



REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA

G03 - DESIGN

Sede di Vicenza

a.a. 2023-2024

INDICE

Articolo 1 (*Norme generali, contenuti e ambito di applicazione*)

Articolo 2 (*Il corso di studio in breve*)

Articolo 3 (*Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti*)

Articolo 4 (*Requisiti di accesso e modalità di verifica*)

Articolo 5 (*Forme didattiche e crediti formativi universitari*)

Articolo 6 (*Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni*)

Articolo 7 (*Attività formative autonomamente scelte dallo studente*)

Articolo 8 (*Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto*)

Articolo 9 (*Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento*)

Articolo 1

(Norme generali, contenuti e ambito di applicazione)

Il presente Regolamento didattico disciplina le norme per l'organizzazione didattica e lo svolgimento del corso di studio e si applica a tutti gli studenti immatricolati nell'anno accademico 2023-24 al corso di laurea Design, istituito dall'Università luav di Venezia presso la Fondazione Studi Universitari di Vicenza a partire dall'anno accademico 2022-23.

La struttura didattica competente è il dipartimento Culture del progetto, d'ora in avanti denominato dCP.

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

Il corso di studi punta a formare una figura in grado di contribuire con spirito critico alla progettazione di prodotti e sistemi di prodotti in una fase, come l'attuale, di profondi e rapidi mutamenti culturali, tecnologici e di mercato.

Le attività didattiche forniscono le conoscenze e le competenze necessarie per gestire in modo autonomo un processo di progettazione: dalla conoscenza delle diverse fasi dei processi industriali allo sviluppo e alla produzione di un prodotto o di un prodotto/servizio su larga scala, permettendo ai laureati di relazionarsi con i diversi settori produttivi e di gestire le potenzialità progettuali alla ricerca di nuove soluzioni.

Gli studenti acquisiscono le necessarie competenze dal punto di vista metodologico, tecnico-progettuale, storico-critico e socio-economico grazie a una pluralità di insegnamenti distribuiti nelle aree umanistiche, del progetto, della rappresentazione, tecnologiche ed economiche. All'interno del corso la soddisfazione dei bisogni degli utenti dei prodotti, pertanto gli aspetti ergonomici, di usabilità, la progettazione delle interfacce bidimensionali, tridimensionali, digitali e analogiche, ricoprono un ruolo prioritario.

Le attività didattiche si svolgono presso la sede di Vicenza in forma di lezioni teoriche, laboratori progettuali e seminari, al fine di sviluppare la formazione delle conoscenze e competenze professionali del designer industriale, affiancando l'apprendimento pratico ad una preparazione culturale fondata su solide basi teoriche. Vengono privilegiati ambiti formativi emergenti, come il design per l'economia circolare, il rapporto tra design dei prodotti e dei servizi ad essi collegati, la progettazione dei prodotti basata sulla digitalizzazione dei processi e sull'applicazione di tecnologie emergenti, con attenzione alla dimensione ambientale e sociale.

Per favorire un approccio pluridisciplinare alle tematiche del progetto, i laboratori si svolgono in modo integrato, comprendendo varie discipline. Partecipano all'attività di docenza - oltre ai docenti dell'ateneo - docenti esterni professionisti del settore, per garantire una costante connessione tra le attività formative e il mondo della produzione e delle professioni.

L'offerta formativa del **primo anno** di corso prevede insegnamenti monodisciplinari e laboratori integrati organizzati in modo da fornire i fondamenti analitici e storico-critici nonché le conoscenze di base e gli strumenti utili al progetto dal punto di vista metodologico, della rappresentazione, delle variabili geometriche e tipologico-formali in un'ottica di progettazione centrata sull'utente. Rientrano nella formazione di base al progetto la capacità di analizzare i comportamenti degli utenti in specifici contesti d'uso e di interpretare gli aspetti culturali, simbolici, relazionali, ergonomici e di usabilità nell'uso dei prodotti rivolti a soddisfare i bisogni degli utenti.

All'interno del primo anno di corso vengono svolte le prime esperienze progettuali nel campo del design del prodotto e si inizia a gestire la complessità del processo progettuale anche negli aspetti riferiti a materiali, tecnologie produttive e sostenibilità ambientale. Parallelamente, gli studenti sono stimolati alla riflessione sui temi del rapporto tra complessità e decisioni e tra cultura materiale, innovazione e società, data l'importanza che questi temi rivestono nel percorso formativo, coerentemente con gli obiettivi del corso di studi.

L'offerta formativa del **secondo anno** affronta due aspetti.

