



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

a.a. 2020-2021

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 2020/21 al corso di laurea *in Design della moda e arti multimediali*, 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*.

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'Allegati n.1 e n.2, 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 ai tre 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/representazione 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 i curricula Design della moda e Comunicazione e nuovi media 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.

insegnamenti prevalentemente teorici > 6 CFU	
che corrispondono 150 ore di lavoro distribuite nel seguente modo:	
lezioni in aula (didattica assistita)	ore 42
esercitazione/paper individuale	ore 28
studio individuale	ore 80
insegnamenti laboratoriali (tutti monodisciplinari) > 10 CFU	
che corrispondono 250 ore di lavoro distribuite nel seguente modo:	
lezioni in aula (didattica assistita)	ore 60
esercitazioni (didattica assistita con i collaboratori)	ore 90
esercitazioni e studio individuali	ore 100

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. Per i curricula in Design della moda e in Comunicazione nuovi media della moda, in caso di mancato superamento di ogni laboratorio del corso di studi, nell'arco dell'anno di frequenza, lo studente dovrà rifrequentare l'attività didattica per svolgere i nuovi esercizi.

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, prima dell'inizio delle attività didattiche. 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, dei progetti di comunicazione 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 Luav o docente avente contratto d'insegnamento Luav 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.

APPENDICI:

- Allegato 1
- Allegato 2

Allegato 1

Ordinamento: B04 ANNO: 2020											
Curriculum ARTI MULTIMEDIALI											
ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1	ARTI MULTIMEDIALI	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LE ARTI		Formazione umanistica	A	6	M-FIL/04	Lezione		obbligatorio in alternativa	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	ARTI MULTIMEDIALI	ILLUSTRAZIONE DIGITALE		Formazione di base nella rappresentazione	A	6	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	L'insegnamento fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e illustrazione di moda, con particolare attenzione alle tecniche digitali. 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	ARTI MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 1		Formazione di base nel progetto	A	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	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		Formazione di base nel progetto	A	10	ICAR/13	Laboratorio	iterazione per gli studenti del 2 e 3 anno di corso. L'iterazione prevede l'ottenimento di 10 CFU in TAF D	obbligatorio	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.
1	ARTI MULTIMEDIALI	MATERIALI PER LE ARTIE IL DESIGN DELLA MODA		Formazione scientifica	A	6	CHIM/07	Lezione		obbligatorio	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 tra 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	ARTI MULTIMEDIALI	STORIA E TEORIA DELLE ARTI		Formazione umanistica	A	6	L-ART/02	Lezione		obbligatorio in alternativa	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 la capacità analitica e riflessiva degli studenti e di fornire loro elementi storici e teorici adeguati.
1	ARTI MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 2		Design e comunicazioni multimediali	B	10	L-ART/06	Laboratorio		obbligatorio	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	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE		Scienze economiche e sociali	B	6	SPS/08	Lezione		obbligatorio	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 assumere ruoli di dirigenza e 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).
1	ARTI MULTIMEDIALI	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE		Attività formative affini o integrative	C	6	L-ART/06	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	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 compresa quella della moda.
1	ARTI MULTIMEDIALI	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE		Attività formative affini o integrative	C	6	M-FIL/05	Lezione		obbligatorio (2)	Allo studente vengono proposte le basi del lessico e del metodo della semiotica strutturale; in una seconda parte del corso, utilizzando un approccio all'opera d'arte, cercando di definire 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	ARTI MULTIMEDIALI	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA		Attività formative affini o integrative	C	6	L-ART/03	Lezione		obbligatorio (2)	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.
1	ARTI MULTIMEDIALI	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES		A scelta dello studente	D	6	M-DEA/01	Lezione		opzionale (1)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici per affrontare lo studio dello stato attuale degli studi di genere, dei loro orientamenti concettuali e teorici, dell'intreccio disciplinare che li caratterizza, della storia ed evoluzione del dibattito che li ha generati, degli sviluppi recenti della ricerca. Lo studente acquisisce conoscenza delle nozioni storiche di base per comprendere lo sviluppo degli studi di genere (Gender Studies) nelle humanities contemporanee, e gli strumenti per affrontare questioni connesse alle differenze, ai nuovi studi delle posizioni "oltre il genere", al protagonismo femminile nella società e alle implicazioni che queste prospettive teoriche hanno nelle professioni che riguardano il mondo della comunicazione (fra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
2	ARTI MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 3		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	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		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	B	10	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	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.
2	ARTI MULTIMEDIALI	CONCEPT DESIGN		A scelta dello studente	D	6	ICAR/13	Lezione		opzionale (1)	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.

