



REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA

G13 - DESIGN

Sede di Vicenza

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 2026-27 al corso di laurea *Design*, codice G13. 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 e le studentesse 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 a 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 e alla studentessa 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 e le studentesse 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 e la studentessa 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 alla persona 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 e le studentesse 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 100 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/e:

- . capacità di pensiero razionale, astratto e logico deduttivo;
- . capacità di percezione ed elaborazione di contenuti figurativi e 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, storia dell'arte e storia dell'architettura, comprensione di testi argomentativi, elementi di cultura generale;
- un 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/le studenti/esse 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 e le studentesse sono stati ritenuti deficitari: grafico-rappresentativi, logico-percettivi o argomentativo-culturali.

Pertanto, viene assegnato un Obbligo Formativo Aggiuntivo (OFA) ai candidati in graduatoria, in posizione utile per l'immatricolazione, che nella prova di ammissione non raggiungono 15 punti totali sui 60 disponibili e:

- almeno 6 punti nei quesiti del test di argomento scientifico - pensiero razionale ed astratto;
- almeno 3 punti nei quesiti del test di argomento scientifico - percezione ed elaborazione di contenuti figurativi;
- almeno 3 punti nei quesiti del test di argomento umanistico - storia del design, storia dell'arte e storia dell'architettura;

Gli obblighi formativi aggiuntivi si ritengono soddisfatti mediante il superamento di una specifica prova da svolgere prima del sostenimento dell'esame di Laboratorio basic design: geometrie e modelli; Laboratorio di Basic design: metodi e strumenti; Storia del design e della tecnica.

Il mancato superamento degli obblighi formativi aggiuntivi entro il mese di settembre successivo all'anno

di iscrizione comporterà l'iscrizione all'anno accademico successivo come studente ripetente.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

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

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

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

Tipo di attività didattica	Ore di attività didattica assistita per cfu	Ore di studio individuale per cfu	Ore complessive per cfu
Lezioni	8	17	25
Laboratori	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)

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/della singolo/a docente e sono rese note alla comunità studentesca prima dell'inizio delle lezioni nel programma del singolo insegnamento. L'eventuale mancato superamento dell'obbligo di frequenza verrà comunicato dal docente prima della chiusura delle iscrizioni al relativo esame della prima sessione utile. 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 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/la studente/essa 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/delle docenti interessati e del coordinatore/coordinatrice del corso di laurea da ottenere prima dell'inizio delle specifiche attività didattiche.

La popolazione studentesca lavoratrice (impegnata a tempo parziale) dovrà concordare con il coordinatore/la coordinatrice del corso e con i/le 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 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 frequentare uno o più insegnamenti erogati nei vari corsi di studio dell'intero ateneo, considerati coerenti con il progetto formativo del corso di studi (per maggiori informazioni si veda il Manifesto degli 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 o all'esterno 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 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/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 consiste nella discussione di un elaborato nel quale viene sviluppato un tema proposto autonomamente dal/dalla laureando/a o nel quale, in alternativa, si approfondisce un brief indicato in specifiche attività con le aziende collocate nei tirocini tematici 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, è necessario 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/dalla studente/essa in autonomia;
- . la terza per la consegna e la discussione dell'elaborato finale in base alle scadenze indicate dalla segreteria per la specifica sessione di laurea.

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

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/le 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/la candidato/a, 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/della studente/essa 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/della studente/essa.