Da un lato approfondisce la conoscenza dei linguaggi visivi e della rappresentazione digitale nonché delle culture artistiche indispensabili per costruire un repertorio visivo di appoggio all'apprendimento della capacità di trasmissione delle proprie idee progettuali, ma soprattutto per affrontare adeguatamente il progetto dell'interazione tra le persone e gli artefatti (in particolare nel caso della progettazione delle interfacce bidimensionali, tridimensionali, digitali e analogiche dei prodotti tecnologici o dei prodotti/servizio). Dall'altro lato, durante quest'anno gli insegnamenti sviluppano le conoscenze e capacità progettuali approfondendo l'attenzione al senso del progetto, alle componenti sociali, ambientali, produttive e tecnologiche permettendo di scegliere tra uno dei due principali temi di caratterizzazione del corso di studi: il design per l'economia circolare e la sostenibilità oppure il design per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione. a tal fine vengono affiancati anche corsi che trattano aspetti di carattere economico e scientifico con elementi di forte multidisciplinarietà indispensabili per agire nella complessità sistemica che caratterizza il progetto in questi ambiti (dal rapporto con la biologia nel design bio-ispirato a quello con l'informatica nell'applicazione di Internet of Things; dal contributo dell'ecologia per la valutazione degli effetti delle pressioni antropiche sugli ecosistemi ai processi metabolici).

L'offerta formativa del **terzo anno** prevede il consolidamento delle competenze tecniche e progettuali e l'ampliamento delle riflessioni a livello di reti e sistemi (ne sono un esempio gli aspetti collegati alla geografia delle reti e dei flussi di merci, alla logistica e al packaging). Lo studente ha qui la possibilità di scegliere se affrontare l'altro tema caratterizzante del corso di studi o proseguire con un ulteriore approfondimento sul tema scelto l'anno precedente.

L'ultimo semestre del terzo anno è dedicato all'esperienza di tirocinio curriculare in imprese, studi, enti. Anche in questo caso viene offerta allo studente la possibilità di scegliere tra un tirocinio da svolgere interamente presso l'ente ospitante oppure un tirocinio tematico nel quale viene sviluppato - in stretta connessione con gli enti ospitanti - un brief di progetto o di sperimentazione. Quest'ultima attività si suddivide in una prima fase conoscitiva con l'azienda, un periodo di workshop in università e una successiva fase di sviluppo con l'azienda. Al termine di questo periodo, e per il riconoscimento dei crediti formativi, gli studenti devono presentare un elaborato finale. Ulteriori approfondimenti o sviluppi di questo percorso possono poi essere oggetto dell'elaborato della prova di laurea.

Completano la formazione alcune attività di workshop progettuali o sperimentali organizzate in collaborazione con aziende, enti o istituzioni.

Il corso di studio è a numero programmato: attraverso una prova selettiva di ingresso vengono ammessi annualmente 60 studenti.

I principali sbocchi professionali sono nell'ambito industriale e nella libera professione. Oltre all'ingresso nel mondo del lavoro il laureato ha la possibilità di proseguire il percorso di studi accedendo a master di primo livello, corsi di perfezionamento o lauree magistrali.

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

L'offerta didattica della coorte e gli obiettivi formativi specifici degli insegnamenti e delle altre attività formative sono riportati negli allegati 1 e 2, parte integrante del presente regolamento.

Ulteriori indicazioni sul percorso formativo (docenti titolari degli insegnamenti, periodi didattici, criteri e modalità di riconoscimento dei crediti, tipologia delle prove di valutazione per l'accertamento del profitto, forme di tutorato) sono precisate nel manifesto degli studi pubblicato nel sito web dell'ateneo.

Articolo 4

(Requisiti di accesso e modalità di verifica)

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

Sono richieste ai candidati:

- . capacità di pensiero razionale, astratto e logico deduttivo;
- . capacità di percezione ed elaborazione di contenuti figurativi, di effettuare ragionamenti in ambito grafico-spaziale e di risolvere problemi di riconfigurazione;
- . capacità di risolvere problemi (problem solving) attraverso strategie di riconfigurazione creativa degli elementi del problema;
- . capacità di comprensione e interpretazione di testi argomentativi, nonché conoscenze scientifiche di base riguardanti la comprensione di testi, tabelle e grafici.

