

REPORT AL RIENTRO DELL'ESPERIENZA DI SCAMBIO - A.A.
2014/2015

_Cognome	CANDIDO
_Nome	ALESSIO
_Matricola	814273
_Anno di corso	2.LM
_Corsi di studi	DESIGN DELLA COMUNICAZIONE
_Sezione	C3
_e-mail	a.candido90@gmail.com
_Sede di scambio	TU EINDHOVEN
_Stato	PAESI BASSI
_ID ERASMUS (per sedi in EU)	NL EINDHOV17
_Semestre svolto all'estero	2°

Testo

La mia esperienza Erasmus inizia ad inizio febbraio 2015, e si conclude il 16 luglio 2015.

Ho scelto di seguire il corso di Industrial Design all'Università Tecnica di Eindhoven (da qui Tu/E) benché io stia frequentando la Laurea Magistrale in Design della Comunicazione (dopo aver frequentato la laurea triennale in Design della Comunicazione) per ampliare la mia visione sul design, e migliorare abilità meno sviluppate in questi 5 anni, come la costruzione di prototipi. Alla conclusione di questi sei mesi, posso dire di essere molto contento della scelta fatta.

La Tu/E è molto diversa dal Politecnico, e questo può portare molti problemi inizialmente nel capire cosa bisogna fare, quando farla, ma soprattutto che funzione ha una determinata persona (per questo devo ringraziare il mio gruppo che, essendo regolarmente iscritti alla Tu/E, hanno saputo bene aiutarmi nelle fasi iniziali).

Ogni semestre consiste in 30 crediti che, per uno studente Erasmus, corrispondono ad un progetto e 2 assignment (molto simili ai nostri corsi non laboratoriali). Il progetto è il corso principale del semestre, inizia all'inizio del semestre, e finisce alla fine di esso. I due assignment, invece, durano solo uno dei due quartili in cui è diviso il semestre.

Ogni gruppo di un laboratorio è seguito da un coach, esperto in un determinato settore, che aiuta per tutto il semestre il gruppo nel progettare il miglior prototipo (oltre ad aiutare a riflettere su ciò che si è imparato). A parte l'incontro con il coach settimanale, non sono presenti lezioni frontali settimanali (ma è possibile siano presenti saltuarie lezioni, concordate di volta in volta). Negli assignment, invece, sono presenti lezioni frontali settimanali svolte da un assignor, molto simili ai corsi non laboratoriali al Politecnico di Milano (ma molto più pratici, e meno teorici).

Gli assignor e il coach, alla fine dei rispettivi corsi, non danno una votazione allo studente, ma forniscono una dettagliata scheda contenente un feedback esaustivo sulla performance dello studente nel suddetto corso.

A fine semestre ogni studente deve creare un sito web (showcase) in cui sono presenti tutte le attività effettuate durante il semestre (anche attività extracurricolari, se queste sono state importanti per la propria crescita come designer), riflessioni su queste attività (cosa si è imparato, cosa si è sbagliato, perché è sbagliato, come avrei potuto farlo meglio...) e un link ai feedback di coach e assignor.

Lo showcase viene valutato da una terza persona, l'assessor, completamente all'oscuro di ciò che lo studente ha fatto durante l'anno, prima di leggere il sito web e aver dialogato con lo studente durante un colloquio. L'assessor valuta complessivamente la crescita personale dello studente, e sarà lui a decidere se lo studente passerà al semestre successivo (Pass), passerà con eccellenza (Excellent), passerà ma con una condizione da superare (Pass with Condition), o se deve ripetere il semestre (Fail).

L'attenzione alla Tu/E non è tanto sulla validità del progetto finale (o almeno non solo) ma è principalmente sulla crescita dello studente e sulle sue riflessioni. Riflettere è un'abilità quintessenziale alla Tu/E, dato che è l'unico modo per riuscire a crescere come designer: non è difficile passare quasi più tempo a riflettere su ciò che si è fatto e analizzare come lo si è fatto, che nel fare nuove cose.

Benché non sia molto semplice capire bene come funzionino le cose alla Tu/E, docenti, studenti e segreteria sono sempre pronti ad aiutarti per qualunque cosa. Inoltre tutti gli studenti Erasmus sono seguiti da uno studente magistrale che organizza, vicino alle consegne, incontri per permettere a tutti di avere più chiara la situazione e fare domande.

Per quanto riguarda il progetto, ho seguito il corso di Persuasive Game Design (all'interno di Playful Interaction, uno dei diversi macrotemi tra cui scegliere) in cui ho progettato, assieme ad altri tre studenti olandesi, un videogioco per aumentare la consapevolezza dei diritti per le persone LGBT nella società. Dei tre studenti Erasmus del Politecnico di Milano, sono l'unico che ha affrontato il progetto in gruppo: questo ha lati positivi, che lati negativi. Il poter lavorare con persone con un background molto diverso dal tuo è sicuramente un'esperienza che fa crescere e permette un importante e continuo scambio di conoscenza, essenziale per migliorarsi come designer. L'unico aspetto negativo che ho potuto constatare è che, essendo quattro persone, con diversi assignment (e per uno di noi anche dei corsi dell'anno passato da recuperare) è stato abbastanza difficile trovarsi sempre tutti assieme, rendendo a volte il procedere del lavoro un po' lento.

Durante il primo quartile del secondo semestre ho seguito l'assignment Co-creation: l'obiettivo dell'assignment è quello di capire cosa sia la Co-creazione e applicare questi principi ad un progetto sviluppato nel passato. Ho scelto questo assignment per migliorare la mia abilità nel creare servizi. Non è stato difficile scegliere un progetto da rivisitare in tema co-creazione, e alla fine sono stato molto contento di come il progetto si sia evoluto.

Nel secondo quartile ho seguito l'assignment di Creative Electronics. Il carico di ore complessivo speso per questo corso è stato decisamente alto, dato che questo viene classificato come Double Assignment. Il corso presenta una grande parte teorica con basi di Fisica per i Circuiti Elettrici (con relativi esercizi valutati di settimana in settimana) e una grande parte pratica dove si mettono in pratica i fenomeni studiati (con relativo report). Infine, come miniprogetto finale, bisogna creare un oggetto interattivo utilizzando Arduino, in coppia con un altro studente. È un assignment decisamente pesante e impegnativo, soprattutto se non si hanno valide basi di fisica dei circuiti, ma totalmente affrontabile se si è motivati (dato che viene tutto spiegato molto bene, e si è sempre seguiti anche nelle fasi di esercitazione pratica).