



REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA

G03 - DESIGN

Sede di Vicenza

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 *Design*, istituito dall'Università luav di Venezia presso la Fondazione Studi Universitari di Vicenza a partire dall'anno accademico 2022-23.

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

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

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

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

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

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

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

Per permettere allo studente di elaborare un proprio piano di studio, sono previsti nei tre anni laboratori in alternativa affiancati da corsi che trattano specifici aspetti di carattere umanistico, economico e scientifico e che possono contribuire a formare un proprio profilo professionale. A fianco alla scelta tra i temi centrali delle due transizioni (ecologica e digitale) è possibile scegliere, già dal secondo semestre del primo anno, di approfondire la propria formazione sul design dei prodotti in legno o dei prodotti in pelle.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Articolo 3

(Il percorso formativo e gli obiettivi formativi degli insegnamenti)

L'offerta didattica 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.

Per l'ammissione sono previsti:

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

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

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

Nello specifico:

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

dovranno superare una prova supplementare all'interno del corso di STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA, propedeutica al superamento di tale esame.

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

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

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

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

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

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

Tipo di attività didattica	Ore di attività didattica assistita per cfu	Ore di studio individuale per cfu	Ore complessive per cfu
Lezioni	10	15	25
Laboratori	10	15	25
Workshop	20	5	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 nel programma del singolo insegnamento. In particolare, la presenza attiva nei laboratori è verificata mediante l'adempimento delle scadenze operative fissate dai docenti responsabili dei laboratori durante l'anno e l'adeguato e sufficiente completamento dei compiti progettuali ed esercitativi definiti dal programma di ogni laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. In caso di mancato superamento del laboratorio nell'arco dell'anno di frequenza, lo studente dovrà rifrequentare l'attività didattica per svolgere i nuovi esercizi. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, fatti salvi casi particolari e comunque previa autorizzazione dei docenti interessati e del coordinatore del corso di laurea da ottenere prima dell'inizio delle specifiche attività didattiche.

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

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dallo studente)

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

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

È inoltre possibile:

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

Articolo 8

(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)

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

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

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

Lo svolgimento degli esami è pubblico.

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

Articolo 9

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

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

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

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

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

- . la prima per la definizione della proposta di progetto. Tale proposta deve essere approvata da un'apposita commissione del corso di studi, definita annualmente;
- . la seconda prevede lo sviluppo del progetto ed è gestita dallo studente in autonomia;

¹

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

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

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

Le scadenze delle tre fasi vengono definite annualmente.

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

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

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

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

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

- 6-7 punti: elaborato finale originale di elevato livello scientifico-culturale;
- 3-4-5 punti: elaborato finale di buon livello scientifico-culturale;
- fino a 2 punti: elaborato finale di livello modesto scientifico-culturale.

