



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE
G82 - DESIGN DEL PRODOTTO, DELLA COMUNICAZIONE E DEGLI INTERNI
a.a. 2026-2027**

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 dalla persona 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 alla comunità studentesca immatricolata nell'anno accademico 2026-2027 al corso di laurea magistrale Design del prodotto, della comunicazione e degli interni, classe LM 12, codice G82.

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

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

La laurea magistrale in Design si articola in tre percorsi: Design del prodotto, Design della comunicazione e Design degli interni / Product, Communication & Interior Design.

L'obiettivo principale del Corso di Laurea Magistrale, comune a tutti e tre i percorsi di approfondimento, è formare progettisti con una doppia competenza: una professionalità specializzata e, allo stesso tempo, una preparazione ampia e trasversale, una cultura di base applicabile a diverse occasioni progettuali. Questa formazione non si limita al "saper fare", ma è saldamente radicata nell'orizzonte teorico, storico-critico delle discipline del Design e delle discipline dell'area Humanities.

Per preparare i futuri designer del prodotto, della comunicazione e degli interni con profili culturali e professionali in linea con la contemporaneità e i mutevoli contesti lavorativi, il corso integra gli strumenti concettuali e operativi e l'esperienza consolidata del design italiano con conoscenze innovative e metodi di lavoro sperimentali.

Nel dettaglio, ciascuno dei tre percorsi è strutturato con: corsi teorici sia di tipo tecnico che umanistico, monodisciplinari e interdisciplinari; tre laboratori specifici per ciascun indirizzo, di cui il primo laboratorio tiene conto anche della necessità di allineare le competenze degli/delle studenti/esse provenienti da diverse scuole di design, italiane e straniere, mentre i successivi si applicano in contesti progettuali specifici del settore; corsi di approfondimento sulle competenze progettuali specifiche per indirizzo; vi è inoltre la possibilità di accedere ai seminari tecnici offerti dai laboratori strumentali per la didattica.

Il corso di laurea valorizza allo stesso modo i laboratori di progettazione e le discipline teoriche, storiche, critiche, tecnologiche e giuridico-economiche.

I tre indirizzi curriculari, pur mantenendo ciascuno una propria identità e formando specifici profili culturali e professionali, condividono una metodologia comune. Questa metodologia è integrata (interdisciplinare) e di sistema (basata sulle sinergie tra le tematiche di design di prodotto, comunicazione e interni) in relazione ai temi che li definiscono.

Nell'indirizzo di **Design del prodotto** viene posta particolare enfasi sul design di sistemi integrati di prodotti e servizi, attenti ai contenuti sociali e ai cambiamenti economici in atto. Vengono affrontati – a partire dalle istanze identitarie di progetto inclusivo e usabile, e di un approccio di sostenibilità integrale, ambientale, socio-economica, culturale - temi che riguardano la contemporaneità e il contesto economico-produttivo locale; si declinano inoltre gli spazi più innovativi delle pratiche contemporanee del design che guardano all'innovazione sociale, all'interazione dei prodotti tecnologici con la sfera digitale, all'intervento su scala urbana e territoriale, al progetto per salvaguardia, conoscenza e valorizzazione dei beni culturali, naturali e ambientali. La formazione del designer di prodotto viene supportata dai Laboratori strumentali per la didattica dove gli/le studenti/esse imparano a realizzare modelli e prototipi dei propri progetti (Metalli, Ceramica, Legno, Physical Computing, ecc.).

L'indirizzo di **Design della comunicazione** è incentrato sul tema dell'accesso alla conoscenza attraverso gli strumenti della comunicazione visiva. Ha come scopo lo sviluppo di competenze progettuali nell'ambito del design dell'informazione e dell'interazione e si propone di formare designer responsabili e consapevoli, in grado di elaborare con coscienza critica i grandi temi del presente. Visualizzazione dei dati, valorizzazione di risorse ambientali e culturali, segnaletica e comunicazione d'ambiente, narrazioni complesse, identità visiva, design dell'interfaccia e dell'esperienza utente – in stretta relazione con il percorso di Design del prodotto e degli interni – sono tematiche affrontate con approcci progettuali sistemici in cui il progettista assume un ruolo di regista della comunicazione. Anche la formazione del designer della comunicazione viene supportata da specifici Laboratori strumentali per la didattica (Fotografia, Multimedia, e Stampa).

L'indirizzo in **Design degli interni** si concentra sulla progettazione degli spazi interni per la vita, l'abitare e il lavoro, sia pubblici che privati, inclusi gli allestimenti espositivi, permanenti e temporanei. Si occupa anche di tutto ciò che contribuisce a integrare il progetto degli spazi urbani. I tre laboratori sono articolati tematicamente: il primo si concentra sui fondamenti e sui temi generali del design degli interni; il secondo affronta le problematiche dell'allestimento espositivo, con un'attenzione specifica alla sostenibilità legata all'exhibit; il terzo esplora la dimensione urbana, focalizzandosi sugli spazi pubblici e sulle esigenze dei cittadini. La progettazione degli interni è intesa come un processo necessariamente integrato con i sistemi tecnologici e di servizio degli ambienti, nonché con le diverse tipologie di artefatti (fisici, comunicativi e interattivi) presenti. Questi elementi devono essere sviluppati in relazione alle specifiche esigenze di fruizione. L'attenzione non si limita, quindi, solo allo "spazio", ma anche a ciò che contiene e alle condizioni d'uso.

