

## REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA IN *DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI*

### 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 in *Design della moda e arti multimediali*, istituito presso l'Università Luav 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 intreccia carattere sperimentale con metodologie analitiche e progettuali, insieme a una particolare attenzione alla cultura materiale. Si occupa di processi creativi e prodotti creando uno stretto dialogo tra ricerca artistica e pratica del design.

Integra il concetto di innovazione tecnologica, ampliandolo ai temi del corpo, identità, e memoria nella cultura visiva e progettuale contemporanea. Il corso si riconosce nei sistemi produttivi, ideativi, industriali e di consumo dell'arte e della moda, con un interesse specifico al contesto del made in Italy.

#### **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 di 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)**

La prova di ammissione al corso di laurea in design della moda e arti multimediali è definita annualmente e ha funzione selettiva e di accertamento delle conoscenze iniziali richieste per l'accesso. Consiste in un test, una prova grafica e un colloquio.

Possono accedere al corso di laurea i candidati in possesso del diploma di istruzione secondaria superiore di durata quinquennale o quadriennale, del diploma di istruzione secondaria superiore rilasciato da istituti e scuole straniere e di titoli di studio riconosciuti dalla Repubblica Italiana o di titoli di studio rilasciati da scuole di frontiera o del titolo di baccellierato internazionale o di diplomi rilasciati da scuole europee.

Il test è comune a entrambi i curricula del corso di laurea ed è composto da quesiti a risposta multipla sui seguenti argomenti:

- pensiero razionale e astratto
- percezione ed elaborazione di contenuti figurativi

- storia della moda e storia dell'arte
- comprensione di testi argomentativi
- elementi di cultura generale

La prova grafica/rappresentazione viene definita per ciascun curriculum:

- arti multimediali: concettualizzazione a mezzo di disegno e/o testo
- design della moda: interpretazione di un tema o di un'immagine o di un capo di abbigliamento (a mezzo di disegno con possibilità di inserire integrazioni testuali).

Il colloquio è volto a verificare la capacità espositiva, l'efficacia della comunicazione e la capacità di argomentare i propri interessi e gli aspetti motivazionali.

Ai fini dell'accertamento delle conoscenze iniziali ritenute fondamentali, tra gli argomenti presenti nel test sono individuati quelli legati ai temi della storia.

Allo studente immatricolato, che nel test di ingresso abbia ottenuto un punteggio totale inferiore a 15 punti e meno di 2,25 punti nei quesiti relativi agli argomenti della storia, saranno attribuiti degli obblighi formativi aggiuntivi (OFA) rispettivamente in "storia della moda" (per il curriculum design della moda), e "storia dell'arte" (per il curriculum arti multimediali).

Per gli studenti che dovranno recuperare gli OFA è prevista l'organizzazione di lezioni/esercitazioni aggiuntive tenute da tutor, coordinati dai docenti responsabili delle singole discipline.

Gli OFA dovranno essere recuperati entro il primo anno di corso e l'avvenuto recupero degli OFA sarà dimostrato superando il test predisposto dal tutor.

Il mancato recupero degli OFA entro settembre successivo all'anno di iscrizione, comporterà l'iscrizione fuori corso al primo anno.

Una volta recuperati gli OFA lo studente potrà essere iscritto al secondo anno di corso.

#### 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	5 → 10	20 ← 15	25
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

#### Articolo 6

##### **(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)**

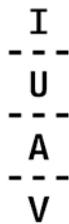
Per frequenza si intende la partecipazione personale da parte dello studente alle attività didattiche previste per il corso di studio.

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)***

La prova finale consiste in un lavoro individuale di progettazione laboratoriale con caratteristiche di originalità accompagnato da un elaborato scritto. L'elaborato finale può essere anche un lavoro originale, di tipo teorico, che sviluppa un tema affrontato durante la frequenza di uno degli insegnamenti o dei laboratori seguiti nei tre anni di corso. In entrambi i casi è prevista la figura di un supervisore con il quale concordare e verificare sia l'argomento che lo sviluppo del progetto.

