

Master Privato

Product Design Sostenibile





Master Privato Product Design Sostenibile

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techitute.com/it/design/master/master-product-design-sostenibile

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Competenze

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 28

06

Titolo

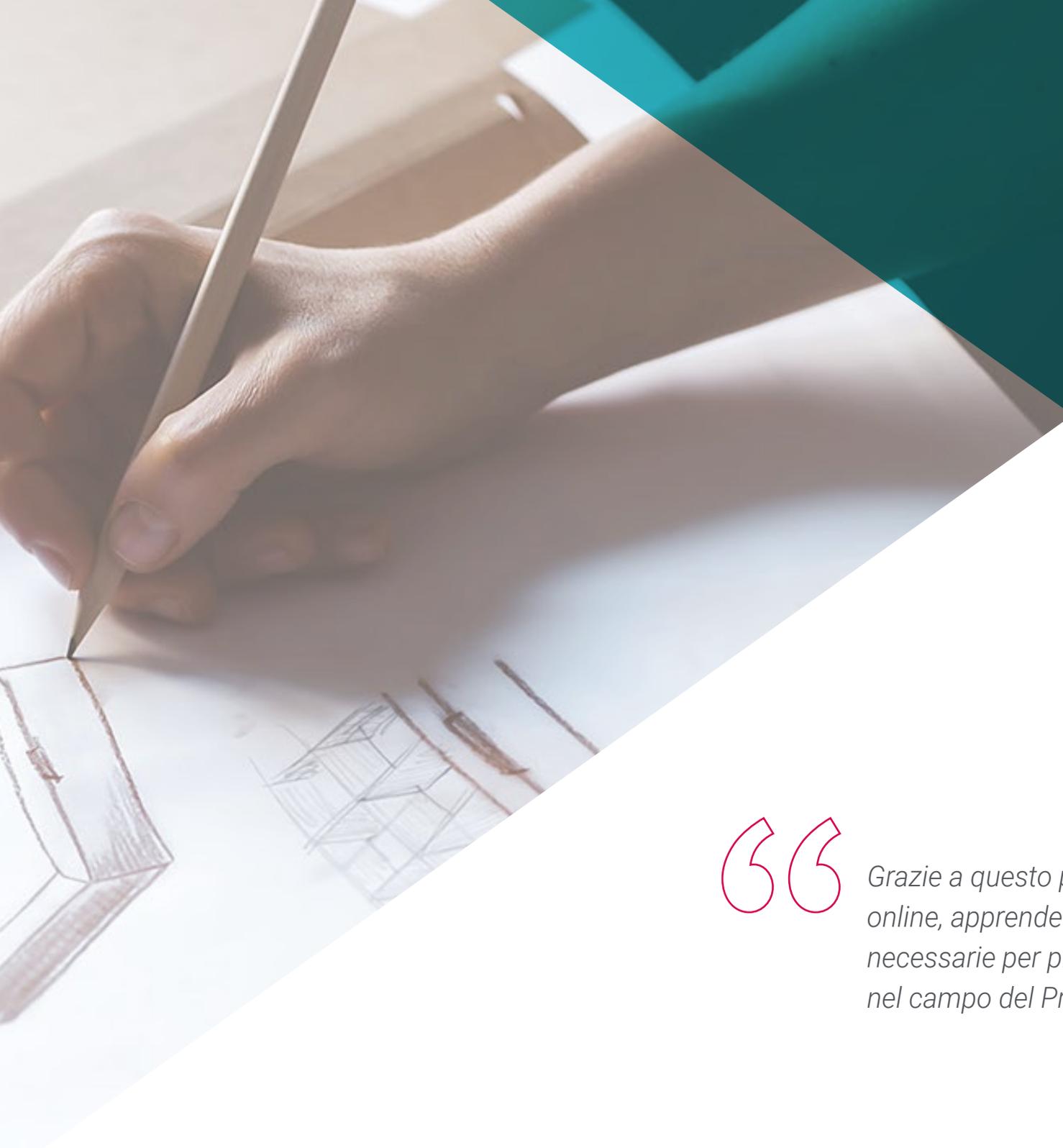
pag. 36

01

Presentazione

I cambiamenti climatici, le recenti trasformazioni del settore produttivo e la crescente consapevolezza ecologica hanno reso il Design Sostenibile una disciplina di grande importanza. Al giorno d'oggi, tale settore è sempre più richiesto e i suoi specialisti dispongono di numerose opportunità professionali. Grazie a questo titolo, i progettisti avranno accesso alle conoscenze più avanzate in questo settore e si approcceranno agli ultimi sviluppi riguardanti l'economia circolare o la scelta dei materiali più adatti per questo tipo di creazioni. Il programma si basa su una metodologia completamente online e dispone di varie risorse multimediali per preparare il professionista ad affrontare tutte le sfide presenti e future di questa disciplina.





“

Grazie a questo programma totalmente online, apprenderai tutte le nozioni necessarie per progredire nella tua carriera nel campo del Product Design Sostenibile”

La crescente consapevolezza sociale rispetto ai problemi ambientali ha portato a importanti cambiamenti dei modelli di produzione e consumo. Oggigiorno, le aziende non cercano più solo modelli di business redditizi, ma anche sostenibili. Uno dei profili professionali più richiesti, di conseguenza, è quello del product designer specializzato in sostenibilità.

Si tratta di una figura sempre più richiesta, ma al momento non abbastanza diffusa. Riuscire a diventare un grande esperto in questo campo, pertanto, può aiutare il designer a trovare importanti opportunità lavorative. Questo programma è dunque pensato appositamente per fornire al professionista le tecniche e gli strumenti migliori per realizzare creazioni sostenibili.

Nel corso di questo Master Privato potrai approfondire temi come lo sviluppo imprenditoriale nelle industrie creative, le energie rinnovabili, lo sviluppo sostenibile internazionale, nonché le principali metodologie di eco-design, tra i tanti contenuti innovativi. Tutto questo sarà possibile grazie a un sistema di insegnamento online che permetterà al designer di conciliare il lavoro con lo studio, giacché potrà scegliere il momento e il luogo in cui studiare, senza dover seguire un orario prestabilito o doversi spostare fisicamente a un centro accademico.

Questo **Master Privato in Product Design Sostenibile** presenta il programma più completo e aggiornato presente sul mercato. Le caratteristiche principali del Master sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti in Design Sostenibile
- ◆ 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
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo, fisso o portatile, dotato di connessione a internet



Avrai a disposizione contenuti più aggiornati in merito alle principali metodologie di ecodesign, illustrate dalle risorse multimediali più avanzate"

“

I grandi studi di design sono alla ricerca di specialisti che si adattino al nuovo contesto dello sviluppo sostenibile. Questo programma ti permetterà di raggiungere un altro livello di qualità professionale, rendendoti un esperto del settore"

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 sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. A tale fine, disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconosciuta fama.

