

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA
B04 - DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI
a.a. 2022-2023**

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 2022-2023 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*.

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/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).
- comunicazione e nuovi media della moda: interpretazione/concettualizzazione di un tema o un'immagine a mezzo di breve testo e/o indicazione di parole chiave.

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.¹

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.

¹ art. 20 del regolamento didattico di ateneo (Procedure di verifica del profitto): <http://www.iuav.it/Ateneo1/Governo-e-/STATUTO-RE/DIDATTICA/regolamento-didattico-di-ateneo.pdf>

ALLEGATO 1 al Regolamento didattico del Corso di Studio:														
Triennale: DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI - B04														
I ANNO - ARTI MULTIMEDIALI														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04012	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LE ARTI	6,00	B04012	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LE ARTI	M-FIL/04	6,00	A	Formazione umanistica	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04092	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	6,00	B04092	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	L-ART/06	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04065	ILLUSTRAZIONE DIGITALE	6,00	B04065	ILLUSTRAZIONE DIGITALE	ICAR/17	6,00	A	Formazione di base nella rappresentazione	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04107	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 1	10,00	B04107	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 1	ICAR/13	10,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04072	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 2	10,00	B04072	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 2	L-ART/06	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04094	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	6,00	B04094	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	M-FIL/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04090	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	6,00	B04090	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	L-ART/03	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento intende fornire agli studenti le competenze critiche e concettuali per analizzare le principali tendenze della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, dando particolare risalto alle esperienze transdisciplinari che si sono confrontate con la politica, la comunicazione e i movimenti sociali.
ARTI MULTIMEDIALI	1*	B04115	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6,00	B04115	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INF/01	6,00	A	Formazione tecnologica	Lezione		obbligatorio	Scopo del corso è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
I - II - III ANNO - ARTI MULTIMEDIALI														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	B04049	STORIA E TEORIA DELLE ARTI	6,00	B04049	STORIA E TEORIA DELLE ARTI	L-ART/02	6,00	A	Formazione umanistica	Lezione		obbligatorio	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12,00	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	12,00	D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale	vedi Manifesto degli studi
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	B04081	LABORATORIO DI FOTOGRAFIA	10,00	B04081	LABORATORIO DI FOTOGRAFIA	ICAR/13	10,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	B04145	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES	6,00	B04145	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES	M-DEA/01	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	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 (tra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	B04120	LABORATORIO DI MODA E PERFORMANCE	6,00	B04120	LABORATORIO DI MODA E PERFORMANCE	L-ART/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	Il laboratorio – intrecciando didattica frontale con esercitazioni pratiche – indaga l'importanza del corpo, dello spazio e dell'azione all'interno della performance artistica e teatrale, sviluppando una riflessione attiva sul rapporto fra gesto performativo, moda e costume design. Nell'ambito dell'insegnamento, gli studenti acquisiscono la capacità di lavorare intrecciando la dimensione performativa con quella della progettazione dell'abito e del costume, sviluppando così riflessioni e competenze in grado di rispondere alla complessità realizzativa delle forme contemporanee dello spettacolo, dalla performance artistica alla sfilata.
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	B04118	STORIA DEL TEATRO	6,00	B04118	STORIA DEL TEATRO	L-ART/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	L'insegnamento intende fornire allo studente una conoscenza critica delle fasi nodali della storia del teatro. In particolare, il corso fornisce ai frequentanti la capacità di interpretare la dimensione culturale degli eventi teatrali e dei linguaggi scenici, in relazione alla loro epoca e società. Nell'ambito dell'insegnamento, lo studente è incentivato a sviluppare una riflessione critica tramite utilizzo di strumenti di analisi comparativa e interdisciplinare, utili alla lettura di diversi tipi di eventi scenici e performativi.

II ANNO - ARTI MULTIMEDIALI														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04010	FONDAMENTI DELLE PRATICHE ARTISTICHE	6,00	B04010	FONDAMENTI DELLE PRATICHE ARTISTICHE	L-ART/04	6,00	A	Formazione umanistica	Lezione		obbligatorio in alternativa	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)
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04073	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 3	10,00	B04073	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 3	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04083	LABORATORIO MULTIMEDIA	10,00	B04083	LABORATORIO MULTIMEDIA	ICAR/17	10,00	B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	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.
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04098	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	6,00	B04098	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	CHIM/07	6,00	A	Formazione scientifica	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.
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04096	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	6,00	B04096	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	SPS/08	6,00	B	Scienze economiche e sociali	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 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 (MJTUA 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).
ARTI MULTIMEDIALI	2°	B04157	INGLESE	4,00	B04157	INGLESE	L-LIN/12	4,00	E	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	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).
III ANNO - ARTI MULTIMEDIALI														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
ARTI MULTIMEDIALI	3,00	B04074	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 4	10,00	B04074	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 4	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
ARTI MULTIMEDIALI	3,00	B04103	LABORATORIO VIDEO	10,00	B04103	LABORATORIO VIDEO	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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 story-board, scelta delle location e del casting, riprese filmate e sonore, premontaggio e finalizzazione.
ARTI MULTIMEDIALI	3,00	B04104	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	6,00	B04104	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	SPS/08	6,00	B	Scienze economiche e sociali	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 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.

