

REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA
B10 - DESIGN DELLA MODA E ARTI MULTIMEDIALI
a.a. 2026-27

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 *Design della moda e arti multimediali*, codice B10. La struttura didattica competente è il dipartimento di Culture del Progetto, d'ora in avanti denominato dCP.

Articolo 2

(Il corso di studio in breve)

Il corso di studi intreccia carattere sperimentale con metodologie analitiche e progettuali, insieme a una particolare attenzione alla cultura materiale.

Si occupa di processi creativi e prodotti creando uno stretto dialogo tra ricerca artistica e pratica del design, nella duplice accezione di progettazione materiale e immateriale. Integra il concetto di innovazione tecnologica, ampliandolo ai temi del corpo, identità, e memoria nella cultura visiva e progettuale contemporanea. Il corso si riconosce nei sistemi produttivi, ideativi, industriali, comunicativi e di consumo dell'arte e della moda, con un interesse specifico al contesto del made in Italy.

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'Allegati n.1 e n.2, parte integrante del presente regolamento.

Ulteriori indicazioni sul percorso formativo (propedeuticità, tipologia delle forme didattiche, insegnamenti obbligatori, 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)

La prova di ammissione al corso di laurea *Design della moda e arti multimediali* è definita annualmente e ha funzione selettiva e di accertamento delle conoscenze iniziali richieste per l'accesso. Consiste in un test e un eventuale colloquio. Possono accedere al corso di laurea i/le candidati/e in possesso del diploma di istruzione secondaria superiore di durata quinquennale o quadriennale, del diploma di istruzione secondaria superiore rilasciato da istituti e scuole straniere e di titoli di studio riconosciuti dalla Repubblica Italiana o di titoli di studio rilasciati da scuole di frontiera o del titolo di baccellierato internazionale o di diplomi rilasciati da scuole europee.

Il test è comune ai curricula del corso di laurea ed è composto da quesiti a risposta multipla sui seguenti argomenti:

- pensiero razionale e astratto
- percezione ed elaborazione di contenuti figurativi
- storia della moda e storia dell'arte
- comprensione di testi argomentativi
- elementi di cultura generale

L'eventuale colloquio è volto a verificare la capacità espositiva, l'efficacia della comunicazione e la capacità di argomentare i propri interessi e gli aspetti motivazionali che spingono a intraprendere studi negli ambiti del design.

Ai fini dell'accertamento delle conoscenze iniziali ritenute fondamentali, tra gli argomenti presenti nel test sono individuati quelli legati ai temi della storia dell'arte e della moda.

Alla comunità studentesca immatricolata, che nel test di ingresso abbia ottenuto un punteggio totale inferiore a 15 punti sui 60 disponibili e meno di 2,25 punti nei quesiti relativi agli argomenti della storia della moda e storia dell'arte, saranno attribuiti degli obblighi formativi aggiuntivi (OFA) rispettivamente in "storia della moda" (per il curriculum Design della moda e il curriculum Design dei materiali per la moda), in "editoria, curatela e cultura visuale" (per il curriculum Comunicazione e nuovi media della moda), e "fondamenti di arte contemporanea" (per il curriculum Arti multimediali).

Per gli studenti e le studentesse che dovranno recuperare gli OFA è prevista l'organizzazione di lezioni/esercitazioni aggiuntive che saranno definite dai docenti responsabili delle singole discipline.

Gli OFA dovranno essere recuperati entro il primo anno di corso e l'avvenuto recupero degli OFA sarà dimostrato superando il test predisposto dal/dalla docente.

Il mancato recupero degli OFA entro un anno (mese di settembre successivo all'anno di iscrizione), comporterà l'iscrizione all'anno accademico successivo come studente ripetente

Una volta recuperati gli OFA lo/la studente/essa potrà essere iscritto/a al secondo anno di corso.

Articolo 5

(Forme didattiche e crediti formativi universitari)

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

Alcune attività formative possono essere svolte in lingua inglese.

In alcune circostanze, come per i workshop o seminari si utilizzano anche altre lingue europee.

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

Nell'ambito di ciascun insegnamento, ciascun credito formativo corrisponde a 25 ore articolate in ore di attività didattica assistita e ore di studio individuale.

insegnamenti prevalentemente teorici > 6 CFU che corrispondono 150 ore di lavoro distribuite nel seguente modo:	
lezioni in aula (didattica assistita)	ore 48
esercitazione/paper individuale	ore 28
studio individuale	ore 74
insegnamenti laboratoriali (tutti monodisciplinari) > 10 CFU che corrispondono 250 ore di lavoro distribuite nel seguente modo:	
lezioni in aula (didattica assistita)	ore 60
esercitazioni (didattica assistita con i collaboratori)	ore 100
esercitazioni e studio individuali o di gruppo	ore 90

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.

La frequenza è obbligatoria per tutti i corsi nella misura del 70% delle ore complessive di lezione previste. L'obbligo di frequenza deve essere soddisfatto con la partecipazione a tutte le modalità di apprendimento previste per gli insegnamenti.

Per i curricula in Design della moda e in Comunicazione nuovi media della moda, in caso di mancato superamento di ogni

laboratorio del corso di studi, nell'arco dell'anno di frequenza, la persona studente dovrà rifrequentare l'attività didattica per svolgere i nuovi esercizi.

L'obbligo di frequenza può non applicarsi alla popolazione studentesca lavoratrice (impegnata a tempo parziale) che comunque dovrà concordare con i/le docenti titolari dell'insegnamento lo svolgimento delle attività pratiche minime, prima dell'inizio delle attività didattiche. L'assolvimento dell'obbligo di frequenza viene comunque accertato dal/dalla singolo/a docente.

Articolo 7

(Attività formative autonomamente scelte dalla persona studente)

È possibile sostenere, come attività formative autonomamente scelte, uno o più insegnamenti erogati nei corsi di studio dell'ateneo, anche di livello superiore. Tali attività formative sono considerate coerenti con il progetto formativo. Per ulteriori attività riconoscibili in tale tipologia si rimanda al manifesto degli studi.

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 e/o 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)

I contenuti della prova finale possono essere approfondimenti delle collezioni di moda, dei progetti di comunicazione e dei lavori d'arte svolti nell'ambito dei Laboratori Finali o frutto di ricerche su: una fase del gusto o delle tendenze, una mostra, un concetto personale, o altri argomenti preventivamente concordati. In tutti i casi è prevista la figura di un supervisore, ovvero di un relatore o relatrice (professore o professoressa /ricercatore o ricercatrice strutturato/a o, nel caso di docente a contratto, è necessario che l'incarico di docenza sia stato attivo durante il periodo di studi dello studente), con il/la quale concordare e verificare sia l'argomento che lo sviluppo della prova finale.

La valutazione finale comprende la valutazione globale del curriculum del/della laureando/a. Inoltre, il giudizio sull'elaborato riflette di norma i seguenti punteggi:

- fino a 7 punti: elaborato finale originale di elevato livello scientifico-culturale o portfolio che approfondisce e rielabora in modo originale e graficamente efficace i progetti svolti nel corso dei laboratori;
- fino a 5 punti: elaborato finale di buon livello scientifico-culturale o portfolio che presenta in modo esaustivo i progetti svolti nel corso dei laboratori

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

- fino a 2 punti: elaborato finale modesto o portfolio limitato agli esiti dei laboratori svolti con sufficiente rielaborazione grafica. Per l'attribuzione della menzione di lode la commissione unanime terrà in considerazione il giudizio sull'elaborato finale, la qualità dell'esposizione, la carriera complessiva dello/della studente/essa. Le commissioni giudicatrici sono nominate dal rettore su proposta del direttore del dipartimento, sono costituite da tre a cinque componenti scelti tra i titolari di insegnamenti presso la struttura didattica stessa, nell'anno accademico in cui si svolge l'esame, fra i quali anche i/le 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.