Questo programma ti permetterà di approfondire aspetti quali i principi fondamentali della creatività e della responsabilità sociale aziendale.

Avrai a disposizione le più avanzate tecnologie didattiche per affermarti come il miglior designer specializzato in sostenibilità.



02 Obiettivi

Questo programma mira a fornire allo studente le competenze per diventare un esperto in Product Design Sostenibile. Per raggiungere tale obiettivo, il Master riunisce le conoscenze più avanzate del settore e offre ai professionisti le tecniche e le procedure di Design Sostenibile più avanzate e richieste dal mercato del lavoro. Al termine di questo Master sarai quindi uno specialista su cui le grandi aziende del settore vorranno fare affidamento per sviluppare le loro nuove creazioni.



Approximate
Machinery Mass:
409 kg

TOLERANCES - UNLESS OTHERWISE STATED		Welded Aluminium/Steel	
ALL DIMENSIONS ARE IN MILLIMETRES	ONE DECIMAL PLACES - 0.1	DO NOT SCALE	PLDT SIZE: A3
TWO DECIMAL PLACES - 0.02	THREE DECIMAL PLACES - 0.01	LIPOPT 2.0 - General Dimension Drawing	
SPORTS LABS		LIPOPT 2.0 - General Dimension Drawing	
Chris		02/11/2018	
DRAWING NO.		1 of 1	
		1/15	

MATERIAL: ALUMINIUM	GENERAL TOLERANCES DIMENSIONS TO: 2 DECIMAL PLACES - 0.02 1 DECIMAL PLACE - 0.1 UNLESS OTHERWISE STATED	QUANTITY: AS INDICATED UNLESS OTHERWISE STATED
FINISH: Clear anodize		
MECMESIN LTD, NEWTON HOUSE, SPRING CO		



“

Completando questo Master in Product Design Sostenibile potrai raggiungere in fretta tutti i tuoi obiettivi professionali”

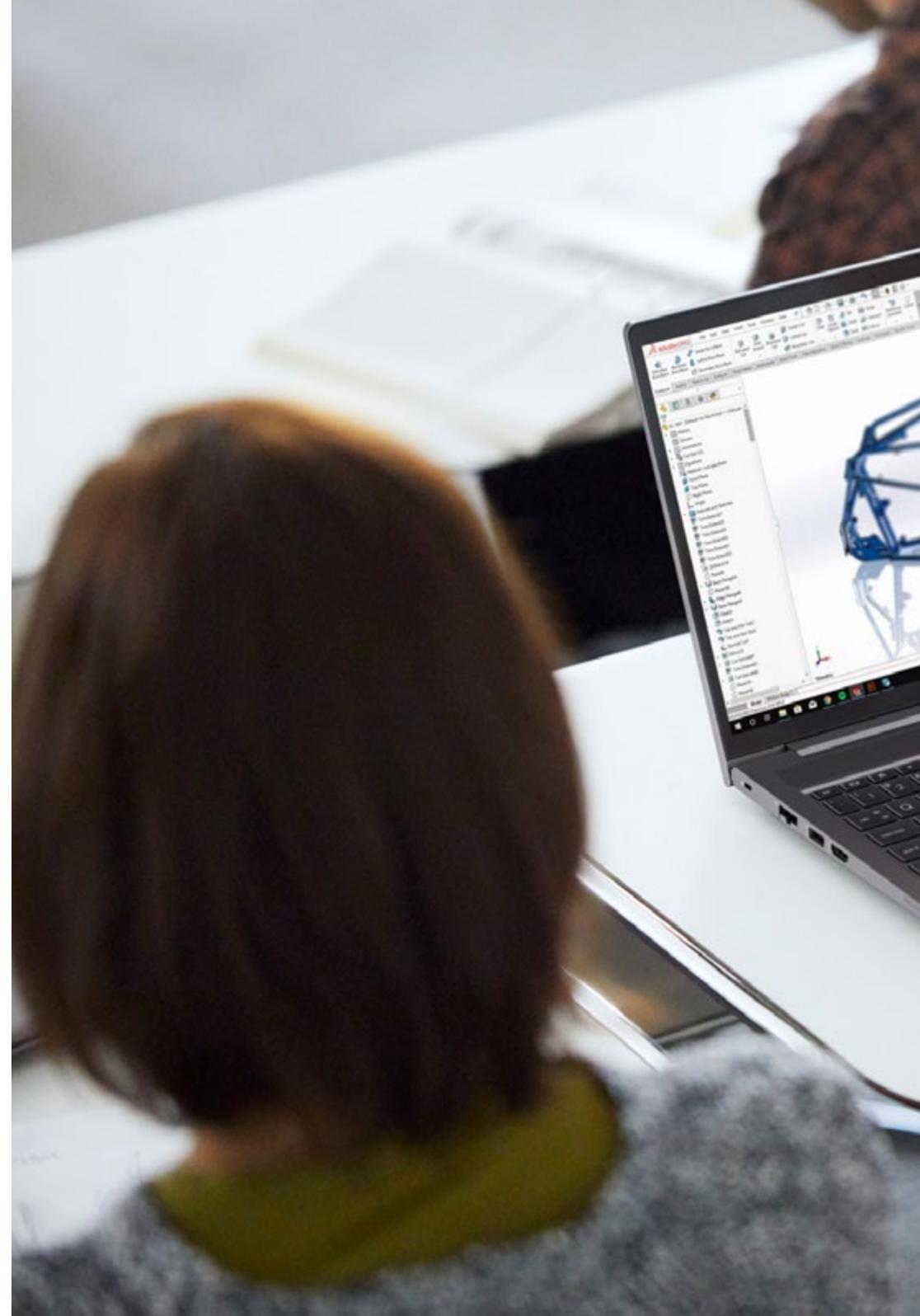


Obiettivi generali

- ◆ Padroneggiare e applicare le tecniche e i requisiti per il design e il calcolo dei sistemi di illuminazione, con l'obiettivo di soddisfare criteri di salute, visivi ed energetici
- ◆ Saper sintetizzare i propri interessi, attraverso l'osservazione e il pensiero critico, traducendoli in Creazioni Artistiche
- ◆ Adottare un approccio complessivo all'Economia Circolare per mantenere una visione strategica dell'implementazione e delle migliori pratiche
- ◆ Riconoscere l'ambiente della Sostenibilità e il Contesto Ambientale

“

*Grazie a questi contenuti
ti avvicinerai sempre di più
al raggiungimento dei tuoi
obiettivi personali. Non
esitare e vieni a iscriverti”*





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Design

- ◆ Collegare e correlare le diverse aree di Design, i campi di applicazione e le branche professionali
- ◆ Conoscere i Processi di Ideazione, Creatività e Sperimentazione e saperli applicare ai progetti