segue

I ANNO - DESIGN DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
DESIGN DELLA MODA	1*	B04020	DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA	6,00	B04020	DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA	ICAR/17	6,00	A	Formazione di base nella rappresentazione	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04017	STORIA DELLA MODA 1	6,00	B04017	STORIA DELLA MODA 1	L-ART/03	6,00	A	Formazione umanistica	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04093	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	6,00	B04093	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	L-ART/06	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04059	ECONOMIA DELLA CULTURA	6,00	B04059	ECONOMIA DELLA CULTURA	SECS-P/08	6,00	B	Scienze economiche e sociali	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 ragioni e i limiti del finanziamento pubblico alla cultura, la domanda e l'offerta dei beni e attività culturali, il rapporto fra 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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04108	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 1	10,00	B04108	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 1	ICAR/13	10,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04091	LABORATORIO DI MODELLISTICA	10,00	B04091	LABORATORIO DI MODELLISTICA	ICAR/17	10,00	B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04112	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	6,00	B04112	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	CHIM07	6,00	A	Formazione scientifica	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04095	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	6,00	B04095	SEMOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	M-FIL/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04116	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6,00	B04116	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INF/01	6,00	A	Formazione tecnologica	Lezione		obbligatorio	Scopo del corso è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito del design della moda.
DESIGN DELLA MODA	1*	B04159	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	6,00	B04159	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	L-ART/03	6,00	A	Formazione umanistica	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti necessari per comprendere le principali correnti della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, con particolare attenzione alle esperienze creative che hanno affrontato tematiche relative ai movimenti sociali e al genere nelle loro molteplici articolazioni stilistiche e contro-culturali.
I - II - III ANNO - DESIGN DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	B04031	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LA MODA	6,00	B04031	FONDAMENTI DI ESTETICA PER LA MODA	M-FIL/04	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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.
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12,00	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	12,00	D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale	vedi Manifesto degli studi
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	B04144	TEORIE DELL'ARCHITETTURA	6,00	B04144	TEORIE DELL'ARCHITETTURA	ICAR/14	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	Il corso ha come obiettivi la trasmissione della conoscenza di alcune fondamentali teorie della progettazione architettonica e la comprensione dei nessi che sussistono tra l'impianto teorico di un progetto e le ricadute cercate o realizzate nella costruzione dello spazio. L'intento didattico è far comprendere le ragioni profonde che connettono architettura, città e società mettendo al centro del ragionamento l'immaginario, strumento di raccordo tra passato, presente e futuro. Si vuole trasmettere allo studente la capacità di individuare e leggere criticamente l'immaginario sotteso ad una teoria al fine di svilupparne uno proprio applicabile nell'attività progettuale.
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	B04119	LABORATORIO DI MODA E PERFORMANCE	6,00	B04119	LABORATORIO DI MODA E PERFORMANCE	L-ART/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	Il laboratorio – intrecciando didattica frontale con esercitazioni pratiche – indaga l'importanza del corpo, dello spazio e dell'azione all'interno della performance artistica e teatrale, sviluppando una riflessione attiva sul rapporto fra gesto performativo, moda e costume design. Nell'ambito dell'insegnamento, gli studenti acquisiscono la capacità di lavorare intrecciando la dimensione performativa con quella della progettazione dell'abito e del costume, sviluppando così riflessioni e competenze in grado di rispondere alla complessità realizzativa delle forme contemporanee dello spettacolo, dalla performance artistica alla sfilata.
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	B04117	STORIA DEL TEATRO	6,00	B04117	STORIA DEL TEATRO	L-ART/05	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	L'insegnamento intende fornire allo studente una conoscenza critica delle fasi nodali della storia del teatro. In particolare, il corso fornisce ai frequentanti la capacità di interpretare la dimensione culturale degli eventi teatrali e dei linguaggi scenici, in relazione alla loro epoca e società. Nell'ambito dell'insegnamento, lo studente è incentivato a sviluppare una riflessione critica tramite utilizzo di strumenti di analisi comparativa e interdisciplinare, utili alla lettura di diversi tipi di eventi scenici e performativi.

