Master Privato
Disegno Industriale

tech università tecnologica

tech università tecnologica

Master Privato

Disegno Industriale

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Accesso al sito web: www.techtitute.com/it/design/master/master-design-industriale

Indice

01
Presentazione
pag. 4

02
Obiettivi
pag. 8

03
Competenze
pag. 14

04
Struttura e contenuti
pag. 18

05
Metodologia
pag. 30

06
Titolo
pag. 38

01

Presentazione

L'industria muove il mondo. Le maggiori potenze economiche del mondo sono anche potenze industriali. E molte grandi multinazionali sono orientate a questo settore. Per questo motivo, il disegno industriale è oggi una delle aree professionali più richieste e i suoi specialisti godono di grande prestigio. Negli ultimi anni questa disciplina ha subito una completa trasformazione, guidata da nuove tecnologie e dispositivi di progettazione, che hanno richiesto agli esperti del settore di adattarsi. Grazie a questo programma, gli studenti potranno conoscere gli ultimi progressi in questo campo, approfondendo aspetti come la progettazione di elementi meccanici o le basi della produzione industriale. Il tutto assistiti dalle migliori risorse didattiche multimediali e da una metodologia di insegnamento 100% online che si adatta alle loro esigenze personali.

Grazie a questo programma diventerai un grande specialista in Disegno Industriale e potrai optare per grandi opportunità professionali in questo importante settore economico"

Il disegno industriale è fondamentale per la vita di tutti i giorni. Tutti i tipi di veicoli, elettrodomestici, strumenti e utensili domestici esistono grazie al lavoro dei progettisti che si occupano di questo settore. Si tratta quindi di un settore essenziale e le grandi aziende industriali che producono questi strumenti e oggetti sono costantemente alla ricerca di professionisti in grado di migliorare i loro progetti e le loro creazioni in vista di obiettivi diversi come il miglioramento delle prestazioni di questi dispositivi, il risparmio dei costi o il miglioramento dell'estetica.

Questo Master Privato, quindi, fornirà al progettista tutti gli elementi necessari per diventare un grande specialista in questo campo. Durante il corso potrai approfondire argomenti come i sistemi di rappresentazione tecnica, i materiali metallici e ceramici o il disegno di fabbricazione, in particolare per quanto riguarda aspetti come i polimeri.

Il progettista potrà inoltre diventare un grande esperto in questo settore grazie al programma ideato da TECH, che si sviluppa attraverso un sistema di apprendimento online adattabile alla sua situazione personale e professionale. Questo metodo è stato sviluppato in modo che lo studente non debba sottostare a orari rigidi o recarsi in un istituto accademico fisico. Questo corso dispone inoltre delle migliori risorse multimediali: video, attività teoriche e pratiche, riassunti interattivi e masterclass, ecc.

Questo **Master Privato in Disegno industriale** 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
- I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet

Le aziende industriali hanno bisogno di progettisti per migliorare le prestazioni, i costi e l'estetica dei loro prodotti, e questo programma ti farà diventare un esperto con la capacità di rispondere alle esigenze del mercato professionale attuale"

La metodologia 100% online di TECH ti permetterà di continuare a sviluppare il tuo percorso professionale senza interruzioni, essendo completamente adattabile alle tue circostanze personali"

Questo programma ti consentirà di apprendere i dettagli della produzione industriale e di migliorare il tuo lavoro di progettista specializzato in questo settore.

Il Master Privato mette a tua disposizione i migliori materiali didattici nel campo del disegno industriale.

Il personale docente del programma comprende professionisti che apportano la propria esperienza professionale, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche di primo piano e a prestigiose università.

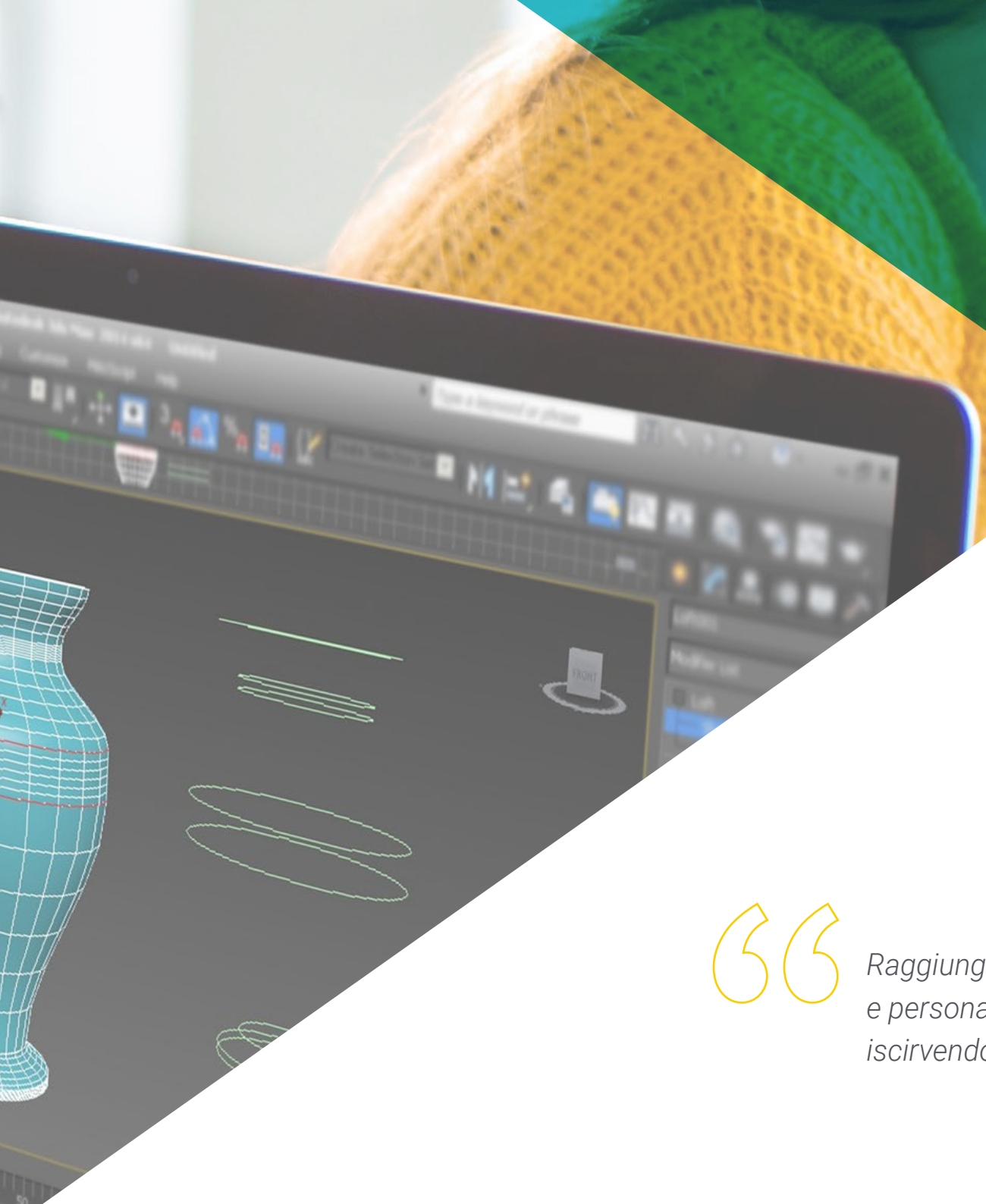
I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. A tale fine, disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconosciuta fama.

