



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE
G72 - DESIGN DEL PRODOTTO, DELLA COMUNICAZIONE E DEGLI INTERNI
a.a. 2024-2025**

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 2024-2025 al corso di laurea magistrale Design del prodotto, della comunicazione e degli interni, classe LM 12, codice G72, istituito presso l'Università Iuav di Venezia a partire dall'anno accademico 2021-2022, quale modifica del corso di laurea magistrale Design del prodotto e della comunicazione visiva, codice G70.

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 tre percorsi: Design del prodotto, Design della comunicazione e Design degli interni / Product, Communication & Interior Design.

Il principale obiettivo, fattore di caratterizzazione per tutti e tre i percorsi di approfondimento, è la formazione di progettisti che siano dotati, al tempo stesso, di una professionalità specializzata e di una professionalità ampia e trasversale rispetto alle varie occasioni progettuali - non limitata al saper fare, ma saldamente radicata entro l'orizzonte teorico, storico-critico delle discipline del Design e di altre discipline dell'area Humanities.

Per la formazione del Designer del prodotto, della comunicazione e degli interni con profili culturali e professionali adeguati alla contemporaneità e ai mutevoli contesti di lavoro, il corso di laurea magistrale integra gli strumenti concettuali e operativi e l'esperienza consolidata del design italiano con conoscenze innovative e metodi di lavoro sperimentali. Nel dettaglio, ciascuno dei tre percorsi si aprirà con un primo corso, che tiene anche conto delle necessità di allineamento delle competenze, viste le provenienze dei nostri futuri studenti da diverse scuole di design, italiane e non; seguiranno corsi di approfondimento sulle competenze progettuali per ciascun indirizzo, specifici Laboratori progettuali, corsi teorici monodisciplinari e interdisciplinari, con la possibilità di accedere anche ai seminari più tecnici offerti dai Laboratori strumentali per la didattica.

Il corso di laurea attribuisce importanza tanto ai laboratori progettuali quanto a corsi teorici, storici, critici, ed anche tecnologici e giuridico-economici.

Ognuno dei tre percorsi ha una propria identità e forma profili culturali e professionali specifici. Al tempo stesso, i tre percorsi convergono sulla metodologia, che è integrata (interdisciplinare) e di sistema (sinergie fra le varie tematiche del design di prodotto, comunicazione e interni) rispetto ai temi che li caratterizzano. Nell'indirizzo di Design del prodotto viene posta particolare enfasi sul design di sistemi integrati di prodotti e servizi, attenti ai contenuti sociali e ai cambiamenti economici in atto. Vengono affrontati – a partire dalle istanze identitarie di progetto inclusivo e usabile, di un approccio di sostenibilità integrale, ambientale, socio-economica, culturale - temi che riguardano il rapporto con gli strumenti tecnologici, fisici e digitali, anche considerando il cambiamento in atto riguardante la manifattura 4.0; sono considerate, anche in una modalità di approccio strategico e integrale, le condizioni di collaborazione con il sistema delle piccole e medie imprese che caratterizzano il territorio; si declinano inoltre gli spazi più innovativi delle pratiche contemporanee del design che guardano all'innovazione sociale, all'intervento su scala urbana e territoriale, al progetto per salvaguardia, conoscenza e valorizzazione dei beni culturali, naturali e ambientali.

La formazione del designer di prodotto viene supportata dai Laboratori strumentali per la didattica dove gli studenti imparano a realizzare modelli e prototipi dei propri progetti (Metalli, Ceramica, Legno, Physical Computing, ecc.).

L'indirizzo di Design della comunicazione è incentrato sul tema dell'accesso alla conoscenza attraverso gli strumenti della comunicazione visiva. Ha come scopo lo sviluppo di competenze progettuali nell'ambito del design dell'informazione e dell'interazione e si propone di formare designer responsabili e consapevoli, in grado di elaborare con coscienza critica i grandi temi del presente. Visualizzazione dei dati, valorizzazione di risorse ambientali e culturali, segnaletica e comunicazione d'ambiente, narrazioni complesse, identità visiva, design dell'interfaccia e dell'esperienza utente – in stretta relazione con il percorso di Design del prodotto e degli interni – sono tematiche

affrontate con approcci progettuali sistemici in cui il progettista assume un ruolo di regista della comunicazione. Anche la formazione del designer della comunicazione viene supportata da specifici Laboratori strumentali per la didattica (Fotografia, Multimedia, e Stampa).