Allegato 1

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CF U	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A12	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	6	B10A12	CINEMA E ARTI CONTEMPORANEE	PEMM-01/B	Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	6 B		Lezione	Corso, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni		obbligatorio		voto	L'insegnamento mira a far acquisire una conoscenza analitica del linguaggio del cinema e gli strumenti per interpretare le tendenze nel campo della cultura visuale, in particolare gli intrecci fra arte contemporanea e cinema, in chiave fenomenologica e in rapporto con altre espressioni della cultura attuale comprese quelle della moda.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A09	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	6	B10A09	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6 A		Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti necessari per comprendere le principali correnti della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, con particolare attenzione alle esperienze creative che hanno affrontato tematiche relative ai movimenti sociali e al genere nelle loro molteplici articolazioni stilistiche e controculturali.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A18	GENDER STUDIES	6	B10A18	GENDER STUDIES	SDEA-01/A	Discipline demotecnologiche	6 C		Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici per affrontare lo studio dello stato attuale degli studi di genere, dei loro orientamenti concettuali e teorici, dell'intreccio disciplinare che li caratterizza, della storia ed evoluzione del dibattito che li ha generati, degli sviluppi recenti della ricerca. Lo studente acquisisce conoscenza delle nozioni storiche di base per comprendere lo sviluppo degli studi di genere (Gender Studies) nelle humanities contemporanee, e gli strumenti per affrontare questioni connesse alle differenze, ai nuovi studi delle posizioni "oltre il genere", al protagonismo femminile nella società e alle implicazioni che queste prospettive teoriche hanno nelle professioni che riguardano il mondo della comunicazione (tra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A04	LABORATORIO DI ILLUSTRAZIONE DIGITALE	6	B10A04	LABORATORIO DI ILLUSTRAZIONE DIGITALE	CEAR-10/A	Disegno	6 A		Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione		obbligatorio		voto	Il laboratorio fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione, con particolare attenzione alle tecniche digitali. Mediante lezioni ed esercitazioni dedicate al disegno, lo studente apprende l'analisi della percezione, del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A13	LABORATORIO MULTIMEDIA	10	B10A13	LABORATORIO MULTIMEDIA	CEAR-10/A	Disegno	10 B		Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		voto	Nell'ambito del laboratorio lo studente acquisisce le basi di conoscenza teorica, il linguaggio, gli strumenti e le tecniche per sviluppare autonomamente progetti multimediali relativi alla comunicazione in ambito artistico e del teatro. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica che pratica di progettare e sperimentare forme di comunicazione interattiva, di affinare la capacità di combinare tra loro prodotti multimediali diversificati e di sviluppare la capacità di analisi critica in riferimento alla produzione multimediale contemporanea.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A07	ESTETICA PER LE ARTI	6	B10A07	ESTETICA PER LE ARTI	PHIL-04/A	Estetica	6 A		Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio	Erogato in lingua italiana ma con supporto in inglese, ad esempio studenti erasmus	voto	Scopo dell'insegnamento è offrire un'introduzione ai concetti fondamentali dell'estetica, intesa come disciplina filosofica ma anche aperta alle evoluzioni recenti della sociologia, della psicologia e dell'antropologia. Si analizzano le nozioni centrali attorno alla natura dell'opera d'arte, del rapporto autore-opera-spettatore, con uno sguardo sulla contemporaneità. Ma si studiano anche i concetti classici (la nozione di mimesi e di immagine, la "bellezza" e le sue negazioni dialettiche, il tragico, il sublime, il comico, il tragico, il perturbante ecc.) e i problemi legati a giudizio estetico e al concetto di "gusto" e valutazione. Alla fine lo studente avrà a disposizione un bagaglio concettuale che gli permetterà di muoversi con sicurezza all'interno dei linguaggi critici dell'estetica e dell'arte contemporanea.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	B10A06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INFO-01/A	Informatica	6 A		Lezione	Formazione tecnologica		obbligatorio		voto	Scopo dell'insegnamento è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
ARTI MULTIMEDIALI		B10A02	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 1	10	B10A02	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 1	CEAR-08/D	Design	10 A		Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Nel laboratorio, attraverso momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, assegnazione di compiti, viene trasmesso uno specifico pensiero sull'arte e un metodo di lavoro che conducono ciascun discente, individualmente, a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
ARTI MULTIMEDIALI	1	B10A05	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	6	B10A05	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	CHEM-06/A	Fondamenti chimici delle tecnologie	6 A		Lezione	Formazione scientifica		obbligatorio		voto	L'insegnamento è finalizzato allo studio e al riconoscimento dei materiali, delle loro proprietà e caratteristiche tattili e visive. Attraverso l'analisi dei materiali propri della ricerca artistica e del design della moda, lo studente impara a riconoscere le relazioni fra proprietà tattili e visive e a indagare le relative caratteristiche costruttive e tecnologiche. Lo studente è inoltre introdotto agli stili, alle tecniche di lavorazione e ai relativi sistemi di produzione.
ARTI MULTIMEDIALI	1-2-3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	14	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	NN	(vuoto)	14 D		A scelta dello studente	A scelta dello studente		opzionale		voto o giudizio	NN

ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A14	ECONOMIA DELLA CULTURA	6	B10A14	ECONOMIA DELLA CULTURA	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali	obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti analitici per comprendere il rapporto tra i diversi ambiti della cultura e il sistema economico in cui essi si collocano. In particolare vengono analizzati sia l'intervento pubblico in campo culturale, sia i meccanismi economici che stanno alla base dei mercati culturali privati. Temi quali le ragioni e i limiti del finanziamento pubblico alla cultura, la domanda e l'offerta dei beni e attività culturali, il rapporto tra sviluppo culturale, capitale culturale e crescita economica saranno trattati combinando l'analisi teorica con l'approfondimento di casi studio e le relazioni di testimoni privilegiati. Al termine dell'insegnamento lo studente acquisirà conoscenze e capacità di comprensione relative alle caratteristiche economiche dei beni e servizi culturali e al funzionamento dei mercati dei prodotti culturali e all'organizzazione delle industrie creative.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A03	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 2	10	B10A03	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 2	CEAR-08/D	Design	10	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	Nel laboratorio, attraverso momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, assegnazione di compiti, viene trasmesso uno specifico pensiero sull'arte e un metodo di lavoro che conducono ciascun discente, individualmente, a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A11	LABORATORIO DI CINEMA E IMMAGINE IN MOVIMENTO	10	B10A11	LABORATORIO DI CINEMA E IMMAGINE IN MOVIMENTO	PEMM-01/B	Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio	voto	Il laboratorio mira a fornire gli strumenti teorici e metodologici per l'analisi e la progettazione nel campo del cinema e dell'immagine in movimento. Attraverso lezioni frontali, discussioni, esercitazioni e attività di tutoring individuale o di gruppo, gli studenti sviluppano un metodo di lavoro che integra riflessione critica e pratica progettuale, finalizzato alla realizzazione di un'opera audiovisiva o alla progettazione di forme di restituzione critica, quali eventi espositivi, progetti editoriali o saggi.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A01	LABORATORIO DI FOTOGRAFIA	8	B10A01	LABORATORIO DI FOTOGRAFIA	CEAR-08/D	Design	8	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio	voto	Nell'ambito del laboratorio di fotografia lo studente acquisisce un'analitica conoscenza delle tecniche fotografiche con particolare attenzione all'intreccio di rapporti tra arte e società. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti la capacità di analizzare la realtà e l'arte utilizzando la macchina fotografica come strumento struttante di osservazione e riscoprendo l'ethos della fotografia educando ad una "visione intensiva". Subordinandola al conseguimento degli obiettivi dell'insegnamento, particolare attenzione sarà riservata a sviluppare l'autonomia di giudizio e la capacità di apprendimento e comprensione dello studente.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A08	STORIA E TEORIA DELL'ARTE	6	B10A08	STORIA E TEORIA DELL'ARTE	ARTE-01/B	Storia dell'arte moderna	6	A	Lezione	Formazione umanistica	obbligatorio	voto	L'insegnamento intende affrontare alcuni nodi problematici posti dall'arte e cultura rilevanti, sebbene con aspetto mutato. Al centro dell'attenzione verrà posto il ruolo delle arti visive nella costruzione del soggetto moderno nella sua rinnovata relazione con le pratiche sociali e religiose. L'analisi ravvicinata di alcune opere esemplari farà emergere la dimensione riflessiva e teorica che permette loro di dialogare con altri ambiti del sapere. Un'attenzione particolare sarà prestata alla temporalità propria alle immagini, attraverso un approccio a vocazione antropologica. Dal punto di vista della formazione, l'insegnamento si propone di sviluppare le capacità analitiche e riflessive degli studenti e di fornire loro elementi storici e teorici adeguati.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A20	INGLESE	4	B10A20	INGLESE	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistico a inglese	4	E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	obbligatorio	giudizio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare attenzione al linguaggio della moda e dell'arte contemporanea (lessico specifico, composizione testi).
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A19	SEMIOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	6	B10A19	SEMIOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio	voto	L'insegnamento fornisce, nella prima parte, le basi del lessico e del metodo della semiotica strutturale; nella seconda, questi strumenti vengono applicati alla lettura di testi visivi, audiovisivi, sincretici, proponendo un approccio all'opera d'arte, cercando di definirne anche lo statuto teorico. Vengono dunque proposti gli approcci più rilevanti alla teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft di area tedesca, ai Visual studies anglosassoni, alla teoria di matrice strutturale di area francese.
ARTI MULTIMEDIALI	2	B10A15	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	6	B10A15	TEORIE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	GSPS-06/A	Sociologia dei processi culturali e comunicativi	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali	obbligatorio	voto	L'insegnamento fornisce conoscenze specifiche di comunicazione e si propone di favorire le interazioni interpersonali tra gli studenti, aiutandoli ad affrontare l'ingresso nel mondo del lavoro e ad assumersi ruoli di dirigenza di responsabilità. Si propone inoltre di aumentare la sensibilità per la comunicazione interculturale. La partecipazione implica la disponibilità a mettersi in gioco personalmente e a frequentare con costanza e attivamente.
ARTI MULTIMEDIALI	3	B10A10	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 3	10	B10A10	LABORATORIO DI ARTI VISIVE 3	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio	voto	Nel laboratorio, attraverso momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, assegnazione di compiti, viene trasmesso uno specifico pensiero sull'arte e un metodo di lavoro che conducono ciascun discente, individualmente, a progettare e realizzare un'opera oppure a concepire un evento espositivo, un'edizione, un saggio eccetera. Ciascun docente è portatore della sua esperienza specifica, non sovrapponibile a quella di altri.
ARTI MULTIMEDIALI	3	B10A16	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	6	B10A16	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	GSPS-06/A	Sociologia dei processi culturali e comunicativi	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali	obbligatorio	voto	L'insegnamento fornisce un'analitica conoscenza dei fondamenti di sociologia dei processi culturali. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica di elaborare una riflessione sull'industria culturale e le sue componenti: artisti, critici e pubblico, sia l'attitudine pratica ad analizzare i processi di metropolizzazione della vita sociale e di industrializzazione della cultura.
ARTI MULTIMEDIALI	3	B10A17	TEATRO E PERFORMANCE STUDIES	6	B10A17	TEATRO E PERFORMANCE STUDIES	PEMM-01/A	Discipline dello spettacolo	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio	voto	L'insegnamento intende fornire una conoscenza critica delle fasi nodali della storia del teatro e della prospettiva teorica e metodologica dei performance studies. In particolare, fornisce la capacità di interpretare la dimensione culturale degli eventi teatrali e dei linguaggi scenici, in relazione alla loro epoca storica e società e, più in generale, del medium espressivo della performance come pratica artistica e strumento conoscitivo. Nell'ambito dell'insegnamento, viene incentivata una riflessione critica tramite l'utilizzo di strumenti di analisi comparativa e interdisciplinare, utili alla lettura di diversi tipi di eventi scenici e performativi e del loro impatto nei contesti nazionali e internazionali.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CF U	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM	CFU UD	TAF UD			iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
DESIGN DELLA MODA	1	B10M19	GENDER STUDIES	6	B10M19	GENDER STUDIES	SDEA-01/A	Discipline demostri (antropologiche)	6 C	Lezione	Tipo attività	Ambito					Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti teorico-metodologici per affrontare lo studio dello stato attuale degli studi di genere, dei loro orientamenti concettuali e teorici, dell'interdisciplinarietà che li caratterizza, della storia ed evoluzione del dibattito che li ha generati, degli sviluppi recenti della ricerca. Lo studente acquisisce conoscenza delle nozioni storiche di base per comprendere lo sviluppo degli studi di genere (Gender Studies) nelle humanities contemporanee, e gli strumenti per affrontare questioni connesse alle differenze, ai nuovi studi delle posizioni "oltre il genere", al protagonismo femminile nella società e alle implicazioni che queste prospettive teoriche hanno nelle professioni che riguardano il mondo della comunicazione (fra media tradizionali e nuovi media) e le politiche culturali nel panorama contemporaneo.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M04	LABORATORIO DI DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA	6	B10M04	LABORATORIO DI DISEGNO E ILLUSTRAZIONE PER LA MODA	CEAR-10/A	Disegno	6 A	Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione						Il laboratorio fornisce conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda. Mediante lezioni ed esercitazioni dedicate al disegno del figure, lo studente apprende l'analisi della percezione, del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto dell'abito e degli accessori.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M03	LABORATORIO DI MODA 1	10	B10M03	LABORATORIO DI MODA 1	CEAR-08/D	Design	10 A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design						Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Per raggiungere tale obiettivo, l'insegnamento viene impartito con lezioni, momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, e l'assegnazione di una serie di esercizi dedicati ai fondamenti della progettazione confrontandosi con diverse metodologie e utilizzando le conoscenze tecniche della modellistica per progettare e realizzare i prototipi di alcuni capi.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M07	STORIA DELLA MODA 1	6	B10M07	STORIA DELLA MODA 1	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6 A	Lezione	Formazione umanistica						L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base della storia della moda di età contemporanea, privilegiando gli aspetti culturali e visuali, nonché le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati. Affrontando la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, introduce i temi della ricerca in ambito storico attraverso la riflessione sull'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M18	ESTETICA PER LA MODA	6	B10M18	ESTETICA PER LA MODA	PHIL-04/A	Estetica	6 C	Lezione	Attività formative affini o integrative	Erogato in lingua italiana ma con supporto in inglese, ad esempio studenti erasmus					Scopo dell'insegnamento è offrire un'introduzione ai concetti fondamentali dell'estetica, intesa come disciplina filosofica ma anche aperta alle evoluzioni recenti della sociologia, della psicologia e dell'antropologia. Si analizzano le nozioni centrali dell'estetica contemporanea con uno sguardo specifico all'estetica della moda. Dall'analisi di problemi tradizionali della forma, della "bellezza" e delle sue negazioni dialettiche (il deforme, il sublime, il comico, il tragico, il perturbante ecc.), si passa alla questione legati al giudizio estetico e al concetto di "gusto", nonché a temi di estetica sociale rilevanti per la moda. Alla fine lo studente avrà a disposizione un bagaglio concettuale che gli permetterà di usare con padronanza i concetti introdotti e di riflettere criticamente sulle questioni sollevate nel corso.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	B10M06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INFO-01/A	Informatica	6 A	Lezione	Formazione tecnologica						Scopo dell'insegnamento è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M09	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	6	B10M09	FONDAMENTI DI ARTE CONTEMPORANEA	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6 A	Lezione	Formazione umanistica						Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti necessari per comprendere le principali correnti della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, con particolare attenzione alle esperienze creative che hanno affinato tematiche relative ai movimenti sociali e al genere nelle loro molteplici articolazioni stilistiche e contronarrative.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M13	LABORATORIO DI MODELLISTICA	10	B10M13	LABORATORIO DI MODELLISTICA	CEAR-10/A	Disegno	10 B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche	Iterazione per gli studenti del 2 e 3 anno di corso. L'iterazione prevede l'ottenimento di 10 CFU in TAF D					Il laboratorio si pone l'obiettivo di fornire le tecniche e le nozioni di base (teoriche e pratiche) necessarie nella modellistica e nella confezione di capi e accessori. Nel corso dell'insegnamento, lo studente sviluppa capacità manuali nel progettare un cartamodello. Acquisisce conoscenze tecniche per dialogare con modellisti professionisti nella produzione industriale.
DESIGN DELLA MODA	1	B10M05	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	6	B10M05	MATERIALI PER LE ARTI E IL DESIGN DELLA MODA	CHEM-06/A	Fondamenti chimici delle tecnologie	6 A	Lezione	Formazione scientifica						L'insegnamento è finalizzato allo studio e al riconoscimento dei materiali, delle loro proprietà e caratteristiche tattili e visive. Attraverso l'analisi dei materiali propri della ricerca artistica e del design della moda, lo studente impara a riconoscere le relazioni fra proprietà tattili e visive e a indagare le relative caratteristiche costruttive e tecnologiche. Lo studente è inoltre introdotto agli stili, alle tecniche di lavorazione e ai relativi sistemi di produzione.
DESIGN DELLA MODA	1-2-3	NN	ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	12	NN		NN	(vuoto)	12 D	A scelta dello studente	A scelta dello studente			opzionale		voto o giudizio	NN
DESIGN DELLA MODA	2	B10M14	ECONOMIA SOSTENIBILE	6	B10M14	ECONOMIA SOSTENIBILE	ECON-07/A	Economie e gestione delle imprese	6 B	Lezione	Scienze economiche e sociali						Obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base dei processi economici e di gestione delle imprese, focalizzandosi sulle tecniche per ridurre l'impatto ambientale della produzione, in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite. Introduce l'uso di strumenti di base per intervenire sulla catena di approvvigionamento e sulla produzione. Fornisce inoltre le conoscenze e gli strumenti per comprendere e orientare le scelte economiche e aziendali riguardanti la sostenibilità ambientale.
DESIGN DELLA MODA	2	B10M02	LABORATORIO DI MODA 2	10	B10M02	LABORATORIO DI MODA 2	CEAR-08/D	Design	10 A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design	Erogato in lingua italiana ma con supporto in inglese, ad esempio studenti erasmus					Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Per raggiungere tale obiettivo l'insegnamento viene impartito con lezioni, momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, e l'assegnazione di una serie di esercizi. Nella fase esercitativa lo studente affronta, con complessità crescente, compiti mutuali dall'ambito professionale allo scopo di valorizzare ogni singola fase progettuale con responsabilità e misurarsi con un progetto di collezione-capsula.
DESIGN DELLA MODA	2	B10M11	LABORATORIO DI MODA 3	10	B10M11	LABORATORIO DI MODA 3	CEAR-08/D	Design	10 B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali						Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Per raggiungere tale obiettivo l'insegnamento viene impartito con lezioni, momenti di discussione di gruppo, tutoring individuale, e l'assegnazione di una serie di esercizi. Nella fase esercitativa, con complessità crescente, lo studente è guidato nel sintetizzare le abilità pratiche e teoriche apprese nei precedenti laboratori, e ad esprimere la propria sensibilità in accordo con le realtà produttive e imprenditoriali.