Modulo 2. Fondamenti della Creatività

- ◆ Imparare a Pianificare, Sviluppare e Presentare Produzioni Artistiche, utilizzando strategie di realizzazione efficaci e il proprio contributo creativo
- ◆ 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. Teoria e cultura del Design

- ◆ Comprendere e comunicare i concetti di design
- ◆ Riflettere sulle Strutture Socio-Economiche e sul loro rapporto con la Cultura
- ◆ Conoscere le industrie culturali e creative
- ◆ Introdurre lo studente alla metodologia della ricerca sociale
- ◆ Sviluppare una propria capacità di giudizio e di pensiero autonomo e critico

Modulo 4. Economia circolare

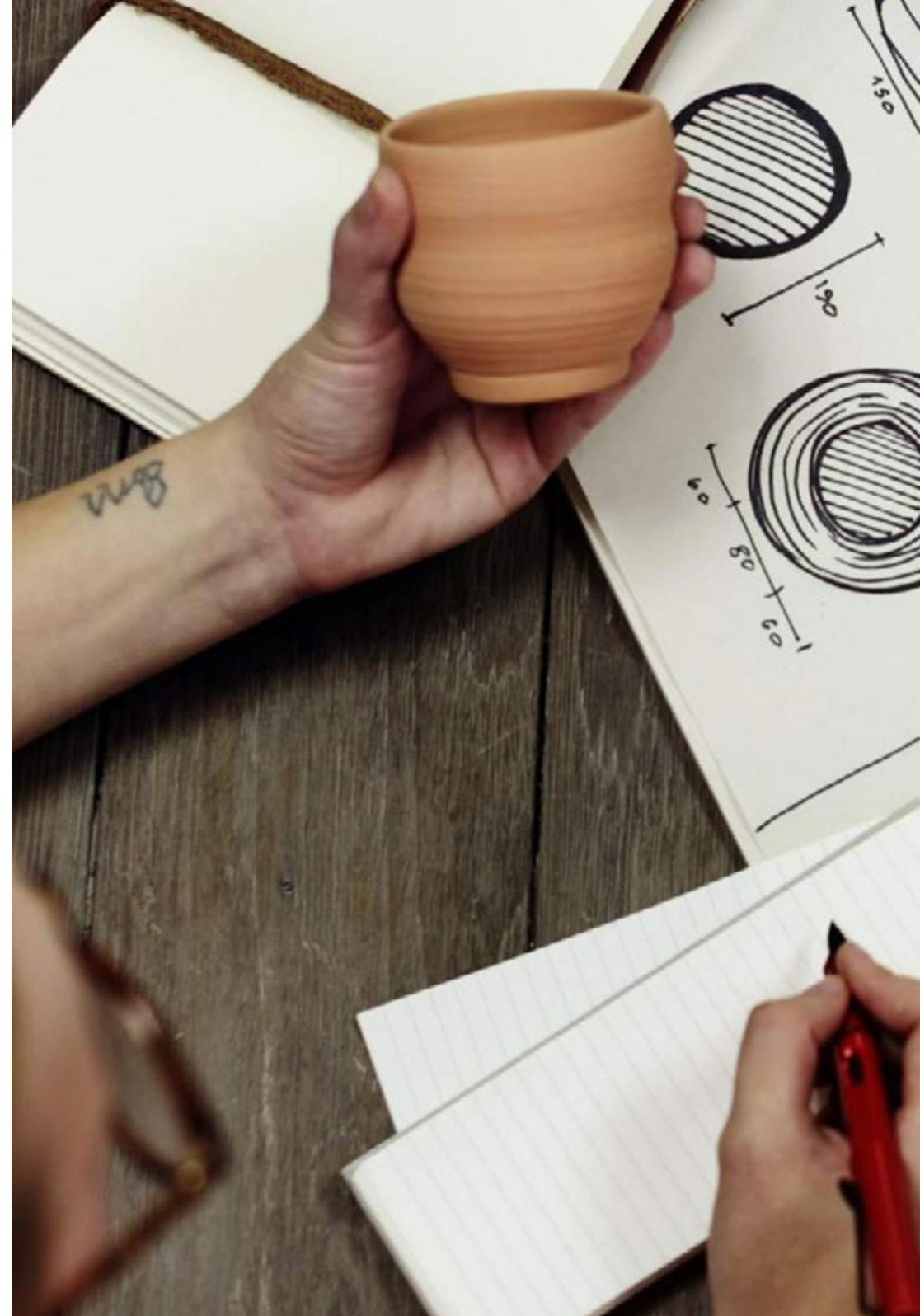
- ◆ Quantificare le conseguenze sulla sostenibilità nella gestione degli edifici mediante l'analisi del ciclo di vita e il calcolo dell'impronta di carbonio. In questo modo è possibile sviluppare piani di miglioramento che consentano di risparmiare energia e ridurre l'impatto ambientale prodotto dagli edifici
- ◆ Padroneggiare i principi dell'appalto pubblico verde nel settore immobiliare al fine di poterli applicare con criterio