Per l'ammissione sono previsti:

- un test costituito da quesiti a risposta multipla di cui una sola esatta tra quelle indicate, sulle seguenti dimensioni: pensiero razionale ed astratto, percezione ed elaborazione di contenuti figurativi, storia del design e storia dell'arte, comprensione di testi argomentativi, elementi di cultura generale;
- una prova grafica e di concettualizzazione a mezzo di disegno;
- un colloquio volto a verificare la capacità espositiva, l'efficacia della comunicazione e la capacità di argomentare i propri interessi negli ambiti del design.

Una o più commissioni verificheranno, in base alle tre prove di ammissione– modalità e calendario delle quali saranno stabilite da un apposito bando – l'ammissibilità dei candidati al corso di laurea, formulando un'apposita graduatoria ed eventuali obblighi formativi aggiuntivi (OFA).

Per gli studenti che, pur risultando in posizione utile per l'accesso al corso di laurea, non abbiano pienamente superato le verifiche sono previsti, infatti, obblighi formativi aggiuntivi (OFA) da soddisfare nel primo anno di corso. Tali verifiche dell'apprendimento di conoscenze e competenze sono connotate da modalità differenti a seconda degli ambiti in cui gli studenti sono stati ritenuti deficitari: grafico-rappresentativi, logico-percettivi o argomentativo-culturali.

Nello specifico:

- . coloro i quali abbiano ottenuto nella prova grafica un punteggio inferiore ad 1/5 del massimo previsto dovranno superare una prova supplementare all'interno del LABORATORIO DI BASIC DESIGN: METODI E STRUMENTI, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/5 del massimo previsto nelle sezioni "pensiero razionale ed astratto" e "percezione ed elaborazione di contenuti figurativi" del test, dovranno superare una prova supplementare all'interno del LABORATORIO BASIC DESIGN: GEOMETRIE E MODELLI, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/5 del massimo previsto nelle sezioni "storia del design e storia dell'arte", "comprensione di testi argomentativi", "elementi di cultura generale" del test, dovranno superare una prova supplementare all'interno del corso di STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA, propedeutica al superamento di tale esame.

Gli OFA dovranno essere recuperati entro il primo anno di corso.

Il mancato recupero degli OFA, entro settembre successivo all'anno di iscrizione, comporterà l'iscrizione fuori corso al primo anno. Una volta recuperati gli OFA lo studente potrà essere iscritto al secondo anno di corso.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

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

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari, laboratori, tirocinio, prova finale.

Nell'ambito di ciascun insegnamento, ciascun credito formativo corrisponde a:

<i>Tipo di attività didattica</i>	<i>Ore di attività didattica assistita</i>	<i>Ore di studio individuale</i>	<i>Ore complessive di lavoro di apprendimento</i>
Lezione	10	15	25
Laboratorio	10	15	25
workshop	20	10	30
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

Articolo 6

(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)

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 nel programma del singolo insegnamento. 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 ed esercitativi definiti dal programma di ogni laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. 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, fatti salvi casi particolari e comunque previa autorizzazione dei docenti interessati e del coordinatore del corso di laurea da ottenere prima dell'inizio delle specifiche attività didattiche.

Gli studenti lavoratori (impegnati a tempo parziale) dovranno concordare con il coordinatore/la coordinatrice del corso e con i docenti titolari degli insegnamenti le modalità per assolvere all'obbligo di frequenza e allo svolgimento delle attività pratiche minime prima dell'inizio delle attività didattiche.

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dallo studente)

Per completare il proprio percorso, che richiede l'acquisizione di 12 crediti formativi da ottenersi frequentando attività autonomamente scelte, gli studenti possono frequentare uno o più insegnamenti

erogati nei vari corsi di studio dell'intero ateneo, considerati coerenti con il progetto formativo del corso di studi.

È inoltre possibile:

- seguire attività formative dei corsi di studio nell'ambito dell'Erasmus veneziano o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio dell'ateneo, per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.

Articolo 8

(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)

Per acquisire i crediti assegnati alle attività formative è necessario il superamento da parte dello studente di una prova d'esame o di altre forme di verifica del profitto.

Le procedure di verifica del profitto si svolgono secondo quanto indicato nell'art. 20 del Regolamento didattico di Ateneo¹. Le modalità di svolgimento delle verifiche (forma orale, scritta o a mezzo di presentazione di un elaborato ed eventuali loro combinazioni; verifiche individuali ovvero di gruppo) assicurano la riconoscibilità e valutabilità dell'apporto individuale e sono stabilite annualmente nei programmi dei singoli insegnamenti.

Il manifesto degli studi indica i casi in cui le attività formative si concludono con un esame con votazione in trentesimi ovvero con un giudizio di idoneità.

Lo svolgimento degli esami è pubblico.

