



REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA

G02 - DESIGN DEL PRODOTTO, DELLA COMUNICAZIONE VISIVA 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 2024-25 al corso di laurea G02 - *Design del prodotto, della comunicazione visiva e degli interni*, istituito presso l'Università Luav di Venezia a partire dall'anno accademico 2021-2022. 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 *Design del prodotto, della comunicazione visiva e degli interni* fornisce le conoscenze e le competenze necessarie per affrontare autonomamente l'intero processo di elaborazione, sviluppo e realizzazione di un progetto negli ambiti del product, del visual e dell'interior design permettendo di rispondere con completezza alle esigenze del tessuto economico-produttivo.

Il corso è 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 le attività didattiche riguardano la progettazione degli interni considerati come frutto dell'interazione tra diverse tipologie di spazi, gli artefatti, fisici e comunicativi che li popolano e i bisogni delle persone.

In entrambi i curricula sono previste attività didattiche di diverso tipo che combinano laboratori di progettazione con insegnamenti teorici, workshop, seminari, tirocini e iniziative culturali.

Spina dorsale del corso sono i laboratori in cui si svolgono esperienze di sperimentazione e progettazione nel campo dei prodotti, della grafica, della comunicazione, dei media, oppure degli interni, dell'exhibit e del retail design. Affidati a professionisti tra i più qualificati a livello nazionale e internazionale garantiscono una preparazione aggiornata e coerente con le mutevoli esigenze della società e delle realtà imprenditoriali.

Alla relazione con il mondo del lavoro contribuisce in modo determinante il tirocinio svolto all'interno di imprese di produzione e di servizi, di studi professionali e di enti o istituzioni in Italia o all'estero. A supportare le attività laboratoriali sono a disposizione degli studenti anche laboratori attrezzati di informatica, fotografia, video, modellistica e prototipazione.

L'intreccio fra i metodi e i temi trattati nell'insieme di attività didattiche proposte dal corso permette pertanto agli studenti di acquisire da un lato la preparazione teorico-critica e, dall'altro, un insieme di esperienze concrete per affrontare la professione con coscienza e profondità di pensiero, nonché con adeguate competenze tecniche e operative.

Per raggiungere questi obiettivi formativi, la struttura didattica è organizzata in modo da offrire un avvicinamento progressivo al mondo economico, produttivo, sociale e culturale di riferimento.

Durante il primo anno sono 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. Sono altresì svolte esperienze progettuali ad un semplificato livello di complessità nei campi del prodotto, della comunicazione, 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. In questo periodo sono sviluppate 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.

Il corso di laurea triennale *Design del prodotto, della comunicazione visiva e degli interni* si conclude con una prova di tipo progettuale. Al termine del percorso formativo, possedendo una formazione critica, nonché una competenza teorica e pratica, 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, componente degli uffici tecnici, assistente alla ricerca e sviluppo, interlocutore tra progettisti incaricati interni o esterni, fornitori e produzione).

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 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)

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

Sono richieste ai candidati:

capacità di pensiero razionale, astratto e logico deduttivo;

capacità di percezione ed elaborazione di contenuti figurativi, di effettuare ragionamenti in ambito grafico-spaziale e di risolvere problemi di riconfigurazione;

capacità di risolvere problemi (problem solving) attraverso strategie di riconfigurazione creativa degli elementi del problema;

capacità di comprensione e interpretazione di testi argomentativi, nonché conoscenze scientifiche di base riguardanti la comprensione di testi, tabelle e grafici.

Una o più commissioni verificheranno, in base a due 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;

- un **eventuale** 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.

L'accesso al corso richiede, conseguentemente, un'adeguata preparazione iniziale, maturata negli studi precedenti.

