



Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto

» Modalità: online

» Durata: 2 anni

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 120 crediti

» Orario: a scelta

» Esami: online

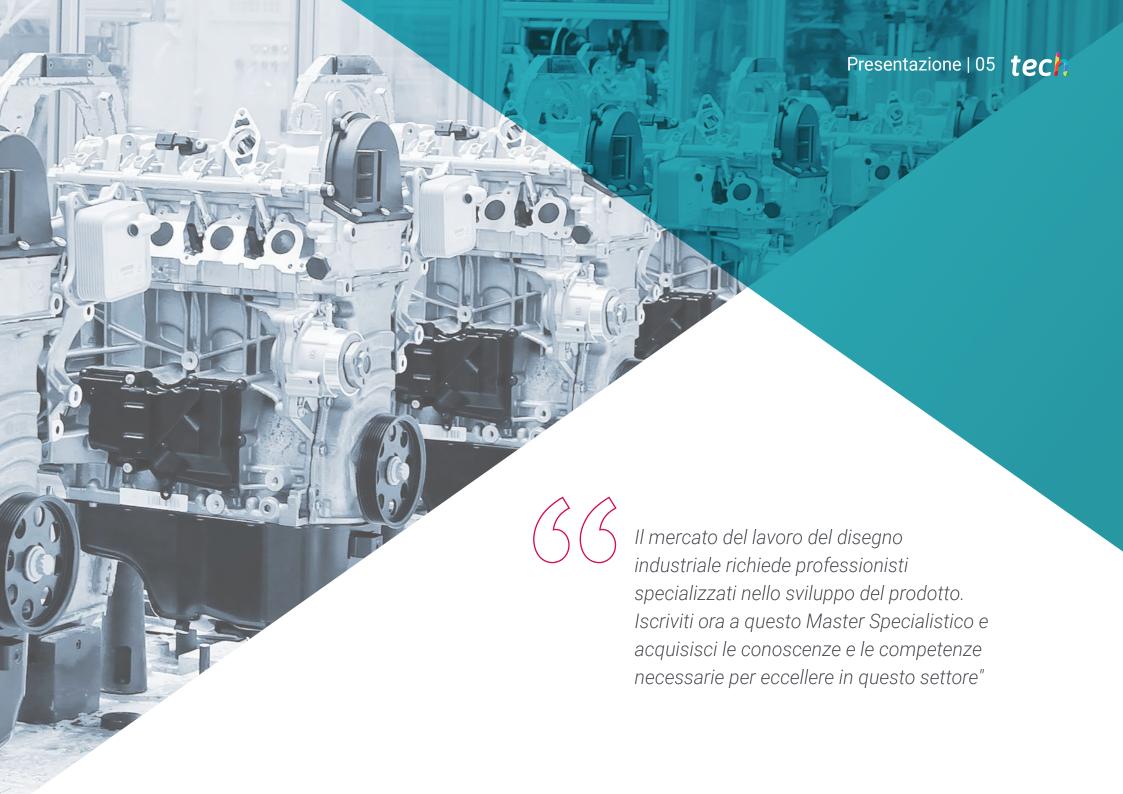
Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/master-specialistico/master-specialistico-disegno-industriale-processo-sviluppo-prodotto

Indice

06

Titolo





tech 06 | Presentazione

L'industria e la società sono interconnesse. Le aziende che si dedicano alla progettazione e alla creazione di prodotti e materiali lavorano ogni giorno per ottenere risultati sempre più adeguati alle specifiche e ai requisiti richiesti dal settore. Per questo motivo, dopo decenni di ricerca e di progressi tecnologici, oggi è possibile trovare veicoli sempre più leggeri, biciclette altamente ergonomiche, oggetti per la casa che svolgono in egual misura una funzione di contenimento e di decorazione, apparecchiature elettroniche ed elettrodomestici sempre più funzionali, eccetera. Il disegno industriale è presente ovunque si guardi.

All'interno di questo settore, le attività di pianificazione e sviluppo della creazione del prodotto assumono una rilevanza particolare, consentendo non solo di ridurre i costi o aumentare la produttività nella sua fabbricazione, ma anche di adattarlo alle esigenze specifiche di un determinato pubblico, rendendolo più interessante per la sua distribuzione e vendita. Pertanto, i professionisti che operano in questo settore devono padroneggiare gli strumenti e le tecniche più recenti ed efficaci che consentano loro di realizzare una progettazione efficiente e altamente commerciabile.

Grazie a questo Master Specialistico in Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto, potranno perfezionare le proprie abilità e ampliare le competenze per realizzare una produzione adeguata agli ultimi sviluppi della professione, una caratteristica attualmente molto richiesta nel mercato del lavoro. Si tratta di un programma completo che approfondisce l'inizio del processo di progettazione, con una pianificazione esaustiva dal punto di vista della produzione, delle strategie di marketing, nonché dell'uso degli strumenti e dei materiali più appropriati e del loro sviluppo sostenibile.

Una specializzazione completa e 100% online progettata da esperti del settore che hanno adattato i migliori contenuti teorici e pratici alla metodologia che caratterizza TECH e che renderà questo programma un'esperienza accademica unica e arricchente. Per di più, grazie alle ore di materiale aggiuntivo in diversi formati che saranno reperibili nell'Aula Virtuale, gli studenti potranno approfondire ogni sezione del piano di studi che ritengono più rilevante, offrendo così una preparazione adatta alle esigenze di ciascuno di loro.

Questo Master Specialistico in Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- » Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in disegno industriale
- » Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- » Particolare enfasi sulle metodologie innovative in merito al settore industriale e al disegno
- » Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- » Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Approfondire la conoscenza del design sostenibile e dei suoi strumenti ti permetterà di lavorare riducendo la tua impronta ecologica, pur mantenendo la qualità e l'efficacia del prodotto finale"



Questo Master Specialistico prevede un modulo specifico dedicato ai sistemi di rappresentazione tecnica, con il quale potrai perfezionare le tue competenze nell'uso degli strumenti di progettazione"

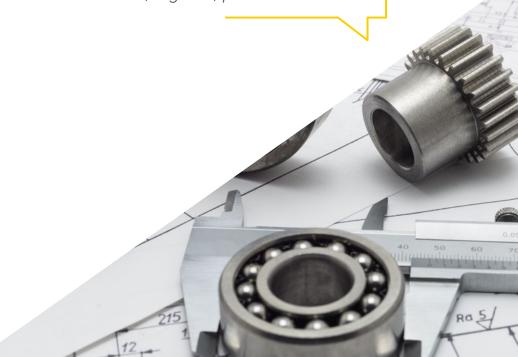
Il personale docente del programma comprende rinomati professionisti nell'ambito del giornalismo, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Avrai accesso a casi di studio progettati da esperti di disegno industriale con i quali potrai lavorare sulla tua creatività e imparare le tecniche più efficaci per superare la paura del foglio bianco.

Una preparazione esaustiva che approfondisce le tendenze del disegno industriale specializzandosi in diversi settori: interni, digitale, prodotto o moda.







tech 10 | Obiettivi



Obiettivi generali

- » Saper sintetizzare i propri interessi, attraverso l'osservazione e il pensiero critico, traducendoli in creazioni artistiche
- » Imparare a pianificare, sviluppare e presentare produzioni artistiche in modo conveniente, usando strategie di produzione efficaci e con il proprio contributo creativo
- » Acquisire le conoscenze teoriche e metodologiche necessarie per la realizzazione di progetti tecnici
- » Analizzare e valutare i materiali utilizzati in ingegneria in base alle loro proprietà
- » Approfondire i processi di innovazione e trasferimento tecnologico per lo sviluppo di nuovi prodotti e processi e la creazione di un nuovo stato dell'arte
- » Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio per realizzare qualsiasi opera
- » Approfondire le tecniche di analisi di mercato e applicarle ai processi di comunicazione e Marketing nello sviluppo dei progetti
- » Comprendere i concetti fondamentali della politica di comunicazione di un'organizzazione: identità, cultura, modalità di comunicazione, immagine, brand, reputazione e responsabilità sociale
- » Conoscere le basi del design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che lo hanno creato, dagli inizi all'epoca attuale