Questo approccio complessivo e processuale è affrontato alle diverse scale e metodologie di intervento, mantenendo sempre come esigenza primaria la risposta ai bisogni dell'utilizzatore, in linea con le metodologie e l'area del design. Nei tre percorsi, assumono particolare rilevanza le aree tematiche di intersezione tra Design del prodotto, della Comunicazione e degli Interni: i percorsi infatti condividono diversi corsi teorici, storici e critici. Ciascuno fornirà dunque agli studenti e alle studentesse sia conoscenze specialistiche, sia conoscenze e abilità professionali interdisciplinari. Determinante è il rapporto tra didattica e ricerca. Rapporto inteso non tanto in un'ottica monodirezionale di trasmissione agli studenti e alle studentesse nella didattica dei risultati della ricerca svolta da docenti, bensì come piena realizzazione dei compiti peculiari dell'università, ossia trasmissione, messa in discussione e creazione di saperi, grazie all'interazione tra docenti e persona studente. La laurea magistrale costituisce anche un terreno ideale per far agire i saperi disciplinari in maniera integrata all'interno di specifiche tematiche, scelte per la loro rilevanza nel mondo contemporaneo. Accomunati da questo assunto, i tre percorsi si occupano ciascuno di aspetti peculiari che costituiscono campi di sperimentazione degli ambiti tematici individuati come caratterizzanti e possono variare nel tempo.

I campi di sperimentazione sono scelti guardando all'esterno dell'università, anche in relazione agli stage di tirocinio, e affrontano temi rilevanti che possano aprire occasioni di collaborazione con realtà del territorio, aziende, enti, istituzioni e soggetti economici a livello nazionale e internazionale, altre università, favorendo una stretta relazione tra didattica e ricerca.

In questo senso è particolarmente rilevante l'esperienza del tirocinio curriculare obbligatorio condotto nell'ultimo semestre, concordato e approvato da tutor didattici, uno per ogni indirizzo appositamente identificati nelle figure dei referenti e dei coordinatori di indirizzo, creando le appropriate condizioni scientifiche di collaborazione con realtà ospitanti (imprese, istituzioni, studi professionali) in relazione alle competenze e esigenze verificate degli studenti. La conclusione del percorso avviene con la tesi di laurea seguita da docenti – relatori/relatrici secondo le specifiche tematiche di ricerca e interesse attorno ai filoni tematici e alle competenze da questi indicati (cfr. art. 9).

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)

L'accesso al corso di laurea magistrale è consentito alla comunità studentesca in possesso di una laurea di primo livello appartenente alla classe L-4 (Disegno industriale).

Possono inoltre accedere studenti e studentesse provenienti dalle classi L-3 Discipline delle arti figurative, della musica, dello spettacolo e della moda; L-17 Scienze dell'architettura, dall'Alta Formazione Artistica e Musicale (AFAM)

o da analoghi corsi di studio svolti in Italia o all'estero, previa verifica del percorso formativo e acquisizione pregressa di almeno 24 crediti nel settore scientifico disciplinare CEAR-08/D Design.

Una volta accertato il possesso dei requisiti curriculari, si procede alla verifica della personale preparazione del/la candidato/a e della sua conoscenza di almeno una lingua dell'Unione Europea oltre l'italiano (livello B2 o analogo). Eventuali integrazioni curriculari, da parte degli/delle studenti/esse che ne presentino la necessità, dovranno avvenire prima della verifica della preparazione individuale.

Per quanto attiene alla verifica del possesso del requisito di conoscenza della lingua dell'Unione Europea oltre l'italiano (livello B2 o analogo), è fatto riferimento a quanto stabilito dalla normativa di ateneo in materia (decreto del direttore DCP prot. 37554 del 30/04/2025).

Per quanto attiene al requisito riferito all'acquisizione dei 24 cfu del ssd CEAR-08/D la commissione potrà fare riferimento anche ai settori disciplinari riconosciuti "affini" in conformità all'allegato D del DM 4 ottobre 2000 e DM 639/2024.

La verifica dell'adeguatezza della preparazione dei/le candidati/e, è svolta dalla stessa commissione mediante:

- Elementi indicativi della pregressa carriera universitaria (a titolo esemplificativo: classe di laurea, voto conseguito, media ponderata su ssd di base/caratterizzanti il percorso triennale di accesso diretto, ecc.)
- Prova di verifica delle effettive competenze possedute dal/la singolo/a studente/essa su temi scelti dalla commissione: tramite forma scritta o colloquio.

Ulteriori indicazioni sono annualmente stabilite dalle procedure selettive per l'ammissione ai corsi di laurea magistrale.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

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

Alcune attività formative possono essere svolte in lingua inglese, o in una delle lingue dell'UE, come ad esempio il francese, lo spagnolo o il tedesco.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari, possono essere utilizzate altre lingue europee.