segue

Curriculum ARTI MULTIMEDIALI											
ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
3	ARTI MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 4		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	Nell'ambito del laboratorio il docente, scelto tra i protagonisti dell'arte visiva italiana e straniera in quanto artista, curatore o teorico, non si limita 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		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	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 storyboard, scelta delle location e del casting, riprese filmate e sonore, premontaggio e finalizzazione.
3	ARTI MULTIMEDIALI	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI		Scienze economiche e sociali	B	6	SPS/08	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento fornisce un'analitica conoscenza dei fondamenti di sociologia dei processi culturali. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniscono 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.
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	FONDAMENTI DELLE PRATICHE ARTISTICHE		Formazione umanistica	A	6	L-ART/04	Lezione		obbligatorio in alternativa	Allo studente viene fornita una capacità di discernimento critico rispetto ai fenomeni di base dell'arte contemporanea, partendo preferibilmente da una linea trasversale e utilizzando 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 costituzione del museo come raccolta con un filo conduttore e come attivatore del pubblico. (Mutua da Arti Multimediali)
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA		Attività formative affini o integrative	C	6	ICAR/18	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	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 dedicate alle attività commerciali ed espositive, questo insegnamento permette agli studenti di sviluppare riflessioni e consapevolezza 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	ARTI MULTIMEDIALI	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE		A scelta dello studente	D	14	NN	A scelta dello studente		opzionale (1)	
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA		A scelta dello studente	D	6	ICAR/17	Laboratorio		opzionale (1)	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.
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	STORIA DELLA MODA 1		A scelta dello studente	D	6	L-ART/03	Lezione		opzionale (1)	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.
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	STORIA DELLA MODA 2		A scelta dello studente	D	6	L-ART/03	Lezione		opzionale (1)	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.
1-2-3	ARTI MULTIMEDIALI	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	F	4	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		obbligatorio	
Curriculum COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA											
ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	CONCEPT DESIGN		Formazione di base nel progetto	A	6	ICAR/13	Lezione		obbligatorio	Attraverso forme di osservazione diretta e riflessioni svolte in sede collettiva, l'insegnamento fornisce competenze specifiche per progettare nuovi concetti e per comunicarli. Lo studente impara a lavorare in team per focalizzare immaginari e soluzioni che veicolino e producano senso e identità ai manufatti.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	FENOMENOLOGIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA		Formazione umanistica	A	6	L-ART/03	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici e tecnico-critici per avvicinare le esperienze artistiche contemporanee. In particolare lo studente acquisisce competenze per affrontare, con consapevolezza critica, lo studio dell'evoluzione dei movimenti artistici sviluppati nel corso del XX secolo fino a oggi nella scena nazionale e in quella internazionale, e per comprendere le conseguenti modificazioni dei linguaggi, in funzione dei cambiamenti delle tecniche e delle pratiche artistiche, e con un'attenzione specifica alle pratiche curatoriali.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	ILLUSTRAZIONE DIGITALE		Formazione di base nella rappresentazione	A	6	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	L'insegnamento fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda, con particolare attenzione alle tecniche digitali. 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	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	LABORATORIO DI GRAFICA E IMAGE MAKING		Formazione di base nel progetto	A	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti strumenti per interpretare i fenomeni di comunicazione visiva contemporanea con particolare attenzione alla moda (azioni di branding); strumenti concettuali e pratici per affrontare il progetto dell'immagine coordinata attraverso la grafica, fra dimensione analogica e dimensione digitale, alta e bassa definizione, materiale e immateriale. Attraverso il confronto con l'immagine di marchi di moda di nicchia e mainstream, e attraverso l'analisi di casi esemplari di designer grafici e di progetti editoriali in relazione con il sistema moda, lo studente acquisisce le competenze per analizzare il panorama della comunicazione contemporanea, e per apprendere gli elementi progettuali necessari per comunicare un marchio e il suo immaginario.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	MATERIALI DIGITALI PER LA MODA E PER LE ARTI		Formazione scientifica	A	6	CHM/07	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e pratici per il riconoscimento e lo studio dei materiali digitali che costituiscono la base per la comunicazione visiva nella moda e nelle arti contemporanee, e le tecniche per affrontarla da un punto di vista progettuale. Attraverso l'analisi di materiali e processi, lo studente acquisisce le competenze per indagare stili e strumenti tecnologici, e per praticare tecniche di produzione multimediale per la moda e le arti.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	LABORATORIO DI DIGITAL AND VISUAL STORYTELLING		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti strumenti critici, teorico-metodologici e pratici per analizzare il panorama contemporaneo della comunicazione digitale, con particolare attenzione ai social media e alle modalità utilizzate per raccontare storie e dare sostanza agli immaginari, attraverso le immagini e le forme brevi della comunicazione. In particolare, lo studente acquisisce competenze per analizzare con consapevolezza critica e per mettere in pratica quelle azioni di visual storytelling che i marchi e le istituzioni collegiate alla moda e più in generale al sistema delle arti contemporanee mettono in atto per costruire e organizzare – attraverso un racconto per immagini multimediale – un immaginario, una storia, un prodotto, un evento, un sistema di valori.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	TEORIA E PRATICHE DEI NEW MEDIA		Design e comunicazioni multimediali	B	6	L-ART/06	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti per comprendere le potenzialità dei media digitali, concettuali all'interno di una prospettiva di lungo periodo, dove le nozioni di "vecchio" e "nuovo" acquisiscono un valore relativo. I riferimenti teorici e metodologici sono finalizzati a ritessere una centralità delle pratiche di mediazione nei diversi ambiti della vita sociale, nella ricerca artistica e in tutti i campi della creatività contemporanea. Gli studenti maturano competenze per orientarsi nello scenario della sperimentazione mediatica, in quanto condizione per la progettazione di applicazioni, installazioni e contenuti analogici e digitali.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE		Attività formative affini o integrative	C	6	L-ART/03	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti storico-critici per affrontare lo studio delle culture progettuali contemporanee, con particolare attenzione alle esperienze che intrecciano in modo transdisciplinare design, architettura e moda, nel confronto fra la situazione italiana e quella internazionale. Lo studente acquisisce le competenze necessarie per affrontare criticamente lo studio dei movimenti che, nel corso del XX secolo fino a oggi, si sono confrontati con un'interpretazione radicale e sperimentale del design.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	FONDAMENTI DI ESTETICA		Attività formative affini o integrative	C	6	M-FL/04	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	L'insegnamento si pone l'obiettivo principale di esplorare i temi della percezione sensoriale, della percezione del sé, dell'corporeità e dell'estetesi. 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.