Modulo 1. Fondamenti di disegno

- » Collegare e correlare le diverse aree del design, i campi di applicazione e le aree professionali
- » Conoscere i processi di ideazione, creatività e sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- » Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso

Modulo 2. Fondamenti della creatività

- » Saper sintetizzare i propri interessi, attraverso l'osservazione e il pensiero critico, traducendoli in creazioni artistiche
- » Superare la paura del blocco artistico e utilizzare le tecniche per combatterlo
- » Indagare su sé stessi, il proprio spazio emozionale e l'ambiente circostante in modo da effettuare un'analisi di guesti elementi per utilizzarli a favore della propria creatività

Modulo 3. Sistemi di rappresentazione tecnica

- » Utilizzare la conoscenza dei sistemi di rappresentazione come strumento per la ricerca di soluzioni ai problemi di design
- » Sviluppare la concezione e la visione dello spazio, acquisendo nuovi strumenti che incoraggiano la promozione e la generazione di idee
- » Imparare a rappresentare gli oggetti diedri, assonometrici e conici per veicolare un'idea in vista della sua realizzazione

Modulo 4. Materiali

- » Conoscere i principi dei nanomateriali
- » Conoscere, analizzare e valutare i processi di corrosione e degrado dei materiali
- » Valutare e analizzare le diverse tecniche di collaudo non distruttive dei materiali

Modulo 5. Disegno di elementi meccanici

- » Padroneggiare tutti gli aspetti della progettazione in Ingegneria Meccanica
- » Sviluppare brevetti, modelli di utilità e disegno industriale
- » Valutare le varie teorie dei difetti per la loro applicazione in ogni elemento delle macchine
- » Progettare, analizzare e valutare componenti di macchine usando gli strumenti di disegno più moderni
- » Valutare le diverse alternative per il disegno di elementi delle macchine

Modulo 6. Disegno per la fabbricazione

- » Identificare gli stadi e le fasi di produzione di un progetto
- » Raggiungere un livello sufficiente di conoscenza degli obiettivi e delle tecniche specifiche dell'area di produzione
- » Analizzare la produzione da una prospettiva strategica

tech 12 | Obiettivi

Modulo 7. Disegno industriale e processo di sviluppo del prodotto

- » Stabilire tutti gli aspetti da tenere in considerazione nel processo di progettazione e sviluppo di un nuovo prodotto per le sue corrette prestazioni in termini di qualità, tempi, costi, risorse, comunicazione e rischi
- » Analizzare in dettaglio le fasi di sviluppo del processo produttivo fino alla disponibilità del prodotto secondo i requisiti iniziali
- » Acquisire una comprensione dettagliata del processo di convalida del prodotto per garantire che soddisfi tutti i requisiti di qualità previsti

Modulo 8. Materiali per il disegno

- » Lavorare con i materiali più idonei in ogni caso, nel campo del design del prodotto
- » Spiegare e descrivere le principali famiglie di materiali: la loro fabbricazione, i tipi, le proprietà, ecc.

Modulo 9. Produzione industriale

- » Conoscere i principi fisici ed esecutivi di base dei diversi processi produttivi
- » Conoscere gli strumenti più comuni utilizzati per effettuare misure longitudinali nella produzione meccanica, comprese le caratteristiche costruttive e metrologiche
- » Adattare la metodologia e la definizione dei requisiti in base all'applicazione a cui è destinata la procedura
- » Elaborare approssimazioni dal mondo astratto del progetto al mondo reale, attraverso la presentazione grafica bidimensionale e virtuale in tre dimensioni, utilizzando software specifici

Modulo 10. Etica e commercio

- » Acquisire una visione integrata e globale della pratica del design, comprendendo la responsabilità sociale, etica e professionale dell'attività di progettazione e il suo ruolo nella società
- » Conoscere e applicare la terminologia e la metodologia dell'ambiente professionale

Modulo 11. Tecnologia digitale

- » Padroneggiare il vocabolario, le metodologie e i contenuti teorici e pratici in merito all'immagine digitale
- » Padroneggiare il vocabolario, le metodologie e i contenuti teorici e pratici in merito all'immagine vettoriale

Modulo 12. Fondamenti di Marketing

- » Comprendere il ruolo centrale della comunicazione in un'epoca storica definita dai paradigmi della società dell'informazione e della conoscenza
- » Comprendere i processi comunicativi in tutte le loro manifestazioni sociali (interpersonali, di gruppo e mediatiche)
- » Analizzare i diversi approcci disciplinari e teorici alla comunicazione
- » Comprendere il vocabolario adatto al linguaggio di base del Marketing e della comunicazione
- » Conoscere le caratteristiche dei social media e la loro differenza con i mass media, nonché le loro implicazioni e i cambiamenti che hanno generato nel marketing e nel design management



Modulo 13. Immagine aziendale

» Comprendere quali sono le aree strategiche che deve gestire un responsabile grafico nel processo comunicativo dell'identità grafica e visiva dei brand

Modulo 14. Disegno sostenibile

- » Riconoscere l'ambiente della sostenibilità e il contesto ambientale
- » Conoscere i principali strumenti di valutazione dell'impatto ambientale
- » Riconoscere l'importanza della sostenibilità nel disegno industriale
- » Conoscere le normative ambientali vigenti in fase di progettazione
- » Essere in grado di sviluppare una strategia di disegno industriale sostenibile di un prodotto

Modulo 15. Disegno del packaging

- » Promuovere negli studenti la visione globale del design di confezioni, imballaggi ed etichette, intendendolo come un'attività in cui si devono prendere in considerazione molti fattori, a partire dal prodotto che accompagna al suo contesto fisico e socio-economico
- » Istruire gli studenti, attraverso la pratica, sulle competenze per lo sviluppo professionale di progetti di design di confezionamento, imballaggio ed etichettatura



Se tra i tuoi obiettivi accademici c'è l'acquisizione delle competenze professionali che ti permetteranno di padroneggiare la progettazione meccanica, questa specializzazione ti permetterà di ottenerle"





tech 16 | Competenze



Competenze generali

- » Analizzare le opzioni di prototipazione disponibili per una corretta valutazione del progetto iniziale
- » Sviluppare competenze e abilità che permettano di esprimersi nel contesto tecnico con precisione, chiarezza e obiettività nelle soluzioni grafiche.
- » Comprendere i modelli tridimensionali e visualizzare figure o parti da qualsiasi punto di vista
- » Affrontare direttamente la rappresentazione di corpi tridimensionali su un piano, affinando il senso della percezione
- » Approfondire le tecniche, le fasi e gli strumenti relativi alla progettazione concettuale che precede quella finale del prodotto, nonché la traduzione dei requisiti del cliente finale in specifiche tecniche che il prodotto dovrà rispettare
- » Pianificare, sviluppare e presentare produzioni artistiche in modo appropriato, utilizzando strategie di produzione efficaci e i propri contributi creativi
- » Padroneggiare i software di ritocco e modifica delle immagini e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarli
- » Conoscere gli strumenti e le strategie teoriche e pratiche che agevolano la comunicazione aziendale e istituzionale nelle organizzazioni di ogni tipo
- » Saper selezionare in maniera corretta un metodo per organizzare le informazioni e la comunicazione per il buon uso di un marchio
- » Ricercare e identificare gli elementi più significativi dell'azienda-cliente, nonché le

sue esigenze per la creazione di strategie e messaggi per la comunicazione

- » Identificare gli stadi e le fasi di produzione di un progetto
- » Conoscere i principi dei nanomateriali
- » Acquisire padronanza delle tecniche, delle modalità, dei processi e delle tendenze del confezionamento, dell'etichettatura nonché delle loro applicazioni industriali



Approfondire i meccanismi dell'ingegneria concorrente e dei suoi strumenti aumenterà le tue possibilità di realizzare un design e uno sviluppo del prodotto più efficienti"



