



Università Iuav di Venezia

DIPARTIMENTO DI  
CULTURE DEL PROGETTO

## **Manifesto degli studi 2019-20 FILIERA DESIGN**

**Corso di laurea Disegno industriale e multimedia (classe L-4;  
cod. G01)**

**Corso di laurea magistrale Design del prodotto e della  
comunicazione visiva (classe LM-12; cod. G70)**

INFORMAZIONI COMUNI A TUTTI I CORSI DI STUDIO DELLA FILIERA DESIGN .....	4
<b>Premessa .....</b>	<b>4</b>
<b>Precedenti ordinamenti .....</b>	<b>4</b>
<b>Commissioni straordinarie di esame.....</b>	<b>4</b>
<b>Cenni sulla struttura dei percorsi formativi.....</b>	<b>4</b>
<b>Sistema dei crediti formativi universitari (CFU) e conseguimento del titolo di studio.....</b>	<b>4</b>
<b>Attività formative .....</b>	<b>4</b>
<b>Crediti a scelta dello studente (crediti D) e crediti per ulteriori conoscenze (crediti F).....</b>	<b>5</b>
<b>Obblighi di frequenza .....</b>	<b>5</b>
<b>Studenti a tempo parziale .....</b>	<b>5</b>
<b>Sessioni d'esame .....</b>	<b>5</b>
<b>Iterazioni .....</b>	<b>5</b>
<b>Valutazione del profitto .....</b>	<b>5</b>
<b>Conseguimento del titolo di studio.....</b>	<b>6</b>
<b>Trasferimenti .....</b>	<b>6</b>
<b>Calendario didattico e orario delle lezioni dei corsi di studio della filiera Design.....</b>	<b>6</b>
Calendario a.a. 2019-20 .....	6
Orario delle lezioni.....	7
<b>Mobilità internazionale .....</b>	<b>7</b>
<b>Attività formative per gli studenti degli altri corsi di studio dell'ateneo .....</b>	<b>7</b>
<b>Servizi agli studenti .....</b>	<b>8</b>
<b>Norme di riferimento.....</b>	<b>8</b>
<b>CORSO DI LAUREA DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA.....</b>	<b>9</b>
<b>Struttura del Corso.....</b>	<b>10</b>
<b>Coorte 2019 e obiettivi degli insegnamenti .....</b>	<b>11</b>
<b>Offerta formativa 2019-20.....</b>	<b>13</b>
<b>Attività formative a scelta dello studente (crediti tipologia D).....</b>	<b>14</b>
<b>Tabella d1 – Insegnamenti attivati presso altri corsi di studio luav, consigliati per l'acquisizione di crediti di tipologia D, a scelta dello studente.....</b>	<b>15</b>

<b>Tabella d2 – Attività formative approvate dal Corso di laurea per l’acquisizione di crediti di tipologia D – a scelta dello studente o F – ulteriori conoscenze.....</b>	<b>16</b>
<b>Altre attività formative: Ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro (crediti tipologia F).....</b>	<b>16</b>
<b>Prova finale (crediti tipologia E) .....</b>	<b>16</b>
<b>Mobilità tra i curricula.....</b>	<b>17</b>
<b>CORSO DI LAUREA MAGISTRALE DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA</b>	<b>17</b>
<b>Struttura del corso .....</b>	<b>18</b>
<b>Coorte 2019 e obiettivi degli insegnamenti .....</b>	<b>18</b>
<b>Offerta formativa dell’a.a. 2019-2020 .....</b>	<b>20</b>
<b>Attività formative a scelta dello studente (crediti tipologia D).....</b>	<b>20</b>
<b>Altre attività formative (crediti tipologia F) .....</b>	<b>21</b>
<b>Tabella d1 – Insegnamenti attivati presso altri corsi di studio luav, consigliati per l’acquisizione di crediti di tipologia D, a scelta dello studente.....</b>	<b>21</b>
<b>Tabella d2 attività seminariali approvate per l’acquisizione di crediti di tipologia D -a scelta dello studente o F-ulteriori conoscenze* .....</b>	<b>22</b>
<b>Prova finale (crediti tipologia E) .....</b>	<b>22</b>
<b>Mobilità tra curricula.....</b>	<b>22</b>

## INFORMAZIONI COMUNI A TUTTI I CORSI DI STUDIO DELLA FILIERA DESIGN

### Premessa

Il Manifesto degli studi, presentando l'offerta didattica attivata nell'anno accademico cui è riferito, illustrando i percorsi formativi e dando le indicazioni utili per affrontare i vari aspetti della carriera studentesca e acquisire i crediti necessari, intende offrire agli iscritti ai corsi di laurea e laurea magistrale-gli strumenti necessari per portare regolarmente a termine i loro studi e ottenere il titolo di studi desiderato.

### Precedenti ordinamenti

L'Università Iuav garantisce a tutti gli iscritti la conclusione del percorso di studi intrapreso. Tuttavia, nel corso degli anni, sia per le novità introdotte da nuove norme, sia per scelte compiute dall'ateneo, l'offerta, con l'attivazione o disattivazione di insegnamenti, e la struttura del singolo corso di studi possono subire cambiamenti anche rilevanti. Per tale motivo, gli studenti iscritti ad anni accademici precedenti il 2019-20, devono fare riferimento al Regolamento didattico del corso d'appartenenza e al manifesto degli studi relativi all'anno accademico di iscrizione scaricabili dalla pagina <http://www.iuav.it/Didattica1/index.htm#x> e possono completare il proprio percorso di studio, sostenendo gli eventuali esami in difetto con le apposite commissioni straordinarie.

### Commissioni straordinarie di esame

Tutti gli studenti regolarmente iscritti all'a.a. 2019-20 che si trovano in difetto di esame, devono contattare il commissario dell'esame di riferimento e concordare modalità e contenuti della prova. Per conoscere le commissioni straordinarie è necessario accedere alla pagina di riferimento del proprio corso di laurea, partendo dalla home page di IUAV, sezione *cosa si studia* <http://www.iuav.it/Didattica1/index.htm#x>.

### Cenni sulla struttura dei percorsi formativi

La riforma della didattica universitaria, introdotta dai decreti ministeriali 509 del 1999 e 270 del 2004, ha portato a diversi livelli la formazione universitaria, ha individuato le classi dei corsi di studio e ha reso obbligatorio il sistema dei crediti formativi universitari.

Il percorso formativo viene articolato nei due livelli della Laurea, di durata triennale, e della Laurea Magistrale, di durata biennale. Il primo livello degli studi universitari (laurea triennale), ha l'obiettivo di assicurare allo studente una adeguata padronanza di metodi e contenuti scientifici generali, anche nel caso in cui sia orientato all'acquisizione di specifiche conoscenze professionali. L'acquisizione delle conoscenze professionali è preordinata all'inserimento del laureato nel mondo del lavoro. Il secondo livello degli studi universitari (laurea magistrale biennale) ha l'obiettivo di fornire allo studente una formazione di livello avanzato per l'esercizio di attività di elevata qualificazione in ambiti specifici. I corsi di studio dello stesso livello con i medesimi obiettivi formativi qualificanti e le stesse attività formative indispensabili sono raggruppati in Classi di appartenenza.

### Sistema dei crediti formativi universitari (CFU) e conseguimento del titolo di studio

Per Credito Formativo Universitario si intende la misura del lavoro di apprendimento, compreso lo studio individuale richiesto a uno studente per l'acquisizione delle conoscenze e delle abilità formative previste nei corsi di studio. In tutti i Paesi che hanno adottato un sistema simile, il carico di lavoro annuo (comprese tutte le attività di studio, dal seguire le lezioni al frequentare i laboratori, dallo studio personale a casa o in biblioteca, all'impegno per imparare e alla preparazione dell'esame finale del corso) oscilla tra 1200 e 1800 ore; convenzionalmente, si considera pari a 1500 ore il carico di lavoro "normale" in un anno di studio. Fissando in 60 crediti la misura media del lavoro di apprendimento svolto in un anno da uno studente impegnato a tempo pieno negli studi universitari, ogni credito equivale a 25 ore di lavoro. Ad ogni attività formativa (un corso di insegnamento, un'attività di laboratorio sperimentale, un tirocinio lavorativo, etc.) è assegnato un numero prefissato di crediti che sono aggiunti alla carriera dello studente in seguito al superamento dell'esame o della prova finale dell'attività. La qualità dell'apprendimento, verificata attraverso l'esame, è tradotta in un voto espresso in trentesimi (da 18 a 30 e lode) o in un'idoneità.

### Attività formative

Le attività formative necessarie al conseguimento di una Laurea o di una Laurea Magistrale sono raggruppate nelle seguenti tipologie:

- tipologia A: attività formative di base (previste solo per la laurea triennale).

Attività e insegnamenti che afferiscono a uno o più ambiti disciplinari di formazione di base;

- tipologia B: attività formative caratterizzanti.

Attività e insegnamenti che afferiscono a uno o più ambiti disciplinari e identificano la classe di laurea;

- tipologia C: attività formative affini o integrative.

Attività e insegnamenti che afferiscono a più ambiti disciplinari finalizzati alla formazione interdisciplinare;

- tipologia D: attività formative autonomamente scelte dallo studente.

Attività e insegnamenti selezionati dallo studente, complementari e coerenti al progetto formativo del Corso di laurea;

- tipologia E: attività formative atte a comprovare la conoscenza di almeno una lingua straniera e attività relative alla prova finale.

Attività necessarie per il conseguimento del titolo di studio;

- tipologia F: attività formative, non previste dalle lettere precedenti, volte ad acquisire ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro, tra cui, i tirocini.

### **Crediti a scelta dello studente (crediti D) e crediti per ulteriori conoscenze (crediti F)**

Ogni corso di studio, in base al proprio ordinamento, prevede che lo studente, per raggiungere il titolo di studio, debba acquisire crediti formativi svolgendo attività autonomamente scelte (tipologia D), e ottenendo ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro (tipologia F).

Ogni corso di studio definisce criteri e modalità con cui lo studente può ottenere i crediti D ed F necessari a completare il proprio percorso di studi.

Con riferimento agli iscritti a corsi della filiera Design, si precisa che è riconosciuta la validità scientifica delle attività culturali (seminari, workshop, altre iniziative) presenti nei manifesti degli altri corsi di studio luav per i quali è previsto il riconoscimento di crediti D o F.

### **Obblighi di frequenza**

È 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.

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 degli insegnamenti lo svolgimento delle attività pratiche minime prima dell'inizio delle attività didattiche di ogni semestre.

In caso di mancato superamento del laboratorio nell'arco dell'anno di frequenza, lo studente dovrà rifrequentare l'attività didattica per svolgere i nuovi esercizi. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, salvo in casi particolari e comunque previa autorizzazione della direzione del corso di laurea da ottenere prima dell'inizio della specifica attività didattica.

### **Studenti a tempo parziale**

Agli studenti iscritti ai corsi di studio impossibilitati a frequentare in modo sistematico i corsi di insegnamento e le altre attività formative che richiedono la presenza nelle sedi universitarie, l'ateneo può riconoscere la condizione di studente "a tempo parziale".

Ha diritto a presentare un'istanza volta a sottoscrivere un contratto di studio a tempo parziale:

- lo studente lavoratore impegnato non occasionalmente;
- lo studente impegnato non occasionalmente nella cura e nell'assistenza di parenti non autosufficienti
- lo studente affetto da malattie

L'iscrizione a tempo parziale avviene per anno accademico, non può essere reversibile in corso d'anno ma può essere modificata negli anni accademici successivi entro l'ultimo anno di iscrizione in corso.

La scelta operata, in assenza di diversa opzione, si considera valida anche per gli anni accademici successivi a quello in cui l'opzione è stata esercitata.