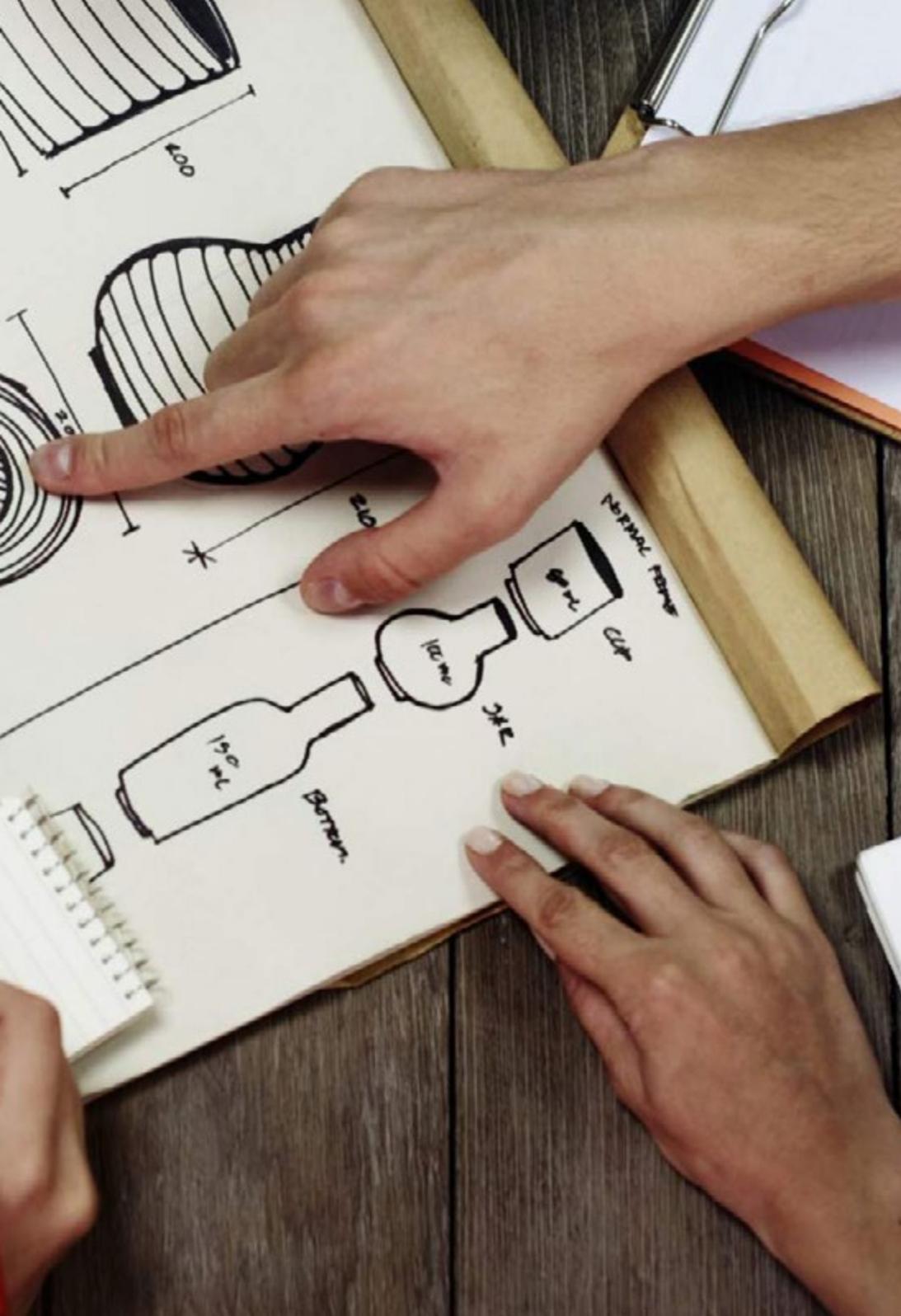
Modulo 5. Le energie rinnovabili e il contesto attuale

- ◆ Approfondire la situazione energetica e ambientale globale
- ◆ Acquisire una visione dettagliata dell'attuale contesto in materia di energia ed elettricità da diversi punti di vista: Struttura del Sistema Elettrico, funzionamento del Mercato Elettrico, Quadro Regolatorio, analisi ed evoluzione del Sistema di Produzione Elettrica nel breve, medio e lungo termine
- ◆ Posizionarsi e risolvere efficacemente problemi pratici, identificando e definendo gli elementi significativi che li costituiscono
- ◆ Utilizzare le conoscenze acquisite per concettualizzare modelli, sistemi e processi nel campo delle tecnologie energetiche
- ◆ Analizzare il potenziale delle energie rinnovabili e dell'efficienza energetica da molteplici punti di vista: Tecnico, normativo, economico e di mercato

Modulo 6. Modellazione tecnica in Rhino

- ◆ Comprendere a fondo il funzionamento del software di modellazione *NURBS*
- ◆ Saper utilizzare i sistemi di precisione nel campo della modellazione
- ◆ Saper utilizzare l'organizzazione delle scene





Modulo 7. Iniziativa imprenditoriale nelle industrie creative

- ◆ Conoscere il progetto imprenditoriale, i suoi cicli di vita e il profilo dell'imprenditore
- ◆ Approfondire il processo di generazione di idee nell'industria creativa con le tecniche di *Brainstorming* e *Drawstorming*
- ◆ Capire come costruire un Marchio Personale e sviluppare un Piano di Marketing dedicato

Modulo 8. Design sostenibile

- ◆ Conoscere i principali strumenti di valutazione dell'impatto ambientale
- ◆ Riconoscere l'importanza della sostenibilità nel design
- ◆ Conoscere le normative ambientali vigenti in fase di progettazione

Modulo 9. Materiali per la progettazione

- ◆ Lavorare nel campo del design del prodotto sapendo impiegare i materiali più idonei a seconda del caso
- ◆ Spiegare e descrivere le principali famiglie di materiali: la loro fabbricazione, i tipi, le proprietà, ecc.

Modulo 10. Etica e impresa

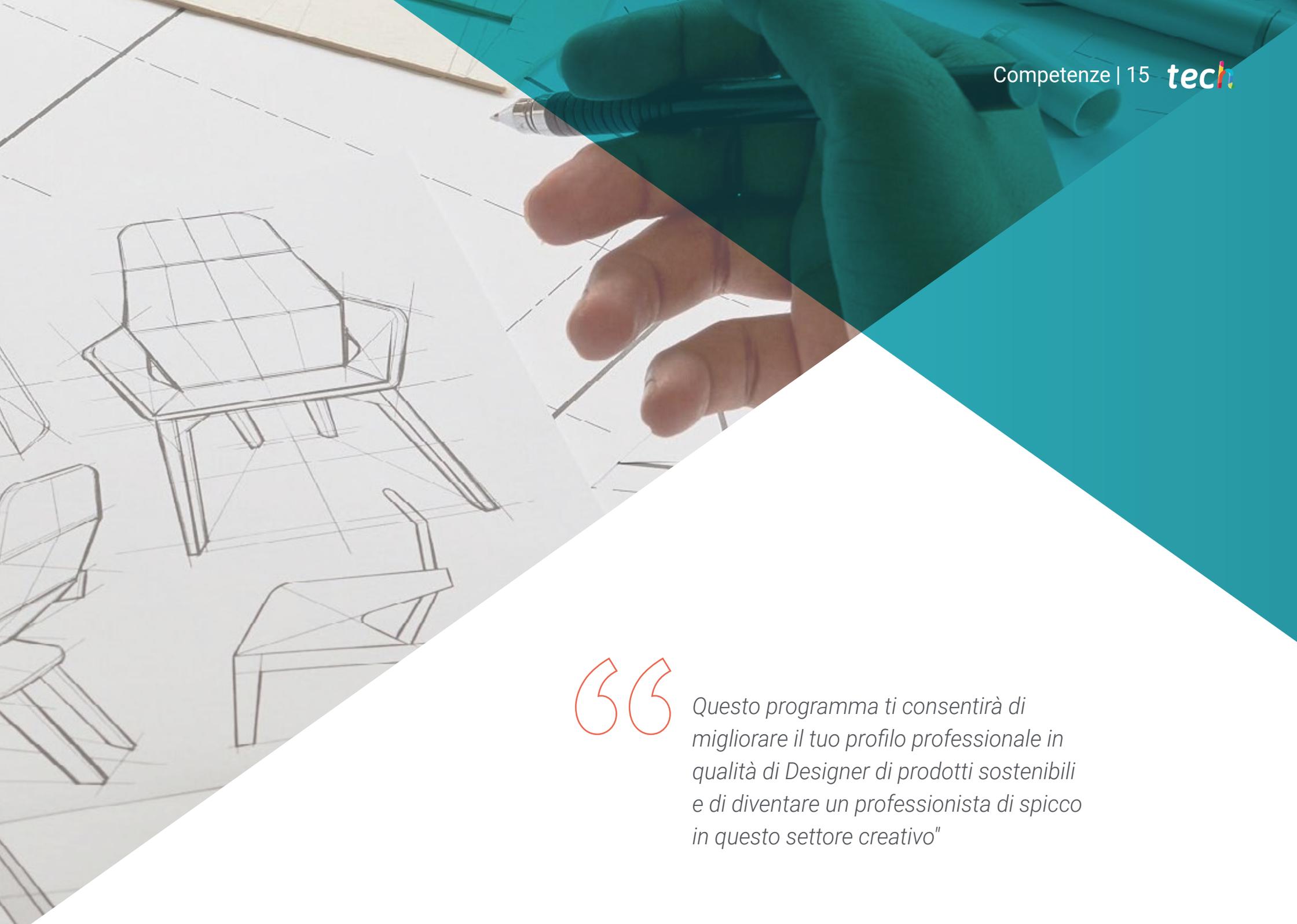
- ◆ Acquisire una visione integrata e globale della pratica del design, comprendendo la responsabilità sociale, etica e professionale dell'attività di progettazione e il suo ruolo nella società
- ◆ Conoscere a livello di base le strutture normative, legali, organizzative e i modelli di lavoro nei contesti artistici, intellettuali, economici, tecnologici e politici, analizzando il loro potenziale di sviluppo dal punto di vista del design
- ◆ Conoscere e applicare la terminologia e la metodologia del contesto professionale

