



IAAD. COURSE CATALOGUE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN COMMUNICATION DESIGN **3**

PIANO DI STUDI	4
SYLLABUS	5
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	5
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	9
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	13

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN DIGITAL COMMUNICATION DESIGN - DIGITAL STRATEGY & INTERACTION DESIGN **16**

PIANO DI STUDI	17
SYLLABUS	19
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	19
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	23
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	28

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN INTERIOR DESIGN **31**

PIANO DI STUDI	32
SYLLABUS	33
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	33
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	37
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	41

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN PRODUCT DESIGN **44**

PIANO DI STUDI	45
SYLLABUS	46
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	46
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	50
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	54

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN TEXTILE AND FASHION DESIGN **57**

PIANO DI STUDI	58
SYLLABUS	59
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	59
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	63
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	66

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN TRANSPORTATION DESIGN **69**

PIANO DI STUDI	70
SYLLABUS	71
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	71
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	74
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	78

TORINO

sede legale:
via pisa 5/d
10152 torino, italy
+39 011 548 868

corso regio parco 15
10152 torino, italy
+39 011 034 3200

www.iaad.it
info@iaad.it

IAADA srl a socio unico
istituto d'arte e design applicati
P.IVA 08029450015 - n° REA TO-940818

capitale sociale 10.400,00 int. versato
Società soggetta all'attività di direzione
e coordinamento di ADE HOLDING S.a.s.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN SOCIAL INNOVATION DESIGN 81

PIANO DI STUDI	83
SYLLABUS	84
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO	84
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO	87
DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO	92

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN COMMUNICATION DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design della Comunicazione.
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Progettazione e grafica ed editoriale (DIPL01)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Aurelio Tortelli
 - **Coordinamento:** Livio Milanesio
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in Design della Comunicazione ha l'obiettivo di formare pubblicitari di nuova generazione, figure professionali complesse in grado di muoversi all'interno dell'ampio mondo della comunicazione, padroneggiandone i ruoli principali, sia strategici sia operativi, in agenzie, aziende, centri media e relazioni pubbliche.

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenze in ambito sociologico, semiotico e di psicologia cognitiva, utili a interpretare correttamente i contesti nei quali si può operare. Competenze in merito alla pianificazione strategica, essere in grado di selezionare le iniziative più idonee a conseguire gli obiettivi di comunicazione e marketing prefissati.

Conoscenze nell'ambito del design propriamente detto, ovvero essere in grado di progettare e realizzare le iniziative di comunicazione prescelte affiancando alle necessarie competenze tecniche le capacità creativo-espressive che distinguono ogni buon designer.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità associative e familiarità con le tecniche di ausilio alle attività creative (mindmapping, cardsorting, brainstorming, ecc.). Competenze nell'attivazione di processi creativi per la creazione di progetti grafici e di comunicazione articolati, in grado di affrontare le complessità che la comunicazione presenta.

Competenze tecniche indispensabili per lo svolgimento delle diverse attività di comunicazione, quali utilizzo software specifici, tipografia, packaging, videomaking, social media, copywriting. Capacità di lavoro in gruppo e familiarità con gli strumenti (concettuali e applicativi) di project management.

Autonomia di giudizio

Capacità di comprendere e interpretare le richieste degli interlocutori per affrontarle e perfezionarle nonché di discernimento riguardo le scelte progettuali effettuate, da un punto di vista formale, estetico, contenutistico ed etico.

Abilità comunicative

Essere in grado di comunicare il proprio progetto e il percorso che lo ha reso disponibile, motivando le scelte compiute. Essere in grado di comunicare con chiarezza le caratteristiche e le esigenze del progetto in modo tale da renderlo riproducibile.

Capacità di apprendimento

Capacità di sviluppare autonomamente un percorso di formazione continua, attingendo a fonti articolate che spaziano dall'aggiornamento professionale a quello delle tendenze. Coscienza dell'importanza dell'approfondimento culturale come strumento essenziale che nutre la creatività.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** I diplomati, una volta ottenuto il titolo di Diploma Accademico di I livello, possono trovare collocazione professionale in qualità di art director o copywriter, ma anche di illustratore, visualizer, packaging designer, fotografo, web designer, app designer, event manager, scenografo, video maker, type designer, logo designer, account, consulente marketing, animation designer.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISDC/02	Comunicazione della marca	4	1
ISDR/03	Tecniche di comunicazione del progetto	4	1
ISDC/01	Teoria della comunicazione	4	1
ISME/01	Metodologia della progettazione	8	1
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine 1	4	1
ISDC/06	Tecniche di impaginazione	4	1
ISDR/01	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	1
ISDR/02	Metodi e strumenti per la rappresentazione	4	1
ISDC/03	Progettazione grafica	4	1

ISDC/03	Illustrazione	4	1
ISSC/02	Storia delle comunicazioni visive	6	1
ISDC/02	Tecniche di scrittura per i media 1	4	1
ISME/03	Teoria della percezione	4	1
ISSE/02	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine 2	4	2
ISSU/02	Sociologia della comunicazione	4	2
ISDC/05	Comunicazione di pubblica utilità	4	2
ISDE/01	Design dell'imballaggio	4	2
ISDC/05	Identità aziendale 1	4	2
ISDC/03	Progettazione dei caratteri	4	2
ISDC/05	Art direction 1	8	2
ISSC/02	Cultura della grafica e del design	6	2
ISSE/01	Marketing 1	5	2
ISDC/05	Web project management	8	2
ISME/03	Scienze e linguaggi della percezione	4	2
ISDC/02	Tecniche di scrittura per i media 2	4	2
ISDC/04	Applicazioni multimediali	4	3
ISDC/05	Art direction 2	8	3
ISDC/04	Design multimediale	4	3
ISSE/02	Gestione dell'attività professionale	4	3
ISSE/01	Marketing 2	4	3
ISDE/03	Design dei sistemi	4	3
ISDC/05	Design della comunicazione	4	3
ISDC/05	Identità aziendale 2	4	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

SYLLABUS

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISDC/02 – COMUNICAZIONE DELLA MARCA

Copy strategy

Il corso analizza i fondamenti dell'advertising moderno e contemporaneo, il copywriting e la stesura di concetti rilevanti in comunicazione, con particolare riferimento all'ambiente digitale e social. Vengono approfondite le conoscenze e le caratteristiche dei principali touchpoints.

Gli studenti sono invitati a lavorare in piccoli gruppi per imparare a produrre materiali di comunicazione, con un approccio che replica i modelli di interazione propri del reparto creativo

di una agenzia di pubblicità. Il corso ha l'obiettivo di offrire le basi per far crescere e maturare il pensiero creativo.

ISDR/03 – TECNICHE DI COMUNICAZIONE DEL PROGETTO

Art direction

Il corso fornisce le nozioni di base dell'advertising e approfondisce tutte le fasi necessarie alla generazione di una campagna di comunicazione integrata attraverso l'introduzione alle macroaree Marketing ATL (Above the Line) e BTL (Below the Line), allenando il pensiero creativo/strategico.

Il principale obiettivo del corso è quello di introdurre al ruolo di Art Director, dando una visione globale delle competenze necessarie. Si pongono le basi per la formazione di una figura professionale in grado di affrontare e gestire sia altre figure professionali con cui deve interagire, sia un brief di campagna integrata a 360° attraverso generazione di idee, capacità critica, visione strategica e abilità di esecuzione e presentazione dei concetti. Le lezioni saranno sia teoriche che pratiche e verranno assegnati brief dedicati per sviluppare, potenziare ed applicare le nozioni acquisite.

ISDC/01 – TEORIA DELLA COMUNICAZIONE

Social media strategy

Il corso ha l'obiettivo di far acquisire alla classe gli elementi necessari per impostare strategie comunicative sui social media, al netto delle evoluzioni delle piattaforme. Il focus del corso sarà la creazione di piani editoriali social dettagliati, attraverso la definizione di una social media strategy che tenga conto del target, delle tipologie di engagement richieste dal briefing e del tono di voce necessario per impostare le singole azioni comunicative. Il corso, inoltre, fornirà un'analisi dei principali elementi pratici per applicare una social media strategy nella realtà (logistica, comunicazione col cliente, filiere di approvazione, gestione delle crisi, moderazione, ecc.).

La parte finale del corso sarà dedicata all'approfondimento dei principali ruoli professionali nel campo dei social media. Gli studenti, costantemente coinvolti in workshop finalizzati alla creazione di campagne sui vari media, saranno messi alla prova nei vari ruoli professionali che caratterizzano il lavoro all'interno di un'agenzia di comunicazione.