Per ulteriori informazioni <http://www.iuav.it/studenti/procedure/-frequenza-/index.htm>

Gli studenti iscritti a tempo parziale devono concordare con la direzione e con i docenti del corso di studio le modalità di frequenza personalizzate.

### **Sessioni d'esame**

Per i corsi teorici sono previste tre sessioni d'esame con un appello ciascuna:

- al termine del semestre in cui si svolge il corso
- al termine del semestre successivo
- a settembre (sessione di recupero, nella quale è possibile sostenere gli esami relativi a tutte le attività didattiche frequentate nell'anno accademico).

Per informazioni tecniche sulla procedura di iscrizione agli esami di profitto, che avviene tramite SPIN, si rinvia alla sezione "servizi informatici" della Guida dello studente consultabile alla pagina web di Ateneo:

<http://www.iuav.it/studenti/>

Le date d'esame sono indicate nelle pagine web d'ateneo, nella sezione avvisi didattica – Bacheca appelli:

[https://iuav.esse3.cineca.it/ListaAppelliOfferta.do?sessionId=EF88B8831E8F1B233B0C9BCE82C287A8\\_jvm\\_iuav6?cod\\_lingua=ita](https://iuav.esse3.cineca.it/ListaAppelliOfferta.do?sessionId=EF88B8831E8F1B233B0C9BCE82C287A8_jvm_iuav6?cod_lingua=ita)

### **Iterazioni**

I corsi di studio prevedono la possibilità che lo studente possa iterare (ripetere la frequenza e il relativo esame in anni accademici diversi) al massimo **due** insegnamenti. Il superamento della prova di un insegnamento iterato, consente l'acquisizione di crediti di tipologia D.

### **Valutazione del profitto**

I crediti corrispondenti alle varie attività vengono acquisiti in seguito all'esito positivo della relativa prova.

Durante il corso, il docente è tenuto a comunicare agli studenti le modalità di verifica dell'apprendimento: tipologia delle prove (es. questionario, relazione di laboratorio, colloqui programmati su parti del programma, verifiche automatiche, revisioni di progetto...), effetto sulla valutazione finale dei risultati conseguiti, eventuale integrazione dei risultati delle prove con un esame finale.

Le modalità di verifica dell'apprendimento sono indicate anche nella scheda Programma dell'insegnamento, stampabile dallo Sportello Internet (SPIN)

La verifica dell'apprendimento può avvenire contestualmente al progressivo svolgersi dell'insegnamento, in particolare nei casi di insegnamenti o laboratori integrati. Quindi, eventuali prove di verifica intermedia possono effettuarsi in itinere ed essere inserite all'interno dell'orario delle lezioni, esercitazioni e laboratori, secondo un calendario e seguendo modalità definite e comunicate dal docente. Gli esami relativi a corsi integrati, costituiti da più moduli, si svolgono successivamente alla conclusione dell'ultimo modulo.

### Conseguimento del titolo di studio

Per conseguire la Laurea (titolo di dottore) è necessario acquisire 180 CFU mediante il superamento di 20 esami (o valutazioni finali di profitto); per conseguire la Laurea Magistrale (titolo di dottore magistrale) i CFU da acquisire sono 120 mediante il superamento di 12 esami (o valutazioni finali di profitto).

Tutti i crediti da acquisire in tipologia D valgono come un unico esame di profitto.

### Trasferimenti

Il numero degli studenti che possono chiedere il trasferimento è stabilito annualmente in base ai posti disponibili comunicati dall'Area Servizi alla Didattica ed è oggetto di un apposito bando.

Le procedure sono indicate nella pagina dedicata agli *studenti iscritti*, sezione *procedure per la carriera*

<http://www.iuav.it/studenti/procedure-/trasferime/index.htm>

### Calendario didattico e orario delle lezioni dei corsi di studio della filiera Design.

I singoli corsi di studio hanno la facoltà di stabilire, sulla base delle proprie esigenze didattiche o in concomitanza con manifestazioni ed eventi di particolare importanza per il proprio ambito disciplinare, eventuali variazioni del calendario e degli orari delle lezioni.

In tali casi, le variazioni saranno comunicate nelle pagine web d'ateneo <http://www.iuav.it/studenti/> sezione *avvisi per la didattica*.

Calendario a.a. 2019-20

<b>Corso di laurea triennale <i>Disegno industriale e Multimedia (L-4)</i></b>	
<b>PRIMO SEMESTRE</b>	<b>30 settembre 2019 – 24 gennaio 2020 (inclusi i recuperi)</b>
7 ottobre 2019	Inizio delle lezioni studenti 1, 2, 3 anno
7 gennaio 2020	Ripresa delle lezioni dopo le vacanze natalizie
24 gennaio 2020	termine del primo semestre, inclusi i recuperi
27 gennaio – 21 febbraio 2020	<b>esami di profitto</b>
	a.a. 2018-19: III sessione (II semestre)
	a.a. 2019-20: I sessione (I semestre)
<b>SECONDO SEMESTRE</b>	<b>24 febbraio – 29 maggio 2020 (inclusi i recuperi)</b>
24 febbraio 2020	inizio lezioni del II semestre
29 maggio 2020 (inclusi recuperi)	termine delle lezioni del II semestre
01 – 26 giugno 2020	<b>esami di profitto a.a. 2019-20:</b>
	II sessione (I semestre)
	I sessione (II semestre)
31 agosto - 18 settembre 2020	<b>esami di profitto a.a. 2019-20:</b>
	III sessione (I semestre)
	II sessione (II semestre)
<b>PROVA FINALE (anche per gli ordinamenti precedenti)</b>	Le scadenze e le modalità d'iscrizione alla prova finale sono consultabili alla pagina web: <a href="http://www.iuav.it/studenti/procedure-/esami-di-l/index.htm">http://www.iuav.it/studenti/procedure-/esami-di-l/index.htm</a>
25-26 marzo 2020	III sessione a.a. 2018-19
30 settembre -1 ottobre 2020	I sessione a.a. 2019-20
25-26 novembre 2020	II sessione a.a. 2019-20
24-25 marzo 2021	III sessione a.a. 2019-20

Calendario a.a. 2019-20

<b>Corso di laurea magistrale <i>Design del Prodotto e della Comunicazione visiva (LM-12)</i></b>	
<b>PRIMO SEMESTRE</b>	<b>30 settembre 2019 – 24 gennaio 2020 (inclusi i recuperi)</b>
30/09/2019 - 4 ottobre 2019	workshop pre-lab

7 ottobre 2019	Inizio delle lezioni per gli studenti del 1 e del 2 anno
7 gennaio 2020	Ripresa delle lezioni dopo le vacanze natalizie
24 gennaio 2020	termine del primo semestre, inclusi i recuperi
27 gennaio – 21 febbraio 2020	<b>esami di profitto</b>
	a.a. 2018-19: III sessione (II semestre)
	a.a. 2019-20: I sessione (I semestre)
<b>SECONDO SEMESTRE</b>	<b>24 febbraio – 29 maggio 2020 inclusi i recuperi)</b>
24 - 28 febbraio 2020	workshop pre-lab
2 marzo 2020	inizio lezioni del II semestre
5 giugno 2019 (inclusi recuperi)	termine delle lezioni del II semestre
08 – 26 giugno 2020	<b>esami di profitto a.a. 2019-20:</b>
	II sessione (I semestre)
	I sessione (II semestre)
29 giugno - 3 luglio 2020	workshop design
31 agosto - 18 settembre 2020	<b>esami di profitto a.a. 2019-20:</b>
	III sessione (I semestre)
	II sessione (II semestre)
<b>PROVA FINALE</b>	Le scadenze e le modalità d'iscrizione alla prova finale sono consultabili alla pagina web: <a href="http://www.iuav.it/studenti/procedure-esami-di-l/index.htm">http://www.iuav.it/studenti/procedure-esami-di-l/index.htm</a>
1 aprile 2020	III sessione a.a. 2018-19
23 settembre 2020	I sessione a.a. 2019-20
2 dicembre 2020	II sessione a.a. 2019-20
7 aprile 2021	III sessione a.a. 2019-20

#### **Festività e chiusura sedi, fatti salvi ulteriori periodi di chiusura dell'ateneo deliberati dagli organi istituzionali**

1 novembre 2019	Ognissanti
21 novembre 2019	Recupero festività santo patrono
25 dicembre 2019 - 6 gennaio 2020	vacanze natalizie
13 aprile 2020	lunedì di Pasqua
1 maggio 2020	festa del lavoro
2 giugno 2020	festa della Repubblica

#### **Orario delle lezioni**

L'orario delle lezioni è consultabile alla pagina web di Ateneo:

<http://orarilezioni.iuav.it/lezioni/Orario>

#### **Mobilità internazionale**

Gli studenti sono invitati a cogliere l'opportunità di trascorrere un periodo di studio o tirocinio all'estero partecipando ai programmi internazionali di mobilità studentesca che consentono il riconoscimento degli esami sostenuti .

Per i programmi di mobilità si rinvia alla pagina web <http://www.iuav.it/studenti/> sezione *mobilità internazionale*.

#### **Attività formative per gli studenti degli altri corsi di studio dell'ateneo**

Tutte le attività formative della filiera Design possono essere frequentate da studenti iscritti ad altri corsi di studio dell'ateneo per una quota di posti pari al 10% della numerosità prevista.

### **Servizi agli studenti**

Il sito web dell'ateneo è lo strumento ufficiale per la trasmissione delle informazioni agli studenti.

Partendo dalla sezione *Studenti iscritti* della homepage sono raggiungibili le pagine degli orari degli appelli d'esame e di laurea, informazioni sui docenti e sugli insegnamenti, avvisi, modulistica e materiale didattico relativo agli insegnamenti.

### **Norme di riferimento**

Il quadro normativo cui fare riferimento, oltre al DM 270 del 2004, ai successivi decreti e alla Legge 30/12/2010 n. 240, è essenzialmente costituito dalla normativa dell'Ateneo, tra cui segnaliamo:

- lo *Statuto dell'Università IUAV di Venezia* (<http://www.iuav.it/Ateneo1/Governo-e-STATUTO-RE/STATUTO/statuto-Universit--luav-di-Venezia.pdf>)
- il *Regolamento didattico di ateneo* (<http://www.iuav.it/Ateneo1/Governo-e-STATUTO-RE/DIDATTICA/regolamento-didattico.pdf>)
- il *Regolamento interno in materia di carriere amministrative degli studenti dell'università luav di Venezia* (<http://www.iuav.it/Ateneo1/Governo-e-STATUTO-RE/STUDENTI/regolamento-carriere-amministrative.pdf>)



## CORSO DI LAUREA DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA

Classe L-4 lauree in disegno industriale.

Codice corso di studio: G01

Il corso di studi ha adottato l'attuale denominazione "corso di laurea in Disegno industriale e multimedia" a partire dall'a.a. 2013-14. Nell'arco degli anni precedenti, il corso è variato per adeguarsi alle normative via via entrate in vigore, assumendo strutture e denominazioni diverse: corso di laurea in disegno industriale - Treviso (cod. D01); corso di laurea in disegno industriale (cod. D07); corso di laurea in disegno industriale, titolo congiunto con l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino (cod. D08); corso di laurea in disegno industriale e multimedia, dapprima titolo congiunto con l'Università degli Studi della Repubblica di San Marino (cod. G04), quindi con due curricula (cod. G08) e, infine, a partire dal 2015-16, a curriculum unico (sempre con cod. G08).

Nel 2016-17 è stato attivato un nuovo ciclo formativo con cod.G01 che, dal 2017-18, si articola in due curricula: Product e visual design e Interior design.

Per tutte le norme specifiche, gli studenti iscritti ai percorsi conclusi devono far riferimento al Regolamento didattico del corso di laurea e al Manifesto degli studi pubblicati nell'anno di prima iscrizione.