03

Competenze

Questo Master Privato in Product Design Sostenibile permetterà agli studenti di acquisire numerose competenze in questo campo creativo, dando loro i migliori strumenti con cui affermarsi come veri e propri esperti. Grazie a questo programma imparerai quindi a scegliere i materiali migliori, ad affrontare l'Economia Circolare, il Design Sostenibile o i Principi Creativi incentrati sulla Sostenibilità



A hand holding a pen is shown in the upper right corner, positioned over a pencil sketch of a chair. The sketch is a wireframe drawing of a modern chair with a grid-like seat and four legs. The background is a teal gradient that transitions into a white area where the text is located.

“

Questo programma ti consentirà di migliorare il tuo profilo professionale in qualità di Designer di prodotti sostenibili e di diventare un professionista di spicco in questo settore creativo”



Competenze generali

- ◆ Padroneggiare i criteri tecnico-economici dei sistemi di generazione basati sull'uso di energie convenzionali: energia nucleare, grandi impianti idroelettrici, energia termica convenzionale, cicli combinati nonché il contesto legislativo vigente relativo ai sistemi di generazione convenzionali e rinnovabili e la loro dinamica di evoluzione
- ◆ Disporre del criterio necessario per poter identificare e selezionare, in base a un *briefing*, le diverse gamme di materiali. Saper scegliere tra una vasta tipologia di materiali al momento di sviluppare una proposta di design per la produzione in serie, o decidere quali siano i più adatti per la creazione di modelli o prototipi
- ◆ Conoscere e applicare i fondamenti dell'etica professionale e della responsabilità sociale e aziendale dei designer
- ◆ Avere la capacità di ricercare informazioni su siti web pubblici relativi al sistema elettrico e di elaborarle
- ◆ Integrare il linguaggio e la semantica nei processi di ideazione di un progetto, mettendoli in relazione con gli obiettivi e i valori d'uso





Competenze specifiche

- ◆ Imparare in dettaglio come eseguire i comandi in Rhino
- ◆ Creare la base delle geometrie con Rhino
- ◆ Modificare e trasformare le geometrie con Rhino
- ◆ Sviluppare una strategia di Product Design Sostenibile
- ◆ Studiare i mercati culturali, potenziali nicchie di mercato per le aziende di design
- ◆ Applicare le conoscenze acquisite alla comprensione, concettualizzazione e modellazione di sistemi e processi nel campo della tecnologia energetica, in particolare nel campo delle fonti di energia rinnovabile
- ◆ Effettuare operazioni nel mercato del sistema elettrico
- ◆ Analizzare in modo critico i dati e trarre conclusioni nel campo delle tecnologie energetiche

“

Questo programma ti consentirà di diventare un esperto di modellazione tecnica e di saper utilizzare il software Rhino, uno dei più importanti nel mondo del design”

04

Struttura e contenuti

Il Master Privato in Product Design Sostenibile, composto da 10 moduli specifici, fornisce le conoscenze più avanzate sul design e sulla sua dimensione estetico-formale, sulla creazione del libro d'artista, sulla pratica etnografica per la comprensione antropologica della cultura del design o sulla normativa dell'economia circolare.



“

Nessun altro corso ti offrirà dei contenuti così esaurienti e approfonditi incentrati sul Product Design Sostenibile"

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. Design Decorativo
 - 1.2.2. Movimento Modernista
 - 1.2.3. *Art Déco*
 - 1.2.4. Design industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. Il 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 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 Chaves
- 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. La Significazione
 - 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. 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 un artista?
 - 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 pratico: Fotodialogo. Immergendosi dentro 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. Creazione del 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. Creando il nostro Libro di artista II
 - 2.5.1. La macchia
 - 2.5.2. Colori a cera. Sperimentazione
 - 2.5.3. Pigmenti naturali
 - 2.6. Creando il nostro Libro di 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 di 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. Teoria e cultura del Design

- 3.1. Il significato del design nella cultura e nella società contemporanea
 - 3.1.1. Introduzione al concetto di cultura del design
 - 3.1.2. Il ruolo del designer nel contesto della società contemporanea
 - 3.1.3. Cultura materiale e valori sociali
 - 3.1.4. Globalizzazione del design
- 3.2. Teoria dell'informazione e della comunicazione
 - 3.2.1. Teoria dell'informazione
 - 3.2.2. Informazioni e ridondanza
 - 3.2.3. Modello di comunicazione
- 3.3. Estetica
 - 3.3.1. Concetto generale e contesto storico
 - 3.3.2. Estetica degli oggetti
 - 3.3.3. L'estetica e le sue categorie
 - 3.3.4. Dicotomia tra forma e funzione
 - 3.3.5. Nuove definizioni delle funzioni di Designer
 - 3.3.6. Gusto e design
 - 3.3.7. Valori simbolici ed emotivi
- 3.4. Semiologia
 - 3.4.1. Semiotica
 - 3.4.2. Elementi della comunicazione: segno, simbolo e messaggio
 - 3.4.3. Linguaggio visuale
- 3.5. Dilemmi etici del design nella cultura e nella società contemporanea
 - 3.5.1. La dimensione assiologica del design
 - 3.5.2. Teoria dell'estetica
 - 3.5.3. Bello e brutto
- 3.6. Antropologia culturale
 - 3.6.1. Introduzione all'antropologia culturale
 - 3.6.2. Quadro concettuale dell'analisi antropologica
 - 3.6.3. La cultura del design come oggetto di studio antropologico
 - 3.6.4. La pratica etnografica per la comprensione antropologica della cultura del design
 - 3.6.5. Introduzione al lavoro sul campo etnografico