L'esito dell'esame è registrato nella carriera dello studente e può essere visualizzato attraverso l'area riservata dello sportello internet.

Articolo 9

(Prova finale: caratteristiche, obiettivi e modalità di svolgimento)

La prova finale consiste nella discussione di un elaborato nel quale viene sviluppato un tema proposto autonomamente dal laureando o nel quale, in alternativa, si approfondisce un brief indicato in specifici workshop con le aziende collocati al terzo anno di corso. L'elaborato finale può essere di carattere progettuale o sperimentale.

La prova ha l'obiettivo di evidenziare la capacità di individuazione e risoluzione i problemi, le qualità ideative, critiche e progettuali del laureando, la sua capacità di utilizzare gli strumenti tecnici e culturali acquisiti nel corso, di gestire e presentare contenuti innovativi nel progetto e la sua autonomia nell'affrontarne le varie fasi del processo di ideazione e realizzazione di un progetto o di una sperimentazione.

Per la scelta del tema della prova, il laureando deve fare riferimento alle competenze acquisite durante il proprio percorso di studi, scegliendo temi coerenti con la propria preparazione sia per quel che riguarda la tematica, sia per il livello di complessità.

Per lo svolgimento della prova di laurea sono previste tre fasi:

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

. la prima per la definizione della proposta di progetto. Tale proposta deve essere approvata da un'apposita commissione del corso di studi, definita annualmente;

. la seconda prevede lo sviluppo del progetto ed è gestita dallo studente in autonomia;

. la terza per la consegna e la discussione dell'elaborato finale in base alle scadenze indicate dalla segreteria per la specifica sessione di laurea.

I progetti sono illustrati dal laureando tramite esposizioni orali supportate da proiezioni, elaborati grafici, eventuali modelli o prototipi e da una relazione scritta che contenga gli elementi fondamentali per raccontare il brief, la ricerca effettuata, lo sviluppo del progetto o della sperimentazione e il risultato finale ottenuto.

Le scadenze delle tre fasi vengono definite annualmente.

La valutazione della prova finale è di competenza di commissioni giudicatrici nominate all'inizio di ogni anno accademico dal rettore, con proprio decreto, su proposta del Dipartimento. Ogni commissione è costituita da tre componenti scelti fra i docenti del corso di studio, di ruolo o a contratto). La valutazione della prova finale è espressa in centodecimi. La prova è superata con il conseguimento della valutazione minima di sessantasei centodecimi.

La discussione sulla prova di laurea si svolge nei giorni stabiliti dal calendario didattico e prevede la presentazione, da parte del candidato, dei propri elaborati alla commissione che, al termine dell'esame, si riserva di porre eventuali quesiti sulla soluzione proposta.

Al termine la commissione elabora un giudizio sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa alla prova finale. Il massimo punteggio assegnabile alla prova finale è 7 (sette), salvo la possibilità di attribuire, con voto unanime della commissione, un punteggio più alto per prove di particolare valore.

Nella valutazione si utilizzano i seguenti criteri: autonomia nella gestione del processo progettuale o sperimentale, approfondimento della ricerca, originalità e qualità dell'elaborato, capacità di esposizione e di discussione, capacità di elaborazione delle scelte di metodo e progettuali.

Il giudizio sull'elaborato riflette di norma i seguenti punteggi:

- 6-7 punti: elaborato finale originale di elevato livello scientifico-culturale;

- 3-4-5 punti: elaborato finale di buon livello scientifico-culturale;

- fino a 2 punti: elaborato finale di livello modesto scientifico-culturale.

La menzione di lode viene attribuita con giudizio unanime della commissione, tenendo conto sia del giudizio sull'elaborato finale, sia della carriera complessiva dello studente.

Conclusi i lavori della commissione e l'attribuzione dei voti, il presidente della commissione, affiancato dai membri della stessa, procede, secondo formula di rito, alla proclamazione pubblica.