L'obiettivo caratterizzante del corso di laurea Disegno industriale e multimedia (G01) è la formazione di un profilo integrato con competenze operative sia nel campo del design del prodotto, sia in quello del design della comunicazione, sia nella multimedialità.

Il corso è, infatti, articolato in due curricula:

. Product e Visual Design nel quale si intrecciano attività didattiche relative al design sia del prodotto, sia della comunicazione visiva e multimediale;

. Interior Design, nel quale sono fornite conoscenze e competenze riguardanti la progettazione degli interni considerati come frutto dell'interazione tra diverse tipologie di spazi (dall'abitare al mostrare), gli artefatti, fisici e comunicativi che li popolano, e i bisogni dei fruitori.

Questa scelta è legata, da un lato, alla volontà di fornire le competenze di base necessarie a chi intende proseguire gli studi nelle varie articolazioni delle lauree magistrali in design. Dall'altro, alla volontà di rispondere positivamente all'esigenza emersa dal sistema produttivo e professionale di poter disporre di competenze integrate al primo livello della formazione universitaria. L'obiettivo principale è quindi l'acquisizione di un know how di base sull'impostazione, la conduzione e la realizzazione di progetti di design del prodotto, della comunicazione e della multimedialità, con la possibilità offerta agli studenti di caratterizzare un proprio personale percorso accentuando la preparazione sui suddetti versanti.

Questa opportunità di caratterizzare in più sensi una formazione integrata si esprime mediante la possibilità di seguire insegnamenti storico-critici, tecnico-scientifici e di supporto alla progettazione e laboratori progettuali. La sperimentazione progettuale viene svolta sia nei laboratori, sia in altre forme didattiche come i workshop, il tirocinio in aziende, studi professionali, enti culturali e nella prova finale di laurea.

L'offerta di un variegato quadro formativo permette allo studente di coltivare una specifica cultura visiva, di acquisire competenze tecniche e strumentazioni progettuali di base, nonché di praticare i linguaggi espressivi dei media. Il corso di studi offre anche gli strumenti metodologici e teorici per sviluppare una dimensione riflessiva e i fondamenti critici per orientarsi nei cambiamenti del rapporto fra le discipline connesse al design e la società. Ulteriore obiettivo è lo sviluppo di un'attitudine a coniugare i differenti aspetti fattuali e materiali dell'ideazione e della progettazione.

Il tirocinio, oltre a rappresentare una finestra sul mondo del lavoro fondamentale per la formazione degli studenti, è anche un'occasione per stabilire rapporti con imprese e studi professionali, preziosi nel momento dell'ingresso nel mondo del lavoro.

L'organizzazione didattica del percorso formativo conferma la sperimentata struttura del corso, con laboratori pluridisciplinari, lezioni teorico critiche, workshop e un tirocinio. La frequenza ai corsi è obbligatoria.

I corsi suddivisi nei tre anni coprono tre principali aree disciplinari:

- 1 . scientifico-tecnologiche
- 2 . storico-critiche, umanistiche ed economiche
- 3 . discipline di supporto alla progettazione

I laboratori applicativi prevedono esperienze di progettazione sia nel campo degli artefatti industriali che in quello della grafica, della comunicazione visiva e della multimedialità.

Si acquisiscono competenze sia di tipo progettuale, sia di tipo tecnico-scientifico. Ulteriori conoscenze tecnico-scientifiche mirate sono previste tra le attività formative affini e integrative e nel tirocinio.

Gli obiettivi di apprendimento sono riportati annualmente nell'allegato *Coorte e obiettivi degli insegnamenti*, in cui sono illustrati i contenuti minimi dei Laboratori di progettazione, delle Discipline strumentali di base, delle Tecnologie, delle Discipline storico-critiche, filosofiche e delle scienze sociali.

In ogni laboratorio di progettazione vengono esplicitati i presupposti teorici e le metodologie progettuali, si apprendono e sperimentano modalità di lavoro individuali e di gruppo, si scelgono e si provano le tecniche più appropriate per la presentazione dei processi e dei risultati progettuali.

Una grande importanza è attribuita anche al contributo delle discipline non progettuali in senso stretto (discipline scientifiche, storico-critiche, umanistiche) che hanno il compito di aprire l'orizzonte culturale di riferimento degli studenti, di fornire loro gli strumenti per la gestione di progetti innovativi e di metterli in condizione di rispondere alle sollecitazioni provenienti dai rapidi mutamenti in atto nei contesti tecnologici, produttivi, socio-economici e ambientali.

## Struttura del Corso

La struttura del corso, sulla base delle norme che regolano la classe di laurea L-4, è organizzata come segue:

### Curriculum Product e Visual Design

<i>taf - tipologia attività formative</i>		<i>cfu</i>	<i>esami</i>	
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	1
		Formazione tecnologica	12	2
		Formazione di base nel progetto	18	3
		Formazione umanistica	6	1
		Formazione di base nella rappresentazione	10	1
<b>totali attività formative di base</b>		<b>52</b>	<b>8</b>	
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	50	5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12	2
		Scienze economiche e sociali	8	1
<b>totali attività formative caratterizzanti</b>		<b>70</b>	<b>8</b>	
C	attività formative affini e complementari	18	3	
D	a scelta dello studente (*)	12	1	
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	20		
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	8		
<b>totali crediti ed esami per il conseguimento del titolo</b>		<b>180</b>	<b>20</b>	

(\*) Il complesso delle attività svolte per ottenere i crediti D è convenzionalmente computato come 1 esame

### Curriculum Interior Design

<i>taf - tipologia attività formative</i>		<i>cfu</i>	<i>esami</i>	
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	1
		Formazione tecnologica	6	1
		Formazione di base nel progetto	18	3
		Formazione umanistica	6	1
		Formazione di base nella rappresentazione	8	1
<b>totali attività formative di base</b>		<b>44</b>	<b>7</b>	
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	54	6
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12	2
		Scienze economiche e sociali	8	1
<b>totali attività formative caratterizzanti</b>		<b>74</b>	<b>9</b>	
C	attività formative affini	18	3	
D	a scelta dello studente (*)	12	1	
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	24	-	
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	8	-	
<b>totali crediti ed esami per il conseguimento del titolo</b>		<b>180</b>	<b>20</b>	

(\*) Il complesso delle attività svolte per ottenere i crediti D è convenzionalmente computato come 1 esame

## Coorte 2019 e obiettivi degli insegnamenti

Curriculum Interior Design								
ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Des. Tipo Insegnamento	Obiettivo dell'insegnamento
1	INTERIOR DESIGN	FISICA PER L'INTERIOR DESIGN	6	A	ING-IND/11	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce le conoscenze di base dei fenomeni fisici necessari per la progettazione di diversi tipi di spazi interni, con particolare attenzione ai requisiti microclimatici, illuminotecnici, acustici e di qualità dell'aria necessari per garantire un adeguato comfort interno in diversi contesti di destinazione d'uso.
1	INTERIOR DESIGN	FONDAMENTI DI SISTEMI COSTRUTTIVI	6	B	ICAR/09	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce i fondamenti della meccanica e della sicurezza strutturale, in termini di principi di equilibrio e resistenza dei diversi materiali e in relazione ai sistemi costruttivi utili per la progettazione degli spazi e degli artefatti che li definiscono (sistemi di installazione, pareti interattive etc.), anche attraverso lo studio di esempi applicativi.
1	INTERIOR DESIGN	GEOMETRIA DESCRITTIVA E MORFOLOGICA	6	A	MAT/03	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce e sperimenta conoscenze teoriche e tecniche sui modelli geometrici basilari della rappresentazione (geometrico-proiettiva e tecnica) e della morfologia degli artefatti. Utilizza i principi di geometria descrittiva e differenziale (curve, superficie, patterns, trasformazioni proiettive, diffeomorfismi) come primi termini delle categorizzazioni (cognitiva e culturale) della forma degli oggetti e spazi a funzione estetica.
1	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI DESIGN DEGLI SPAZI	10	B	ICAR/16	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di progettare spazi e artefatti in essi contenuti in relazione alle modalità di fruizione, tenendo conto di vincoli predefiniti (tecnologia, materiali, usabilità, costo, segmento di mercato, sostenibilità ambientale ecc.) e di studiare lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto.
1	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI DISEGNO	8	A	ICAR/17	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, attraverso la sperimentazione di tecniche di disegno manuale (a mano libera e di disegno tecnico), la capacità di osservare e analizzare spazi e oggetti e le loro interazioni con l'uomo, nonché i criteri e le regole per il rilievo e la rappresentazione, utili in fase di progettazione, verifica e presentazione del progetto.
1	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI MODELLAZIONE DIGITALE	6	B	ICAR/17	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la conoscenza degli strumenti di modellazione digitale utili per l'elaborazione e la rappresentazione delle idee progettuali nell'ambito del design degli interni.
1	INTERIOR DESIGN	MODELLISTICA	6	C	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze progettuali e tecniche, anche attraverso l'utilizzo diretto di attrezzature e macchinari, su diversi materiali, strumenti e tecniche destinati alla realizzazione di modelli fisici di spazi e oggetti tridimensionali, in scala e al vero, indispensabili per l'elaborazione e la verifica progettuale nonché per la presentazione dei progetti.
1	INTERIOR DESIGN	STORIA DEGLI INTERNI	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze specifiche sulla storia del design d'interni nel quadro di un obiettivo più generale di conoscenza della storia dell'architettura contemporanea e dell'evoluzione del concetto di spazio architettonico. Saranno affrontate le tematiche legate alla storia del progetto dell'arredo domestico, dell'arredo per uffici e spazi pubblici e commerciali approfondendo il pensiero, le teorie progettuali, i movimenti e i protagonisti, mettendo in relazione il progetto di design (compreso quello sistematico) con la configurazione spaziale degli artefatti nei suoi significati culturali, tecnologici e sociali.
2	INTERIOR DESIGN	DESIGN MANAGEMENT	4	B	SECS-P/08	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze sulle questioni, le metodologie e gli strumenti riguardanti la valutazione economica delle scelte progettuali e sul ruolo che assume il progettista all'interno della struttura organizzativa e gestionale di diverse tipologie di impresa e di studio professionale.
2	INTERIOR DESIGN	INTERACTION DESIGN	6	B	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce le conoscenze sul rapporto fra spazi, artefatti, sistemi tecnologici e comunicativi e le loro modalità di fruizione, nonché le competenze di base sugli strumenti tecnologici e sui metodi progettuali utili al design di interfacce e dispositivi multimediali interattivi.
2	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di progettare allestimenti (ad es. esposizioni e spazi commerciali), tenendo conto dei sistemi costruttivi e tecnologici, degli artefatti fisici e delle necessità comunicative e muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitative degli utilizzatori.
2	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di progettare spazi interni (ad es. abitazioni, luoghi di lavoro e collettivi), tenendo conto degli artefatti fisici e delle necessità comunicative in essi contenuti, muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitativa dei loro utilizzatori.
2	INTERIOR DESIGN	SISTEMI TECNOLOGICI PER L'INTERIOR DESIGN	6	C	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni <i>ex cathedra</i> , esercitazioni e seminari mirati su temi di particolare attualità, le competenze inerenti alla divisione e articolazione dello spazio interno mediante dispositivi e soluzioni progettuali contemporanee, con particolare riferimento al loro rapporto con la qualità architettonica, con la funzionalità degli spazi e con le esigenze dell'utenza.
2	INTERIOR DESIGN	STORIA DEGLI ALLESTIMENTI	6	A	L-ART/03	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze sui fondamenti della storia degli allestimenti artistici permanenti e temporanei, indagando caratteri e possibilità legati a differenti tipologie di spazi in relazione alle scelte espositive e curatoriali, con particolare riferimento al Novecento e al confronto con la contemporaneità.
2	INTERIOR DESIGN	STORIA DEL VISUAL DESIGN	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze sui fondamenti della storia del visual design approfondendo il processo che, partendo dall'introduzione delle culture cirografica e tipografica, si sviluppa principalmente dopo la rivoluzione industriale fino ai giorni nostri, definendo artefatti fisici e comunicativi adatti ai nuovi contesti culturali, tecnologici, economici e sociali. Le vicende affrontate riguardano temi, protagonisti e opere principali, internazionali e italiani, in vari campi di intervento della progettazione visiva.
2	INTERIOR DESIGN	TEORIA E PRATICHE DEI MEDIA	6	B	L-ART/06	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze sulle teorie e le tecniche della comunicazione, con particolare riferimento alle caratteristiche delle modalità di espressione, da quelle verbali a quelle visuali, in relazione alle tipologie dei diversi media e agli usi possibili nelle pratiche ambientali e spaziali.
3	INTERIOR DESIGN	CRITICA DEL DESIGN	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze relative alle problematiche teoriche e storico-critiche relative alla condizione contemporanea delle diverse scale dell'agire progettuale, considerando i contesti legati agli aspetti economici, socio-tecnici, produttivi e culturali.
3	INTERIOR DESIGN	IMPIANTISTICA	6	C	ING-IND/11	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze tecniche relative ai terminali di impianti per il controllo del microclima, della qualità dell'aria, dell'illuminazione artificiale, dell'acustica attraverso esempi applicativi declinati in diversi contesti.
3	INTERIOR DESIGN	LABORATORIO DI INTERACTIVE DESIGN	12	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di progettare spazi interattivi attraverso l'applicazione di tecnologie digitali e multimediali avanzate muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitative degli utilizzatori.
1-2-3	INTERIOR DESIGN	Ulteriori conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	10	F	NN	Ulteriori conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	opzionale	