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

Curriculum/indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CFU	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	denominazione e SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD	Iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
										Tipo attività	Ambito				
PERCORSO COMUNE	1	G13001	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: GEOMETRIE E MODELLI	12	G13001-1	GEOMETRIE E FORME DEI PRODOTTI	MATH-02/B	Geometria	6 A	Laboratorio		Formazione scientifica	obbligatorio	voto	Il laboratorio permette di acquisire, tramite lezioni ed esercitazioni, gli strumenti fondamentali per il design in tema di geometria piana e solida, sperimenta l'utilizzo delle variabili geometriche e tipologico-formali, delle trasformazioni e approfondisce la conoscenza degli strumenti progettuale per lo studio e la conoscenza di forme tridimensionali complesse.
PERCORSO COMUNE	1				G13001-2	MODELLI E PROTOTIPI PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	6 A	Laboratorio		Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	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	G13004	LABORATORIO DI BASIC DESIGN: METODI E STRUMENTI	12	G13004-1	METODI E STRUMENTI DI BASE PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	6 A	Laboratorio		Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	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				G13004-2	FONDAMENTI DI DISEGNO PER IL DESIGN	CEAR-10/A	Disegno	6 A	Laboratorio		Formazione di base nella rappresentazione	obbligatorio	voto	L'insegnamento riflette sui fondamenti della scienza della rappresentazione, sperimentando diverse tecniche di disegno analogico nell'acquisizione 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	G13008	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO	12	G13008-1	DESIGN PER LA PRODUZIONE INDUSTRIALE	CEAR-08/D	Design	9 B	Laboratorio		metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni	obbligatorio in alternativa	voto	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 prefinitivi (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale fino agli esecutivi.
PERCORSO COMUNE	1				G13008-2	ELEMENTI DI DESIGN STRUTTURALE DEI PRODOTTI	CEAR-07/A	Tecnica delle costruzioni	3 C	Laboratorio		Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	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 sul dimensionamento e la resistenza in relazione all'uso di materiali tradizionali e innovativi.
PERCORSO COMUNE	1	G13032	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN LEGNO	12	G13032-1	PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN LEGNO	CEAR-08/D	Design	9 B	Laboratorio		Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	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 prefinitivi (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale.
PERCORSO COMUNE	1				G13032-2	TECNICHE DI LAVORAZIONE DEL LEGNO PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	3 C	Laboratorio		Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	Il Laboratorio permette di acquisire le competenze di base sulle tecniche di lavorazione del legno utili allo sviluppo dei progetti del laboratorio.
PERCORSO COMUNE	1	G13033	LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO IN PELLE	12	G13033-1	PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN PELLE	CEAR-08/D	Design	9 B	Laboratorio		metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni	obbligatorio in alternativa	voto	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 prefinitivi (funzionali, ergonomici, tecnologici, economici, relazionali, espressivi, ecc.) a partire da un brief iniziale.
PERCORSO COMUNE	1				G13033-2	TECNICHE DI LAVORAZIONE DELLA PELLE PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	3 C	Laboratorio		Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	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	G13003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	6	G13003	MATERIALI E PROCESSI PER IL DESIGN	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6 A	Lezione		Formazione tecnologica	obbligatorio	voto	L'insegnamento 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	G13005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	6	G13005	STORIA DEL DESIGN E DELLA TECNICA	CEAR-08/D	Design	6 A	Lezione		Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	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	G13025	WORKSHOP 1	2	G13025	WORKSHOP 1	NN	(vuoto)	2 F	Laboratorio	Iterabile	opzionale		giudizio	L'insegnamento permette di acquisire ulteriori competenze utili all'inserimento nel mondo del lavoro attraverso un'intensa esperienza progettuale, di sperimentazione o seminale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	1	G13043	DAL CONCEPT AL PRODOTTO	2	G13043	DAL CONCEPT AL PRODOTTO	NN	(vuoto)	2 D	Lezione		A scelta dello studente	opzionale	giudizio	L'insegnamento, strettamente collegato agli altri del primo anno, permette di acquisire gli strumenti utili per migliorare la costruzione del processo progettuale, in particolare modo consentendo di descrivere le proprie idee e riflessioni e di riuscire a presentare, anche attraverso sketching e modelli di studio, in modo più efficace il progetto anche quando questo si trova nelle fasi non definitive.
