

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN ARTI VISIVE E MODA

INDICE

- Articolo 1 (Norme generali, contenuti e ambito di applicazione)**
- Articolo 2 (Il corso di studio in breve)**
- Articolo 3 (Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)**
- Articolo 4 (Requisiti di accesso e modalità di verifica)**
- Articolo 5 (Forme didattiche e crediti formativi universitari)**
- Articolo 6 (Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)**
- Articolo 7 (Attività formative autonomamente scelte dallo studente)**
- Articolo 8 (Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)**
- Articolo 9 (Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento)**

Articolo 1

(Norme generali, contenuti e ambito di applicazione)

Il presente Regolamento didattico disciplina le norme per l'organizzazione didattica e lo svolgimento del corso di studio, e si applica a tutti gli studenti immatricolati nell'anno accademico 2018/19 al corso di laurea magistrale in Arti visive e Moda, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2013/14.

La struttura didattica competente è il dipartimento di Culture del Progetto, d'ora in avanti denominato dCP, che programma, organizza e coordina l'attività didattica del corso di studio.

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

Il corso di studi si imposta su di un intreccio continuo tra conoscenze teoriche e capacità pratiche, cosa che rende un unicum questo corso di studi rispetto ad altri consimili sul territorio nazionale. I saperi teorici sono declinati in momenti laboratoriali dal forte risvolto pratico, in parte direttamente professionalizzanti e in parte tese a rendere lo studente consapevole del campo nel quale opera e dei temi che connotano il nostro tempo per poterli tradurre in termini progettuali, visivi e performativi. Il corso di studi offre due curricula, Moda e Arti, nei quali l'insegnamento si articola in blocchi tematici di corsi monodisciplinari e corsi laboratoriali.

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

L'offerta didattica e gli obiettivi formativi specifici degli insegnamenti e delle altre attività formative sono riportati nell'Allegato n. 1, parte integrante del presente regolamento.

Ulteriori indicazioni sul percorso formativo (propedeuticità, tipologia delle forme didattiche, insegnamenti obbligatori, docenti titolari degli insegnamenti, periodi didattici, criteri e modalità del riconoscimento dei crediti, tipologia delle prove di valutazione per l'accertamento del profitto, forme di tutorato) sono precisate nel manifesto degli studi pubblicato nel sito web dell'ateneo.

Articolo 4

(Requisiti di accesso e modalità di verifica)

L'Accesso ai corsi di laurea magistrale della classe LM-65 (Scienze dello spettacolo e produzione multimediale) attivato dal dipartimento culture del progetto è a numero chiuso.

Possono accedere al corso di laurea magistrale gli studenti in possesso dei seguenti titoli di laurea triennale delle classi:

- L- 4 Disegno industriale,
- L -17 scienze dell'architettura,
- L - 21 scienze della pianificazione territoriale, urbanistica, paesaggistica e ambientale.
- nelle Aree Umanistico e Sociale (C1 e C2)
- titoli di Alta Formazione Artistica e Musicale

O che possiedano analoghi titoli riferiti a corsi di studio svolti in Italia o all'estero.

Al fine dell'accesso alla laurea magistrale saranno considerati i seguenti elementi:

- curriculum *studiorum* comprensivo di certificato degli esami sostenuti con voto durante il percorso triennale di provenienza e *abstract* della tesi;
- curriculum vitae;
- colloquio volto a verificare la coerenza degli interessi e delle attitudini dei candidati con gli obiettivi formativi del corso. Durante il colloquio i candidati potranno presentare il *portfolio* personale.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

La lingua di insegnamento del corso è prevalentemente l'italiano.

Alcune attività formative possono essere svolte in lingua inglese.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari si utilizzano anche altre lingue europee.

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari e integrati, laboratori monodisciplinari e integrati, tirocinio, workshop, prova finale.