02

Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Master Privato in Disegno Industriale è quello di riunire le conoscenze più avanzate e innovative in quest'area di creazione per portarle ai professionisti in modo semplice e completamente adattato alle loro esigenze. Per raggiungere questo obiettivo, TECH impiega una metodologia didattica flessibile che permette allo studente di scegliere il tempo e il luogo in cui studiare, e gli offre la tecnologia educativa più avanzata con le risorse didattiche più innovative ed efficaci.



Raggiungi tutti i tuoi obiettivi professionali e personali grazie alla crescita che otterrai iscrivendoti a questo programma specializzato"

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 livello artistico

Questa è l'opportunità che stavi cercando per avere accesso alle grandi aziende industriali della tua zona"

Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Progettazione

- Collegare e correlare le diverse aree di progettazione, i campi di applicazione e le branche 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. I 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
- Riflettere su sé stessi, il proprio spazio emozionale e l'ambiente circostante in modo tale da effettuare un'analisi di questi 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 disegno
- 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 nelle proiezioni ortogonali, assonometriche e coniche per trasmettere un'idea per la loro 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

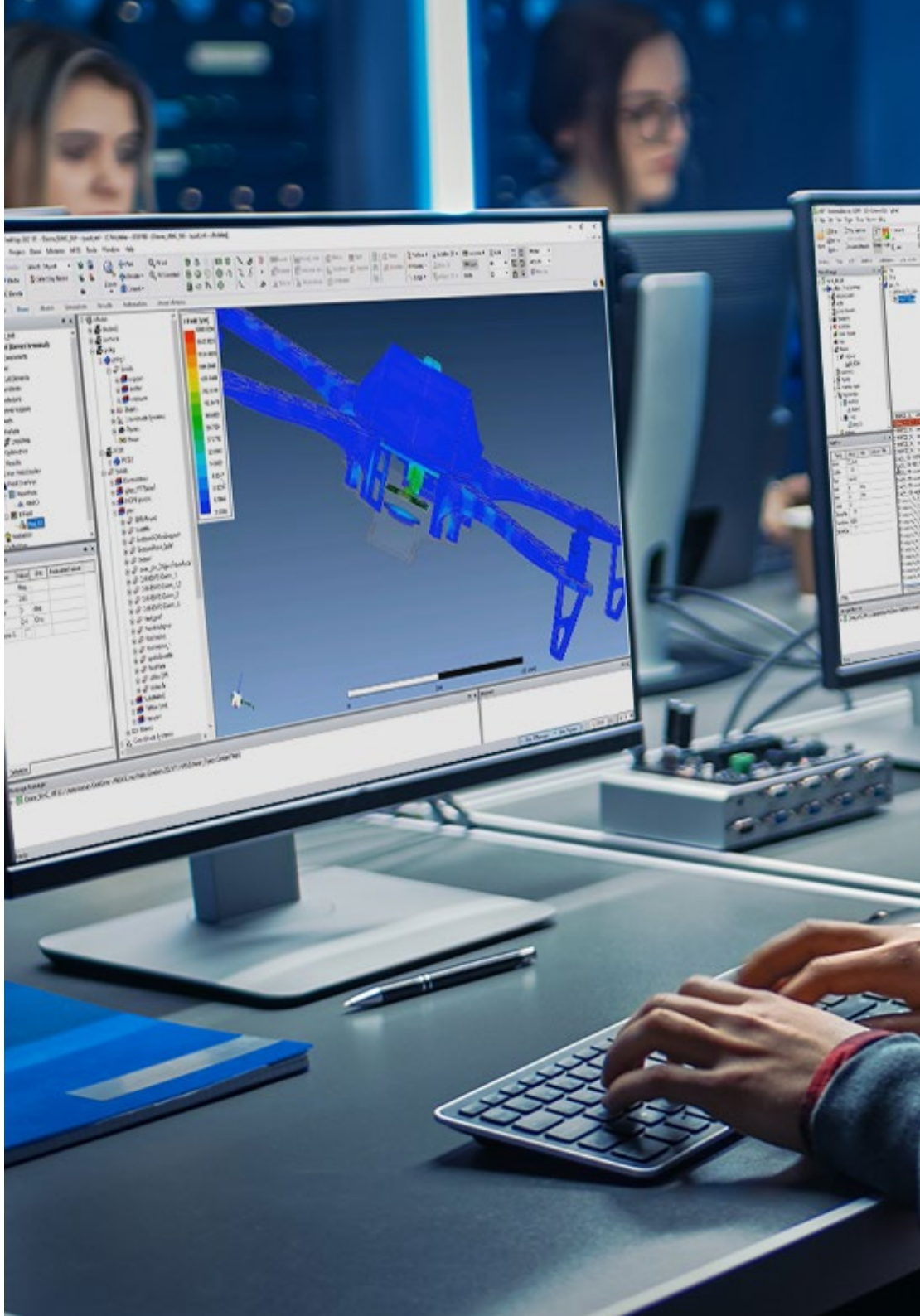
- Padroneggiare tutti gli aspetti della progettazione in Ingegneria Meccanica
- Sviluppare brevetti, modelli di utilità e disegno industriale
- Valutare le varie teorie di errore per la loro applicazione in ogni elemento delle macchine
- Progettare, analizzare e valutare componenti di macchine usando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