- 3.7. Sociologia e cultura del consumo
 - 3.7.1. Sociologia della cultura
 - 3.7.2. Il circuito e la dinamica della cultura nelle società tecnologicamente avanzate
 - 3.7.3. Scenari di design nella cultura del consumo di oggi
 - 3.7.4. Il consumo del design
- 3.8. Tecnologia e design
 - 3.8.1. Determinismo tecnologico
 - 3.8.2. Costruzione di immaginari sociali
 - 3.8.3. Cambiamenti sociali e tecnologia
- 3.9. Etica, design e consumo
 - 3.9.1. L'etica del consumo
 - 3.9.2. Principi etici del design professionale
 - 3.9.3. Design ed etica
 - 3.9.4. Codice etico dei designer
- 3.10. Metodi di ricerca e sperimentazione propri dell'area disciplinare
 - 3.10.1. Ricerca nel campo del design
 - 3.10.2. Metodologia della ricerca

Modulo 4. Economia circolare

- 4.1. Tendenze dell'economia circolare
 - 4.1.1. Origine dell'economia circolare
 - 4.1.2. Definizione di economia circolare
 - 4.1.3. Necessità dell'economia circolare
 - 4.1.4. Economia circolare come strategia
- 4.2. Caratteristiche dell'economia circolare
 - 4.2.1. Principio 1 Conservare e migliorare
 - 4.2.2. Principio 2 Ottimizzare
 - 4.2.3. Principio 3 Promuovere
 - 4.2.4. Caratteristiche chiave
- 4.3. Benefici dell'economia circolare
 - 4.3.1. Vantaggi economici
 - 4.3.2. Vantaggi sociali
 - 4.3.3. Vantaggi aziendali
 - 4.3.4. Vantaggi ambientali

- 4.4. Legislazione sull'economia circolare
 - 4.4.1. Normativa
 - 4.4.2. Direttive europee
- 4.5. Analisi del ciclo di vita
 - 4.5.1. Ambito della valutazione del ciclo di vita (LCA)
 - 4.5.2. Tappe
 - 4.5.3. Norme di riferimento
 - 4.5.4. Metodologia
 - 4.5.5. Strumenti
- 4.6. Appalti pubblici verdi
 - 4.6.1. Legislazione
 - 4.6.2. Manuale sugli appalti ecologici
 - 4.6.3. Linee guida sugli appalti pubblici
 - 4.6.4. Piano per gli appalti pubblici (2018-2025)
- 4.7. Calcolo dell'impronta di carbonio
 - 4.7.1. Impronta di carbonio
 - 4.7.2. Tipi di ambito
 - 4.7.3. Metodologia
 - 4.7.4. Strumenti
 - 4.7.5. Calcolo dell'impronta di carbonio
- 4.8. Piani di riduzione delle emissioni di CO2
 - 4.8.1. Piano di miglioramento Forniture
 - 4.8.2. Piano di miglioramento Domanda
 - 4.8.3. Piano di miglioramento Strutture
 - 4.8.4. Piano di miglioramento Attrezzature
 - 4.8.5. Compensazione delle emissioni
- 4.9. Registro dell'impronta di carbonio
 - 4.9.1. Registro dell'impronta di carbonio
 - 4.9.2. Requisiti di preregistrazione
 - 4.9.3. Documentazione
 - 4.9.4. Domanda di partecipazione

- 4.10. Buone pratiche circolari
 - 4.10.1. Metodologie BIM
 - 4.10.2. Selezione di materiali e attrezzature
 - 4.10.3. Manutenzione
 - 4.10.4. Gestione dei rifiuti
 - 4.10.5. Riutilizzo dei materiali

Modulo 5. Le energie rinnovabili e il contesto attuale

- 5.1. Energie rinnovabili
 - 5.1.1. Principi fondamentali
 - 5.1.2. Tipi di Energia Convenzionale ed Energia Rinnovabile
 - 5.1.3. Vantaggi e svantaggi delle energie rinnovabili
- 5.2. Contesto internazionale delle energie rinnovabili
 - 5.2.1. Principi fondamentali del cambiamento climatico e della sostenibilità energetica Energie rinnovabili vs Energie non rinnovabili
 - 5.2.2. Decarbonizzazione dell'economia mondiale: Dal Protocollo di Kyoto all'Accordo di Parigi (2015) e il Vertice sul Clima di Madrid (2019)
 - 5.2.3. Le energie rinnovabili nel contesto energetico mondiale
- 5.3. Energia e Sviluppo Sostenibile Internazionale
 - 5.3.1. Mercati del carbonio
 - 5.3.2. Certificati di energia pulita
 - 5.3.3. Energia vs Sostenibilità
- 5.4. Quadro regolativo generale
 - 5.4.1. Regolamento e direttive energetiche internazionali
 - 5.4.2. Quadro giuridico, legislativo e normativo del settore energetico e dell'efficienza energetica a livello nazionale ed europeo
 - 5.4.3. Aste nel settore dell'elettricità rinnovabile
- 5.5. Mercati di elettricità
 - 5.5.1. Operazione del sistema con energia rinnovabile
 - 5.5.2. Regolamento sull'energia rinnovabile
 - 5.5.3. Partecipazione delle energie rinnovabili ai mercati dell'elettricità
 - 5.5.4. Operatori del mercato elettrico

- 5.6. Struttura del sistema elettrico
 - 5.6.1. Creazione del sistema elettrico
 - 5.6.2. Trasmissione del sistema elettrico
 - 5.6.3. Distribuzione e operazione di mercato
 - 5.6.4. Commercializzazione
- 5.7. Generazione distribuita
 - 5.7.1. Generazione concentrata e Generazione distribuita
 - 5.7.2. Autoconsumo
 - 5.7.3. I contratti di generazione
- 5.8. Emissioni
 - 5.8.1. Misurazione di energia
 - 5.8.2. Gas a effetto serra nella produzione e nell'utilizzo di energia
 - 5.8.3. Valutazione delle emissioni per tipo di generazione elettrica
- 5.9. Stoccaggio di energia
 - 5.9.1. Tipi di batterie
 - 5.9.2. Vantaggi e svantaggi delle batterie
 - 5.9.3. Altre tecnologie per lo stoccaggio dell'energia
- 5.10. Principali tecnologie
 - 5.10.1. Energie del futuro
 - 5.10.2. Nuove applicazioni
 - 5.10.3. Scenari e modelli energetici futuri