I contenuti della prova finale possono essere approfondimenti delle collezioni di moda e dei lavori d'arte svolti nell'ambito dei Laboratori Finali o frutto di ricerche su: una fase del gusto o delle tendenze, una mostra, un concetto personale, o altri argomenti preventivamente concordati. In tutti i casi è prevista la figura di un supervisore, ovvero di un relatore (professore/ricercatore strutturato Iuav o docente avente contratto d'insegnamento Iuav nell'anno accademico in cui lo studente si laurea), con il quale concordare e verificare sia l'argomento che lo sviluppo della prova finale.

La valutazione finale comprende la valutazione globale del curriculum del laureando.

Inoltre, il giudizio sull'elaborato riflette di norma i seguenti punteggi:

- fino a 7 punti: elaborato finale originale di elevato livello scientifico-culturale o portfolio che approfondisce e rielabora in modo originale e graficamente efficace i progetti svolti nel corso dei laboratori;
- fino a 5 punti: elaborato finale di buon livello scientifico-culturale o portfolio che presenta in modo esaustivo i progetti svolti nel corso dei laboratori
- fino a 2 punti: elaborato finale modesto o portfolio limitato agli esiti dei laboratori svolti con sufficiente rielaborazione grafica.

Per l'attribuzione della menzione di lode la commissione unanime terrà in considerazione il giudizio sull'elaborato finale, la qualità dell'esposizione, la carriera complessiva dello studente.

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 CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

Anno di corso	Curriculum	Insegnamento	Unità Didattica	TAF	SSD	CFU	Obiettivi formativi
1	Design della moda	Disegno e illustrazione per la moda		A	ICAR/17	6	L'insegnamento fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda. Mediante esercitazioni nel disegno del figurino, lo studente apprende l'analisi della percezione, del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto dell'abito e degli accessori.
1	Design della moda	Laboratorio di design della moda 1		A	ICAR/13	11	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio di design della moda 1, l'insegnamento viene impartito con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, e con l'assegnazione di una serie di esercizi attraverso i quali lo studente impara i fondamentali della progettazione confrontandosi con diverse metodologie e utilizzando le conoscenze tecniche della modellistica per progettare e realizzare i prototipi di alcuni capi.
1	Design della moda	Laboratorio di modellistica		B	ICAR/17	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di fornire le tecniche e le nozioni di base (teoriche e pratiche) necessarie nella modellistica e nella confezione di un capo. Nel corso dell'insegnamento, lo studente sviluppa capacità manuali nel progettare un cartamodello, nel costruire una tela e confezionare indumenti. Acquisisce conoscenze tecniche per dialogare con modellisti professionisti nella produzione industriale.