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

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

Allegato 1

Corso di studio															
Triennale: DESIGN (Vicenza)															
Cod. Corso di Studio G03															
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
PERCORSO COMUNE	1	G03005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	6	G03005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	ICAR/13	6 A		Lezione	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		L'insegnamento permette di acquisire le nozioni di base sulla storia dei movimenti, dei linguaggi e delle tematiche sulla cultura del design e della tecnica insieme a una metodologia che gli permetta di analizzare, comprendere e contestualizzare i fenomeni culturali, storici e contemporanei, estetici e il loro impatto nel progetto.
PERCORSO COMUNE	1	G03003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	6	G03003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	ING-IND/22	6 A		Lezione	Formazione tecnologica		obbligatorio		Il corso fornisce le conoscenze fondamentali sulle famiglie e le proprietà dei materiali e sul loro utilizzo nei processi produttivi per la realizzazione di prodotti industriali. Viene acquisita la conoscenza di certificazioni, criteri e protocolli per la scelta dei materiali nella progettazione degli artefatti con una particolare attenzione agli aspetti produttivo-prestazionali e di preferibilità ambientale.
PERCORSO COMUNE	1	G03004	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: METODI E STRUMENTI	12	G03004 -1	METODI E STRUMENTI DI BASE PER IL DESIGN	ICAR/13	6 A		Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		L'insegnamento permette di acquisire gli strumenti di base metodologici e operativi per il progetto di prodotti con particolare attenzione all'analisi degli oggetti e alla riflessione sugli aspetti ambientali e sociali che intervengono nel design. Rientrano negli obiettivi del corso la capacità di analizzare i comportamenti degli utenti in specifici contesti d'uso e di interpretare gli aspetti culturali, simbolici, relazionali, ergonomici e di usabilità rivolti a soddisfare i bisogni degli utenti.
PERCORSO COMUNE	1	G03004	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: METODI E STRUMENTI	12	G03004 -2	FONDAMENTI DI DISEGNO PER IL DESIGN	ICAR/17	6 A		Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione		obbligatorio		Il corso riflette sui fondamenti della scienza della rappresentazione, sperimentando diverse tecniche di disegno analogico nell'acquisire regole, criteri di osservazione, tecniche di rilevamento degli artefatti nelle loro complesse configurazioni spaziali. Il corso, articolato in moduli teorici e applicativi, approfondisce i fondamenti della geometria proiettiva e descrittiva attraverso i metodi delle proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettive con l'obiettivo di maturare, durante l'insegnamento, un pensiero critico e un linguaggio espressivo, indispensabili nei processi progettuali e comunicativi.
PERCORSO COMUNE	1	G03008	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO	12	G03008 -1	DESIGN PER LA PRODUZIONE INDUSTRIALE	ICAR/13	9 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		L'insegnamento permette di acquisire, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di intervenire nello sviluppo di un prodotto o di un sistema di prodotti con vincoli prefiniti (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale fino agli esecutivi.
PERCORSO COMUNE	1	G03008	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO	12	G03008 -2	ELEMENTI DI DESIGN STRUTTURALE DEI PRODOTTI	ICAR/09	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		L'attività formativa ha l'obiettivo di fornire la capacità di lettura del comportamento e della risposta strutturale di un manufatto (in particolare in relazione alle esercitazioni progettuali del laboratorio), gestendo il rapporto forma-struttura attraverso semplici analisi e sperimentazioni dimensionamento e la resistenza in relazione all'uso di materiali tradizionali e innovativi.
PERCORSO COMUNE	1	G03001	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: GEOMETRIE E MODELLI	12	G03001 -1	GEOMETRIE E FORME DEI PRODOTTI	MAT/03	6 A		Laboratorio	Formazione scientifica		obbligatorio		Il laboratorio permette di acquisire, tramite lezioni ed esercitazioni, gli strumenti fondamentali per il design in tema di geometria piana e solida, sperimentando l'utilizzo delle variabili geometriche e tipologico-formali, delle trasformazioni e approfondisce la conoscenza degli strumenti produttivi per lo studio e la conoscenza di forme tridimensionali complesse.
PERCORSO COMUNE	1	G03001	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: GEOMETRIE E MODELLI	12	G03001 -2	MODELLI E PROTOTIPI PER IL DESIGN	ICAR/13	6 A		Laboratorio	Formazione di base nel progetto		obbligatorio		Il laboratorio permette di acquisire la conoscenza dei principali materiali utilizzati per la realizzazione di modelli e prototipi interattivi per il design, con una particolare attenzione alla loro ottimizzazione, sperimentando l'utilizzo di differenti tecniche per la costruzione di modelli fisici di prodotti in scala e al vero, in funzione delle varie fasi della progettazione, della verifica e della presentazione del progetto di design (modelli di studio, definitivi, prototipi). Inoltre, tramite l'utilizzo di componentistica elettronica digitale leggera, il laboratorio fornisce le prime elementari basi per la prototipazione di oggetti dotati di interfaccia utente e funzionalità interattive tramite i quali è possibile eseguire test e verifiche fin dalla fase di progettazione.