Competenze specifiche

- » Analizzare approfonditamente il processo di progettazione di un nuovo prodotto, dalla progettazione CAD all'analisi dei difetti, fino all'approvazione della conformità del progetto ai requisiti
- » Utilizzare gli strumenti software associati a ciascuna fase della prototipazione rapida digitale e dell'ingegneria inversa
- » Analizzare e valutare i materiali metallici, ferrosi e non
- » Analizzare e valutare i materiali polimerici, di ceramica o composti
- » Analizzare e valutare i materiali utilizzati nella fabbricazione additiva
- » Conoscere il modello ISO di adattamenti e tolleranze, compresa la nomenclatura e il calcolo dei diversi parametri
- » Conoscere le caratteristiche costruttive delle macchine utensili più comuni e gli aspetti fondamentali della tecnologia di lavorazione, comprese le teorie di taglio e la meccanica di lavorazione
- » Padoneggiare il software di disegno vettoriale e sviluppare le competenze necessarie per utilizzarlo
- » Utilizzare il software di disegno editoriale e sviluppare le competenze per creare il proprio lavoro artistico finale

- » Conoscere le strategie di coordinamento tra gli aspetti di creazione del prodotto, la produzione e le funzioni di commercializzazione, marketing e comunicazione
- » Sviluppare un sistema regolamentato di standard grafici di base fondato su elementi di identità visiva/branding
- » Scegliere tra un'ampia gamma di prodotti quando si sviluppa una proposta di design per la produzione di massa
- » Decidere i materiali più adatti per la realizzazione di modelli o prototipi





tech 20 | Struttura e contenuti

Modulo 1. Fondamenti di disegno

- 1.1. Storia del disegno
 - 1.1.1. La Rivoluzione Industriale
 - 1.1.2. Le fasi del disegno
 - 1.1.3. Architettura
 - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del disegno
 - 1.2.1. Design decorativo
 - 1.2.2. Movimento modernista
 - 1.2.3. Art Déco
 - 1.2.4. Disegno industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. Seconda Guerra Mondiale
 - 1.2.7. Le Transvanguardie
 - 1.2.8. Design contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
 - 1.3.1. Interior Designer
 - 1.3.2. Graphic Designer
 - 1.3.3. Designer industriali o dei prodotti
 - 1.3.4. Design della moda
- 1.4. Metodologie progettuali del disegno
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Chaves

- 1.5. Il linguaggio del disegno
 - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
 - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
 - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
 - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. Il disegno e la sua dimensione estetico-formale
 - 1.6.1. Elementi visivi
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La misura
 - 1.6.1.3. Il colore
 - 1.6.1.4. La texture
 - 1.6.2. Elementi di relazione
 - 1.6.2.1. Direzione
 - 1.6.2.2. Posizione
 - 1.6.2.3. Spazio
 - 1.6.2.4. Gravità
 - 1.6.3. Elementi pratici
 - 1.6.3.1. Rappresentazione
 - 1.6.3.2. Significato
 - 1.6.3.3. Funzione
 - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7. Metodi analitici del design
 - 1.7.1. Il design pragmatico
 - 1.7.2. Design analogico
 - 1.7.3. Design iconico
 - 1.7.4. Design canonico
 - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia



Struttura e contenuti | 21 tech

1.8.	Diseano	Р	semantica

- 1.8.1. Semantica
- 1.8.2. Significazione
- 1.8.3. Significato denotativo e connotativo
- 1.8.4. Il lessico
- 1.8.5. Campo lessicale e famiglia lessicale
- 1.8.6. Le relazioni semantiche
- 1.8.7. Il cambiamento semantico
- 1.8.8. Cause dei cambiamenti semantici

1.9. Disegno e pragmatica

- 1.9.1. Conseguenze pratiche, abduzione e semiotica
- 1.9.2. Mediazione, corpo ed emozioni
- 1.9.3. Apprendimento, esperienza e chiusura
- 1.9.4. Identità, relazioni sociali e oggetti

1.10. Contesto attuale del disegno

- 1.10.1. Problemi attuali del design
- 1.10.2. I temi attuali del design
- 1.10.3. Contributi alla metodologia

Modulo 2. Fondamenti della creatività

2.1. Introduzione creativa

- 2.1.1. Lo stile nell'arte
- 2.1.2. Educa il tuo sguardo
- 2.1.3. Chiunque può essere creativo?
- 2.1.4. I linguaggi pittorici
- 2.1.5. Cosa serve? Materiali

2.2. La percezione come primo atto creativo

- 2.2.1. Cosa vedi? Cosa senti? Cosa provi?
- 2.2.2. Percepisci, osserva, esamina attentamente
- 2.2.3. Il ritratto e l'autoritratto: Cristina Núñez
- 2.2.4. Caso di studio: il fotodialogo. Immergersi in sé stessi

tech 22 | Struttura e contenuti

- 2.3. Affrontare il foglio bianco
 - 2.3.1. Disegnare senza paura
 - 2.3.2. Il quaderno come strumento
 - 2.3.3. Il Libro dell'artista, che cos'è?
 - 2.3.4. Riferimenti
- 2.4. Creazione del Libro dell'artista I
 - 2.4.1. Analisi e gioco: matite e pennarelli
 - 2.4.2. Trucchi per sciogliere la mano
 - 2.4.3. Prime linee
 - 2.4.4. Il pennino
- 2.5. Creazione del Libro dell'artista II
 - 2.5.1. La macchia
 - 2.5.2. Colori a cera. Sperimentazione
 - 2.5.3. Pigmenti naturali
- 2.6. Creazione del Libro dell'artista III
 - 2.6.1. Collage e fotomontaggio
 - 2.6.2. Strumenti tradizionali
 - 2.6.3. Strumenti online: Pinterest
 - 2.6.4. Sperimentazione con la composizione di immagini
- 2.7. Operare senza riflettere
 - 2.7.1. Che cosa si raggiunge operando senza riflettere?
 - 2.7.2. Improvvisare: Henri Michaux
 - 2.7.3. Action Painting
- 2.8. Il critico come artista
 - 2.8.1. La critica costruttiva
 - 2.8.2. Manifesto sulla critica creativa
- 2.9. Il blocco creativo
 - 2.9.1. Che cos'è il blocco?
 - 2.9.2. Espandere i limiti
 - 2.9.3. Caso pratico: sporcarsi le mani
- 2.10. Studio del Libro dell'artista
 - 2.10.1. Le emozioni e la loro gestione nell'ambito creativo
 - 2.10.2. Il tuo mondo in un quaderno
 - 2.10.3. Che cosa ho provato? Autoanalisi
 - 2.10.4. Caso pratico: critica a se stessi



Modulo 3. Sistemi di rappresentazione tecnica

- 3.1. Introducción a la geometría plana
 - 3.1.1. Il materiale di base e il suo utilizzo
 - 3.1.2. Tratti fondamentali del piano
 - 3.1.3. I poligoni. Relazioni metriche
 - 3.1.4. Standardizzazione, righe, scrittura e formati
 - 3.1.5. Dimensione standardizzata
 - 3.1.6. Scale
 - 3.1.7. Sistemi di rappresentazione
 - 3.1.7.1. Tipi di proiezione
 - 3.1.7.1.1. Proiezione conica
 - 3.1.7.1.2. Proiezione cilindrica ortogonale
 - 3.1.7.1.3. Proiezione cilindrica obligua
 - 3.1.7.2. Tipi di sistemi di rappresentazione
 - 3.1.7.2.1. Sistemi di misurazione
 - 3.1.7.2.2. Sistemi prospettici
- 3.2. Tratti fondamentali del piano
 - 3.2.1. Elementi geometrici fondamentali
 - 3.2.2. Perpendicolarità
 - 3.2.3. Parallelismo
 - 3.2.4. Operazioni con i segmenti
 - 3.2.5. Angoli
 - 3.2.6. Circonferenze
 - 3.2.7. Luoghi geometrici
- 3.3. Trasformazioni geometriche
 - 3.3.1. Isometrie
 - 3.3.1.1. Uguaglianza
 - 3.3.1.2. Traslazione
 - 3313 Simmetria
 - 3314 Rotazione
 - 3.3.2. Isomorfiche
 - 3.3.2.1. Omotetia
 - 3.3.2.2. Somiglianze
 - 3.3.3. Anamorfiche
 - 3.3.3.1. Equivalenze
 - 3.3.3.2. Investimento