Modulo 6. Modellazione tecnica in Rhino

- 6.1. Modellazione con Rhino
 - 6.1.1. L'interfaccia di Rhino
 - 6.1.2. Tipi di oggetti
 - 6.1.3. Guida del modello
- 6.2. Nozioni fondamentali
 - 6.2.1. Editing con Gumball
 - 6.2.2. *Viewports*
 - 6.2.3. Assistenti alla modellazione

- 6.3. Modellazione di precisione
 - 6.3.1. Inserimento per coordinate
 - 6.3.2. Inserimento di limitazioni della distanza e dell'angolo
 - 6.3.3. Limitazioni agli oggetti
- 6.4. Analisi dei comandi
 - 6.4.1. Assistenti di modellazione aggiuntivi
 - 6.4.2. *SmartTrack*
 - 6.4.3. Piani di costruzione
- 6.5. Linee e polilinee
 - 6.5.1. Cerchi
 - 6.5.2. Linee libere
 - 6.5.3. Elica e spirale
- 6.6. Modifica delle geometrie
 - 6.6.1. *Fillet* e *chanfer*
 - 6.6.2. Insieme di curve
 - 6.6.3. *Loft*
- 6.7. Trasformazioni I
 - 6.7.1. Muovere-Ruotare-Scalare
 - 6.7.2. Unire-tagliare-ampliare
 - 6.7.3. Separare-*Offset*-formazioni
- 6.8. Creare forme
 - 6.8.1. Forme trasformabili
 - 6.8.2. Modellazione con i solidi
 - 6.8.3. Trasformazione dei solidi
- 6.9. Creare superfici
 - 6.9.1. Superfici semplici
 - 6.9.2. Estrusione, *lofting* e tornitura di superfici
 - 6.9.3. Pulizia della superficie
- 6.10. Organizzazione
 - 6.10.1. Strati
 - 6.10.2. Gruppi
 - 6.10.3. Blocchi

Modulo 7. Iniziativa imprenditoriale nelle industrie creative

- 7.1. Il progetto imprenditoriale
 - 7.1.1. Imprenditorialità, tipologie e cicli di vita
 - 7.1.2. Profilo dell'imprenditore
 - 7.1.3. Temi di interesse per l'imprenditore
- 7.2. Leadership personale
 - 7.2.1. Autoconoscenza
 - 7.2.2. Abilità imprenditoriali
 - 7.2.3. Sviluppo di capacità e abilità di leadership imprenditoriali
- 7.3. Identificare opportunità di innovazione e imprenditoria
 - 7.3.1. Analisi delle megatendenze e delle forze competitive
 - 7.3.2. Comportamento del consumatore e stima della domanda
 - 7.3.3. Valutazione delle opportunità di affari
- 7.4. Generazione di idee di business nell'industria creativa
 - 7.4.1. Strumenti per la generazione di idee: *Brainstorming*, mappe mentali, *drawstorming*, ecc.
 - 7.4.2. Disegno della proposta di valore *Canvas*, 5W
 - 7.4.3. Sviluppo della proposta di valore
- 7.5. Prototipo e convalida
 - 7.5.1. Sviluppo del prototipo
 - 7.5.2. Convalida
 - 7.5.3. Regolazione dei prototipi
- 7.6. Progettazione del modello di business
 - 7.6.1. Modello di business
 - 7.6.2. Metodologia per la creazione di modelli di business
 - 7.6.3. Progettazione del modello di business per l'idea proposta
- 7.7. Team Leadership
 - 7.7.1. Profili del team in base al temperamento e alla personalità
 - 7.7.2. Abilità di leadership di gruppo
 - 7.7.3. Metodi di lavoro di squadra
- 7.8. Mercati culturali
 - 7.8.1. Natura dei mercati culturali
 - 7.8.2. Tipologie di mercati culturali
 - 7.8.3. Identificazione dei mercati culturali più vicini

- 7.9. Marketing Plan e *Branding* Personale
 - 7.9.1. Proiezione del progetto personale e imprenditoriale
 - 7.9.2. Strategic Plan a medio e breve termine
 - 7.9.3. Variabili di misurazione del successo
- 7.10. Pitch di vendita
 - 7.10.1. Presentazione di progetti a investitori
 - 7.10.2. Elaborazione di presentazioni attraenti
 - 7.10.3. Sviluppo di abilità di comunicazione efficaci

Modulo 8. Design sostenibile

- 8.1. Stato dell'ambiente
 - 8.1.1. Contesto ambientale
 - 8.1.2. Percezione ambientale
 - 8.1.3. Consumo e consumismo
- 8.2. Produzione sostenibile
 - 8.2.1. Impronta ecologica
 - 8.2.2. Biocapacità
 - 8.2.3. Deficit ecologico
- 8.3. Sostenibilità e innovazione
 - 8.3.1. Processi di produzione
 - 8.3.2. Gestione dei processi
 - 8.3.3. Avvio della produzione
 - 8.3.4. Produttività tramite il design
- 8.4. Introduzione Eco-design
 - 8.4.1. Sviluppo sostenibile
 - 8.4.2. Ecologia industriale
 - 8.4.3. Ecoefficienza
 - 8.4.4. Introduzione al concetto di Eco-design
- 8.5. Metodologie di eco-design
 - 8.5.1. Proposte metodologiche per l'implementazione dell'Ecodesign
 - 8.5.2. Preparazione del progetto (forze motrici, legislazione)
 - 8.5.3. Aspetti ambientali

- 8.6. Valutazione del ciclo di vita (LCA)
 - 8.6.1. Unità funzionale
 - 8.6.2. Inventario
 - 8.6.3. Rapporto di impatto
 - 8.6.4. Formulare conclusioni e strategie
- 8.7. Idee di miglioramento (Strategie di Ecodesign)
 - 8.7.1. Ridurre l'impatto
 - 8.7.2. Aumentare l'unità funzionale
 - 8.7.3. Impatto positivo
- 8.8. Economia circolare
 - 8.8.1. Definizione
 - 8.8.2. Evoluzione
 - 8.8.3. Casi di successo
- 8.9. *Cradle to Cradle*
 - 8.9.1. Definizione
 - 8.9.2. Evoluzione
 - 8.9.3. Casi di successo
- 8.10. Regolamenti ambientali
 - 8.10.1. Perché è necessaria una regolamentazione?
 - 8.10.2. Chi stabilisce i regolamenti?
 - 8.10.3. Quadro ambientale dell'Unione Europea
 - 8.10.4. La regolamentazione nel processo di sviluppo

Modulo 9. Materiali per la progettazione

- 9.1. Il materiale come ispirazione
 - 9.1.1. Ricerca di materiali
 - 9.1.2. Classificazione
 - 9.1.3. Il materiale e il suo contesto
- 9.2. Materiali per la progettazione
 - 9.2.1. Usi comuni
 - 9.2.2. Controindicazioni
 - 9.2.3. Combinazione di materiali