Sono previste le seguenti forme di didattica: insegnamenti monodisciplinari, laboratori, tirocinio, workshop, prova finale. Nell'ambito di ciascun insegnamento, ogni credito formativo corrisponde a:

<i>Tipo di attività didattica</i>	<i>Ore di attività didattica assistita</i>	<i>Ore di studio individuale</i>	<i>Ore complessive di lavoro di apprendimento</i>
Lezione	8	17	25
Laboratorio	8	17	25
Workshop	8	17	25
Tirocinio	0	25	25
Prova finale	0	25	25

Articolo 6

(Disposizioni in merito alla frequenza alle lezioni)

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

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

In particolare, la presenza attiva nei laboratori è verificata mediante l'adempimento delle scadenze operative fissate dai/dalle docenti responsabili dei laboratori durante l'anno e l'adeguato e sufficiente completamento dei compiti

progettuali ed esercitativi definiti dal programma del laboratorio entro il monte ore di didattica del laboratorio stesso. Non è ammessa la frequenza contemporanea di più laboratori, senza il preventivo assenso della direzione del corso di studi.

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dalla persona studente)

Per completare il proprio percorso, che richiede l'acquisizione di 12 crediti formativi da ottenersi frequentando attività autonomamente scelte, gli studenti e le studentesse possono:

- seguire attività formative non obbligatorie, offerte in esubero tra le attività caratterizzanti e affini;
- seguire attività formative offerte dai corsi di laurea magistrale dell'intero ateneo, nel rispetto degli eventuali vincoli previsti dai diversi dipartimenti;
- seguire attività formative (seminari, conferenze, workshop, etc.) promosse dal corso di laurea, da altri corsi di studio dell'Ateneo per le quali sia previsto il riconoscimento di crediti D.
- seguire attività formative dei corsi di studio di Ca' Foscari o della Venice International University (VIU), purché la direzione del corso di laurea magistrale, previamente interpellata, le ritenga coerenti con il piano di studi del corso stesso.

Articolo 8

(Modalità di svolgimento delle prove di accertamento del profitto)

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

Le procedure di verifica del profitto si svolgono secondo quanto indicato nell'art. 20 del Regolamento didattico di Ateneo.¹

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

Il manifesto degli studi prevede i casi in cui le attività formative si concludono con un esame con votazione in trentesimi ovvero con un giudizio di idoneità. Lo svolgimento degli esami è pubblico.

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

Articolo 9

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

La prova finale, che deve dimostrare carattere di sperimentazione, originalità e capacità di analisi critica, consiste nell'elaborazione di una tesi sotto la supervisione di un relatore, scelto tra tutti e tutte i/le docenti dell'Ateneo; nel caso di docenti a contratto, è necessario che l'incarico di docenza sia stato attivo durante il periodo di studi dello studente.

Sono ammesse sia tesi di natura teorica e storica, sia tesi di carattere progettuale. Per le tesi progettuali, lo/la studente/essa dovrà sviluppare e completare individualmente un progetto, includendo una sezione teorico-critica che chiarisca motivazioni, basi concettuali e metodologie adottate. Per agevolare gli studenti e le studentesse nell'identificazione di argomenti pertinenti, sia teorici che progettuali, i/le docenti dei laboratori e dei corsi della filiera di Design propongono temi che ritengono rilevanti e sui quali sono disponibili e qualificati a svolgere il ruolo di relatore/relatrice. Le loro proposte sono consultabili in un documento disponibile online.

Rimane comunque la possibilità per la gli/le studenti/esse di proporre autonomamente un tema e di concordarlo con un/una relatore/relatrice. Il progetto di tesi può essere sviluppato anche interagendo con aziende ed enti esterni al

¹ art. 20 del regolamento didattico di ateneo (Procedure di verifica del profitto):

https://www.iuav.it/sites/default/files/2025-07/regolamento-didattico_luglio%202025_web.pdf

corso di laurea. In questo caso lo/la studente/essa può utilizzare l'esperienza di uno stage concordato con il relatore. La tesi che sviluppa attività condotte durante esperienze esterne all'università o in collaborazione e che si collega con una pratica professionale deve comunque introdurre elementi scientifici e di sperimentazione tali da giustificare la proposizione in ambito didattico e deve esplicitare il contributo originale e individuale del laureando. La tesi potrà essere redatta anche in lingua inglese, laddove vi sia un esplicito accordo fra relatore o relatrice e studente o studentessa.

Le commissioni giudicatrici sono nominate dal rettore, sono costituite da tre a cinque componenti scelti tra i titolari di attività formative presso la struttura didattica stessa, nell'anno accademico in cui si svolge l'esame. Possono far parte delle commissioni docenti di altre università e titolari di contratti di insegnamento di diritto privato. I relatori e le relatrici possono partecipare alla discussione senza diritto di voto.

Il giudizio delle commissioni è elaborato sulla base della carriera dello/della studente/essa e dell'esito della discussione relativa al tema di tesi.

La commissione ha a sua disposizione, di norma, fino a 7 punti per tesi con un elevato contenuto scientifico-culturale ed espone in modo chiaro e con proprietà di linguaggio.

Nel caso del raggiungimento del punteggio di 110 su 110 la commissione con parere unanime può attribuire la lode.