L'indirizzo di Design degli interni è dedicato agli spazi interni del vivere, abitare e lavorare, pubblici o privati, a quelli legati alle esposizioni, permanenti e temporanee, e alla vendita, nonché a quanto contribuisce ad integrare il progetto per gli spazi urbani. La progettazione degli interni è considerata necessariamente integrata con i sistemi tecnologici e di servizio degli ambienti, e con le differenti tipologie di artefatti fisici, comunicativi e interattivi presenti, da sviluppare in relazione alle specifiche necessità della fruizione. Non solo dunque lo "spazio", ma cosa esso contiene e quali sono le condizioni d'uso. Questo tipo di attenzione complessiva e processuale viene affrontata alle diverse scale e metodologie di intervento, assieme all'esigenza primaria di rispondere alle esigenze dell'utilizzatore, riconducendo la proposta didattica alle metodologie e all'area del design.

Nei tre percorsi, assumono particolare rilevanza le aree tematiche di intersezione tra Design del prodotto, della Comunicazione e degli Interni: i percorsi infatti condividono diversi corsi teorici, storici e critici. Ciascuno fornirà dunque agli studenti sia conoscenze specialistiche, sia conoscenze e abilità professionali interdisciplinari.

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 dell'università, ossia trasmissione, messa in discussione e creazione di saperi, 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. Accomunati da questo assunto, i tre percorsi 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, anche in relazione agli stage di tirocinio, e affrontano temi rilevanti che possano aprire occasioni di collaborazione con altre università, istituzioni e soggetti economici a livello nazionale e internazionale, favorendo una stretta relazione tra didattica e ricerca.

In questo senso è particolarmente rilevante l'esperienza del tirocinio curricolare obbligatorio condotto nell'ultimo semestre, seguito da tutor didattici, uno per ogni indirizzo appositamente identificati, che in accordo con coordinatori e referenti creano le appropriate condizioni scientifiche di collaborazione con realtà ospitanti (imprese, istituzioni, studi professionali) in relazione alle competenze e esigenze verificate degli studenti. La conclusione del percorso avviene con la tesi di laurea seguita da docenti strutturati, attorno a filoni tematici identificati come identitari per l'area del design e già attivati nella ricerca e nei percorsi dottorali.

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.

Possono inoltre accedere 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. A tal fine, un'apposita Commissione di valutazione si farà carico di indicare le necessarie integrazioni curriculari agli studenti che ne faranno richiesta; tali integrazioni dovranno essere acquisite prima della prova di accesso che, si tiene a settembre di ogni anno, nella forma di un colloquio.

L'ammissione al corso di laurea magistrale avviene mediante la valutazione del curriculum (titoli e pubblicazioni) e del portfolio dei candidati. E' richiesta la conoscenza (livello B2 o analogo) di almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre l'italiano.

E' inoltre previsto un eventuale colloquio pubblico con ogni candidato per verificarne le motivazioni.

Nella pagina web di ateneo, riservata alle informazioni sugli accessi, sono pubblicate ogni anno tutte le informazioni di dettaglio.

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, o in una delle lingue dell'UE, come ad esempio il francese, lo spagnolo o il tedesco.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari si utilizzano 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.¹

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, viene richiesto 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 raggruppate in un documento che viene comunicato ogni anno a tutti gli studenti della magistrale Design del prodotto, della comunicazione e degli interni. 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

¹ art. 20 del regolamento didattico di ateneo (Procedure di verifica del profitto):
<https://www.iuav.it/sites/default/files/2024-03/regolamento%20didattica%20iuav.pdf>

originale e individuale del laureando. La tesi potrà essere redatta anche in lingua inglese, laddove vi sia un esplicito accordo fra relatore e studente.

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.

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.