Curriculum COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA											
ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TA/F	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iscribibile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES		Attività formative affini o integrative	C	6	M-DEA/01	Lezione		obbligatorio (2)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici per affrontare lo studio dello stato attuale degli studi di genere, dei loro orientamenti concettuali e teorici, dell'itinerario disciplinare che li caratterizza, della storia ed evoluzione del dibattito che li ha generati, degli sviluppi recenti della ricerca. Lo studente acquisisce conoscenza delle nozioni storiche di base per comprendere lo sviluppo degli studi di genere (Gender Studies) nelle humanities contemporanee, e gli strumenti per affrontare questioni connesse alle differenze, ai nuovi studi delle posizioni "oltre il genere", al protagonismo femminile nella società e alle implicazioni che queste prospettive teoriche hanno nelle professioni che riguardano il mondo della comunicazione (fra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE		Attività formative affini o integrative	C	6	SPS/08	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti teorico-metodologici per conoscere le caratteristiche peculiari delle diverse fonti mediatiche di informazione e delle svariate forme e modalità della comunicazione mediata da computer, e per analizzare i cambiamenti sociali intervenuti a seguito della diffusione dei media digitali e dell'uso intensificato dei social media, con particolare attenzione alle nuove modalità relazionali e di presentazione del Self in rete. Lo studente acquisisce le competenze per analizzare i processi comunicativi e i linguaggi digitali propri della società contemporanea, e per applicarle alla progettazione di contenuti e prodotti multimediali.
1	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	COPYRIGHT		A scelta dello studente	D	6	ILIS/02	Lezione		opzionale (1)	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti delle conoscenze relative ai diversi strumenti di incentivazione delle attività innovative contemplati dalla vigente normativa, nonché alle diverse tutele offerte dai Diritti di proprietà intellettuale. Per ciascuno di essi verranno analizzate procedure, durata e costi per l'acquisizione e il rinnovo, nonché l'efficacia a livello nazionale e internazionale. Verranno analizzati anche taluni contratti e gli aspetti principali relativi alla responsabilità di progettisti, produttori e distributori nei confronti dei diritti dei consumatori a livello nazionale e internazionale.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	HERITAGE E PROGETTO DELLA MODA		Formazione umanistica	A	6	L-ART/03	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento è finalizzato all'analisi delle teorie e delle pratiche connesse alle discipline archivistiche, alla luce del concetto di heritage, nell'ambito specifico della moda e del tessile. Si analizzeranno criticamente i problemi connessi all'individuazione delle fonti e alla sedimentazione di memorie documentali, considerando le attuali metodologie di conservazione, tutela e valorizzazione e individuando casi di studio emblematici nell'ambito degli archivi di moda. L'obiettivo è fornire agli studenti gli strumenti teorici e pratici per predisporre la sedimentazione, la gestione e la descrizione di patrimoni e per approcciarli alla ricerca, al fine di poter consapevolmente comunicare e rendere fruibili i valori e i contenuti racchiusi all'interno di questi ultimi.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	SEMOTICA DELLA COMUNICAZIONE		Formazione umanistica	A	6	M-FL/05	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è introdurre gli studenti alle teorie della significazione come strumenti fondamentali per progettare, comprendere ed analizzare strategie comunicative. Particolare attenzione sarà rivolta all'analisi delle forme di comunicazione pubblicitaria e delle sue evoluzioni, alla decodifica di identità visive come strategie semiotiche di coerenza attraverso differenti media e sollecite espressive, alle definizioni semiotiche classiche del concetto stesso di comunicazione. Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di analizzare strategie comunicative complesse, con particolare riferimento alla comunicazione visiva.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	CONCETTI E METODI DELLA RICERCA SOCIALE		Scienze economiche e sociali	B	6	SECS-P/07	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti le conoscenze necessarie a comprendere e utilizzare metodi e tecniche applicabili nella ricerca sociale, per scegliere il percorso di indagine di volta in volta più adeguato agli ambiti e ai fenomeni di studio che si troveranno concretamente ad affrontare in un possibile ambito futuro professionale, con particolare attenzione al settore della comunicazione per la moda. Lo studente acquisisce le conoscenze dei principali metodi e relative tecniche di ricerca sociale e la capacità di applicare tali conoscenze orchestrandone il loro impiego ottimale all'interno del disegno di ricerca, a seconda del tipo di fenomeno comunicativo da indagare, degli obiettivi conoscitivi da raggiungere e delle risorse (umane, economiche, di tempo) disponibili.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING		Scienze economiche e sociali	B	6	SECS-P/08	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e metodologici per l'analisi e la pratica del visual merchandising in relazione alle forme del display, nella relazione fra dimensione commerciale e dimensione culturale. Le competenze fornite consentono di progettare soluzioni di disposizione prodotti e allestimento da un punto di vista progettuale, creativo e tecnico. Il visual merchandising viene trattato come un luogo privilegiato della comunicazione visiva, attraverso l'analisi della produzione del design e dell'architettura in materia di arte del display per la presentazione dei prodotti, di definizione degli spazi per il commercio, di realizzazioni architettoniche di forte impatto capaci di concorrere alla costruzione dell'immagine di un brand e di entrare sulla scena urbana.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA E LABORATORIO DI PUBLISHING	Modulo: LABORATORIO DI PUBLISHING	Design e comunicazioni multimediali	B	10		Laboratorio		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è orientare gli studenti nella complessità dello scenario editoriale multipiatform contemporaneo, caratterizzato dall'emersione di nuove modalità comportamentali e narrative, e da un alto livello di specializzazione con contenuti distinti per l'editoria stampata e l'editoria digitale. Speciale attenzione è rivolta alle forme del publishing più sperimentali e d'avanguardia nella moda e nella cultura visuale. Attraverso il confronto diretto e indiretto con gli insider (editori, direttori di rivista, art director, designer, artisti e collezionisti librari) e una serie di micro azioni editoriali e curatoriali svolte in prima persona, lo studente acquisisce la strumentazione critica e le competenze per analizzare, comprendere e partecipare a questo articolato paesaggio culturale e commerciale.
			Modulo: INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA	Formazione di base nel progetto	A	6	ICAR/13	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento ricostruisce la storia recente della disciplina del fashion curating, intesa non solo come rapporto fra moda, allestimenti e musei, ma anche come attitudine nel costruire e dirigere riviste specializzate e progetti editoriali. Fornisce allo studente un'introduzione allo studio delle pratiche del museo e della realizzazione delle mostre di moda, stimolando la riflessione teorica su tale disciplina.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	LABORATORIO DI ARTI PERFORMATIVE		Discipline dello spettacolo, della musica e della costruzione spaziale	B	10	L-ART/05	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	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'azione, 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	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	LABORATORIO DI DATA VISUALISATION		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	B	8	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è fornire agli studenti strumenti adeguati per analizzare, comprendere e realizzare progetti di rappresentazione di set di dati, soprattutto per quanto afferisce al dominio del visuale e con particolare riferimento agli ambiti che interessano più da vicino la comunicazione e i media della moda: dagli archivi all'exhibit, dall'editoria di settore ai social media. Durante il percorso laboratoriale, lo studente acquisisce le competenze necessarie per comprendere, valutare criticamente e produrre artefatti di data visualization basandosi sulle loro possibili genealogie, sull'impiego di tecniche e strumenti specifici e sull'articolazione di codici e di linguaggi, sia quelli propri della moda sia riscontrabili con quelli appartenenti a contesti culturali affini.
2	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	FORME E PRATICHE DELLA CULTURA VISUALE		Attività formative affini o integrative	C	6	L-ART/06	Lezione		obbligatorio (2)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti necessari per conoscere la genesi, lo sviluppo e l'articolazione attuale del campo di ricerca noto come studi sulla cultura visuale. Agli studenti verranno forniti strumenti concetti per analizzare esempi riguardanti le immagini e le loro complesse relazioni fra analogico e digitale: gli esempi saranno tratti dall'arte contemporanea, dal cinema, dalla fotografia, dalle videoinstallazioni e dai nuovi media.
3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	ETICA ED ESTETICA DELL'INFORMAZIONE		Attività formative affini o integrative	C	6	M-FL/02	Lezione		obbligatorio (2)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti per valutare le implicazioni etiche delle pratiche di comunicazione e informazione che caratterizzano la cultura visuale contemporanea. Riferimenti teorici e metodologici sono finalizzati a identificare retoriche visive ricorrenti e ad assumere consapevolezza del ruolo assunto dai media in contingenze traumatiche e post-traumatiche. Lo studente acquisisce le competenze necessarie per lo sviluppo di progetti comunicativi e artistici capaci di tenere conto delle implicazioni etiche e politiche della rappresentazione e dunque orientati a rigenerare la funzione testimoniale delle immagini.
3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	LABORATORIO DI ART DIRECTION		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti strumenti teorico-critici e tecniche per analizzare e comprendere la figura dell'art director negli ambiti della moda, della comunicazione e delle arti contemporanee. In questo laboratorio finale, che sintetizza il percorso e le competenze acquisite nel corso del triennio, lo studente acquisisce le tecniche per mettere in pratica la direzione artistica intesa come articolata azione curatoriale che oscilla fra progettazione materiale e immateriale, e che riguarda oggetti, comunicazione, editoria, eventi, anche attraverso il confronto con casi esemplari e professionisti del settore.