DESIGN DELLA MODA	2	B10M08	STORIA DELLA MODA 2	6	B10M08	STORIA DELLA MODA 2	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6	A	Lezione	Formazione umanistica	obbligatorio	Erogato in lingua italiana ma con supporto in inglese, ad esempio studenti erasmus	L'insegnamento fornisce conoscenze specifiche sulla storia della moda, privilegiando gli aspetti culturali e visuali, nonché le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati in età contemporanea. Approfondendo la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, sviluppa le capacità di svolgere ricerca in ambito storico attraverso l'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
DESIGN DELLA MODA	2	B10M20	INGLESE	4	B10M20	INGLESE	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistiche a inglese	4	E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	obbligatorio		Obiettivo dell'insegnamento è fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare attenzione al linguaggio della moda e dell'arte contemporanea (lessico specifico; composizione testi).
DESIGN DELLA MODA	2	B10M10	CONCEPT DESIGN	6	B10M10	CONCEPT DESIGN	CEAR-08/D	Design	6	B	Lezione	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'altezzamento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio	Erogato in lingua italiana ma con supporto in inglese, ad esempio studenti erasmus	Attraverso forme di osservazione diretta e riflessioni svolte in sede collettiva, l'insegnamento fornisce competenze specifiche per progettare nuovi concept e per comunicarli. Lo studente impara a lavorare in team per focalizzare immagini e soluzioni che veicolino e producano senso e identità ai manufatti.
DESIGN DELLA MODA	2	B10M01	LABORATORIO DI DESIGN DEL TESSUTO	10	B10M01	LABORATORIO DI DESIGN DEL TESSUTO	CEAR-08/D	Design	10	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design	obbligatorio		Il laboratorio si pone l'obiettivo di introdurre le tappe fondamentali del processo progettuale in campo tessile. Stimola lo sviluppo di una matrice creativa individuale e, attraverso le esercitazioni, permette allo studente di scoprire progressivamente le qualità dei materiali, le tecniche tessili e gli effetti visivi applicabili al design della moda.
DESIGN DELLA MODA	2	B10M16	SEMIOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	6	B10M16	SEMIOTICA DELLE ARTI E DELL'IMMAGINE	PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative	obbligatorio		Allo studente vengono proposte le basi del lessico e del metodo della semiotica strutturale; in una seconda parte del corso, questi strumenti vengono applicati alla lettura di testi visivi, audiovisivi, sincretici, proponendo un approccio all'opera d'arte, cercando di definirne anche lo statuto teorico. Vengono dunque proposti gli approcci più rilevanti alla teoria delle immagini, dalla Bildwissenschaft di area tedesca, ai Visual studies anglosassoni, alla teoria di matrice strutturale di area francese.
DESIGN DELLA MODA	3	B10M12	LABORATORIO DI MODA 4	10	B10M12	LABORATORIO DI MODA 4	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'altezzamento degli interni e delle comunicazioni multimediali	obbligatorio		Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso le pratiche del processo creativo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo; dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Nel laboratorio finale del percorso di studio, lo studente affronta compiti sempre più complessi mutuati dall'ambito professionale, tesi a valorizzare ogni singola fase progettuale con responsabilità e a sintetizzare tutte le abilità pratiche e tecniche apprese negli anni di studio. Impara inoltre, oltre a esprimere la propria sensibilità in accordo con le realtà produttive e imprenditoriali, a misurare la propria determinazione nel concretizzare il progetto di una piccola collezione di abiti o una linea di accessori, la cui qualità è determinata dalle attenzioni progettuali e realizzative per l'insieme dei pezzi e dalle modalità di presentazione degli stessi.
DESIGN DELLA MODA	3	B10M15	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	6	B10M15	SOCIOLOGIA DEI PROCESSI CULTURALI	GSPS-06/A	Sociologia dei processi culturali e comunicativi	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali	obbligatorio		L'insegnamento fornisce un'analisi conoscenza dei fondamenti di sociologia dei processi culturali. Sul piano delle competenze e delle abilità applicative, tali conoscenze forniranno ai frequentanti sia la capacità teorica di elaborare una riflessione sull'industria culturale e le sue componenti: artisti, critici e pubblico, sia l'attitudine pratica ad analizzare i processi di metropolizzazione della vita sociale e di industrializzazione della cultura.
DESIGN DELLA MODA	3	B10M17	LABORATORIO DI SET DESIGN	6	B10M17	LABORATORIO DI SET DESIGN	PEMM-01/A	Discipline dello spettacolo	6	C	Laboratorio	Attività formative affini o integrative	obbligatorio		Il laboratorio, mediante lezioni ed esercitazioni pratiche, indaga l'importanza del corpo, dello spazio e dell'azione all'interno della performance artistica e teatrale, sviluppando in particolare una riflessione sul rapporto fra gesto performativo e moda. Gli studenti acquisiscono la capacità di lavorare intrecciando la dimensione performativa con quella della progettazione e della comunicazione dell'abito, sviluppando così riflessioni e competenze in grado di rispondere alla complessità realizzativa delle forme contemporanee dello spettacolo, dallo shooting alla sfilata fino alla performance artistica.