Allegato 1

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	Iterabile	Tipo Insegnamento	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PERCORSO COMUNE	1	G72091	GESTIONE ECONOMICA SOSTENIBILE DEL PROGETTO	6	G72091	GESTIONE ECONOMICA SOSTENIBILE DEL PROGETTO	SECS-P/06	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	Obiettivo del corso è di preparare gli studenti con le competenze necessarie per comprendere, valutare e misurare gli impatti dei progetti in coerenza con i principi di sostenibilità economica, ambientale, sociale e finanziaria. Gli obiettivi formativi sono formulati in ottica multidisciplinare, considerando i contenuti degli insegnamenti e dei laboratori previsti per lo stesso anno di corso.
PERCORSO COMUNE	1 o 2	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	10	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	NN	10	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		opzionale	
PERCORSO COMUNE	1 o 2		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	
PERCORSO COMUNE	2	G72036	PROVA FINALE	10	G72036	PROVA FINALE	PROFIN_5	10	E	Prova finale	Per la prova finale		obbligatorio	
PERCORSO COMUNE	2	G72073, G72075, G72074	TIROCCINIO, TIROCCINIO INTERNO, TIROCCINIO ESTERO	10	G72073, G72075, G72074	TIROCCINIO, TIROCCINIO INTERNO, TIROCCINIO ESTERO	NN	10	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	
INTERNI	1	G72054	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	10	G72054	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	ICAR/13	4	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	L'obiettivo del laboratorio, condotto mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è fornire la capacità di progettare allestimenti (ad es. esposizioni temporanee e permanenti oppure spazi commerciali), tenendo conto dei sistemi costruttivi e tecnologici, degli artefatti fisici e delle necessità comunicative muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitativa degli utilizzatori. In relazione alla necessità di contribuire con le competenze del design (visual e motion design, data visualization, interaction) allo sviluppo integrale e integrato del progetto di Exhibit. Il laboratorio considera con un'attenzione particolare il rapporto fra utente e tecnologie.
INTERNI	1							6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	
INTERNI	1	G72083	MORFOLOGIA VISIVA	6	G72083	MORFOLOGIA VISIVA	ICAR/17	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio	Il corso fornisce le categorie morfologiche degli spazi interni intesi inizialmente come artefatti visuali nel loro valore plastico e figurativo inquadrati nelle diverse modalità di valorizzazione (critica, pratica, ludica e mitica) della loro fruizione, fornendo un quadro teorico generale (semiotica del design) e sperimentandolo in specifici casi di analisi e di progetto.
INTERNI	1	G72084	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	6	G72084	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	ING-IND/11	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio in alternativa	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie ad una corretta valutazione dei flussi di energia e degli impatti ambientali nella progettazione, utilizzo e disseminazione di prodotti; le procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sono affrontate da un punto di vista teorico e normativo sia per prodotti esistenti che per ipotesi progettuali in fase di elaborazione.
INTERNI	1	G72057	ESTETICA	6	G72057	ESTETICA	M-FIL/04	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di matrice filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
INTERNI	1	G72101	HUMAN FACTORS	6	G72101	HUMAN FACTORS	M-PS/01	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	iterabile	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, 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.
INTERNI	1	G72105	ILLUMINOTECNICA	6	G72105	ILLUMINOTECNICA	ING-IND/11	3+3	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	Il corso si propone di fornire le conoscenze e le abilità di base relativi alla generazione, al controllo e alla caratterizzazione della luce in relazione agli apparecchi di illuminazione e agli ambienti interni e esterni in cui vengono installati. L'insegnamento intende sviluppare nell'allievo la capacità di: identificare le problematiche connesse all'illuminazione artificiale; valutare le criticità di contesti esistenti dal punto di vista della luce; progettare soluzioni idonee al raggiungimento della qualità luminosa richiesta. saper definire la forma di oggetti e ambienti in funzione della distribuzione della luce desiderata. Si prevede che lo studente acquisisca l'abilità di applicare nella progettazione metodi di calcolo e modelli di simulazione relativi al comportamento luminoso degli spazi architettonici. Le principali abilità (ossia la capacità di applicare le conoscenze acquisite) che si ritiene saranno acquisite alla fine del corso sono le seguenti: misurare e prevedere l'illuminamento nell'ambiente interno; individuare le principali caratteristiche di una sorgente luminosa e di un apparecchio illuminante scegliere la tipologia di sorgente in funzione della destinazione d'uso dimensionare i sistemi di illuminazione artificiale.