Allegato 1

Curriculum/Indirizzo	ANN O COR SO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ámbito	Iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PERCORSO COMUNE	1	G82091	GESTIONE ECONOMICA SOSTENIBILE DEL PROGETTO	6	G82091	GESTIONE ECONOMICA SOSTENIBILE DEL PROGETTO	ECON- 04/A	Economia applicata	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		voto	L'insegnamento si propone di preparare gli studenti ad analizzare, comprendere e interpretare le informazioni relative al mercato, al contesto competitivo e alle strategie d'impresa, nonché alle strategie per la sostenibilità, agli strumenti e alle metodologie necessari per integrare la sostenibilità nei processi di valutazione. L'insegnamento contribuisce inoltre al più ampio raggiungimento degli obiettivi formativi del CoS attraverso un approfondimento analitico ed empirico dei diversi ambiti della valutazione.
PERCORSO COMUNE	1 o 2	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	10	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	NN	(vuoto)	10	F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		obbligatorio		giudizio	nn
PERCORSO COMUNE	1 o 2		ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	(vuoto)	12	D	A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale		voto o giudizio	nn
PERCORSO COMUNE	2	G82036	PROVA FINALE	10	G82036	PROVA FINALE	(vuoto)	(vuoto)	10	E	Prova finale	Per la prova finale		obbligatorio		giudizio	nn
PERCORSO COMUNE	2	G82073, G82075, G82074	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	10	G82073, G82075, G82074	TIROCCINO, TIROCCINO INTERNO, TIROCCINO ESTERO	NN	(vuoto)	10	F	Tiroccini formativi e di orientamento	Tiroccini formativi e di orientamento		obbligatorio		giudizio	nn
INTERNI	1	G82054	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	10	G82054	LABORATORIO DI EXHIBIT DESIGN	CEAR- 08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio		voto	L'obiettivo del laboratorio, condotto mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è fornire la capacità di progettare allestimenti (ad es. esposizioni temporanee e permanenti oppure spazi commerciali), tenendo conto dei sistemi costruttivi e tecnologici, degli artefatti fisici e delle necessità comunicative muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitative degli utilizzatori. In relazione alla necessità di contribuire con le competenze del design (visual e motion design, data visualization, interaction) allo sviluppo integrato e integrato del progetto di Exhibit. Il laboratorio considera con un'attenzione particolare il rapporto fra utente e tecnologia.
INTERNI	1	G82105	ILLUMINOTECNICA	6	G82105	ILLUMINOTECNICA	IND-07/B	Fisica tecnica ambientale	3	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	L'insegnamento si propone di fornire le conoscenze e le abilità di base relativi alla generazione, al controllo e alla caratterizzazione della luce in relazione agli apparecchi di illuminazione e agli ambienti interni e esterni in cui vengono installati. L'insegnamento intende sviluppare nell'allievo la capacità di identificare le problematiche connesse all'illuminazione artificiale; valutare le criticità di contesti esistenti dal punto di vista della luce; progettare soluzioni idonee al raggiungimento della qualità luminosa richiesta. Isaper definire la forma di oggetti e ambienti in funzione della distribuzione della luce desiderata.
INTERNI	1	G82084	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	6	G82084	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	IND-07/B	Fisica tecnica ambientale	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	Iterabile	obbligatorio in alternativa		voto	Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie ad una corretta valutazione dei flussi di energia e degli input ambientali nella progettazione, utilizzo e disseminazione di prodotti, le procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sono affrontate da un punto di vista teorico e normativo sia per prodotti esistenti che per ipotesi progettuali in fase di elaborazione.
INTERNI	1	G82100	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	10	G82100	LABORATORIO DI INTERIOR DESIGN	CEAR- 08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio		voto	L'obiettivo del laboratorio, condotto mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è sviluppare la capacità di progettare la relazione fra differenti tipologie di spazi e la varietà di artefatti fisici e comunicativi, ma anche di attrezzature e impianti utili al confort ambientale in essi contenuti in considerazione delle modalità di fruizione, tenendo conto di vincoli prefissati (tecnologia, materiali, usabilità, costo, segmento di mercato, sostenibilità ambientale ecc.) e di studiarne lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto.
INTERNI	1	G82101	HUMAN FACTORS	6	G82101	HUMAN FACTORS	PSIC-01/A	Psicologia generale	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	Iterabile	obbligatorio		voto	L'obiettivo formativo dell'insegnamento è l'acquisizione dei metodi e delle conoscenze sugli Human Factors utili alla progettazione nel disegno industriale. La prima parte del corso presenterà gli strumenti metodologici: il metodo sperimentale classico, il metodo psicofisico, il metodo ecologico e le tecniche per l'acquisizione dei dati (osservazione, questionari, interviste, tempi di reazione, misure fisiologiche, ecc.). Nella seconda parte saranno presentati, i requisiti ergonomici per una progettazione User-Centered: usabilità, funzionalità, piacevolezza. È prevista un'esercitazione pratica in cui lo studente applicherà il metodo sperimentale per il controllo di un'ipotesi progettuale.
INTERNI	1	G82104	STORIA E CRITICA DEGLI INTERNI	6	G82104	STORIA E CRITICA DEGLI INTERNI	CEAR- 08/D	Design	6	B	Lezione	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio		voto	L'insegnamento mira a formare la capacità di analisi teorica e storica degli studenti e futuri designer e a sviluppare la loro capacità critica e di interpretazione rispetto a problemi, situazioni e contesti contemporanei. A tale scopo il corso fornisce conoscenze relative a nodi teorici e sviluppi storici della disciplina del design e dell'interior design, in relazione a cambiamenti e problematiche sociali e culturali, e fornisce strumenti di studio, analisi e di elaborazione argomentativa, con particolare attenzione per le competenze di scrittura e comunicazione. Gli studenti acquisiranno così conoscenze e capacità critiche utili per affrontare consapevolmente l'attività professionale e per proseguire nel mondo della ricerca e dell'alta formazione.
INTERNI	1	G82057	ESTETICA	6	G82057	ESTETICA	PHIL-04/A	Estetica	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di natura filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
INTERNI	1	G82103	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	6	G82103	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	CEAR- 08/D	Design	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa		voto	Il corso si propone l'obiettivo di sviluppare competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per la progettazione di interfacce multimediali e interattive. Si approfondiranno inoltre le implicazioni etiche e sociali legate all'uso delle interfacce digitali, promuovendo una visione critica e consapevole delle tecnologie emergenti e del loro impatto sulla società.
INTERNI	1	G82064	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE E TECNOCULTURE	6	G82064	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE TECNOCULTURE	CEAR- 10/A	Disegno	6	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		voto	Gli obiettivi formativi del laboratorio intrecciano i fondamenti scientifici della rappresentazione con le teorie, i metodi e le pratiche afferenti alle odierne tecnologie digitali, per indagare come queste siano in grado di attivare forme di interazione che coinvolgono contesti, soggetti e azioni, stimolando un pensiero critico a partire dalle forme di costruzione di immagini e immaginari. La comunità studentesca acquisisce i saperi atti alla definizione e prototipazione degli artefatti, per mezzo dei più avanzati strumenti di rappresentazione 3D. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative tali conoscenze forniscono gli strumenti per gestire e controllare il contesto performativo, riflettendo sul disegno progettuale del suo mutevole spazio animato e delle soggettività che lo abitano, siano esse incarnate oppure evocate da presenze digitali. Il laboratorio affronta in termini ideativi e comunicativi le tematiche della rappresentazione, capace di unire le potenzialità dei metodi tradizionali, statici, con quelle del video e delle tecnologie digitali che favoriscono la dimensione temporale, il movimento e il suono. Il progetto trattato nelle diverse fasi ideative, dalla scrittura allo storyboard, fino alla post-produzione, consente una più approfondita conoscenza degli artefatti, dei corpi e degli spazi performativi.