1	Design della moda	Storia della moda 1		A	L-ART/03	6	L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base della storia della moda di età contemporanea, privilegiando gli aspetti culturali e visuali. Studia le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati. Affrontando la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, introduce i temi della ricerca in ambito storico attraverso la riflessione sull'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
1	Arti multimediali	Disegno digitale		A	ICAR/17	6	L'insegnamento introduce all'uso dei principali programmi per il disegno digitale. Lo studente apprende tali strumenti al fine di rappresentare idee progettuali o di redigere disegni esecutivi nell'ambito delle arti multimediali e del design della moda.
1	Arti multimediali	Laboratorio di arti visive 1		A	ICAR/13	11	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non è tenuto a insegnare una tecnica specifica ma a trasmettere il suo pensiero sull'arte e il suo metodo di lavoro. Ciò avviene con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, con assegnazione di compiti che conducono ciascun discente a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. A ciascun docente è lasciata piena libertà nell'approccio all'insegnamento, che si concepisce come individuale e mai di gruppo. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1	Arti multimediali	Laboratorio di arti visive 2		B	L-ART/06	8	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non è tenuto a insegnare una tecnica specifica ma a trasmettere il suo pensiero sull'arte e il suo metodo di lavoro. Ciò avviene con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, con assegnazione di compiti che conducono ciascun discente a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. A ciascun docente è lasciata piena libertà nell'approccio all'insegnamento, che si concepisce come individuale e mai di gruppo. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
1	Arti multimediali	Laboratorio di fotografia		A	ICAR/13	11	Nell'ambito del laboratorio di fotografia lo studente acquisisce un'analitica conoscenza delle tecniche fotografiche con particolare attenzione all'intreccio di rapporti tra arte e società. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti la capacità di analizzare la realtà e l'arte utilizzando la macchina fotografica come strumento straniante di osservazione e riscoprendo l'ethos della fotografia educando ad una "visione intensiva". Subordinandola al conseguimento degli obiettivi dell'insegnamento, particolare attenzione sarà riservata a sviluppare l'autonomia di giudizio e la capacità di apprendimento e comprensione dello studente.
2	Design della moda	Concept Design		B	ICAR/13	8	Attraverso forme di osservazione diretta e riflessioni svolte in sede collettiva, l'insegnamento fornisce competenze specifiche per progettare nuovi concept e per comunicarli. Lo studente impara a lavorare in team per focalizzare immaginari e soluzioni che veicolino e producano senso e identità ai manufatti.
2	Design della moda	Laboratorio di design del tessuto		A	ICAR/13	11	Il laboratorio si pone l'obiettivo di introdurre le tappe fondamentali del processo progettuale in campo tessile. Stimola lo sviluppo di una matrice creativa individuale e, attraverso le esercitazioni, permette allo studente di scoprire progressivamente le qualità dei materiali, le tecniche tessili e gli effetti visivi applicabili al design della moda.