ISME/01 – METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

Metodologia della progettazione

Il corso intende fornire l'acquisizione delle competenze utili a definire e sviluppare una visione del progetto di comunicazione chiara e condivisa, articolata in una strategia coerente che sfrutti in modo efficace soluzioni, strumenti e canali. Il corso intende far sperimentare per la prima volta il processo di design di una soluzione di comunicazione, a partire dalla definizione di una brand vision di valore fino ad arrivare alla sua articolazione concreta in termini di strategia e identità visiva.

Il corso fornisce inoltre gli strumenti fondamentali per la creazione di presentazioni per comunicare in modo efficace le proprie idee, progetti e visioni creative. Attraverso esercitazioni pratiche e analisi di casi studio, verranno esplorate tecniche di storytelling visivo, organizzazione dei contenuti e uso consapevole di linguaggio verbale e non verbale.

L'obiettivo è sviluppare la capacità di costruire presentazioni chiare, coinvolgenti e coerenti, potenziando la propria sicurezza espressiva e la forza comunicativa dei progetti.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE 1

Illustrator

Il corso fornisce i principali strumenti teorici e tecnici necessari alla progettazione e realizzazione di elementi e composizioni grafiche da inserire nei progetti di comunicazione. La parte di preparazione pratica è focalizzata sull'utilizzo di Adobe Illustrator, sicuramente il software più diffuso nel campo della grafica vettoriale. Le lezioni comprendono una parte teorico/tecnica, alla quale di volta in volta viene associata la relativa esercitazione pratica, finalizzata a trasformare le nozioni acquisite in effettive competenze. Gli elaborati degli studenti sono poi raccolti in un portfolio utilizzato come elemento di valutazione anche in sede di esame.

ISDC/06 – TECNICHE DI IMPAGINAZIONE

InDesign

Il corso consente agli studenti di acquisire le competenze di base riguardo agli aspetti connessi all'attività di impaginazione, sia di progetti tipografici (carta stampata, flyer, affissioni, poster), che digitali (siti web, banner, social media, app). Dopo una parte teorica preliminare, gli studenti sono accompagnati in un percorso di formazione per impadronirsi delle basi della progettazione grafica e dell'impaginazione, tramite l'utilizzo di Adobe InDesign, per gestire i diversi elementi (testi, fotografie, illustrazioni, infografiche, ecc.) da armonizzare nell'impianto generale di un progetto.

ISDR/01 – TECNICHE E LINGUAGGI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Photoshop

Il corso affronta e approfondisce il rapporto con le immagini attraverso l'analisi morfologica, grafica e iconografica che costituisce la premessa indispensabile per la formazione di una cultura visiva. Tramite l'apprendimento di Adobe Photoshop, la cultura visiva acquisita viene sviluppata in modo pratico con la rielaborazione delle immagini e delle forme, rendendolo uno strumento quotidiano nel proprio processo progettuale.

ISDR/02 – METODI E STRUMENTI PER LA RAPPRESENTAZIONE

Progettazione grafica editoriale

La parte iniziale del corso offre un inquadramento generale dei principali metodi e strumenti che consentono una rappresentazione grafica di tipo razionale, in accordo con i canoni dell'impaginazione editoriale. Nella sua parte tecnico-pratica, il piano delle lezioni riprende e approfondisce l'utilizzo di Adobe InDesign. Obiettivo del corso è l'applicazione della parte teorica su progetti concreti per gestire e armonizzare i vari elementi del processo creativo, passando dall'idea iniziale, allo sviluppo grafico, fino alla predisposizione dei file pronti per la stampa.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA

Infografica

Il corso presenta gli aspetti culturali, estetici, semantici e tecnici relativi ai differenti elementi grafici inseribili in un progetto di comunicazione. Molta importanza è attribuita alla capacità di analisi ed elaborazione critica di tali elementi, particolarmente complessa in un sistema mediatico saturo di immagini. Lo studente, in questo modo, acquisisce la capacità di coordinare e mettere in pratica le varie nozioni interdisciplinari utili a realizzare un elaborato iconico che sappia armonizzarne le funzionalità descrittive, informative, artistiche e semantiche. Un approfondimento mirato è dedicato poi allo sviluppo dell'infografica, considerando le potenzialità di pregnanza e sintesi comunicativa che la rendono uno strumento particolarmente duttile ed efficace. Obiettivo del corso è l'acquisizione delle competenze tecniche necessarie per progettare in autonomia.

ISDC/03 – ILLUSTRAZIONE

Illustrazione

L'obiettivo principale del corso è coltivare il pensiero creativo attraverso il disegno.

Il metodo didattico punta ad offrire un nuovo punto di osservazione che scioglia il trionfo occhio-mente-mano e sfrutti il potenziale comunicativo del linguaggio visivo. Il processo creativo viene analizzato in modo da acquisire gli strumenti necessari per orientarsi nella progettazione di un'immagine grafica efficace dal punto di vista comunicativo.

ISSC/02 – STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE

Storia del graphic design

Il corso approfondisce la storia della comunicazione e i suoi processi, affrontandola attraverso una duplice narrazione: la storia del graphic design e la storia del carattere tipografico.

Il corso riguarderà la tipografia, la stampa, il graphic design, la fotografia e la visual communication nel contesto più ampio delle evoluzioni tecnico-scientifiche, economiche, industriali, artistiche e filosofiche di ogni epoca che ne hanno cambiato nel tempo la forma, il senso e il contenuto. Obiettivo del corso è fornire una bussola di orientamento per poter sviluppare proprie ricerche autonome sull'immaginario contemporaneo.

ISDC/02 – TECNICHE DI SCRITTURA PER I MEDIA 1

Tecniche di scrittura per i media

Il corso intende consolidare le nozioni e le competenze di progettazione acquisite nei precedenti moduli (Metodologia della progettazione, Comunicazione della marca) e permette agli studenti di approfondire le conoscenze rispetto alle tecniche di scrittura applicata ai media e all'advertising, con un particolare focus sulla strategia, analisi di posizionamento e scelta dei touchpoint per una campagna efficace.

In ottica di accrescere negli studenti la capacità di analisi critica che li spinga a cogliere immediatamente punti di forza o di debolezza di una campagna pubblicitaria, si affronteranno esercitazioni pratiche a partire da brief specifici.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE

Teoria della percezione

Il corso intende fornire agli studenti gli elementi base della teoria della percezione e della comunicazione, stimolando il loro pensiero critico e creativo attraverso la riflessione sul significato simbolico ed espressivo delle forme e dei colori. In questo modo si favorisce l'emergere e lo scambio di idee. Queste vengono poi convogliate in un progetto che asseconda e valorizza gli aspetti fisiologici, psicologici e culturali coinvolti nella percezione visiva. Si lavora sul concetto di comunicazione intesa come comprensione dei bisogni del destinatario, piuttosto che come espressione delle proprie preferenze e necessità.

Tale principio si traduce in un progetto pratico in cui gli studenti devono armonizzare opportunamente le forme, i colori e i loro simbolismi per arrivare a creare un prodotto su misura per una specifica utenza.

ISSE/02 – LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISDC/05 – COMUNICAZIONE DI PUBBLICA UTILITÀ

Comunicazione di pubblica utilità

Il corso considera i vari ambiti di applicazione del design della comunicazione pubblica, sviluppando teorie e proposte di comunicazione che garantiscano agli utenti accesso, fruibilità e trasparenza nell'ambito del sistema contemporaneo dei media.

Attraverso lo studio delle più importanti campagne di pubblico servizio, dei loro elementi principali e del modello di comunicazione orientato alla relazione, il percorso didattico ripercorre le principali teorie e forme delle rappresentazioni sociali (il framing e la dissonanza cognitiva), oltre alle fondamentali teorie psico sociologiche relative al cambiamento della persona e della collettività (informazione, dissuasione, persuasione, sensibilizzazione). L'obiettivo principale del corso è quello di formare gli studenti sull'analisi dei testi di pubblica utilità e sulla gestione di tutti gli aspetti di una campagna di comunicazione sociale.