Nell'ambito di ciascun insegnamento, ciascun credito formativo corrisponde a 25 ore articolate in ore di attività didattica assistita più ore di studio individuale:

Tipo di attività didattica	Ore di attività didattica assistita	Ore di studio individuale	Ore complessive di lavoro di apprendimento
Lezioni	5-10	20-15	25
Laboratori	6,25 → 7,50	18,75 ← 17,50	25
Workshop	7,50	17,50	25
Prova finale	0	25	25

Articolo 6

(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)

Per frequenza si intende la partecipazione personale da parte dello studente alle attività didattiche previste per il corso di studio.

La frequenza è obbligatoria per tutti i corsi nella misura del 70% delle ore complessive di lezione previste.

L'obbligo di frequenza deve essere soddisfatto con la partecipazione a tutte le modalità di apprendimento previste per gli insegnamenti.

L'obbligo di frequenza può non applicarsi agli studenti lavoratori (impegnati a tempo parziale) che comunque dovranno concordare con i docenti titolari dell'insegnamento lo svolgimento delle attività pratiche minime.

L'assolvimento dell'obbligo di frequenza viene comunque accertato dal singolo docente.

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dallo studente)

Lo studente può sostenere come attività formative autonomamente scelte uno o più insegnamenti erogati nei corsi di studio dell'ateneo, purché di livello non inferiore. Tali attività formative sono considerate coerenti con il progetto formativo. Per ulteriori attività riconoscibili in tale tipologia si rimanda al manifesto degli studi.

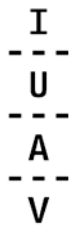
Articolo 8

(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)

Per acquisire i crediti assegnati alle attività formative è necessario il superamento da parte dello studente di una prova d'esame o di un'altra forma di verifica del profitto.

Le procedure di verifica del profitto si svolgono secondo quanto indicato nell'art. 20 del Regolamento didattico di Ateneo.

Le modalità di svolgimento delle verifiche (forma orale, scritta o a mezzo di presentazione di un elaborato ed eventuali loro combinazioni; verifiche individuali ovvero di gruppo) assicurano la riconoscibilità e valutabilità dell'apporto individuale e sono stabilite annualmente nei programmi dei singoli insegnamenti.



Il manifesto degli studi prevede i casi in cui le attività formative si concludono con un esame con votazione in trentesimi ovvero con un giudizio di idoneità.

Lo svolgimento degli esami è pubblico.

L'esito dell'esame è registrato nella carriera dello studente, e può essere visualizzato attraverso l'area riservata dello sportello internet.

Articolo 9

(Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento)

Il tema della tesi può essere di carattere esclusivamente storico-critico o teorico, oppure può essere un argomento scelto durante la frequenza di un laboratorio applicativo ed essere concepito come un progetto espositivo o un gruppo di opere, o una collezione di moda. Il progetto di tesi può essere sviluppato anche con aziende e enti esterni al corso di laurea. In questo caso lo studente può utilizzare l'esperienza di uno stage concordato con il relatore.

La tesi può essere redatta anche in lingua inglese, spagnolo o francese.

In caso la tesi sia di carattere applicativo o progettuale deve essere accompagnata da un testo scritto.

L'elaborazione di tale testo prevede un approfondimento teorico-critico che espliciti le ragioni, i fondamenti e le metodologie del lavoro proposto.

Il lavoro di tesi dovrà possedere il carattere di una ricerca originale e sviluppata con metodologie e strumenti di ricerca appropriati.

Il giudizio delle commissioni è elaborato sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi. La commissione ha a sua disposizione, di norma, massimo 7 punti da assegnare secondo i seguenti criteri:

- fino a 7 punti per tesi con un elevato contenuto scientifico-culturale ed esposta in modo chiaro e con proprietà di linguaggio;

- fino a 4 punti per tesi con un discreto contenuto scientifico-culturale;

- fino a 2 punti per tesi con un basso contenuto scientifico culturale.