Curriculum COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA											
ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1-2-3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	F	4	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		obbligatorio	
1-2-3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE		A scelta dello studente	D	12	NN	A scelta dello studente		opzionale (1)	
1-2-3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA		A scelta dello studente	D	6	ICAR/13	Lezione	iterabile	opzionale (1)	Il corso affronta tematiche relative alla storia, anche contemporanea, del design della comunicazione, dagli artefatti ai protagonisti (progettisti, committenti e utenti) fino alle tecnologie analogiche e digitali. Particolare attenzione viene prestata all'utilizzo delle fonti primarie e secondarie e alla museologia del design.
1-2-3	COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	STORIA DELLA MODA 1		A scelta dello studente	D	6	L-ART03	Lezione		opzionale (1)	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.
Curriculum DESIGN DELLA MODA											
ANNO CORSO	Curriculum/indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Iterabile	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1	DESIGN DELLA MODA	DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA		Formazione di base nella rappresentazione	A	6	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	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		Formazione di base nel progetto	A	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	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 fondamenti 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	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA		Formazione scientifica	A	6	CHIM/07	Lezione		obbligatorio	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	DESIGN DELLA MODA	STORIA DELLA MODA 1		Formazione umanistica	A	6	L-ART03	Lezione		obbligatorio	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	DESIGN DELLA MODA	ECONOMIA DELLA CULTURA		Scienze economiche e sociali	B	6	SECS-P/08	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti analitici per comprendere il rapporto tra i diversi ambiti della cultura e il sistema economico in cui essi si collocano. In particolare vengono analizzati sia l'intervento pubblico in campo culturale, sia i meccanismi economici che stanno alla base dei mercati culturali privati. Temi quali le regioni e i limiti del finanziamento pubblico alla cultura, la domanda e l'offerta dei beni e attività culturali, il rapporto tra sviluppo culturale, capitale culturale e crescita economica saranno trattati combinando l'analisi teorica con l'approfondimento di casi studio e le relazioni di testimoni privilegiati. Al termine dell'insegnamento lo studente acquisirà conoscenze e capacità di comprensione relative alle caratteristiche economiche dei beni e servizi culturali e al funzionamento dei mercati dei prodotti culturali e all'organizzazione delle industrie creative.
1	DESIGN DELLA MODA	LABORATORIO DI MODELLISTICA		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	B	10	ICAR/17	Laboratorio		obbligatorio	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	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE		Scienze economiche e sociali	B	6	SPS/08	Lezione		obbligatorio	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) del corso la laurea Magistrale in Arti Visive e Moda. L'insegnamento Teorie e tecniche di comunicazione ed interazione personale, curriculum Comune a tutti gli indirizzi).
1	DESIGN DELLA MODA	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE		Attività formative affini o integrative	C	6	L-ART06	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	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	DESIGN DELLA MODA	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE		Attività formative affini o integrative	C	6	M-FIL/05	Lezione		obbligatorio (2)	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 definire 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	DESIGN DELLA MODA	LABORATORIO DI MODELLISTICA		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	B	10	ICAR/17	Laboratorio	Iterazione per gli studenti del 2 e 3 anno di corso. L'iterazione prevede l'ottenimento di 10 CFU in TAF D	obbligatorio	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	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES		A scelta dello studente	D	6	M-DEA/01	Lezione		opzionale (1)	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici per affrontare lo studio dello stato attuale degli studi di genere, dei loro orientamenti concettuali e teorici, dell'itinerario disciplinare che li caratterizza, della storia ed evoluzione del dibattito che li ha generati, degli sviluppi recenti della ricerca. Lo studente acquisisce conoscenza delle nozioni storiche di base per comprendere lo sviluppo degli studi di genere (Gender Studies) nelle humanities contemporanee, e gli strumenti per affrontare questioni connesse alle differenze, ai nuovi studi delle posizioni "oltre il genere", al protagonismo femminile nella società e alle implicazioni che queste prospettive teoriche hanno nelle professioni che riguardano il mondo della comunicazione (fra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
2	DESIGN DELLA MODA	LABORATORIO DI DESIGN DEL TESSUTO		Formazione di base nel progetto	A	10	ICAR/13	Laboratorio		obbligatorio	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.
2	DESIGN DELLA MODA	STORIA DELLA MODA 2		Formazione umanistica	A	6	L-ART03	Lezione		obbligatorio	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	DESIGN DELLA MODA	CONCEPT DESIGN		Design e comunicazioni multimediali	B	6	ICAR/13	Lezione		obbligatorio	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.

