



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE  
DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA  
a.a. 2019-20**

**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 2019-20 al corso di laurea magistrale Design del prodotto e della comunicazione visiva, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2013-14.

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

## Articolo 2

### **(Il corso di studio in breve)**

La laurea magistrale in Design si articola in due curricula: *Design del prodotto* e *Design della comunicazione visiva*. 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.

Non vi è dubbio che, per molti versi, i designer del prodotto e della comunicazione che stiamo formando si troveranno ad affrontare, nel loro specifico campo di intervento, profonde trasformazioni derivanti da fattori esterni. 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. In altri termini, ci si propone di operare sulle frontiere del design del prodotto e della comunicazione valorizzando il contributo che può venire dall'esperienza maturata dal design, in particolare il design italiano, in settori più consolidati. Ciascun curriculum contribuirà con le proprie peculiari competenze ad affrontare questo tipo di questioni. 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. In questo modo il progetto della Laurea magistrale diviene maggiormente coerente con quello della Laurea triennale che ha assunto fin dall'inizio come elemento caratterizzante l'integrazione tra Design del prodotto e Design della comunicazione.

Viene attribuita un'elevata importanza, anche in termini di crediti, 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 di discorso di design.

Determinante è il rapporto tra didattica e ricerca. Rapporto inteso non tanto in un'ottica monodirezionale di trasmissione agli studenti nella didattica dei risultati della ricerca svolta dai docenti, bensì come piena realizzazione dei compiti peculiari di un'università, ossia trasmissione, messa in discussione e creazione di sapere grazie all'interazione tra docenti e studenti.

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. Da questo punto di vista - e secondo una tradizione ormai consolidata nei corsi di design allo Iuav - 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, sia nell'ambito del prodotto sia in quello della comunicazione. 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.

### **Articolo 3**

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

L'offerta didattica e gli obiettivi formativi specifici degli insegnamenti e delle altre attività formative sono riportati nell'allegato 1; il quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio è riportato nell'allegato 2. Entrambi gli allegati costituiscono 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)***

Possono accedere al corso di laurea magistrale gli studenti provenienti da corsi di laurea di primo livello delle classi L-4 Disegno industriale. Può essere consentito inoltre l'accesso a studenti provenienti dalle classi L-3 Discipline delle arti figurative, della musica, dello spettacolo e della moda; L-17 Scienze dell'architettura, dall'alta formazione artistica e musicale o da analoghi corsi di studio svolti in Italia o all'estero previa verifica del percorso formativo e acquisizione pregressa di almeno 24 crediti nel settore scientifico disciplinare ICAR/13 Disegno industriale. Le eventuali integrazioni curriculari da parte degli studenti che ne presentino la necessità dovranno avvenire prima della verifica della preparazione individuale.

L'ammissione avviene mediante la valutazione, da parte di un'apposita commissione, del curriculum e del portfolio dei candidati. E' inoltre previsto un colloquio pubblico della commissione con ogni singolo candidato per verificarne le motivazioni.

## Articolo 5

### **(Forme didattiche e crediti formativi universitari)**

La lingua di insegnamento del corso è prevalentemente l'italiano.

Alcune attività formative possono essere svolte in lingua inglese.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari si utilizzano anche altre lingue europee.

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari, laboratori, tirocinio, workshop, prova finale. Nell'ambito di ciascun insegnamento, ogni 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	10	15	25
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

## Articolo 6

### **(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)**

Per frequenza si intende la partecipazione personale da parte dello studente alle attività didattiche previste per il corso di studio.

E' prevista la frequenza obbligatoria a tutti gli insegnamenti e ai laboratori, per almeno i due terzi delle lezioni. Le modalità di verifica dell'obbligo di frequenza sono responsabilità del singolo docente e sono rese note agli studenti prima dell'inizio delle lezioni.

In particolare, la presenza attiva nei laboratori è verificata mediante l'adempimento delle scadenze operative fissate dai docenti responsabili dei laboratori durante l'anno e l'adeguato e sufficiente completamento dei compiti progettuali ed esercitativi definiti dal programma del laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, senza il preventivo assenso della direzione del corso di studi.

## 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:

- seguire attività formative non obbligatorie, offerte in esubero tra le attività caratterizzanti e affini;
- seguire attività formative offerte dai corsi di laurea magistrale dell'intero ateneo, nel rispetto degli eventuali vincoli previsti dai diversi dipartimenti;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio dell'Ateneo per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.

- seguire attività formative dei corsi di studio di Ca' Foscari o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea magistrale, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso.

#### **Articolo 8**

##### ***(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)***

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

Le procedure di verifica del profitto si svolgono secondo quanto indicato nell'art. 20 del Regolamento didattico di Ateneo.<sup>i</sup>

Le modalità di svolgimento delle verifiche (forma orale, scritta o a mezzo di presentazione di un elaborato ed eventuali loro combinazioni; verifiche individuali ovvero di gruppo) assicurano la riconoscibilità e valutabilità dell'apporto individuale e sono stabilite annualmente nei programmi dei singoli insegnamenti.

