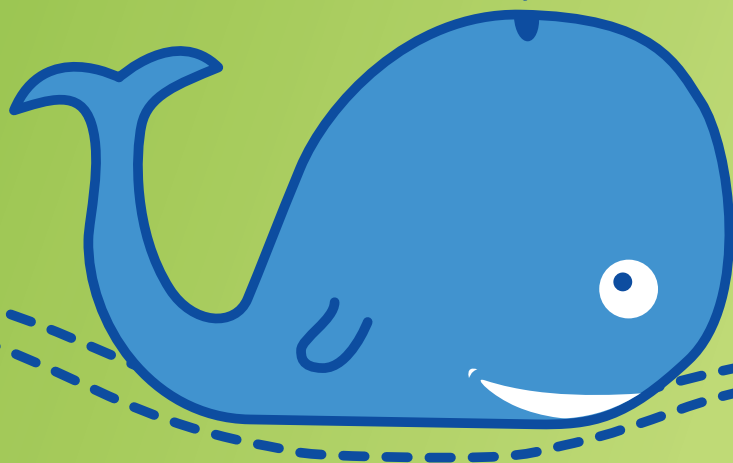


CORSO DI ALTA FORMAZIONE IN  
**DESIGN DEL  
GIOCATTOLO**  
DESIGN FOR KIDS & TOYS

4<sup>a</sup>  
EDIZIONE  
16 OTTOBRE  
2015



T +39 02 2399 7208  
F +39 02 2399 9770  
www.polidesign.net

Consorzio POLI.design  
via Durando, 38/A  
20138 Milano, Italy

FORMAZIONE

POLI.DESIGN

Consorzio  
di Milano

## Obiettivi Formativi

**POLI.design**, Consorzio del Politecnico di Milano, con il patrocinio di Assogiocattoli, che rappresenta i produttori e distributori italiani del settore, organizza il primo corso internazionale sul *Design for Kids & Toys*. L'Italia eccelle di nome e di fatto nel design in genere (inteso come cultura, metodo e pratica del progetto e della produzione), eccelle nella moda, nel food e nella creatività applicata a molteplici attività, ma nel giocattolo e nelle produzioni per l'infanzia il design può ancora giocare un ruolo chiave per costruire un'identità riconoscibile.

Il "Sistema Design" e il "Sistema delle Imprese" italiane, mostra episodi significativi ma non certo un presidio coerente e ben riconoscibile nei prodotti per bambini, nell'arredo per l'infanzia, nel gioco e nel giocattolo. Da questo ne deriva un'esigenza formativa, poli-tecnica e multi-competenza. Un ruolo che designer e designer strategici in particolare possono oggi svolgere con capacità e comprensione dei molteplici aspetti che vengono messi "in gioco". Progettare un gioco vuol dire avere le competenze per progettare tutto il sistema di artefatti, prodotti e servizi per e attorno al bambino.

## Design e innovazione nel giocattolo

Troppo spesso il giocattolo risulta essere la declinazione di un qualcosa di preesistente, sovraccarico di segni, funzioni e colori inseriti in un packaging volutamente ridondante, o la riproduzione non mediata di un oggetto per adulti.

La tecnologia offre interessanti opportunità ma molte spesso non è un veicolo di contenuti qualificati in grado di generare nuove modalità di gioco, apprendimento e socializzazione o di stimolare la creatività e la fantasia, ma al contrario è uno "specchietto per allodole", autoreferenziale e non progettata in funzione dell'utilizzatore. Allo stesso tempo se pensiamo oggi al "Design for Kids" ci si rende conto del numero e della tipologia delle competenze necessarie a progettare un prodotto di qualità rivolto al mondo dell'infanzia.

## Obiettivi

Il primo Corso di Alta Formazione sul Design for Kids & Toys si propone di formare, in termini di contenuti e di metodo, una nuova generazione di designer in grado soprattutto di gestire processi di progettazione complessi, coordinare competenze molto diverse tra loro e di muoversi con sicurezza tra vincoli concreti, come quelli della sicurezza e obiettivi astratti come quelli cognitivi, pedagogici e ludici. La quarta edizione del Corso prevede tre diverse sessioni progettuali: due mini-workshop ed una sessione progettuale intensiva denominata main workshop. Nell'ambito delle sessioni progettuali verrà proposto ai partecipanti un tema di progetto scelto dalla direzione in collaborazione con partner e sponsor e condotto con il supporto di esperti e progettisti. Le sessioni progettuali avranno l'obiettivo di esplorare scenari di innovazione di "sistema prodotto" per il mondo del Kids & Toys, proponendo ai partecipanti un percorso di sviluppo progettuale orientato all'innovazione non solo del prodotto, ma capace di ripensarne la dimensione del servizio, la modalità comunicativa e gli scenari di distribuzione per i mercati nazionali ed internazionali. Le sessioni progettuali sono aperte a progettisti che operano nel campo del Design for Kids e ai Toy Designer inseriti nella Toy Designer List di Assogiocattoli.

Alcune attività potranno essere erogate in lingua **inglese** e congiuntamente con altri corsi o master.

