



The School of Masters

Scuola Italiana Design

MADE

Master in Advanced Product Design

“Rivolti al futuro, senza perdere di vista il presente.”

SID, da più di trent'anni, è la prima scuola di Design del Nord-Est. L'esperienza e la preziosa rete di relazioni con il tessuto aziendale e istituzionale del territorio che la caratterizzano diventano le basi per strutturare una scuola di master unica nel suo genere.

Ogni percorso formativo ha le sue fondamenta nelle esigenze effettive emerse dal dialogo con il mondo dell'impresa e degli studi professionali e permette ai partecipanti di posizionarsi e differenziarsi, ottenendo un titolo di specializzazione immediatamente spendibile e riconoscibile nel mondo del lavoro.

Sappiamo quanto il tempo sia prezioso per i giovani professionisti, per questo proponiamo formule intensive che consentano di specializzarsi in 4 mesi d'aula e iniziare subito il tirocinio professionale all'interno di realtà nazionali ed internazionali.

Puntiamo all'eccellenza con **docenti esperti** che provengono da percorsi accademici e da esperienze professionali di successo.

Garantiamo un confronto diretto con ospiti e aziende leader per favorire da subito le relazioni che stanno alla base di un **solido percorso professionale**.

Affianchiamo i nostri studenti con un iter efficace dall'inizio alla fine, così che ogni partecipante possa concentrarsi davvero sui contenuti del corso senza inutile burocrazia.

Crediamo che una formazione di eccellenza abbia bisogno di spazi che stimolino lo studio e la ricerca, dove gli studenti possano fermarsi per momenti di studio e confronto e siano proiettati al futuro. Per questo mettiamo a disposizione la sede di **Galileo Visionary District** che unisce aule, laboratorio di manifattura digitale, VR corner e ampie aule in un iconico edificio di archeologia industriale del Polesine, facilmente raggiungibile con treno e auto.

School of Masters, la scuola dei maestri
Imparare dai migliori per un futuro migliore.



“Occuparsi di design di prodotto a livello avanzato significa avere la capacità di vedere il progetto consci dell'intero processo che porterà un'idea a diventare un prodotto reale attraverso l'acquisizione di competenze specifiche sui diversi ambiti di intervento. Dalla ricerca progettuale orientata al committente ed al processo produttivo aziendale, alla visione strategica su come il prodotto impatterà sul committente e il proprio mercato di riferimento. Tutto attraverso una progettazione consapevole sia dal punto di vista economico che ambientale.”