Curriculum DESIGN DELLA MODA											
ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Isolare	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
2	DESIGN DELLA MODA	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 2		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR13	Laboratorio		obbligatorio	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		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR13	Laboratorio		obbligatorio	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 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.
3	DESIGN DELLA MODA	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 4		Design e comunicazioni multimediali	B	10	ICAR13	Laboratorio		obbligatorio	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 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, in cui qualità è determinata dalle attese progettuali e realizzative per l'insieme dei pezzi e dalle modalità di presentazione degli stessi.
3	DESIGN DELLA MODA	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI		Scienze economiche e sociali	B	6	SPS/08	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento fornisce un'analitica conoscenza dei fondamenti di sociologia dei processi culturali. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tal conoscenza forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica di elaborare una riflessione sull'industria culturale e le sue componenti: artist, critici e pubblico, sia l'abitudine pratica ad analizzare i processi di metropolizzazione della vita sociale e di industrializzazione della cultura.
1-2-3	DESIGN DELLA MODA	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	F	4	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		obbligatorio	
1-2-3	DESIGN DELLA MODA	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE		A scelta dello studente	D	12	NN	A scelta dello studente		opzionale (1)	
1-2-3	DESIGN DELLA MODA	FONDAMENTI DELLE PRATICHE ARTISTICHE		A scelta dello studente	D	6	L-ART/04	Lezione		opzionale (1)	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. (Multa da Art Multimedia)
1-2-3	DESIGN DELLA MODA	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LA MODA		Attività formative affini o integrative	C	6	M-FIL/04	Lezione		obbligatorio (2)	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	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LE ARTI		A scelta dello studente	D	6	M-FIL/04	Lezione		opzionale (1)	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 partecipazione 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	DESIGN DELLA MODA	STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA		Attività formative affini o integrative	C	6	ICAR18	Lezione		obbligatorio in alternativa (2)	L'insegnamento fornisce conoscenze di storia dell'architettura in età contemporanea ponendo attenzione a questioni tecniche, 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 dedicate alle attività commerciali ed espositive, questo insegnamento permette agli studenti di sviluppare riflessioni e consapevolezza 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	DESIGN DELLA MODA	STORIA E TEORIA DELLE ARTI		A scelta dello studente	D	6	L-ART/02	Lezione		opzionale (1)	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.
PERCORSO COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI											
ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	Modulo	Ambito	TAF	CFU	SSD	Tipo attività Unità Didattica	Isolare	Des. Tipo Insegnamento	obiettivi
1	PERCORSO COMUNE	FONDAMENTI DI INFORMATICA		Formazione tecnologica	A	6	INF/01	Lezione		obbligatorio	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	PERCORSO COMUNE	CURATELA DELLE ARTI PERFORMATIVE		A scelta dello studente	D	6,00	L-ART/05	Lezione		opzionale (1)	Il corso fornisce un approccio propedeutico all'acquisizione di nozioni base legate alla curatela nel campo delle arti performative, mettendo in luce pratiche che, negli anni recenti, sono divenute un importante vettore di trasformazione e innovazione nella scena delle arti dal vivo contemporanea. Attraverso la teoria, programmazione e gestione, peculiarità del corso è la trasmissione di conoscenze introduttive di carattere teorico e storico-artistico, che costituiscono lo sfondo interdisciplinare e il contesto di competenza della funzione curatoriale; messa a fuoco della dimensione curatoriale e delle sue prassi contemporanee che attraversano il campo delle arti performative; inquadramento storico-teorico della figura del curatore delle arti performative; costruzione di metodologie di analisi dei progetti artistici e curatoriali; acquisizione di consapevolezza e capacità analitiche delle principali prassi esitenti.
1-2-3	PERCORSO COMUNE	LINGUA INGLESE		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	E	4	L-LIN/12	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare attenzione al linguaggio della moda e dell'arte contemporanea (lessico specifico; composizione testi).
1-2-3	PERCORSO COMUNE	TROCINO, TROCINO INTERNO, TROCINO ESTERO		Tirocini formativi e di orientamento	F	14	NN	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	
3	PERCORSO COMUNE	PROVA FINALE		Per la prova finale	E	9	PROF/15	Prova finale		obbligatorio	
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= altro attività formative											
(1) Complessivamente gli studenti dovranno acquisire 12 CFU di Tipologia D (Cur Comunicazione e Cur Moda), 14 CFU (cur Art) che contengono come n. 1 esame											
(2) Complessivamente gli studenti dovranno acquisire 24 CFU di Tipologia C											