Pertanto, viene assegnato un Obbligo Formativo Aggiuntivo (OFA) ai candidati in graduatoria, in posizione utile per l'immatricolazione, che nella prova di ammissione raggiungono un punteggio inferiore a:

- 4 punti nei quesiti del test di argomento scientifico (dimensione 2) → OFA in "Avviamento al Laboratorio di Disegno per il design" per l'indirizzo *Product and Visual design* o "Avviamento al Laboratorio di disegno per l'interior design" per l'indirizzo *Interior design*

- 9 punti nei quesiti del test di argomento scientifico (dimensioni 1 e 2) → OFA in "Avviamento al Laboratorio di geometria piana e spaziale" per l'indirizzo *Product and Visual design* o "Avviamento al Laboratorio di geometria per l'interior design" per l'indirizzo *Interior design*

- 6 punti nei quesiti del test di argomento umanistico (dimensioni 3, 4 e 5) → OFA in “Avviamento alla Storia del design” per l’indirizzo *Product and Visual design* o “Avviamento alla Storia dell’interior e del product design” per l’indirizzo *Interior design*

Gli obblighi formativi aggiuntivi si ritengono soddisfatti mediante il superamento di una specifica prova da svolgere prima del sostenimento dell’esame di:

-“Laboratorio di disegno per il design”, “Laboratorio di geometria piana e spaziale” e “Storia del design” per l’indirizzo *Product and Visual design*;

- “Laboratorio di disegno per l’interior design”, “Laboratorio di geometria per l’interior design” e “Storia dell’interior e del product design” per l’indirizzo *Interior design*

Il mancato superamento degli obblighi formativi aggiuntivi entro il mese di settembre successivo all’anno di iscrizione comporterà l’iscrizione all’anno accademico successivo come studente ripetente.

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:

Tipo di attività didattica	Ore di attività didattica assistita per cfu	Ore di studio individuale per cfu	TOTALE
Lezioni	10	15	25
Laboratori	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 nell'ambito dell'Erasmus veneziano o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, 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.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 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 progetto individuale, con caratteristiche di originalità, accompagnato da un elaborato scritto, normalmente in lingua italiana, dedicati a un tema proposto dal laureando. L'obiettivo è quello di evidenziare le qualità progettuali, la comprensione della metodologia, la capacità di acquisire gli strumenti tecnici e culturali offerti nel corso, la maturità nell'elaborazione, nella gestione e nella presentazione dei contenuti e l'indipendenza dello studente nell'affrontare le varie fasi di progetto, verificando così gli obiettivi formativi del corso di studi.

Per tali ragioni, l'elaborato per la prova finale è sviluppato senza un vero e proprio relatore. Lo svolgimento della prova di laurea è pertanto diviso in tre fasi:

- la definizione del tema riguardante un nuovo progetto o l'approfondimento di un argomento già affrontato nei Laboratori di sintesi e approvato dai docenti degli stessi;
- lo sviluppo progettuale, svolto in autonomia;

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

- la discussione dell'elaborato finale con la presentazione orale, supportata da slide, e dalla presentazione di eventuali elaborati grafici, plastici, mock-up o prototipi, video, e corredata dalla relazione scritta e stampata contenente gli elementi fondamentali per spiegare l'intero processo progettuale (definizione del tema di progetto, ricerca effettuata, sviluppo del progetto e risultato ottenuto).

Per quanto riguarda la prima fase, il tema di tesi viene definito attraverso le attività svolte nei Laboratori di sintesi, dedicati rispettivamente agli ambiti di product, visual, interior ed exhibit design, collocati al terzo anno di corso e previsti a libera scelta per gli studenti. Gli stessi laboratori, oltre a svolgere un lavoro introduttivo e preparatorio relativo alle metodologie di ricerca e ai contenuti, accompagneranno lo studente fino alla definizione concettuale e alla approvazione del tema di tesi.

La seconda fase, che prevede lo sviluppo del progetto, è gestita dallo studente in autonomia. Lo studente elabora il progetto tenendo conto del processo che dall'ideazione conduce alla sua realizzazione, approfondendo strategie e soluzioni relative a materiali e aspetti tecnici, dettagli costruttivi, tecnologie di lavorazione, aspetti distributivi, analisi indicativa dei costi, gestione del ciclo di vita, e mettendo in atto alcune verifiche, anche attraverso modelli e prototipi, sulla usabilità.

La terza fase, dedicata alla consegna e alla discussione dell'elaborato finale, si svolge in base alle scadenze indicate dalla segreteria per la specifica sessione di laurea.

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 slide ed eventuali elaborati grafici, modelli, prototipi, mock-up, video, e da una relazione scritta e stampata che spieghi l'intero processo progettuale (definizione del tema di progetto, ricerca effettuata, sviluppo del progetto e risultato ottenuto).