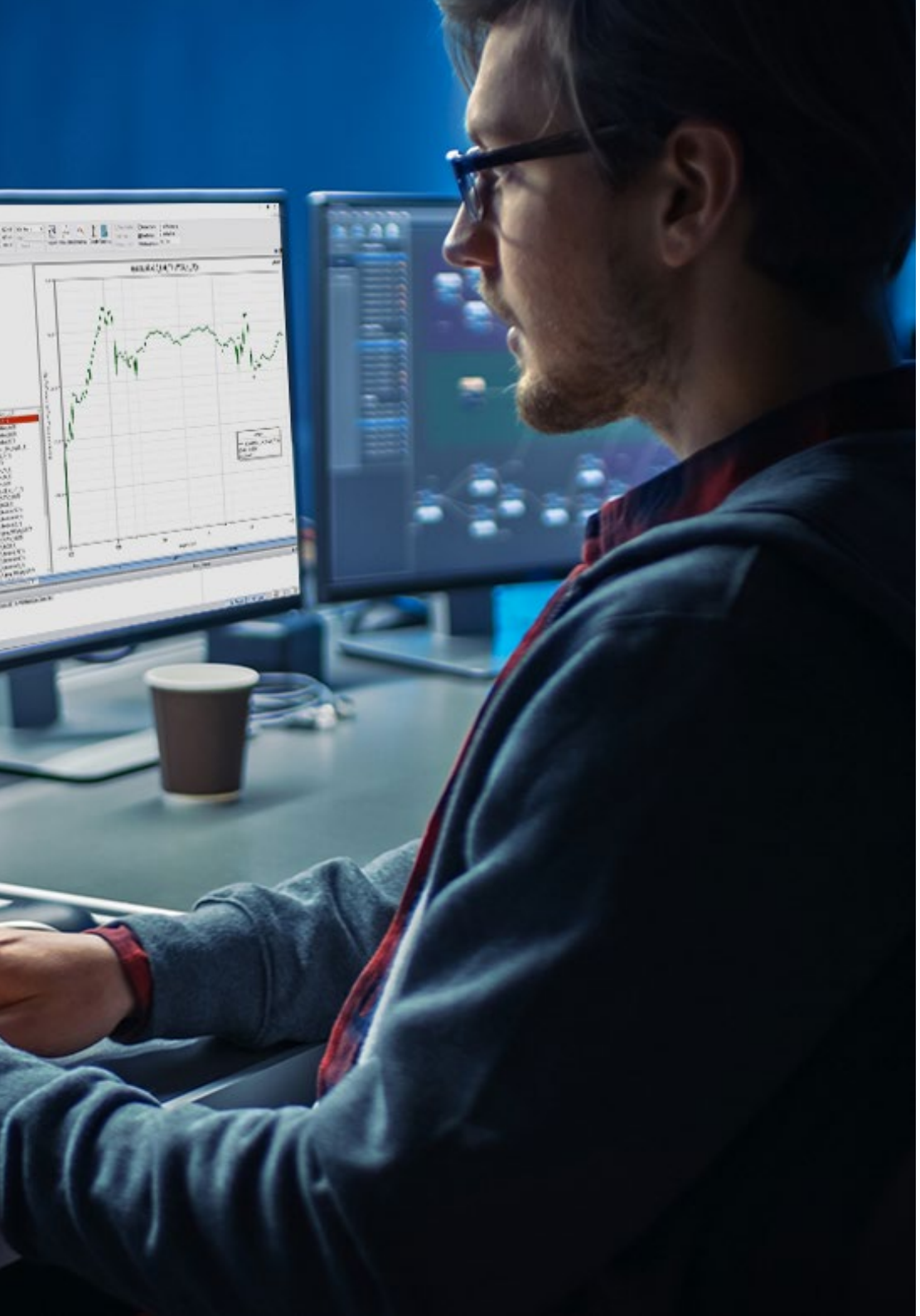
Modulo 6. Disegno per la fabbricazione

- 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

Modulo 7. Progettazione e sviluppo del prodotto

- Stabilire tutte le parti da prendere in considerazione nel processo di disegno e sviluppo di un nuovo prodotto per le sue corrette prestazioni in termini di qualità, tempi, costi, risorse, comunicazioni e rischi.
- Analizzare in dettaglio le fasi di sviluppo del processo produttivo fino a quando il prodotto non sarà disponibile 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 la progettazione

- Utilizzare 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 di base e l'esecuzione dei diversi processi produttivi
- Conoscere gli strumenti più comuni utilizzati per le misure longitudinali nella produzione meccanica, comprese le caratteristiche costruttive e metrologiche
- Adattare la metodologia e la definizione dei requisiti in base all'applicazione prevista per la procedura
- Elaborare approssimazioni del progetto al mondo reale utilizzando una presentazione grafica bidimensionale e virtuale in tre dimensioni, con l'ausilio di software specifici

Modulo 10. Etica e impresa

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

Questa è l'opportunità che stavi cercando per avere accesso alle grandi aziende industriali della tua zona"

03

Competenze

Questo Master Privato in Disegno Industriale consentirà ai professionisti di acquisire e sviluppare numerose competenze in questo settore creativo. Il programma si concentra sulla produzione industriale, esaminando i materiali utilizzati, le tecniche di modellazione e lavorazione e le procedure creative necessarie per operare in questo importante settore professionale. Questo titolo è quindi essenziale per i progettisti che desiderano entrare in questo campo e ampliare le loro prospettive di carriera in uno dei settori industriali in più rapida crescita.