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

2	Design della moda	Laboratorio di design della moda 2		B	ICAR/13	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio di design della moda 2, l'insegnamento viene impartito con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, e con l'assegnazione di una serie di esercizi attraverso i quali lo studente impara progressivamente ad affrontare i compiti in ambito professionale, a valorizzare ogni singola fase progettuale con responsabilità, e a misurarsi anche con un progetto di collezione-capsula.
2	Design della moda	Laboratorio di design della moda 3		B	ICAR/13	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio di design della moda 3, l'insegnamento viene impartito con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, e con l'assegnazione di una serie di esercizi attraverso i quali lo studente impara progressivamente a sintetizzare le abilità pratiche e tecniche apprese nei precedenti laboratori. Impara inoltre a esprimere la propria sensibilità in accordo con le realtà produttive e imprenditoriali.
2	Design della moda	Storia della moda 2		A	L-ART/03	6	L'insegnamento fornisce conoscenze specifiche alla storia della moda, privilegiando gli aspetti culturali e visuali. Studia le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati in età contemporanea. Approfondendo la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, sviluppa le capacità di svolgere ricerca in ambito storico attraverso l'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
2	Arti multimediali	Laboratorio di arti visive 3		B	ICAR/13	8	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non è tenuto a insegnare una tecnica specifica ma a trasmettere il suo pensiero sull'arte e il suo metodo di lavoro. Ciò avviene con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, con assegnazione di compiti che conducono ciascun discente a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. A ciascun docente è lasciata piena libertà nell'approccio all'insegnamento, che si concepisce come individuale e mai di gruppo. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
2	Arti multimediali	Laboratorio multimedia		B	ICAR/17	8	Nell'ambito del laboratorio lo studente acquisisce le basi di conoscenza teorica, il linguaggio, gli strumenti e le tecniche per sviluppare autonomamente progetti multimediali relativi alla comunicazione in ambito artistico e del teatro. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica che pratica di progettare e sperimentare forme di comunicazione interattiva, di affinare la capacità di combinare tra loro prodotti multimediali diversificati e di sviluppare la capacità di analisi critica in riferimento alla produzione multimediale contemporanea.
3	Design della moda	Laboratorio di design della moda 5		B	ICAR/13	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio di design della moda 5, il laboratorio finale del percorso di studio, lo studente impara ad affrontare i compiti in ambito professionale, a valorizzare ogni singola fase progettuale con responsabilità, a sintetizzare alla fine del percorso didattico tutte le abilità pratiche e tecniche apprese negli anni di studio. Impara inoltre a esprimere la propria sensibilità in accordo con le realtà produttive e imprenditoriali e a misurare la propria determinazione nel concretizzare il progetto di una piccola collezione di vestiti o una linea di accessori, la cui qualità è determinata dalle attenzioni progettuali e realizzative per l'insieme dei pezzi e dalle modalità di presentazione degli stessi.
3	Design della moda	Laboratorio integrato moda 4	Laboratorio di design della moda 4	B	ICAR/13	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio di design della moda 4, l'insegnamento viene impartito con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, e con l'assegnazione di una serie di esercizi attraverso i quali lo studente impara a perfezionare le proprie abilità e a misurare la propria determinazione nel concretizzare un progetto sperimentale dal punto di vista della scelta e del trattamento dei materiali, e della definizione formale e concettuale.