3.3.4. Projettive

- 3.3.4.1. Omologia
- 3.3.4.2. Omologia affine o affinità
- 3.4. Poligoni
 - 3.4.1. Linee poligonali
 - 3.4.1.1. Definizione e tipi
 - 3.4.2. Triangoli
 - 3.4.2.1. Elementi e classificazione
 - 3.4.2.2. Costruzione di triangoli
 - 3.4.2.3. Linee e punti di rilievo
 - 3.4.3. Ouadrilateri
 - 3.4.3.1. Elementi e classificazione
 - 3.4.3.2. Parallelogrammi
 - 3.4.4. Poligoni regolari
 - 3.4.4.1. Definizione
 - 3.4.4.2. Costruzione
 - 3.4.5. Perimetri e aree
 - 3.4.5.1. Definizione. Calcolare l'area
 - 3.4.5.2. Unità di area
 - 3.4.6. Area dei poligoni
 - 3.4.6.1. Area dei quadrilateri
 - 3.4.6.2. Area dei triangoli
 - 3.4.6.3. Area dei poligoni regolari
 - 3.4.6.4. Area dei poligoni irregolari
- 3.5. Tangenti e raccordi. Curve tecniche e coniche
 - 3.5.1. Tangenti, raccordi e polarità
 - 3.5.1.1. Tangenti
 - 3.5.1.1.1. Teoremi e Tangenti
 - 3.5.1.1.2. Disegni di linee tangenti
 - 3.5.1.1.3. Raccordi di linee rette e curve
 - 3.5.1.2. Polarità nella circonferenza
 - 3.5.1.2.1. Disegnare circonferenze tangenti
 - 3.5.2. Curve tecniche
 - 3.5.2.1. Ovali
 - 3.5.2.2. Ovoidi
 - 3.5.2.3. Spirali

tech 24 | Struttura e contenuti

	3.5.3.	Curve coniche		3.7.4.	Linee, superfici e terreni
		3.5.3.1. Ellisse			3.7.4.1. Terreni
		3.5.3.2. Parabola		3.7.5.	Applicazioni
		3.5.3.3. Iperbole	3.8.	Sistema	a assonometrico
3.6.	Sistem	a diedro		3.8.1.	Assonometria ortogonale: punto, retta e piano
	3.6.1.	Informazioni generali		3.8.2.	Assonometria ortogonale: intersezioni, assonometria e perpendicolarità
		3.6.1.1. Il punto e la retta			3.8.2.1. Deriva
		3.6.1.2. Il piano. Le intersezioni			3.8.2.2. Perpendicolarità
		3.6.1.3. Parallelismo, perpendicolarità e distanze			3.8.2.3. Forme piane
		3.6.1.4. Cambiamenti di piano		3.8.3.	Assonometria ortogonale: prospettiva dei corpi
		3.6.1.5. Rotazione			3.8.3.1. Rappresentazione dei corpi
		3.6.1.6. Deriva		3.8.4.	Assonometria obliqua: deriva, perpendicolarità
		3.6.1.7. Angoli			3.8.4.1. Vista frontale
	3.6.2.	Curve e superfici			3.8.4.2. Deriva e perpendicolarità
		3.6.2.1. Curve			3.8.4.3. Figure piane
		3.6.2.2. Superfici		3.8.5.	Assonometria obliqua: prospettiva dei corpi
		3.6.2.3. Poliedri			3.8.5.1. Ombre
		3.6.2.4. Piramide	3.9.	Sistema	a conico
		3.6.2.5. Prisma		3.9.1.	Proiezione conica o centrale
		3.6.2.6. Cono			3.9.1.1. Le intersezioni
		3.6.2.7. Cilindro			3.9.1.2. Parallelismo
		3.6.2.8. Superfici di rivoluzione			3.9.1.3. Deriva
		3.6.2.9. Intersezione tra superfici			3.9.1.4. Perpendicolarità
	3.6.3.	Ombre			3.9.1.5. Angoli
		3.6.3.1. Informazioni generali		3.9.2.	Prospettiva lineare
3.7.	Sistem	a vincolato			3.9.2.1. Costruzioni ausiliarie
	3.7.1.	Punto, retta e piano		3.9.3.	Prospettiva di linee e superfici
	3.7.2.	Intersezioni e abbattimenti			3.9.3.1. Prospettiva pratica
		3.7.2.1. Deriva		3.9.4.	Metodi di prospettiva
		3.7.2.2. Applicazioni			3.9.4.1. Struttura inclinata
	3.7.3.	Parallelismo, perpendicolarità, distanze e angoli		3.9.5.	Restituzione prospettica
		3.7.3.1. Perpendicolarità			3.9.5.1. Riflessi
		3.7.3.2. Distanze			3.9.5.2. Ombre
		3.7.3.3. Angoli			

- 3.10. Bozzetto
 - 3.10.1. Obiettivi del bozzetto
 - 3.10.2. Proporzione
 - 3.10.3. Processo di schizzo del disegno
 - 3.10.4. Il punto di vista
 - 3.10.5. Etichettatura e simboli grafici
 - 3.10.6. Misura

Modulo 4. Materiali

- 4.1. Proprietà dei materiali
 - 4.1.1. Proprietà meccaniche
 - 4.1.2. Proprietà elettriche
 - 4.1.3. Proprietà ottiche
 - 4.1.4. Proprietà magnetiche
- 4.2. Materiali metallici I. Leghe ferrose
- 4.3. Materiali metallici II. Leghe non ferrose
- 4.4. Materiali polimerici
 - 4.4.1. Termoplastici
 - 4.4.2. Plastiche termostabili
- 4.5. Materiali di ceramica
- 4.6. Materiali composti
- 4.7. Biomateriali
- 4.8. Nanomateriali
- 4.9. Corrosione e usura di materiali
 - 4.9.1. Tipi di corrosione
 - 4.9.2. Ossidazione di metalli
 - 493 Controllo della corrosione
- 4.10. Test non distruttivi
 - 4.10.1. Ispezioni visive ed endoscopiche
 - 4.10.2. Ultrasuoni
 - 4.10.3. Radiografie
 - 4.10.4. Correnti parassite di Foucolt (Eddy)
 - 4.10.5. Particelle magnetiche
 - 4.10.6. Liquidi penetranti
 - 4.10.7. Termografia infrarossa

Modulo 5. Disegno di elementi meccanici

- 5.1. Teorie di errore
 - 5.1.1. Teorie di errore statico
 - 5.1.2. Teorie di errore dinamico
 - 5.1.3. Affaticamento
- 5.2. Tribologia e lubrificazione
 - 5.2.1. Frizione
 - 5.2.2. Usura
 - 5.2.3. Lubrificanti
- 5.3. Disegno di alberi di trasmissione
 - 5.3.1. Alberi e assi
 - 5.3.2. Chiavette e alberi striati
 - 5.3.3. Volano
- 5.4. Disegno di trasmissioni rigide
 - 5.4.1. Leve
 - 5.4.2. Ingranaggi retti
 - 5.4.3. Ingranaggi cronici
 - 5.4.4. Ingranaggi elicoidali
 - 5.4.5. Viti senza fine
- 5.5. Disegno di trasmissioni flessibili
 - 5.5.1. Trasmissioni a catena
 - 5.5.2. Trasmissioni a cinghia
- 5.6. Strutture di rotazioni e cuscinetti
 - 5.6.1. Cuscinetti di frizione
 - 5.6.2. Cuscinetti
- 5.7. Progettazione di freni, frizioni e collegamenti
 - 5.7.1. Freni
 - 5.7.2. Frizioni
 - 5.7.3. Collegamenti
- 5.8. Design di molle meccaniche
- 5.9. Design di giunzioni non permanenti
 - 5.9.1. Giunzioni bullonate
 - 5.9.2. Giunzioni rivettate
- 5.10. Design di giunzioni permanenti
 - 5.10.1. Giunzioni saldate
 - 5.10.2. Giunzioni adesive