ISDE/01 – DESIGN DELL'IMBALLAGGIO

Packaging design

Attraverso l'analisi e lo studio delle teorie, dei metodi e delle tecniche della progettazione industriale, il corso fornisce le competenze che permettono di gestire e sviluppare

autonomamente un progetto di packaging design: dall'analisi del contesto generale, indispensabile per individuare bisogni sociali e culturali dei consumatori, arrivando fino al controllo dei processi tecnologici, produttivi e di mercato. Le lezioni teoriche puntano ad unire le capacità creative degli studenti con le competenze tecniche. Parallelamente alle lezioni più strettamente teoriche, l'attività didattica viene integrata da verifiche pratiche ed esercitazioni sul tema del packaging design. L'obiettivo è quello di attivare processi critici e analitici che permettano di sviluppare una concezione interdisciplinare del design dell'imballaggio.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE DEI CARATTERI

Progettazione dei caratteri

Il corso affronta l'argomento dei caratteri tipografici da molteplici punti di vista e fornisce agli studenti le nozioni e gli strumenti necessari per comprendere l'origine e lo sviluppo dei diversi stili. Il corso esamina le nozioni di base relative al disegno dei caratteri e alla compilazione dei font digitali, offrendo la possibilità di approfondirne la disciplina. Obiettivo del corso è trasmettere le informazioni necessarie per individuare, scegliere e utilizzare correttamente un carattere digitale nei propri progetti.

ISDC/05 – ART DIRECTION 1

Art direction

Il corso punta a offrire competenze e un metodo di lavoro che, attraverso l'analisi dell'universo mediatico contemporaneo, permettano di sviluppare progetti di comunicazione complessi e articolati (branding, advertising, editoria, exhibit design) approfondendo l'immagine visiva e strategica di un brand. I progetti sono realizzati seguendo l'approccio metodologico della progettazione, una linea concettuale e stilistica che lo studente imparerà a sviluppare in autonomia. Le lezioni frontali con gli studenti sono realizzate per analizzare insieme il loro approccio all'art direction dei progetti che svilupperanno nel corso dell'anno accademico.

ISSC/02 – CULTURA DELLA GRAFICA E DEL DESIGN

Cultura e grafica del design, storia dell'arte contemporanea

Il corso comprende gli studi relativi alla storia e alla cultura del design della comunicazione negli ambiti della grafica, del libro, della fotografia, della pubblicità e della comunicazione multimediale. Il corso, di durata annuale, punta a offrire una panoramica esaustiva degli elementi storici e culturali che hanno ancora oggi la maggiore influenza sul campo della comunicazione visiva.

Lo scopo del percorso didattico è quello di spingere lo studente a riflettere criticamente sulla realtà che lo circonda, rafforzare le proprie capacità espressive e acquisire maggiore consapevolezza sul ruolo del visual designer nel dare forma alla realtà contemporanea. Il corso affronta in particolare il modernismo con le teorie e le influenze del razionalismo sulla comunicazione visiva e sulla grafica di oggi e il postmodernismo, sui suoi principali interpreti e sulla comunicazione visiva contemporanea.

È previsto inoltre un modulo di "Storia dell'arte contemporanea", ideato come introduzione alla materia, come una guida alla comprensione della storia umana in relazione alla creazione artistica, per avere le basi teorico-pratiche atte a comprendere l'iper-contemporaneità, partendo dal dopoguerra come nascita del gusto e del pensiero odierno, attraversare i decenni successivi ed approdare agli anni Novanta, fino alle contaminazioni con moda, design, musica

e virtualità. Il risultato atteso è quello di sviluppare un pensiero critico personale, così come offrire gli strumenti necessari alla corretta analisi e lettura di un'opera d'arte contemporanea, per analizzare e studiare i molteplici contenuti online relativi alla fruizione dell'arte, delle sue opere e delle sue iniziative virtuali sono elementi essenziali ai quali il corso mira.

ISSE/01 – MARKETING 1

Marketing

L'obiettivo del corso annuale è quello di fornire una solida base teorica sui fondamenti del marketing, illustrandone le recenti evoluzioni e offrendo un focus specifico sugli aspetti inerenti alla comunicazione. Il corso prende le mosse dai concetti di base di micro e macroeconomia, passando successivamente ad analizzare i meccanismi di interazione tra i sistemi di produzione, gli scenari di mercato globali e i comportamenti d'acquisto.

I concetti di marca, segmentazione, marketing mix, 4P rappresentano i pilastri del marketing aziendale che gli allievi dovranno conoscere e rielaborare autonomamente. Ampio spazio viene inoltre dedicato alla presentazione di case-study rilevanti e all'esercitazione di fine corso, relativa alla creazione di un marketing plan.

ISDC/05 – WEB PROJECT MANAGEMENT

Web project management

Il corso affronta lo sviluppo e la gestione di un progetto per il web come esito di un sistema di relazioni tra linguaggi, media e tecnologie digitali contemporanee. L'attenzione si concentra sulla progettazione dell'esperienza utente (User Experience) e sull'interazione tra persona e interfaccia, con l'obiettivo di costruire narrazioni visive coerenti e funzionali in contesti digitali. Attraverso l'analisi di piattaforme social, app e web app, gli studenti apprendono come strutturare percorsi di interazione efficaci, anche mediante strumenti come i customer journey digitali. Vengono inoltre introdotti i principi di UX e UI design, le regole base di impaginazione visiva e le nozioni fondamentali di HTML5 e CSS3, utili per comprendere le logiche di costruzione e personalizzazione di una pagina web.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di progettare e comunicare con consapevolezza interfacce digitali, orientando il proprio lavoro verso un equilibrio tra estetica, funzionalità e usabilità.

ISME/03 – SCIENZE E LINGUAGGI DELLA PERCEZIONE

Educazione all'immagine

Il corso ha l'obiettivo di educare gli studenti a vedere, sentire e gestire le immagini dal punto di vista della direzione artistica finalizzata alla realizzazione di comunicazione in senso lato, fornendo i concetti e gli strumenti per osservare e comprendere le rappresentazioni visive, oltre che per produrle in modo consapevole, e per orientarsi nel dominio delle immagini nel senso più ampio possibile. In particolare, la fotografia e le immagini fotografiche sono al centro di questa parte di corso. Dalla proto-fotografia alla fotografia artistica, dalla fotografia di reportage e dal fotogiornalismo alla fotografia amatoriale, dalla fotografia scientifica alla cosiddetta post fotografia, il linguaggio fotografico è esaminato da diverse prospettive. Le lezioni si basano su riferimenti concreti a immagini fotografiche di vario genere, collocate nel loro contesto e analizzate relativamente a caratteristiche e strategie, e su un costante riferimento alla cultura visiva contemporanea. Al termine del corso gli studenti sanno

descrivere, analizzare e comprendere le strategie comunicative ed espressive del linguaggio fotografico nelle sue diverse declinazioni e accezioni, dalla fotografia delle origini fino alla post fotografia; sanno muoversi in modo più consapevole nel panorama visivo contemporaneo; sono in possesso delle conoscenze teoriche e stilistiche necessarie per poter progettare in modo efficace e personale narrazioni visive e fotografiche.

ISDC/05 – IDENTITÀ AZIENDALE 1

Design degli eventi

Il corso insegna agli studenti a comprendere e considerare i molteplici aspetti relativi allo sviluppo di progetti complessi di design degli eventi, reso ancora più sfidante dall'ibridazione di elementi digitali e fisici.

Durante il percorso didattico vengono presentati i diversi elementi e strumenti che occorre saper padroneggiare, gestendo i rapporti con i vari specialisti coinvolti nel progetto attraverso un approccio che è necessariamente trasversale e multidisciplinare. Grande attenzione è posta sui problemi relativi alla fruibilità, alla possibilità di accesso per le varie tipologie di utenti, alla gestione delle risorse e al rapporto con il contesto di riferimento in cui si inserisce il progetto. L'analisi strategica tiene conto dei costi di progettazione e produzione, oltre che degli aspetti contrattuali, burocratici e normativi ineludibili nell'organizzazione di un evento: a tale scopo, agli studenti viene insegnato come redigere un business plan che contenga strumenti adeguati al controllo e la verifica dei risultati.

ISSU/02 – SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

Sociologia della comunicazione

Il corso ha l'obiettivo di rendere gli studenti consapevoli del valore simbolico, semantico e comunicativo di una progettazione inserita nella nostra realtà sociale e di consumo, sapendone cogliere i modelli attuali e le trasformazioni in atto.

Il primo passo è la presentazione delle teorie e dei metodi per l'applicazione della sociosemiotica alla comunicazione di brand (pubblicità, packaging, naming, punto vendita web), per arrivare a comprendere le logiche che governano la costruzione del senso e del valore di una marca/prodotto e i meccanismi chiave della comunicazione nella società di consumo contemporanea. Gli studenti, divisi in gruppi, sono portati a condurre un'analisi specifica su progetti e temi concordati, per sperimentare come gli strumenti applicati nell'analisi possano e debbano essere utilizzati anche in chiave progettuale, interpretando lo scenario socioculturale di riferimento.