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

			Modulo di economia e valutazione del prodotto e della moda	C	SPS/08	6	Il modulo fornisce conoscenze per la determinazione della struttura dei costi dei prodotti e della moda, inerenti le fasi del passaggio dal costo di produzione al prezzo di vendita, per la valutazione economica delle scelte progettuali, su criteri e modalità di valutazione dei compensi del designer.
3	Design della moda	Ulteriori attività formative: - Tirocini formativi e di orientamento (Tirocinio, Tirocinio interno, Tirocinio estero)		F	NN	14	
3	Arti multimediali	Laboratorio di arti visive 4		B	L-ART/05	8	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non è tenuto a insegnare una tecnica specifica ma a trasmettere il suo pensiero sull'arte e il suo metodo di lavoro. Ciò avviene con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, con assegnazione di compiti che conducono ciascun discente a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. A ciascun docente è lasciata piena libertà nell'approccio all'insegnamento, che si concepisce come individuale e mai di gruppo. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
3	Arti multimediali	Laboratorio di arti visive 5		B	ICAR/13	8	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non è tenuto a insegnare una tecnica specifica ma a trasmettere il suo pensiero sull'arte e il suo metodo di lavoro. Ciò avviene con momenti di discussione di gruppo, con un tutoring individuale, con assegnazione di compiti che conducono ciascun discente a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. A ciascun docente è lasciata piena libertà nell'approccio all'insegnamento, che si concepisce come individuale e mai di gruppo. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
3	Arti multimediali	Laboratorio video		B	ICAR/13	8	Nell'ambito del laboratorio lo studente acquisisce un'analitica conoscenza delle tecniche di produzione video: telecamere digitali e programmi di elaborazione e montaggio digitale. un'esperienza pratica. Gli studenti vengono organizzati in gruppi ed esercitati nell'uso degli obiettivi e delle tecniche di edizione, partecipando alla produzione di un video in tutte le sue fasi presentazione di una sceneggiatura o di uno story-board, scelta delle location e del casting, riprese filmate e sonore, premontaggio e finalizzazione.
3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Sociologia dei processi culturali		B	SPS/08	6	L'insegnamento fornisce un'analitica conoscenza dei fondamenti di sociologia dei processi culturali. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica di elaborare una riflessione sull'industria culturale e le sue componenti: artisti, critici e pubblico, sia l'attitudine pratica ad analizzare i processi di metropolizzazione della vita sociale e di industrializzazione della cultura.
3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Prova finale		E	PROFI N_S	8	Obiettivo della prova finale è di accertare la capacità del laureando di esporre e discutere i contenuti, oralmente e per scritto, con chiarezza e padronanza.
1-2-3	Design della moda	Filosofia e teoria dei linguaggi		D	M-FIL/02	6	Il corso intende fornire le conoscenze di base necessarie per la comprensione delle influenze esercitate dalle scienze che si occupano del linguaggio e dei sistemi simbolici in generale, come la linguistica, la logica e la filosofia del linguaggio sia sulla riflessione storico-critica attorno ai linguaggi dell'arte e ai suoi mezzi di espressione, sia sulla pratica artistica a partire dalle Avanguardie Storiche. (Mutua da Arti Multimediali)
1-2-3	Design della moda	Fondamenti delle pratiche artistiche		D	L-ART/04	6	Allo studente viene fornita una capacità di discernimento critico rispetto ai fenomeni di base dell'arte contemporanea, partendo preferibilmente da un tema trasversale e utilizzandolo come strumento per osservare il mutamento del linguaggio artistico a partire dalle avanguardie del Novecento. L'oggetto di indagine possono essere tecniche, autori, concetti, tendenze operative nel pensare e realizzare l'opera d'arte, gli eventi espositivi, la costruzione del museo come raccolta con un filo conduttore e come attivatore del pubblico. (Mutua da Arti Multimediali)
1-2-3	Design della moda	Storia e teoria delle arti		D	L-ART/02	6	L'insegnamento intende affrontare alcuni nodi problematici posti dall'arte della prima modernità e tuttora rilevanti, sebbene con aspetto mutato. Al centro dell'attenzione verrà posto il ruolo delle arti visive nella costruzione del soggetto moderno nella sua rinnovata relazione con le pratiche sociali e religiose. L'analisi ravvicinata di alcune opere esemplari farà emergere la dimensione riflessiva e teorica che permette loro di dialogare con altri ambiti del sapere. Un'attenzione particolare sarà prestata alla temporalità propria alle immagini, attraverso un approccio a vocazione antropologica. Dal punto di vista della formazione, il corso si propone di sviluppare le capacità analitiche e riflessive degli studenti e di fornire loro elementi storici e teorici adeguati. (Mutua da Arti Multimediali)