Allegato 1

Triennale: DESIGN - sede Vicenza														
I Anno - PERCORSO COMUNE														
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Ambito	Tipo attività	iterabile	Tipo Insegnamento	obiettivi
PERCORSO COMUNE	1*	G03005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	6	G03005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	ICAR/13	6	A	Formazione di base nel progetto	Lezione		obbligatorio	Lo studente acquisisce le nozioni di base sulla storia dei movimenti, dei linguaggi e delle tematiche sulla cultura del design e della tecnica insieme a una metodologia che gli permetta di analizzare, comprendere e contestualizzare i fenomeni culturali, storici e contemporanei, estetici e il loro impatto nel progetto.
PERCORSO COMUNE	1*	G03003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	6	G03003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	ING-IND/22	6	A	Formazione tecnologica	Lezione		obbligatorio	Lo studente acquisisce conoscenze sulle famiglie e le proprietà dei materiali e sul loro utilizzo nei processi produttivi per la realizzazione di prodotti industriali. Acquisisce la conoscenza di certificazioni, criteri e protocolli per la scelta dei materiali nella progettazione degli artefatti con una particolare attenzione agli aspetti produttivo-prestazionali e di preferibilità ambientale.
PERCORSO COMUNE	1*	G03004	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: METODI E STRUMENTI	12	G03004-1	METODI E STRUMENTI DI BASE PER IL DESIGN	ICAR/13	6	A	Formazione di base nel progetto	Laboratorio		obbligatorio	Lo studente acquisisce gli strumenti di base metodologici e operativi per il progetto dei prodotti con particolare attenzione all'analisi degli oggetti e alla riflessione sugli aspetti ambientali e sociali che intervengono nel design. Rientrano negli obiettivi del corso la capacità di analizzare i comportamenti degli utenti in specifici contesti d'uso e di interpretare gli aspetti culturali, simbolici, relazionali, ergonomici e di usabilità rivolti a soddisfare i bisogni degli utenti.
PERCORSO COMUNE	1*				G03004-2	FONDAMENTI DI DISEGNO PER IL DESIGN	ICAR/17	6	A	Formazione di base nella rappresentazione e	Laboratorio		obbligatorio	Il corso riflette sui fondamenti della scienza della rappresentazione, sperimentando diverse tecniche di disegno analogico nell'acquisire regole, criteri di osservazione, tecniche di rilevamento degli artefatti nelle loro complesse configurazioni spaziali. Il corso, articolato in moduli teorici e applicativi, approfondisce i fondamenti della geometria proiettiva e descrittiva attraverso i metodi delle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettive con l'obiettivo di maturare nello studente un pensiero critico e un linguaggio espressivo, indispensabili nei processi progettuali e comunicativi.
PERCORSO COMUNE	1*	G03008	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO	12	G03008-1	DESIGN PER LA PRODUZIONE INDUSTRIALE	ICAR/13	9	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di intervenire nello sviluppo di un prodotto o di un sistema di prodotti con vincoli predefiniti (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale fino agli esecutivi.
PERCORSO COMUNE	1*				G03008-2	ELEMENTI DI DESIGN STRUTTURALE DEI PRODOTTI	ICAR/09	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio	Lo studente acquisisce la capacità di lettura del comportamento e della risposta strutturale di un manufatto, anche in relazione alle esercitazioni progettuali, gestendo il rapporto forma-struttura attraverso semplici analisi e sperimentazioni sul dimensionamento e la resistenza in relazione all'uso di materiali tradizionali e innovativi.
PERCORSO COMUNE	1*	G03001	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: GEOMETRIE E MODELLI	12	G03001-1	GEOMETRIE E FORME DEI PRODOTTI	MAT/03	6	A	Formazione scientifica	Laboratorio		obbligatorio	Lo studente acquisisce gli strumenti fondamentali per il design in tema di geometria piana e solida, sperimenta l'utilizzo delle variabili geometriche e tipologico-formali, delle trasformazioni e approfondisce la conoscenza degli strumenti propeudeutici per lo studio e la conoscenza di forme tridimensionali complesse.
PERCORSO COMUNE	1*				G03001-2	MODELLI E PROTOTIPI PER IL DESIGN	ICAR/13	6	A	Formazione di base nel progetto	Laboratorio		obbligatorio	Lo studente acquisisce la conoscenza dei principali materiali utilizzati per la produzione di modelli e prototipi interattivi per il design - con una particolare attenzione alla loro ottimizzazione - e sperimenta l'utilizzo di differenti tecniche per la realizzazione di modelli fisici di prodotti in scala e al vero, in funzione delle varie fasi della progettazione, della verifica e della presentazione del progetto di design (modelli di studio, definitivi, prototipi). Tramite l'utilizzo di componentistica elettronica digitale leggera, lo studente acquisisce inoltre le basi per la realizzazione di oggetti interattivi finalizzati al progetto di interfaccia utente, prodotti e sistemi intelligenti.
PERCORSO COMUNE	1*	G03025	WORKSHOP 1	2	G03025	WORKSHOP 1	NN	2	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del	Laboratorio	iterabile	opzionale	Lo studente acquisisce ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	1*	G03017	CULTURA MATERIALE, INNOVAZIONE E SOCIETA'	6	G03017	CULTURA MATERIALE, INNOVAZIONE E SOCIETA'	SPS/10	6	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	Il corso invita gli studenti a riconoscere le interdipendenze che si generano tra le attività progettuali e le pratiche sociali (pubbliche o private, lavorative o quotidiane) a causa delle innovazioni e degli interessi implicati nel «fare design». L'obiettivo è spronarli a riflettere sulle conseguenze del loro operato e a riconoscere nelle cose (materiali o immateriali) una agency autonoma, capace di riflettere e subordinare i comportamenti e le preferenze soggettive e di gruppo.
PERCORSO COMUNE	1*	G03015	COMPLESSITA' E DECISIONI	6	G03015	COMPLESSITA' E DECISIONI	M-FIL/02	6	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	Lo studente, attraverso l'analisi delle diverse fasi di un processo decisionale e lo sviluppo delle proprie capacità critiche, acquisisce consapevolezza dei meccanismi che intervengono nei processi di decisione e di negoziazione necessari a gestire l'elaborazione di un progetto in sistemi complessi.
PERCORSO COMUNE	1*	G03031	BOTANICA E INNOVAZIONE	6	G03031	BOTANICA E INNOVAZIONE	BIO/03	6	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce la conoscenza dei lineamenti di botanica generale e sistematica e, grazie a un approccio interdisciplinare, approfondisce le interrelazioni tra studio del regno vegetale e innovazione (di prodotti e processi) anche attraverso l'analisi di casi studio. Il corso fornisce, infine, gli strumenti per interpretare strutture e processi di accrescimento della flora e della vegetazione al fine di utilizzare tali conoscenze nell'ambito del progetto di design.