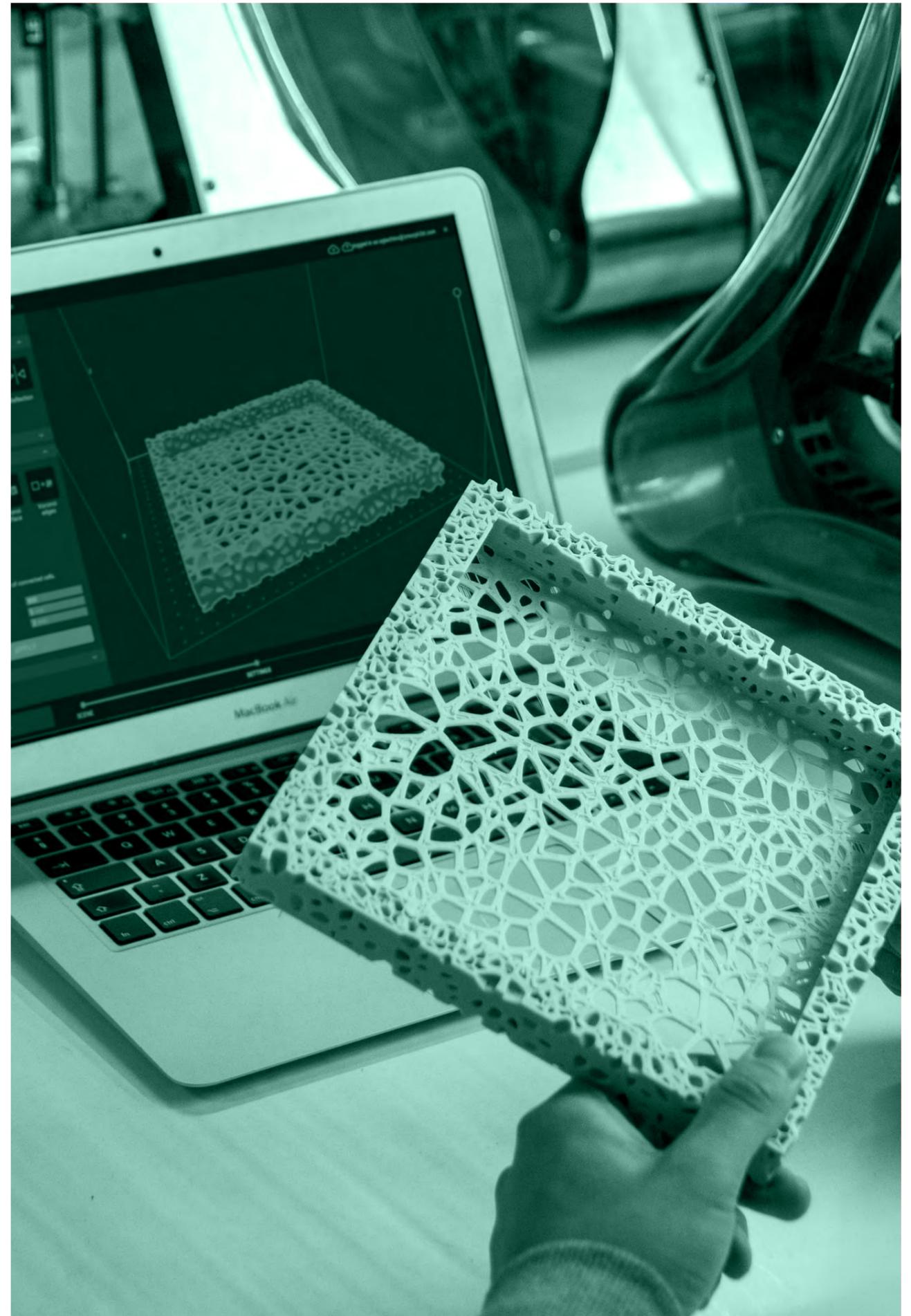
Cesar Arroyo
Cordinatore Master MADE

“Diventare designer oggi significa RI-ACQUISIRE un forte senso di responsabilità attraverso l'acquisizione di competenze tecniche che permettano di rendere reale e non solo immaginare un'evoluzione progettuale.”

Il concetto di Industrial Design inizialmente stava ad indicare un processo la cui esigenza primaria era quella di rendere democratici i prodotti attraverso la produzione industriale e seriale, resa possibile dalla figura del progettista attraverso lo studio dei processi produttivi, dei limiti dei macchinari, delle esigenze dell'azienda e del cliente.

Oggi sempre più spesso questo concetto viene travisato, puntando più sull'estetica del prodotto rispetto alla funzionalità od alla sua producibilità attraverso un processo industriale, aumentando sempre di più il divario fra le esigenze dell'impresa e le competenze del designer che è diventato sempre di più il divo o la diva che fa endorsement su uno specifico prodotto.

La sfida che oggi l'**Industrial Designer** deve affrontare è quella di **focalizzarsi** nuovamente non più su sé stessi ma **sulle esigenze di chi quel prodotto lo deve realizzare**, chi quel prodotto lo deve usare e l'ambiente, che molto spesso subisce le conseguenze di processi produttivi non adeguati.





Perchè questo master?

Per imparare a **progettare in maniera consapevole** oggetti producibili e concreti.

Per capire come ideare un prodotto la cui forma segua la funzionalità e non viceversa.

Per imparare a **ragionare in modo parametrico**, traducendo il progetto in componenti scalabili, adattabili, aggiornabili.