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

1-2-3	Design della moda	Fondamenti di estetica per la moda		C	M-FIL/04	6	L'insegnamento si pone l'obiettivo principale di esplorare i temi della percezione sensoriale, della percezione del sé, della corporeità e dell'estetica. Si focalizza inoltre sulla dinamica dei ruoli e dell'interazione tra individui, che sono alla base di importanti aspetti della psicologia dei consumi e della moda.
1-2-3	Design della moda	Ulteriori attività formative (Altre conoscenze)		F	NN	4	
1-2-3	Arti multimediali	Storia e teoria delle arti		A	L-ART/02	6	L'insegnamento intende affrontare alcuni nodi problematici posti dall'arte della prima modernità e tuttora rilevanti, sebbene con aspetto mutato. Al centro dell'attenzione verrà posto il ruolo delle arti visive nella costruzione del soggetto moderno nella sua rinnovata relazione con le pratiche sociali e religiose. L'analisi ravvicinata di alcune opere esemplari farà emergere la dimensione riflessiva e teorica che permette loro di dialogare con altri ambiti del sapere. Un'attenzione particolare sarà prestata alla temporalità propria alle immagini, attraverso un approccio a vocazione antropologica. Dal punto di vista della formazione, il corso si propone di sviluppare le capacità analitiche e riflessive degli studenti e di fornire loro elementi storici e teorici adeguati.
1-2-3	Arti multimediali	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo lavoro		F	NN	18	
1-2-3	Arti multimediali	Concept Design		D	ICAR/13	8	Attraverso forme di osservazione diretta e riflessioni svolte in sede collettiva, l'insegnamento fornisce competenze specifiche per progettare nuovi concept e per comunicarli. Lo studente impara a lavorare in team per focalizzare immaginari e soluzioni che veicolino e producano senso e identità ai manufatti. (Mutua da Design della moda)
1-2-3	Arti multimediali	Disegno e illustrazione per la moda		D	ICAR/17	6	L'insegnamento fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda. Mediante esercitazioni nel disegno del figurino, lo studente apprende l'analisi della percezione, del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto dell'abito e degli accessori. (Mutua da Design della moda)
1-2-3	Arti multimediali	Filosofia e teoria dei linguaggi		C	M-FIL/02	6	Il corso intende fornire le conoscenze di base necessarie per la comprensione delle influenze esercitate dalle scienze che si occupano del linguaggio e dei sistemi simbolici in generale, come la linguistica, la logica e la filosofia del linguaggio sia sulla riflessione storico-critica attorno ai linguaggi dell'arte e ai suoi mezzi di espressione, sia sulla pratica artistica a partire dalle Avanguardie Storiche.
1-2-3	Arti multimediali	Fondamenti delle pratiche artistiche		A	L-ART/04	6	Allo studente viene fornita una capacità di discernimento critico rispetto ai fenomeni di base dell'arte contemporanea, partendo preferibilmente da un tema trasversale e utilizzandolo come strumento per osservare il mutamento del linguaggio artistico a partire dalle avanguardie del Novecento. L'oggetto di indagine possono essere tecniche, autori, concetti, tendenze operative nel pensare e realizzare l'opera d'arte, gli eventi espositivi, la costruzione del museo come raccolta con un filo conduttore e come attivatore del pubblico.
1-2-3	Arti multimediali	Fondamenti di estetica per le arti		A	M-FIL/04	6	Allo studente viene proposto un approccio filosofico e psicologico alla teoria della percezione, proponendogli una serie di problemi attinenti alla natura della sensazione in sé, della bellezza, della loro compartecipazione nella creazione e nella fruizione dell'opera d'arte. Si intendono presentare sia risultati sperimentali sia le teorie più rilevanti per la risoluzione di questi temi.
1-2-3	Arti multimediali	Storia della moda 1		D	L-ART/03	6	L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base della storia della moda di età contemporanea, privilegiando gli aspetti culturali e visuali. Studia le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati. Affrontando la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, introduce i temi della ricerca in ambito storico attraverso la riflessione sull'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda. (Mutua da Design della moda)
1-2-3	Arti multimediali	Storia della moda 2		D	L-ART/03	6	L'insegnamento fornisce conoscenze specifiche alla storia della moda, privilegiando gli aspetti culturali e visuali. Studia le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati in età contemporanea. Approfondendo la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, sviluppa le capacità di svolgere ricerca in ambito storico attraverso l'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda. (Mutua da Design della moda)
1-2-3	Arti multimediali	Storia dell'arte contemporanea		A	L-ART/03	6	L'insegnamento fornisce conoscenze della storia della moda di età contemporanea e affronta con speciale attenzione analitica l'arte del XX secolo. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti la capacità di discutere e analizzare movimenti, teorie, territori, protagonisti e esposizioni dei principali movimenti e correnti dell'arte del Novecento (Mutua dal Corso di laurea magistrale in Arti visive e Moda, curriculum Comune a tutti gli indirizzi)