Al termine la commissione elabora un giudizio sulla base della carriera dello studente e dell'esito della discussione relativa alla prova finale. Il massimo punteggio assegnabile alla prova finale è 7 (sette), salvo la possibilità di attribuire, con voto unanime della commissione, un punteggio più alto per prove di particolare valore. Nella valutazione si utilizzano i seguenti criteri: autonomia nella gestione del processo progettuale, approfondimento della ricerca, 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 scientifico-culturale.

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.

Allegato 1

Corso di studio															
Triennale: DESIGN DEL PRODOTTO, DELLA COMUNICAZIONE VISIVA E DEGLI INTERNI															
Cod. Corso di Studio G02															
Anno Ordinamento (Tutto)															
Anno Reg. Did. (coorte) 2024															
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
INTERIOR DESIGN	1	G02053	LABORATORIO DI GEOMETRIA PER L'INTERIOR DESIGN	6	G02053	LABORATORIO DI GEOMETRIA PER L'INTERIOR DESIGN	MAT/03	6	A	Laboratorio	Formazione scientifica		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, conoscenze teoriche e tecniche sui modelli geometrici basilari della rappresentazione geometrico-proiettiva e tecnica, e della morfologia. Tali conoscenze di base trovano poi applicazione e verifica introducendo alla conoscenza degli strumenti del disegno CAD e della modellazione digitale utili per l'elaborazione e la rappresentazione di disegni architettonici bidimensionali e di modelli spaziali complessi nell'ambito del design degli interni.
INTERIOR DESIGN	1	G02057	STORIA DELL'INTERIOR E DEL PRODUCT DESIGN	6	G02057	STORIA DELL'INTERIOR E DEL PRODUCT DESIGN	ICAR/13	6	A	Lezione	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze sui fondamenti della storia dell'interior e del product design, a partire dall'approccio metodologico, approfondendo le vicende, le teorie, i movimenti e i protagonisti riguardanti il design di differenti spazi interni e le sue interrelazioni con gli oggetti in essi contenuti, all'interno dei contesti economici, tecnologici, sociali e culturali che connotano principalmente il periodo che dalla rivoluzione industriale arriva alla fine del Novecento.
INTERIOR DESIGN	1	G02111	LABORATORIO DI COMUNICAZIONE VISIVA D'INTERNI	9	G02111	LABORATORIO DI COMUNICAZIONE VISIVA D'INTERNI	ICAR/13	9	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per analizzare e gestire gli aspetti formali e sensoriali elementari degli artefatti comunicativi presenti all'interno degli spazi. Il laboratorio fornisce inoltre competenze di base sulla composizione tipografica, sul trattamento di caratteri, segni, simboli, immagini e sull'impaginazione, finalizzate anche alla presentazione dei progetti di interior design.
INTERIOR DESIGN	1	G02116	LABORATORIO DI MODELLISTICA	6	G02116	LABORATORIO DI MODELLISTICA	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio introduce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, criteri per l'osservazione e strumenti per il rilievo e la rappresentazione tridimensionale degli artefatti allo scopo di sperimentarne la riproduzione fisica, in scala e al vero, intesa come tappa fondamentale del percorso di progettazione, di verifica (funzionale, dimensionale e figurativa) e di presentazione del progetto di interior design.
INTERIOR DESIGN	1	G02113	LABORATORIO DI DISEGNO PER L'INTERIOR DESIGN	9	G02113	LABORATORIO DI DISEGNO PER L'INTERIOR DESIGN	ICAR/17	9	A	Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione e		obbligatorio		Il laboratorio sviluppa, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di osservare, analizzare e rappresentare gli spazi e gli oggetti in essi contenuti – comprese le loro interazioni con l'uomo –, nelle due e tre dimensioni, attraverso il disegno manuale (a mano libera e di tipo tecnico). Sperimentando metodi e tecniche di disegno differenti, sono sviluppate le capacità analitiche, critiche ed espressive necessarie in ogni fase del percorso progettuale nonché acquisite le regole della geometria descrittiva, i principi e le tecniche di rilievo, le nozioni essenziali di impaginazione per la presentazione del progetto.
INTERIOR DESIGN	1	G02119	LABORATORIO DI SISTEMI COSTRUTTIVI PER L'INTERIOR DESIGN	6	G02119	LABORATORIO DI SISTEMI COSTRUTTIVI PER L'INTERIOR DESIGN	ICAR/09	6	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze fondamentali ed alcuni strumenti teorico-pratici per comprendere i fondamenti della sicurezza strutturale e del dimensionamento strutturale, in termini di principi di equilibrio delle strutture e degli oggetti e della resistenza dei diversi materiali anche in relazione ai sistemi costruttivi utili per la progettazione degli spazi e degli artefatti che li definiscono (sistemi di installazione, pareti interattive ecc.).
INTERIOR DESIGN	1	G02120	MATERIALI E SISTEMI TECNOLOGICI PER IL DESIGN	6	G02120	MATERIALI E SISTEMI TECNOLOGICI PER IL DESIGN	ICAR/12	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il corso fornisce, mediante lezioni ed esercizi applicativi, le conoscenze riguardanti differenti materiali, naturali e artificiali (caratteristiche tecnico-prestazionali e sensoriali), e i sistemi tecnologici indispensabili per individuare, valutare e sviluppare le relazioni tra aspetti formali e tecnologici nel progetto degli spazi interni.
INTERIOR DESIGN	1	G02118	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI INTERIOR DESIGN	9	G02118	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI INTERIOR DESIGN	ICAR/16	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per progettare tipologie differenti di ambienti in relazione alle esigenze spaziali, alla modificazione della percezione generata dagli oggetti in essi contenuti, all'utilizzo rispetto ai modi della fruizione, alle esigenze costruttive. Particolare attenzione è posta allo sviluppo della capacità di operare scelte e di selezionare soluzioni tra diverse opzioni progettuali.