Per entrare nel mondo del lavoro con la **consapevolezza che il designer non è un'artista, ma un progettista** che integra il progetto con una visione globale dei principali settori aziendali (marketing, produzione, commerciale).

Dopo il master

Le aziende confermano che una delle principali esigenze che si trovano ad affrontare è trovare un progettista che non solo sappia disegnare bene a computer, ma che lo faccia con la consapevolezza delle potenzialità dell'azienda e considerandone subito i vincoli.

Con il master MADE il Product Designer imparerà a leggere tutti questi aspetti, ed acquisirà le capacità di interfacciarsi con le figure professionali responsabili dei diversi settori di un'azienda, capendo come sintetizzarne le necessità in un progetto producibile, parametrico e scalabile.

Al termine del master si otterrà la qualifica di: **Advanced Product Designer**

Si potranno poi spendere le competenze acquisite nei seguenti ambiti:

- Product Designer all'interno di aziende sempre più alla ricerca di progettisti concreti e con un occhio attento alla producibilità.
- Industrial Designer all'interno di aziende che abbiano la necessità di trovare modi intelligenti di snellire i processi produttivi senza sacrificare la qualità dei prodotti.
- Computational Designer capaci di tradurre le capacità produttive aziendali in parametri e vincoli all'interno dei quali muoversi per l'ideazione di prodotti innovativi.





Obiettivi formativi

Il Master propone i seguenti obiettivi strategici:

- Progettare in modo consapevole, partendo da ricerche progettuali mirate ai bisogni ed ai limiti dell'azienda per trasformarli in opportunità e punti di forza;
- Saper modellare in 3D guidati da vincoli e parametri aggiornabili, evitando perdite di tempo e con una forte attenzione all'ottimizzazione;
- Capire come avere un quadro completo del processo aziendale, per sapere dove e come inserire nuovi prodotti ed innovazioni; Conoscere gli strumenti più idonei per la presentazione del prodotto, integrando tecnologie tradizionali e di realtà aumentata;
- Imparare a valutare l'impatto del prodotto all'interno del suo ciclo di vita;
- Acquisire le conoscenze sui più diffusi processi produttivi, per sapersi interfacciare con aziende e fornitori più disparati in modo consapevole;
- Conoscere le diverse figure che entrano in gioco in un processo produttivo, e sapere da dove desumere vincoli e parametri del progetto;
- Considerare gli aspetti di user interface e user experience come parametri di progetto, e non come effetti secondari.

Metodo e struttura

Per fornire al partecipante uno sguardo completo sul design industriale il piano didattico prevede di affrontare in modo trasversale l'insegnamento di tre tipologie di strumenti:

Tools di ricerca

Focus sulla figura del designer consapevole, capace di interpretare le necessità del prodotto e le sue possibili integrazioni in ottica di smart devices;

Tools produttivi

Conoscenza pratica del funzionamento degli strumenti per la fabbricazione digitale, delle principali tecnologie produttive e dei materiali innovativi;

Tools digitali

Approfondimento sugli strumenti avanzati di progettazione parametrica per la modellazione 3D, elementi di computational design, rendering ed output in realtà aumentata.

Il metodo didattico adottato sarà quello del learning by doing, affiancando da subito lezioni teoriche ad esercitazioni pratiche, dove gli studenti potranno testare subito quanto appreso. In quest'ottica saranno presenti esercitazioni a chiusura di ciascun modulo didattico, dove gli studenti, supportati dai tutors, si troveranno a lavorare in maniera intensiva per produrre gli output richiesti.

Per innescare occasioni di networking durante il corso si organizzeranno lectures con aziende e professionisti di rilievo, italiani e stranieri, che operano attivamente nel campo e che potranno anche accogliere alcuni degli studenti in tirocinio.

A chiusura del percorso ci sarà un workshop intensivo dove gli studenti riceveranno input direttamente dalle figure responsabili dei diversi settori di un'azienda ospite (reparto marketing, ufficio tecnico, produzione) e dovranno produrre in team un ventaglio di possibili proposte progettuali coerenti con le richieste.





