



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA  
DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA  
a.a. 2019-2020**

**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 Disegno Industriale e Multimedia, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2013-14.

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

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

Il corso di laurea triennale Disegno industriale e multimedia permette di rispondere con completezza alle esigenze del tessuto economico-produttivo e fornisce le conoscenze e le competenze necessarie per affrontare autonomamente l'intero processo di sviluppo e di realizzazione di un progetto negli ambiti del design del prodotto, della comunicazione visiva e multimediale, del design degli interni.

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.

In entrambi i curricula sono previste attività didattiche di diverso tipo che combinano laboratori di progettazione con lezioni teoriche, workshop, seminari, stage e iniziative culturali.

Nei laboratori vengono svolte esperienze di sperimentazione e progettazione nel campo dei prodotti, della grafica, della comunicazione, dei media, degli interni, dell'exhibition e del retail design. Questi laboratori applicativi/progettuali sono affidati a professionisti tra i più qualificati a livello nazionale e internazionale in modo da garantire una preparazione sempre aggiornata e coerente con le mutevoli esigenze della società e delle realtà imprenditoriali.

I corsi e i laboratori sono organizzati in modo da offrire, da un lato, la preparazione teorico-critica per affrontare la professione con coscienza e profondità di pensiero e, dall'altro, un insieme di esperienze concrete che avvicinino gli studenti ai modi e ai tempi della reale professione nell'ambito del design.

A tal fine sono a disposizione degli studenti anche laboratori attrezzati di informatica, fotografia, video, modellistica e prototipazione.

La struttura didattica è organizzata in modo da offrire un avvicinamento progressivo al mondo economico-produttivo di riferimento. Durante il primo anno vengono offerte le conoscenze di base e gli strumenti per iniziare ad affrontare il processo progettuale degli artefatti, affiancando a questi i fondamenti analitici, storici e critici del design essenziali per interpretarne la cultura e la pratica. Vengono altresì svolte esperienze progettuali a basso livello di complessità sia nel campo del prodotto, sia in quello della comunicazione, sia in quello degli interni. Il secondo anno focalizza la sua attenzione sul progetto, mettendone in rilievo da un lato gli aspetti tecnico-produttivi, dall'altro la capacità di interpretare le esigenze delle persone per rispondere a problemi concreti con soluzioni adeguate. Appartengono a questo anno anche le riflessioni e le esperienze progettuali negli ambiti della multimedialità, delle nuove tecnologie, dell'allestimento, delle differenti modalità

di produzione, dell'interesse per la persona e per le questioni ambientali. Il terzo anno porta a un approfondimento delle capacità critiche, a un consolidamento e a una specializzazione delle competenze progettuali, con un affinamento degli aspetti tecnici, economici e manageriali, permettendo al tempo stesso di sperimentare diverse pratiche progettuali e di affrontare con maturità gli aspetti connessi alla multimedialità e all'interazione.

Alla formazione in design contribuisce in modo determinante lo stage svolto all'interno di imprese di produzione e di servizio, di studi professionali e di enti o istituzioni in Italia o all'estero.

Il corso di laurea triennale Disegno industriale e multimedia si conclude con una prova di tipo progettuale. Possedendo una formazione critica, nonché una competenza teorica e pratica con strumenti di ricerca avanzati, sarà possibile per i laureati intraprendere il percorso professionale o proseguire gli studi nei corsi di laurea magistrale. Per i laureati che decidono di entrare subito nel mondo del lavoro, il corso di laurea apre un ampio ventaglio di possibilità professionali all'interno di aziende, studi professionali, agenzie, istituzioni culturali, musei, redazioni (con funzioni, ad esempio, di assistente progettista, membro dell'ufficio tecnico, assistente alla ricerca e sviluppo, interlocutore tra progettisti incaricati interni o esterni, fornitori e produzione, progettista di artefatti comunicativi e multimediali).