ISDC/02 – TECNICHE DI SCRITTURA PER I MEDIA 2

Tecniche di scrittura per i media

Il corso si riferisce a tutti quegli strumenti, concetti e competenze che vengono coinvolti nella progettazione e nelle attività di comunicazione. Attraverso focus specifici sugli strumenti della scrittura, viene posta particolare attenzione all'individuazione delle similitudini e delle differenze che sussistono tra i diversi linguaggi utilizzabili. Scrivere per il mercato dell'audiovisivo o per una testata giornalistica cartacea non è la stessa cosa; così come per operare nella comunicazione istituzionale pubblica, privata o d'impresa si richiede una notevole consapevolezza delle specificità di ciascun ambiente. Obiettivo finale del corso è quello di portare gli studenti a destreggiarsi in questa complessità teorica e pratica.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE 2

Progettazione video

Il corso intende fornire una panoramica sull'utilizzo del prodotto video come strumento di comunicazione audiovisiva, dalle origini alla contemporaneità. Il linguaggio audiovisivo è considerato come insieme di linguaggi: scrittura, fotografia, illuminazione, montaggio, suono, musica, grafica. Di ognuno di questi linguaggi si mettono in luce gli aspetti caratterizzanti. Ogni lezione è supportata da proiezioni e analisi di fotografie, video ed estratti di film; il corso prevede anche momenti di esercitazioni pratiche, con l'utilizzo del software Adobe Premiere, al fine di presentare un progetto video personale, ideato, scritto, e realizzato interamente dagli studenti. Obiettivo del corso è l'acquisizione della capacità di riconoscere, analizzare e comprendere le dinamiche della comunicazione video nelle sue differenti e mutevoli forme nonché riconoscere, gestire e creare le immagini in movimento, in autonomia.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDC/04 – APPLICAZIONI MULTIMEDIALI

Applicazioni multimediali

Il corso si propone, attraverso l'analisi di prodotti audiovisivi diversi per genere e durata (film di finzione, documentari, spot pubblicitari, video per il web, ecc.), di offrire una panoramica su quali sono le tecniche che si utilizzano per trasformare un'idea in immagini e suoni. Durante il corso, inoltre, ogni studente realizzerà un proprio prodotto audiovisivo, a tema libero, in cui potrà applicare le tecniche apprese.

L'obiettivo del corso è di fornire gli strumenti per comprendere quali sono le varie fasi attraverso cui si costruisce un prodotto audiovisivo, a partire dall'idea iniziale fino ad arrivare alla fase di postproduzione e di mettere in pratica queste competenze nella realizzazione di un video a tema libero. In particolare, si intende fornire agli studenti le capacità per analizzare e trasformare un'idea scritta in immagini e suoni e conoscere quali sono le varie figure professionali che lavorano alla realizzazione di un prodotto audiovisivo.

ISDC/05 – ART DIRECTION 2

Art direction

Il corso intende approfondire il linguaggio visivo della comunicazione di epoche passate per permettere agli studenti di familiarizzare con i linguaggi che ancora oggi influenzano la comunicazione. Si approfondiranno le mutazioni che hanno determinato la società attuale e gli immaginari che costituiscono il contesto in cui la comunicazione è immersa, per reinterpretarli con gli strumenti dell'oggi, con l'obiettivo di aumentare la consapevolezza del presente e ampliare i riferimenti visivi e culturali a cui poter attingere durante il processo creativo e di raffinare la propria capacità di ricerca e di strutturare collegamenti concettuali.

Il corso prevede inoltre l'approfondimento e ripresa dei concetti del graphic design e della comunicazione visiva, dalla Corporate Image al visual branding, dall'infografica all'environment graphics, nell'ottica di fornire agli studenti tutti gli strumenti metodologici necessari alla progettazione finale di una campagna di comunicazione, richiesta per la fine del percorso accademico.

ISDC/04 – DESIGN MULTIMEDIALE

Progettazione multimediale

Il corso di Progettazione Multimediale è finalizzato alla formazione di una figura professionale operante nel settore del design per piattaforme multimediali (web, web app, app). Grazie all'acquisizione di un metodo progettuale e processuale orientato alla comunicazione digitale, lo studente potrà dialogare con professionalità tecniche o di art direction, facendosi tramite e interprete fra due mondi spesso troppo distanti. Sarà anche in grado di gestire in autonomia il progetto e lo sviluppo di un prodotto digitale professionale.

ISSE/02 – GESTIONE DELL'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Portfolio

Il corso ha l'obiettivo di fornire allo studente gli strumenti necessari alla progettazione di una propria immagine identitaria. Comunicare sé stessi, il proprio intento e la propria identità è uno dei punti chiave del corso, partendo soprattutto dall'analisi approfondita delle capacità acquisite durante il percorso di studi. Il corso mira dare allo studente una metodologia progettuale per la costruzione di una propria immagine identitaria, partendo dai concetti teorici contenuti nella progettazione di una brand identity, fino all'applicazione di questi concetti sulla ricerca di una personal brand Identity. Sarà richiesto allo studente di operare autonomamente scelte di stile per la realizzazione di un portfolio personale, strumento indispensabile per il mondo del lavoro.

ISSE/01 – MARKETING 2

Marketing

Il corso completa ed integra il percorso di approfondimento iniziato nel secondo anno del ciclo di studi, riprendendo i principali riferimenti teorico-pratici e inserendoli all'interno delle relazioni e delle dinamiche che intercorrono tra il contesto generale del mercato e la produzione industriale. Obiettivo del corso è quello di fornire una solida base teorica e pratica di marketing, con un forte focus sulle competenze che consentiranno di gestire il marketing e i media in modo integrato con il web, esplorando strategie crossmediali e multicanale con un approccio data-oriented, audience-centric ed un forte focus sulla strategia di marketing. In particolare, verranno presidiate tutte le fasi di attivazione di un piano di marketing e di comunicazione attraverso case study ed esperienze di professionisti del settore, che consentiranno di comprendere in modo efficace che cosa significa lavorare nel Marketing di aziende moderne.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI

Social media project design

Il mondo della comunicazione e del marketing si alimenta di un flusso continuo di innovazione che arriva sui device sotto forma di canali, contenuti, formati e modalità di contatto sempre nuove. Si tratta di un framework complesso rispetto al quale è diventato essenziale avere un mindset orientato all'analisi strategica dello scenario, alla definizione delle opportunità e alla sperimentazione. L'approccio progettuale non è solo uno strumento metodologico, ma anche una chiave applicativa per permettere ai brand di sviluppare customer journey diversificati. Il corso ha come obiettivo l'acquisizione di skill analitiche, strategiche e progettuali per permettere di sviluppare social media strategy efficaci, originali e consistenti in grado di valorizzare i brand in ogni fase del customer journey funnel.

Il corso è inoltre l'occasione per discutere e interrogarsi sul futuro dei social media e su quali prospettive di connessione, ibridizzazione e fruizione si affacciano all'orizzonte per tracciare le traiettorie del cambiamento e intercettarne gli ambiti di applicazione.

ISDC/05 – DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

Storytelling

Il corso si propone di affrontare lo storytelling come punto di partenza del processo progettuale per comprendere appieno il pubblico di destinazione del proprio progetto e come strumento comunicativo nel momento in cui il “prodotto” è pronto per essere immesso nel mercato. Il corso esplorerà come l'incorporazione della narrazione nella progettazione grafica sia un concetto fondamentale per affrontare le sfide del design contemporaneo. Si approfondirà l'interazione tra progettazione, grafica e narrazione, concentrandosi sulla creazione di una comunicazione efficace e su come toccare le giuste corde nel pubblico target. Si esplorerà il ruolo chiave dello storytelling nella ricerca progettuale e nella costruzione della brand identity. Infine, si considera l'importanza dello storytelling nel contesto del business e del marketing. Al termine del corso gli studenti dovranno essere in grado di progettare autonomamente uno storytelling efficace legato ad un brand di qualunque tipologia, essendo capaci di sviluppare un progetto narrativo coerente che tenga conto della molteplicità di narrazioni personali cui il singolo prodotto\sito\brand si rivolge.

ISDC/05 – IDENTITÀ AZIENDALE 2

Identità aziendale

Il corso affronta la costruzione dell'identità aziendale attraverso l'utilizzo di varie discipline nelle fasi di progettazione, coordinamento e realizzazione del prodotto comunicativo.