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEL CORSO DI STUDI CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA MODELLISTICA, I MATERIALI PER IL DESIGN, L'ADDESTRAMENTO E L'USO DELLE RELATIVE ATTREZZATURE E COLLABORAZIONE ALLO SVILUPPO DI MODELLI ANCHE PER LA PROMOZIONE DEL CORSO DI STUDI	NN		1. Officina modelli: SUPPORTO AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEL CORSO DI STUDI CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA MODELLISTICA, I MATERIALI PER IL DESIGN, L'ADDESTRAMENTO E L'USO DELLE RELATIVE ATTREZZATURE E COLLABORAZIONE ALLO SVILUPPO DI MODELLI ANCHE PER LA PROMOZIONE DEL CORSO DI STUDI	CEAR-08/D	Design	0 NN	Collaborazioni strumentali				voto	--
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEI CORSI DI STUDIO CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA FOTOGRAFIA, L'ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI FOTOGRAFICHE E VIDEO, L'USO DELLE RELATIVE ATTREZZATURE E SOFTWARE E COLLABORAZIONE ALLA	NN		2. Officina foto-video: SUPPORTO AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEI CORSI DI STUDIO CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA FOTOGRAFIA, L'ELABORAZIONE DELLE IMMAGINI FOTOGRAFICHE E VIDEO, L'USO DELLE RELATIVE ATTREZZATURE E SOFTWARE E COLLABORAZIONE ALLA PROMOZIONE DEL CORSO DI STUDI	CEAR-08/D PEMM-01/B	(vuoto)	0 NN	Collaborazioni strumentali				voto	--
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	ALLE ATTIVITÀ DEI CORSI, IN PARTICOLARE ALLE COMPETENZE TECNICHE SU SOFTWARE DEDICATI AL PRODUCT DESIGN E COLLABORAZIONE ALLA PROMOZIONE DEL CORSO DI STUDI SUI SOCIAL NETWORK	NN		3. Officina stampa: SUPPORTO ALLE ATTIVITÀ DEI CORSI, IN PARTICOLARE ALLE COMPETENZE TECNICHE SU SOFTWARE DEDICATI AL PRODUCT DESIGN E COLLABORAZIONE ALLA PROMOZIONE DEL CORSO DI STUDI SUI SOCIAL NETWORK	CEAR-08/D INF-05/A	(vuoto)	0 NN	Collaborazioni strumentali		(vuoto)		voto	--
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEL CORSO DI STUDI CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN PELLE E MATERIALI AFFINI	NN		4. Officina pelle: SUPPORTO AGLI INSEGNAMENTI LABORATORIALI DEL CORSO DI STUDI CON ATTIVITÀ RIGUARDANTI LA PROGETTAZIONE DI PRODOTTI IN PELLE E MATERIALI AFFINI	CEAR-08/D	Design	0 NN	Collaborazioni strumentali		(vuoto)		voto	--
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	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	1-2-3	G13031	BOTANICA E INNOVAZIONE	6	G13031	BOTANICA E INNOVAZIONE	BIOS-01/C	Botanica ambientale e applicata	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento 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.	
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G13034	SISTEMA PELLE: DESIGN E MADE IN ITALY	6	G13034	SISTEMA PELLE: DESIGN E MADE IN ITALY	CEAR-08/D	Design	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento 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 immagini connesse al Made in Italy, sullo sviluppo produttivo e comunicativo di questo settore all'interno delle diverse tipologie merceologiche in ambito di product design (arredo, automotive, accessori, viaggio, sport, packaging, ecc).	
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G13015	COMPLESSITA' E DECISIONI	6	G13015	COMPLESSITA' E DECISIONI	PHIL-02/A	Logica e filosofia della scienza	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento, attraverso l'analisi delle diverse fasi di un processo decisionale e lo sviluppo delle proprie capacità critiche, 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	G13017	CULTURA MATERIALE: INNOVAZIONE E SOCIETA'	6	G13017	CULTURA MATERIALE: INNOVAZIONE E SOCIETA'	GSPS-08/B	Sociologia dell'ambiente e del territorio	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento fornisce competenze sociologiche applicate all'innovazione e allo sviluppo locale, con un focus su imprese, creatività e nuovi modelli produttivi. Gli studenti acquisiranno strumenti per analizzare e supportare processi innovativi nel settore delle aziende culturali, del neo-craft e delle economie territoriali emergenti. L'approccio interdisciplinare integra metodologie di ricerca con competenze pratiche, utili per operare nella progettazione di prodotti, servizi e strategie di sviluppo. Il percorso forma ricercatori e/o professionisti capaci di leggere le trasformazioni sociali e di tradurle in valore per imprese e territori.	
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G13040	METODI DI RICERCA SOCIALE PER IL DESIGN	6	G13040	METODI DI RICERCA SOCIALE PER IL DESIGN	GSPS-08/B	Sociologia dell'ambiente e del territorio	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento è rivolto a offrire agli studenti in design i metodi e le tecniche necessarie per la progettazione, la conduzione e la divulgazione di ricerche sociali di natura qualitativa (interviste, ricerche d'archivio, content analysis, ricerca etnografica, casi studio, approccio biografico, ecc.). Il corso prevede l'utilizzo di tecniche innovative di apprendimento (interviste go-along, approccio sensoriale, video-interviste, foto elicitation, soundscaping, conricerca) e di divulgazione/disseminazione pubblica. Lo scopo dell'insegnamento è fornire ai partecipanti le competenze necessarie e gli strumenti cognitivi adeguati per lo svolgimento di ricerche e/o incarichi professionali attraverso un percorso sensibile agli aspetti micro del quotidiano, alle sue pratiche e alle sue narrazioni.	