## Didattica

Il percorso formativo si articola in contributi teorici, attività pratiche e sessioni progettuali. I workshop saranno guidati da docenti e progettisti e si concluderanno con un seminario di presentazione dei concept aperto alle imprese e agli enti sponsorizzatori. Al termine del corso verranno organizzati eventi di comunicazione dei progetti e dell'attività didattica. Durante il corso verranno organizzate visite presso le imprese e organizzate testimonianze di casi studio aziendali e di prodotto in modo da fornire agli studenti la possibilità di toccare con mano la realtà produttiva. I moduli formativi teorici riguarderanno le seguenti aree tematiche:

- design strategico per il Kids & Toys: user centered design; l'etnografia come approccio alla

ricerca meta progettuale; l'approccio strategico all'innovazione nel settore del giocattolo; design strategico e processo progettuale; l'approccio sostenibile alle strategie d'innovazione nel giocattolo; dal prodotto al sistema prodotto nel giocattolo;

- storia del design per il giocattolo: tappe evolutive del rapporto tra design e giocattolo; esperienze e casi (da Munari a Giovannioli);
- le imprese, il settore e i mercati: il sistema nazionale e internazionale delle imprese nel settore giocattolo e dei prodotti per l'infanzia; i settori trasversali (materiali e tecnologie); il giocattolo per l'indoor e per l'outdoor; il mercato nazionale, europeo ed internazionale; Assogiocattoli e il suo sistema di imprese associate; trend e nicchie di mercato;
- tecnologie e materiali: tecnologie tradizionali; tecnologie innovative; materiali tradizionali (legno, materie plastiche ecc.); materiali innovativi e nuovi scenari di innovazione;
- normativa e sicurezza: la sicurezza del giocattolo e la nuova Direttiva 2009/48/CE; requisiti essenziali di sicurezza e norme tecniche armonizzate; marcature ed avvertenze;
- pedagogia, psicologia, ergonomia cognitiva: il bambino e la percezione del colore; il gioco e il bambino: sviluppo mentale ed affettivo; ergonomia fisica ed ergonomia cognitiva;
- etica e diritti dei bambini: il progetto del Parco dei Diritti dei Bambini; etica nel progetto e nell'innovazione per il giocattolo;
- comunicazione e distribuzione del giocattolo: comunicare il progetto; strumenti e strategie di comunicazione del giocattolo; i canali distributivi; scenari per una nuova distribuzione; la comunicazione e il servizio come componenti del sistema prodotto giocattolo.

## Destinatari

Il Corso di Alta Formazione si rivolge a designer, grafici, laureati in marketing ed economia, interior designer e architetti particolarmente interessati agli aspetti di sistema prodotto del giocattolo e del prodotto per l'infanzia (prodotto, distribuzione, packaging e comunicazione).

## Ammissione

L'ammissione al corso, per un massimo di 30 iscritti, è subordinata ad una selezione preventiva attraverso CV, portfolio e lettera motivazionale.

È richiesta la conoscenza della lingua inglese al livello B1 (autocertificabile attraverso cv).

I progettisti potranno iscriversi alla/e sessione/i progettuale/i inviando CV e portfolio.

## Durata e impegno

Il corso avrà una durata complessiva di 200 ore; sarà composto da 120 ore di corso teorico, 40 ore di main workshop e da due mini-workshop da 20 ore.

I contenuti teorici verranno erogati in forma di e-learning.

Questa modalità prevede che ogni studente abbia la possibilità di accedere ad un'area riservata della piattaforma e-learning, dove potrà visionare i contenuti delle singole lezioni caricate dai nostri docenti, completare i test o le esercitazioni e consultare contributi extra.

Durante i workshop sarà obbligatoria la presenza in aula nei seguenti giorni: 5-6-12-13-26-27 febbraio e 4-5-11-12-18-19 marzo 2016. L'impegno giornaliero durante questa fase potrà variare dalle 6 alle 8 ore.

Il corso verrà lanciato il 16 ottobre 2015, gli iscritti dovranno terminare di visionare le lezioni online e completare i test o le esercitazioni entro e non oltre il 24 gennaio. Il corso si concluderà il 19 marzo 2016.

## Lingua

Il corso è internazionale.

I contenuti teorici saranno in inglese e in italiano.

## Costi

La quota di partecipazione al corso è di € 3000 + IVA (22%). Saranno previste riduzioni assegnate dalla direzione sulla base di curriculum, portfolio e lettera motivazionale.

Progettisti e Toy Designer potranno iscriversi alle sole sessioni progettuali.

Main workshop (40 ore): 1000 Euro + IVA (22%)

Mini-workshop (20 ore): 500 Euro + IVA (22%)

## Faculty

### Direttori

**Francesco Zurlo**

*Docente di Design Strategico, Scuola del Design, Politecnico di Milano*

**Luca Fois**

*Docente di Comunicazione, Scuola del Design, Politecnico di Milano*

**Arianna Vignati**

*Docente di Product Design, Scuola del Design, Politecnico di Milano*

### Coordinamento didattico

**Anna Consolati**

**Federico Cauri**

### Contatti

**Anna Consolati**

[anna.consolati@polidesign.net](mailto:anna.consolati@polidesign.net)

Ufficio Coordinamento Formazione

Consorzio POLI.design

Via Durando 38/A, Milano

T. 02 2399 7208

[formazione@polidesign.net](mailto:formazione@polidesign.net)

[www.polidesign.net/ddgio](http://www.polidesign.net/ddgio)

[www.polidesign.net/en/toydesign](http://www.polidesign.net/en/toydesign)

## Con il patrocinio di



CAMERA DI  
COMMERCIO  
MILANO

DESIGN GROUP ITALIA

## Ci hanno sostenuto:

**ADI** ADI ASSOCIAZIONE  
PER IL DISEGNO  
INDUSTRIALE



## Partner Aziendali



[milaniwood.com](http://milaniwood.com)\*

## Toy Designer Start Up

**italiantoy**  
BY CALENDRE DESIGN

**internotrentatre**  
benincaso corbellini + bice danluso



**LAM!**

Powered by

**MDS**

[www.polidesign.net/mds](http://www.polidesign.net/mds)