Moduli didattici

Il Master si divide in precisi ambiti formativi:

Design Research

Saper fare una ricerca progettuale preliminare per avere a monte degli strumenti di valutazione del progetto.

Computational Design

Saper creare non una soluzione ma un insieme di soluzioni fattibili, confrontabili ed ottimizzabili in maniera fluida sulla base di vincoli e parametri.

Modellazione Parametrica

Si approfondisce il concetto di Parametric Design per una completa flessibilità in fase di concept e per il massimo controllo della fase costruttiva. Software: Fusion 360.

Ux/UI

Parte teorico-pratica sull'approfondimento del progetto di interfacce digitali.

AR

Preparazione dei modelli 3d per la visualizzazione in realtà aumentata ed utilizzo delle principali piattaforme AR.

Materiali innovativi e Smart Tech

Capire come scegliere non solo i materiali del progetto ma anche la possibile dotazione tecnologica in funzione delle nuove tendenze legate alla raccolta e analisi di dati per il miglioramento del prodotto, predictive maintenance e Intelligenza Artificiale.

Docenti

Tutti i docenti provengono da esperienze professionali consolidate che alternano ad attività di docenza e ricerca. Il coordinamento del Master garantisce la connessione tra i referenti delle materie, così da offrire la massima efficienza lungo tutto il percorso formativo. Vengono qui presentati alcuni dei docenti coinvolti, l'elenco completo si può consultare nella pagina web del Master.

Cesar Arroyo

Socio e fondatore, 2-people Design Studio, Design Consultant & Innovation Manager. Designer e formatore con oltre 20 anni di esperienza nell'ambito della progettazione e dell'insegnamento, ha sviluppato progetti sia in ambito pubblico che privato per enti ed aziende in ambito progettuale e comunicativo, sviluppando nuovi prodotti e accompagnando i propri partner all'evidenziazione e comunicazione dei propri valori sui mercati di riferimento.

Valentina Temporin

Architetta, Master in Progettazione Sostenibile e specializzata in progettazione parametrica, Innovation Manager, fondatrice e progettista di Poplab, ricercatrice per T.E.A.M.- Time Enhanced Architectural Modeling -. Ha collaborato ai Master di In/Arch Istituto Nazionale di Architettura di Roma e ha coordinato il Master PCS dell'Università Iuav di Venezia dove ha insegnato fino al 2014.

Pio Lorenzo Cocco

Architetto con base a Roma e Napoli, fondatore di Cocco Architettura si occupa di progettazione, formazione e ricerca. Durante la sua carriera professionale ha lavorato come BIM Manager e Computational Designer, collaborando con studi come A>T Arturo Tedeschi, iDEAS, OFL Architecture e Studio Kami.

Simone Medardoni

Consegue il Ph.D nel 2009 con una specializzazione in Multi-Processor Systems-on-Chip al seguito del quale svolge attività di ricerca negli anni successivi per enti europei (UNIFE, Minatec). Successivamente inizia a lavorare nell'ambito R&D per alcuni fra i maggiori player Italiani negli ambiti automotive (Magnet Marelli) e mobile computing (Datalogic). Da quasi dieci anni è infine approdato nel mondo della distribuzione e lavora per uno dei leader mondiali del settore (Arrow) come Solution Field Application Engineer.

Luca Trombin

Esperto in progettazione parametrica e fabbricazione digitale, si laurea in disegno industriale al Politecnico di Milano nel 2014. Dal 2016 segue per Poplab la parte di progettazione parametrica e di formazione. Il suo campo di azione comprende la modellazione tridimensionale di superfici e di solidi e la relativa fabbricazione digitale, in particolare mediante l'utilizzo di stampanti 3d, lasercutter e frese cnc.

John Volpato

Artista e designer di esperienze interattive con base a Milano, project coordinator a T.E.A.M. Si occupa di installazioni multimediali, tecnologie immersive, VR/ AR e Physical Computing.