RAD			CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21			
ambito disciplinare	settore	cfu min - max	CFU per l'offerta	Curr. Comunicazione	CFU nota	esami	CFU per l'offerta	Curr.Moda	CFU nota	esami	CFU per l'offerta	Curr. Arti	CFU nota	esami
ATTIVITA' DI BASE			ATTIVITA' DI BASE				ATTIVITA' DI BASE				ATTIVITA' DI BASE			
Formazione scientifica	CHIM/07 Fondamenti chimici delle tecnologie CHIM/12 Chimica dell'ambiente e dei beni culturali MAT/05 Analisi matematica	6 - 6	6	Materiali Digitali per la moda e per le arti	6 obbl	1	6	materiali per le arti e il design della moda	6 obbl	1	6	materiali per le arti e il design della moda	6 obbl	1
Formazione tecnologica	ICAR/12 Tecnologia dell'architettura INF/01 Informatica ING-IND/22 Scienza e tecnologia dei materiali	6 - 4	6	Fondamenti di Informatica	6 obbl	1	6	Fondamenti di Informatica	6 obbl	1	6	Fondamenti di Informatica	6 obbl	1
Formazione di base nel progetto	ICAR/13 Disegno industriale	16 - 22	22	Laboratorio di grafica e image making Introduzione alla curatela per la moda Concept design	10 obbl 6 obbl 6 obbl	1 1 1	20	Laboratorio di design della moda 1 Laboratorio di design del tessuto	10 obbl 10 obbl	1 1	20	Laboratorio di arti visive 1 Laboratorio di fotografia	10 obbl 10 obbl	1 1
Formazione umanistica	ICAR/18 Storia dell'architettura L-ART/02 Storia dell'arte moderna L-ART/03 Storia dell'arte contemporanea L-ART/04 Museologia e critica artistica e del restauro M-FIL/04 Estetica M-FIL/05 Filosofia e teoria dei linguaggi M-PSI/01 Psicologia generale	12 - 24	18	Heritage e progetto della moda Fenomenologia dell'arte contemporanea Semiotica delle arti e dell'immagine	6 obbl 6 obbl 6 obbl	1 1 1	12	Storia della moda 1 Storia della moda 2	6 obbl 6 obbl	1 1	12	Storia e teoria delle arti Fondamenti delle pratiche artistiche Fondamenti di estetica per le arti	6 obbl 6 in altern 6 in altern	1 1
Formazione di base nella rappresentazione	ICAR/17 Disegno	6 - 12	6	Illustrazione digitale	6 obbl	1	6	Disegno e illustrazione per la moda	6 obbl	1	6	Disegno digitale (va considerato come lab)	6 obbl	1