INTERNI	1	G72103	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	6	G72103	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	ICAR/13	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	Il corso si propone l'obiettivo di sviluppare competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per la progettazione di interfacce multimodali e interattive. Si approfondiranno inoltre le implicazioni etiche e sociali legate all'uso delle interfacce digitali, promuovendo una visione critica e consapevole delle tecnologie emergenti e del loro impatto sulla società.
INTERNI	1	G72100	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	10	G72100	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	ICAR/13	10	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	L'obiettivo dell'insegnamento, condotto mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è sviluppare la capacità di progettare la relazione fra differenti tipologie di spazi e la varietà di artefatti fisici e comunicativi, ma anche di attrezzature e impianti utili al comfort ambientale in essi contenuti in considerazione delle 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.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
INTERNI	1	G72104	STORIA E CRITICA DEGLI INTERNI	6	G72104	STORIA E CRITICA DEGLI INTERNI	ICAR/16	6 B		Lezione	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	Il corso mira a formare la capacità di analisi teorica e storica degli studenti e futuri designer e a sviluppare la loro capacità critica e di interpretazione rispetto a problemi, situazioni e contesti contemporanei. A tale scopo il corso fornisce conoscenze relative a nodi teorici e sviluppi storici della disciplina del design e dell'interior design, in relazione a cambiamenti e problematiche sociali e culturali, e fornisce strumenti di studio, analisi e di elaborazione argomentativa, con particolare attenzione per le competenze di scrittura e di comunicazione. Gli studenti acquisiranno così conoscenze e capacità critiche utili per affrontare consapevolmente l'attività professionale e per proseguire nel mondo della ricerca e dell'alta formazione.
INTERNI	2	G72053	LABORATORIO DI CIVIC SPACE DESIGN	10	G72053	LABORATORIO DI CIVIC SPACE DESIGN	ICAR/13	4 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	L'obiettivo del laboratorio, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è sviluppare la capacità di progettare all'interno di spazi di fruizione pubblica e collettiva, anche quelli caratterizzati dalla commistione della dimensione fisica e quella digitale, muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitativa degli utilizzatori. Particolare attenzione viene riservata alla componente di ricerca e sperimentazione di rinnovate possibilità ideative e progettuali in relazione alle nuove condizioni socio-culturali e tecnologico-digitali caratterizzate da ibridate modalità esperienziali e fruibili che sono divenute basilari per la fruizione dello spazio civico.
INTERNI	2							6 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	
INTERNI	2	G72079	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	6	G72079	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	ICAR/20	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	Le città contemporanee sono oggetto di pressioni esterne sempre più rilevanti - dagli impatti dei cambiamenti climatici, alle crisi ecologiche, energetiche, socio-economiche che richiedono nuove capacità, anche da parte dei designer, di interagire con i processi di trasformazione ed innovazione urbana. Da queste premesse il corso accompagna i futuri designer a rapportarsi con la pianificazione e la progettazione delle città nella prospettiva offerta dalla sostenibilità e dell'Agenda 2030. Verranno fornite conoscenze e strumenti per contribuire al miglioramento della qualità della vita nelle città, con attenzione allo spazio pubblico, ai servizi urbani, alla comunicazione e data visualization (open data per il governo urbano).
INTERNI	2	G72102	WAYFINDING DESIGN	6	G72102	WAYFINDING DESIGN	ICAR/13	6 B		Lezione	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, conoscenze teoriche sul wayfinding, l'area della progettazione visiva volta a migliorare la capacità di orientamento degli utenti negli ambienti costruiti, siano essi luoghi pubblici o spazi di relazione, interni o esterni. Verrà posta attenzione alle fasi di analisi dell'esistente così come ai criteri per una corretta progettazione di sistemi di orientamento e segnaletica, raccogliendo esigenze di utenti, finalità d'uso, tecniche e tecnologie di realizzazione.
PRODOTTO	1	G72001	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	10	G72001	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	ICAR/13	4 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso è preparare gli studenti alla gestione autonoma del progetto, dentro le realtà del sistema della impresa, in particolari legate alle specificità dei territori locali, costruendo una identità e operatività culturale e progettuale specifica per il design di sistema e di prodotto-servizio, attenta alle problematiche di usabilità inclusiva e sostenibilità integrale e integrata, nonché alle dinamiche di trasformazione socio-economica, culturale e tecnologica, ai nuovi sistemi di valori utili all'innovazione di mercati e modelli di business.
PRODOTTO	1							6 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	