segue

Curriculum/indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
INTERIOR DESIGN	2	G02078	CULTURA DELLA CITTA' E PROGETTO SOSTENIBILE	6	G02078	CULTURA DELLA CITTA' E PROGETTO SOSTENIBILE	ICAR/20	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze e competenze introduttive per la comprensione dello spazio urbano, inteso come ambito relazionale e di interazione, e per l'interpretazione del suo rapporto con la sostenibilità nelle dimensioni ambientali, economiche e sociali, aumentando la capacità di ragionare a diverse scale di intervento e di declinare gli interventi nelle pratiche urbane contemporanee.
INTERIOR DESIGN	2	G02060	STORIA DEGLI ALLESTIMENTI	6	G02060	STORIA DEGLI ALLESTIMENTI	L-ART/03	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze sui fondamenti della storia degli allestimenti artistici permanenti e temporanei, indagando caratteri e possibilità legati a differenti tipologie in relazione alle scelte espositive e curatoriali, con particolare riferimento al Novecento e al confronto con la contemporaneità.
INTERIOR DESIGN	2	G02112	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	6	G02112	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	M-PSI/01	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze teoriche, metodologiche e operative relative alla psicologia utili per gestire operativamente le leggi della percezione umana in relazione alla progettazione nel campo del design. Il corso, fornendo la conoscenza delle teorie principali della psicologia della percezione e delle leggi della fenomenologia percettiva di base, dei domini visivo, uditivo e tattile, permette di maturare competenze in particolare nell'ambito dell'interior design.
INTERIOR DESIGN	2	G02122	ECONOMIA E INNOVAZIONE D'IMPRESA	8	G02122	ECONOMIA E INNOVAZIONE D'IMPRESA	SECS-P/08	4	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze teoriche per comprendere gli aspetti economici e manageriali di differenti attività imprenditoriali, e i possibili approcci e processi innovativi, nonché il ruolo del progettista all'interno di tali strutture. Attraverso lo sviluppo di metodologie e strumenti di base, si acquisiscono competenze sulla valutazione di decisioni, rischi e conseguenze economiche delle scelte progettuali.
INTERIOR DESIGN	2	G02121	LABORATORIO DI INTERACTION DESIGN	6	G02121	LABORATORIO DI INTERACTION DESIGN	ICAR/13	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze sul rapporto fra spazi, artefatti in essi contenuti, sistemi tecnologici e comunicativi e le loro modalità di fruizione da parte dell'utente, nonché le competenze di base sugli strumenti tecnologici e sui metodi progettuali utili al design di interfacce e dispositivi multimediali interattivi destinati al benessere percettivo e sensoriale degli ambienti interni.
INTERIOR DESIGN	2	G02110	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	15	G02110-2	QUALITA' DELL'AMBIENTE INTERNO	ING-IND/11	6	A	Laboratorio	Formazione tecnologica		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze di base dei fenomeni fisici necessarie 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.
INTERIOR DESIGN	2	G02110	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN		G02110-1	INTERIOR DESIGN	ICAR/13	9	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e gli strumenti teorici ed operativi necessari per la progettazione di spazi interni (dagli ambienti domestici ai luoghi di fruizione pubblica e collettiva), in modo da gestire le complesse relazioni fra persone, artefatti e attrezzature fisiche, tenendo conto sia delle esigenze funzionali, costruttive e tecnologiche, sia di quelle di comunicazione e di benessere degli utilizzatori.
INTERIOR DESIGN	2	G02114	LABORATORIO DI EXHIBIT ED ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN		G02114-1	EXHIBIT DESIGN	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e le competenze necessarie per la progettazione di allestimenti, temporanei o permanenti (ad es. esposizioni museali e di spazi legati alla fruizione di prodotti o servizi), considerando i sistemi costruttivi e tecnologici, gli artefatti fisici e le necessità comunicative, e muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitativa espresse dagli utilizzatori con particolare attenzione per le diverse modalità di fruizione.
INTERIOR DESIGN	2	G02114	LABORATORIO DI EXHIBIT ED ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN	15	G02114-2	ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, conoscenze teoriche sul design della comunicazione visiva che si esprime negli ambienti progettuali, con particolare riferimento ai luoghi pubblici e agli spazi di relazione, sia interni che esterni, analizzando e raccogliendo esigenze di diversi utenti, finalità d'uso, tecniche e tecnologie di realizzazione.
