



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA
IN DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA**

ANNO ACCADEMICO 2016-17

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 2016-17 al corso di laurea in Disegno Industriale e Multimedia, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2013-14.

La struttura didattica competente è il dipartimento di Progettazione e Pianificazione in Ambienti Complessi, d'ora in avanti denominato dppac, che programma, organizza e coordina l'attività didattica del corso di studio.

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

Il corso di laurea triennale in Disegno industriale e multimedia ha un'impostazione di forte connessione con il tessuto economico e per questo forma figure professionali esperte sia nel design di prodotto sia in quello della comunicazione, sia negli ambiti della multimedialità, in grado di continuare nel percorso universitario o di lavorare subito dopo la laurea. Difatti imprese, istituzioni e studi professionali chiedono oggi figure poliedriche che sappiano progettare un nuovo prodotto o un servizio, ma anche una brochure, un video o un sito web. All'interno del corso di laurea sono dunque presenti attività didattiche relative al design del prodotto, al design della comunicazione e alla multimedialità.

Questo percorso permette di rispondere con completezza alle esigenze del tessuto economico, di fornire agli studenti le competenze necessarie per affrontare autonomamente i percorsi di progettazione e realizzazione e di comprendere i fondamenti critici necessari per orientarsi nel complesso rapporto tra design, arti e società.

Il percorso formativo prevede attività didattiche di diverso tipo, combinando laboratori di progettazione con lezioni teoriche, workshop, seminari, stage e iniziative culturali. In questo modo il corso di laurea offre sia la necessaria formazione culturale e scientifica, sia quella tecnico-strumentale e progettuale.

A disposizione degli studenti sono attivi i laboratori attrezzati di informatica, fotografia, video, modellistica e prototipazione.

Momento fondamentale della formazione è quello del tirocinio svolto in aziende, studi, agenzie, redazioni, enti e istituzioni in Italia o all'estero: un'occasione per stabilire rapporti con le imprese e contatti professionali preziosi sia per l'ingresso nel mondo del lavoro sia come verifica costante della validità del percorso formativo.

Il corso di laurea triennale in Disegno industriale e multimedia si conclude con una tesi di tipo progettuale.

Il corso di studi non è articolato in curricula.

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 nella seguente tabella:

Anno	Insegnamento	TAF	SSD	CFU	Obiettivi formativi
primo	Laboratorio di rappresentazione geometrica	A	MAT/03	6	Lo studente acquisisce gli strumenti fondamentali per il design in tema di geometria piana e spaziale, sperimenta l'utilizzo delle trasformazioni geometriche e topologiche e approfondisce la conoscenza degli strumenti propedeutici per lo studio e la conoscenza di forme tridimensionali complesse nonché per la rappresentazione digitale nelle sue varie possibilità.
primo	Laboratorio di disegno e modellistica	A	ICAR/17	10	Lo studente acquisisce, attraverso la sperimentazione delle diverse tecniche di disegno manuale (disegno a mano libera, disegno tecnico, elementi di illustrazione, ecc.), regole, criteri di osservazione, rilievo e rappresentazione degli artefatti e sperimenta l'utilizzo di differenti materiali e tecniche per la realizzazione di modelli fisici di prodotti in scala e al vero, utili in fase di progettazione, verifica e presentazione del proprio progetto di design.