PRODOTTO	1	G72004	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	10	G72004	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	ICAR/13	4 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	Obiettivo del Laboratorio è preparare gli studenti allo sviluppo e gestione autonoma di un progetto complesso di design di prodotto. Attraverso la realizzazione di 2 progetti consecutivi di complessità incrementale, e con l'obiettivo di migliorare la velocità lavoro e qualità dei risultati, gli studenti saranno accompagnati nella sperimentazione realistica dell'intero processo di progettazione, prototipazione e test di prodotti interattivi.
PRODOTTO	1							6 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	
PRODOTTO	1	G72010	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	6	G72010	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	ING-IND/11	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie ad una corretta valutazione degli impatti ambientali e dei flussi di energia nella progettazione, utilizzo e dismissione di prodotti; le procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sono affrontate da un punto di vista teorico e normativo sia per prodotti esistenti che per ipotesi progettuali in fase di elaborazione nell'ottica di gestire una Dichiarazione Ambientale del Prodotto.
PRODOTTO	1	G72009	CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO	6	G72009	CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO	ICAR/13	6 B		Lezione	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	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 della storia e critica del design.
PRODOTTO	1	G72058	HUMAN FACTORS	6	G72058	HUMAN FACTORS	M-PSI/01	6 B		Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	iterabile	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 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.
PRODOTTO	1	G72107	ESTETICA	6	G72107	ESTETICA	M-FIL/04	6 B		Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di matrice filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
PRODOTTO	1	G72110	INTELLECTUAL PROPERTY AND LEGAL DESIGN	6	G72110	INTELLECTUAL PROPERTY AND LEGAL DESIGN	IUS/02	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio in alternativa	Il corso teorico si pone i seguenti obiettivi: a) profili definitori: proprietà industriale, intellettuale, industrie culturale e creativa: istituzioni del patrimonio culturale; b) tutele tradizionali delle innovazioni e delle opere dell'ingegno secondo le norme sulla proprietà industriale ed intellettuale (e.g. brevetto, modello di utilità, disegni/modelli, marchio e diritti d'autore); c) contraffazione e plagio: 'copiare' tra plagio e appropriazione consentita: fenomenologia e inquadramento giuridico, dall'appropriazione dei saperi tradizionali all'appropriazione nel mondo contemporaneo della moda, del design e dell'arte; d) le tecnologie digitali e la sfida ai modelli tradizionali di tutela delle opere dell'ingegno; la galassia dell'Open; i metaversi, l'intelligenza artificiale e gli autori.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PRODOTTO	1	G72106	SEMOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	6	G72106	SEMOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	M-FIL/05	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce la metodologia e gli strumenti elaborati dalla semiotica strutturale riguardo l'analisi dei testi visivi, audiovisivi, sincretici, cercando di definire nel loro statuto teorico e nella loro portata euristica gli elementi fondanti di una semiotica delle immagini. Lo studente impara inoltre a orientarsi nella teoria delle immagini, dalla Didwissenschaft ai Visual studies, alla teoria dell'arte di matrice strutturale e francese.
PRODOTTO	1	G72108	SMART LOGISTICS	6	G72108	SMART LOGISTICS	ICAR/05	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	Il corso illustra i meccanismi di approvvigionamento dei materiali e fornitura dei servizi necessari alla realizzazione e distribuzione di un prodotto, inquadrandolo criticamente all'interno dei principali trend internazionali contemporanei.
PRODOTTO	2	G72051	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 3	10	G72051	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 3	ICAR/13	10	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	Obiettivo del Laboratorio è preparare gli studenti allo sviluppo e gestione di un progetto complesso di design, operando all'interno delle dinamiche più avanzate di team work di lavoro aziendale, con capacità di esercitare una specificità e autonomia disciplinare, nonché di elaborazione concettuale orientata all'innovazione di sistema, processo e prodotto-servizio, attenta alle problematiche di usabilità inclusiva e sostenibilità integrale e integrata, in grado di aprire anche alla dimensione della ricerca più avanzata. Una dimensione che muove da un approccio strategico e guarda alle dinamiche di trasformazione socio-economica, culturale e tecnologica, ai nuovi sistemi di valori utili all'innovazione di mercati e modelli di business, per costruire spazi avanzati di elaborazione intellettuale e agire progettuale.
PRODOTTO	2	G72087	TECNOLOGIE INFORMATICHE PER I PROCESSI DI PROGETTAZIONE	6	G72087	TECNOLOGIE INFORMATICHE PER I PROCESSI DI PROGETTAZIONE	INF/01	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio	Obiettivo del corso è coniugare le logiche dell'informatica e del design negli ambiti della progettazione software, dell'elaborazione multimediale, dell'intelligenza artificiale e dell'interazione utente-elaboratore. Il corso contribuisce a fornire conoscenze e competenze informatiche di base ed avanzate necessarie ad intraprendere un percorso tecnologico nell'ambito del design.