segue

Curriculum Product e Visual Design								
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DEL PRODOTTO	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO DI DISEGNO E MODELLISTICA	10	A	ICAR/17	Laboratorio	obbligatorio	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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO DI GEOMETRIA PER IL DESIGN	6	A	MAT/03	Laboratorio	obbligatorio	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 proiettivi per lo studio e la conoscenza di forme tridimensionali complesse nonché degli strumenti digitali adatti a descriverle.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	STORIA DEL DISEGNO INDUSTRIALE	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze dettagliate e specifiche sulla storia del design industriale (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e sulle categorie distinte 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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	TECNOLOGIE E CULTURE DEL CORPO	6	A	ICAR/13	Lezione	obbligatorio	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.
1	PRODUCT E VISUAL DESIGN	TIPOGRAFIA E STAMPA	6	B	ING-INF/05	Lezione	obbligatorio	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.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	FISICA PER IL DESIGN	6	A	ING-IND/11	Lezione	obbligatorio	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.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO 2: DESIGN DEL PRODOTTO	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di progettare prodotti con vincoli prefiniti (tecnologia, costo, segmento di mercato, operatività, ergonomia, consumi di energia e materiali ecc.) e di studiare lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO 2: DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di individuare il senso, l'intensità, il rapporto tra aspetti linear-logici ed espressivi nonché la gerarchia degli elementi costitutivi del progetto grafico, valutandone l'efficacia in relazione allo scopo della comunicazione.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO DI WEB DESIGN E MULTIMEDIA	6	C	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	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.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	MATERIALI PER IL DESIGN	6	A	ING-IND/22	Lezione	obbligatorio	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.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	6	A	M-PSI/01	Lezione	obbligatorio	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.
2	PRODUCT E VISUAL DESIGN	TECNOLOGIE E PROCESSI PRODUTTIVI PER IL DESIGN	6	B	ING-IND/16	Lezione	obbligatorio	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.
3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	DECISIONE E PROGETTAZIONE PER IL FUTURO	6	C	M-FIL/02	Lezione	opzionale (2)	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.
3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	DESIGN MANAGEMENT E CULTURA D'IMPRESA	8	B	SECS-P/08	Lezione	obbligatorio	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.
3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	DIRITTI, MERCATI E GLOBALIZZAZIONE	6	C	IUS/02	Lezione	opzionale (2)	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.
3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO 3 (3)	10	B	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	<b>Obiettivo Design della comunicazione:</b> 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. <b>Obiettivo Design del prodotto:</b> 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.
3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	LABORATORIO DI VIDEO E MOTION GRAPHIC	6	C	ICAR/13	Laboratorio	obbligatorio	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.
1-2-3	PRODUCT E VISUAL DESIGN	Ulteriori conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	6	F	NN	Ulteriori conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	obbligatorio	

Percorso comune ai due curricula								
1-2-3	PERCORSO COMUNE	Attività formative a scelta dello studente	12	D	NN	A scelta dello studente	opzionale (1)	
1-2-3	PERCORSO COMUNE	TIROCINIO	14	F	NN		obbligatorio	
2	PERCORSO COMUNE	CONOSCENZA DELLA LINGUA INGLESE	4	E	L-LIN/12	Lezione	obbligatorio*	lo studente acquisisce e approfondisce conoscenze linguistiche per leggere, scrivere e discutere in inglese, su argomenti e problematiche relativi alla produzione e alla comunicazione di progetti.
3	PERCORSO COMUNE	Prova finale	4	E	PROFIN S	Prova finale	obbligatorio	

#### Note

\* In alternativa, lo studente può ottenere i crediti qualora sia già in possesso di un certificato almeno di livello B1

1) Complessivamente gli studenti dovranno acquisire 12 CFU di Tipologia D che conterranno come n.1 esame.

2) Complessivamente gli studenti dovranno acquisire 18 CFU di Tipologia C.

3) Il Laboratorio 3, insegnamento obbligatorio, persegue due obiettivi in alternativa: design del prodotto e design della comunicazione, per tale motivo è suddiviso in due partizioni. Lo studente potrà scegliere tra l'una o l'altra delle 2 partizioni.

**Offerta formativa 2019-20**

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Des. Periodo Insegnamento	Denominazione insegnamento	CFU	Tipo valutazione	Unità Didattica (UD)	SSD UD	CFU UD	TAF UD	Partizione	docente	ore
COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI	2	Primo Semestre	CONOSCENZA DELLA LINGUA INGLESE	4	idoneità	CONOSCENZA DELLA LINGUA INGLESE	L-LIN/10	4	E	---	BIZZOTTO ELISA	40
			Prova finale	4	giudizio	Prova finale	PROFIN S	4	E	---	NN NN	0
	1-2-3	ciclo annuale unico	Tirocinio, Tirocinio interno, Tirocinio estero	14	giudizio	Tirocinio, Tirocinio interno, Tirocinio estero	NN	14	F	---	NN NN	0
			Attività formative a scelta dello studente	12	voto o giudizi	Attività formative a scelta dello studente	NN	12	D	---	NN NN	0
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Des. Periodo Insegnamento	Denominazione insegnamento	CFU	valutazione Insegnamento	Unità Didattica (UD)	SSD UD	CFU UD	TAF UD	Partizione	docente	ore
INTERIOR DESIGN	1	Primo Semestre	GEOMETRIA DESCRITTIVA E MORFOLOGICA	6	voto	GEOMETRIA DESCRITTIVA E MORFOLOGICA	MAT/03	6	A	---	GAY Fabrizio	60
			LABORATORIO DI DISEGNO	8	voto	LABORATORIO DI DISEGNO	ICAR/17	8	A	---	BARMINE Olga	80
			MODELLISTICA	6	voto	MODELLISTICA	ICAR/13	6	C	---	CAZZARO Mauro	60
			STORIA DEGLI INTERNI	6	voto	STORIA DEGLI INTERNI	ICAR/13	6	A	---	SCODELLER Mario	60
	Secondo Semestre	FISICA PER L'INTERIOR DESIGN	6	voto	FISICA PER L'INTERIOR DESIGN	ING-IND/1	6	A	---	CAPPELLETTI Francesca	60	
		FONDAMENTI DI SISTEMI COSTRUTTIVI	6	voto	FONDAMENTI DI SISTEMI COSTRUTTIVI	ICAR/09	6	B	---	SAETTA Anna	60	
		LABORATORIO DI DESIGN DEGLI SPAZI	10	voto			ICAR/16	4	B	---	RICCHELLI Giorgio	40
								6	B	---	BARBIERATO Massimo	60
		LABORATORIO DI MODELLAZIONE DIGITALE	6	voto	LABORATORIO DI MODELLAZIONE DIGITALE	ICAR/17	6	B	---	DE SIMONE Alberto	60	
		2	Primo Semestre	COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI	6	voto	COMUNICAZIONI MULTIMEDIALI	L-ART/06	6	B	---	MARABELLO Carmelo
	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN			10	voto		ICAR/13	4	B	---	ZITO Marco	40
								6	B	---	MAFFIOLETTI Serena	60
	SISTEMI TECNOLOGICI PER L'INTERIOR DESIGN			6	voto	SISTEMI TECNOLOGICI PER L'INTERIOR DESIGN	ICAR/13	6	C	---	ROSSETTI Massimo	60
	STORIA DEL PRODUCT E DEL VISUAL DESIGN	6	voto	STORIA DEL PRODUCT E DEL VISUAL DESIGN	ICAR/13	6	A	---	BULEGATO Fiorella	60		
	Secondo Semestre	DESIGN MANAGEMENT	8	voto	DESIGN MANAGEMENT	SECS-P/C	4	B	---	LIOCE Raffaella	40	
		INTERACTION DESIGN LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	10	voto		ICAR/13	4	B	---	CALOGERO Lucilla	40	
							6	B	---	BONINI LESSING Emanuela Fanny	40	
		TONEGUZZI Gabriele	60									
	STORIA DEGLI ALLESTIMENTI	6	voto	STORIA DEGLI ALLESTIMENTI	L-ART/03	6	A	---	CASTELLANI Francesca	60		
	3	Secondo Semestre	CRITICA DEL DESIGN	6	voto	CRITICA DEL DESIGN	ICAR/13	6	A	---	BASSI Alberto Attilio	60
			IMPIANTISTICA LABORATORIO DI INTERACTIVE DESIGN	12	voto	IMPIANTISTICA LABORATORIO DI INTERACTIVE	ING-IND/1	6	C	---	RUGGERI Paolo	60
							ICAR/13	4	B	---	REVESZ Omri	40
								8	B	---	PEDRINA Elena Vittoria	80
	1-2-3	ciclo annuale unico	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	10	giudizio	Altre conoscenze utili per	NN	10	F	---	NN NN	0