Sviluppa tutte le competenze necessarie per diventare un grande esperto di design industriale grazie a questo programma"

Competenze generali

- Analizzare le opzioni di prototipazione disponibili per una corretta valutazione del disegno iniziale
- Conoscere a livello di base le strutture normative, legali, organizzative e i modelli di lavoro nei contesti artistici, intellettuali, economici, tecnologici e politici, analizzando il loro potenziale di sviluppo dal punto di vista del design
- Sviluppare competenze e abilità per esprimersi con precisione, chiarezza e obiettività nelle soluzioni grafiche
- Comprendere modelli 3D e visualizzare figure o componenti da qualsiasi punto di vista
- Affrontare direttamente la rappresentazione di corpi tridimensionali su un piano, affinando il senso della percezione
- Approfondire le tecniche, le loro fasi e gli strumenti relativi al piano concettuale che precede la realizzazione finale del prodotto, così come la traduzione dei requisiti del cliente finale in specifiche tecniche che il prodotto dovrà rispettare

Competenze specifiche

- Esaminare il processo di progettazione di un nuovo prodotto, dalla creazione del CAD all'analisi dei difetti e alla stesura del disegno, fino all'approvazione della conformità del progetto ai requisiti
- Utilizzare gli strumenti software associati a ciascuna fase della prototipazione rapida digitale e del reverse engineering
- Analizzare e valutare i materiali metallici, ferrosi e non
- Analizzare e valutare i materiali polimerici, di ceramica o composti
- Analizzare e valutare le materiali utilizzati nella fabbricazione additiva
- Conoscere il modello ISO di regolazione e tolleranza, compresa la nomenclatura e il calcolo dei diversi parametri
- Conoscere le caratteristiche costruttive delle macchine operatrici più comuni e gli aspetti fondamentali della tecnologia di lavorazione, comprese le teorie di taglio e la meccanica di lavorazione

Questo Master ti aprirà le porte di numerose società industriali che vorranno contare sulle tue competenze per sviluppare i loro nuovi prodotti"

05

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Master Privato in Disegno Industriale sono stati sviluppati da esperti di fama internazionale in quest'area creativa, che si sono occupati di incorporare in questo programma gli ultimi sviluppi del settore. Questo Master è pertanto articolato in 10 moduli specialistici e approfondisce temi importanti come la progettazione di elementi meccanici, in particolare di parti come freni, frizioni e giunti, la progettazione e lo sviluppo di prodotti o i diversi processi di produzione.

Non troverai contenuti più completi e aggiornati nel campo del Disegno Industriale"

Modulo 1. Fondamenti di Design

1.1. Storia del Design
- 1.1.1. La rivoluzione industriale
- 1.1.2. Le fasi del Design
- 1.1.3. L'architettura
- 1.1.4. La Scuola di Chicago

1.2. Stili e movimenti del Design
- 1.2.1. Disegno Decorativo
- 1.2.2. Movimento Modernista
- 1.2.3. Art Déco
- 1.2.4. Disegno industriale
- 1.2.5. La Bauhaus
- 1.2.6. II Guerra Mondiale
- 1.2.7. Le Transvanguardie
- 1.2.8. Disegno Contemporaneo

1.3. Designer e tendenze
- 1.3.1. Interior Designer
- 1.3.2. Graphic Designer
- 1.3.3. Designer industriali o di prodotto
- 1.3.4. Designer di Moda

1.4. Metodologie progettuali del Design
- 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 Cháves

1.5. Il linguaggio del Design
- 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 Design 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

1.8. Design e Semantica
- 1.8.1. La semantica
- 1.8.2. Il significato

1.8.3. Significato Denotativo e Significato 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. Design 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 Design
1.10.1. Problemi attuali del Design
1.10.2. I temi attuali del Design
1.10.3 Contributi alla Metodologia

Modulo 2. I 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. Di cosa ho bisogno? Materiali
2.2. La percezione come primo atto creativo
2.2.1. Cosa vedi? Cosa ascolti? Cosa senti?
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
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. Referenze
2.4. Creare il nostro Libro d'artista
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. Creare il nostro Libro d'artista II
2.5.1. La macchia
2.5.2. Colori a cera. Sperimentazione
2.5.3. Pigmenti naturali
2.6. Creare il nostro Libro d'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. Fare senza pensare
2.7.1. Che cosa otteniamo col fare senza pensare?
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. Trattamenti topici Manifesto sulla critica creativa
2.9. Il blocco creativo
2.9.1. Che cos'è il blocco?
2.9.2. Espandi i tuoi limiti
2.9.3. Caso pratico: sporcarsi le mani
2.10. Studio del nostro Libro d'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 sentito? Autoanalisi
2.10.4. Caso pratico: critica a sé stessi

Modulo 3. Sistemi di rappresentazione tecnica

3.1. Introduzione alla geometria piana
- 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 obliqua
  - 3.1.7.2. Tipi di sistemi di rappresentazione
    - 3.1.7.2.1. Sistemi di misura
    - 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. Isometria
  - 3.3.1.1. Uguaglianza
  - 3.3.1.2. Traslazione
  - 3.3.1.3. Simmetria
  - 3.3.1.4. Rotazione
- 3.3.2. Isomorfiche
  - 3.3.2.1. Omotetia
  - 3.3.2.2. Somiglianze
- 3.3.3. Anamorfiche
  - 3.3.3.1. Omologia
  - 3.3.3.2. Inversione
- 3.3.4. Proiettive
  - 3.3.4.1. Omologia
  - 3.3.4.2. Omologia affine o affinità