RAD			CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21						
ambito disciplinare	settore	cfu min - max	CFU per l'offerta	Curr. Comunicazione	CFU nota	esami	CFU per l'offerta	Curr. Moda	CFU nota	esami	CFU per l'offerta	Curr. Arti	CFU nota	esami			
ATTIVITA' CARATTERIZZANTI			ATTIVITA' CARATTERIZZANTI				ATTIVITA' CARATTERIZZANTI				ATTIVITA' CARATTERIZZANTI						
Design e comunicazioni multimediali	ICAR/13 Disegno industriale	36 - 40	36	Laboratorio di digital and visual storytelling	10 in altern		36	Laboratorio di Design della moda 2	10 obbl	1	40	Laboratorio di arti visive3	10 obbl	1			
				Laboratorio di art direction	10 obbl	1			Laboratorio di Design della moda 3	10 obbl		1		Laboratorio video	10 obbl	1	
				Laboratorio di publishing	10 obbli	1			Laboratorio di Design della moda 4	10 obbl		1		Laboratorio di arti visive 4	10 obbl	1	
									Concept design	6 obbl		1					
	ICAR/16 Architettura degli interni e allestimento																
	L-ART/05 Discipline dello spettacolo			Laboratori di arti performative	10 in altern												
	L-ART/06 Cinema, fotografia e televisione			teorie e pratiche dei new media	6 obbl	1						Laboratorio di arti visive2	10 obbl	1			
Discipline tecnologiche e ingegneristiche	ICAR/12 Tecnologia dell'architettura	8 - 12	8				10				10						
				Laboratorio di data visualisation	8 obbl	1			Laboratorio di modellistica	10 obbl		1		Laboratorio multimedia	10 obbl	1	
	ICAR/17 Disegno																
	INF/01 Informatica																
	ING-IND/16 Tecnologie e sistemi di lavorazione																
Scienze economiche e sociali	M-PSI/01 Psicologia generale	12-18	12				18				12						
	M-PSI/05 Psicologia sociale																
	SECS-P/08 Economia e gestione delle imprese			Display e visual merchandising	6 obbl	1			Economia della cultura	6 obbl		1					
	SPS/07 Sociologia generale			Concetti e metodi della ricerca sociale	6 obbl	1								Teorie e tecniche della comunicazione interpersonale	6 obbl	1	
	SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi											Sociologia dei processi culturali	6 obbl	1			