PRODOTTO	2	G72109	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	6	G72109	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	Obiettivo del corso è fornire agli studenti strumenti critici e competenze necessari per gestire la progettazione di artefatti di natura ibrida, a cavallo tra la dimensione fisica e quella digitale. Sarà discussa l'evoluzione della disciplina dell'interaction design, fornendo una visione sistemica del ruolo del design nel gestire gli impatti sociali e ambientali delle tecnologie.
COMUNICAZIONE	1	G72002	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	10	G72002	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	ICAR/13	10	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	Il corso ha lo scopo di fornire gli strumenti e le basi teoriche e applicative per affrontare progetti di comunicazione complessi, mettendo in gioco linguaggi visivi eterogenei e ibridi. La didattica sarà finalizzata a stimolare una riflessione critica su progetti per l'uomo "reale" (human-centered/citizen-centered) in una prospettiva di comunicazione di pubblica utilità, evidenziando come il design possa essere strumento consapevole per perseguire l'innovazione sociale. Saranno approfonditi gli strumenti di rappresentazione formale e funzionale della comunicazione visiva e dell'information design.
COMUNICAZIONE	1	G72005	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	10	G72005	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	ICAR/13	10	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	Obiettivo del laboratorio è lo sviluppo di competenze progettuali nel campo del design dell'informazione destinate a un approccio sistemico e di regia dell'insieme. Metodologie e pratiche del progetto di comunicazione visiva sono orientati all'acquisizione della capacità di tradurre nel linguaggio della visione contenuti articolati e molteplici, nei campi della comunicazione d'ambiente, delle narrazioni complesse e delle identità visuali dinamiche.
COMUNICAZIONE	1	G72007	STORIA DEL GRAPHIC DESIGN	6	G72007	STORIA DEL GRAPHIC DESIGN	ICAR/13	6	B	Lezione	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio	Il corso affronta tematiche relative alla storia del graphic design - dai contesti ai temi, dagli artefatti ai protagonisti (progettisti, committenti e utenti) - con particolare riferimento alle vicende del Novecento. Speciale attenzione viene prestata agli strumenti metodologici per la ricerca nell'ambito della storia del graphic design e all'utilizzo delle fonti primarie e secondarie, soprattutto digitali, anche attraverso la produzione da parte degli studenti di un elaborato di ricerca.
COMUNICAZIONE	1	G72056	ESTETICA	6	G72056	ESTETICA	M-FIL/04	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	Obiettivo del corso è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di matrice filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
COMUNICAZIONE	1	G72064	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE E TECNOCULTURE	6	G72064	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE E TECNOCULTURE	ICAR/17	6	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	iterabile	obbligatorio	Gli obiettivi formativi del laboratorio intrecciano i fondamenti scientifici della rappresentazione con le teorie, i metodi e le pratiche afferenti alle tecnoculture odierne, per indagare come le tecnologie digitali siano in grado di attivare forme di interazione che coinvolgono contesti, soggetti e azioni, stimolando un pensiero critico a partire dalle forme di costruzione di immagini e immaginari. Lo studente acquisisce i saperi atti alla definizione e conseguente comunicazione della messa in scena attraverso i diversi metodi del disegno, che accompagnano il progettista sin dalla fase di ideazione dello spazio scenico, della progettazione, costruzione e prototipazione degli artefatti, per mezzo dei più avanzati strumenti di rappresentazione 3D. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative tali conoscenze forniscono allo studente gli strumenti per gestire e controllare il contesto performativo, riflettendo sul disegno progettuale del suo mutevole spazio animato e degli attori che lo abitano, siano essi incarnati oppure evocati da presenze digitali. Il laboratorio affronta in termini ideativi e comunicativi le tematiche della rappresentazione, capace di unire 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 ideative, dalla scrittura allo storyboard, fino alla post-produzione, consente una più approfondita conoscenza degli artefatti, dei corpi e degli spazi performativi.
COMUNICAZIONE	1	G72081	HUMAN FACTORS	6	G72081	HUMAN FACTORS	M-PSI/01	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	iterabile	obbligatorio in alternativa	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, 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.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
COMUNICAZIONE	1	G72069	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	6	G72069	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	M-FIL/05		6 B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio	Lo studente acquisisce la metodologia e gli strumenti elaborati dalla semiologia strutturale riguardo l'analisi dei testi visivi, audiovisivi, sincretici, cercando di definire nel loro statuto teorico e nella loro portata euristica gli elementi fondanti di una semiologia delle immagini. Lo studente impara inoltre a orientarsi nella teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft ai Visual studies, alla teoria dell'arte di matrice strutturale e francese.