INTERNI	2	G82053	LABORATORIO DI CIVIC SPACE DESIGN	10	G82053	LABORATORIO DI CIVIC SPACE DESIGN	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	L'obiettivo del laboratorio, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, è sviluppare la capacità di progettare all'interno di spazi di fruizione pubblica e collettiva, anche quelli caratterizzati dalla commistione della dimensione fisica e quella digitale, muovendo prioritariamente dalle esigenze tecnico-funzionali e di natura qualitativa degli utilizzatori. Particolare attenzione viene riservata alla componente di ricerca e sperimentazione di rinnovate possibilità creative e progettuali in relazione alle nuove condizioni socio-culturali e tecnologico-digitali caratterizzate da ibridate modalità esperienziali e fruttive che sono divenute basilari per la fruizione dello spazio civico.
INTERNI	2	G82102	WAYFINDING DESIGN	6	G82102	WAYFINDING DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Lezione	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	Lo studente acquisisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, conoscenze teoriche sul wayfinding, l'area della progettazione visiva volta a migliorare la capacità di orientamento degli utenti negli ambienti costruiti, siano essi luoghi pubblici o spazi di relazione, interni o esterni. Verrà posta attenzione alle fasi di analisi dell'esistente così come ai criteri per una corretta progettazione di sistemi di orientamento e segnaletica, raccogliendo esigenze di utenti, finalità d'uso, tecniche e tecnologie di realizzazione.
INTERNI	2	G82079	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	6	G82079	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	CEAR-12/A	Tecnica e pianificazione urbanistica	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	voto	Le città contemporanee sono oggetto di pressioni esterne sempre più rilevanti - dagli impatti dei cambiamenti climatici, alle crisi ecologiche, energetiche, socio-economiche che richiedono nuove capacità, anche da parte dei designer, di integrare con i processi di trasformazione ed innovazione urbana. Da queste premesse il corso accompagna i futuri designer a rapportarsi con la pianificazione e la progettazione delle città nella prospettiva offerta della sostenibilità e dell'Agenda 2030. Verranno fornite conoscenze e strumenti per contribuire al miglioramento della qualità della vita nelle città, con attenzione allo spazio pubblico, ai servizi urbani, alla comunicazione e data visualization (open data per il governo urbano).
PRODOTTO	1	G82001	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	10	G82001	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	Obiettivo del laboratorio è preparare gli studenti alla gestione autonoma del progetto, dentro le realtà del sistema delle imprese, in particolari legate alle specificità dei territori locali, costruendo una identità e operatività culturale e progettuale specifica per il design di sistema e di prodotto-servizio, attenta alle problematiche di usabilità inclusiva e sostenibilità integrale e integrata, nonché alle dinamiche di trasformazione socio-economica, culturale e tecnologica, ai nuovi sistemi di valori utile all'innovazione di mercati e modelli di business.
PRODOTTO	1	G82004	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	10	G82004	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	Obiettivo del Laboratorio è preparare gli studenti allo sviluppo e gestione autonoma di un progetto complesso di design di prodotto. Attraverso la realizzazione di 2 progetti consecutivi di complessità incrementale, e con l'obiettivo di migliorare la velocità lavoro e qualità dei risultati, gli studenti saranno accompagnati nella sperimentazione realistica dell'intero processo di progettazione, prototipazione e test di prodotti interattivi.
PRODOTTO	1	G82009	CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO	6	G82009	CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO	CEAR-08/D	Design	6	B	Lezione	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	L'insegnamento si concentra sull'analisi di tematiche emergenti nel mondo del design contemporaneo, sull'azione dei protagonisti e sulle implicazioni dal punto di vista della progettazione e della cultura della storia e critica del design.
PRODOTTO	1	G82010	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	6	G82010	DESIGN E LIFE CYCLE ASSESSMENT	IND-07/B	Fisica tecnica ambientale	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie ad una corretta valutazione degli impatti ambientali e dei flussi di energia nella progettazione, utilizzo e disseminazione di prodotti: le procedure per la valutazione del ciclo di vita (Life Cycle Assessment) sono affrontate da un punto di vista teorico e normativo sia per prodotti esistenti che per ipotesi progettuali in fase di elaborazione nell'ottica di gestire una Dichiarazione Ambientale del Prodotto.