PERCORSO COMUNE	1-2-3	G13028	RICERCA, SCRITTURA E METODI PER IL DESIGN	6	G13028	RICERCA, SCRITTURA E METODI PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	L'insegnamento permette di acquisire, attraverso incontri seminariali, 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	2	G13012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	6	G13012	APPROFONDIMENTO TEMATICO PER IL DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Lezione	Cultura, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni	iterabile	obbligatorio	voto	L'insegnamento 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	G13006	ESTETICA E DESIGN	6	G13006	ESTETICA E DESIGN	PHIL-04/A	Estetica	6	A	Lezione	Formazione umanistica	obbligatorio	voto	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	G13002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	G13002	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INFO-01/A	Informatica	6	B	Lezione	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	obbligatorio	voto	L'insegnamento permette di acquisire i principi, le metodologie e le tecniche fondamentali dell'informatica con lo scopo principale di apprendere e 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	G13007	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITA' A	12	G13007-1	CIRCULAR DESIGN A	CEAR-08/D	Design	6	B	Laboratorio	Cultura, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	voto	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/servizi coerenti con gli obiettivi di un'economia circolare, competitiva e climaticamente neutra nella quale viene rivisitato il rapporto tra consumo delle risorse e valore economico dei prodotti.	
PERCORSO COMUNE	2				G13007-2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIOMIMESI A	BIOS-05/A	Ecologia	3	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	Il laboratorio 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 le 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 appropriarsi 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				G13007-3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI A	CEAR-12/A	Tecnica e pianificazione urbanistica	3	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	Il laboratorio fornisce le conoscenze di base su temi del metabolismo urbano, della resilienza territoriale e sulle strategie ad essi associate. Invita, inoltre, gli studenti a riflettere in ottica sistemica sui rapporti tra attori delle produzioni, circolarità dei flussi e impatti antropici sui territori.	
PERCORSO COMUNE	2	G13037	PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO A	12	G13037-1	PROGETTARE PER LA FILIERA DEL LEGNO-ARREDO A	CEAR-08/D	Design	6	B	Laboratorio	Cultura, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	voto	Il modulo permette di acquisire, mediante lezioni ed esercitazioni pratiche, le conoscenze sui processi produttivi in relazione alle diverse tecniche di lavorazione e specie legnose. Permette inoltre di acquisire le competenze per la progettazione di prodotti in legno mono o multicomponenti destinati al Sistema Legno-Arredo, con una particolare attenzione agli aspetti tecnici ed economici della produzione industriale nei diversi settori del sistema.	
PERCORSO COMUNE	2				G13037-2	COMPONENTI, CONNESSIONI E FINITURE NEL SETTORE LEGNO A	CEAR-08/D	Design	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	voto	Il modulo permette di acquisire, mediante lezioni ed esercitazioni pratiche, la conoscenza delle diverse tecniche di connessione (dall'incastro e l'incollaggio degli elementi in legno, all'utilizzo di altri materiali per l'unione di componenti, ad esempio la minuteria metallica), ma anche le lavorazioni superficiali, dalle texture alle finiture, e di applicare tali conoscenze alla progettazione di prodotti in legno.	
PERCORSO COMUNE	2	G13011	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE A	12	G13011-1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI A	CEAR-08/D	Design	6	B	Laboratorio	Cultura, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	voto	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 invitando 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			G13011-2	PROGETTARE L'INTERAZIONE A	CEAR-08/D	Design	6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Il laboratorio permette di acquisire una migliore consapevolezza del ruolo e delle metodologie del design dell'interazione e sperimentare l'applicazione progettale dei principi utili alla progettazione e prototipazione di interfacce analogiche e digitali dei prodotti tecnologici o del prototipo. L'obiettivo delle lezioni e delle esercitazioni è quello di sviluppare e approfondire i principi che governano l'esperienza dell'utente nell'uso 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	G13038	PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE A	12 G13038-1	PRODOTTI, ACCESSORI COMPONENTI IN PELLE E AFFINI A	CEAR-08/D	Design	6 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce le competenze necessarie per progettare prodotti di media e/o alta complessità realizzati in pelle e in altri materiali affini funzionali o complementari alla loro costruzione. Apprende anche conoscenze rispetto a componenti e strumenti utilizzati nella produzione industriale attraverso lezioni, esercizi pratici e visite aziendali. All'interno del corso lo studente affina le proprie capacità progettuali utilizzando tutti gli strumenti di rappresentazione, modellazione e prototipazione con diversi gradi di verosimiglianza, al fine di testare materiali e componenti in uso nel mercato e contemporaneamente indagare eventuali varianti.
PERCORSO COMUNE	2			G13038-2	COLORI, SUPERFICI, FINITURE NEL SETTORE PELLE A	CEAR-08/D	Design	6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Lo studente acquisisce nozioni rispetto ai processi di concia e finissaggio della pelle. Apprende le tecniche utilizzate nella produzione industriale per completare la finitura del materiale attraverso lezioni teoriche, visite aziendali ed esercizi laboratoriali. Attraverso la progettazione, lo studente ha la possibilità di sperimentare e applicare specifiche metodologie, esplorando le qualità che caratterizzano la pelle quali colore, texture e struttura.