COMUNICAZIONE	1	G72113	INTELLECTUAL PROPERTY AND LEGAL DESIGN	6	G72113	INTELLECTUAL PROPERTY AND LEGAL DESIGN	IUS/02		6 C	Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio in alternativa	Il corso teorico si pone i seguenti obiettivi: a) profili definitori: proprietà industriale, intellettuale, industrie culturale e creativa; istituzioni del patrimonio culturale; b) tutele tradizionali delle innovazioni e delle opere dell'ingegno secondo le norme sulla proprietà industriale ed intellettuale (e.g., brevetto, modello di utilità, disegni/modelli, marchio e diritti d'autore); c) contraffazione e plagio; 'copiare' tra plagio e appropriazione consentita: fenomenologia e inquadramento giuridico, dall'appropriazione dei saperi tradizionali all'appropriazione nel mondo contemporaneo della moda, del design e dell'arte; d) le tecnologie digitali e la sfida ai modelli tradizionali di tutela delle opere dell'ingegno; la galassia dell'Open; i metaversi, l'intelligenza artificiale e gli autori.
COMUNICAZIONE	1	G72112	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	6	G72112	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	ICAR/13		6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	Il corso si propone l'obiettivo di sviluppare competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per la progettazione di interfacce multimodali e interattive. Si approfondiranno inoltre le implicazioni etiche e sociali legate all'uso delle interfacce digitali, promuovendo una visione critica e consapevole delle tecnologie emergenti e del loro impatto sulla società.
COMUNICAZIONE	2	G72052	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 3	10	G72052	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 3	ICAR/13		10 B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		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.
COMUNICAZIONE	2	G72086	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	6	G72086	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	ICAR/20		6 C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	Le città contemporanee sono oggetto di pressioni esterne sempre più rilevanti - dagli impatti dei cambiamenti climatici, alle crisi ecologiche, energetiche, socio-economiche che richiedono nuove capacità, anche da parte dei designer, di interagire con i processi di trasformazione ed innovazione urbana. Da queste premesse il corso accompagna i futuri designer a rapportarsi con la pianificazione e la progettazione delle città nella prospettiva offerta della sostenibilità e dell'Agenda 2030. Verranno fornite conoscenze e strumenti per contribuire al miglioramento della qualità della vita nelle città, con attenzione allo spazio pubblico, ai servizi urbani, alla comunicazione e data visualization (open data per il governo urbano).
COMUNICAZIONE	2	G72111	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	6	G72111	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	ICAR/13		6 B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio	Obiettivo del corso è fornire agli studenti strumenti critici e competenze necessari per gestire la progettazione di artefatti di natura ibrida, a cavallo tra la dimensione fisica e quella digitale. Sarà discussa l'evoluzione della disciplina dell'interaction design, fornendo una visione sistemica del ruolo del design nel gestire gli impatti sociali e ambientali delle tecnologie.

ALLEGATO 2 al Regolamento didattico del Corso di Studio magistrale:**G72 - Design del prodotto, della comunicazione e degli interni****Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio****CURRICULUM PRODOTTO**

taf	definizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	42	5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	1
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	12	2
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	18	3
D	attività a scelta dello studente		12	1
E	prova finale		10	
F	Ulteriori attività formative	Tirocini formativi e di orientamento	10	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	10	
TOTALI			120	12

Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio**CURRICULUM COMUNICAZIONE**

taf	definizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	42	5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	1
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	12	2
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	18	3
D	attività a scelta dello studente		12	1
E	prova finale		10	
F	Ulteriori attività formative	Tirocini formativi e di orientamento	10	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	10	
TOTALI			120	12

Quadro di sintesi del percorso didattico del corso di studio**CURRICULUM INTERNI**

taf	definizione	ambito	cfu	esami
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	42	5
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	6	1
		Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	12	2
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	18	3
D	attività a scelta dello studente		12	1
E	prova finale		10	
F	Ulteriori attività formative	Tirocini formativi e di orientamento	10	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	10	
TOTALI			120	12

legenda:

CFU: crediti formativi universitari

TAF: tipologia di attività formativa