PRODOTTO	1	G82058	HUMAN FACTORS	6	G82058	HUMAN FACTORS	PSIC-01/A	Psicologia generale	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	iterabile	obbligatorio	voto	L'obiettivo formativo dell'insegnamento è l'acquisizione dei metodi e delle conoscenze sugli Human Factors utili alla progettazione nel disegno industriale. La prima parte del corso presenterà gli strumenti metodologici: il metodo sperimentale classico, il metodo psicofisico, il metodo ecologico e le tecniche per l'acquisizione dei dati (osservazione, questionari, interviste, tempi di reazione, misure fisiologiche, ecc.). Nella seconda parte saranno presentati, i requisiti ergonomici per una progettazione User-Centered: usabilità, funzionalità, piacevolezza. È prevista un'esercitazione pratica in cui lo studente applicherà il metodo sperimentale per il controllo di un'ipotesi progettuale.
PRODOTTO	1	G82106	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	6	G82106	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	voto	Lo studente acquisisce la metodologia e gli strumenti elaborati dalla semiotica strutturale riguardo l'analisi dei testi visivi, audiovisivi, sincretici, cercando di definire nel loro statuto teorico e nella loro portata euristica gli elementi fondanti di una semiotica delle immagini. Lo studente impara inoltre a orientarsi nella teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft ai Visual studies, alla teoria dell'arte di matrice strutturale e francese.
PRODOTTO	1	G82107	ESTETICA	6	G82107	ESTETICA	PHIL-04/A	Estetica	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	voto	Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di matrice filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
PRODOTTO	1	G82108	SMART LOGISTICS	6	G82108	SMART LOGISTICS	CEAR-03/B	Trasporti	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	voto	L'insegnamento punta a fornire strumenti teorici, metodologici e applicativi relativi alla rilevanza della dimensione legata alla logistica e ai trasporti nell'elaborazione del progetto e realizzazione di un prodotto. Un'attenzione specifica viene attribuita al confronto fra la disciplina e le nuove possibilità tecnologiche, nonché agli aspetti legati alla sostenibilità della catena di distribuzione.
PRODOTTO	1	G82110	PROPRIETA' INTELLETTUALE E LEGAL DESIGN	6	G82110	PROPRIETA' INTELLETTUALE E LEGAL DESIGN	GIUR-11/A	Diritto privato comparato	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento si pone i seguenti obiettivi: a) profili definitori: proprietà industriale, intellettuale, industriale culturale e creativa; istituzioni del patrimonio culturale; b) tutele tradizionali delle innovazioni e delle opere dell'ingegno secondo le norme sulla proprietà industriale ed intellettuale (e.g., brevetto, modello di utilità, disegni/modelli, marchio e diritti d'autore); c) contraffazione e plagio: 'topiari' tra plagio e appropriazione consensita: fenomenologia e inquadramento giuridico, dall'appropriazione dei saperi tradizionali all'appropriazione nel mondo contemporaneo della moda, del design e dell'arte; d) le tecnologie digitali e la sfida ai modelli tradizionali di tutela delle opere dell'ingegno; la galassia dell'Open; i metaversi, l'intelligenza artificiale e gli autori.
PRODOTTO	2	G82051	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 3	10	G82051	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 3	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	Obiettivo del Laboratorio è preparare gli studenti allo sviluppo e gestione di un progetto complesso di design, operando all'interno delle dinamiche più avanzate di team work di lavoro aziendale, con capacità di esercitare una specificità e autonomia disciplinare, nonché di elaborazione concettuale orientata all'innovazione di sistema, processo e prodotto-servizio, attenta alle problematiche di usabilità inclusiva e sostenibilità integrale e integrata, in grado di aprire anche alla dimensione della ricerca più avanzata. Una dimensione che muove da un approccio strategico e guarda alle dinamiche di trasformazione socio-economica, culturale e tecnologica, ai nuovi sistemi di valori utile all'innovazione di mercati e modelli di business, per costruire spazi avanzati di elaborazione intellettuale e agire progettuale.
PRODOTTO	2	G82109	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	6	G82109	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	Obiettivo del laboratorio è fornire agli studenti strumenti critici e competenze necessari per gestire la progettazione di artefatti di natura ibrida, a cavallo tra la dimensione fisica e quella digitale. Sarà discussa l'evoluzione della disciplina dell'interaction design, fornendo una visione sistemica del ruolo del design nel gestire gli impatti sociali e ambientali delle tecnologie.
PRODOTTO	2	G82087	TECNOLOGIE INFORMATICHE PER I PROCESSI DI PROGETTAZIONE	6	G82087	TECNOLOGIE INFORMATICHE PER I PROCESSI DI PROGETTAZIONE	INFO-01/A	Informatica	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è coniugare le logiche dell'informatica e del design negli ambiti della progettazione software, dell'elaborazione multimediale, dell'intelligenza artificiale e dell'interazione utente-elaboratore. Il corso contribuisce a fornire conoscenze e competenze informatiche di base ed avanzate necessarie ad intraprendere un percorso tecnologico nell'ambito del design.