PERCORSO COMUNE	1	G03025	WORKSHOP 1	2	G03025	WORKSHOP 1	NN	2 F		Laboratorio	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	iterabile	opzionale		L'insegnamento permette di acquisire ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	1	G03032	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN LEGNO	12	G03032 -1	PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN LEGNO	ICAR/13	9 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio permette di acquisire, mediante lezioni ed esercitazioni pratiche, le competenze di base per la progettazione di prodotti in legno di bassa complessità e con vincoli prefiniti (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale.
PERCORSO COMUNE	1	G03032	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN LEGNO	12	G03032 -2	LAVORAZIONE DEL LEGNO PER IL DESIGN	ICAR/13	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		L'insegnamento permette di acquisire le competenze di base sulle tecniche di lavorazione del legno utili allo sviluppo dei progetti del laboratorio.
PERCORSO COMUNE	1	G03033	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN PELLE	12	G03033 -1	PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN PELLE	ICAR/13	9 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		Il laboratorio permette di acquisire, mediante lezioni ed esercitazioni pratiche, le competenze di base per la progettazione di prodotti in pelle di bassa complessità e con vincoli prefiniti (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale.
PERCORSO COMUNE	1	G03033	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN PELLE	12	G03033 -2	LAVORAZIONE DELLA PELLE PER IL DESIGN	ICAR/13	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		L'insegnamento permette di acquisire le competenze di base sulle tecniche di lavorazione della pelle utili allo sviluppo dei progetti del laboratorio.
PERCORSO COMUNE	1	G03035	DESIGN E AMBITI PRODUTTIVI - SEMINARI DI INTRODUZIONE AI PRODOTTI IN LEGNO	2	G03035	DESIGN E AMBITI PRODUTTIVI - SEMINARI DI INTRODUZIONE AI PRODOTTI IN LEGNO	NN	2 D		Lezione	A scelta dello studente		opzionale		L'attività formativa ha l'obiettivo di offrire una panoramica introduttiva sulla produzione dei prodotti in legno e sulle varie filiere economico-produttive interessate dall'utilizzo di questo materiale al fine di facilitare la scelta del piano di studi di proprio interesse.
PERCORSO COMUNE	1	G03036	DESIGN E AMBITI PRODUTTIVI - SEMINARI DI INTRODUZIONE AI PRODOTTI IN PELLE	2	G03036	DESIGN E AMBITI PRODUTTIVI - SEMINARI DI INTRODUZIONE AI PRODOTTI IN PELLE	NN	2 D		Lezione	A scelta dello studente		opzionale		L'attività formativa ha l'obiettivo di offrire una panoramica introduttiva sulla produzione dei prodotti in pelle e sulle varie filiere economico-produttive interessate dall'utilizzo di questo materiale al fine di facilitare la scelta del piano di studi di proprio interesse.
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G03017	CULTURA MATERIALE, INNOVAZIONE E SOCIETA'	6	G03017	CULTURA MATERIALE, INNOVAZIONE E SOCIETA'	SPS/10	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		L'insegnamento è rivolto a produrre competenze specifiche necessarie a riconoscere le interdipendenze che si generano tra le attività progettuali e le pratiche sociali (pubbliche o private, lavorative o quotidiane) nel "fare design". L'obiettivo è produrre delle riflessioni critiche sulle conseguenze dell'operato dei designer e a riconoscere nelle cose (materiali o immateriali) una agency autonoma, capace di riflettere e subordinare i comportamenti e le preferenze soggettive e di gruppo.
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G03015	COMPLESSITA' E DECISIONI	6	G03015	COMPLESSITA' E DECISIONI	M-FL/02	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		Il corso, attraverso l'analisi delle diverse fasi di un processo decisionale e lo sviluppo delle proprie capacità, offre la possibilità di acquisire consapevolezza dei meccanismi che intervengono nei processi di decisione e di negoziazione necessari a gestire l'elaborazione di un progetto in sistemi complessi.
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G03031	BOTANICA E INNOVAZIONE	6	G03031	BOTANICA E INNOVAZIONE	BIO/03	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		Il corso fornisce la conoscenza dei lineamenti di botanica generale e sistematica e, grazie a un approccio interdisciplinare, approfondisce le interrelazioni tra studio del regno vegetale e innovazione (di prodotti e processi) anche attraverso l'analisi di casi studio. Il corso fornisce, infine, gli strumenti per interpretare strutture e processi di accrescimento della flora e della vegetazione al fine di utilizzare tali conoscenze nell'ambito del progetto di design.