Il percorso didattico prevede una prima parte teorica e analitico-storica che, attraverso lezioni frontali, porterà gli studenti ad acquisire un'approfondita conoscenza degli aspetti grafico/comunicativi che determinano la percezione e la reputazione di un brand da parte del suo pubblico. Nel sistema della comunicazione contemporanea la percezione, spesso profondamente emotiva ed istintiva, risulta sempre più determinante perché da quella dipenderà il gradimento e il successo di un marchio. La seconda parte del corso, sviluppata attraverso incontri tecnico-operativi, è invece dedicata all'elaborazione di un progetto personale finalizzato alla creazione di un sistema d'identità completo di un prodotto, un servizio, un'organizzazione o un'azienda.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN DIGITAL COMMUNICATION DESIGN - Digital Strategy & Interaction Design

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design della Comunicazione Digitale.
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Progettazione e grafica ed editoriale (DIPL01)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Aurelio Tortelli
 - **Coordinamento:** Christian Popodi
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.
-
- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Diploma Accademico di primo livello in Design della Comunicazione Digitale – *Digital strategy & Interaction Design* – mira a formare professionisti multidisciplinari, capaci di combinare contenuti teorici e sperimentazioni concrete. Il titolo è conferito a studenti che abbiano acquisito le seguenti capacità:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenze relative agli ambiti di comunicazione, sociologia e semiotica, informatica e tecnologia, digital marketing, content management, utili a interpretare correttamente i contesti nei quali si opera.

Competenze in merito alla pianificazione strategica applicata al contesto digitale e alle metodologie di progettazione utili a campagne e soluzioni di comunicazione che prevedano l'utilizzo di strumenti innovativi.

Conoscenze nell'ambito del design multimediale e dei servizi, per progettare soluzioni smart applicate al design della comunicazione e ingaggianti per le comunità di consumo.

Capacità di analisi e monitoraggio, le quali consentono di analizzare scenari attuali e trend futuri, di valutare l'effettiva rispondenza delle iniziative realizzate agli obiettivi di comunicazione e di attuare le eventuali misure correttive.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di pensiero creativo utili a interpretare il loro ruolo di designer della comunicazione con personalità e coraggio.

Familiarità con le technicalities indispensabili per lo svolgimento delle diverse attività di comunicazione digitale, in particolare tramite pacchetti software e strumenti di monitoraggio.

Capacità di utilizzo dei linguaggi informatici e di programmazione e capacità di lavoro in gruppo e familiarità con gli strumenti di digital project management e digital strategy.

Autonomia di giudizio

Capacità di analizzare contesti, scenari e brand attingendo a dati verificati e fonti autorevoli, utili a una comprensione ampia e profonda del tema analizzato.

Abilità comunicative

Essere in grado di dedicarsi all'ascolto di quanto accade e viene detto intorno a sé, per poter poi elaborare messaggi e proporli agli altri stimolando in questi ultimi la medesima propensione all'ascolto.

Capacità di apprendimento

Capacità di "imparare a imparare", per acquisire primariamente logiche e principi sottostanti ai vari contenuti per approfondire le nozioni e gli elementi in modo personalizzato.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** I diplomati, una volta ottenuto il titolo di Diploma Accademico di I livello, possono trovare collocazione professionale in molteplici professioni in ambito digital: digital art director, video maker, social media manager e copywriter, content creator, sound designer, ma anche UX/UI designer, graphic designer, web marketing specialist, digital/creative strategist.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISDC/01	Teoria della comunicazione	4	1
ISDC/06	Tecniche di impaginazione	4	1
ISDC/06	Tecniche di videoproduzione	4	1
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine	4	1
ISDC/07	Informatica di base	3	1
ISDR/02	Metodi e strumenti per la rappresentazione	4	1
ISSC/02	Storia delle comunicazioni visive	3	1
ISDC/02	Tecniche di scrittura per i media 1	4	1

ISDC/02	Comunicazione della marca	4	1
ISDC/03	Progettazione grafica	4	1
ISDC/03	Progettazione grafica dell'immagine	4	1
ISDR/01	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	1
ISDR/03	Tecniche di comunicazione del progetto	4	1
ISME/01	Metodologia della progettazione	4	1
ISME/03	Teoria della percezione	4	1
ISSE/02	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDC/07	Informatica multimediale	3	2
ISSU/02	Sociologia della comunicazione	4	2
ISDC/02	Tecniche di scrittura per i media 2	4	2
ISDC/03	Fotografia	4	2
ISDC/04	Applicazioni multimediali 1	4	2
ISDC/04	Video digitale	4	2
ISDC/04	Linguaggi e applicazioni multimediali	4	2
ISDC/04	Produzioni digitali 1	4	2
ISDC/05	Web project management	4	2
ISDC/05	Art direction	4	2
ISDE/03	Design dell'interfaccia	4	2
ISDE/03	Design dei sistemi 1	3	2
ISME/01	Metodologia	4	2
ISSE/01	Marketing	5	2
ISSE/02	Gestione dell'attività professionale	4	2
ISDC/04	Design multimediale	4	3
ISDC/04	Produzioni digitali 2	4	3
ISDC/04	Applicazioni multimediali 2	4	3
ISDC/04	Sound design	4	3
ISDC/05	Design degli eventi	4	3
ISDC/05	Architettura dell'informazione	4	3
ISDE/03	Design dei sistemi 2	4	3
ISDE/03	Design dei servizi	4	3
ISME/01	Elementi di progettazione	4	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISDC/02 – COMUNICAZIONE DELLA MARCA

Copy strategy

Il corso analizza i fondamenti dell'advertising moderno e contemporaneo, il copywriting e la stesura di concetti rilevanti in comunicazione, con particolare riferimento all'ambiente digitale e social. Vengono approfondite le conoscenze e le caratteristiche dei principali touchpoints. Gli studenti sono invitati a lavorare in piccoli gruppi per imparare a produrre materiali di comunicazione, con un approccio che replica i modelli di interazione propri del reparto creativo di una agenzia di pubblicità. Il corso ha l'obiettivo di offrire le basi per far crescere e maturare il pensiero creativo.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Illustrator

Il corso fornisce i principali strumenti teorici e tecnici necessari alla progettazione e realizzazione di elementi e composizioni grafiche da inserire nei progetti di comunicazione. La parte di preparazione pratica è focalizzata sull'utilizzo di Adobe Illustrator, sicuramente il software più diffuso nel campo della grafica vettoriale. Le lezioni comprendono una parte teorico/tecnica, alla quale di volta in volta viene associata la relativa esercitazione pratica, finalizzata a trasformare le nozioni acquisite in effettive competenze. Gli elaborati degli studenti sono poi raccolti in un portfolio utilizzato come elemento di valutazione anche in sede di esame.

ISME/01 – METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

Metodologia della progettazione

Il corso intende fornire l'acquisizione delle competenze utili a definire e sviluppare una visione del progetto di comunicazione chiara e condivisa, articolata in una strategia coerente che sfrutti in modo efficace soluzioni, strumenti e canali.

Il corso intende far sperimentare per la prima volta il processo di design di una soluzione di comunicazione, a partire dalla definizione di una brand vision di valore fino ad arrivare alla sua articolazione concreta in termini di strategia e identità visiva.

ISDR/03 – TECNICHE DI COMUNICAZIONE DEL PROGETTO

Art direction

Il corso fornisce le nozioni di base dell'advertising e approfondisce tutte le fasi necessarie alla generazione di una campagna di comunicazione integrata attraverso l'introduzione alle macroaree Marketing ATL (Above the Line) e BTL (Below the Line), allenando il pensiero creativo/strategico.

Il principale obiettivo del corso è quello di introdurre al ruolo di Art Director, dando una visione globale delle competenze necessarie.

Si pongono le basi per la formazione di una figura professionale in grado di affrontare e gestire sia altre figure professionali con cui deve interagire, sia un brief di campagna integrata a 360° attraverso generazione di idee, capacità critica, visione strategica e abilità di esecuzione e

presentazione dei concetti. Le lezioni saranno sia teoriche che pratiche e verranno assegnati brief dedicati per sviluppare, potenziare ed applicare le nozioni acquisite.

ISDC/06 – TECNICHE DI IMPAGINAZIONE

InDesign

Il corso consente agli studenti di acquisire le competenze di base riguardo agli aspetti connessi all'attività di impaginazione, sia di progetti tipografici (carta stampata, flyer, affissioni, poster), che digitali (siti web, banner, social media, app).

Dopo una parte teorica preliminare, gli studenti sono accompagnati in un percorso di formazione per impadronirsi delle basi della progettazione grafica e dell'impaginazione, tramite l'utilizzo di Adobe InDesign, per gestire i diversi elementi (testi, fotografie, illustrazioni, infografiche, ecc.) da armonizzare nell'impianto generale di un progetto.