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

1-2-3	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		14	
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Cinema e arti contemporanee		C	L-ART/06	6	Lo studente acquisisce una conoscenza analitica del linguaggio del cinema e gli strumenti per interpretare le tendenze nel campo della cultura visuale, in particolare gli intrecci fra arte contemporanea e cinema, in chiave fenomenologica e in rapporto con altre espressioni della cultura attuale comprese quelle della moda.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Fondamenti di informatica		A	INF/01	6	L'insegnamento offre un'analitica conoscenza delle nozioni fondamentali dell'informatica e delle tecnologie di base del web. Sul piano delle competenze e delle abilità lo studente acquisisce capacità di applicazione pratica del linguaggio HTML e di sperimentare alcune attività di programmazione verificandone le applicazioni ai campi delle arti, dei beni culturali, della distribuzione e della comunicazione della moda.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Fondamenti di psicologia generale		B	M-PSI/01	6	L'insegnamento fornisce conoscenze di psicologia generale e sui principali argomenti di psicologia della percezione, direttamente connessi con l'ambito sensoriale. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica di elaborare una riflessione sulla fisiologia della percezione, sia l'attitudine pratica ad analizzare la fenomenologia dell'espressione, percezione e delle teorie estetiche.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Lingua inglese		E	L-LIN/12	4	L'insegnamento si pone l'obiettivo di fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare riguardo al linguaggio della moda e dell'arte: lessico specifico; letteratura in materia (libri, riviste); comporre testi.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Materiali per le arti e il design della moda		A	CHIM/07	6	L'insegnamento è finalizzato allo studio e al riconoscimento dei materiali, delle loro proprietà e caratteristiche tattili e visive. Attraverso l'analisi dei materiali propri della ricerca artistica e del design della moda, lo studente impara a riconoscere le relazioni fra proprietà tattili e visive e a indagare le relative caratteristiche costruttive e tecnologiche. Lo studente è inoltre introdotto agli stili, alle tecniche di lavorazione e ai relativi sistemi di produzione.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Semiotica delle arti e dell'immagine		C	M-FIL/05	6	Allo studente vengono proposte le basi del lessico e del metodo della semiotica strutturale; in una seconda parte del corso, questi strumenti vengono applicati alla lettura di testi visivi, audiovisivi, sincretici, proponendo un approccio all'opera d'arte, cercando di definirne anche lo statuto teorico. Vengono dunque proposti gli approcci più rilevanti alla teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft di area tedesca, ai Visual studies anglosassoni, alla teoria di matrice strutturale di area francese.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Storia dell'architettura contemporanea		C	ICAR/18	6	L'insegnamento fornisce conoscenze di storia dell'architettura in età contemporanea ponendo attenzione a questioni teoriche, tecniche e metodologiche condivise anche dalle fenomenologie artistiche, dal design della moda e da altre espressioni della cultura del progetto. Considerando le architetture e le parti urbane dedicati alle attività commerciali ed espositive, questo insegnamento permette agli studenti di sviluppare riflessioni e consapevolezze sull'evoluzione degli ambienti destinati a mostrare l'arte e i prodotti della moda e a presentare al pubblico i risultati delle attività progettuali in tali ambiti.
1-2-3	COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	Teorie e tecniche della comunicazione interpersonale		B	SPS/08	6	L'insegnamento fornisce conoscenze specifiche di comunicazione e si propone di favorire le interazioni interpersonali tra gli studenti, aiutandoli ad affrontare l'ingresso nel mondo del lavoro e ad assumersi ruoli di dirigenza di responsabilità. Si propone inoltre di aumentare la sensibilità per la comunicazione interculturale. La partecipazione implica la disponibilità a mettersi in gioco personalmente e a frequentare con costanza e attivamente (MUTUA dal corso si laurea Magistrale in Arti Visive e Moda, insegnamento Teorie e tecniche di comunicazione ed interazione personale, curriculum Comune a tutti gli indirizzi).
2-3	Design della moda	Laboratorio di modellistica		D	ICAR/17	8	Il laboratorio si pone l'obiettivo di fornire le tecniche e le nozioni di base (teoriche e pratiche) necessarie nella modellistica e nella confezione di un capo. Nel corso dell'insegnamento, lo studente sviluppa capacità manuali nel progettare un cartamodello, nel costruire una tela e confezionare indumenti. Acquisisce conoscenze tecniche per dialogare con modellisti professionisti nella produzione industriale. ITERATO

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI STUDIO IN DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

2-3	Arti multimediali	Laboratorio di fotografia		D	ICAR/ 13	11	Nell'ambito del laboratorio di fotografia lo studente acquisisce un'analitica conoscenza delle tecniche fotografiche con particolare attenzione all'intreccio di rapporti tra arte e società. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti la capacità di analizzare la realtà e l'arte utilizzando la macchina fotografica come strumento straniante di osservazione e riscoprendo l'ethos della fotografia educando ad una "visione intensiva". Subordinandola al conseguimento degli obiettivi dell'insegnamento, particolare attenzione sarà riservata a sviluppare l'autonomia di giudizio e la capacità di apprendimento e comprensione dello studente. ITERATO
-----	-------------------	---------------------------	--	---	-------------	----	---

LEGENDA:

SSD= settore scientifico-disciplinare CFU= crediti formativi universitari TAF= tipologia dell'attività formativa:

A= attività formative di base B= attività formative caratterizzanti C= attività formative affini o integrative D= attività formative a scelta dello studente E= prova finale F= altre