tech 26 | Struttura e contenuti

Modulo 6. Disegno per la fabbricazione

- 6.1. Disegno per la produzione e l'assemblaggio
- 6.2. Creazione tramite stampaggio
 - 6.2.1. Fusione
 - 6.2.2. Injezione
- 6.3. Creazione tramite deformazione
 - 6.3.1. Deformazione plastica
 - 6.3.2. Stampa
 - 6.3.3. Forgiatura
 - 6.3.4. Estrusione
- 6.4. Creazione tramite perdita di materiale
 - 6.4.1. Per abrasione
 - 6.4.2. Per asportazione di frammenti
- 6.5. Trattamenti termici
 - 6.5.1. Temperato
 - 6.5.2. Rinvenuto
 - 6.5.3. Ricotto
 - 6.5.4. Normalizzato
 - 6.5.5. Trattamento termochimico
- 6.6. Applicazione di vernici e rivestimenti
 - 6.6.1. Trattamenti elettrochimici
 - 6.6.2. Trattamenti elettrolitici
 - 6.6.3. Pitture, lacche e vernici
- 6.7. Lavorazione di polimeri e materiali ceramici
- 6.8. Fabbricazione di pezzi da materiali composti
- 6.9. Fabbricazione additiva
 - 6.9.1. Powder Bed Fusion
 - 6.9.2. Direct Energy Deposition
 - 6.9.3. Binder Jetting
 - 6.9.4. Potenza di estrusione vincolata
- 6.10. Ingegneria robusta
 - 6.10.1. Metodo Taguchi
 - 6.10.2. Progetto di esperimenti
 - 6.10.3. Controllo statistico dei processi

Modulo 7. Disegno e processo di sviluppo del prodotto

- 7.1. QFD nel design e nello sviluppo del prodotto (Quality Function Deployment)
 - 7.1.1. Dalla voce del cliente ai requisiti tecnici
 - 7.1.2. La Casa della Qualità / Fasi dello sviluppo della qualità
 - 7.1.3. Vantaggi e limiti
- 7.2. Design Thinking (Pensiero progettuale)
 - 7.2.1. Design, esigenze, tecnologia e strategia
 - 7.2.2. Fasi del processo
 - 7.2.3. Tecniche e strumenti utilizzati
- 7.3. Ingegneria concorrente
 - 7.3.1. Fondamenti di ingegneria concorrente
 - 7.3.2. Metodologie di ingegneria concorrente
 - 7.3.3. Strumenti utilizzati
- 7.4. Programma. Pianificazione e definizione
 - 7.4.1. Requisiti. Gestione della qualità
 - 7.4.2. Fasi di sviluppo. Gestione del tempo
 - 7.4.3. Materiali, fattibilità, processi. Gestione dei costi
 - 7.4.4. Team di progetto. Gestione della risorse umane
 - 7.4.5. Informazioni. Gestione delle Comunicazione
 - 7.4.6. Analisi dei rischi. Gestione del rischio
- 7.5. Prodotto. Progettazione (CAD) e sviluppo
 - 7.5.1. Gestione delle informazioni /PLM/Ciclo di vita del prodotto
 - 7.5.2. Modalità ed effetti dei difetti del prodotto
 - 7.5.3. Costruzione CAD. Revisioni
 - 7.5.4. Disegni del prodotto e della produzione
 - 7.5.5. Verifica della progettazione
- 7.6. Prototipi. Il loro sviluppo
 - 7.6.1. Prototipazione rapida
 - 7.6.2. Piano di controllo
 - 7.6.3. Progetto di esperimenti
 - 7.6.4. Analisi dei sistemi di misura

Model 0.11010-G > Perspective View > Part Selector Electric powertrain Base Regenrative Principle Braking Using electric motors in generator up to 25% of total range. One pedal Driving ction Brakes Using Regerative Braking Without Regerative Braking 290km TION

Struttura e contenuti | 27 tech

- 7.7. Processo di produzione. Progettazione e sviluppo
 - 7.7.1. Modalità ed effetti di problemi di processo
 - 7.7.2. Progettazione e costruzione di utensili di produzione
 - 7.7.3. Progettazione e costruzione di dispositivi di controllo (calibri)
 - 7.7.4. Fase di regolazione
 - 7.7.5. Avvio della produzione
 - 7.7.6. Valutazione iniziale del processo
- 7.8. Prodotto e processo. La loro validazione
 - 7.8.1. Valutazione dei sistemi di misurazione
 - 7.8.2. Test di convalida
 - 7.8.3. Controllo statistico dei processi (SPC)
 - 7.8.4. Certificazione del prodotto
- 7.9. Gestione del cambiamento. Azioni di miglioramento e correttive
 - 7.9.1. Tipo di cambiamento
 - 7.9.2. Analisi della variabilità, miglioramento
 - 7.9.3. Lezioni apprese e pratiche comprovate
 - 7.9.4. Il processo di cambiamento
- 7.10. Innovazione e trasferimento tecnologico
 - 7.10.1. Proprietà intellettuale
 - 7.10.2. Innovazione
 - 7.10.3. Trasferimento tecnologico

Modulo 8. Materiali di disegno

- 8.1. Il materiale come ispirazione
 - 8.1.1. Ricerca di materiali
 - 8.1.2. Classificazione
 - 8.1.3. Il materiale e il suo contesto
- 8.2. Materiali di design
 - 8.2.1. Usi comuni
 - 8.2.2. Controindicazioni
 - 8.2.3. Combinazione di materiali

tech 28 | Struttura e contenuti

Arte + Innovazione				
8.3.1.	Materiali nell'arte			
8.3.2.	Nuovi materiali			
8.3.3.	Materiali composti			
Fisica				
8.4.1.	Concetti di base			
8.4.2.	Composizione dei materiali			
8.4.3.	Test meccanici			
Tecnolo	gia			
8.5.1.	Materiali intelligenti			
8.5.2.	Materiali dinamici			
8.5.3.	Il futuro dei materiali			
Sostenil	oilità			
8.6.1.	Raccolta			
8.6.2.	Uso			
8.6.3.	Gestione finale			
Biomimetica				
8.7.1.	Riflessione			
8.7.2.	Trasparenza			
8.7.3.	Altre tecniche			
Innovaz	ione			
	Casi di successo			
8.8.2.	Ricerca sui materiali			
8.8.3.	Fonti di ricerca			
Prevenz	ione dei rischi			
8.9.1.	Fattore di sicurezza			
8.9.2.	Fuoco			
8.9.3.	Rottura			
8.9.4.	Altri rischi			
Regolar	nenti			
8.10.1.	Regolamenti a seconda dell'applicazione			
8.10.2.	Regolamenti specifici del settore			
8.10.3.	Regolamenti in base al luogo			
	8.3.1. 8.3.2. 8.3.3. Fisica 8.4.1. 8.4.2. 8.4.3. Tecnolo 8.5.1. 8.5.2. 8.5.3. Sostenil 8.6.1. 8.6.2. 8.6.3. Biomim 8.7.1. 8.7.2. 8.7.3. Innovaz 8.8.1. 8.8.2. 8.8.3. Prevenz 8.9.1. 8.9.2. 8.9.3. 8.9.4. Regolar 8.10.1. 8.10.2.			

Modulo 9. Produzione industriale

- 9.1. Tecnologie di fabbricazione
 - 9.1.1. Introduzione
 - 9.1.2. Sviluppi della produzione
 - 9.1.3. Classificazione dei processi di fabbrcazione
- 9.2. Taglio dei solidi
 - 9.2.1. Manipolazione di pannelli e lastre
 - 9.2.2. Produzione a flusso continuo
- 9.3. Produzione di forme sottili e cave
 - 9.3.1. Rotostampaggio
 - 9.3.2. Soffio
 - 9.3.3. Confronto
- 9.4. Produzione per consolidamento
 - 9.4.1. Tecniche complesse
 - 9.4.2. Tecniche avanzate
 - 9.4.3. Texture e finiture superficiali
- 9.5. Controllo della qualità
 - 9.5.1. Metrologia
 - 9.5.2. Regolazioni
 - 9.5.3. Tolleranza
- 9.6. Assemblaggio e imballaggio
 - 9.6.1. Sistemi di costruzione
 - 9.6.2. Processi di montaggio
 - 9.6.3. Considerazioni sulla progettazione per l'assemblaggio
- 9.7. Logistica post fabbricazione
 - 9.7.1. Conservazione
 - 9.7.2. Spedizione
 - 9.7.3. Rifiuti
 - 9.7.4. Servizio post vendita
 - 9.7.5. Gestione finale
- 9.8. Introduzione al controllo numerico
 - 9.8.1. Introduzione ai sistemi CAM
 - 9.8.2. Architetture di soluzioni CAM
 - 9.8.3. Progettazione funzionale di sistemi CAM
 - 9.8.4. Automazione dei processi produttivi e programmazione NC
 - 9.8.5. Integrazione di sistemi CAD-CAM