3.4. I 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. Quadrilateri
  - 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 sulle 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 rispetto a una 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
- 3.5.3. Curve coniche
  - 3.5.3.1. Ellisse
  - 3.5.3.2. Parabola
  - 3.5.3.3. Iperbole

3.6. Sistema diedro
- 3.6.1. Informazioni generali
  - 3.6.1.1. Il punto e la retta
  - 3.6.1.2. Il piano Le intersezioni
  - 3.6.1.3. Parallelismo, perpendicolarità e distanze
  - 3.6.1.4. Cambiamenti di piano
  - 3.6.1.5. Rotazione
  - 3.6.1.6. Declassamento
  - 3.6.1.7. Angoli
- 3.6.2. Curve e superfici
  - 3.6.2.1. Curve
  - 3.6.2.2. Superfici
  - 3.6.2.3. Poliedri
  - 3.6.2.4. Piramide
  - 3.6.2.5. Prisma
  - 3.6.2.6. Cono
  - 3.6.2.7. Cilindro
  - 3.6.2.8. Superfici di rivoluzione
  - 3.6.2.9. Intersezione tra superfici
- 3.6.3. Ombre
  - 3.6.3.1. Informazioni generali

3.7. Sistema vincolato
- 3.7.1. Punto, retta e piano
- 3.7.2. Intersezioni e abbattimenti
  - 3.7.2.1. Deriva
  - 3.7.2.2. Applicazioni
- 3.7.3. Parallelismo, perpendicolarità, distanze e angoli
  - 3.7.3.1. Perpendicolarità
  - 3.7.3.2. Distanze
  - 3.7.3.3. Angoli
- 3.7.4. Linee, superfici e terreni
  - 3.7.4.1. Terreni
- 3.7.5. Applicazioni

3.8. Sistema assonometrico
- 3.8.1. Assonometria ortogonale: punto, retta e piano
- 3.8.2. Assonometria ortogonale: intersezioni, deriva e perpendicolarità
  - 3.8.2.1. Deriva
  - 3.8.2.2. Perpendicolarità
  - 3.8.2.3. Forme piane
- 3.8.3. Assonometria ortogonale: prospettiva dei corpi
  - 3.8.3.1. Rappresentazione dei corpi
- 3.8.4. Assonometria obliqua: deriva, perpendicolarità
  - 3.8.4.1. Vista frontale
  - 3.8.4.2. Deriva e perpendicolarità
  - 3.8.4.3. Figure piane
- 3.8.5. Assonometria obliqua: prospettiva dei corpi
  - 3.8.5.1. Ombre

3.9. Sistema conico
- 3.9.1. Proiezione conica o centrale
  - 3.9.1.1. Le intersezioni
  - 3.9.1.2. Parallelismo
  - 3.9.1.3. Deriva
  - 3.9.1.4. Perpendicolarità
  - 3.9.1.5. Angoli
- 3.9.2. Prospettiva lineare
  - 3.9.2.1. Costruzioni ausiliarie
- 3.9.3. Prospettiva di linee e superfici
  - 3.9.3.1. Prospettiva pratica
- 3.9.4. Metodi di prospettiva
  - 3.9.4.1. Struttura inclinata
- 3.9.5. Restituzione prospettica
  - 3.9.5.1. Riflessi
  - 3.9.5.2. Ombre

3.10. Bozzetto
- 3.10.1. Obiettivi del bozzetto
- 3.10.2. La proporzione
- 3.10.3. Processo di abbozzo
- 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
  4.9.3. 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. Corrente parassita di Foucault (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. Disegno di rotazione e cuscinetti
  5.6.1. Cuscinetti di frizione
  5.6.2. Cuscinetti
5.7. Disegno di freni, frizioni e collegamenti
  5.7.1. Freni
  5.7.2. Frizioni
  5.7.3. Collegamenti
5.8. Disegno di molle meccaniche
5.9. Disegno di giunzioni non permanenti
  5.9.1. Giunzioni bullonate
  5.9.2. Giunzioni rivettate
5.10. Disegno di giunzioni permanenti
  5.10.1. Giunzioni saldate
  5.10.2. Giunzioni adesive

Modulo 6. Disegno per la fabbricazione

6.1. Disegno per la fabbricazione e l'assemblaggio
6.2. Conformazione per modello
  6.2.1. Fusione
  6.2.2. Iniezione
6.3. Conformazione per deformazione
  6.3.1. Deformazione plastica
  6.3.2. Stampa
  6.3.3. Forgiatura
  6.3.4. Estrusione
6.4. Conformazione per 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. Formato da polimeri e materiali di ceramica
6.8. Fabbricazione di pezzi di 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. *Bound power extrusion*
6.10. Ingegneria robusta
  6.10.1. Metodo Taguchi
  6.10.2. Disegno di esperimenti
  6.10.3. Controllo statistico dei processi

Modulo 7. Progettazione e sviluppo del prodotto

7.1. QFD nel disegno 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 di sviluppo
- 7.1.3. Vantaggi e limiti

7.2. *Design Thinking* (Pensiero progettuale)
- 7.2.1. Progettazione, necessità, 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. Il Prodotto La sua progettazione (CAD) e il suo sviluppo
- 7.5.1. Gestione delle informazioni/PLM/Ciclo di vita del prodotto
- 7.5.2. Modalità ed effetti dei guasti del prodotto
- 7.5.3. Costruzione CAD Revisioni
- 7.5.4. Modelli di prodotto e fabbricazione
- 7.5.5. Verifica del progetto

7.6. Prototipi Il loro sviluppo
- 7.6.1. Prototipazione rapida
- 7.6.2. Piano di controllo
- 7.6.3. Disegno di esperimenti
- 7.6.4. Analisi dei sistemi di misurazione