RAD			CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21						
ambito disciplinare	settore	cfu min - max	CFU per l'offerta		Curr. Comunicazione	CFU nota	esami	CFU per l'offerta		Curr.Moda	CFU nota	esami	CFU per l'offerta		Curr. Arti	CFU nota	esami
ATTIVITA' AFFINI			ATTIVITA' AFFINI				ATTIVITA' AFFINI				ATTIVITA' AFFINI						
Attività formative affini o integrative	ICAR/17 - Disegno	18 - 24	24					24					24				
	ICAR/18 - Storia dell'architettura								Storia dell'architettura contemporanea	6 obbl	1	Storia dell'architettura contemporanea		6 obbl	1		
	ING-IND/22 - Scienza e tecnologia dei materiali																
	L-ART/03 - Storia dell'arte contemporanea								Culture Progettuali Contemporanee	6 in altern		Storia dell'arte contemporanea		6 obbl	1		
	L-ART/06 - Cinema, fotografia e televisione								Forme e pratiche della cultura visuale	6 obbl		Cinema e arti contemporanee		6 obbl	1		
	L-LIN/10 - Letteratura inglese																
	M-DEA/01 - Discipline demotnoantropologiche								Introduzione ai gender studies	6 obbl							
	M-FIL/02 - Logica e filosofia della scienza								Etica ed estetica dell'informazione	6 obbl							
	M-FIL/04 - Estetica								Fondamenti di estetica	6 in altern		Fondamenti di estetica per la moda		6 obbl	1		
	M-FIL/05 - Filosofia e teoria dei linguaggi											Semiotica delle arti e dell'immagine		6 obbl	1		
	M-STO/04 - Storia contemporanea																
	SECS-P/02 - Politica economica																
	SECS-P/08 - Economia e gestione delle imprese																
	SECS-P/12 - Storia economica																
SPS/08 - Sociologia dei processi culturali e comunicativi					Sociologia della comunicazione	6 in altern	4										

segue

RAD			CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21				CDL DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI: COORTE 2020-21					
ambito disciplinare	settore	cfu min - max	CFU per				CFU per				CFU per					
ALTRE ATTIVITA			l'offerta	Curr. Comunicazione	CFU nota	esami	l'offerta	Curr.Modà	CFU nota	esami	l'offerta	Curr. Arti	CFU nota	esami		
A scelta dello studente		12 - 14	ALTRE ATTIVITA				ALTRE ATTIVITA				ALTRE ATTIVITA					
			12	Copyright IUS/02	6		12	Fondamenti delle pratiche artistiche - mutuaione da Arti	6		14	Storia della moda 1 - mutua da Moda	6			
				Storia della moda 1_ mutuaione da Moda	6			Storia e teoria delle arti - mutuaione da Arti	6			Storia della moda 2 - mutua da Moda	6			
				Storia della Comunicazione visiva _mutuaione LM	6			Fondamenti di estetica per le arti mutuaione da Arti	6			Concept design - mutua da Moda	6			
				Design del Prodotto	6			Curatela delle arti performative	6	1		Curatela delle arti performative	6	1		
				Curatela delle arti performative	6			Gender Studies - mutuaione da comunicazione	6			Gender Studies - mutuaione da comunicazione	6			
						a scelta per max 12 CFU						Lab. Di fotografia _ iterabile da studenti del 2 e 3 anno	10			
												Disegno e illustrazione per la moda	6	a scelta per max 14 CFU		
Per la prova finale e la lingua straniera (art. 10, comma 5, lettera c)	Per la prova finale	8 - 8	12	per la prova finale	8		12	per la prova finale	8		12	per la prova finale	8			
	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	0 - 4		Inglese	4	idoneità		inglese	4	idoneità		inglese	4	idoneità		
Ulteriori attività formative (art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	0 - 18	18		0		18				18					
	Abilità informatiche e telematiche	0 - 18			0											
	Tirocini formativi e di orientamento	0 - 18			14 obblìg				14 obblìg						Tirocini formativi e di orientamento	14 obblìg
	Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	0 - 18			Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4 obblìg			Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4 obblìg					Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4 obblìg