Segue

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CF U	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	denominazione SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD			iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C17	EDITORIA, CURATELA E CULTURA VISUALE	6	B10C17	EDITORIA, CURATELA E CULTURA VISUALE	CEAR-08/D	Design	6 C	Lezione	Tipo attività	Ambito				voto	Obiettivo dell'insegnamento teorico è fornire agli studenti gli strumenti critici e concettuali per leggere le relazioni tra editoria, cultura visuale e pratiche del curating dagli anni Sessanta del Novecento a oggi. Affondi tematici saranno inframezzati da approfondimenti di pubblicazioni editoriali, mostre e autori-chiave, prestando peculiare attenzione al linguaggio fotografico, all'immagine in pagina e a percorsi artistici e curatoriali che si confrontano con il sistema editoriale.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C19	ESTETICA PER LA MODA	6	B10C19	ESTETICA PER LA MODA	PHIL-04/A	Estetica	6 C	Lezione		Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	Scopo dell'insegnamento è offrire un'introduzione ai concetti fondamentali dell'estetica, intesa come disciplina filosofica ma anche aperta alle evoluzioni recenti della sociologia, della psicologia e dell'antropologia. Si analizzano le nozioni centrali dell'estetica contemporanea con uno sguardo specifico all'estetica della moda. Dall'analisi di problemi tradizionali della forma, della "bellezza" e delle sue negazioni dialettiche (il deforme, il sublime, il comico, il tragico, il perturbante ecc.), si passa alla questione legati al giudizio estetico e al concetto di "gusto", nonché a temi di estetica sociale rilevanti per la moda. Alla fine lo studente avrà a disposizione un bagaglio concettuale che gli permetterà di usare con padronanza i concetti introdotti e di riflettere criticamente sulle questioni sollevate nel corso.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C05	LABORATORIO DI ILLUSTRAZIONE DIGITALE	6	B10C05	LABORATORIO DI ILLUSTRAZIONE DIGITALE	CEAR-10/A	Disegno	6 A	Laboratorio		Formazione di base nella rappresentazione		obbligatorio		voto	Il laboratorio fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda, con particolare attenzione alle tecniche digitali. Mediante esercitazioni nel disegno del figurino, lo studente apprende l'analisi della percezione del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto dell'abito e degli accessori.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C09	STORIA DELLA MODA	6	B10C09	STORIA DELLA MODA	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6 A	Lezione		Formazione umanistica		obbligatorio		voto	L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base della storia della moda di età contemporanea, privilegiando gli aspetti culturali e visuali nonché le relazioni tra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati. Affrontando la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, introduce i temi della ricerca in ambito storico attraverso la riflessione sull'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C04	STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	6	B10C04	STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	CEAR-08/D	Design	6 A	Lezione		Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	L'insegnamento fornisce conoscenze relative agli sviluppi fondamentali della delle comunicazioni visive (protagonisti, movimenti, scuole e tematiche) all'interno dei contesti economici, tecnologici, sociali e culturali che, dalla nascita della società industriale, giungono fino a oggi. Speciale attenzione viene prestata agli strumenti metodologici per la ricerca e all'utilizzo delle fonti primarie e secondarie.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C07	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	B10C07	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INFO-01/A	Informatica	6 A	Lezione		Formazione tecnologica		obbligatorio		voto	Scopo dell'insegnamento è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad affrontare e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C12	LABORATORIO DI DIGITAL AND VISUAL STORYTELLING	10	B10C12	LABORATORIO DI DIGITAL AND VISUAL STORYTELLING	CEAR-08/D	Design	10 B	Laboratorio		Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti strumenti critici, teorico-metodologici e pratici per analizzare il panorama contemporaneo della comunicazione digitale, con particolare attenzione ai social media e alle modalità utilizzate per raccontare storie e dare sostanza agli immaginari, attraverso le immagini e le forme brevi della comunicazione. In particolare, lo studente acquisisce competenze per analizzare con consapevolezza critica e per mettere in pratica quelle azioni di visual storytelling che i marchi e le istituzioni collegiate alla moda e più in generale al sistema delle arti contemporanee mettono in atto per costruire e organizzare – attraverso un racconto per immagini multimediale – un immaginario, una storia, un prodotto, un evento, un sistema di valori.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C03	LABORATORIO DI GRAFICA E IMAGE MAKING	10	B10C03	LABORATORIO DI GRAFICA E IMAGE MAKING	CEAR-08/D	Design	10 A	Laboratorio		Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti: strumenti per interpretare i fenomeni di comunicazione visiva contemporanea con particolare attenzione alla moda (azioni di branding); strumenti concettuali e pratici per affrontare il progetto dell'immagine coordinata attraverso la grafica, fra dimensione analogica e dimensione digitale, alta e bassa definizione, materiale e immateriale. Attraverso il confronto con l'immagine di marchi di moda di nicchia e mainstream, e attraverso l'analisi di casi esemplari di designer grafici e di progetti editoriali in relazione con il sistema moda, lo studente acquisisce le competenze per analizzare il panorama della comunicazione contemporanea, e per apprendere gli elementi progettuali necessari per comunicare un marchio e il suo immaginario.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	1	B10C13	TEORIA E PRATICHE DEI NEW MEDIA	6	B10C13	TEORIA E PRATICHE DEI NEW MEDIA	PEMM-01/B	Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	6 B	Lezione		Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti gli strumenti per comprendere le potenzialità dei media digitali, concettuali all'interno di una prospettiva di lungo periodo, dove le nozioni di "vecchio" e "nuovo" acquisiscono un valore relativo. I riferimenti teorici e metodologici sono finalizzati a riflettere sulla centralità delle pratiche di mediazione nei diversi ambiti della vita sociale, nella ricerca artistica e in tutti i campi della creatività contemporanea. Gli studenti maturano competenze per orientarsi nello scenario della sperimentazione mediatica, in quanto condizione per la progettazione di applicazioni, installazioni e contenuti analogici e digitali.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	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
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C18	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	6	B10C18	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6 C	Lezione		Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti storico-critici per affrontare lo studio delle culture progettuali contemporanee, con particolare attenzione alle esperienze che intrecciano in modo transdisciplinare design, architettura e moda, nel confronto fra la situazione italiana e quella internazionale. Lo studente acquisisce le competenze necessarie per affrontare criticamente lo studio dei movimenti che, nel corso del XX secolo fino a oggi, si sono confrontati con un'interpretazione radicale e sperimentale del design.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C02	INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA	6	B10C02	INTRODUZIONE ALLA CURATELA PER LA MODA	CEAR-08/D	Design	6 A	Lezione		Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	L'insegnamento si propone di fornire agli studenti gli strumenti metodologici e critici necessari per comprendere la complessità dello scenario culturale ed editoriale contemporaneo, con particolare riferimento alle teorie e alle pratiche delle diverse forme di curatela nel campo della moda. Attraverso lezioni frontali, seminari e incontri con figure professionali del settore (curatori, art director, designer, artisti e altri operatori culturali), lo studente acquisisce le conoscenze fondamentali e sviluppa un bagaglio critico solido, capace di orientare riflessioni adorne sui linguaggi, le logiche e le trasformazioni in atto nel sistema moda.

COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C14	LABORATORIO DI DATA VISUALISATION	10	B10C14	LABORATORIO DI DATA VISUALISATION	CEAR-10/A	Disegno	10	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		voto	Obiettivo del laboratorio è fornire agli studenti strumenti adeguati per analizzare, comprendere e realizzare progetti di rappresentazione di set di dati, soprattutto per quanto afferisce al dominio del visuale e con particolare riferimento agli ambiti che interessano più da vicino la comunicazione e i media della moda: dagli archivi all'exhibit, dall'editoria di settore ai social media. Durante il percorso laboratoriale, lo studente acquisisce le competenze necessarie per comprendere, valutare criticamente e produrre artefatti di data visualization basandosi sulle loro possibili genealogie, sull'impiego di tecniche e strumenti specifici e sull'articolazione di codici e di linguaggi, sia quelli propri della moda sia riscontrabili con quelli appartenenti a contesti culturali affini.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C01	LABORATORIO DI PUBLISHING E CONCEPT DESIGN	14	B10C01	LABORATORIO DI PUBLISHING E CONCEPT DESIGN	CEAR-08/D	Design	14	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è orientare gli studenti nella complessità dello scenario editoriale multiplatform contemporaneo, caratterizzato dall'emersione di nuove modalità comportamentali e narrative, e da un alto livello di specializzazione con contenuti distinti per l'editoria stampata e l'editoria digitale. Speciale attenzione è rivolta alle forme del publishing più sperimentali e d'avanguardia nella moda e nella cultura visuale. Attraverso il confronto diretto e indiretto con gli insider (editori, direttori di riviste, art director, designer, artisti e collezionisti librari) e una serie di micro azioni editoriali e curatoriali svolte in prima persona, lo studente acquisisce la strumentazione critica e le competenze per analizzare, comprendere e partecipare a questo articolato paesaggio culturale e commerciale.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C06	MATERIALI DIGITALI PER LA MODA E PER LE ARTI	6	B10C06	MATERIALI DIGITALI PER LA MODA E PER LE ARTI	CHEM-06/A	Fondamenti chimici delle tecnologie	6	A	Lezione	Formazione scientifica		obbligatorio		voto	L'insegnamento si pone l'obiettivo principale di esplorare i temi della percezione sensoriale, della percezione del sé, della corporeità e dell'estetica. Si focalizza inoltre sulla dinamica dei ruoli e dell'interazione tra individui, che sono alla base di importanti aspetti della psicologia dei consumi e della moda.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C20	INGLESE	4	B10C20	INGLESE	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistiche in inglese	4	E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		obbligatorio		giudizio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare attenzione al linguaggio della moda e dell'arte contemporanea (lessico specifico, composizione testi).
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C16	CONCETTI E METODI DELLA RICERCA SOCIALE	6	B10C16	CONCETTI E METODI DELLA RICERCA SOCIALE	GSPS-05/A	Sociologia generale	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti le conoscenze necessarie a comprendere e utilizzare metodi e tecniche applicabili nella ricerca sociale, per scegliere il percorso di indagine di volta in volta più adeguato agli ambiti e ai fenomeni di studio che si troveranno concretamente ad affrontare in un possibile futuro professionale, con particolare attenzione al settore della comunicazione per la moda. Lo studente acquisisce le conoscenze dei principali metodi e relative tecniche di ricerca sociale e la capacità di applicare tali conoscenze orchestrando il loro impiego ottimale all'interno del disegno di ricerca, a seconda del tipo di fenomeno comunicativo da indagare, degli obiettivi conoscitivi da raggiungere e delle risorse (umane, economiche, di tempo) disponibili.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	2	B10C10	SEMIOTICA DELLA COMUNICAZIONE	6	B10C10	SEMIOTICA DELLA COMUNICAZIONE	PHIL-04/B	Filosofia e teoria dei linguaggi	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è introdurre gli studenti alle teorie della significazione come strumenti fondamentali per progettare, comprendere ed analizzare strategie comunicative. Particolare attenzione sarà rivolta all'analisi delle forme di comunicazione pubblicitaria e delle sue evoluzioni, alla declinazione di identità visive come strategie semiotiche di coerenza attraverso differenti media e sostanze espressive, alle definizioni semiotiche classiche del concetto stesso di comunicazione. Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di analizzare strategie comunicative complesse, con particolare riferimento alla comunicazione visiva.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	3	B10C15	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	6	B10C15	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e metodologici per affrontare l'analisi e la pratica del visual merchandising in relazione alle forme del display, nella relazione fra dimensione commerciale e dimensione culturale. Le competenze fornite consentono di progettare soluzioni di disposizione prodotti e allestimento da un punto di vista progettuale, creativo e tecnico. Il visual merchandising viene trattato come un luogo privilegiato della comunicazione visiva, attraverso l'analisi della produzione del design e dell'architettura in materia di arte del display per la presentazione dei prodotti, di definizione degli spazi per il commercio, di realizzazioni architettoniche di forte impatto capaci di concorrere alla costruzione dell'immagine di un brand e di entrare sulla scena urbana.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	3	B10C08	HERITAGE E PROGETTO DELLA MODA	6	B10C08	HERITAGE E PROGETTO DELLA MODA	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		voto	L'insegnamento è finalizzato all'analisi delle teorie e delle pratiche connesse alle discipline archivistiche, alla luce del concetto di heritage, nell'ambito specifico della moda e del tessile. Si analizzeranno criticamente i problemi connessi all'individuazione delle fonti e alla sedimentazione di memorie documentali, considerando le attuali metodologie di conservazione, tutela e valorizzazione e individuando casi di studio emblematici nell'ambito degli archivi di moda. L'obiettivo è fornire agli studenti gli strumenti teorici e pratici per predisporre la sedimentazione, la gestione e la descrizione di patrimoni e per approcciarli alla ricerca, al fine di poter consapevolmente comunicare e rendere fruibili i valori e i contenuti racchiusi all'interno di questi ultimi.
COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA	3	B10C11	LABORATORIO DI ART DIRECTION	10	B10C11	LABORATORIO DI ART DIRECTION	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento laboratoriale è fornire agli studenti strumenti teorico-critici e tecniche per analizzare e comprendere la figura dell'art director negli ambiti della moda, della comunicazione e delle arti contemporanee. In questo laboratorio finale, che sintetizza il percorso e le competenze acquisite nel corso del triennio, lo studente acquisisce le tecniche per mettere in pratica la direzione artistica intesa come articolata azione curatoriale che oscilla fra progettazione materiale e immateriale, e che riguarda oggetti, comunicazione, editoria, eventi, anche attraverso il confronto con casi esemplari e professionisti del settore.

Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CF U	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	Definizione SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	Iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T02	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA	10	B10T02	LABORATORIO DI DESIGN DELLA MODA	CEAR-08/D	Design	10	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare l'apprendimento del progetto della moda attraverso lo sviluppo del processo, dalle fasi di ricerca dei materiali e dei riferimenti visuali allo schizzo ideativo, dal disegno tecnico esecutivo alla costruzione del modello e alla realizzazione dell'abito e dell'accessorio. Lo studente impara i fondamenti della progettazione utilizzando le conoscenze tecniche della modellistica per progettare e realizzare i prototipi di alcuni capi.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T01	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI GRAPHIC DESIGN	6	B10T01	LABORATORIO DI FONDAMENTI DI GRAPHIC DESIGN	CEAR-08/D	Design	3	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Il laboratorio fornisce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per analizzare gli artefatti visivi (caratteri, segni, simboli, immagini), per la gestione degli aspetti elementari dell'attribuzione di forma, di composizione, di trattamento delle immagini e per il riconoscimento delle qualità sensoriali degli artefatti comunicativi. Lo studente è introdotto anche alle principali tecniche di riproduzione e stampa.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T19	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	6	B10T19	STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	L'insegnamento intende fornire agli studenti le competenze critiche e concettuali per analizzare le principali tendenze della storia arte dalle avanguardie ai giorni nostri, dando particolare risalto alle esperienze transdisciplinari che si sono confrontate con la politica, la comunicazione e i movimenti sociali.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	6	B10T06	FONDAMENTI DI INFORMATICA	INFO-01/A	Informatica	6	A	Lezione	Formazione tecnologica		obbligatorio		voto	Scopo dell'insegnamento è quello di fornire le nozioni fondamentali dell'informatica e far sperimentare alcune semplici attività di programmazione, verificando la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite. Questo corso contribuisce a fornire le competenze informatiche di base necessarie ad intraprendere e approfondire, anche autonomamente, un percorso tecnologico nell'ambito delle arti e del design digitali.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T05	MATERIALI PER LA MODA	6	B10T05	MATERIALI PER LA MODA	CHEM-06/A	Fondamenti chimici delle tecnologie e	6	A	Lezione	Formazione scientifica		obbligatorio		voto	L'insegnamento è finalizzato allo studio e al riconoscimento dei materiali, delle loro proprietà e caratteristiche tattili e visive. Attraverso l'analisi dei materiali propri del design della moda, lo studente impara a riconoscere le relazioni fra proprietà tattili e visive e a indagare le relative caratteristiche costruttive e tecnologiche. Lo studente è inoltre introdotto alle tecniche di lavorazione e ai relativi sistemi di produzione.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T07	TECNOLOGIE E MATERIALI PER LA MODA	6	B10T07	TECNOLOGIE E MATERIALI PER LA MODA	CEAR-08/C	Progettazione tecnologica e dell'architettura	6	A	Lezione	Formazione tecnologica		obbligatorio		voto	L'insegnamento fornisce le conoscenze di base in merito ai principali materiali utilizzati nel progetto di moda contemporaneo. Verranno trattati i processi produttivi, i concetti di LCA, ciclo di vita e altri aspetti legati alla sostenibilità e circolarità dei materiali. Saranno inoltre indagati i contributi trasversali dell'innovazione tecnologica in diversi settori, e come questi attivino relazioni reciproche tra ambiti quali moda e architettura.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T13	LABORATORIO DI MODELLISTICA	10	B10T13	LABORATORIO DI MODELLISTICA	CEAR-10/A	Disegno	10	B	Laboratorio	Discipline tecnologiche e ingegneristiche		obbligatorio		voto	Il laboratorio si pone l'obiettivo di fornire le tecniche e le nozioni di base (teoriche e pratiche) necessarie nella modellistica e nella confezione di capi e accessori. Nel corso dell'insegnamento, lo studentesviluppa capacità manuali nel progettare un cartamodello. Acquisisce conoscenze tecniche per dialogare con modellisti professionisti nella produzione industriale.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T04	LABORATORIO DI DISEGNO DIGITALE	6	B10T04	LABORATORIO DI DISEGNO DIGITALE	CEAR-10/A	Disegno	6	A	Laboratorio	Formazione di base nella rappresentazione e		obbligatorio		voto	L'insegnamento fornisce le conoscenze teoriche e pratiche sul disegno e l'illustrazione di moda, con particolare attenzione alle tecniche digitali. Mediante esercitazioni nel disegno del figurino, lo studente apprende l'analisi della percezione, del colore e delle rappresentazioni del corpo umano al fine di trovare uno stile personale, utile a visualizzare tecnicamente e illustrare il progetto dell'abito e degli accessori.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	1	B10T08	STORIA DELLA MODA 1	6	B10T08	STORIA DELLA MODA 1	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio		voto	L'obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base della storia della moda di età contemporanea, privilegiando gli aspetti culturali e visuali nonché le relazioni fra i cambiamenti delle forme dell'abito e le trasformazioni della cultura che li ha generati. Affrontando la conoscenza storico-critica della moda occidentale nei suoi rapporti con la moda globale, introduce i temi della ricerca in ambito storico attraverso la riflessione sull'uso delle fonti e mediante un approccio analitico e interpretativo a materiali, temi e significati della moda.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	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
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T17	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	6	B10T17	CULTURE PROGETTUALI CONTEMPORANEE	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio		voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti storico-critici per affrontare lo studio delle culture progettuali contemporanee, con particolare attenzione alle esperienze che intrecciano in modo transdisciplinare design, architettura e moda, nel confronto fra la situazione italiana e quella internazionale. Lo studente acquisisce le competenze necessarie per affrontare criticamente lo studio dei movimenti che, nel corso del XX secolo fino a oggi, si sono confrontati con un'interpretazione radicale e sperimentale del design.
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T03	LABORATORIO DI DESIGN DEI MATERIALI 1 (MAGLIERIA)	10	B10T03	LABORATORIO DI DESIGN DEI MATERIALI 1 (MAGLIERIA)	CEAR-08/D	Design	10	A	Laboratorio	Formazione di base nel progetto di design		obbligatorio		voto	Il laboratorio introduce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, alle conoscenze di base del settore della maglieria. Lo studente acquisisce le competenze e la sensibilità necessarie ad analizzare, riconoscere e selezionare i filati, e a realizzare prove punto maglia. Inoltre, sperimenta soluzioni progettuali che tengono conto delle loro qualità percettive ed espressive, delle caratteristiche tecnico-prestazionali e degli sviluppi produttivi, nonché delle implicazioni ambientali e delle istanze della sostenibilità nell'ambito della maglieria.

DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T10	LABORATORIO DI DESIGN DEI MATERIALI 2 (PELLETTERIA)	10	B10T10	LABORATORIO DI DESIGN DEI MATERIALI 2 (PELLETTERIA)	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio	voto	Il laboratorio introduce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, alle conoscenze di base di materiali, lavorazioni e costruzioni tecniche per sviluppare progetti di pelletteria. Lo studente acquisisce le competenze e la sensibilità necessarie ad analizzare, riconoscere e selezionare diversi tipi di materiali e ad applicare trattamenti e lavorazioni. Inoltre, sperimenta soluzioni progettuali che tengono conto delle loro qualità percettive ed espressive, delle caratteristiche tecnico-prestazionali e degli sviluppi produttivi, nonché delle implicazioni ambientali e delle istanze della sostenibilità nell'ambito della pelletteria.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T11	LABORATORIO DI TEXTILE DESIGN 1	10	B10T11	LABORATORIO DI TEXTILE DESIGN 1	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio	voto	Il laboratorio introduce, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, alle conoscenze di base per sviluppare superfici e materiali tessili. Lo studente impara a conoscere le principali tecniche applicabili al design tessile, acquisendo le competenze e la sensibilità necessarie ad analizzare, riconoscere, selezionare e realizzare diverse tipologie di tessuti e lavorazioni tessili. Il percorso didattico prevede la sperimentazione di soluzioni progettuali che tengono conto delle loro qualità percettive ed espressive, delle caratteristiche tecnico-prestazionali e degli sviluppi produttivi, nonché delle implicazioni ambientali e delle istanze della sostenibilità.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T20	INGLESE	4	B10T20	INGLESE	ANGL-01/C	Lingua, traduzione e linguistiche a inglese	4	E	Lezione	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		obbligatorio	giudizio	Obiettivo dell'insegnamento è fornire una conoscenza di base della lingua inglese con particolare attenzione al linguaggio della moda e dell'arte contemporanea (lessico specifico; composizione testi).	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T15	ECONOMIA SOSTENIBILE	6	B10T15	ECONOMIA SOSTENIBILE	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è di fornire conoscenze di base dei processi economici e di gestione delle imprese, focalizzandosi sulle tecniche per ridurre l'impatto ambientale della produzione, in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite. Introduce l'uso di strumenti di base per intervenire sulla catena di approvvigionamento e sulla produzione. Fornisce inoltre le conoscenze e gli strumenti per comprendere e orientare le scelte economiche e aziendali riguardanti la sostenibilità ambientale.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T09	STORIA DELL'ARCHITETTURA E DEGLI ALLESTIMENTI	6	B10T09	STORIA DELL'ARCHITETTURA E DEGLI ALLESTIMENTI	CEAR-11/A	Storia dell'architettura	6	A	Lezione	Formazione umanistica		obbligatorio	voto	L'insegnamento fornisce conoscenze sui fondamenti della storia dell'architettura, con particolare riferimento al progetto di ambienti in cui l'esposizione di manufatti gioca un ruolo fondamentale. Saranno analizzati progetti a vocazione commerciale e di diffusione della cultura e della moda sia permanenti che temporanei (negozi, esposizioni, mostre, musei, ecc.). Si indagheranno i caratteri e le possibilità offerte dalle differenti tipologie in relazione alle scelte espositive e curatoriali, nel periodo che, dall'epoca moderna, si estende alla contemporaneità.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	2	B10T18	NEOMATERIALI PER LA MODA	6	B10T18	NEOMATERIALI PER LA MODA	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6	C	Lezione	Attività formative affini o integrative		obbligatorio	voto	L'obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti le conoscenze per l'analisi dei neomateriali nelle tre direzioni principali: rinnovabili, non rinnovabili, da riciclo. Saranno approfonditi gli aspetti relativi all'impatto di processi produttivi (utilizzo di acqua, sostanze chimiche, ecc) in relazione alla sostenibilità e le certificazioni che ne regolano gli usi.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	3	B10T14	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	6	B10T14	DISPLAY E VISUAL MERCHANDISING	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio	voto	Obiettivo dell'insegnamento è fornire agli studenti strumenti critici e metodologici per affrontare l'analisi e la pratica del visual merchandising in relazione alle forme del display, nella relazione fra dimensione commerciale e dimensione culturale. Le competenze fornite consentono di progettare soluzioni di disposizione prodotti e allestimento da un punto di vista progettuale, creativo e tecnico. Il visual merchandising viene trattato come un luogo privilegiato della comunicazione visiva, attraverso l'analisi della produzione del design e dell'architettura in materia di arte del display per la presentazione dei prodotti, di definizione degli spazi per il commercio, di realizzazioni architettoniche di forte impatto capaci di concorrere alla costruzione dell'immagine di un brand e di entrare sulla scena urbana.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	3	B10T12	LABORATORIO DI TEXTILE DESIGN 2	10	B10T12	LABORATORIO DI TEXTILE DESIGN 2	CEAR-08/D	Design	10	B	Laboratorio	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali		obbligatorio	voto	Il laboratorio finale del percorso di studio si pone l'obiettivo, mediante lezioni ed esercitazioni progettuali, di sintetizzare le conoscenze metodologiche e critiche, e le abilità pratiche e tecniche apprese precedentemente, trasferendole nel progetto di una collezione-campionario tessile e la sua traduzione in uno o più capi e/o accessori di moda.	
DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA	3	B10T16	GESTIONE DELLE IMPRESE DEL SISTEMA DELLA MODA	6	B10T16	GESTIONE DELLE IMPRESE DEL SISTEMA DELLA MODA	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6	B	Lezione	Scienze economiche e sociali		obbligatorio	voto	L'obiettivo dell'insegnamento è 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 soprattutto per affrontare le sfide contemporanee legate all'economia circolare e dall'etica ambientale delle imprese. Il corso approfondisce inoltre le relazioni delle imprese con i comportamenti del consumatore, derivanti dalla rivoluzione digitale.	
Curriculum/Indirizzo	ANNO CORSO	Codice INS	Insegnamento	CF U	cod. UD	Unità Didattica	SSD Insegnamento - DM 639	SSD unità didattica - DM 639	CFU UD	TAF UD	Tipo attività	Ambito	iterabile	Tipo Insegnamento	nota	Tipo valutazione	OBIETTIVI DEGLI INSEGNAMENTI
PERCORSO COMUNE	1-2-3	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	4	NN	ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO	NN	(vuoto)	4	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	3	B10042	PROVA FINALE	8	B10042	PROVA FINALE	(vuoto)	(vuoto)	8	E	Prova finale	Per la prova finale		obbligatorio		giudizio	NN
PERCORSO COMUNE	3	B10151, B10152, B10153	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	14	B10151, B10152, B10153	TIROCINIO, TIROCINIO INTERNO, TIROCINIO ESTERO	NN	(vuoto)	14	F	Tirocini formativi e di orientamento	Tirocini formativi e di orientamento		obbligatorio		giudizio	NN