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	G03034	SISTEMA PELLE. DESIGN E MADE IN ITALY	6	G03034	SISTEMA PELLE. DESIGN E MADE IN ITALY	ICAR/13	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		Il corso fornisce le basi per la comprensione del ruolo del progetto nella produzione dei prodotti che utilizzano le varie tipologie di pelle in modo da promuovere una competenza trasversale sul processo ideativo, sulla costruzione di immaginari connessi al Made in Italy, sullo sviluppo produttivo e comunicativo di questo settore affiancato dalle diverse tipologie merceologiche in ambito di product design (arredo, automotive, accessori, viaggio, sport, packaging, ecc).
PERCORSO COMUNE	2	G03009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	9	G03009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	ICAR/13	9 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Attraverso esercitazioni progettuali e letture, il laboratorio offre la preparazione di base riguardante la cultura visuale e gli aspetti progettuali della comunicazione visiva utili alla definizione e comunicazione dei prodotti, alle interfacce grafiche, alla visualizzazione di dati e all'accessibilità di informazioni complesse.
PERCORSO COMUNE	2	G03013	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	9	G03013 -1	MODELLAZIONE 3D PER IL DESIGN	ICAR/17	6 B		Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		Il corso approfondisce i fondamenti della scienza della rappresentazione, applicandoli nella costruzione di modelli digitali tridimensionali dei prodotti. Attraverso un percorso mirato alla modellazione solida, rendering, animazione e post-produzione, si sviluppano le capacità utili a rappresentare (in immagini statiche e in movimento) gli artefatti della produzione industriale, grazie all'uso di software specializzati nella creazione, gestione e simulazione di modelli matematici, numerici e ibridi.
PERCORSO COMUNE	2	G03013	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE		G03013 -2	IMMAGINE, FOTOGRAFIA E VIDEO	L-ART/06	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		Il modulo permette di acquisire e sperimentare le basi della teoria e della pratica per la ripresa fotografica degli oggetti, parallelamente agli strumenti per l'analisi degli elementi formali ed espressivi di un'immagine fotografica. Acquisisce e sperimenta, inoltre, i fondamenti per la realizzazione di narrazioni audiovisive con attenzione agli ambiti della ripresa e della postproduzione digitale.
PERCORSO COMUNE	2	G03011	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A	12	G03011 -1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI A	ICAR/13	6 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		ALTERNATIVO A G03007 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A Il laboratorio ha l'obiettivo di far sperimentare, mediante esercitazioni, la progettazione di artefatti complessi che integrano tecnologie emergenti, con particolare attenzione agli aspetti produttivi e agli elementi sistemici. L'obiettivo è suscitare una lettura critica dei diversi aspetti della progettazione di prodotti complessi, non solo portando gli studenti alla risoluzione di problemi, ma invitandoli a comprendere quali siano i bisogni e le effettive domande utili a definire e risolvere i diversi problemi progettuali. Il corso offre, inoltre, attività utili a stimolare la collaborazione con altre figure professionali, permettendo di acquisire così le capacità di relazionarsi, confrontarsi e valutare i feedback ottenuti.
PERCORSO COMUNE	2	G03011	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A		G03011 -2	PROGETTARE L'INTERAZIONE A	ICAR/13	6 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		ALTERNATIVO A G03007 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A Il laboratorio permette di acquisire una migliore consapevolezza del ruolo e delle metodologie del design dell'interazione e sperimenta l'applicazione progettuale dei principi utili alla progettazione e prototipazione di interfacce analogiche e digitali dei prodotti tecnologici o dei prodotti/servizio. L'obiettivo delle lezioni e delle esercitazioni è quello di sviluppare e approfondire i principi che governano l'esperienza dell'utente nell'utilizzo di oggetti complessi, dotati di elementi interattivi e di interfacce fisiche o a schermo, in particolare affrontando gli aspetti legati al trattamento digitale delle informazioni nella progettazione di prodotti e servizi ad alto contenuto tecnologico.
PERCORSO COMUNE	2	G03012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	6	G03012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	ICAR/13	3 B		Lezione	Design e comunicazioni multimediali	iterabile	obbligatorio		Il corso offre un approfondimento di conoscenza affrontando tematiche emergenti, variabili e con elementi di forte multidisciplinarietà, indispensabili per agire nella complessità sistemica che caratterizza il progetto negli ambiti della sostenibilità (ambientale, sociale, economica, culturale), del design per l'innovazione tecnologica e per la doppia transizione (ecologica e digitale).