Ai fini della valutazione finale saranno inoltre considerate le seguenti condizioni:

- iscrizione in corso al momento della discussione della tesi: 1 punto

- esperienze certificate di studio all'estero, almeno semestrali, nell'ambito del programma di mobilità ERASMUS PLUS o di programmi svolti sulla base di specifiche convenzioni con università extra europee: 1 punto.

La menzione di lode sarà attribuita solo in caso di parere unanime della commissione di laurea.

Il lavoro di tesi è sviluppato con la supervisione di un relatore scelto tra i docenti dell'Ateneo e, laddove sia ritenuto necessario, di un correlatore. I relatori dovranno essere professori/ricercatori strutturati luav o docenti aventi contratti d'insegnamento luav nell'anno accademico in cui lo studente si laurea.

Le commissioni giudicatrici sono nominate dal rettore su proposta del direttore del dipartimento, sono costituite da tre a cinque componenti scelti tra i titolari di attività formative presso la struttura didattica stessa, nell'anno accademico in cui si svolge l'esame. Posso far parte delle commissioni docenti di altre università e titolari di contratti di insegnamento di diritto privato.

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL DEL CORSO DI STUDIO IN ARTI VISIVE E MODA
Articolo 3
(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

Anno di corso	Curriculum	Insegnamento	TAF	SSD	CFU	Obiettivi formativi
1-2	Arti	Laboratorio avanzato di arti visive 1	B	ICAR/13	8	Nel laboratorio avanzato lo studente è a contatto con docenti che si occupano professionalmente di creare opere d'arte visiva, o di curare eventi espositivi e collezioni museali, o di redigere testi teorici. Lo studente acquisisce la capacità di progettare un evento espositivo, dalla concezione alla sua definizione progettuale e esecutiva; le tecniche utilizzate vanno dalla scrittura a tutto ciò che il docente propone, nella massima sua libertà di insegnamento. Lo studente può acquisire competenze relative alla progettazione complessa di un progetto artistico-multimediale, dalla concezione alla sua realizzazione, utilizzando le tecniche diverse della rappresentazione (disegno, pittura, scultura, assemblaggio); lo studente è sollecitato nella sua riflessione sul significato del progetto intrapreso, della sua collocazione nello spazio e delle tecniche utilizzate, anche con lezioni teoriche, visite guidate, partecipazioni saltuarie di altri docenti. Le modalità specifiche del laboratorio in termini di metodo saranno monitorate, ma anche lasciate libere in relazione all'alta professionalità del docente chiamato a insegnare. Il docente è portatore della propria esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1-2	Arti	Laboratorio avanzato di arti visive 2	B	ICAR/13	8	Nel laboratorio avanzato lo studente è a contatto con docenti che si occupano professionalmente di creare opere d'arte visiva, o di curare eventi espositivi e collezioni museali, o di redigere testi teorici. Lo studente acquisisce la capacità di progettare un evento espositivo, dalla concezione alla sua definizione progettuale e esecutiva; le tecniche utilizzate vanno dalla scrittura a tutto ciò che il docente propone, nella massima sua libertà di insegnamento. Lo studente può acquisire competenze relative alla progettazione complessa di un progetto artistico-multimediale, dalla concezione alla sua realizzazione, utilizzando le tecniche diverse della rappresentazione (disegno, pittura, scultura, assemblaggio); lo studente è sollecitato nella sua riflessione sul significato del progetto intrapreso, della sua collocazione nello spazio e delle tecniche utilizzate, anche con lezioni teoriche, visite guidate, partecipazioni saltuarie di altri docenti. Le modalità specifiche del laboratorio in termini di metodo saranno monitorate, ma anche lasciate libere in relazione all'alta professionalità del docente chiamato a insegnare. Il docente è portatore della propria esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1-2	Arti	Laboratorio avanzato di arti visive 3	B	L-ART/04	8	Nel laboratorio avanzato lo studente è a contatto con docenti che si occupano professionalmente di creare opere d'arte visiva, o di curare eventi espositivi e collezioni museali, o di redigere testi teorici. Lo studente acquisisce la capacità di progettare un evento espositivo, dalla concezione alla sua definizione progettuale e esecutiva; le tecniche utilizzate vanno dalla scrittura a tutto ciò che il docente propone, nella massima sua libertà di insegnamento. Lo studente può acquisire competenze relative alla progettazione complessa di un progetto artistico-multimediale, dalla concezione alla sua realizzazione, utilizzando le tecniche diverse della rappresentazione (disegno, pittura, scultura, assemblaggio); lo studente è sollecitato nella sua riflessione sul significato del progetto intrapreso, della sua collocazione nello spazio e delle tecniche utilizzate, anche con lezioni teoriche, visite guidate, partecipazioni saltuarie di altri docenti. Le modalità specifiche del laboratorio in termini di metodo saranno monitorate, ma anche lasciate libere in relazione all'alta professionalità del docente chiamato a insegnare. Il docente è portatore della propria esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1-2	Arti	Workshop	B	ICAR/13	8	Nel laboratorio avanzato lo studente è a contatto con docenti che si occupano professionalmente di creare opere d'arte visiva, o di curare eventi espositivi e collezioni museali, o di redigere testi teorici. Lo studente acquisisce la capacità di progettare un evento espositivo, dalla concezione alla sua definizione progettuale e esecutiva; le tecniche utilizzate vanno dalla scrittura a tutto ciò che il docente propone, nella massima sua libertà di insegnamento. Lo studente può acquisire competenze relative alla progettazione complessa di un progetto artistico-multimediale, dalla concezione alla sua realizzazione, utilizzando le tecniche diverse della rappresentazione (disegno, pittura, scultura, assemblaggio); lo studente è sollecitato nella sua riflessione sul significato del progetto intrapreso, della sua collocazione nello spazio e delle tecniche utilizzate, anche con lezioni teoriche, visite guidate, partecipazioni saltuarie di altri docenti. Le modalità specifiche del laboratorio in termini di metodo saranno monitorate, ma anche lasciate libere in relazione all'alta professionalità del docente chiamato a insegnare. Il docente è portatore della propria esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1-2	Moda	Laboratorio avanzato di tecniche e materiali per la moda	B	L-ART/03	8	Il laboratorio fornisce gli strumenti conoscitivi e operativi necessari per affrontare il design della moda, dall'ideazione del tessuto allo sviluppo tridimensionale del progetto. Durante il corso gli studenti imparano a riconoscere le qualità dei materiali e le loro tecnologie di produzione e apprendono le tecniche di costruzione degli oggetti. Obiettivi specifici del laboratorio sono l'apprendimento delle metodologie e delle abilità necessarie a) alla progettazione di un tessuto a carattere sperimentale e b) allo sviluppo di un progetto dal punto di vista della modellistica, rendendo gli studenti autonomi nel passaggio dall'ideazione alla prototipazione dei capi. Il laboratorio fornisce inoltre conoscenze di base della storia tessile e della storia delle tecniche sartoriali.
1-2	Moda	Laboratorio avanzato di design dell'abito e accessori	B	ICAR/13	8	Il laboratorio offre gli strumenti conoscitivi e operativi necessari agli studenti per progettare una collezione di abbigliamento e accessori. Il processo si sviluppa dall'analisi delle tecniche, dei mezzi e del concept della collezione fino alla rappresentazione del lavoro nel suo insieme. A questo scopo, il laboratorio si articola in fasi creative, progettuali e di realizzazione, alternate da fasi di revisione e riflessione del lavoro svolto. Gli obiettivi del laboratorio sono a) maturare una visione d'insieme coerente al progetto, b) stimolare la capacità degli studenti a lavorare all'interno di un gruppo creativo e c) fornire le conoscenze necessarie della catena produttiva nelle sue articolazioni sartoriali e industriali.
1-2	Moda	Laboratorio avanzato di design della maglieria	B	ICAR/13	8	L'obiettivo del laboratorio è di fornire gli strumenti concettuali, metodologici e operativi necessari agli studenti per ideare e realizzare una piccola collezione di maglieria. Una particolare attenzione è data alle tecniche utilizzate nel settore della maglieria e al ruolo che esse hanno nello sviluppo di metodologie progettuali di tipo sperimentale. Il laboratorio offre inoltre agli studenti la possibilità di perfezionare i loro progetti attraverso l'utilizzo di macchine industriali e grazie a rapporti di collaborazione con aziende del settore.
1-2	Moda	Laboratorio di collezione finale	B	ICAR/13	8	L'obiettivo del laboratorio è di fornire agli studenti gli strumenti conoscitivi, metodologici e le abilità necessarie a progettare, realizzare e presentare una capsule collection in occasione del graduation show che conclude il corso di laurea magistrale. Il laboratorio permette agli studenti di elaborare una visione progettuale autonoma e di verificarla attraverso il contatto con docenti, professionisti e figure aziendali in momenti collettivi e individuali di confronto e revisione, dalla scelta dei tessuti alla comunicazione, dallo styling al photo shooting.