Allegato 2 – Quadro di sintesi

CURRICULUM ARTI MULTIMEDIALI						
taf	definizione	ambito	SSD - DM 639	cfu	cfu TOT	esami
A	attività formative di base	Formazione di base nel progetto di design	CEAR-08/D - Design	28	64	3
		Formazione di base nella rappresentazione	CEAR-10/A - Disegno	6		1
		Formazione scientifica	CHEM-06/A - Fondamenti chimici delle tecnologie	6		1
		Formazione tecnologica	INFO-01/A - Informatica	6		1
		Formazione umanistica	ARTE-01/B - Storia dell'arte moderna PHIL-04/A - Estetica ARTE-01/C Storia dell'arte contemporanea	18		3
B	attività formative caratterizzanti	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	CEAR-08/D - Design PEMM-01/B - Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	26	54	3
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A - Disegno	10		1
		Scienze economiche e sociali	GSPS-06/A - Sociologia dei processi culturali e comunicativi ECON-07/A Economia e gestione delle imprese	18		3
C	attività affini	Attività formative affini o integrative		18	18	3
D	a scelta dello studente				14	1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento		14	18	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		4		
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale		8	12	
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		4		
TOTALI					180	20

CURRICULUM DESIGN DELLA MODA						
taf	definizione	ambito	SSD - DM 639	cfu	cfu TOT	esami
A	attività formative di base	Formazione di base nel progetto di design	CEAR-08/D - Design	30	66	3
		Formazione di base nella rappresentazione	CEAR-10/A - Disegno	6		1
		Formazione scientifica	CHEM-06/A - Fondamenti chimici delle tecnologie	6		1
		Formazione tecnologica	INFO-01/A - Informatica	6		1
		Formazione umanistica	ARTE-01/C - Storia dell'arte contemporanea	18		3
B	attività formative caratterizzanti	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	CEAR-08/D - Design	26	48	3
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A - Disegno	10		1
		Scienze economiche e sociali	ECON-07/A - Economia e gestione delle imprese GSPS-06/A - Sociologia dei processi culturali e comunicativi	12		2
C	attività affini	Attività formative affini o integrative			24	4
D	a scelta dello studente				12	1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento		14	18	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		4		
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale		8	12	
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		4		
TOTALI					180	20

CURRICULUM COMUNICAZIONE E NUOVI MEDIA DELLA MODA						
taf	definizione	ambito	SSD - DM 639	cfu	cfu TOT	esami
A	attività formative di base	Formazione di base nel progetto di design	CEAR-08/D - Design	36	72	4
		Formazione di base nella rappresentazione	CEAR-10/A - Disegno	6		1
		Formazione scientifica	CHEM-06/A - Fondamenti chimici delle tecnologie	6		1
		Formazione tecnologica	INFO-01/A - Informatica	6		1
		Formazione umanistica	ARTE-01/C - Storia dell'arte contemporanea PHIL-04/B - Filosofia e teoria dei linguaggi	18		3
B	attività formative caratterizzanti	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	CEAR-08/D - Design PEMM-01/B - Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	26	48	3
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A - Disegno	10		1
		Scienze economiche e sociali	ECON-07/A - Economia e gestione delle imprese GSPS-05/A - Sociologia generale	12		2
C	attività affini	Attività formative affini o integrative		18	18	3
D	a scelta dello studente				12	1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento		14	18	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		4		
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale		8	12	
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		4		
TOTALI					180	20

CURRICULUM DESIGN DEI MATERIALI PER LA MODA						
taf	definizione	ambito	SSD - DM 639	cfu	cfu TOT	esami
A	attività formative di base	Formazione di base nel progetto di design	CEAR-08/D - Design	26	62	3
		Formazione di base nella rappresentazione	CEAR-10/A - Disegno	6		1
		Formazione scientifica	CHEM-06/A - Fondamenti chimici delle tecnologie	6		1
		Formazione tecnologica	INFO-01/A - Informatica CEAR-08/C - Progettazione tecnologica e ambientale dell'architettura	12		2
		Formazione umanistica	ARTE-01/C - Storia dell'arte contemporanea CEAR-11/A - Storia dell'architettura	12		2
B	attività formative caratterizzanti	Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	CEAR-08/D - Design	30	58	3
		Discipline tecnologiche e ingegneristiche	CEAR-10/A - Disegno	10		1
		Scienze economiche e sociali	ECON-07/A - Economia e gestione delle imprese	18		3
C	attività affini	Attività formative affini o integrative		18	18	3
D	a scelta dello studente				12	1
F	ulteriori attività formative (tirocinio obbligatorio e altre conoscenze)	Tirocini formativi e di orientamento		14	18	
		Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro		4		
E	crediti relativi alla prova finale e alla conoscenza della lingua straniera	Per la prova finale		8	12	
		Per la conoscenza di almeno una lingua straniera		4		
TOTALI					180	20