ISDR/01 – TECNICHE E LINGUAGGI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Photoshop

Il corso affronta e approfondisce il rapporto con le immagini attraverso l'analisi morfologica, grafica e iconografica che costituisce la premessa indispensabile per la formazione di una cultura visiva. Tramite l'apprendimento di Adobe Photoshop, la cultura visiva acquisita viene sviluppata in modo pratico con la rielaborazione delle immagini e delle forme, rendendolo uno strumento quotidiano nel proprio processo progettuale.

ISDC/01 – TEORIA DELLA COMUNICAZIONE

Social media strategy

Il corso ha l'obiettivo di far acquisire alla classe gli elementi necessari per impostare strategie comunicative sui social media, al netto delle evoluzioni delle piattaforme.

Il focus del corso sarà la creazione di piani editoriali social dettagliati, attraverso la definizione di una social media strategy che tenga conto del target, delle tipologie di engagement richieste dal briefing e del tono di voce necessario per impostare le singole azioni comunicative. Il corso, inoltre, fornirà un'analisi dei principali elementi pratici per applicare una social media strategy nella realtà (logistica, comunicazione col cliente, filiere di approvazione, gestione delle crisi, moderazione, ecc.). La parte finale del corso sarà dedicata all'approfondimento dei principali ruoli professionali nel campo dei social media.

ISDR/02 – METODI E STRUMENTI PER LA RAPPRESENTAZIONE

Progettazione editoriale digitale

Il corso è progettato per fornire competenze basilari nell'utilizzo di Figma per la progettazione e l'impaginazione di contenuti editoriali digitali. Gli studenti impareranno a creare layout sia per desktop, sia per mobile, gestire stili di testo, posizionare immagini e creare componenti riutilizzabili. Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di creare un prototipo funzionante di un minisito per entrambe le versioni (mobile e desktop).

ISDC/06 – TECNICHE DI VIDEOPRODUZIONE

Video editing

Il corso intende fornire gli strumenti, le tecniche teoriche e pratiche per ideare, strutturare e organizzare contenuti multimediali come immagini, video, testi, audio e grafiche e la loro corretta esportazione.

Il corso prevede inoltre il raggiungimento della capacità di realizzare un semplice montaggio di un filmato tramite l'utilizzo di software di montaggio Adobe Premiere.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA

Infografica

Il corso di Progettazione grafica si concentra sul tema delle infografiche e accompagna gli studenti alla scoperta dei principi e delle tecniche per rappresentare visivamente le informazioni. L'obiettivo è trasformare dati complessi in forme narrative e comunicative chiare, efficaci e immediate.

Durante il percorso, le lezioni alterneranno momenti teorici a esercitazioni pratiche, analisi di casi reali e attività di gruppo, per offrire un apprendimento completo e dinamico. Durante la parte laboratoriale lo studente inizierà la progettazione della propria infografica oggetto d'esame.

L'obiettivo formativo è fornire agli studenti un equilibrio tra teoria, pratica e visione progettuale per comprendere i principi fondamentali della comunicazione visiva e dell'infografica; analizzare, sintetizzare e tradurre visivamente i dati e le informazioni; utilizzare le principali applicazioni di grafica statica e animata; porre l'attenzione alla dimensione narrativa e informativa del design come forma di comunicazione culturale e sociale.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA DELL'IMMAGINE

Visual thinking & illustration

La creatività è un modo di pensare, un approccio proattivo alla ricerca di nuove soluzioni e l'illustrazione può, effettivamente, essere uno dei modi più efficaci per allenarla. Durante questo corso si esplorerà come progettare, metodologicamente e istintivamente, un'immagine, utilizzando l'illustrazione come mezzo per arrivare alla fonte della creatività e dell'immaginazione, affrontando i diversi problemi che potrebbero presentarsi al momento di intraprendere un progetto creativo. Alla fine del percorso, gli studenti impareranno a conoscere le potenzialità comunicative dell'illustrazione creandosi, nel frattempo, una solida cultura dell'immagine, mentre aumentano la loro sensibilità estetica, allenano il proprio pensiero laterale e divergente e trovano la propria voce creativa.

ISSC/02 – STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE

Storia del graphic design

Il corso approfondisce la storia delle comunicazioni e i suoi processi, affrontandola attraverso una duplice narrazione: la storia del graphic design e la storia del digitale.

La storia del graphic design riguarderà la tipografia, la stampa, il graphic design, la fotografia e la visual communication nel contesto più ampio delle evoluzioni tecnico-scientifiche, economiche, industriali, artistiche e filosofiche di ogni epoca che ne hanno cambiato, nel tempo, la forma, il senso e il contenuto.

Obiettivo del corso è fornire una bussola di orientamento per poter sviluppare proprie ricerche autonome sull'immaginario contemporaneo.

ISDC/07 – INFORMATICA DI BASE

Informatica per il design digitale

Il corso permette di acquisire una solida conoscenza di base e metodologica nelle aree delle scienze informatiche. Le tecniche per il trattamento digitale dei dati, la conoscenza delle reti telematiche e della programmazione Web concorrono a formare le competenze dello studente che si troverà ad operare nel mondo della comunicazione digitale. Durante il corso gli studenti acquisiranno conoscenze e competenze pratiche relative ad architettura hardware e sistemi operativi, architetture di rete, protocolli di comunicazione, algoritmi, linguaggi di programmazione, tecnologia server-side e client-side, strutture dati e database, cloud e infrastrutture IT, security. Le nozioni teoriche saranno affiancate da esercitazioni pratiche.

ISDC/02 – TECNICHE DI SCRITTURA PER I MEDIA 1

Tecniche di scrittura per i media

Il corso affronta le tecniche e i linguaggi della comunicazione con un focus sulle diverse possibilità di narrazione di contenuti e servizi sui media e sulle piattaforme digitali, per comprendere i diversi meccanismi dei singoli canali e le modalità con cui è possibile farli dialogare. Il corso ha un carattere pratico con esercitazioni in aula e non, nell'intento di stimolare pensiero creativo, strategico e trasversale, anche attraverso l'invito alla fruizione di prodotti di diversi media, come film, serie tv, fumetti e videogame. Vengono inoltre analizzate le differenti applicazioni dello storytelling e l'evoluzione delle opportunità offerte dalle nuove tecnologie, con l'obiettivo di indirizzare a un approccio creativo, funzionale alle diverse possibilità di costruzione di un mondo versatile.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE

Teoria della percezione

Il corso intende fornire agli studenti gli elementi base della teoria della percezione e della comunicazione, stimolando il loro pensiero critico e creativo attraverso la riflessione sul significato simbolico ed espressivo delle forme e dei colori. In questo modo si favorisce l'emergere e lo scambio di idee. Queste vengono poi convogliate in un progetto che asseconda e valorizza gli aspetti fisiologici, psicologici e culturali coinvolti nella percezione visiva. Si lavora sul concetto di comunicazione intesa come comprensione dei bisogni del destinatario, piuttosto che come espressione delle proprie preferenze e necessità. Tale principio si traduce in un progetto pratico in cui gli studenti devono armonizzare opportunamente le forme, i colori e i loro simbolismi per arrivare a creare un prodotto su misura per una specifica utenza.

ISSE/02 – LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISSU/02 – SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

Sociologia della comunicazione

Il corso ha l'obiettivo di rendere gli studenti consapevoli del valore simbolico, semantico e comunicativo di una progettazione inserita nella nostra realtà sociale e di consumo, sapendone cogliere i modelli attuali e le trasformazioni in atto.

Il primo passo è la presentazione delle teorie e dei metodi per l'applicazione della sociosemiotica alla comunicazione di brand (pubblicità, packaging, naming, punto vendita web), per arrivare a comprendere le logiche che governano la costruzione del senso e del valore di una marca/prodotto e i meccanismi chiave della comunicazione nella società di consumo contemporanea. Gli studenti, divisi in gruppi, sono portati a condurre un'analisi specifica su progetti e temi concordati, per sperimentare come gli strumenti applicati nell'analisi possano e debbano essere utilizzati anche in chiave progettuale, interpretando lo scenario socioculturale di riferimento.

ISDC/04 – PRODUZIONI DIGITALI 1

Extended reality & AI - AR, VR, mixed reality 1

Il corso si propone di guidare gli studenti nelle infinite possibilità offerte dalle tecnologie immersive ed extended reality (XR) – realtà aumentata (AR), realtà virtuale (VR) e realtà mista (MR). Ogni lezione approfondirà le potenzialità di queste tecnologie nel trasformare i settori del design, dell'arte e del marketing. Attraverso case study ed esempi concreti, gli studenti esploreranno come queste tecnologie possono rivoluzionare il mondo creativo.