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL DEL CORSO DI STUDIO IN ARTI VISIVE E MODA
Articolo 3
(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Cinema documentario e sperimentale	B	L-ART/06	6	L'insegnamento fornisce competenze riguardo alle modulazioni teoriche dell'idea documentaria e del cinema sperimentale, in un percorso che include categorie relative alla storia delle immagini e della cultura visuale. Lo studente acquisisce strumenti critici attraverso l'analisi di stili, poetiche e movimenti scarsamente indagati dalle tradizionali storie del cinema: dal cine-vedutismo alle sinfonie urbane, dal cinéma-vérité a quello saggistico, dal found footage al mockumentary.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Critica del design contemporaneo	C	ICAR/13	6	L'insegnamento fornisce elementi di storia e critica del design contemporaneo, specialmente relativi alle espressioni del product design della seconda metà del Novecento e della contemporaneità, con riferimento alle principali scuole interpretative e ai loro protagonisti. Lo studente acquisisce strumenti per valutare gli aspetti della progettazione, produzione e distribuzione del design, ma anche la sua dimensione sociale, estetica, culturale e teorica. (Mutua da DPPAC)
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Economia delle istituzioni e delle attività culturali	C	SECS-P/02	6	L'insegnamento fornisce conoscenze sull'economia della cultura e sul ruolo che istituzioni e attività culturali rivestono nello sviluppo economico. Riflette su investimenti culturali e valorizzazione del territorio attraverso l'analisi del patrimonio artistico, dei marchi collettivi e dei distretti culturali, nonché dei sistemi della moda e del design. (Mutua da DPPAC)
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Estetica e teoria della percezione	B	M-FIL/04	6	L'insegnamento è un'introduzione agli studi sulla dimensione sensoriale e cognitiva delle arti visive e del design. A partire dalle prime ricerche di psicologia della Forma si approfondisce il ruolo che la percezione sensoriale, l'attenzione, la memoria e la dimensione affettiva hanno nella ricezione e interpretazione di artefatti estetici. In particolare si approfondisce il recente interesse nell'affrontare i problemi dell'estetica con metodologie empiriche, nonché i rapporti tra teorie estetiche tradizionali e la psicologia dell'arte.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Filosofia della scienza	B	M-FIL/02	6	L'obiettivo dell'insegnamento è quello di stimolare una riflessione teorica personale da parte degli studenti sulla natura dell'opera d'arte, sulla pratica artistica e sui modi della rappresentazione nell'arte contemporanea, anche attraverso un'organizzazione seminariale con la lettura e discussione di testi contemporanei sull'ontologia e l'epistemologia dell'arte. Lo studente si esercita ad esporre e ad argomentare le proprie tesi con la stesura di brevi saggi.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Iconologia e tradizione classica	C	L-FIL-LET/02	6	Obiettivo dell'insegnamento è quello di condurre lo studente a conoscere e a riflettere sul significato delle forme del passato, a partire dall'antichità greco-romana e fino alla nostra contemporaneità, sulla ricezione e risemantizzazione e sui caratteri che decidono della sparizione di alcune forme e tipi e della sopravvivenza di altre.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Interazioni digitali	C	ICAR/17	6	L'insegnamento ha come obiettivo l'acquisizione di una conoscenza analitica delle tecnologie informatiche utilizzate nell'ambito delle arti visive e dello spettacolo in genere, principalmente per quanto concerne i nuovi paradigmi di comunicazione e interazione digitale. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative tali conoscenze forniscono allo studente sia la capacità teorica di analisi, classificazione e comprensione dei componenti multimediali e delle loro caratteristiche di funzionamento, dei procedimenti e dei metodi di interazione e di navigazione di modelli digitali, delle interfacce naturali; sia l'attitudine pratica alla progettazione e realizzazione di configurazioni digitali interattive.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Laboratorio di cinema documentario	B	L-ART/06	8	Il laboratorio fornisce competenze e capacità riguardo alle forme di creazione filmica attraverso una esperienza pratica di "cinema del reale". Gli studenti affrontano le varie fasi di realizzazione di un film, dalla stesura del soggetto sino alla post-produzione. Ampio spazio viene accordato a momenti di riflessione comune, sia teorica che pratica, e alla visione in progress dei lavori. Il corso è volto a fornire competenze tecniche, storiche e teoriche necessarie alla realizzazione tanto di video artistici quanto di film documentari.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Legislazione delle attività culturali	C	IUS/10	6	Lo studente acquisisce i fondamenti essenziali della disciplina delle pubbliche amministrazioni riguardanti i principi di organizzazione di svolgimento delle attività e delle relative procedure, con riferimento specifico alla tutela, gestione, valorizzazione e promozione dei beni storico-artistici e alla produzione e realizzazione delle attività d'interesse culturale. (Mutua da DPPAC e da DCP)