Segue

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Des. Periodo Insegnamento	Denominazione insegnamento	CFU	Tipo valutazione Insegname	Unità Didattica (UD)	SSD UD	CFU UD	TAF UD	Partizione	docente	ore		
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	Primo Semestre	LABORATORIO DI DISEGNO E MODELLISTICA	10	voto	LABORATORIO DI DISEGNO E MODELLISTICA	ICAR/17	3	A	A	CRAPANZANO Salvatore	30		
										B	CRAPANZANO Salvatore	30		
										7	A	CIAMMAICHELLA Massimiliano	70	
											B	BERGAMO Francesco	70	
			STORIA DEL DISEGNO INDUSTRIALE	6	voto	STORIA DEL DISEGNO INDUSTRIALE	ICAR/13	6	A	---	BASSI Alberto Attilio	60		
			TECNOLOGIE E CULTURE DEL CORPO	6	voto	TECNOLOGIE E CULTURE DEL CORPO	ICAR/13	2	A	---	BORELLI Guido	20		
		4									A	---	BADALUCCO Laura	40
		TIPOGRAFIA E STAMPA	6	voto	TIPOGRAFIA E STAMPA	ING-INF/05	6	B	---	CEDOLIN Giorgio	60			
		Secondo Semestre	LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DEL PRODOTTO	10	voto	LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DEL PRODOTTO	ICAR/13	2	B	A	CASAROTTO Luca	20		
										8	B	A	BADALUCCO Laura	80
										10	B	B	CASAROTTO Luca	100
			LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	10	voto	LABORATORIO 1: FONDAMENTI DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	ICAR/13	10	B	A	BRUGIOLO Sergio	100		
	B									FORTUNA Paola	100			
	LABORATORIO DI GEOMETRIA PER IL DESIGN		6	voto	LABORATORIO DI GEOMETRIA PER IL DESIGN	MAT/03	6	A	A	GAINO Giorgio	60			
	STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	6	voto	STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	ICAR/13	6	A	---	B	SILVESTRI Chiara	60			
									---	DALLA MURA Maddalena	60			
	2	Primo Semestre	FISICA PER IL DESIGN	6	voto	FISICA PER IL DESIGN	ING-IND/1	6	A	---	CAPPELLETTI Francesca	60		
											---	CAPPELLETTI Francesca	60	
			LABORATORIO 2: DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	10	voto	LABORATORIO 2: DESIGN DELLA COMUNICAZIONE	ICAR/13	10	B	A	MESSINA Francesco	100		
										B	MORANDINI Laura	100		
			PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	6	voto	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	M-PSI/01	6	A	---	SINICO Michele	60		
			Secondo Semestre	LABORATORIO 2: DESIGN DEL PRODOTTO	10	voto	LABORATORIO 2: DESIGN DEL PRODOTTO	ICAR/13	10	B	A	FAGNONI Raffaella	100	
		B									ZITO Marco	100		
		LABORATORIO DI WEB DESIGN E MULTIMEDIA		6	voto	LABORATORIO DI WEB DESIGN E MULTIMEDIA	ICAR/13	6	C	A	COSTA Pietro	60		
										B	LOSCHI Corrado	60		
		MATERIALI PER IL DESIGN		6	voto	MATERIALI PER IL DESIGN	ING-IND/2	6	A	---	BASSET Diego	60		
		TECNOLOGIE E PROCESSI PRODUTTIVI PER IL DESIGN		6	voto	TECNOLOGIE E PROCESSI PRODUTTIVI PER IL DESIGN	ING-IND/1	6	B	---	GASPARINI Katia	60		
		3	Primo Semestre	DECISIONE E PROGETTAZIONE PER IL FUTURO	6	voto	DECISIONE E PROGETTAZIONE PER IL FUTURO	M-FIL/02	6	C	---	MORINI Simonetta	60	
	---											MORINI Simonetta	60	
	DESIGN MANAGEMENT E CULTURA D'IMPRESA			8	voto	DESIGN MANAGEMENT E CULTURA D'IMPRESA	SECS-P/0	2	B	---	PASA Barbara	20		
											---	BIZZARRO Marieclaire	60	
	LABORATORIO 3			10	voto	LABORATORIO 3	ICAR/13	10	B	A	DEBIASI Daniel	50		
										B	SANDRI Federico	50		
LABORATORIO DI VIDEO E MOTION GRAPHIC	6	voto	LABORATORIO DI VIDEO E MOTION GRAPHIC	ICAR/13	6	C	A	PESCOLDERUNG Gianluigi	100					
							B	PIA Francesco	60					
---	---	---	FERRARI Giuseppe	60										
PROPRIETA' INTELLETTUALE E TUTELA DEI CONSUMATORI	6	voto	PROPRIETA' INTELLETTUALE E TUTELA DEI CONSUMATORI	IUS/02	6	C	---	PASA Barbara	60					
								---	PASA Barbara	60				
1-2-3	Primo Semestre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	6	giudizio	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	6	F	---	NN NN	0			

### Attività formative a scelta dello studente (crediti tipologia D)

Per acquisire i crediti formativi "a scelta dello studente", è possibile:

- iterare corsi (nei limiti indicati nelle informazioni Comuni a tutti i corsi di studio della filiera Design);
- seguire corsi propri dell'altro curriculum del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia;

- seguire qualsiasi insegnamento attivato dai corsi di studio luav (in particolare, si consigliano i corsi elencati nella tabella d1), nel rispetto degli eventuali vincoli numerici di accesso previsti dai diversi insegnamenti e degli obblighi di frequenza precedentemente indicati;
- seguire attività formative e specifiche attività (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse o approvate dal corso di laurea (v. tabella d2), per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.
- seguire attività formative offerte da atenei convenzionati con luav, purché giudicate coerenti con il piano di studi del corso di laurea dalla direzione del corso stesso; in particolare:

Erasmus Veneziano - Gli studenti delle Università luav e Ca' Foscari potranno frequentare corsi singoli delle lauree triennali e magistrali scelti nell'offerta formativa dei due atenei. È un progetto sperimentale per favorire gli scambi e ampliare le possibilità di formazione. I corsi sono gratuiti per gli iscritti ai due atenei. Informazioni dettagliate sulle attività formative e le modalità di iscrizioni alla pagina <http://www.iuav.it/Didattica1/erasmus-ve/>  
 VIU - Venice International University (<http://www.iuav.it/Didattica1/VIU-Venice/>) - Gli studenti dell'Università luav di Venezia (inclusi LLP Erasmus Programme) possono iscriversi ai corsi offerti ogni semestre dalla Venice International University, nell'isola di San Servolo. L'iscrizione è a titolo gratuito. I corsi sono tenuti in lingua inglese dai docenti delle università consorziate e seguiti da studenti di numerose nazionalità e la frequenza è obbligatoria.

**Tabella d1 – Insegnamenti attivati presso altri corsi di studio luav, consigliati per l'acquisizione di crediti di tipologia D, a scelta dello studente**

<i>sem.</i>	<i>insegnamento</i>	<i>cfu</i>	<i>ssd</i>	<i>docente</i>	<i>corso di laurea</i>
1°	Storia della moda 2	6	L-ART/03	Alessandra Vaccari	Design della moda e arti multimediali
1°	Cinema e arti contemporanee	6	L-ART/06	Carmelo Marabello	Design della moda e arti multimediali
1°	Storia dell'architettura contemporanea	6	ICAR/18	Mario Lupano	Design della moda e arti multimediali
1°	Semiotica delle arti e dell'immagine	6	M-FIL/05	Da Assegnare	Design della moda e arti multimediali
1°	Sociologia generale, sociologia del territorio	6	SPS/10	Guido Borelli	Urbanistica e pianificazione del territorio
2°	Concept design	8	ICAR/13	Gabriele Monti	Design della moda e arti multimediali
2°	Laboratorio multimedia	8	ICAR/17	Camillo Trevisan	Design della moda e arti multimediali

**Avvertenze:** organizzazione e orari dei corsi indicati nella tabella d1 sono in gran parte di competenza di altri corsi di studio; di conseguenza:

- le indicazioni relative al numero di crediti e al nome del docente di ciascun corso vanno verificati sui Manifesti degli studi 2019-20 del corso di studio di riferimento;
- non è garantita la compatibilità di questi corsi con organizzazione e orari degli insegnamenti del corso di laurea in Disegno industriale e multimedia.
- il numero dei posti disponibili per l'accesso a questi corsi è limitato e va verificato con il singolo docente.

**Tabella d2 – Attività formative approvate dal Corso di laurea per l’acquisizione di crediti di tipologia D – a scelta dello studente o F – ulteriori conoscenze**

Docente	Programma sintetico	Tipo attività	Corso di studio in Disegno industriale e multimedia	note	Periodo di svolgimento	Tipologia e CFU
<b>SEMINARI DEI LABORATORI PER LA DIDATTICA (multimedia, alias, foto, fablab, modellistica)</b>						
Referente del curriculum	I Laboratori per la didattica (multimedia, alias, labfoto, fablab,modellistica) offrono seminari di 20-30 ore su argomenti tecnici. a) videomaking – fondamenti di ripresa e montaggio b) tecnica della fotografia c) elaborazione immagine – fondamenti di photoshop d) lavorazione materiali e) coding - introduzione al pensiero algoritmico. f) principi di CAD e modellazione 3D g) gestire immagini e testi – principi di indesign e illustrator. h) Web coding – prototipazione di interfacce interattive HTML, CSS, Javascript i) introduzione alla renderizzazione (Vray) Altri seminari tecnici potranno essere proposti durante l’anno. Per informazioni e aggiornamenti sulle offerte formative vedi: <a href="http://laboratori.per.la.didattica.iuav.it/">http://laboratori.per.la.didattica.iuav.it/</a>	seminari	triennale – magistrale di tutti gli ordinamenti	Per entrambi i curricula  In alcune edizioni dei seminari potrebbero essere previste priorità per alcuni corsi di laurea. Prima dell’iscrizione controllate sulle pagine del sito.	1° e 2° semestre	**D-F 1-2 cfu per ogni seminario in funzione della durata e previa verifica dell’idoneità
<b>DISEGNO &amp; DESIGN (forme, spazi e materia) DEL VETRO</b>						
Fabrizio Gay	Seminario condotto in collaborazione con la fondazione Pentagram Stiftung, tramite il Centro Studi del Vetro dell’Istituto di Storia dell’Arte della fondazione Giorgio Cini di Venezia, su alcuni temi di ricerca techno-estetica nelle principali forme di progettazione nell’industria artistica del vetro. Affronta un’istruzione sulla modellistica (morfologia) geometrica e semiotica dell’artefatto vetrario e propone un approfondimento tematico su un’opera e sul suo contesto (autoriale, commerciale ed ecologico). L’attività prevede un impiego complessivo di 50 ore.	seminario	triennali e magistrali filiera architettura e Design di tutti gli ordinamenti	Iscrizione e comunicazioni del seminario avvengo attraverso l’interfaccia Google Classroom, iscrivendosi tramite l’account IUAV, utilizzando il codice 3zge2g.	Settembre 2019, gennaio 2020.	2 cfu D-F **
<b>L’OGGETTO NEL CINEMA</b>						
Marina Pellanda Resp. didattico Laura Badalucco	Seminari sul rapporto tra design e cinema, volti ad indagare il ruolo degli oggetti nella costituzione dell’universo filmico e nella formazione del nostro immaginario cinematografico, con particolare riferimento alla storia del cinema italiano.	seminari	triennale e magistrale della filiera Design		2° semestre calendario da definire	2 cfu D-F **
<b>PRINCIPI DI PHYSICAL COMPUTING PER IL DESIGN</b>						
Maximiliano Romero	Supportare gli studenti nello sviluppo delle proprie capacità di valutazione e realizzazione di prototipi interattivi. Fornire agli studenti strumenti e metodi per la scelta di tecnologie abilitanti alla realizzazione dei propri progetti di design di prodotto interattivo, sia in ambito prodotto industriali, spazi interattivi, fashion tech, etc.	seminari	Triennale e magistrale della filiera design	(aperto anche alle altre filiere)	Periodo di svolgimento ottobre 2019- febbraio 2020	2 cfu D-F **
**Su richiesta dello studente, esplicitata al momento dell’iscrizione, tali attività potranno essere riconosciute in tipologia D) "a scelta dello studente" o F) "altre conoscenze". Il responsabile didattico dell’attività formativa fornirà l’elenco degli studenti idonei indicando la tipologia di attività formativa da inserire in carriera.						

**Altre attività formative: Ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l’inserimento nel mondo del lavoro (crediti tipologia F).**

Il piano di studi del corso prevede che lo studente acquisisca 14 crediti di tipologia F svolgendo, nel terzo anno di corso, un periodo di  **tirocinio obbligatorio**.