Al termine del corso, gli studenti avranno acquisito una solida comprensione delle tecnologie immersive (XR: AR, VR, MR) e delle loro potenzialità nei settori del design, dell'arte e del marketing. Saranno in grado di analizzare criticamente le applicazioni di queste tecnologie e immaginare nuovi scenari creativi. Attraverso case study e discussioni teoriche, svilupperanno una visione consapevole delle opportunità e delle sfide offerte da AR, VR e MR, con particolare attenzione alle potenzialità dell'AI e agli aspetti etici e sociali. Saranno quindi pronti a esplorare concetti innovativi applicabili ai contesti professionali.

ISDC/03 – FOTOGRAFIA

Fotografia, storia dell'arte contemporanea

Il corso intende offrire agli studenti un impianto teorico-storico sull'evoluzione delle estetiche e delle tecnologie proprie del linguaggio fotografico, al quale viene affiancata l'acquisizione di elementi base di tecnica fotografica (differenza tra analogico e digitale, tipologie e funzionamento, regolazione di esposizione, profondità di campo e iperfocale, allestimento delle luci, postproduzione). Un ulteriore approfondimento è dedicato a presentare le

dinamiche, i meccanismi e i processi che regolano oggi la produzione, la realizzazione e la commercializzazione delle immagini fotografiche nel mercato digitale multimediale: a questo scopo gli studenti svolgono un'esercitazione pratica che li porta a predisporre e realizzare un progetto visivo fotografico da condividere attraverso le piattaforme digitali commerciali.

È previsto inoltre un modulo di "Storia dell'arte contemporanea", ideato come introduzione alla materia, come una guida alla comprensione della storia umana in relazione alla creazione artistica, per avere le basi teorico-pratiche atte a comprendere l'ipercontemporaneità, partendo dal dopoguerra come nascita del gusto e del pensiero odierno, attraversare i decenni successivi ed approdare agli anni Novanta, fino alle contaminazioni con moda, design, musica e virtualità. Il risultato atteso è quello di sviluppare un pensiero critico personale, così come offrire gli strumenti necessari alla corretta analisi e lettura di un'opera d'arte contemporanea, per analizzare e studiare i molteplici contenuti online relativi alla fruizione dell'arte, delle sue opere e delle sue iniziative virtuali sono elementi essenziali ai quali il corso mira.

ISSE/02 – GESTIONE DELL'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Digital project management

Il corso ha l'obiettivo di sviluppare le competenze e i comportamenti efficaci relativi al project management, risk management, people management.

Gli studenti saranno accompagnati a riflettere sulle singole specificità che compongono il processo progettuale. Il corso sarà caratterizzato da forte alternanza tra pratica e teoria e consentirà loro di acquisire le conoscenze utili a gestire i propri lavori con "una vista dall'alto". Le esercitazioni saranno collegate a lavori reali portati avanti dagli studenti, per ancorare maggiormente i contenuti alle specificità del loro ambito di studi. Al termine del corso gli studenti saranno in grado di gestire un progetto attraverso le fasi di ideazione, pianificazione, esecuzione, monitoraggio e controllo, chiusura. Conosceranno i principali strumenti adottati per la pianificazione e gestione dei progetti e saranno in grado di svolgere un'attività di analisi dei rischi. Svilupperanno inoltre consapevolezza circa la rilevanza del people management per la gestione efficace di stakeholder e team. La dimensione pratica del corso consentirà loro di impostare le fasi di progetto in coerenza con le conoscenze acquisite.

ISDC/07 – INFORMATICA MULTIMEDIALE

Creative coding e programmazione

Il corso di Creative Coding e programmazione esplora l'uso della programmazione come mezzo creativo e progettuale nell'ambito della comunicazione multimediale. Gli studenti saranno guidati nella realizzazione di elaborazioni visive, interattive e sonore, sviluppando un approccio sperimentale alla scrittura del codice. Attraverso esercitazioni pratiche e momenti teorici, il corso favorisce la comprensione delle logiche computazionali, stimolando la capacità di pensare e progettare sistemi dinamici, generativi e interattivi. L'obiettivo è fornire agli studenti strumenti concettuali e tecnici per integrare la programmazione nei processi creativi, valorizzando l'interazione tra linguaggio, estetica e tecnologia.

ISDC/05 – WEB PROJECT MANAGEMENT

Web development

Tra le competenze fondamentali di un designer digitale rientra la capacità di partecipare attivamente allo sviluppo di un sito web. Il corso introduce i linguaggi base del web, HTML5 e

CSS3, fornendo le conoscenze necessarie per realizzare pagine responsive come portfolio personali o landing page di brand. Oltre agli aspetti tecnici, verranno affrontate la storia e l'evoluzione della rete, insieme alle dinamiche operative tipiche degli studi di design e delle agenzie digitali. Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di trasferire online un progetto e dialogare con sviluppatori, comprendendo ruolo e potenzialità del web come strumento di comunicazione.

ISME/01 – METODOLOGIA

Design research

Durante il corso si propone di rendere consapevoli gli studenti di cosa sia l'Art Direction come metodo applicato alla ricerca, strategia-concetto e creatività nella gestione e realizzazione dell'Immagine di un brand. L'analisi delle più recenti tendenze emerse nell'ambito del design, della grafica e delle arti visive viene quindi abbinata alle esercitazioni pratiche in modo che gli studenti raggiungano un'adeguata autonomia stilistica, dotandoli al contempo di un valido know-how tecnico e tecnologico, incoraggiando la ricerca e la sperimentazione e consolidando le basi grafiche e creative. Gli studenti apprendono il metodo per ricerca iconografica, attraverso l'analisi critica dell'opera visiva di un artista, di un fotografo o di un illustratore, come altresì dovrà essere capace di comprendere l'essenza di uno stile e di interpretarlo.

ISDC/05 – ART DIRECTION

Digital art direction

Il corso di Digital Art Direction ha l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari per poter guidare il processo strategico e creativo nella sua complessità, i processi e delle metodologie necessarie per creare campagne di comunicazione multicanali, ponendo attenzione a tutte le fasi di ricerca e analisi strategica, ideazione creativa, progettazione e sviluppo concreto della comunicazione.

È prevista una parte teorica iniziale, strutturata sia con lezioni frontali, sia con lezioni più dinamiche e di confronto e una parte pratica e laboratoriale con revisioni periodiche dei progetti realizzati dagli studenti, sulla base dei brief dati in aula.

ISSE/01 – MARKETING

Digital marketing

L'obiettivo del corso è fornire agli studenti una solida base teorica sui fondamenti del marketing, illustrandone le recenti evoluzioni, con un focus specifico sugli aspetti inerenti alla conoscenza delle basi teoriche e delle tecniche più efficaci e attuali per elaborare una moderna strategia di marketing e comunicazione digitale. Il corso affronta tutte le tematiche di base del marketing di oggi: introduzione al concetto di marketing, analisi del comportamento del consumatore e tecniche di segmentazione, costruzione di un brand, costruzione del posizionamento di un brand, marketing mix, comunicazione digitale.

Ampio spazio è dedicato alla presentazione di case-study e alle esercitazioni pratiche, con l'impostazione di un marketing plan.

ISDC/04 – APPLICAZIONI MULTIMEDIALI 1

Mobile applications design

Il corso consente di apprendere le principali nozioni tecniche e di business per la progettazione e realizzazione di prodotti digitali, nello specifico di applicazioni mobile. Attraverso lo studio e l'analisi di applicazioni gli studenti acquisiscono maggior autonomia nella progettazione e comunicazione di un prodotto in termini di business value, User Experience e User Interface. Viene offerta una panoramica dei sistemi operativi Android e iOS per la realizzazione delle applicazioni.

Le conoscenze apprese sono trasformate in competenze concrete grazie all'attività laboratoriale, che consiste nella progettazione di un'applicazione interattiva che simula nelle fasi e nella complessità le dinamiche dei gruppi di sviluppo professionali, stimolando gli studenti a generare idee e innovazione per dare valore al prodotto.

ISDC/02 – TECNICHE DI SCRITTURA PER I MEDIA 2

Content strategy

Il corso guida l'evoluzione professionale dello studente dal copywriting tradizionale al content design. Attraverso un approccio pratico e laboratoriale, vengono trasmesse metodologie avanzate per progettare e gestire contenuti digitali, integrando l'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa. Il programma si concentra sull'ascolto del cliente e la misurazione dell'efficacia: si impara a valutare l'impatto della scrittura su canali e touchpoint diversi (Web, Social, E-mail) utilizzando metriche sia quantitative che qualitative, necessarie per migliorare la user experience e supportare lo storytelling.