### **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 dei riconoscimenti dei crediti, tipologia delle prove di valutazione per l'accertamento del profitto, forme di tutorato) sono precisate nel manifesto degli studi pubblicato nel sito web dell'ateneo.

### **Articolo 4**

#### ***(Requisiti di accesso e modalità di verifica)***

Per l'iscrizione al corso di laurea in *Disegno industriale e multimedia* 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 inoltre richieste ai candidati le seguenti capacità e conoscenze:

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

Una o più commissioni verificheranno, in base a tre prove – modalità e calendario delle quali saranno stabilite da un apposito bando – l'ammissibilità dei candidati al corso di laurea, formulando un'apposita graduatoria. 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 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 e le motivazioni che spingono a intraprendere studi negli ambiti del design.

Per gli studenti che, pur risultando in posizione utile per l'accesso al corso di laurea, non abbiano pienamente superato le verifiche sono previsti obblighi formativi aggiuntivi (OFA).

Nello specifico, per gli iscritti al curriculum di *Product e Visual Design*:

- . coloro i quali abbiano ottenuto nella prova grafica un punteggio inferiore ad 1/3 del massimo previsto dovranno superare una prova supplementare all'interno del *Laboratorio di disegno e modellistica*, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/4 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 di geometria per il design*, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/4 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 disegno industriale*, propedeutica al superamento di tale esame.

Per gli iscritti al curriculum di *Interior Design*:

- . coloro i quali abbiano ottenuto nella prova grafica un punteggio inferiore ad 1/3 del massimo previsto dovranno superare una prova supplementare all'interno del *Laboratorio di disegno*, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/4 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 corso di *Geometria descrittiva e morfologica*, propedeutica al superamento di tale esame;
- . coloro i quali abbiano ottenuto un punteggio inferiore ad 1/4 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 degli interni*, 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
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. 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, salvo in casi particolari e comunque previa autorizzazione della direzione del corso di laurea da ottenere prima dell'inizio della specifica attività didattica.

Gli studenti lavoratori (impegnati a tempo parziale) dovranno concordare con la direzione 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 ammessa l'iterazione (ripetizione della frequenza e del relativo esame in anni accademici diversi) fino al massimo di due insegnamenti, previo assenso dei docenti titolari.

È inoltre possibile:

- seguire attività formative dei corsi di studio di Ca' Foscari (erasmus veneziano) o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio del 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 Ateneo<sup>1</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 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 in un lavoro individuale di progettazione laboratoriale con caratteristiche di originalità accompagnato da un elaborato scritto. Il lavoro di progettazione è relativo a un tema proposto dal laureando e ha l'obiettivo di evidenziare le sue qualità progettuali, la sua capacità di gestire e presentare contenuti innovativi nel progetto e la sua indipendenza nell'affrontarne le varie fasi. L'elaborato finale è quindi di tipo progettuale e, intenzionalmente, è sviluppato senza un vero e proprio relatore in quanto deve dimostrare che il laureando, al termine del percorso triennale, abbia acquisito la capacità di gestire autonomamente un progetto.

Lo svolgimento della prova di laurea è diviso in tre fasi:

- La prima è dedicata alla definizione del tema di progetto. Sono previste due possibilità che fanno riferimento alla scelta di temi coerenti con le competenze e la preparazione conseguite durante il corso di studi sia per quel che riguarda l'argomento, sia per il livello di complessità:

- a) proporre un nuovo progetto. In particolare, per il curriculum di *Product e Visual Design*, il tema della prova può essere di design del prodotto o di design della comunicazione, indipendentemente dall'approfondimento che si è scelto di seguire nei laboratori e nel tirocinio del terzo anno di studi;
- b) proporre l'approfondimento di un argomento già trattato nell'ambito del corso di studi, indicando il titolo dell'argomento, il nome del docente, il corso e l'anno accademico all'interno del quale il progetto è stato sviluppato. In questo caso è fondamentale presentare, assieme alla proposta di tema, un file che illustri quanto era stato già elaborato durante il corso e che definisca come si intenda sviluppare il tema (allargamento di gamma, progetto di prodotti complementari ecc.).