Il manifesto degli studi prevede i casi in cui le attività formative si concludono con un esame con votazione in trentesimi ovvero con un giudizio di idoneità. Lo svolgimento degli esami è pubblico. L'esito dell'esame è registrato nella carriera dello studente, e può essere visualizzato attraverso l'area riservata dello sportello internet.

#### **Articolo 9**

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

La prova finale ha carattere di sperimentazione, originalità, complessità e consiste in un elaborato sviluppato con la supervisione di un relatore che può essere scelto tra tutti i docenti dell'ateneo; nel caso di docenti a contratto, l'incarico di docenza deve essere stato svolto nel periodo in cui lo studente ha effettuato il suo percorso di studi. E' possibile sostenere sia tesi teoriche e storiche che di carattere progettuale; per queste ultime, l'elaborazione prevede l'approfondimento e il completamento individuale da parte del laureando di un progetto che dovrà contenere anche una sezione teorico-critica che espliciti le ragioni, i fondamenti e le metodologie del lavoro proposto. Per facilitare l'individuazione di temi rilevanti, sia teorici sia progettuali, è stato chiesto ai docenti di laboratori e corsi della filiera di Design di indicare gli argomenti che ritengono di maggiore rilievo e sui quali sono interessati e competenti a seguire tesi in qualità di relatori. Le loro risposte sono state raggruppate in un documento inviato a tutti gli studenti della magistrale in Design del prodotto e della comunicazione visiva. Rimane comunque la possibilità per gli studenti di proporre autonomamente un tema e di concordarlo con un relatore. Il progetto di tesi può essere sviluppato anche interagendo con aziende ed enti esterni al corso di laurea. In questo caso lo studente può utilizzare l'esperienza di uno stage concordato con il relatore. La tesi che sviluppa attività condotte durante esperienze esterne all'università o in collaborazione e che si collega con una pratica professionale deve comunque introdurre elementi scientifici e di sperimentazione tali da giustificare la proposizione in ambito didattico e deve esplicitare il contributo originale e individuale del laureando.

Le commissioni giudicatrici sono nominate dal rettore, sono costituite da tre a cinque componenti scelti tra i titolari di attività formative presso la struttura didattica stessa, nell'anno accademico in cui si svolge l'esame. Possono far parte delle commissioni docenti di altre università e titolari di

contratti di insegnamento di diritto privato. I relatori possono partecipare alla discussione senza diritto di voto. Il giudizio delle commissioni è elaborato sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi. Al termine della prova finale la commissione elabora un giudizio sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi. La commissione ha a sua disposizione, di norma, massimo 7 punti da assegnare secondo i seguenti criteri:

- fino a 7 punti per tesi con un elevato contenuto scientifico-culturale ed esposta in modo chiaro e con proprietà di linguaggio;
- fino a 4 punti per tesi con un discreto contenuto scientifico-culturale;
- fino a 2 punti per tesi con un basso contenuto scientifico culturale.

La commissione, con parere unanime, può attribuire fino a un massimo di 8 punti a tesi di particolare valore.

Note

---

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

ALLEGATO 1 al Regolamento didattico del Corso di Studio magistrale: G70 - DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA											
Ordinamento: G70 ANNO: 2019/2020											
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	Mutuata da: Af B75024 Industria creativa 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 analizzati 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 storybord.



Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	ANNO CORSO	Ambito	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Dettaglio mutazioni	iterabile	Tipo Insegnamento	Obiettivi formativi dell'insegnamento
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 illustrarne prestazioni e modalità d'uso.
PERCORSO COMUNE	WORKSHOP PRE-LAB 6	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	
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	FILOSOFIA	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.

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	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.
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, motomotive, 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
	Prova finale	2	Per la prova finale	12	E	PROFIN_S	Prova finale	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										

**ALLEGATO 2 al Regolamento didattico del Corso di Studio magistrale: G70 - DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA COMUNICAZIONE VISIVA****Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio CURRICULUM DISEGNO INDUSTRIALE DEL PRODOTTO**

taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	52	8
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8	
C	attività formative affini		18	3
D	attività a scelta dello studente		12	1
E	prova finale		12	
F	ulteriori conoscenze	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12	
		<b>TOTALI</b>	<b>120</b>	<b>12</b>

**Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio CURRICULUM COMUNICAZIONI VISIVE E MULTIMEDIALI**

taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	52	8
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	8	
C	attività formative affini		18	3
D	attività a scelta dello studente		12	1
E	prova finale		12	
F	ulteriori conoscenze	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12	
		<b>TOTALI</b>	<b>120</b>	<b>12</b>