Segue

II Anno - PERCORSO COMUNE														
PERCORSO COMUNE	2*	G03009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	9	G03009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	ICAR/13	9	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio	obbligatorio	Attraverso esercitazioni progettuali e letture, il laboratorio offre agli studenti la preparazione di base riguardante gli aspetti progettuali della comunicazione visiva utili alla definizione dei prodotti, (con particolare attenzione alle interfacce grafiche), alla visualizzazione di dati e alla accessibilità di informazioni complesse.	
PERCORSO COMUNE	2*	G03013	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	9	G03013-1	MODELLAZIONE 3D PER IL DESIGN	ICAR/17	6	B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	Laboratorio	obbligatorio	Il corso approfondisce i fondamenti della scienza della rappresentazione, applicandoli nella costruzione di modelli digitali tridimensionali dei prodotti. Attraverso un percorso mirato alla modellazione solida, rendering, animazione e post-produzione, si sviluppano le capacità utili a rappresentare (in immagini statiche e in movimento) gli artefatti della produzione industriale, grazie all'uso di software specializzati nella creazione, gestione e simulazione di modelli matematici, numerici e ibridi.	
PERCORSO COMUNE	2*				G03013-2	IMMAGINE, FOTOGRAFIA E VIDEO	L-ART/06	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio	obbligatorio	Lo studente acquisisce e sperimenta le basi della teoria e della pratica per la ripresa fotografica degli oggetti, parallelamente agli strumenti per l'analisi degli elementi formali ed espressivi di un'immagine fotografica. Acquisisce e sperimenta, inoltre, i fondamenti per la realizzazione di narrazioni audiovisive con attenzione agli ambiti della ripresa e della postproduzione digitale.	
PERCORSO COMUNE	2*	G03011	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A	12	G03011-1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI A	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio	obbligatorio in alternativa	Lo studente sperimenta, mediante esercitazioni, la progettazione di artefatti complessi che integrano tecnologie emergenti, con particolare attenzione agli aspetti produttivi e agli elementi sistemici. L'obiettivo è suscitare una lettura critica dei diversi aspetti della progettazione di prodotti complessi, non solo portando gli studenti alla risoluzione di problemi, ma invitandoli a comprendere quali siano i bisogni e le effettive domande utili a definire e risolvere i diversi problemi progettuali. Il corso offre, inoltre, attività utili a stimolare la collaborazione con altre figure professionali, permettendo di acquisire così le capacità di relazionarsi, confrontarsi e valutare i feedback ottenuti.	
PERCORSO COMUNE	2*				G03011-2	PROGETTARE L'INTERAZIONE A	ICAR/13	6	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio	obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce consapevolezza del ruolo e delle metodologie del design dell'interazione e sperimenta l'applicazione progettuale dei principi utili alla progettazione e prototipazione di interfacce (analogiche e digitali) dei prodotti tecnologici o dei prodotti/servizi) nonché alla correlata esperienza degli utenti nei vari ambiti e alle diverse scale del design del prodotto e dei servizi.	
PERCORSO COMUNE	2*	G03012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	6	G03012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Lezione	iterabile	obbligatorio	Il corso offre agli studenti un approfondimento di conoscenza affrontando tematiche emergenti, variabili e con elementi di forte multidisciplinarietà, indispensabili per agire nella complessità sistemica che caratterizza il progetto negli ambiti della sostenibilità (ambientale, sociale, economica, culturale), del design per l'economia circolare nonché del design per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione.
PERCORSO COMUNE	2*	G03006	ESTETICA E DESIGN	6	G03006	ESTETICA E DESIGN	M-FIL/04	6	A	Formazione umanistica	Lezione		obbligatorio	Lo studente acquisisce i fondamenti della disciplina filosofica dell'estetica da un punto di vista storico, teorico e applicativo. Attraverso lo studio delle sue categorie fondamentali, egli sviluppa la capacità di giudicare da un punto di vista formale i fenomeni e di inquadrarli nel dibattito più ampio dei rapporti tra design ed estetica. Il corso offre così allo studente l'occasione di conseguire una propria autonomia nell'esercizio della scelta e dell'attribuzione di valore estetico ai prodotti.