- 9.9. Ingegneria inversa
 - 9.9.1. Digitalizzazione di geometrie complesse
 - 9.9.2. Elaborazione delle geometria
 - 9.9.3. Compatibilità e modifiche
- 9.10. Lean Manufacturing
 - 9.10.1. Il pensiero Lean
 - 9.10.2. Gli sprechi nell'azienda
 - 9.10.3. LE 5 S

Modulo 10. Etica e commercio

- 10.1. Metodologia
 - 10.1.1. Fonti documentarie e ricerca di risorse
 - 10.1.2. Citazioni bibliografiche ed etica della ricerca
 - 10.1.3. Strategie metodologiche e scrittura accademica
- 10.2. Il campo della morale: etica e morale
 - 10.2.1 Ftica e morale
 - 10.2.2. Etica materiale e etica formale
 - 10 2 3 Razionalità e moralità
 - 10.2.4. Virtù, bontà e giustizia
- 10.3. Etica applicata
 - 10.3.1. La dimensione pubblica dell'etica applicata
 - 10.3.2. Codici etici e responsabilità
 - 10.3.3. Autonomia e autoregolazione
- 10.4. Etica deontologica applicata al design
 - 10.4.1. Requisiti e principi etici relativi alla pratica del design
 - 10.4.2. Il processo decisionale etico
 - 10.4.3. Relazioni e competenze professionali etiche
- 10.5. Responsabilità sociale d'impresa
 - 10.5.1. Senso etico dell'azienda
 - 10.5.2 Codice di condotta
 - 10.5.3. Globalizzazione e multiculturalismo
 - 10.5.4. Non discriminazione

- 10.6. Introduzione al diritto commerciale
 - 10.6.1. Concetto di diritto commerciale
 - 10.6.2. Attività economica e diritto commerciale
 - 10.6.3. Importanza della teoria delle fonti del diritto commerciale
- 10.7. L'azienda
 - 10.7.1. Nozione economica dell'azienda e dell'imprenditore
 - 10.7.2. Regime giuridico delle imprese
- 10.8. L'imprenditore
 - 10.8.1. Concetto e caratteristiche dell'imprenditore
 - 10.8.2. Società nominative e società di capitali (società per azioni e società a responsabilità limitata)
 - 10.8.3. Acquisizione dello status di imprenditore
 - 10.8.4. Responsabilità sociale d'impresa
- 10.9. Regolazione della competenza
 - 10.9.1. Difesa della competenza
 - 10.9.2. Concorrenza illegale o sleale
 - 10.9.3. Strategia competitiva
- 10.10. Diritti di Proprietà intellettuale e industriale
 - 10.10.1. Proprietà intellettuale
 - 10.10.2. Proprietà industriale
 - 10.10.3. Modalità di protezione delle creazioni e delle invenzioni

Modulo 11. Tecnologia digitale

- 11.1. Introduzione all'imaging digitale
 - 11.1.1. Le TIC
 - 11.1.2. Descrizione delle tecnologie
 - 11.1.3. Comandi

tech 30 | Struttura e contenuti

11.2.	Immagine vettoriale. Lavorare con oggetti				
		Strumenti di scelta			
	11.2.2.	Raggruppamento			
		Allineare e distribuire			
	11.2.4.	Guide Intelligenti			
		Simboli			
		Trasformare			
		Distorsione			
	11.2.8.	Involucri			
	11.2.9.	Pathfinder			
	11.2.10.	Forme composte			
		Tracciati composti			
		Tagliare, dividere e separare			
11.3.	Immagi	ne vettoriale. Colore			
	11.3.1.	Modi di colore			
	11.3.2.	Strumento contagocce			
		Campioni			
	11.3.4.	Gradienti			
	11.3.5.	Riempimento			
	11.3.6.	Pannello delle apparenze			
	11.3.7.	Attributi			
11.4.	Immagi	ne vettoriale. Editing avanzato			
	11.4.1.	Gradiente di maglia			
	11.4.2.	Pannello di trasparenza			
	11.4.3.	Modi di fusione			
	11.4.4.	Tracciamento interattivo			
	11.4.5.	Maschere di ritaglio			
	11.4.6.	Testo			
11.5.	Immagi	ne Mappa di Bit. I livelli			
	11.5.1.	Creazione			
	11.5.2.	Collegamento			
	11.5.3.	Trasformazione			
	11.5.4.	Raggruppamento			
	1155	Livelli di regolazione			

11.6.	Immagi	ne Mappa di Bit. Selezioni, maschere e canali
	11.6.1.	Strumento di selezione diretta
	11.6.2.	Strumento di selezione Lazo
	11.6.3.	Strumento bacchetta magica
		Menù selezione. Gamma di colori
	11.6.5.	Canali
	11.6.6.	Ritocco di maschere
	11.6.7.	Maschere di ritaglio
		Maschere vettoriali
11.7.	Immagi	ne Mappa di Bit. Modi di fusione e stili di livell
	11.7.1.	Stili di livello
	11.7.2.	Opacità
	11.7.3.	Opzioni di stili di livelli
	11.7.4.	Modi di fusione
	11.7.5.	Esempi di modi di fusione
11.8.	Il proge	tto editoriale. Tipologie e forme
	11.8.1.	Il progetto editoriale
	11.8.2.	Tipologie del progetto editoriale
	11.8.3.	Creazione e configurazione del documento
11.9.	Elemen	ti compositivi del progetto editoriale
	11.9.1.	Pagine maestre
	11.9.2.	Reticolazione
	11.9.3.	Integrazione e composizione del testo
	11.9.4.	Integrazione di immagini
11.10.	Impagir	nazione, esportazione e stampa
	11.10.1	. Impaginazione
		11.10.1.1. Selezione e editing fotografico
		11.10.1.2. Verifica preliminare
		11.10.1.3. Confezionare
	11.10.2	. Esportazione
		11.10.2.1. Esportazione per i mezzi digitali
		11.10.2.2. Esportazione per i mezzi fisici
	11.10.3	. Stampa
		11.10.3.1. La stampa tradizionale
		11.10.3.1.1. Rilegatura
		11.10.3.2. La stampa digitale

Modulo 12. Fondamenti di Marketing

- 12.1. Introduzione al marketing
 - 12.1.1. Concetto di marketing
 - 12.1.1.1 Definizione di marketing
 - 12.1.1.2. Evoluzione del marketing e aspetti attuali
 - 12.1.2. Diversi approcci al marketing
- 12.2. Marketing in azienda: strategico e operativo. Il marketing plan
 - 12.2.1. Direzione commerciale
 - 12.2.2. Importanza della direzione commerciale
 - 12.2.3. Molteplici tipologie in ambito direttivo
 - 12.2.4. Marketing strategico
 - 12.2.5. Strategia commerciale
 - 12.2.6. Ambiti di applicazione
 - 12 2 7 Pianificazione commerciale
 - 12.2.8. Il marketing plan
 - 12 2 9 Concetto e definizioni
 - 12.2.10. Fasi del marketing plan
 - 12.2.11. Tipi di marketing plan
- 12.3. Il contesto aziendale e il mercato delle organizzazioni
 - 12.3.1. Ambiente circostante
 - 12.3.2 Definizione e limiti del contesto
 - 12.3.3. Macro-contesto
 - 12 3 4 Micro-contesto
 - 12.3.5. Il mercato
 - 12.3.6. Definizione e limiti del mercato
 - 12.3.7. Evoluzione dei mercati
 - 12.3.8. Tipologie di mercati
 - 12.3.9. L'importanza della concorrenza