PERCORSO COMUNE	2	G03006	ESTETICA E DESIGN	6	G03006	ESTETICA E DESIGN	M-FL/04	6 A		Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		L'insegnamento permette di acquisire i fondamenti della disciplina filosofica dell'estetica da un punto di vista storico, teorico e applicativo. Attraverso lo studio delle sue categorie fondamentali, egli sviluppa la capacità di giudicare da un punto di vista formale i fenomeni e di inquadrarli nel dibattito più ampio dei rapporti tra design ed estetica. Il corso offre così allo studente l'occasione di conseguire una propria autonomia nell'esercizio della scelta e dell'attribuzione di valore estetico ai prodotti.
PERCORSO COMUNE	2	G03007	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A	12	G03007 -1	CIRCULAR DESIGN A	ICAR/13	6 B		Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa		ALTERNATIVO A G03011 LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A Il laboratorio ha l'obiettivo di approfondire la conoscenza delle strategie di progetto collegate ai processi di produzione e consumo sostenibili e rigenerativi. Attraverso lezioni ed esercitazioni progettuali che pongono al centro dell'attenzione il senso dell'attività di progetto, viene sperimentata l'applicazione delle strategie di circular design a singoli prodotti, a sistemi di prodotti e a prodotti/servizio coerenti con gli obiettivi di un'economia circolare, competitiva e climaticamente neutra nella quale viene rivisto il rapporto tra consumo delle risorse e valore economico dei prodotti.
PERCORSO COMUNE	2	G03007	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A		G03007 -2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIOMIMESI A	BIO/07	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		ALTERNATIVO A G03011 LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A Il corso fornisce una panoramica su alcuni concetti chiave propri dell'ecologia di rilevanza per il design di prodotto, con particolare riferimento agli ambiti dell'economia circolare e degli approcci di biomimesi. La trattazione fornisce il quadro teorico su alcune tematiche chiave, quali i cicli biogeochimici e loro modificazioni antropiche, funzioni e adattamenti degli organismi, il concetto di sistema ecologico e lo studio delle proprietà emergenti. L'analisi critica di alcuni esempi guida a trasferire tali concetti agli ambiti del design di prodotti e/o servizi. Obiettivo è quello di contribuire all'accrescimento di conoscenze ed abilità necessarie per approcciarsi criticamente allo sviluppo dei prodotti in un'ottica di sostenibilità, ed includere coscientemente esempi derivanti dai sistemi naturali nelle proprie pratiche di design.
PERCORSO COMUNE	2	G03007	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A		G03007 -3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI A	ICAR/20	3 C		Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		ALTERNATIVO A G03011 LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A Il corso fornisce le conoscenze di base sui temi del metabolismo urbano, della resilienza territoriale e sulle strategie ad essi associate. Invita, inoltre, gli studenti a riflettere in ottica sistemica sul rapporto tra attori delle produzioni, circolarità dei flussi e impatti antropici sui territori. L'insegnamento ha l'obiettivo di fornire i lineamenti relativi alle strutture organizzative delle aziende, ai modelli di business tradizionali ed emergenti, alla cultura aziendale e alle competenze manageriali richieste e utili in campo industriale per fronteggiare le sfide determinate dalle transizioni ecologica e digitale. Il corso offre, inoltre, una panoramica sui processi d'innovazione che portano alla costruzione di proposte di valore e che intervengono nella sostenibilità economica dei progetti.
PERCORSO COMUNE	2	G03014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	9	G03014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	SECS-P/08	9 B		Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio		L'insegnamento permette di acquisire i principi, le metodologie e le tecniche fondamentali dell'informatica con lo scopo principale di apprendere a utilizzare in modo critico le sue applicazioni nel contesto del design. Permette inoltre di acquisire gli strumenti per sperimentare la progettazione e lo sviluppo di semplici programmi.
PERCORSO COMUNE	2	G03002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	G03002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INF/01	6 B		Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		