7.7. Processo di produzione Progettazione e sviluppo
- 7.7.1. Modalità ed effetti del malfunzionamento del 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. Messa in produzione
- 7.7.6. Valutazione iniziale del processo

7.8. Prodotto e processo La sua validazione
- 7.8.1. Valutazione dei sistemi di misurazione
- 7.8.2. Test di validazione
- 7.8.3. Controllo statistico del processo (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 collaudate
- 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 per la progettazione

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 per la progettazione
- 8.2.1. Usi comuni
- 8.2.2. Controindicazioni
- 8.2.3. Combinazione di materiali

8.3. Arte + Innovazione
- 8.3.1. Materiali nell'arte
- 8.3.2. Nuovi materiali
- 8.3.3. Materiali composti

8.4. Fisica
- 8.4.1. Concetti di base
- 8.4.2. Composizione dei materiali
- 8.4.3. Test meccanici

8.5. Tecnologia
- 8.5.1. Materiali intelligenti
- 8.5.2. Materiali dinamici
- 8.5.3. Il futuro dei materiali

8.6. Sostenibilità
- 8.6.1. Approvvigionamento
- 8.6.2. Uso
- 8.6.3. Gestione finale

8.7. Biomimetica
- 8.7.1. Riflessione
- 8.7.2. Trasparenza
- 8.7.3. Altre tecniche

8.8. Innovazione
- 8.8.1. Casi di successo
- 8.8.2. Ricerca sui materiali
- 8.8.3. Fonti di ricerca

8.9. Prevenzione dei rischi
- 8.9.1. Fattore di sicurezza
- 8.9.2. Fuoco
- 8.9.3. Rottura
- 8.9.4. Altri rischi

Modulo 9. Produzione industriale

9.1. Tecnologie di fabbricazione
- 9.1.1. Introduzione
- 9.1.2. Evoluzione della fabbricazione
- 9.1.3. Classificazione dei processi di fabbricazione

9.2. Taglio dei solidi
- 9.2.1. Gestione di pannelli e lastre
- 9.2.2. Fabbricazione a flusso continuo

9.3. Fabbricazione di forme sottili e cave
- 9.3.1. Rotomodellazione
- 9.3.2. Soffiaggio
- 9.3.3. Confronto

9.4. Fabbricazione per consolidamento
- 9.4.1. Tecniche complesse
- 9.4.2. Tecniche avanzate
- 9.4.3. Texture e finiture superficiali

9.5. Controllo di qualità
- 9.5.1. Metrologia
- 9.5.2. Regolazioni
- 9.5.3. Tolleranza

9.6. Assemblaggi e imballaggi
- 9.6.1. Sistemi di costruzione
- 9.6.2. Processi di assemblaggio
- 9.6.3. Considerazioni sul design per l'assemblaggio

9.7. Logistica post-produzione
- 9.7.1. Stoccaggio
- 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. Design funzionale dei 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 della geometria
9.9.3. Compatibilità e modifica
9.10. *Lean Manufacturing*
9.10.1. Pensiero Lean
9.10.2. Sprechi in azienda
9.10.3. LE 5 S

Modulo 10. Etica e impresa

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. Etica e morale
10.2.2. Etica materiale ed 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 disegno
10.4.2. Processo decisionale etico
10.4.3. Relazioni e competenze professionali etiche
10.5. Responsabilità sociale aziendale
10.5.1. Senso etico dell'azienda
10.5.2. Codice di comportamento
10.5.3. Globalizzazione e multiculturalismo
10.5.4. Non discriminazione
10.5.5. Sostenibilità e ambiente
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. Concetto economico di azienda e imprenditore
10.7.2. Stato giuridico dell'azienda
10.8. L'imprenditore
10.8.1. Concetto e caratteristiche dell'imprenditore
10.8.2. Società personali e società di capitale (società per azioni e società a responsabilità limitata)
10.8.3. Acquisizione dello status di imprenditore
10.8.4. Responsabilità aziendale
10.9. Regolamentazione della concorrenza
10.9.1. Antitrust
10.9.2. Concorrenza illegale o sleale
10.9.3. Strategia competitiva
10.10. Diritto della 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

Questo programma di TECH ti avvicinerà al tuo obiettivo: diventare un designer industriale molto richiesto in questo settore"