COMUNICAZIONE	1	G82002	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	10	G82002	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	Il laboratorio ha lo scopo di fornire gli strumenti e le basi teoriche e applicative per affrontare progetti di comunicazione complessi, mettendo in gioco linguaggi visivi eterogenei e ibridi. La didattica sarà finalizzata a stimolare una riflessione critica su progetti per l'uomo "reale" (human-centered/citizen-centered) in una prospettiva di comunicazione di pubblica utilità, evidenziando come il design possa essere strumento consapevole per perseguire l'innovazione sociale. Saranno approfonditi gli strumenti di rappresentazione formale e funzionale della comunicazione visiva e dell'information design.
COMUNICAZIONE	1	G82005	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	10	G82005	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	Obiettivo del laboratorio è lo sviluppo di competenze progettuali nel campo del design dell'informazione destinate a un approccio sistemico e di regia dell'insieme. Metodologie e pratiche del progetto di comunicazione visiva sono orientati all'acquisizione della capacità di tradurre nel linguaggio della visione contenuti articolati e molteplici, nei campi della comunicazione d'ambiente, delle narrazioni complesse e delle identità visuali dinamiche.
COMUNICAZIONE	1	G82007	STORIA DEL GRAPHIC DESIGN	6	G82007	STORIA DEL GRAPHIC DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Lezione	Culture, metodologie e pratiche del design	iterabile	obbligatorio	voto	L'insegnamento affronta tematiche relative alla storia del graphic design - dai contesti ai temi, dagli artefatti ai protagonisti (progettisti, committenti e utenti) - con particolare riferimento alle vicende del Novecento. Speciale attenzione viene prestata agli strumenti metodologici per la ricerca nell'ambito della storia del graphic design e all'utilizzo delle fonti primarie e secondarie, soprattutto digitali, anche attraverso la produzione da parte degli studenti di un elaborato di ricerca.
COMUNICAZIONE	1	G82081	HUMAN FACTORS	6	G82081	HUMAN FACTORS	PSIC-01/A	Psicologia generale	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	iterabile	obbligatorio in alternativa	voto	L'obiettivo formativo dell'insegnamento è l'acquisizione dei metodi e delle conoscenze sugli Human Factors utili alla progettazione nel disegno industriale. La prima parte del corso presenterà gli strumenti metodologici: il metodo sperimentale classico, il metodo psicofisico, il metodo ecologico e le tecniche per l'acquisizione dei dati (osservazione, questionari, interviste, tempi di reazione, misure fisiologiche, ecc.). Nella seconda parte saranno presentati, i requisiti ergonomici per una progettazione User-Centered: usabilità, funzionalità, piacevolezza. È prevista un'esercitazione pratica in cui lo studente applicherà il metodo sperimentale per il controllo di un'ipotesi progettuale.
COMUNICAZIONE	1	G82069	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	6	G82069	SEMIOTICA E TEORIA DELL'IMMAGINE	PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio	voto	Lo studente acquisisce la metodologia e gli strumenti elaborati dalla semiotica strutturale riguardo l'analisi dei testi visivi, audiovisivi, sincretici, cercando di definire nel loro statuto teorico e nella loro portata euristica gli elementi fondanti di una semiotica delle immagini. Lo studente impara inoltre a orientarsi nella teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft ai Visual Studies, alla teoria dell'arte di matrice strutturale e francese.
COMUNICAZIONE	1	G82056	ESTETICA	6	G82056	ESTETICA	PHIL-04/A	Estetica	6	B	Lezione	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche		obbligatorio in alternativa	voto	Obiettivo dell'insegnamento è l'acquisizione da parte degli studenti di conoscenze di matrice filosofica relative alla nuova condizione connessa ai modi della fruizione culturale e fisica di artefatti, ambienti e spazi contemporanei, segnati dalla commistione di una dimensione fisica e una digitale, mutevole, modificabile e interattiva.
COMUNICAZIONE	1	G82112	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	6	G82112	LABORATORIO DI DIGITAL INTERFACE	CEAR-08/D	Design	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	voto	Il corso si propone l'obiettivo di sviluppare competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per la progettazione di interfacce multimodali e interattive. Si approfondiranno inoltre le implicazioni etiche e sociali legate all'uso delle interfacce digitali, promuovendo una visione critica e consapevole delle tecnologie emergenti e del loro impatto sulla società.
COMUNICAZIONE	1	G82083	MORFOLOGIA VISIVA	6	G82083	MORFOLOGIA VISIVA	CEAR-10/A	Disegno	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio	voto	L'insegnamento fornisce le categorie morfologiche degli spazi interni intesi inizialmente come artefatti visuali nel loro valore plastico e figurativo inquadrati nelle diverse modalità di valorizzazione (critica, pratica, ludica e mitica) della loro fruizione, fornendo un quadro teorico generale (semiotica del design) e sperimentandolo in specifici casi di analisi e di progetto.
COMUNICAZIONE	1	G82113	PROPRIETA' INTELLETTUALE E LEGAL DESIGN	6	G82113	PROPRIETA' INTELLETTUALE E LEGAL DESIGN	GIUR-11/A	Diritto privato comparato	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	iterabile	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento si pone i seguenti obiettivi: a) profili definitori: proprietà industriale, intellettuale, industrie culturale e creativa; istituzioni del patrimonio culturale; b) tutele tradizionali delle innovazioni e delle opere dell'ingegno secondo le norme sulla proprietà industriale ed intellettuale (e.g., brevetto, modello di utilità, disegni/modelli, marchio e diritti d'autore); c) contraffazione e plagio: 'copiare' tra plagio e appropriazione consentita: fenomenologia e inquadramento giuridico, dall'appropriazione dei saperi tradizionali all'appropriazione nel mondo contemporaneo della moda, del design e dell'arte; d) le tecnologie digitali e la sfida ai modelli tradizionali di tutela delle opere dell'ingegno: la galassia dell'Open; i metaversi, l'intelligenza artificiale e gli autori.
COMUNICAZIONE	2	G82052	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 3	10	G82052	LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 3	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	Obiettivo del laboratorio è quello di fornire le basi teoriche e applicative del cosiddetto "design dell'informazione", applicate alla progettazione editoriale. Nel corso si lavorerà a una sintesi tra il rigore metodologico comunemente associato a tale area disciplinare e la componente espressiva legata agli strumenti messi tradizionalmente a disposizione nell'iter di studi di un designer della comunicazione.
COMUNICAZIONE	2	G82086	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	6	G82086	DESIGN URBANO E CULTURE DELLA SOSTENIBILITA'	CEAR-12/A	Tecnica e pianificazione urbanistica	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio in alternativa	voto	Le città contemporanee sono oggetto di pressioni esterne sempre più rilevanti - dagli impatti dei cambiamenti climatici, alle crisi ecologiche, energetiche, socio-economiche che richiedono nuove capacità, anche da parte dei designer, di interagire con i processi di trasformazione ed innovazione urbana. Da queste premesse il corso accompagna i futuri designer a rapportarsi con la pianificazione e la progettazione delle città nella prospettiva offerta dalla sostenibilità e dell'Agenda 2030. Verranno fornite conoscenze e strumenti per contribuire al miglioramento della qualità della vita nelle città, con attenzione allo spazio pubblico, ai servizi urbani, alla comunicazione e data visualization (open data per il governo urbano).
COMUNICAZIONE	2	G82111	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	6	G82111	LABORATORIO DI HYBRID INTERACTION DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design		obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e competenze necessari per gestire la progettazione di artefatti di natura ibrida, a cavallo tra la dimensione fisica e quella digitale. Sarà discussa l'evoluzione della disciplina dell'interaction design, fornendo una visione sistemica del ruolo del design nel gestire gli impatti sociali e ambientali delle tecnologie.