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Moda e cultura visuale	C	ICAR/13	6	L'insegnamento ha come obiettivo lo studio della cultura visuale nelle sue relazioni con le tendenze della moda, intesa nella complessità delle sue manifestazioni visive: dalla fotografia alla grafica; dal cinema al web. In tale ottica, il corso riflette sulla centralità che le immagini hanno per la comunicazione contemporanea della moda.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Pratiche curatoriali nella moda	B	ICAR/13	6	L'insegnamento riflette sul fashion curating e sulle recenti evoluzioni di tale disciplina, intesa non solo come rapporto fra moda, allestimenti e musei, ma anche come attitudine nel costruire e dirigere riviste specializzate e progetti editoriali. Fornisce conoscenze specifiche sulle pratiche del museo e della realizzazione delle mostre di moda, stimolando al contempo la riflessione teorica su tale disciplina.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Psicologia del pensiero	B	M-PSI/01	6	Lo studente acquisisce competenze sui più recenti sviluppi delle ricerche e le loro applicazioni riguardo ai temi delle modalità con cui si perviene a un giudizio, con cui si formula un ragionamento, con cui si prendono decisioni. Le capacità che si intende fornire riguardano anche le tecniche di persuasione e i sistemi di scelta volti a ridurre il rischio di decisioni collettive e individuali non ottimali.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Semiotica e teoria dell'immagine	B	M-FIL/05	6	Lo studente acquisisce la metodologia e gli strumenti elaborati dalla semiotica strutturale riguardo l'analisi dei testi visivi, audiovisivi, sincretici, cercando di definire nel loro statuto teorico e nella loro portata euristica gli elementi fondanti di una semiotica dell'immagini. Lo studente impara inoltre a orientarsi nella teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft ai Visual studies, alla teoria dell'arte di matrice strutturale e francese.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Sociologia dei processi comunicativi	B	SPS/08	6	Lo studente acquisisce una conoscenza e una comprensione della sociologia della comunicazione, sia per quanto riguarda le possibilità offerte dai mass media tradizionali sia per quelle offerte dalle nuove tecnologie.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia del cinema e della fotografia	B	L-ART/06	6	Il corso si propone di affrontare tematicamente le intersezioni storico teoriche tra cinema e fotografia. Obiettivi del corso sono la formazione di competenze di analisi sul piano dei linguaggi espressivi della fotografia e del cinema utili alla definizione di una competenza storico critica dei linguaggi stessi negli ambiti mediatici e artistico della scena contemporanea. Il corso si propone quindi l'acquisizione di strumenti teorici utili alla formazione di una consapevolezza ermeneutica del cinema e della fotografia come pratiche di linguaggio essenziali alla comprensione del presente e del passato recente. Mutua da DPPAC
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia dell'arte e dell'architettura	B	ICAR/18	6	L'insegnamento ha come obiettivo la descrizione e l'analisi dei rapporti tra le arti visive e l'architettura nei diversi momenti storici. Particolare attenzione viene riservata agli sviluppi più attuali del dibattito sul rapporto tra le arti nel loro insieme.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia delle mostre e degli allestimenti	B	ICAR/18	6	L'insegnamento fornisce conoscenze sulla storia delle mostre e degli allestimenti espositivi, sia in ambito commerciale (gallerie, negozi, fiere), sia in ambito culturale (musei). In tale ottica sono analizzate storicamente le azioni che comportano il fare mostre, e il rapporto tra spazio espositivo e progettazione del display delle opere d'arte e dei prodotti della moda. Nel corso di questo insegnamento lo studente acquisisce consapevolezza storica a proposito del fare mostre e progettare allestimenti, in quanto significative scritte tridimensionali attraverso le quali l'arte, la moda e il design si rappresentano, si definiscono e si rileggono criticamente.