05

Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine.***

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

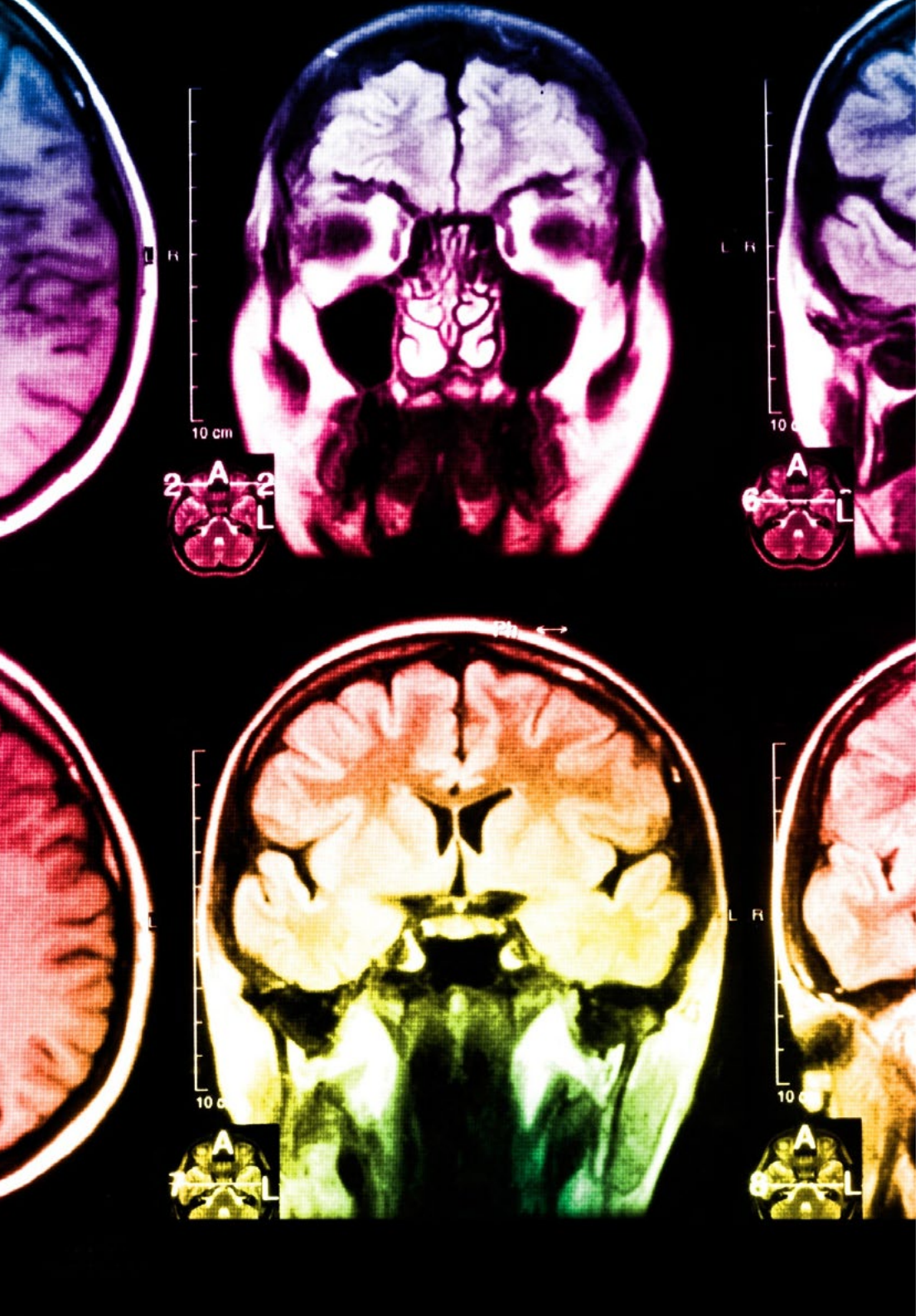
TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

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.



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.

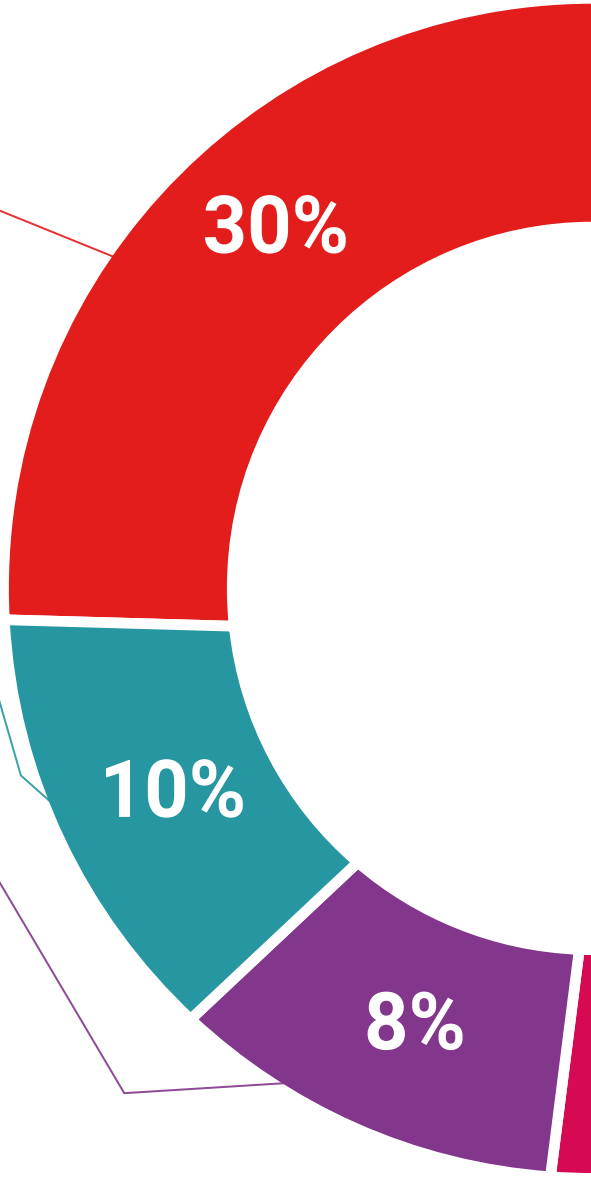
Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.