Allegato 2 - quadro di sintesi

Curriculum: INTERNI						
TAF Unità Didattica	Ambito	SSD Unità Didattica - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU tot ambito	CFU tot TAF	esami
B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A	Disegno	6	60	1
	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	PHIL-04/A	Estetica	12		2
		PSIC-01/A	Psicologia generale			
	Culture, metodologie e pratiche del design	CEAR-08/D	Design	42		5
C	Attività formative affini o integrative			18	18	3
D	A scelta dello studente			12	12	1
E	Per la prova finale			10	10	
F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro			10	20	
	Tirocini formativi e di orientamento			10		
				120	120	12
Curriculum: PRODOTTO						
TAF Unità Didattica	Ambito	SSD Unità Didattica - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU tot ambito	CFU tot TAF	esami
B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	INFO-01/A	Informatica	6	60	1
	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	PHIL-04/A	Estetica	12		2
		PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi			
	Culture, metodologie e pratiche del design	PSIC-01/A	Psicologia generale			
		CEAR-08/D	Design	42		5
C	Attività formative affini o integrative	CEAR-03/B	Trasporti	18	18	3
D	A scelta dello studente	NN	(vuoto)	12	12	1
E	Per la prova finale	(vuoto)	(vuoto)	10	10	
F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	(vuoto)	10	20	
	Tirocini formativi e di orientamento	NN	(vuoto)	10		
				120	120	12
Curriculum: COMUNICAZIONE						
TAF Unità Didattica	Ambito	SSD Unità Didattica - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU tot ambito	CFU tot TAF	esami
B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A	Disegno	6	60	1
	Scienze umane, sociali, psicologiche ed economiche	PHIL-04/A	Estetica	12		2
		PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi			
	Culture, metodologie e pratiche del design	PSIC-01/A	Psicologia generale			
		CEAR-08/D	Design	42		5
C	Attività formative affini o integrative	CEAR-08/D	Design	18	18	3
D	A scelta dello studente	NN	(vuoto)	12	12	1
E	Per la prova finale	(vuoto)	(vuoto)	10	10	
F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	(vuoto)	10	20	
	Tirocini formativi e di orientamento	NN	(vuoto)	10		
				120	120	12