La proposta di tema presentata dal laureando deve essere approvata da un'apposita commissione, definita annualmente, per quanto riguarda *Product e Visual design* fra i professori e i docenti del curriculum, mentre per *Interior Design* fra i professori e i docenti del Laboratorio di prova finale.

- La seconda riguarda lo sviluppo del progetto. Questa fase per quanto riguarda il curriculum di *Product e Visual design* è gestita in autonomia, mentre per il curriculum di *Interior Design* il laureando è affiancato da un Laboratorio di prova finale.

- La terza fase è relativa alla consegna e alla discussione dell'elaborato finale in base alle scadenze indicate dalla segreteria per la specifica sessione di laurea.

Le scadenze delle tre fasi vengono definite annualmente in base al calendario accademico.

La commissione di laurea è formata da docenti del corso di studio, di ruolo o a contratto. 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.

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 e il risultato finale ottenuto.

Al termine della prova finale 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, originalità e qualità del progetto, capacità di esposizione e di discussione, capacità di elaborazione scritta 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.

La menzione di lode viene attribuita con giudizio unanime della commissione, tenendo conto sia il giudizio sull'elaborato finale, sia la 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.

#### Note

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

#### APPENDICI:

- Allegato 1
- Allegato 2

**ALLEGATO 1 al Regolamento didattico del Corso di Studio : G01 DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA**
**Ordinamento: G01 ANNO: 2019/2020**

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 cultura-le) 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 studiarne 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 sistemico) 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 qualitativa 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.



ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Des. Tipo Insegnamento	Obiettivo dell'insegnamento
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 chirografica 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 del-l'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 qualitativa 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	
<b>Curriculum Product e Visual Design</b>								
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 propedeutici 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 disegno industriale (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e sulle categorie distintive dello sviluppo del design (tipologia, standard, serie, innovazione ecc.) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche economiche, tecnologiche, socio-culturali dalla nascita della società industriale ad oggi.

ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Des. Tipo Insegnamento	Obiettivo dell'insegnamento
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 predefiniti (tecnologia, costo, segmento di mercato, operatività, ergonomia, consumi di energia e materiali ecc.) e di studiarne lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto.
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 lineari-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.

ANNO CORSO	Curriculum/Indirizzo	Denominazione insegnamento	CFU	TAF	SSD	Tipo attività	Des. Tipo Insegnamento	Obiettivo dell'insegnamento
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	
<b>Percorso comune ai due curricula</b>								
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	

- \* 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.

**ALLEGATO 2 al Regolamento didattico del Corso di Studio : G01 DISEGNO INDUSTRIALE E MULTIMEDIA**

<b>Quadro di sintesi del percorso didattico del curriculum Interior Design</b>				
taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
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	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	54	6
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12	2
		Scienze economiche e sociali	8	1
C	attività formative affini		18	3
D	a scelta dello studente		12	1
F	ulteriori attività formative: tirocinio		14	-
F	ulteriori attività formative: altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		10	
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera		4	-
E	crediti relativi alla conoscenza della lingua straniera (inglese)		4	
<b>totali crediti ed esami per il conseguimento del titolo</b>			<b>180</b>	<b>20</b>

<b>Quadro di sintesi del percorso didattico del curriculum Product e Visual DesignDesign</b>				
taf	dfinizione	ambito	cfu	esami
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	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	50	5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12	2
		Scienze economiche e sociali	8	1
C	attività formative affini		18	3
D	a scelta dello studente		12	1
F	ulteriori attività formative: tirocinio		14	-
F	ulteriori attività formative: altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		6	
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera		4	-
E	crediti relativi alla conoscenza della lingua straniera (inglese)		4	
<b>totali crediti ed esami per il conseguimento del titolo</b>			<b>180</b>	<b>20</b>