INTERIOR DESIGN	3	G02077	CRITICA DEL DESIGN	6	G02077	CRITICA DEL DESIGN	ICAR/13	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze relative alle problematiche teoriche e storico-critiche relative alle pratiche e al discorso e alla cultura del design, e strumenti concettuali per esaminare e interpretare criticamente il design da diverse prospettive, per argomentare il proprio punto di vista, e per orientarsi autonomamente nel loro futuro percorso, professionale o di studio.
INTERIOR DESIGN	3	G02115	LABORATORIO DI SINTESI: INTERIOR DESIGN 2 E PRODUCT DESIGN		G02115-1	PRODUCT DESIGN	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e le competenze necessarie per l'analisi e la ricerca preliminare al progetto e per lo sviluppo dal punto di vista esecutivo, tecnico, produttivo, nonché della rappresentazione, del progetto di interni attrezzati e di spazi destinati a usi collettivi specifici.
INTERIOR DESIGN	3	G02115	LABORATORIO DI SINTESI: INTERIOR DESIGN 2 E PRODUCT DESIGN	15	G02115-2	INTERIOR DESIGN 2	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e le competenze necessarie per la progettazione di interni attrezzati e di spazi destinati a usi collettivi specifici (lavoro, mobilità, emergenza, società ecc.) considerando sia gli aspetti tecnici, funzionali, estetici o simbolici sia le implicazioni socio-politiche, culturali, economiche e ambientali degli interventi. Il laboratorio è introduttivo alla preparazione della tesi di laurea nel campo del design degli interni.
INTERIOR DESIGN	3	G02117	LABORATORIO DI SINTESI: EXHIBIT DESIGN 2 E MULTIMEDIA		G02117-1	EXHIBIT DESIGN 2	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e le competenze necessarie per l'allestimento di spazi espositivi culturali e commerciali (mostre, negozi, stand ecc.) connotati dalla integrazione fra dimensione fisica e digitale, privilegiando gli aspetti sensoriali, interattivi e comunicativi, considerando sia gli aspetti tecnici, funzionali, estetici o simbolici sia le implicazioni socio-politiche, culturali, economiche e ambientali degli interventi. Il laboratorio è introduttivo alla preparazione della tesi di laurea nel campo del design degli interni.
INTERIOR DESIGN	3	G02117	LABORATORIO DI SINTESI: EXHIBIT DESIGN 2 E MULTIMEDIA		G02117-2	MULTIMEDIA	L-ART/06	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni teoriche ed esercitazioni, conoscenze sulle teorie e sulle pratiche della comunicazione mediale, in relazione alle forme e agli usi possibili nei diversi campi della creatività contemporanea e, in particolare, del design degli ambienti, partendo dal dibattito storico sulle comunicazioni di massa per arrivare a riflessioni dedicate ai nuovi media.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	8	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	NN	8	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		opzionale	nn	
PERCORSO COMUNE	1-2-3		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	nn	
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G02027 G02025, G02026,	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	12	G02027, G02025, G02026,	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	NN	12	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	nn	
PERCORSO COMUNE	2	G02051	LINGUA E CULTURA INGLESE PER IL DESIGN	4	G02051	LINGUA E CULTURA INGLESE PER IL DESIGN	L-LIN/12	4	E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		obbligatorio		Il corso mira all'apprendimento e al perfezionamento delle abilità linguistiche fondamentali – leggere, scrivere, ascoltare e parlare, con un'attenzione particolare alla comprensione scritta – a un livello minimo B1 (PET o equivalente) e alle competenze linguistiche e culturali relative all'inglese specialistico delle discipline del product, visual e interior design. Il livello di inglese microlinguistico e professionalizzante che il corso si propone di far raggiungere è intermedio.
PERCORSO COMUNE	3	G02024	PROVA FINALE	4	G02024	PROVA FINALE	PROFIN_S	4	E	Prova finale	Per la prova finale		obbligatorio	nn	
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02007	STORIA DEL VISUAL DESIGN	6	G02007	STORIA DEL VISUAL DESIGN	ICAR/13	6	A	Lezione	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze relative agli sviluppi fondamentali della storia delle comunicazioni visive (movimenti, scuole, protagonisti e tematiche del visual design) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche economiche, tecnologiche, socio-culturali dalla nascita della società industriale ad oggi.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02052	LABORATORIO DI GEOMETRIA PIANA E SPAZIALE	6	G02052	LABORATORIO DI GEOMETRIA PIANA E SPAZIALE	MAT/03	6	A	Laboratorio	Formazione scientifica		obbligatorio		Il laboratorio fornisce le conoscenze dei fondamenti della geometria euclidea, piana e spaziale, utili allo studio e alla codifica morfologica degli artefatti di design. Lo studente analizza e sperimenta le trasformazioni geometriche e topologiche attraverso l'uso di strumenti grafici, analogici e informatici, per comprendere le regole che sostanziano i differenti gradi di complessità della forma.