Anno	Insegnamento	TAF	SSD	CFU	Obiettivi formativi
primo	Storia del disegno industriale	A	ICAR/13	6	Lo studente acquisisce conoscenze dettagliate e specifiche sulla storia del disegno industriale (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e sulle categorie distintive dello sviluppo del design (tipologia, standard, serie, innovazione ecc.) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche economiche, tecnologiche, socio-culturali dalla nascita della società industriale ad oggi.
primo	Storia delle comunicazioni visive	A	ICAR/13	6	Lo studente acquisisce conoscenze specifiche sulle tappe fondamentali della storia delle comunicazioni visive (movimenti, scuole, protagonisti e tematiche della grafica) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche economiche, tecnologiche, socio-culturali dalla nascita della società industriale ad oggi.
primo	Tecnologie e culture del corpo	A	ICAR/13	6	Lo studente acquisisce conoscenze teoriche e analitiche sul rapporto fra tecnica e corpo umano come elemento primario del design, sia dal punto di vista culturale e storico, sia da quello del processo progettuale focalizzando l'attenzione sull'interazione fra prodotti e utilizzatori.
primo	Laboratorio 1: fondamenti di design della comunicazione	B	ICAR/13	10	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, conoscenze sugli aspetti elementari dell'attribuzione di forma e di qualità sensoriali agli artefatti comunicativi e sviluppa competenze sugli elementi fondamentali della composizione tipografica, sul trattamento di figure, segni, simboli, immagini e sull'impaginazione.
primo	Laboratorio 1: fondamenti di design del prodotto	B	ICAR/13	10	Lo studente acquisisce gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per analizzare gli oggetti, per imparare a governare la generazione delle forme, per progettare e pianificare singoli prodotti e sistemi di prodotti attraverso esercitazioni di bassa complessità.
primo	Tipografia e stampa	B	ING-INF/05	6	Lo studente acquisisce conoscenze storiche, tecniche e progettuali sul disegno dei caratteri tipografici, sulla leggibilità, sulle famiglie di caratteri, sulla loro composizione espressiva e sui vari processi e tecnologie di stampa.
secondo	Tecnologie e processi produttivi per il design	B	ING-IND/16	6	Lo studente acquisisce conoscenze sui metodi e le tecniche di lavorazione dei diversi materiali con particolare attenzione nei confronti dei processi tecnologici e dei sistemi di produzione industriale dei prodotti.
secondo	Fisica per il design	A	ING-IND/11	6	Lo studente acquisisce le conoscenze di base dei fenomeni fisici utili nella progettazione di artefatti (ad esempio negli ambiti della meccanica, termodinamica, ottica e acustica), in particolare attraverso lo studio di esempi applicativi.
secondo	Psicologia della percezione	A	M-PSI/01	6	Lo studente acquisisce conoscenze teoriche e operative sulle proprietà percettive di prodotti, artefatti comunicativi e spazi, con una particolare attenzione ai risvolti applicativi nella progettazione e nell'ergonomia.
secondo	Materiali per il design	A	ING-IND/22	6	Lo studente acquisisce conoscenze sulle famiglie di materiali e, analizzando le rispettive caratteristiche fisiche e meccaniche, sviluppa criteri e protocolli per la scelta dei materiali nella progettazione degli artefatti.
secondo	Laboratorio 2: design della comunicazione	B	ICAR/13	10	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di individuare il senso, l'intensità, il rapporto tra aspetti lineari-logici ed espressivi nonché la gerarchia degli elementi costitutivi del progetto grafico, valutandone l'efficacia in relazione allo scopo della comunicazione.
secondo	Laboratorio 2: design del prodotto	B	ICAR/13	10	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di progettare prodotti con vincoli predefiniti (tecnologia, costo, segmento di mercato, operatività, ergonomia, consumi di energia e materiali ecc.) e di studiarne lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto.

Anno	Insegnamento	TAF	SSD	CFU	Obiettivi formativi
secondo	Laboratorio di WEB design e multimedia	C	ICAR/13	6	Lo studente acquisisce le conoscenze di base sul panorama tecnologico-comunicativo contemporaneo e le competenze di impostazione grafica di artefatti digitali di bassa e media complessità, nonché la capacità di applicare i software per la progettazione nel web e per le interfacce multimediali.
terzo	Decisione e progettazione per il futuro	C	M-FIL/02	6	Lo studente acquisisce conoscenze sui principi della teoria delle decisioni e ne sperimenta applicazioni nell'ambito delle scelte progettuali. Inoltre acquisisce conoscenze relative alle problematiche teoriche e operative della condizione contemporanea del fare progettuale.
terzo	Design management e cultura d'impresa	B	SECS-P/08	8	Lo studente acquisisce conoscenze sul ruolo del progettista e sul rapporto con le altre componenti della struttura organizzativa in diverse tipologie di impresa e in differenti settori. Acquisisce inoltre conoscenze sulle tecniche e sugli strumenti della comunicazione d'impresa nonché sulla valutazione economica delle scelte progettuali.
terzo	Laboratorio di video e motion graphic	C	ICAR/13	6	Lo studente acquisisce conoscenze sui principi e sulle potenzialità della grafica in movimento e sperimenta i metodi e le tecniche per la produzione di elaborati video per il design della comunicazione multimediale e del prodotto.
terzo	Proprietà intellettuale e tutela dei consumatori	C	IUS/02	6	Lo studente acquisisce le conoscenze di base sulle questioni relative alla tutela della creatività nell'ambito dei diritti di proprietà intellettuale, agli strumenti di incentivazione delle attività innovative e al rapporto tra tutela dei consumatori, diritto contrattuale europeo e mercato.
terzo	Laboratorio 3 (<i>design della comunicazione</i>)	B	ICAR/13	10	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di realizzare autonomamente progetti comunicativi con elementi di tipografia, illustrazione, video, layout, sistemi di segni e rappresentazione di idee o informazioni, destinati alla comunicazione in più media, in ambito sociale e d'impresa.
	Laboratorio 3 (<i>design del prodotto</i>)				Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di progettare prodotti o sistemi di prodotti complessi (per numero elevato di componenti e collegamenti, per la presenza di parti mobili, per gli aspetti relazionali ed espressivi, per l'articolazione del ciclo di vita, ecc.) con una particolare attenzione agli aspetti tecnico-produttivi ed economici.
	a scelta dello studente	D		12	
	conoscenza della lingua straniera	E		4	
terzo	prova finale	E		4	
terzo	tirocinio	F		14	
	altre conoscenze	F		6	