PERCORSO COMUNE	2	G13009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	9 G13009	LABORATORIO DI GRAPHIC DESIGN PER IL PRODOTTO	CEAR-08/D	Design	9 B	Laboratorio		obbligatorio	Attraverso esercitazioni progettuali e letture, il laboratorio offre la preparazione di base riguardante la cultura visuale e gli aspetti progettuali della comunicazione visiva alla definizione e comunicazione dei prodotti, alle interfacce grafiche, alla visualizzazione di dati e all'accessibilità di informazioni complesse.
PERCORSO COMUNE	2	G13013	LABORATORIO DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE	9 G13013-1	MODELLAZIONE 3D PER IL DESIGN	CEAR-10/A	Disegno	6 B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	obbligatorio	Il laboratorio 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			G13013-2	IMMAGINE, FOTOGRAFIA E VIDEO	PEMA-01/B	Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	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 artefatti della ripresa e della postproduzione digitale.
PERCORSO COMUNE	2	G13014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	8 G13014	MODELLI DI BUSINESS E MANAGEMENT	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	9 B	Lezione	Scienze economiche e sociali	obbligatorio	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 costituzione di proposte di valore e che intervergono nella sostenibilità economica dei progetti.
PERCORSO COMUNE	2	G13026	WORKSHOP 2	2 G13026	WORKSHOP 2	NN	(vuoto)	2 F	Laboratorio	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'ottimizzata esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	2	G13027	WORKSHOP 3	2 G13027	WORKSHOP 3	NN	(vuoto)	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'ottimizzata esperienza progettuale, di sperimentazione o seminariale in collaborazione con imprese o istituzioni.
PERCORSO COMUNE	3	G13016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	6 G13016	GEOGRAFIA DEI TRASPORTI E DELLA LOGISTICA	GEOG-01/B	Geografia economico-politica	6 C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi dell'insegnamento sono dupli. Fondamentale: a) fornire agli 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 connesse. 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 individuali sulla base del fatto che, in un'ottica motoria, 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	G13019	INGLESE	3 G13019	INGLESE	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistica inglese	3 E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	obbligatorio	Obiettivo dell'insegnamento 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	G13029	LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B	12 G13029-1	CIRCULAR DESIGN B	CEAR-08/D	Design	6 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G10030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B, G10041 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO B, G10042 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE B
PERCORSO COMUNE	3			G13029-2	ELEMENTI DI ECOLOGIA E BIODIVERSITÀ B	BIOS-05/A	Ecologia	3 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G10030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B, G10041 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO B, G10042 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE B
PERCORSO COMUNE	3			G13029-3	METABOLISMO URBANO E DEI TERRITORI B	CEAR-12/A	Tecnica e pianificazione urbanistica	3 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E SOSTENIBILITÀ A
PERCORSO COMUNE	3	G13041	PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO B	12 G13041-1	PROGETTARE PER LA FILIERA DEL LEGNO/ARREDO B	CEAR-08/D	Design	6 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G10030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B, G10029 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B, G10042 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE B
PERCORSO COMUNE	3			G13041-2	COMPONENTI, CONNESSIONI E FINITURE NEL SETTORE LEGNO B	CEAR-08/D	Design	6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DI PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO A
PERCORSO COMUNE	3	G13030	LABORATORIO DI DESIGN E TECNOLOGIE B	12 G13030-1	PROGETTARE CON LE TECNOLOGIE EMERGENTI B	CEAR-08/D	Design	6 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G10030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B, G10029 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B, G10041 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO B, G10042 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE B
PERCORSO COMUNE	3			G13030-2	PROGETTARE L'INTERAZIONE B	CEAR-08/D	Design	6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE A
PERCORSO COMUNE	3	G13042	PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE B	12 G13042-1	PRODOTTI, ACCESSORI COMPONENTI IN PELLE E AFFINI B	CEAR-08/D	Design	6 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio in alternativa	ALTERNATIVO A G10030 LABORATORIO DESIGN E TECNOLOGIE B, G10029 LABORATORIO DI DESIGN E SOSTENIBILITÀ B, G10041 PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN LEGNO B
PERCORSO COMUNE	3			G13042-2	COLORI, SUPERFICI, FINITURE NEL SETTORE PELLE B	CEAR-08/D	Design	6 C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio in alternativa	Gli obiettivi formativi dei singoli moduli sono i medesimi del LABORATORIO DI PROGETTAZIONE AVANZATA DEI PRODOTTI IN PELLE A