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL DEL CORSO DI STUDIO IN ARTI VISIVE E MODA
Articolo 3
(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia dell'innovazione e delle comunicazioni visive	C	ICAR/13	6	L'insegnamento fornisce elementi di storia e critica del design grafico e della comunicazione in età contemporanea, con riferimento alle principali scuole e ai loro protagonisti. Lo studente acquisisce strumenti per valutare gli aspetti della progettazione del graphic design, ma anche la sua dimensione sociale, estetica, culturale e teorica. (Mutua da DPPAC)
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia e teoria della moda	B	L-ART/03	6	L'insegnamento intende dare agli studenti i fondamenti metodologici della storia dell'arte moderna (1400 – 1700). Il corso introduce gli studenti ai vari approcci disciplinari all'arte moderna tra i quali iconologia, formalismo della scuola viennese, storia dell'arte di matrice strutturalista, ricerca storiografica. Gli obiettivi formativi del corso sono di formare uno sguardo sull'opera d'arte capace di coniugare conoscenze storiche e teoriche con competenze di analisi del testo visivo.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Tecnologie digitali	B	INF/01	6	Lo studente acquisisce capacità riguardo a elementi quali: circuiti elettrici ed elettronici, sistemi a microcontrollore, sensori e tecnologie dei sistemi digitali interattivi. Grazie a queste informazioni di base, si intende offrire la competenza necessaria per una operatività fondata sulle nuove tecnologie, adatta sia a chi crei immagini (artisti visivi e sonori, cineoperatori eccetera), sia a coloro che intendano perseguire scopi di mediazione culturale quali formazione, informazione e curatela.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Teoria e critica dell'arte contemporanea	B	L-ART/04	6	L'insegnamento tratta i temi della progettazione, produzione e gestione dei fenomeni artistici, affrontando in particolare le tematiche del rapporto tra opera d'arte e spazio espositivo, delle dinamiche percettive del visitatore, degli aspetti organizzativi e realizzativi. L'insegnamento tende a fornire alcune chiavi di lettura dell'arte contemporanea seguendo alcuni i suoi fenomeni più rilevanti, con andamento tematico e attraversando alcune dei più accreditati metodi interpretativi. Si intende dare allo studente la possibilità di conoscere e interpretare alcune opere centrali nello sviluppo del linguaggio artistico contemporaneo, così come alcuni approcci teorici per la loro lettura.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Teorie dell'architettura	B	ICAR/14	6	Lo studente apprende i diversi approcci teorici con cui si confronta oggi l'architettura contemporanea, in relazione con i mutamenti dovuti alla crisi economica e ambientale e con l'intento di indagare più specificamente gli strumenti ideativi e progettuali. Le capacità acquisite riguardano soprattutto i rapporti arte-architettura-paesaggio, relativamente a quelle esperienze che si legano alla dimensione esperienziale, fenomenologico-percettiva o performativa che connettono l'architettura all'ambiente preesistente.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Ulteriori attività formative (Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro)	F	NN	12	