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02064	LABORATORIO DI MODELLISTICA E MATERIALI	6	G02064	LABORATORIO DI MODELLISTICA E MATERIALI	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce le conoscenze relative alle caratteristiche tecnico-prestazionali e sensoriali nonché alle possibilità di impiego dei differenti tipi di materiali naturali e artificiali. Attraverso la sperimentazione delle diverse tecniche di modellazione, collegata alla conoscenza dei materiali, vengono acquisite regole, criteri di osservazione, rilievo e rappresentazione tridimensionale degli artefatti in scala e al vero, utili in fase di progettazione, verifica e presentazione del progetto di design.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02101	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI PRODUCT DESIGN	9	G02101	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI PRODUCT DESIGN	ICAR/13	9	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, 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.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02109	STORIA DEL DESIGN	6	G02109	STORIA DEL DESIGN	ICAR/13	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze relative agli sviluppi fondamentali della storia del design (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e di concetti e categorie distinte 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.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02108	TIPOGRAFIA E STAMPA	6	G02108	TIPOGRAFIA E STAMPA	ICAR/13	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze storiche, teoriche, tecniche e progettuali sui fondamenti della tipografia – il disegno dei caratteri, la leggibilità, le famiglie e la composizione tipografica – nonché sui processi e le tecnologie di stampa, fisica e digitale.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02103	LABORATORIO DI DISEGNO PER IL DESIGN	9	G02103	LABORATORIO DI DISEGNO PER IL DESIGN	ICAR/17	9	A	Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante l'applicazione e la sperimentazione delle diverse metodologie del disegno analogico, criteri di osservazione e regole per il rilievo e la rappresentazione degli artefatti. I fondamenti della geometria proiettiva e descrittiva sono proposti come saperi indispensabili alla costruzione, al controllo e alla verifica del progetto di design.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	1	G02102	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI VISUAL DESIGN	9	G02102	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI VISUAL DESIGN	ICAR/13	9	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per analizzare gli artefatti visivi e per la gestione degli aspetti elementari dell'attribuzione di forma e di qualità sensoriali agli artefatti comunicativi. Il laboratorio fornisce anche competenze sugli elementi fondamentali della composizione tipografica, sul trattamento di figure, segni, simboli, immagini e sull'impaginazione.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02018	DESIGN MANAGEMENT E CULTURA D'IMPRESA	8	G02018	DESIGN MANAGEMENT E CULTURA D'IMPRESA	SECS-P/08	8	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze e vocabolario relativi alla gestione d'impresa, ai processi di innovazione e alla valutazione economica delle scelte progettuali. Fornisce inoltre strumenti e competenze di base per interagire con il management, collaborare con team d'impresa, per elaborare, gestire e comunicare il progetto a livello imprenditoriale.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02061	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	6	G02061	PSICOLOGIA DELLA PERCEZIONE	M-PSI/01	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze teoriche, metodologiche e operative relative alla psicologia utili per gestire operativamente le leggi della percezione umana in relazione alla progettazione nel campo del design. Il corso, fornendo la conoscenza delle teorie principali della psicologia della percezione e delle leggi della fenomenologia percettiva di base, dei domini visivo, uditivo e tattile, permette di maturare competenze nell'ambito del design dei prodotti e degli artefatti comunicativi.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02073	LABORATORIO DI DESIGN DELLE INTERFACCIE	6	G02073	LABORATORIO DI DESIGN DELLE INTERFACCIE	ING-INF/05	6	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze di base relative al panorama tecnologico-comunicativo del web contemporaneo e le competenze di impostazione grafica di artefatti e prodotti digitali, nonché la capacità di applicare i software per la progettazione e la prototipazione di interfacce digitali e multimediali.