Tirocini

Dopo 4 mesi intensivi di formazione le nuove conoscenze acquisite si applicano immediatamente nel tirocinio che la Scuola di Master garantisce ad ogni partecipante. Durante il percorso formativo verrà offerta una sessione di coaching individuale gratuita per supportare il partecipante nella scelta del tirocinio stesso e nell'inserimento nel mondo aziendale.

Le aziende e gli studi che offrono il tirocini sono stati selezionati dai Coordinatori e dal Comitato Scientifico e comprendono studi, aziende e realtà nazionali e internazionali.



Sede

La School of Masters SID ha sede all'interno di Poplab, laboratorio del Parco Scientifico Tecnologico Galileo Visionary District di Padova.

Poplab si trova in un open-space di 500 mq all'interno del polo per l'innovazione e la ricerca di Rovigo. Il laboratorio occupa uno degli edifici di archeologia industriale dell'Ex Zuccherificio Polesano recuperati per ospitare incubatore certificato, startup innovative, centri di ricerca e università. Al suo interno ospita spazi formativi, uno studio professionale e un laboratorio di manifattura digitale.



A chi si rivolge il master?

Il master si rivolge a professionisti laureati triennali o magistrali in Design Industriale, Architettura, Economia, Ingegneria, Marketing e comunicazione o provenienti da altre scuole o accademie che desiderano accelerare le proprie competenze con un percorso formativo declinato sulle specifiche esigenze del mercato del lavoro attuale.

Un percorso che unisce pratica, strumenti professionali avanzati e visione strategica.

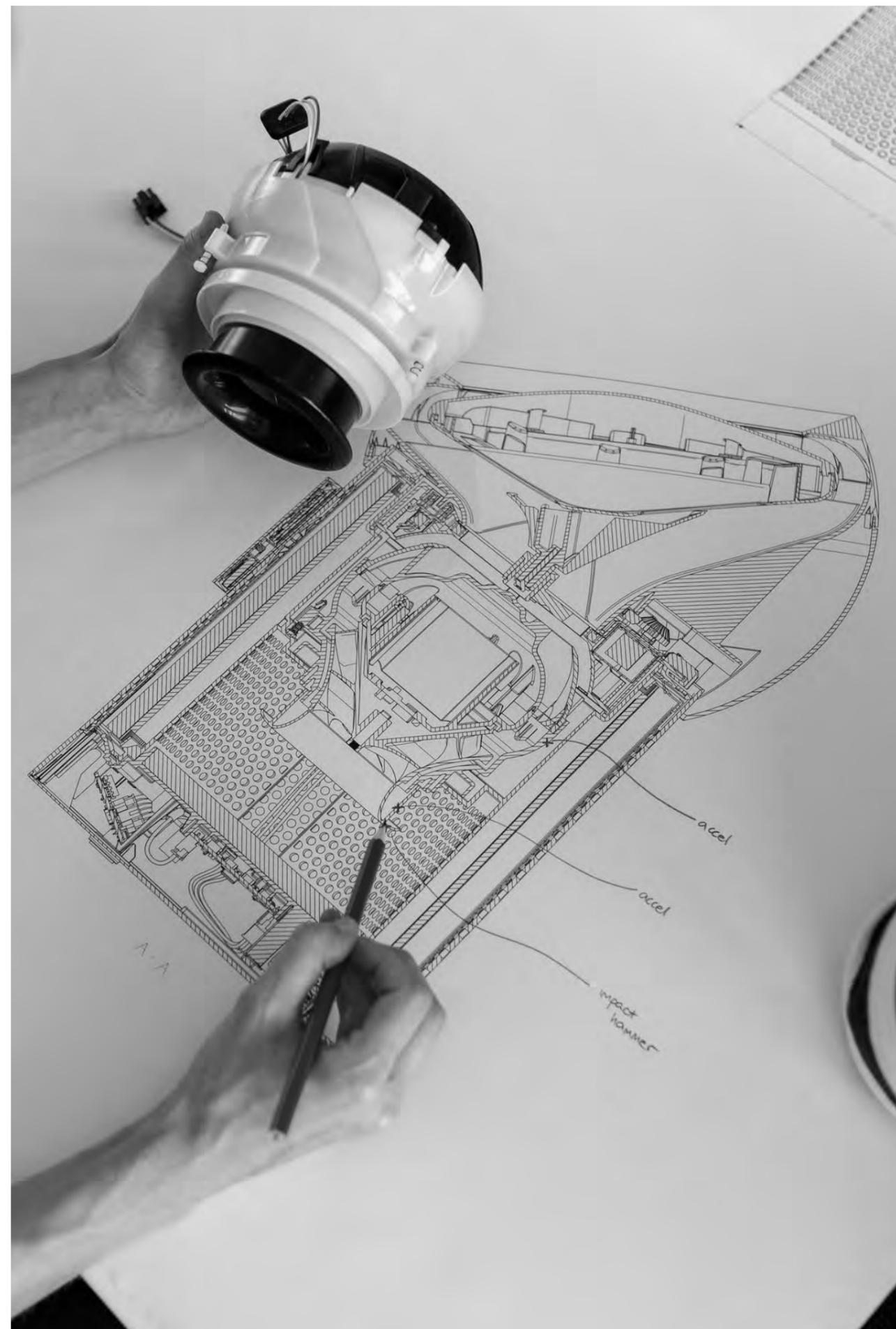
Il Master è a numero chiuso per garantire un'elevata qualità di insegnamento e mettere al centro ogni singolo studente.