Ulteriori indicazioni sul percorso formativo (propedeuticità, tipologia delle forme didattiche, insegnamenti obbligatori, docenti titolari degli insegnamenti, periodi didattici, criteri e modalità dei riconoscimenti 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)

Per l'iscrizione al corso di laurea in disegno industriale è richiesto il possesso di un diploma di scuola secondaria superiore conseguito in Italia o di altro titolo di studio conseguito all'estero riconosciuto idoneo.

Sono inoltre richieste ai candidati le seguenti capacità e conoscenze:

- capacità di pensiero razionale ed astratto;
- capacità logico deduttive e di risoluzione di sillogismi;
- capacità di percezione ed elaborazione di contenuti figurativi;
- capacità di effettuare ragionamenti in ambito grafico-spaziale e di risolvere problemi di riconfigurazione;

- capacità di risolvere problemi (problem solving) attraverso strategie di riconfigurazione creativa degli elementi del problema;
- conoscenze scientifiche di base riguardanti la comprensione di testi, tabelle e grafici.

Una o più commissioni verificheranno, in base ad alcune prove - modalità e calendario delle quali saranno stabilite da un apposito bando - l'ammissibilità dei candidati al corso di laurea, formulando un'apposita graduatoria. La direzione del corso stabilirà quindi eventuali obblighi formativi aggiuntivi per gli studenti che, pur risultando in posizione utile per l'accesso al corso di laurea, non abbiano pienamente superato la verifica.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

La lingua di insegnamento del corso è prevalentemente l'italiano. Alcune attività formative potrebbero essere svolte in lingua inglese. In alcune circostanze, come per workshop o seminari, potranno essere utilizzate anche altre lingue europee.

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari, laboratori, tirocinio, prova finale. Nell'ambito di ciascun insegnamento, ciascun credito formativo corrisponde a:

Tipo di attività didattica	Ore di attività didattica assistita	Ore di studio individuale	Ore complessive di lavoro di apprendimento
Lezione	10	15	25
Laboratorio	10	15	25
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

Articolo 6

(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)

E' prevista la frequenza obbligatoria a tutti gli insegnamenti e ai laboratori, per almeno i due terzi delle lezioni. Le modalità di verifica dell'obbligo di frequenza sono responsabilità del singolo docente e sono rese note agli studenti prima dell'inizio delle lezioni. In particolare, la presenza attiva nei laboratori è verificata mediante l'adempimento delle scadenze operative fissate dai docenti responsabili dei laboratori durante l'anno e l'adeguato e sufficiente completamento dei compiti progettuali e esercitativi definiti dal programma del laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, salvo in casi particolari e comunque previa autorizzazione della direzione del corso di laurea. L'obbligo di frequenza può non applicarsi agli studenti lavoratori (impegnati a tempo parziale) che comunque dovranno concordare con la direzione e i docenti titolari dell'insegnamento lo svolgimento delle attività pratiche minime..

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dallo studente)

Lo studente può sostenere come attività formative autonomamente scelte uno o più insegnamenti erogati nei vari corsi di studio dell'intero ateneo, considerati coerenti con il progetto formativo del corso di studi.

E' ammessa l'iterazione (ripetizione della frequenza e del relativo esame in anni accademici diversi) fino al massimo di tre insegnamenti

E' inoltre possibile:

- seguire attività formative dei corsi di studio di Ca' Foscari (erasmus veneziano) o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio del dPPAC, o dagli altri dipartimenti luav, per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.

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 altre forme 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 nella discussione di un progetto che sviluppa un tema proposto dallo studente in collaborazione anche con soggetti esterni o, in alternativa, che amplia e approfondisce un tema già affrontato in uno dei laboratori dei tre anni di corso.

L'elaborato finale è di tipo progettuale e, intenzionalmente, realizzato senza un relatore in quanto deve dimostrare che lo studente, al termine del percorso triennale, ha acquisito la capacità di gestire autonomamente un progetto.