I rimanenti crediti possono essere così ottenuti:

- due crediti possono essere riconosciuti per conoscenze linguistiche ulteriori rispetto a quelle legate alla prova finale, anche riguardanti altre lingue comunitarie, purché certificate di livello superiore a B1. E’ possibile ottenere il riconoscimento anche per corsi di lingua frequentati durante un periodo di mobilità internazionale e non inseriti o previsti nel Learning Agreement / Transcript of Records. Per richiedere il riconoscimento, lo studente dovrà consegnare le certificazioni alla segreteria studenti (back-office);
- 2 crediti possono essere riconosciuti per il possesso di una certificazione informatica di livello ECDL (European Computer Driving Licence) rilasciata dall’AICA - Associazione Italiana per l’Informatica e il Calcolo Automatico (<http://www.aicanet.it>). Per richiedere il riconoscimento lo studente dovrà consegnare le certificazioni alla segreteria studenti (back-office);
- seguendo attività formative e specifiche attività professionalizzanti (seminari, conferenze, workshop, etc.), promosse o approvate dal corso di laurea, per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti F.
- partecipando ad attività extrauniversitarie, segnalate dal corso di laurea, come, in particolare, concorsi settoriali. La partecipazione a tali attività dovrà essere debitamente certificata.

**Prova finale (crediti tipologia E)**

Il piano di studi richiede che lo studente acquisisca 8 crediti nella tipologia E. Quattro crediti riguardano la conoscenza della lingua inglese e possono essere acquisiti frequentando l’apposito corso, o mediante il riconoscimento di certificazioni rilasciate da strutture, interne o esterne all’ateneo, specificamente competenti.

La certificazione deve essere almeno di livello B1, rilasciata da un ente certificatore accreditato dal MIUR. I rimanenti quattro crediti si ottengono in seguito alla prova finale vera e propria.

Per informazioni sulle caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento della prova finale, consultare il regolamento del corso scaricabile dalla pagina <http://www.iuav.it/Didattica/1/lauree/TRIENNALI/Disegno-in/>



## Mobilità tra i curricula

Il passaggio da un curriculum all'altro può avvenire soltanto alla conclusione del primo anno di corso, mediante la partecipazione all'annuale bando d'ateneo sui [trasferimenti](#) reperibile alla dalla sezione *Studenti iscritti* della homepage di ateneo, *procedure per la carriera*.

## CORSO DI LAUREA MAGISTRALE DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Classe LM12 – design

Codice corso di studio: **G70**

L'attuale corso di studi è il risultato di un percorso che si è sviluppato nell'arco di una quindicina d'anni subendo nel tempo una serie di modifiche.

A partire dall'anno accademico 2014-15, il corso di studi, pur mantenendo la denominazione corso di laurea magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva e i due curricula, non prevede più il titolo congiunto con l'Università di San Marino.

Per i cicli formativi non più attivi, riconoscibili dal codice di corso diverso da G70, nel caso portino la stessa denominazione, gli iscritti devono far riferimento al Regolamento didattico del corso di laurea e al Manifesto degli studi pubblicati nell'anno di prima iscrizione e, per quanto riguarda gli esami in difetto, alle apposite commissioni straordinarie.

Il corso di laurea magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva (cod.G70) si articola in due curricula: Disegno industriale del prodotto (nel seguito, design del prodotto) e

Comunicazioni visive e multimediali (nel seguito, design della comunicazione).

Il principale obiettivo didattico, al tempo stesso fattore di caratterizzazione per entrambi i curricula, è la formazione di progettisti che siano dotati di una "professionalità ampia", che non si limiti al saper fare ma che consenta loro di orientarsi in contesti (culturali, sociali, tecnologici, economici ecc.) in continuo e veloce cambiamento.

Per la formazione di designer del prodotto e della comunicazione con profili culturali e professionali adeguati a questa nuova situazione si integrano nel percorso di studi gli strumenti concettuali e operativi e l'esperienza consolidata del design italiano con conoscenze innovative e metodi di lavoro sperimentali.

Nel corso di laurea viene attribuita un'elevata importanza tanto ai laboratori progettuali, quanto a corsi teorici, storici, critici, ma anche tecnologici ed economici. La rilevanza di questi corsi è tale per cui oltre a contribuire in modo determinante alla formazione dei progettisti essi offrono la possibilità di costruire un percorso spiccatamente teorico e storico all'interno dell'universo del design.

Ognuno dei due curricula ha comunque una propria specifica identità e forma profili culturali e professionali specifici. Nel curriculum in Design del prodotto viene posta particolare enfasi su un design attento ai contenuti sociali (per esempio, salute benessere e sport; nuovi sviluppi della domotica; mobilità sostenibile) della progettazione. In generale, l'obiettivo è quello di sperimentare le applicazioni delle tecnologie più innovative alla cultura materiale contemporanea.

Il curriculum in Design della comunicazione si occupa prevalentemente di due tematiche. La prima riguarda l'identità visuale di imprese, servizi e istituzioni, nonché dei relativi prodotti e opere, attraverso l'utilizzo di multimodalità e multimedialità che distinguono oggi il linguaggio della comunicazione multicanale contemporanea. La seconda affronta quei campi del design dell'informazione che accompagnano l'intero ciclo di vita di prodotti e servizi. I rispettivi artefatti comunicativi, dai manuali per il montaggio, l'uso e la manutenzione, alle interfacce, ai componenti comunicativi finalizzati all'interazione con prodotti e servizi utilizzeranno tecnologie sia digitali, sia analogiche e saranno sia incorporati nei prodotti stessi, sia su supporti autonomi.

Ciascun curriculum fornirà dunque agli studenti sia conoscenze specialistiche, sia capacità di lavoro interdisciplinare. Assumono dunque una notevole rilevanza le aree tematiche di intersezione tra Design del prodotto e della comunicazione, a cui sono dedicati, in aggiunta a diversi corsi teorici condivisi, anche due laboratori di "Design del prodotto e della comunicazione."

La laurea magistrale costituisce anche un terreno ideale per far agire i saperi disciplinari in maniera integrata all'interno di specifiche tematiche, scelte per la loro rilevanza nel mondo contemporaneo. Senza perdere la loro specificità, i corsi disciplinari concorrono a definire gli ambiti problematici e, in accordo con i responsabili dei laboratori, danno il loro contributo ai campi di applicazione su cui è condotta la progettazione. Questa integrazione è resa possibile da una definizione condivisa delle tematiche e delle metodologie. In generale, l'obiettivo è quello di sperimentare le applicazioni delle tecnologie più innovative alla cultura materiale contemporanea, nelle sue molteplici articolazioni. Le tecnologie sono interpretate, a partire dalle esigenze degli utilizzatori, come strumenti per configurare prodotti, artefatti comunicativi e servizi in sistemi complessi e a rete. Accomunati da questo assunto, i due curricula si occupano ciascuno di aspetti peculiari che costituiscono campi di sperimentazione degli ambiti tematici individuati come caratterizzanti e possono variare nel tempo. I campi di sperimentazione sono scelti guardando all'esterno dell'università e affrontano temi rilevanti che possano aprire occasioni di collaborazione con università, istituzioni e soggetti economici a livello nazionale e internazionale, favorendo una stretta relazione tra didattica e ricerca.

Le iscrizioni al corso di laurea sono articolate in due tornate: conclusa la prima tornata di selezione entro l'inizio del primo semestre dell'anno accademico, sarà reso noto l'eventuale numero dei posti lasciati vacanti con avviso pubblicato all'Albo ufficiale di ateneo e sul sito web dell'Università Iuav di Venezia all'indirizzo <http://www.iuav.it/orientamen/iscriversi/Come-si-ac/Design-del1/graduatori/index.htm>mentro, cosicché chi si laurea nei mesi successivi alla conclusione della prima tornata di selezione, può effettuare la preiscrizione nella seconda tornata di selezione che si concluderà prima dell'inizio del secondo semestre del medesimo anno accademico.

## Struttura del corso

La struttura del corso, sulla base delle norme che regolano la classe di laurea LM-12, è organizzata, per entrambi i curricula, come nella tabella che segue:

taf	ambito		cfu	esami
<b>B</b>	<b>attività formative caratterizzanti</b>	discipline del design e comunicazioni multimediali	52	6
		discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	1
		scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8	1
		<b>totali</b>	<b>66</b>	<b>8</b>
<b>C</b>	<b>attività formative affini</b>		<b>18</b>	<b>3</b>
<b>D</b>	<b>attività a scelta dello studente</b>		<b>12</b>	<b>1</b>
<b>E</b>	<b>prova finale</b>		<b>12</b>	
<b>F</b>	<b>ulteriori conoscenze</b>		<b>12</b>	
<b>Totali corso</b>			<b>120</b>	<b>12</b>

## Coorte 2019 e obiettivi degli insegnamenti

Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	ANNO CORSO	Ambito	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Dettaglio mutazioni	Iterabile	Tipo insegnamento	Obiettivi formativi dell'insegnamento
PERCORSO COMUNE	HUMAN FACTORS	1-2	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8	B	M-PSI/01	Lezione	nn	SI	obbligatorio	L'obiettivo formativo del corso è l'acquisizione dei metodi e delle conoscenze sugli Human Factors utili alla progettazione nel disegno industriale. La prima parte del corso presenterà gli strumenti metodologici: il metodo sperimentale classico, il metodo psicofisico, il metodo ecologico e le tecniche per l'acquisizione dei dati (osservazione, questionari, interviste, tempi di reazione, misure fisiologiche, ecc.). Nella seconda parte saranno presentati, da un punto di vista psicologico, i requisiti ergonomici per una progettazione User-Centered: usabilità, funzionalità, piacevolezza. È prevista un'esercitazione pratica in cui lo studente applicherà il metodo sperimentale per il controllo di un'ipotesi progettuale.
PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 1	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è la sperimentazione progettuale nelle aree di confine e di intersezione tra il design del prodotto e della comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata alla progettazione dei prodotti necessari per la concreta realizzazione di sistemi informativi e, simmetricamente, alla progettazione degli artefatti comunicativi necessari per la concreta realizzazione di prodotti innovativi. Campi di applicazione privilegiati sono quelli dei diversi rapporti tra design e scienza.
PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 2	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è la sperimentazione progettuale nelle aree di confine e di intersezione tra il design del prodotto e della comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata alla progettazione dei componenti comunicativi che caratterizzano le modalità di interazione con prodotti che utilizzano tecnologie emergenti, in particolare tecnologie digitali. Campi di applicazione privilegiati sono quelli del medicale, della salute, del benessere e dello sport.
PERCORSO COMUNE	TEORIE E STORIA DEL DESIGN	1-2	Design e comunicazioni multimediali	6	B	ICAR/13	Lezione	Mutua da Interazioni digitali Mag. Arti visive e moda	SI	obbligatorio	Il corso riflette sul design come elemento centrale dei processi di innovazione nelle società contemporanee. A partire dalla ricostruzione dei processi storici nei quali emerge l'interazione fra componente tecnico-produttiva e socio-culturale, il corso pone l'accento sulla rilevanza della persona umana nella dinamica di sviluppo degli artefatti. In questo quadro, l'insegnamento affronta annualmente temi di ricerca puntuali, sui quali gli studenti sono chiamati a produrre un saggio individuale.
PERCORSO COMUNE	LABORATORIO DI VIDEO E ANIMAZIONE 3D	1-2	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	B	ICAR/17	Lezione	Mutua da: AF G77011 Cds G77 Pds GGG	SI	obbligatorio	Il corso affronta in termini ideativi e progettuali le tematiche di una rappresentazione che unisce le potenzialità dei metodi tradizionali, statici, con quelle del video e delle tecnologie digitali che favoriscono la dimensione temporale, il movimento e il suono. Il progetto trattato nelle diverse fasi, dallo storyboard fino alla post-produzione, consente una più approfondita conoscenza degli artefatti, delle loro prestazioni, della loro costruzione, aggiornamento e manutenzione, nonché della loro collocazione in un contesto spaziale.
PERCORSO COMUNE	PROPRIETA' INTELLETTUALE	1-2	Attività formative affini o integrative	6	C	IUS/02	Lezione	Mutua da: AF B75024 Industria creative e proprietà intellettuale/Mag. Arti visive e moda	SI	obbligatorio	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.
PERCORSO COMUNE	Attività formative a scelta dello studente	1-2	A scelta dello studente	12	D	NN	A scelta dello studente	nn	nn	opzionale *	
PERCORSO COMUNE	Iterazione di uno dei laboratori dell'ambito delle discipline caratterizzanti	1-2	Ulteriori attività formative	10	F	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo del laboratorio che lo studente sceglierà di reiterare è quello di approfondire i contenuti del laboratorio già seguito.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 1	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo del disegno, sketching e storyboard.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 2	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo della scrittura di algoritmi semplici, della programmazione di script per l'animazione e l'interattività dei prototipi.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 3	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze necessarie a individuare i criteri di scelta dei materiali e delle rispettive tecnologie produttive, comprese le tecnologie di stampa 3D.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 4	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo degli stili tipografici e dell'impaginazione.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 5	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo della progettazione formale con particolare riferimento ai prodotti digitali e video making per illustrare prestazioni e modalità d'uso.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 1.1	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	Obiettivo formativo del workshop è l'acquisizione, attraverso un'intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze nel campo dei principali software di modellazione 3D e predisposizione dei file per la stampa 3D.
PERCORSO COMUNE		1-2	Ulteriori attività formative	12	F	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	
PERCORSO COMUNE	Un laboratorio dell'altro curriculum	1-2	Ulteriori attività formative	10	F	NN	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	

Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	ANNO CORSO	Ambito	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Dettaglio mutazioni	iterabile	Tipo Insegnamento	Obiettivi formativi dell'insegnamento
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	DESIGN DEI DOCUMENTI	1-2	Attività formative affini o integrative	6	C	ICAR/13	Lezione	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del corso è quello di affrontare in termini analitici e progettuali un tema rilevante nell'ambito del design dell'informazione, ossia quello della configurazione di documenti, con particolare riferimento a quelli con cui pubblica amministrazione e cittadini dialogano per la prestazione e fruizione di servizi.
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	FLOSOFIA	1-2	Attività formative affini o integrative	6	C	M-FIL/02	Lezione	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti della capacità di affrontare una riflessione di carattere filosofico sulle forme e i contenuti della comunicazione e sulle ragioni che sono alla base del progetto di comunicazione. Particolare attenzione verrà prestata ai principali temi della scienza e verranno svolte esercitazioni teoriche e di visualizzazione e comunicazione dei concetti scientifici.
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è quello di fornire le basi teoriche e applicative del cosiddetto "design dell'informazione", applicate alla progettazione editoriale. Nel corso si lavorerà a una sintesi tra il rigore metodologico comunemente associato a tale area disciplinare e la componente espressiva legata agli strumenti messi tradizionalmente a disposizione nell'iter di studi di un designer della comunicazione.
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è la sperimentazione progettuale in quei campi del design dell'informazione che accompagnano l'intero ciclo di vita di prodotti e servizi. I rispettivi artefatti comunicativi, dai manuali per il montaggio, l'uso e la manutenzione, alle interfacce, ai componenti comunicativi finalizzati all'interazione con prodotti e servizi utilizzeranno tecnologie sia digitali, sia analogiche e saranno sia incorporati nei prodotti stessi, sia su supporti autonomi.
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA	1-2	Design e comunicazioni multimediali	6	B	ICAR/13	Lezione	nn	SI	obbligatorio	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.
COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	WORKSHOP DESIGN	1-2	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	2	F	ICAR/13	Laboratorio	nn	nn	opzionale	L'obiettivo formativo degli WORKSHOP DESIGN è l'acquisizione, attraverso una intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze ulteriori per gli iscritti al curriculum Design della comunicazione visiva.

Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	ANNO CORSO	Ambito	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Dettaglio mutazioni	iterabile	Tipo Insegnamento	Obiettivi formativi dell'insegnamento
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	Critica del design contemporaneo	1-2	Design e comunicazioni multimediali	6	B	ICAR/13	Lezione	Mutuata da: Af B75018 Cds B75 Pds GGG/Mag, Arti Visive e Moda	SI	obbligatorio	Il corso si concentra sull'analisi di tematiche emergenti nel mondo del design contemporaneo, sull'azione dei protagonisti e sulle implicazioni dal punto di vista della progettazione e della cultura del design.
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	1-2	Attività formative affini o integrative	6	C	ING-IND/11	Lezione	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione, da parte degli studenti di competenze necessarie al corretto uso dell'energia nella progettazione sostenibile e alla definizione, grazie all'utilizzo di specifici software e banche dati, delle procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sia nel caso di prodotti esistenti, sia per ipotesi progettuali in fase di elaborazione.
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è sperimentare il contributo del design all'innovazione di prodotti e servizi grazie all'applicazione combinata di tecnologie emergenti quali ICT, sensori, automazione, tag RFID, micro e nanotecnologie ecc. Ulteriore obiettivo è l'ampliamento dei settori di intervento del Design, in particolare nell'ambito del social design; del medicale, del benessere e dello sport, del design per l'emergenza.
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	1-2	Design e comunicazioni multimediali	10	B	ICAR/13	Laboratorio (1)	nn	SI	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è sperimentare il contributo innovativo del design di prodotto in tutto il ciclo di vita e in settori socialmente, culturalmente ed economicamente rilevanti come la mobilità sostenibile e, più in generale, nell'ambito della sostenibilità ambientale e sociale. Particolare attenzione verrà prestata allo sviluppo del progetto in tutte le sue fasi, dall'elaborazione del brief fino alla realizzazione di modelli e prototipi, nonché alla scelta dei materiali e delle tecnologie produttive più appropriate.
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	LOGISTICA E SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	1-2	Attività formative affini o integrative	6	C	SECS-P/06	Lezione	Mutuata da: Af G75027/Mag, Pianificazione	SI	obbligatorio	Il corso introduce i principi e i concetti fondamentali relativi alla logistica e al supply chain management, quali settori chiave per lo sviluppo dei moderni sistemi economico-produttivi. Attraverso la discussione di casi studio reali relativi a filiere logistico-produttive distrettuali (tra le altre, del mobile-arredo, sportssystem, grocery, ittico, motocive, tessile-abbigliamento e moda), presentati anche con il supporto di testimonianze esterne, vengono introdotte, in funzione dello sviluppo di competenze professionali di elevato livello sempre più richieste dal mercato del lavoro, le metodologie strategiche relative alla pianificazione e disegno di una rete logistica.
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	WORKSHOP DESIGN	1-2	Ulteriori attività formative	2	F	ICAR/13	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	nn	nn	opzionale	L'obiettivo formativo degli WORKSHOP DESIGN è l'acquisizione, attraverso una intensa esperienza progettuale concentrata in una settimana, di competenze ulteriori per gli iscritti al curriculum Design del prodotto
	Prove finali	2	Per la prova finale	12	E	PROFIN S	Prove finali	nn	nn	obbligatorio	
(1)	LABORATORI: gli studenti devono conseguire 40 cfu con attività laboratoriali, sostenendo obbligatoriamente i due laboratori di curriculum e uno dei due laboratori comuni ai curricula. Il 4° laboratorio può essere o l'altro laboratorio comune ai due curricula oppure un'iterazione di uno dei due laboratori di curriculum o un laboratorio dell'altro curriculum. Eventuali laboratori conseguiti oltre i 40 cfu necessari per le attività caratterizzanti saranno riconoscibili in tipologia F (sono ammesse al massimo due iterazioni di laboratorio nell'ambito del percorso di studi)										
*	Complessivamente, gli studenti dovranno acquisire 12 CFU di Tipologia D che conterranno come n.1 esame										

## Offerta formativa dell'a.a. 2019-2020

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Periodo Insegnamento	Insegnamento	CFU	Tipo valutazione	Unità Didattica (UD)	SSD UD	CFU UD	TAF UD	Partizione	docente	ore		
COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI		settembre e dicembre 2020, 2 aprile 2021	Prova finale	12	giudizio	Prova finale	PROFIN S	12	E	---	NN	0		
		Primo e Secondo semestre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12	giudizio voto o	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	12	F	---	NN	0		
		Primo e Secondo semestre	Attività formative a scelta dello studente	12	giudizio	Attività formative a scelta dello studente	NN	12	D	---	NN	0		
		Primo semestre	HUMAN FACTORS	8	voto	HUMAN FACTORS	M-PSI/01	8	B	---	SINICO Michele	80		
		Primo semestre	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 1	10	voto	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 1	ICAR/13	5	B	---	COCO Nunzia	50		
		Primo semestre	TEORIE E STORIA DEL DESIGN	6	voto	TEORIE E STORIA DEL DESIGN	ICAR/13	6	B	---	TREVISAN Camillo	0		
		Primo semestre	WORKSHOP PRE-LAB 1	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 1	ICAR/13	2	F	---	CHIAPPONI Medardo	20		
		Primo semestre	WORKSHOP PRE-LAB 2	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 2	ICAR/13	2	F	---	ROMERO Maximiliano Ernesto	20		
		Primo semestre	WORKSHOP PRE-LAB 4	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 4	ICAR/13	2	F	---	PERONDI Luciano	20		
		Secondo Semestre	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 2	10,00	voto	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE 2	ICAR/13	2	B	---	SINNI Giovanni	20		
		Secondo Semestre	LABORATORIO DI VIDEO E ANIMAZIONE 3D	6	voto	LABORATORIO DI VIDEO E ANIMAZIONE 3D	ICAR/17	6	B	---	CIAMMAICHELLA Massimiliano	0		
		Secondo Semestre	PROPRIETA' INTELLETTUALE	6	voto	PROPRIETA' INTELLETTUALE	IUS/02	6	C	---	PASA Barbara	60		
		Secondo Semestre	WORKSHOP PRE-LAB 1.1	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 1.1	ICAR/13	2	F	---	CHIAPPONI Medardo	20		
		Secondo Semestre	WORKSHOP PRE-LAB 3	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 3	ICAR/13	2	F	---	GAINO Carlo	20		
		Secondo Semestre	WORKSHOP PRE-LAB 5	2	giudizio	WORKSHOP PRE-LAB 5	ICAR/13	2	F	---	BALCON Daniele	20		
		COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI	1-2	periodo intensivo	WORKSHOP DESIGN	2	giudizio	WORKSHOP DESIGN	ICAR/13	2	F	A B	CHIAPPONI Medardo CHIAPPONI Medardo	20 20
				Primo semestre	FILOSOFIA	6	voto	FILOSOFIA	M-FIL/02	6	C	---	MORINI Simonetta	60
Primo semestre	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1			10	voto	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	ICAR/13	10	B	---	PERONDI Luciano	100		
Secondo Semestre	DESIGN DEI DOCUMENTI			6	voto	DESIGN DEI DOCUMENTI	ICAR/13	6	C	---	BONNI LESSING Emanuela Fanny	60		
Secondo Semestre	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2			10	voto	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	ICAR/13	10	B	---	BALCON Daniele SINNI Giovanni	70 30		
Secondo Semestre	STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA			6	voto	STORIA DELLA COMUNICAZIONE VISIVA	ICAR/13	6	B	---	BULEGATO Fiorella	60		
DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO	1-2	Secondo 2 Semestre	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	6	giudizio	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	6	F	---	NN	0		
		periodo intensivo	WORKSHOP DESIGN	2	giudizio	WORKSHOP DESIGN	ICAR/13	2	F	A B	CHIAPPONI Medardo CHIAPPONI Medardo	20 20		
		Primo semestre	Critica del design contemporaneo	6	voto	Critica del design contemporaneo	ICAR/13	6	B	---	BASSI Alberto Attilio	60		
		Primo semestre	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	10	voto	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	ICAR/13	10	B	---	ROMERO Maximiliano Ernesto	100		
		Secondo Semestre	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	6	voto	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	ING-IND/11	6	C	---	ROMAGNONI Piercarlo	60		
		Secondo Semestre	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	10	voto	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	ICAR/13	10	B	---	GAINO Carlo	100		
		Secondo Semestre	LOGISTICA E SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	6	voto	LOGISTICA E SUPPLY CHAIN MANAGEMENT	SECS-P/06	6	C	---	MAZZARINO Marco	60		