II ANNO - DESIGN DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
DESIGN DELLA MODA	2°	B04022	STORIA DELLA MODA 2	6,00	B04022	STORIA DELLA MODA 2	L-ART/03	6,00	A	Formazione umanistica	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 la 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.
DESIGN DELLA MODA	2°	B04054	CONCEPT DESIGN	6,00	B04054	CONCEPT DESIGN	ICAR/13	6,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
DESIGN DELLA MODA	2°	B04076	LABORATORIO DI DESIGN DEL TESSUTO	10,00	B04076	LABORATORIO DI DESIGN DEL TESSUTO	ICAR/13	10,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
DESIGN DELLA MODA	2°	B04077	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 2	10,00	B04077	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 2	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
DESIGN DELLA MODA	2°	B04078	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 3	10,00	B04078	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 3	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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 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.
DESIGN DELLA MODA	2°	B04155	INGLESE	4,00	B04155	INGLESE	L-LIN/12	4,00	E	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	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).
III ANNO - DESIGN DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
DESIGN DELLA MODA	3,00	B04079	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 4	10,00	B04079	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA 4	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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, la cui qualità è determinata dalle attenzioni progettuali e realizzative per l'insieme dei pezzi e dalle modalità di presentazione degli stessi.
DESIGN DELLA MODA	3,00	B04105	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	6,00	B04105	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	SPS/08	6,00	B	Scienze economiche e sociali	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 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.

segue

I ANNO - COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	Iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04052	CONCEPT DESIGN	6,00	B04052	CONCEPT DESIGN	ICAR/13	6,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04066	ILLUSTRAZIONE DIGITALE	6,00	B04066	ILLUSTRAZIONE DIGITALE	ICAR/17	6,00	A	Formazione di base nella rappresentazione	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04062	FONDAMENTI DI ESTETICA	6,00	B04062	FONDAMENTI DI ESTETICA	M-FIL/04	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04084	MATERIALI DIGITALI PER LA MODA E PER LE ARTI	6,00	B04084	MATERIALI DIGITALI PER LA MODA E PER LE ARTI	CHIM/07	6,00	A	Formazione scientifica	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04082	LABORATORIO DI GRAFICA E IMAGE MAKING	10,00	B04082	LABORATORIO DI GRAFICA E IMAGE MAKING	ICAR/13	10,00	A	Formazione di base nel progetto	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04080	LABORATORIO DI DIGITAL AND VISUAL STORYTELLING	10,00	B04080	LABORATORIO DI DIGITAL AND VISUAL STORYTELLING	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio	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 collegate 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04086	SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE	6,00	B04086	SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE	SPS/08	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04057	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	6,00	B04057	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	L-ART/03	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04088	TEORIA E PRATICHE DEI NEW MEDIA	6,00	B04088	TEORIA E PRATICHE DEI NEW MEDIA	L-ART/06	6,00	B	Design e comunicazioni multimediali	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti per comprendere le potenzialità dei media digitali, concependoli 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 riflettere sulla 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04114	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6,00	B04114	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INF/01	6,00	A	Formazione tecnologica	Lezione		obbligatorio	Scopo del corso è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1*	B04148	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	6,00	B04148	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	L-ART/03	6,00	A	Formazione umanistica	Lezione		obbligatorio	L'insegnamento intende fornire agli studenti le competenze critiche e concettuali per analizzare le principali tendenze della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, dando particolare risalto alle esperienze transdisciplinari che si sono confrontate con la politica, la comunicazione e i movimenti sociali.

I - II - III ANNO - COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	Iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1-2-3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12,00	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	12,00	D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale	vedi Manifesto degli studi
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1-2-3	B04067	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES	6,00	B04067	INTRODUZIONE AI GENDER STUDIES	M-DEA/01	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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 <i>humanities</i> 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.