- 9.3. Arte + Innovazione
 - 9.3.1. Materiali nell'arte
 - 9.3.2. Nuovi materiali
 - 9.3.3. Materiali composti
- 9.4. Fisica
 - 9.4.1. Concetti di base
 - 9.4.2. Composizione dei materiali
 - 9.4.3. Test meccanici
- 9.5. Tecnologia
 - 9.5.1. Materiali intelligenti
 - 9.5.2. Materiali dinamici
 - 9.5.3. Il futuro dei materiali
- 9.6. Sostenibilità
 - 9.6.1. Approvvigionamento
 - 9.6.2. Uso
 - 9.6.3. Gestione finale
- 9.7. Biomimetica
 - 9.7.1. Riflessione
 - 9.7.2. Trasparenza
 - 9.7.3. Altre tecniche
- 9.8. Innovazione
 - 9.8.1. Casi di successo
 - 9.8.2. Ricerca sui materiali
 - 9.8.3. Fonti di ricerca
- 9.9. Prevenzione dei rischi
 - 9.9.1. Fattore di Sicurezza
 - 9.9.2. Fuoco
 - 9.9.3. Rottura
 - 9.9.4. Altri rischi
- 9.10. Regolamenti e legislazione
 - 9.10.1. Regolamenti in base all'applicazione
 - 9.10.2. Regolamenti specifici del settore
 - 9.10.3. Regolamenti in base al luogo

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 design
 - 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 nel diritto commerciale
- 10.7. Impresa
 - 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. 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



Il miglior programma per approfondire il Design Sostenibile, grazie al miglior piano di studi e alla metodologia didattica maggiormente innovativa e flessibile"

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:



Materiali 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.



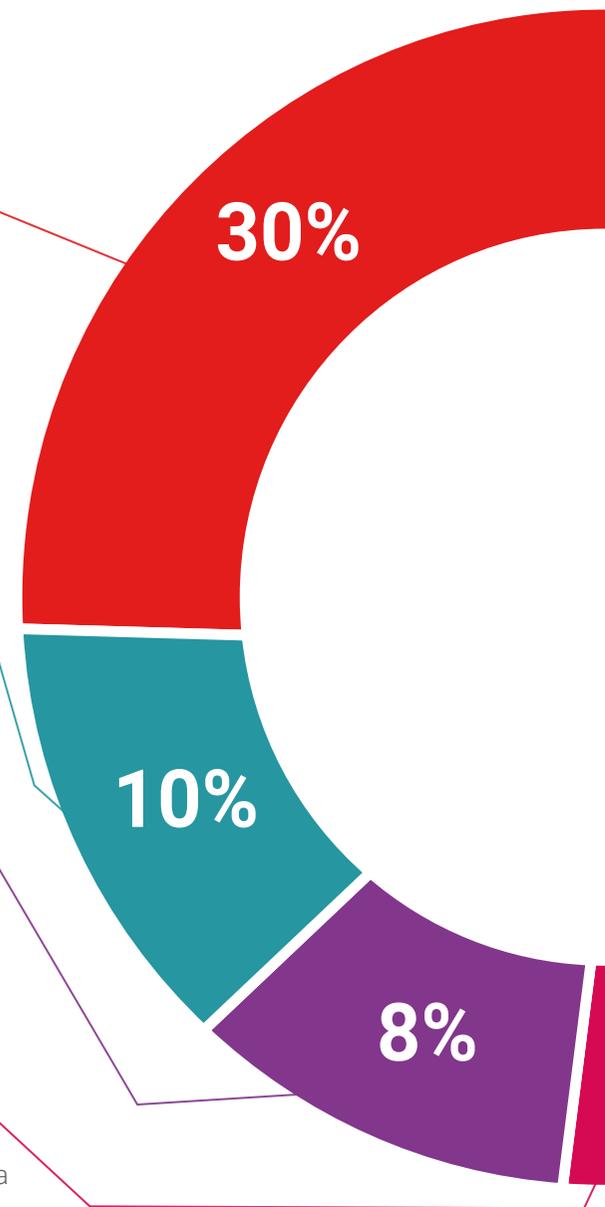
Pratiche di competenze e competenze

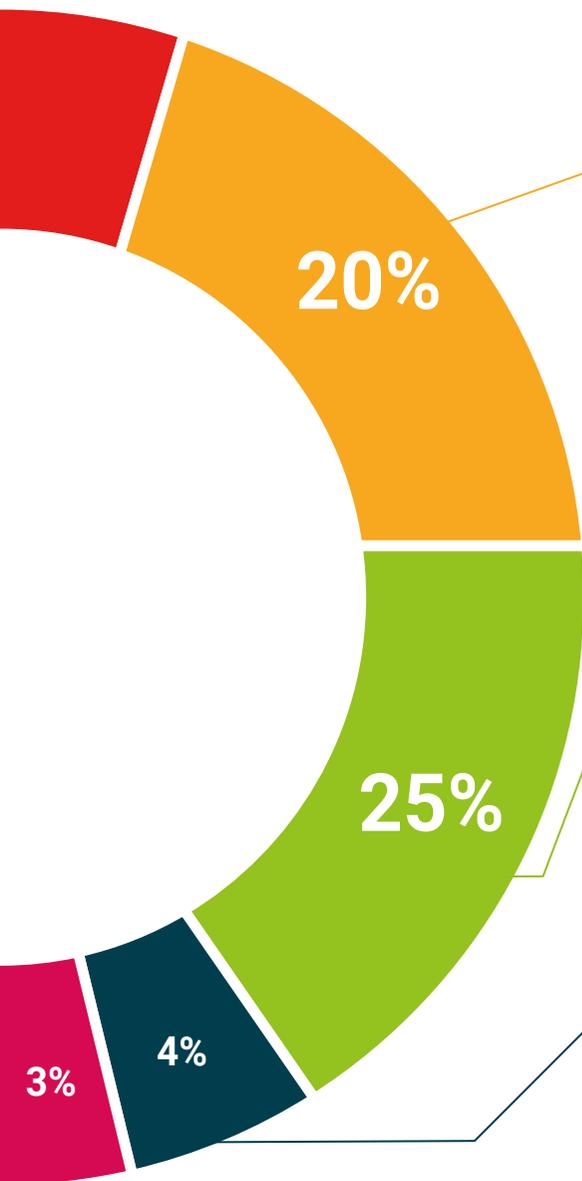
Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



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.



06 Titolo

Il Master Privato in Product Design Sostenibile ti garantisce, 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 Product Design Sostenibile** 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 Product Design Sostenibile**

N. Ore Ufficiali: **1.500 O.**



*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 qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Master Privato
Product Design
Sostenibile

- » Modalità: online
- » Durata: 12 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Master Privato

Product Design Sostenibile