Le classi avranno un massimo di 20 partecipanti.

Le modalità di selezione saranno indicate all'apertura di ogni edizione sul sito web dedicato.

Durata del master

400	Ore lezione + workshop + seminari
100	Ore tutoraggio
360	Ore studio individuale
480	Ore tirocinio (3 mesi)
160	Ore progetto finale / tesi di Master (individuale)
1500	ORE TOTALI



Roadmap

MESE 1

Progettazione consapevole e modellazione solida.

MESE 2

Modellazione parametrica e processi produttivi avanzati.

MESE 3

Fabbricazione digitale, materiali innovativi e lca.

MESE 4

Interfacce, user experience ed augmented reality.

MESE 5

workshop finale

MESE 8

tirocini

ORGANIZZAZIONE SETTIMANALE

L | M | M | G | V | S | D

Lezioni | Tutoring | Studio individuale | Webinar / Extra

Lezioni | Tutoring | Studio individuale

Prezzi

Galileo Visionary District agevola le iscrizioni per i Master intensivi 2022 con borse di studio del valore di 1.500 euro che vanno a ridurre le rette di iscrizione di 6.000 euro. Prenota il tuo posto e ti assicurerai la borsa di studio (cumulabile con i vantaggi dell'iscrizione early bird).

Sono disponibili alcune agevolazioni per studenti ed ex studenti SID e per chi si iscriverà in anticipo.

Eccole nel dettaglio i costi:

- € 4.500 Con borsa di studio conferita a tutti gli iscritti
- € 3.800 Conferma iscrizione early bird
- € 3.800 Sidder ed ex Sidder

La tariffa finale per gli studenti Sidder ed ex Sidder sarà di € 3.800 anche in caso di iscrizione durante il periodo early bird.



Informazioni e iscrizioni

Se desideri ricevere informazioni sul Master, le quote di iscrizione o per conoscere nel dettaglio l'offerta formativa della School of Masters puoi rivolgerti alla segreteria di:

School of Masters - Scuola Italiana Design
Mail: masters@scuolaitalianadesign.com
Tel.: +39 388 430 5089

Se desideri avere maggiori delucidazioni sui contenuti del Master puoi rivolgerti al Coordinatore del Master MADE:

Cesar Arroyo
c.arroyo@galileovd.it

Informazioni dettagliate sui docenti, i tirocini e i programmi annuali si trovano qui:

www.scuolaitalianadesign.com

sid[®]
scuola
italiana
design

• • • GA
• • • LI
• • • LEO
visionary district


poplab
Formazione