segue

II ANNO - COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04069	INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA E LABORATORIO DI PUBLISHING	16,00	B04069-1	INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA	ICAR/13	6,00	A	Formazione di base nel progetto	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è orientare gli studenti nella complessità dello scenario editoriale multimedialità contemporanea, 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 riviste, 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°				B04069-2	LABORATORIO DI PUBLISHING	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è orientare gli studenti nella complessità dello scenario editoriale multimedialità contemporanea, 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 riviste, 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04063	FORME E PRATICHE DELLA CULTURA VISUALE	6,00	B04063	FORME E PRATICHE DELLA CULTURA VISUALE	L-ART/06	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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 concreti 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04075	LABORATORIO DI DATA VISUALISATION	8,00	B04075	LABORATORIO DI DATA VISUALISATION	ICAR/17	8,00	B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04064	HERITAGE E PROGETTO DELLA MODA	6,00	B04064	HERITAGE E PROGETTO DELLA MODA	L-ART/03	6,00	A	Formazione umanistica	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 approcciarsi alla ricerca, al fine di poter consapevolmente comunicare e rendere fruibili i valori e i contenuti racchiusi all'interno di questi ultimi.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04055	CONCETTI E METODI DELLA RICERCA SOCIALE	6,00	B04055	CONCETTI E METODI DELLA RICERCA SOCIALE	SPS/07	6,00	B	Scienze economiche e sociali	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 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04085	SEMOTICA DELLA COMUNICAZIONE	6,00	B04085	SEMOTICA DELLA COMUNICAZIONE	M-FIL/05	6,00	A	Formazione umanistica	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 declinazione di identità visive come strategie semiotiche di coerenza attraverso differenti media e sostanze 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04058	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	6,00	B04058	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	SECS-P/08	6,00	B	Scienze economiche e sociali	Lezione		obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e metodologici per affrontare 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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2°	B04156	INGLESE	4,00	B04156	INGLESE	L-LIN/12	4,00	E	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	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).
III ANNO - COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	3,00	B04070	LABORATORIO DI ART DIRECTION	10,00	B04070	LABORATORIO DI ART DIRECTION	ICAR/13	10,00	B	Design e comunicazioni multimediali	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.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	3,00	B04160	FILOSOFIA DELL'INFORMAZIONE	6,00	B04160	FILOSOFIA DELL'INFORMAZIONE	M-FIL/02	6,00	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio	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, legate in particolare allo sviluppo della cosiddetta "infosfera". I riferimenti teorici e metodologici sono finalizzati a studiare le nuove pratiche gnoseologiche che si sviluppano nella rete e ad assumere consapevolezza del ruolo assunto dai media digitali. Lo studente acquisisce le competenze necessarie per lo sviluppo di progetti comunicativi e artistici capaci di tenere conto delle implicazioni etiche e politiche del processo di produzione, trasmissione e utilizzazione dell'informazione attraverso il Web.

I - II - III ANNO - PERCORSO COMUNE														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo insegnamento	obiettivi
PERCORSO COMUNE	3,00	B04042	PROVA FINALE	8,00	B04042	PROVA FINALE	PROFIN_S	8,00	E	Per la prova finale	Prova finale		obbligatorio	vedi Manifesto degli studi
PERCORSO COMUNE	3,00	B04151, B04152, B04153	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	14,00	B04151, B04152, B04153	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	NN	14,00	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	vedi Manifesto degli studi
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	4,00	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	NN	4,00	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		obbligatorio	vedi Manifesto degli studi

ALLEGATO 2 al Regolamento didattico del Corso di Studio:
B-04 Design della moda e arti multimediali
Quadro di sintesi del percorso didattico: Curriculum Comunicazione e nuovi media della moda

taf	definizione	ambito	cfu	cfu per TAF	esami	esami TOT
A	attività di base	Formazione scientifica	6	58	1	8,5
		Formazione tecnologica	6		1	
		Formazione di base nel progetto	22		2,5	
		Formazione umanistica	18		3	
		Formazione di base nella rappresentazione	6		1	
B	attività caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	36	56	3,5	6,5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	8		1	
		Scienze economiche e sociali	12		2	
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	24	24	4	4
D	A scelta dello studente		12	12	1	1
E	Per la prova finale e la lingua straniera	per la prova finale	8	12		
		Inglese	4			
F	Ulteriori attività formative	tirocínio	14	18		
		Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4			
TOTALI				180		20

Quadro di sintesi del percorso didattico: Curriculum Design della moda

taf	definizione	ambito	cfu	cfu per TAF	esami	esami TOT
A	attività di base	Formazione scientifica	6	56	1	8
		Formazione tecnologica	6		1	
		Formazione di base nel progetto	20		2	
		Formazione umanistica	18		3	
		Formazione di base nella rappresentazione	6		1	
B	attività caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	36	58	4	7
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	10		1	
		Scienze economiche e sociali	12		2	
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	24	24	4	4
D	A scelta dello studente		12	12	1	1
E	Per la prova finale e la lingua straniera	per la prova finale	8	12		
		Inglese	4			
F	Ulteriori attività formative	tirocínio	14	18		
		Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4			
TOTALI				180		20

Quadro di sintesi del percorso didattico: Curriculum Arti multimediali

taf	definizione	ambito	cfu	cfu per TAF	esami	esami TOT
A	attività di base	Formazione scientifica	6	50	1	7
		Formazione tecnologica	6		1	
		Formazione di base nel progetto	20		2	
		Formazione umanistica	12		2	
		Formazione di base nella rappresentazione	6		1	
B	attività caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	40	62	4	7
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	10		1	
		Scienze economiche e sociali	12		2	
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	24	24	4	4
D	A scelta dello studente		14	14	1	1
E	Per la prova finale e la lingua straniera	per la prova finale	8	12		
		Inglese	4			
F	Ulteriori attività formative	tirocínio	14	18		
		Altre conoscenze utili per inserimento nel mondo del lavoro	4			
TOTALI				180		19

legenda:

CFU: crediti formativi universitari

TAF: tipologia di attività formativa