- 12.4. Il comportamento del consumatore
 - 12.4.1. L'importanza del comportamento nella strategia
 - 12.4.2. Fattori d'influenza
 - 12.4.3. Benefici per l'azienda
 - 12.4.4. Benefici per il consumatore
 - 12.4.5. Approcci al comportamento del consumatore
 - 12.4.6. Caratteristiche e complessità
 - 12.4.7. Variabili coinvolte
 - 12.4.8. Diversi tipi di approccio
- 12.5. Fasi del processo di acquisto da parte del consumatore
 - 12.5.1. Approccio
 - 12.5.2. Approccio secondo diversi autori
 - 12.5.3. L'evoluzione del processo nella storia
 - 12.5.4. Tappe
 - 12.5.5. Riconoscere il problema
 - 12.5.6. Ricerca di informazioni
 - 12.5.7. Valutazione delle alternative
 - 12.5.8. Decisione d'acquisto
 - 12.5.9. Post acquisto
 - 12.5.10. Modelli nel processo decisionale
 - 12.5.11. Modello economico
 - 12.5.12. Modello psicologico
 - 12.5.13. Modelli di comportamento misti
 - 12.5.14. La segmentazione del mercato nella strategia delle organizzazioni
 - 12.5.15. Segmentazione del mercato
 - 12.5.16. Concetto
 - 12.5.17. Tipi di segmentazione
 - 12.5.18. L'influenza della segmentazione sulle strategie
 - 12.5.19. Importanza della segmentazione nell'azienda
 - 12.5.20. Pianificazione strategica basata sulla segmentazione
- 12.6. I criteri di segmentazione del mercato dei consumatori e dell'industria
- 12.7. Procedura di segmentazione
 - 12.7.1. Delimitazione del segmento
 - 12.7.2. Identificazione dei profili
 - 12.7.3. Valutazione della procedura

tech 32 | Struttura e contenuti

100	O:4: -1:	
12.8.		segmentazione
		Caratteristiche geografiche
		Caratteristiche sociali ed economiche
		Altri criteri
		La risposta dei consumatori alla segmentazione
12.9.		della domanda e dell'offerta. Valutazione della segmentazione
	12.9.1.	Analisi dell'offerta
		12.9.1.1. Classificazioni dell'offerta
		12.9.1.2. Determinazione dell'offerta
		12.9.1.3. Fattori che influenzano l'offerta
	12.9.2.	Analisi della domanda
		12.9.2.1. Classificazioni della domanda
		12.9.2.2. Aree di mercato
		12.9.2.3. Stima della domanda
	12.9.3.	Valutazione della segmentazione
		12.9.3.1. Sistemi di valutazione
		12.9.3.2. Metodi di monitoraggio
		12.9.3.3. Feedback
12.10.	II marke	ting mix
	12.10.1.	Definizione di marketing mix
		12.10.1.1. Concetto e definizione
		12.10.1.2. Storia ed evoluzione
	12.10.2.	Elementi di marketing mix
		12.10.2.1. Prodotto
		12.10.2.2. Prezzo
		12.10.2.3. Distribuzione
		12.10.2.4. Promozione
	12.10.3.	Le nuove 4 P del marketing
		12.10.3.1. Personalizzazione
		12.10.3.2. Partecipazione
		12.10.3.3. Peer to peer
		12.10.3.4. Previsioni modellate

12.10.4.	Strategie attuali per la gestione del portafoglio prodotti. Strategie di marketing per la crescita e la competitività
12.10.5.	Strategie di portafoglio
	12.10.5.1. La matrice BCG
	12.10.5.2. La matrice di Ansoff
	12.10.5.3. La matrice di posizionamento competitivo
12.10.6.	Strategie
	12.10.6.1. Strategia di segmentazione
	12.10.6.2. Strategia di posizionamento
	12.10.6.3. Strategia di fidelizzazione
	12.10.6.4. Strategia funzionale

Modulo 13. Immagine aziendale

13.1.1. Idea di identità

13.1. Identità

	13.1.2.	Perché si ricerca l'identità?			
	13.1.3.	Tipi di identità			
	13.1.4.	Identità digitale			
13.2.	Identità aziendale				
	13.2.1.	Definizione. Perché avere un'identità aziendale?			
	13.2.2.	Fattori che influiscono sull'identità aziendale			
	13.2.3.	Componenti dell'identità aziendale			
	13.2.4.	Comunicare l'identità			
	13.2.5.	Identità aziendale, <i>marchio</i> e immagine aziendale			
13.3.	Immagir	ne aziendale			

13.3.1. Caratteristiche dell'immagine aziendale

- 13.3.2. A cosa serve l'immagine aziendale?13.3.3. Tipi di immagine aziendale13.3.4. Esempi
- 13.4. I segni identificativi di base 13.4.1. Il nome o *naming* 13.4.2. I loghi
 - 13.4.3. I monogrammi13.4.4. I loghi con immagini

1	2	5	Eattori n	orlo	momori	zzazione	doll'ida	ontità
1	J.	Э.	ration b	eria	шешоп	ZZazione	aema	enilla

- 13.5.1. Originalità
- 13.5.2. Valore simbolico
- 13.5.3. Capacità di rimanere impresso
- 13.5.4. Ripetizione

13.6. Metodologia per il processo di branding

- 13.6.1. Studio del settore e della concorrenza
- 13.6.2. Briefing, modelli
- 13.6.3. Definire la strategia e la personalità del brand. Valori
- 13.6.4. Pubblico di riferimento

13.7. Il cliente

- 13.7.1. Capire com'è il cliente
- 13.7.2. Tipologie di clienti
- 13.7.3. Il processo di riunione
- 13.7.4. L'importanza di conoscere il cliente
- 13.7.5. Definizione del budget

13.8. Manuale d'identità aziendale

- 13.8.1. Standard di realizzazione e applicazione del brand
- 13.8.2. Font aziendale
- 13.8.3. Colori aziendali
- 13.8.4. Altri elementi grafici
- 13.8.5. Esempi di manuali aziendali

13.9. Riprogettazione delle identità

- 13.9.1. Motivi per scegliere una riprogettazione dell'identità
- 13.9.2. Gestire il cambiamento dell'identità aziendale
- 13.9.3. Pratica corretta. Riferimenti visivi
- 13.9.4. Pratica sbagliata. Riferimenti visivi

13.10. Progetto di identità del brand

- 13.10.1. Presentazione e spiegazione del progetto. Riferimenti
- 13.10.2. Brainstorming. Analisi di mercato
- 13.10.3. Pubblico di riferimento, valore del brand
- 13.10.4. Prime idee e bozzetti. Tecniche creative
- 13.10.5. Definizione del progetto. Font e colori
- 13.10.6. Consegna e correzione dei progetti

Modulo 14. Disegno sostenibile

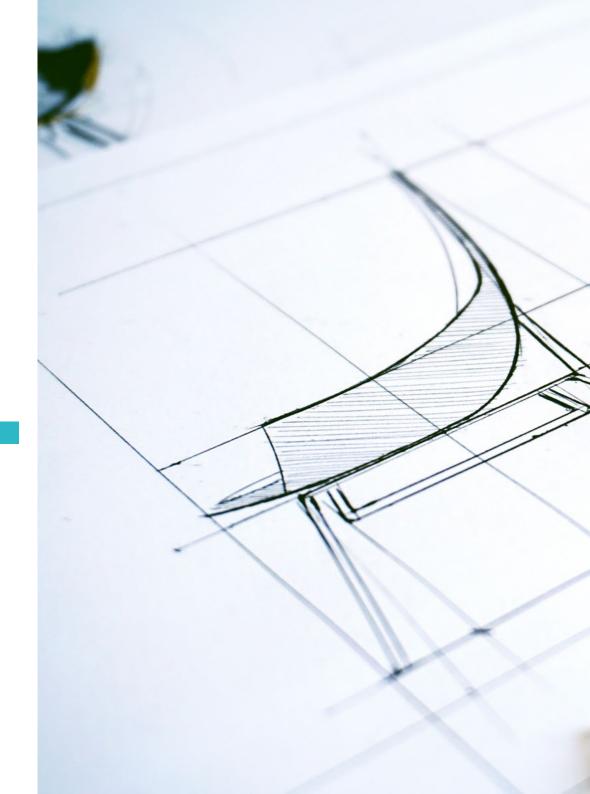
- 14.1. Stato ambientale
 - 14.1.1. Contesto ambientale
 - 14.1.2. Percezione ambientale
 - 14.1.3. Consumo e consumismo
- 14.2. Produzione sostenibile
 - 14.2.1. Impronta ecologica
 - 14.2.2. Biocapacità
 - 14.2.3. Deficit ecologico
- 14.3. Sostenibilità e innovazione
 - 14.3.1. Processi di produzione
 - 14.3.2. Gestione dei processi
 - 14.3.3. Avvio della produzione
 - 14.3.4. La Produttività tramite il design
- 14.4. Introduzione. Eco-design
 - 14.4.1. Sviluppo sostenibile
 - 14.4.2. Ecologia industriale
 - 14.4.3. Ecoefficienza
 - 14.4.4. Introduzione al concetto di Eco-design
- 14.5. Metodologie di Eco-design
 - 14.5.1. Proposte metodologiche per l'implementazione dell'Eco-design
 - 14.5.2. Preparazione del progetto (forze motrici, legislazione)
 - 14.5.3. Aspetti ambientali
- 14.6. Valutazione del ciclo di vita (LCA)
 - 14 6 1 Unità funzionale
 - 14.6.2. Inventario
 - 14.6.3. Rapporto di impatto
 - 14.6.4. Formulare conclusioni e strategie