PERCORSO COMUNE	2*	G03007	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ A	12	G03007-1	CIRCULAR DESIGN A	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio	obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce la conoscenza delle strategie di progetto collegate ai processi sostenibili e rigenerativi di produzione e consumo. Attraverso esercitazioni progettuali che pongono al centro l'attenzione al senso dell'attività di progetto, lo studente sperimenta l'applicazione di tali strategie al design di singoli prodotti, di sistemi di prodotti e di prodotti/servizi coerenti con gli obiettivi di un'economia circolare, competitiva e climaticamente neutra nella quale viene rivisto il rapporto tra consumo delle risorse e valore economico dei prodotti.	
PERCORSO COMUNE	2*				G03007-2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIOMIMESI A	BIO/07	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio	obbligatorio in alternativa	Il corso fornisce una panoramica su alcuni concetti chiave propri dell'ecologia di rilevanza per il design di prodotto, con particolare riferimento agli ambiti dell'economia circolare e degli approcci di biomimesi. La trattazione fornisce il quadro teorico su alcune tematiche chiave, quali i cicli biogeochimici e loro modificazioni antropiche, funzioni e adattamenti degli organismi, il concetto di sistema ecologico e lo studio delle proprietà emergenti. Mediante l'analisi critica di alcuni esempi gli studenti vengono guidati a trasferire tali concetti a diversi ambiti del design di prodotti e/o servizi. Obiettivo è quello di contribuire all'accrescimento di conoscenze ed abilità necessarie per approcciarsi criticamente allo sviluppo dei prodotti in un'ottica di sostenibilità, ed includere coscientemente esempi derivanti dai sistemi naturali nelle proprie pratiche di design.	
PERCORSO COMUNE	2*				G03007-3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI A	ICAR/20	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio	obbligatorio in alternativa	Il corso fornisce le conoscenze di base sui temi del metabolismo urbano, della resilienza territoriale e sulle strategie ad essi associate. Invita, inoltre, gli studenti a riflettere in ottica sistemica sul rapporto tra attori delle produzioni, circolarità dei flussi e impatti antropici sui territori.	
PERCORSO COMUNE	2*	G03014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	9	G03014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	SECS-P/08	9	B	Scienze economiche e sociali	Lezione		obbligatorio	Lo studente acquisisce i lineamenti relativi alle strutture organizzative delle aziende, ai modelli di business tradizionali ed emergenti, alla cultura aziendale e alle competenze manageriali richieste e utili in campo industriale per fronteggiare le sfide determinate dalle transizioni ecologica e digitale. Il corso offre, inoltre, una panoramica sui processi d'innovazione che portano alla costruzione di proposte di valore e che intervengono nella sostenibilità economica dei progetti.
PERCORSO COMUNE	2*	G03002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	G03002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INF/01	6	B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	Lezione		obbligatorio	Lo studente acquisisce i principi, le metodologie e le tecniche fondamentali dell'informatica per apprendere a usare in modo critico le sue possibili applicazioni nel contesto del design. Acquisisce inoltre gli strumenti per sperimentare la progettazione e lo sviluppo di semplici programmi.
PERCORSO COMUNE	2*	G03026	WORKSHOP 2	2	G03026	WORKSHOP 2	NN	2	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del	Laboratorio	iterabile	opzionale	Lo studente acquisisce ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	2*	G03027	WORKSHOP 3	2	G03027	WORKSHOP 3	NN	2	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del	Laboratorio	iterabile	opzionale	Lo studente acquisisce ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.