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	A scelta dello studente 1) da altri corsi di studio interni di livello uguale o superiore; 2) da attività formative nell'ambito di protocolli o convenzioni con università e enti/strutture esterne; 3) da attività non convenzionate (vedi manifesto degli studi)	D		12	
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Web design	B	INF/01	6	Le capacità che il corso intende fornire riguardano le tecniche di programmazione Web lato client, discutendo l'uso delle tecnologie HTML, CSS e JavaScript, con particolare attenzione ai sistemi per progettare e implementare siti web accessibili ed usabili. Lo studente ottiene le competenze informatiche necessarie ad intraprendere un percorso tecnologico nell'ambito del Web Design e più in generale delle arti digitali.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia dell'arte moderna	B	L-ART/02	6	L'insegnamento intende dare agli studenti i fondamenti metodologici della storia dell'arte moderna (1400 – 1700). Il corso introduce gli studenti ai vari approcci disciplinari all'arte moderna tra i quali iconologia, formalismo della scuola viennese, storia dell'arte di matrice strutturalista, ricerca storiografica. Gli obiettivi formativi del corso sono di formare uno sguardo sull'opera d'arte capace di coniugare conoscenze storiche e teoriche con competenze di analisi del testo visivo.
1-2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Teorie e tecniche della comunicazione interpersonale	B	SPS/08	6	Il corso intende diffondere una cultura della relazione interpersonale, conoscenze specifiche intorno a questi temi e la capacità di smettere di vivere interazioni interpersonali in modo reattivo, per poter gestire momenti di potenziale rischio (sia storici e sociali che personali) in modo socialmente competente. Nell'unione dei mercati europei e in un globalizzato mondo multiculturale, ci si propone inoltre di aumentare la sensibilità per la comunicazione interculturale. Si tratta di comunicare le diverse tematiche e gli assunti teorici che vi stanno dietro, integrandole con la sperimentazione di comportamenti adeguati tramite esercizi sul campo, "giochi di ruolo" ed allenamenti, trainings. L'assumere queste conoscenze di approccio sistemico a processi comunicativi e conflitti ha una ricaduta immediata sui comportamenti e sulle competenze in tema di comunicazione, presentazione, trattativa. Le competenze sociali necessarie per comunicare in modo efficace non sono innate. Sono un bagaglio di conoscenze di cui ci si impossessa in modo inconsapevole, imitando modelli e reagendo a stimoli. Il corso intende offrire allo studente la capacità di sostituire nuovi modelli di relazione, consapevoli, a quelli disfunzionali e irreflessi.
2	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Prova finale	E	PROFIN_S	20	Attraverso la prova finale lo studente dovrà mostrare di saper applicare le conoscenze teoriche e/o le abilità progettuali acquisite durante il percorso formativo, finalizzate alla realizzazione di un lavoro di tesi personale.
LEGENDA						
SSD= settore scientifico-disciplinare CFU= crediti formativi universitari TAF= tipologia dell'attività formativa:						
B= attività formative caratterizzanti C= attività formative affini o integrative D= attività formative a scelta dello studente						
E= prova finale F= altre attività formative						