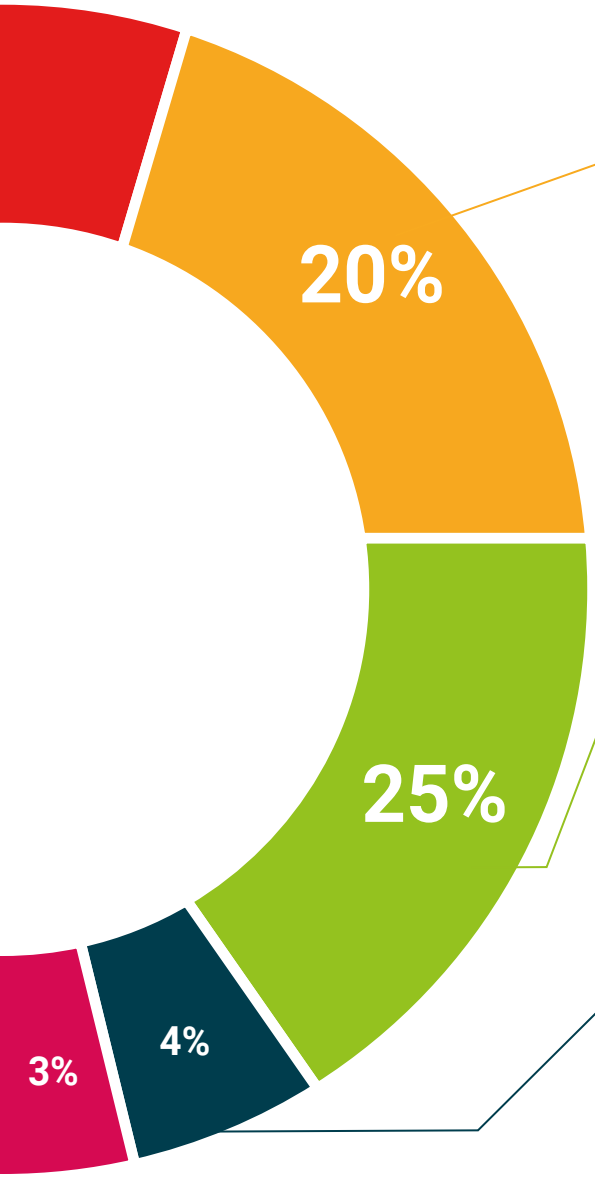
Pratiche di competenze e competenze

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.





Casi di Studio

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.

07

Titolo

Il Master Privato in Disegno Industrial, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Master Privato rilasciata da TECH Università Tecnologica.

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità"

Questo **Master Privato in Disegno Industriale** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Master Privato** rilasciata da **TECH Università Tecnologica.**

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel' Master Privato, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Master Privato in Disegno Industriale**

Modalità: **online**

Durata: **12 mesi**

tech università tecnologica

Conferisce il presente

DIPLOMA

a

Dott./Dott.ssa _____, con documento d'identità nº_____

Per aver completato con esito positivo e accreditato il programma di

MASTER PRIVATO

in

Disegno Industriale

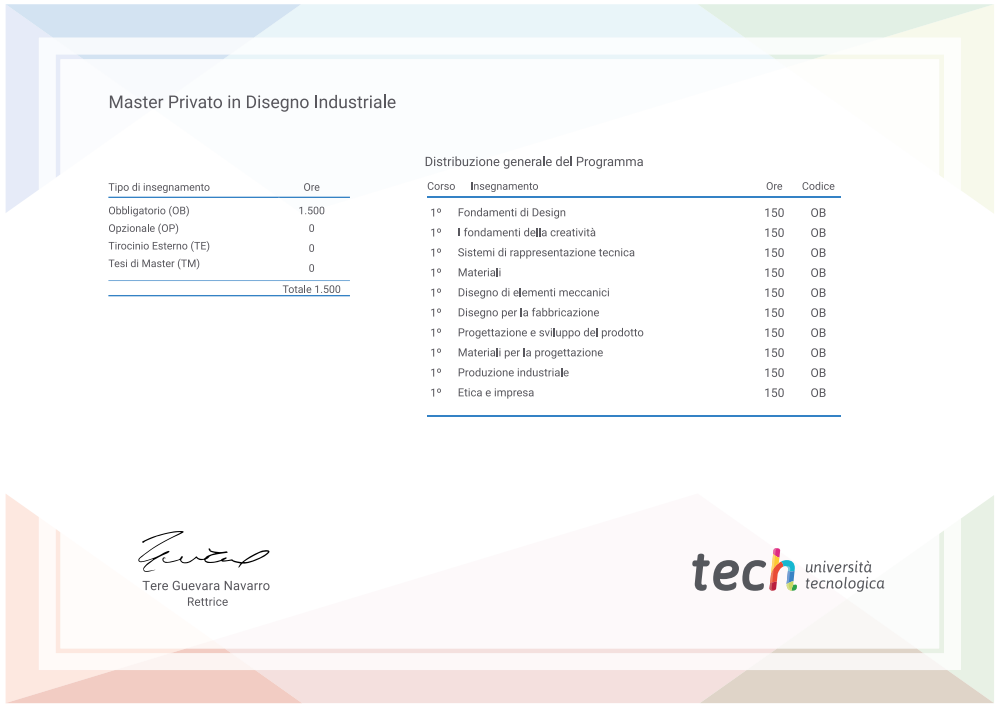
Si tratta di un titolo rilasciato da questa Università ed equivalente a 1.500 ore, con data di inizio gg/mm/aaaa e con data di fine gg/mm/aaaa.

TECH è un Istituto Privato di Istruzione Superiore riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione a partire dal 28 giugno 2018.

In data 17 Giugno 2020

Tere Guevara Navarro
Rettrice

Questo titolo deve essere sempre accompagnato da un titolo universitario rilasciato dall'autorità competente per l'esercizio della pratica professionale in ogni paese. codice unico TECH: AFWORD23S techtitute.com/titulos


Master Privato in Disegno Industriale

Tipo di insegnamento	Ore
Obbligatorio (OB)	1.500
Opzionale (OP)	0
Tirocinio Esterno (TE)	0
Tesi di Master (TM)	0
	Totale 1.500

Distribuzione generale del Programma

Corso	Insegnamento	Ore	Codice
1º	Fondamenti di Design	150	OB
1º	I fondamenti della creatività	150	OB
1º	Sistemi di rappresentazione tecnica	150	OB
1º	Materiali	150	OB
1º	Disegno di elementi meccanici	150	OB
1º	Disegno per la fabbricazione	150	OB
1º	Progettazione e sviluppo del prodotto	150	OB
1º	Materiali per la progettazione	150	OB
1º	Produzione industriale	150	OB
1º	Etica e impresa	150	OB

Tere Guevara Navarro
Rettrice

tech università tecnologica

*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente quanta
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università tecnologica

Master Privato

Disegno Industriale

- Modalità: **online**
- Durata: **12 mesi**
- Titolo: **TECH Università Tecnologica**
- Orario: **a scelta**
- Esami: **online**

Master Privato
Disegno Industriale

tech università tecnologica