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
PERCORSO COMUNE	2	G03026	WORKSHOP 2	2	G03026	WORKSHOP 2	NN		2 F	Laboratorio	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	iterabile	opzionale		L'insegnamento permette di acquisire ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	2	G03027	WORKSHOP 3	2	G03027	WORKSHOP 3	NN		2 F	Laboratorio	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	iterabile	opzionale		L'insegnamento permette di acquisire ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN		12 D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale	2 ESAMI CREDITI D CFU 12	
PERCORSO COMUNE	3	G03010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	6	G03010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	ICAR/13		6 B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio		Il corso offre una visione complessiva degli elementi che intervengono nella progettazione e produzione delle varie tipologie di imballaggi con un'attenzione particolare agli aspetti formali e strutturali, materici e tecnologici, alla sostenibilità ambientale nonché all'interazione con i vari utilizzatori. Lo studente acquisisce e sperimenta in esercitazioni pratiche la conoscenza degli elementi che influenzano nell'innovazione complessiva del sistema costituito dal contenitore e dal suo contenuto, agli elementi comunicativi/informativi, alle trasformazioni del consumo e alle varie modalità di distribuzione.
PERCORSO COMUNE	3	G03016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	6	G03016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	M-GGR/02		6 C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		Gli obiettivi del corso sono dupli. Fundamentals: a) fornire gli studenti, a partire da un approccio geografico economico, i principi fondamentali ed il lessico relativamente al settore della logistica e del supply chain management; b) fornire i fondamenti metodologici relativi alla progettazione ed alla configurazione delle reti logistiche e dei sistemi di supply chain management (logistics network planning and design), intesi come elementi di un DSS (Decision Support System) di livello strategico nelle organizzazioni coinvolte. Logistics cases: agli aspetti fondanti si unisce lo sviluppo e discussione, attraverso anche testimonianze esterne, di una serie di casi applicativi e di progetti applicati reali (logistics cases), con valenze territoriali. Verranno organizzate, se vi saranno le condizioni, delle visite tecniche presso imprese leader del territorio. I contenuti del corso sono individuati sulla base del fatto che, in un'ottica moderna, la competitività e sostenibilità del tessuto produttivo territoriale e delle singole imprese vengono a dipendere crucialmente dalla capacità di pianificare, progettare e sviluppare sistemi di logistica e di supply chain.
PERCORSO COMUNE	3	G03018	PROVA FINALE	3	G03018	PROVA FINALE	PROFIN S		3 E	Prova finale	Per la prova finale		obbligatorio		
PERCORSO COMUNE	3	G03020, G03021, G03022	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	12	G03020, G03021, G03022	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	NN		12 F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio	TIROCCINO STANDARD (300 ORE); OPPURE TIROCCINO TEMATICO: WS DA 4 CFU + TESI PROGETTUALE CON AZIENDA/IMPRESA/ENTE, SU BRIEF AZIENDALE (8 CFU) = TOTALE 12 CFU	
PERCORSO COMUNE	3	G03019	INGLESE	3	G03019	INGLESE	L-LIN/12		3 E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		obbligatorio		Obiettivo del corso è il consolidamento o all'acquisizione delle competenze linguistiche della lingua inglese al livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (CEFR). Lo studente acquisisce inoltre un vocabolario inglese specifico relativo all'ambito del design industriale oltre a competenze comunicative relative alle discipline progettuali.
PERCORSO COMUNE	3	G03028	SEMINARI RICERCA, SCRITTURA E METODI	3	G03028	SEMINARI RICERCA, SCRITTURA E METODI	NN		3 F	Lezione	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		opzionale		L'insegnamento permette di acquisire, attraverso incontri seminari, gli strumenti e la metodologia per la ricerca di contenuti e per la più corretta traduzione testuale in linea con le convenzioni scientifiche internazionali.
PERCORSO COMUNE	3	G03030	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE B	12	G03030 -1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI B	ICAR/13		6 B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G03029 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE A
PERCORSO COMUNE	3	G03030	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE B	12	G03030 -2	PROGETTARE L'INTERAZIONE B	ICAR/13		6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G03029 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	
PERCORSO COMUNE	3	G03029	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	12	G03029 -1	CIRCULAR DESIGN B	ICAR/13		6 B	Laboratorio	Design e comunicazioni multimediali		obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G03030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B	
PERCORSO COMUNE	3	G03029	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	12	G03029 -2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIOMMESI B	BIO/07		3 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G03030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E SOSTENIBILITÀ A
PERCORSO COMUNE	3	G03029	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	12	G03029 -3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI B	ICAR/20		3 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G03030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B	

Allegato 2

G03 DESIGN - SEDE DI VICENZA						
Quadro di sintesi del percorso didattico						
taf	definizione	ambito	cfu	cfu TOT	esami	
A	attività formative di base	Formazione scientifica	6	42	19	
		Formazione tecnologica	6			
		Formazione di base nel progetto	18			
		Formazione umanistica	6			
		Formazione di base nella rappresentazione	6			
B	attività formative caratterizzanti	Design e comunicazioni multimediali	42	63		
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12			
		Scienze economiche e sociali	9			
C	attività affini	Attività formative affini o integrative	36	36		
D	a scelta dello studente		12	12		1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento	12	21		
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	9			
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale	3	6		
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3			
TOTALI				180		20
legenda:						
CFU: crediti formativi universitari						
TAF: tipologia di attività formativa						