### Attività laboratoriali

Gli studenti di entrambi i curricula devono conseguire 40 cfu svolgendo attività laboratoriali, sostenendo obbligatoriamente i due laboratori del proprio curriculum (Laboratori di design del prodotto 1 e 2 per Disegno industriale del prodotto; Laboratori di design della comunicazione 1 e 2 per Comunicazioni visive e multimediali) e uno dei due laboratori comuni (i Laboratori di design del prodotto e della comunicazione 1 e 2). Il 4° laboratorio può essere: l'altro laboratorio del percorso comune, oppure l'iterazione di uno dei due laboratori propri di ciascun curriculum, oppure uno dei due laboratori dell'altro curriculum. I crediti acquisiti in esubero rispetto ai 40 richiesti, ottenuti seguendo ulteriori attività laboratoriali (incluso il corso laboratoriale di "Video e animazione 3D"), potranno essere riconosciuti in tipologia D o F, secondo le indicazioni che dovranno essere fornite dallo studente stesso. Egualmente, i crediti F riconosciuti per gli insegnamenti denominati workshop pre-lab, in caso di esubero, potranno essere riconosciuti in tipologia D, su richiesta dello studente interessato.

### Attività formative a scelta dello studente (crediti tipologia D)

Per acquisire i crediti formativi "a scelta dello studente", è possibile:

- iterare corsi (nei limiti indicati nelle Informazioni Comuni a tutti i corsi di studio della filiera Design);
- seguire attività formative non laboratoriali offerte come caratterizzanti o affini per l'altro curriculum del corso di studi;

- seguire qualsiasi insegnamento attivato dai corsi di laurea magistrale luav (in particolare, si consigliano i corsi elencati nella tabella d1), nel rispetto degli eventuali vincoli numerici di accesso previsti dai diversi insegnamenti e degli obblighi di frequenza precedentemente indicati;
- seguire attività formative e specifiche attività (seminari, conferenze, workshop, etc.) di cui alla Tabella d2, per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.
- seguire attività formative offerte da atenei convenzionati con luav, purché giudicate coerenti con il piano di studi del corso di laurea dalla direzione del corso stesso; in particolare:  
Erasmus Veneziano - Gli studenti delle Università luav e Ca' Foscari potranno frequentare corsi singoli delle lauree triennali e magistrali scelti nell'offerta formativa dei due atenei. È un progetto sperimentale per favorire gli scambi e ampliare le possibilità di formazione. I corsi sono gratuiti per gli iscritti ai due atenei. Informazioni dettagliate sulle attività formative e le modalità di iscrizioni alla pagina <http://www.iuav.it/Didattica1/erasmus-ve/>  
VIU - Venice International University (<http://www.iuav.it/Didattica1/VIU-Venice/>) - Gli studenti dell'Università luav di Venezia (inclusi LLP Erasmus Programme) possono iscriversi ai corsi offerti ogni semestre dalla Venice International University, nell'isola di San Servolo. L'iscrizione è a titolo gratuito. I corsi sono tenuti in lingua inglese dai docenti delle università consorziate e seguiti da studenti di numerose nazionalità e la frequenza è obbligatoria.

#### **Altre attività formative (crediti tipologia F)**

**- ulteriori conoscenze linguistiche, nonché abilità informatiche e telematiche, relazionali, o comunque utili per l'inserimento nel mondo del lavoro;**

#### **- tirocini**

I 12 crediti di questa tipologia possono essere ottenuti:

- svolgendo un periodo di tirocinio facoltativo.

A conclusione dello stage, da svolgersi presso aziende e/o enti esterni, pubblici o privati, nell'ambito di accordi e convenzioni specifiche con l'Università luav (le indicazioni sono consultabili all'indirizzo <http://www.iuav.it/lavoro-tir/>), saranno riconosciuti, previa presentazione della documentazione richiesta, crediti in proporzione alla durata del tirocinio, fino ad un massimo di **8** (200 ore di tirocinio);

- seguendo, in esubero rispetto a quanto richiesto dal piano di studio, laboratori e corsi laboratoriali (v. sopra, le indicazioni sulle attività laboratoriali);

- partecipando ad attività extrauniversitarie, come concorsi o workshop ecc. (1 o più crediti ciascuna, secondo la valutazione della direzione del corso), indicate dal corso di laurea durante l'anno accademico;

- seguendo attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea o da altri corsi di studio dell'ateneo, per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti F ;

- mediante il riconoscimento di crediti formativi per le ulteriori conoscenze linguistiche (2 cfu per - Certificate in Advanced English, e - Certificate of Proficiency) e informatiche (2 cfu per la certificazione ECDL Core Full, 4 cfu per il certificato ECDL Advanced completo) debitamente certificate e non già valutate nell'ambito della precedente carriera universitaria;

**Tabella d1 – Insegnamenti attivati presso altri corsi di studio luav, consigliati per l'acquisizione di crediti di tipologia D, a scelta dello studente**

<i>sem.</i>	<i>insegnamento</i>	<i>ssd</i>	<i>cfu</i>	<i>docente</i>	<i>corso di laurea magistrale di origine</i>
1°	Semiotica e teoria dell'immagine	M-FIL/05	6	Angela Mengoni	magistrale Arti visive e moda
2°	Legislazione dei beni e delle attività culturali	IUS/01	6	Oberdan Forlenza	magistrale Teatro e arti performative
2°	Architettura e spazio della scena	ICAR/18	6	Mario Lupano	magistrale Teatro e arti performative
2°	Storia del cinema e della fotografia	L-ART/06	6	Carmelo Marabello	magistrale Arti visive e moda
2°	Estetica e teoria della percezione	M-FIL/04	6	Emanuele Arielli	magistrale Arti visive e moda
2°	Epistemologia delle arti visive	M-FIL/02	6	Paolo Garbolino	magistrale Arti visive e moda
2°	Teoria e critica dell'arte contemporanea	L-ART/04	6	Angela Vettese	magistrale Arti visive e moda - dCP
2°	Cinema documentario e sperimentale	L-ART/06	6	Marco Bertozzi	magistrale Arti visive e moda

**Avvertenze:** organizzazione e orari dei corsi indicati nella tabella d1 sono in gran parte di competenza dei corsi di studio di riferimento; di conseguenza:

- non è garantita la compatibilità di questi corsi con organizzazione e orari degli insegnamenti del corso di laurea in disegno industriale e multimedia.

- il numero dei posti disponibili per l'accesso a questi insegnamenti è limitato e va verificato con il docente.

**Tabella d2 attività seminariali approvate per l'acquisizione di crediti di tipologia D -a scelta dello studente o F- ulteriori conoscenze\***

Docente	Programma sintetico	Tipo attività	Corso di studio in Design del prodotto e della comunicazione visiva	note	Periodo di svolgimento	Tipologia e CFU
<b>SEMINARI DEI LABORATORI PER LA DIDATTICA (multimedia, alias, foto, fablab, modellistica)</b>						
Referente del curriculum	I Laboratori per la didattica (multimedia, alias, labfoto, fablab,modellistica) offrono seminari di 20-30 ore su argomenti tecnici. a) videomaking – fondamenti di ripresa e montaggio b) tecnica della fotografia c) elaborazione immagine – fondamenti di photoshop d) lavorazione materiali e) coding - introduzione al pensiero algoritmico. f) principi di CAD e modellazione 3D g) gestire immagini e testi – principi di indesign e illustrator. h) Web coding – prototipazione di interfacce interattive HTML, CSS, Javascript i) introduzione alla renderizzazione (Vray) Altri seminari tecnici potranno essere proposti durante l'anno. Per informazioni e aggiornamenti sulle offerte formative vedi: <a href="http://laboratori.per.la.didattica.iuav.it/">http://laboratori.per.la.didattica.iuav.it/</a>	seminari	triennale – magistrale di tutti gli ordinamenti	<i>Per entrambi i curricula</i>  In alcune edizioni dei seminari potrebbero essere previste priorità per alcuni corsi di laurea. Prima dell'iscrizione controllate sulle pagine del sito.	1° e 2° semestre	**D-F 1-2 cfu per ogni seminario in funzione della durata e previa verifica dell'idoneità
<b>DISEGNO &amp; DESIGN (forme, spazi e materia) DEL VETRO</b>						
Fabrizio Gay	Seminario condotto in collaborazione con la fondazione Pentagram Stiftung, tramite il Centro Studi del Vetro dell'Istituto di Storia dell'Arte della fondazione Giorgio Cini di Venezia, su alcuni temi di ricerca techno-estetica nelle principali forme di progettazione nell'industria artistica del vetro. Affronta un'istruzione sulla modellistica (morfologia) geometrica e semiotica dell'artefatto vetrario e propone un approfondimento tematico su un'opera e sul suo contesto (autorale, commerciale ed ecologico). L'attività prevede un impiego complessivo di 50 ore.	seminario	triennali e magistrali filiera architettura e Design di tutti gli ordinamenti	Iscrizione e comunicazioni del seminario avvengono attraverso l'interfaccia Google Classroom, iscrivendosi tramite l'account IUAV, utilizzando il codice 3zge2g.	Settembre 2019, gennaio 2020.	2 cfu D-F **
<b>L'OGGETTO NEL CINEMA</b>						
Marina Pellanda  Resp. didattico Laura Badalucco	Seminari sul rapporto tra design e cinema, volti ad indagare il ruolo degli oggetti nella costituzione dell'universo filmico e nella formazione del nostro immaginario cinematografico, con particolare riferimento alla storia del cinema italiano.	seminari	triennale e magistrale della filiera Design		2° semestre calendario da definire	2 cfu D-F **
<b>PRINCIPI DI PHYSICAL COMPUTING PER IL DESIGN</b>						
Maximiliano Romero	Supportare gli studenti nello sviluppo delle proprie capacità di valutazione e realizzazione di prototipi interattivi. Fornire agli studenti strumenti e metodi per la scelta di tecnologie abilitanti alla realizzazione dei propri progetti di design di prodotto interattivo, sia in ambito prodotto industriali, spazi interattivi, fashion tech, etc.	seminari	Triennale e magistrale della filiera design	(aperto anche alle altre filiere)	Periodo di svolgimento ottobre 2019- febbraio 2020	2 cfu D-F **
**Su richiesta dello studente, esplicitata al momento dell'iscrizione, tali attività potranno essere riconosciute in tipologia D) "a scelta dello studente" o F) "altre conoscenze". Il responsabile didattico dell'attività formativa fornirà l'elenco degli studenti idonei indicando la tipologia di attività formativa da inserire in carriera.						

### Prova finale (crediti tipologia E)

Per informazioni sulle caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento della prova finale, consultare il regolamento del corso scaricabile dalla pagina <http://www.iuav.it/Didattica/lauree/MAGISTRALI/Design-del/>

### Mobilità tra curricula

Il passaggio da un curriculum all'altro può avvenire soltanto alla conclusione del primo anno di corso, mediante la partecipazione all'annuale bando d'ateneo sui [trasferimenti](#) reperibile alla dalla sezione *Studenti iscritti* della homepage di ateneo, *procedure per la carriera*.