Curriculum/indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02074	INFORMATICA PER IL DESIGN	6	G02074	INFORMATICA PER IL DESIGN	ING-INF/05	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze e competenze di base per la comprensione del pensiero computazionale e algoritmico, attraverso l'approfondimento degli strumenti tecnici e metodologici per il progetto di interfacce e di linguaggi di programmazione e markup per il loro sviluppo.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02100	FISICA PER IL DESIGN	6	G02100	FISICA PER IL DESIGN	ING-IND/11	6	A	Lezione	Formazione tecnologica		obbligatorio		Il corso fornisce le conoscenze relative ai fenomeni fisici negli ambiti della meccanica, termodinamica, acustica e illuminotecnica, utili alla progettazione degli artefatti attraverso lo studio dei principi teorici di base e la loro applicazione.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02104	LABORATORIO DI VISUAL DESIGN	15	G02104-1	VISUAL DESIGN	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, la capacità di organizzare gli elementi costitutivi del progetto grafico e gestire la progettazione di artefatti visivi e sistemi complessi di segni. Il laboratorio fornisce inoltre competenze e strumenti per approfondire il rapporto dialettico tra forma e contenuto, e tra parola e immagine (semantica e sintattica del progetto). Particolare attenzione viene dedicata all'individuazione e all'applicazione della corretta gerarchia degli elementi valutandone poi l'efficacia in relazione allo scopo stesso della comunicazione (pragmatica).
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02104	LABORATORIO DI VISUAL DESIGN		G02104-2	CULTURA VISIVA	L-ART06	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze, competenze e strumenti utili alla comprensione delle complesse declinazioni teoriche, culturali e operative della cultura visiva, dalle forme espressive tradizionali alla narrazione multimediale, fino alle pratiche digitali contemporanee.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02107	LABORATORIO DI PRODUCT E SYSTEMIC DESIGN	15	G02107-1	PRODUCT E SYSTEMIC DESIGN	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, gli strumenti per sviluppare la capacità di progettare prodotti e sistemi di prodotti) studiandone gli aspetti relazionali ed espressivi, l'articolazione del ciclo di vita, l'organizzazione di parti e componenti ecc.) con vincoli prefiniti (tecnologia, costo, segmento di mercato, operatività, ergonomia, consumi di energia e materiali ecc.).
PRODUCT E VISUAL DESIGN	2	G02107	LABORATORIO DI PRODUCT E SYSTEMIC DESIGN		G02107-2	TECNOLOGIE PRODUTTIVE PER IL DESIGN	ING-IND/16	6	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il corso fornisce 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.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	3	G02032	CRITICA DEL DESIGN	6	G02032	CRITICA DEL DESIGN	ICAR/13	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il corso fornisce conoscenze relative alle problematiche teoriche e storico-critiche relative alla condizione contemporanea delle diverse scale dell'agire progettuale, considerando i contesti legati agli aspetti economici, socio-tecnici, produttivi e culturali.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	3	G02105	LABORATORIO DI SINTESI: COMMUNICATION DESIGN E MOTION GRAPHIC	15	G02105-1	C/MC COMMUNICATION DESIGN	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed 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 per differenti media, in ambito sociale e d'impresa e in una dimensione di intervento pubblico e sociale. Il laboratorio è introduttivo alla preparazione della tesi di laurea nel campo del design della comunicazione.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	3	G02105	LABORATORIO DI SINTESI: COMMUNICATION DESIGN E MOTION GRAPHIC		G02105-2	MOTION GRAPHIC	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, conoscenze e competenze relative ai principi della grafica in movimento e interattiva e fornisce strumenti per sperimentare i metodi e le tecniche per la produzione di artefatti per il design della comunicazione multimediale e multimodale. Il laboratorio è introduttivo alla preparazione della tesi di laurea nel campo del design della comunicazione.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	3	G02106	LABORATORIO DI SINTESI: PRODUCT, SERVICE E INTERACTION DESIGN	15	G02106-1	PRODUCT E SERVICE DESIGN	ICAR/13	9	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze e gli strumenti per sviluppare la capacità di progettare prodotti, sistemi o servizi, con una particolare attenzione agli aspetti tecnico-produttivi ed economici, alle ricadute sociali e alla gestione integrale e integrata del ciclo di vita di artefatti e sistemi di artefatti. Il laboratorio è introduttivo alla preparazione della tesi di laurea nel campo del design del prodotto.
PRODUCT E VISUAL DESIGN	3	G02106	LABORATORIO DI SINTESI: PRODUCT, SERVICE E INTERACTION DESIGN		G02106-2	INTERACTION DESIGN	ICAR/13	6	B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, le conoscenze sulle relazioni fra gli artefatti, i sistemi tecnologici e comunicativi, le loro modalità di fruizione (UX), nonché le competenze sugli strumenti tecnologici e sui metodi progettuali utili al design di prodotti, sistemi e servizi interattivi.