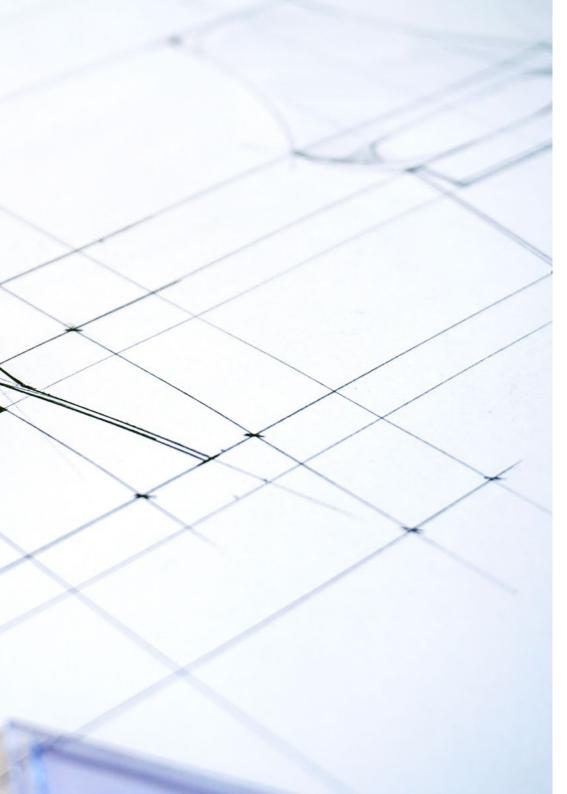
tech 34 | Struttura e contenuti

- 14.7. Idee di miglioramento (strategie di Ecodesign)
 - 14.7.1. Ridurre l'impatto
 - 14.7.2. Aumentare l'unità funzionale
 - 14.7.3. Impatto positivo
- 14.8. Economia Circolare
 - 14.8.1. Definizione
 - 14.8.2. Evoluzione
 - 14.8.3. Casi di successo
- 14.9. Cradle to Cradle
 - 14.9.1. Definizione
 - 14.9.2. Evoluzione
 - 14.9.3. Casi di successo
- 14.10. Regolamenti Ambientali
 - 14.10.1. Perché è necessaria una regolamentazione?
 - 14.10.2. Chi stabilisce i regolamenti?
 - 14.10.3. La regolamentazione nel processo di sviluppo

Modulo 15. Disegno del packaging

- 15.1. Introduzione al packaging
 - 15.1.1. Prospettiva storica
 - 15.1.2. Caratteristiche e funzionalità
 - 15.1.3. Descrizione del sistema-prodotto e del ciclo di vita
- 15.2. Ricerca sul packaging
 - 15.2.1. Fonti di informazione
 - 15.2.2. Lavoro sul campo
 - 15.2.3. Confronto e strategie
- 15.3. Packaging strutturale
 - 15.3.1. Analisi delle esigenze specifiche
 - 15.3.2. Forma, colore, odore, volume e texture
 - 15.3.3. Ergonomia della confezione
- 15.4. Marketing del packaging
 - 15.4.1. Relazione della confezione con il marchio e il prodotto
 - 15.4.2. Applicazioni di immagine della marca
 - 15.4.3. Esempi





Struttura e contenuti | 35 tech

- 15.5. Comunicazione nel packaging
 - 15.5.1. Relazione della confezione con il prodotto, il cliente e l'utente
 - 15.5.2. Design dei sensi
 - 15.5.3. Design dell'esperienza
- 15.6. Materiali e processi produttivi
 - 15.6.1. Vetro
 - 15.6.2. Carta e cartone
 - 15.6.3. Metallo
 - 15.6.4. Plastiche
 - 15.6.5. Materiali composti da materiali naturali
- 15.7. Sostenibilità applicata al packaging
 - 15.7.1. Strategie di ecodesign
 - 15.7.2. Analisi del ciclo di vita
 - 15.7.3. L'imballaggio come rifiuto
- 15.8. Legislazione
 - 15.8.1. Regolamenti specifici: identificazione e codifica
 - 15.8.2. Regolamenti su materiali plastici
 - 15.8.3. Tendenze attuali
- 15.9. Innovazione nel packaging
 - 15.9.1. Differenziarsi con il packaging
 - 15.9.2. Ultime tendenze
 - 15.9.3. Design per tutti
- 15.10. Progetti di packaging
 - 15.10.1. Casi di studio
 - 15.10.2. Strategie di packaging
 - 15.10.3. Esercizi pratici



Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione"



Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.



Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.



Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo
di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si
confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro
conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Metodologia | 41 tech

Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale. Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiale di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



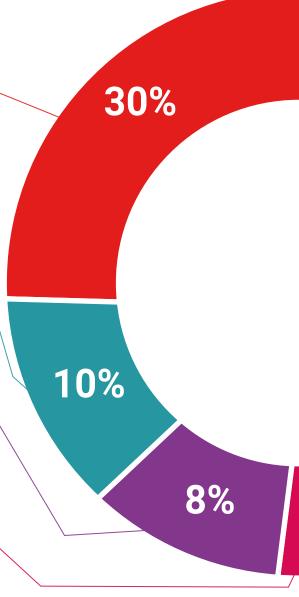
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.



Metodologia | 43 tech



Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.

Riepiloghi interattivi



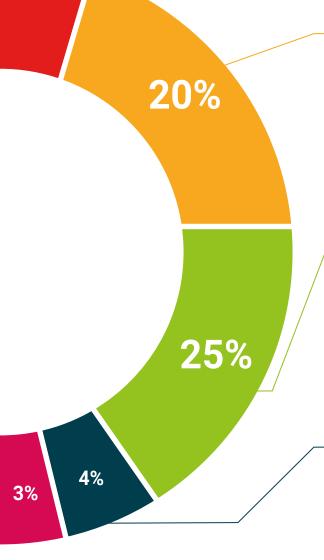
Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".

Testing & Retesting



Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.







tech 46 | Titolo

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio di **Master Specialistico in Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

TECH Global University è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra (*bollettino ufficiale*). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Dott ______, con documento d'identità ______ ha superato con successo e ottenuto il titolo di:

Master Specialistico in Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto

Si tratta di un titolo di studio privato corrispondente a 3,000 horas di durata equivalente a 120 ECTS, con data di inizio dd/mm/asaa.

TECH Global University è un'università riconosciuta ufficialmente dal Governo di Andorra il 31 de gennaio 2024, appartenente allo Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA).

In Andorra la Vella, 28 febbraio 2024

Questo titolo privato di **TECH Global Universtity** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: Master Specialistico in Disegno Industriale e Processo di Sviluppo del Prodotto

Modalità: online

Durata: 2 anni

Accreditamento: 120 ECTS





tech global university **Master Specialistico** Disegno Industriale

e Processo di Sviluppo del Prodotto

» Modalità: online

» Durata: 2 anni

» Titolo: TECH Global University

» Accreditamento: 120 crediti

» Orario: a scelta

» Esami: online