PERCORSO COMUNE	3	G13010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	6	G13010	LABORATORIO DI PACKAGING DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	Il laboratorio 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 influiscono nell'innovazione complessiva del sistema comunicativo/informativo, alle trasformazioni del consumo e alle varie modalità di distribuzione.
PERCORSO COMUNE	3	G13018	PROVA FINALE	3	G13018	PROVA FINALE	(vuoto)	(vuoto)	3	E	Prova finale	Per la prova finale	obbligatorio	giudizio	nn
PERCORSO COMUNE	3	G13020, G13021, G13022	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	12	G13020, G13021, G13022	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	NN	(vuoto)	12	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento	obbligatorio	giudizio	nn

Allegato 2 - quadro di sintesi

TAF Unità Didattica	Ambito	SSD Unità Didattica - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU tot ambito	CFU tot TAF	esami
A	Formazione di base nella rappresentazione	CEAR-10/A	Disegno	6	48	17
	Formazione scientifica	MATH-02/B	Geometria	6		
				6		
	Formazione tecnologica	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6		
	Formazione umanistica	PHIL-04/A	Estetica	6		
	Formazione di base nel progetto di design	CEAR-08/D	Design	24		
B	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A	Disegno	12	57	
		INFO-01/A	Informatica			
	Scienze economiche e sociali	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	9		
	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	CEAR-08/D	Design	36		
C	Attività formative affini o integrative			36	36	
D	A scelta dello studente			12	12	1
E	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistica inglese	3	6	
	Per la prova finale	(vuoto)	(vuoto)	3		
F	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	NN	(vuoto)	9	21	
	Tirocini formativi e di orientamento	NN	(vuoto)	12		
				180	180	18