G02 DESIGN DEL PRODOTTO, DELLA COMUNICAZIONE VISIVA E DEGLI INTERNI					
Quadro di sintesi del percorso didattico: CURRICULUM PRODUCT E VISUAL DESGN					
taf	definizione	ambito	cfu	cfu TOT	esami tot
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	51	7
		Formazione tecnologica	6		
		Formazione di base nel progetto	24		
		Formazione umanistica	6		
		Formazione di base nella rappresentazione	9		
B	attività formative	Design e comunicazioni multimediali	45	71	7
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	18		
		Scienze economiche e sociali	8		
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	18	18	3
D	a scelta dello studente		12	12	1
F	Ulteriori attività formative	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	8	20	
		Tirocini formativi e di orientamento	12		
E	Per la prova	per la conoscenza della lingua straniera	4	8	1
		prova finale	4		
TOTALI				180	19

Quadro di sintesi del percorso didattico: CURRICULUM INTERIOR DESIGN					
taf	definizione	ambito	cfu	cfu TOT	esami tot
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	57	7
		Formazione tecnologica	6		
		Formazione di base nel progetto	24		
		Formazione umanistica	12		
		Formazione di base nella rappresentazione	9		
B	attività formative	Design e comunicazioni multimediali	45	65	7
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12		
		Scienze economiche e sociali	8		
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	18	18	3
D	a scelta dello studente		12	12	1
F	Ulteriori attività formative	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	8	20	
		Tirocini formativi e di orientamento	12		
E	Per la prova	per la conoscenza della lingua straniera	4	8	1
		prova finale	4		
TOTALI				180	19
legenda:					
CFU: crediti formativi universitari					
TAF: tipologia di attività formativa					