Segue

III Anno - PERCORSO COMUNE														
PERCORSO COMUNE	3°	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	12	D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale	vedi Manifesto degli studi
PERCORSO COMUNE	3°	G03010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	6	G03010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio	Il corso offre una visione complessiva degli elementi che intervengono nella progettazione e produzione delle varie tipologie di imballaggi con un'attenzione particolare agli aspetti formali e strutturali, materici e tecnologici, alla sostenibilità ambientale nonché all'interazione con i vari utilizzatori. Lo studente acquisisce e sperimenta in esercitazioni pratiche la conoscenza degli elementi che influiscono nell'innovazione complessiva del sistema costituito dal contenitore e dal suo contenuto, senza dimenticare quanto ciò sia legato agli elementi comunicativi/informativi, alle trasformazioni del consumo e alle varie modalità di distribuzione.
PERCORSO COMUNE	3°	G03016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	6	G03016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	M-GGR/02	6	C	Attività formative affini o integrative	Lezione		obbligatorio in alternativa	A partire dalla concettualizzazione dei sistemi di trasporto e logistica come sistemi intrinsecamente geografici, gli studenti acquisiscono la conoscenza dei principali elementi di carattere fondativo e sistemico all'interno dei vari scenari di competitività, da quelli globali a quelli urbani, anche attraverso l'analisi di una serie di casi studio. Un approfondimento specifico è dedicato al ruolo essenziale svolto dalle infrastrutture (in particolare reticolari). Un accento particolare è posto sugli aspetti legati all'innovazione, sia di processo sia tecnologica/digitale.
PERCORSO COMUNE	3°	G03018	PROVA FINALE	3	G03018	PROVA FINALE	PROFIN_S	3	E	Per la prova finale	Prova finale		obbligatorio	vedi Manifesto degli studi
PERCORSO COMUNE	3°	G03020, G03021, G03022	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	12	G03020, G03021, G03022	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	NN	12	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	vedi Manifesto degli studi
PERCORSO COMUNE	3°	G03019	INGLESE	3	G03019	INGLESE	L-LIN/12	3	E	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	Lezione		obbligatorio	Obiettivo del corso è il consolidamento o all'acquisizione delle competenze linguistiche della lingua inglese al livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (CEFR). Lo studente acquisisce inoltre un vocabolario inglese specifico relativo all'ambito del design industriale oltre a competenze comunicative relative alle discipline progettuali.
PERCORSO COMUNE	3°	G03028	SEMINARI RICERCA, SCRITTURA E METODI	3	G03028	SEMINARI RICERCA, SCRITTURA E METODI	NN	3	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del	Lezione		opzionale	Lo studente acquisisce, attraverso incontri seminariali, gli strumenti e la metodologia per la ricerca di contenuti e per la più corretta traduzione testuale in linea con le convenzioni scientifiche internazionali.
PERCORSO COMUNE	3°	G03030	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE B	12	G03030-1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI B	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE A
PERCORSO COMUNE	3°				G03030-2	PROGETTARE L'INTERAZIONE B	ICAR/13	6	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	
PERCORSO COMUNE	3°	G03029	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' B	12	G03029-1	CIRCULAR DESIGN B	ICAR/13	6	B	Design e comunicazioni multimediali	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E SOSTENIBILITA' A
PERCORSO COMUNE	3°				G03029-2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIOMIMESI B	BIO/07	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	
PERCORSO COMUNE	3°				G03029-3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI B	ICAR/20	3	C	Attività formative affini o integrative	Laboratorio		obbligatorio in alternativa	

ALLEGATO 2 al Regolamento didattico del Corso di Studio :**G03 DESIGN - SEDE DI VICENZA****Quadro di sintesi del percorso didattico**

taf	definizione	ambito	cfu	cfu TOT	esami	
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	42	19	
		Formazione tecnologica	6			
		Formazione di base nel progetto	18			
		Formazione umanistica	6			
		Formazione di base nella rappresentazione	6			
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	42	63		
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12			
		Scienze economiche e sociali	9			
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	36	36		
D	a scelta dello studente (*)		12	12		1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento	12	21		
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	9			
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale	3	6		
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3			
TOTALI				180	20	