Il percorso didattico si prefigge l'ambizioso obiettivo di trasferire strumenti, passione e cura verso la scrittura, soprattutto in applicazione ai diversi contesti digitali. A partire dall'espressione di un concetto, il professionista della comunicazione del futuro dovrà essere in grado di declinare in modo coerente il senso sui diversi touchpoints, sapendo così strutturare progetti di advertising via via più complessi e articolati.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI 1

Experience design

Il corso "Experience Design" introduce gli studenti ai fondamenti dell'esperienza utente, con un approccio orientato alla comprensione delle persone, delle loro emozioni e dei contesti in cui interagiscono con prodotti e servizi digitali. L'obiettivo è sviluppare una prima sensibilità critica verso ciò che rende un'esperienza significativa, accessibile e coerente.

Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di comprendere le basi dell'Experience Design e del mindset human-centred, analizzare come le persone percepiscono un'esperienza (emozioni, aspettative, barriere) e condurre semplici ricerche qualitative (interviste, shadowing, osservazione contestuale). Potranno organizzare le informazioni raccolte mediante strumenti visuali (empathy map, personas, journey elementari) e produrre rappresentazioni narrative dell'esperienza (storyboard, scenari, prototipi concettuali), integrando i principi dell'inclusive design nelle prime scelte progettuali e comunicando l'esperienza in modo chiaro attraverso mappe, narrazioni e sintetiche visualizzazioni.

ISDE/03 – DESIGN DELL'INTERFACCIA

UI design

Il corso approfondisce la progettazione dettagliata delle interfacce utente, trasformando i concept sviluppati in esperienze visive e interattive complete. Gli studenti impareranno a gestire tipografia, colori, micro-interazioni e layout, con un focus particolare su usabilità, accessibilità e design system. Il programma combina teoria e pratica per garantire un'applicazione diretta dei principi appresi.

Durante il corso, sarà possibile progettare layout, moodboard ed elementi interattivi, applicando i principi di accessibilità e seguendo le linee guida WCAG per creare interfacce inclusive. Al termine del corso, gli studenti saranno in grado di comprendere la relazione tra User Experience (UX) e User Interface (UI), applicare regole di interaction design e le euristiche di usabilità, tradurre la ricerca UX in interfacce UI dettagliate e testabili. Il corso inoltre mira a creare e gestire un Design System utilizzando principi di Atomic Design, strutturare l'architettura delle informazioni e organizzare il contenuto in modo efficace, utilizzare strumenti di UI design per sviluppare interfacce responsive e prototipi rapidi.

ISDC/04 – VIDEO DIGITALE

Video digitale

Il corso vuole fornire agli studenti gli elementi per comprendere gli aspetti fondamentali della produzione di un contenuto audiovisivo. Dall'ideazione, in base alla richiesta del committente ed all'output ricercato, fino alla post-produzione. Si affronteranno le tematiche relative agli aspetti drammaturgici e di significato del supporto audiovisivo nei suoi ambiti di applicazione, alla sensibilità necessaria per una visione creativa d'insieme al fine di comprendere gli aspetti pratico - realizzativi coinvolti nel flusso di lavoro. Questo risultato sarà ottenuto tramite l'analisi di case studies relativi agli ambiti della comunicazione digitale, le tecniche creative e le tecnologie utilizzate e come quest'ultime influiscono sia sulle fasi di ideazione e di produzione sia sulla delivery del prodotto finale.

La struttura del corso è pensata per riprendere l'analisi delle basi del video editing e della teoria di ripresa con l'ausilio del software per il montaggio (Premiere) per poi successivamente affrontare l'animazione grafica (After Effects) e le possibili integrazioni con altri programmi della suite Adobe (Photoshop e Illustrator). Infine, si procederà ad una panoramica sull'utilizzo di DaVinci Resolve e i principi della color correction e del color grading creativo.

ISDC/04 – LINGUAGGI E APPLICAZIONI MULTIMEDIALI

Engagement design

Il concetto di Engagement si concentra sulle strategie e gli strumenti per gestire, ottimizzare e facilitare il rapporto tra il consumatore (o l'utente) e il brand/servizio/prodotto digitale, con un focus su tutte le sue dimensioni di contenuto (visuale, verbale e di prodotto digitale).

Le lezioni alternano teoria e pratica, con riferimenti a case studies e best practices: sarà fornito un caso studio con il quale gli studenti dovranno confrontarsi: partendo da un brand, un servizio con una identità commerciale o un prodotto digitale per costruire la "mappa di sistema Brand/Prodotto" che permetterà di rispondere alla sfida, ovvero come progettare le strategie e i contenuti di un nuovo prodotto digitale ingaggiante.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDC/05 – ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE

Information design

Il corso affronta i principi e gli strumenti dell'Information Design, con l'obiettivo di formare progettisti capaci di trasformare dati e contenuti complessi in sistemi visivi chiari, leggibili e significativi. Attraverso un approccio multidisciplinare, gli studenti imparano a organizzare, visualizzare e comunicare le informazioni in modo efficace, combinando estetica, funzionalità e accessibilità. Si lavora su infografiche, data visualization, mappe, diagrammi e sistemi informativi complessi, sia statici che interattivi. Il corso stimola la capacità di analisi, sintesi e storytelling visivo, fondamentali per progettare strumenti di comunicazione utili in ambiti come editoria, data journalism, cultura, pubblica amministrazione, sanità e sostenibilità.

ISDC/04 – APPLICAZIONI MULTIMEDIALI 2

UX & interaction design

Il corso si concentra sulla progettazione dell'esperienza utente e dell'interazione tra persone e sistemi digitali, mettendo al centro i bisogni reali degli utenti. Attraverso un approccio teorico-pratico, gli studenti imparano a ideare, prototipare e testare soluzioni digitali funzionali, accessibili ed emozionali.

Durante il percorso si approfondiscono i principi fondamentali dell'User Experience Design, i modelli di interazione, le logiche di navigazione e i comportamenti digitali. Si lavora con strumenti e metodologie attuali (user journey, wireframe, prototipi interattivi, test di usabilità) applicandoli a progetti concreti, individuali e di gruppo. L'obiettivo è formare designer capaci di progettare interfacce e interazioni intuitive, coinvolgenti e inclusive, in grado di migliorare concretamente l'esperienza delle persone nell'uso di prodotti e servizi digitali.

ISDE/03 – DESIGN DEI SERVIZI

Service experience design

Il corso guida gli studenti nella progettazione avanzata di un servizio, lavorando sulla relazione tra canali digitali, spazi fisici e interazioni umane. A partire da un brief strutturato, i gruppi sono accompagnati nella definizione di un sistema di servizio coerente, fluido e capace di adattarsi ai bisogni delle persone, valorizzando competenze e conoscenze maturate nei corsi precedenti.

L'esperienza viene affrontata in chiave sistemica: il progetto non riguarda solo l'interazione con una singola interfaccia, ma la costruzione di un ecosistema integrato. Attraverso mappe, rappresentazioni visive, strategie comunicative e prototipazione multicanale, gli studenti sviluppano una proposta completa, capace di tenere insieme processi, touchpoint e narrazione del servizio.

ISDC/05 – DESIGN DEGLI EVENTI

Design degli eventi

Il corso insegna agli studenti a comprendere e considerare i molteplici aspetti relativi allo sviluppo di progetti complessi di design degli eventi, reso ancora più sfidante dall'ibridazione di elementi digitali e fisici.

Durante il percorso didattico vengono presentati i diversi elementi e strumenti che occorre saper padroneggiare, gestendo i rapporti con i vari specialisti coinvolti nel progetto attraverso un approccio che è necessariamente trasversale e multidisciplinare. Grande attenzione è posta sui problemi relativi alla fruibilità, alla possibilità di accesso per le varie tipologie di utente, alla gestione delle risorse e al rapporto con il contesto di riferimento in cui si inserisce il progetto. L'analisi strategica tiene conto dei costi di progettazione e produzione, oltre che degli aspetti contrattuali, burocratici e normativi ineludibili nell'organizzazione di un evento: a tale scopo, agli studenti viene insegnato come redigere un business plan che contenga strumenti adeguati al controllo e alla verifica dei risultati.

ISDC/04 – SOUND DESIGN

Sound design

Le attuali forme di comunicazione richiedono il coinvolgimento di “registi del suono” in grado di curare la creazione di contenuti sonori e di veicolarli correttamente all'ascoltatore: il corso è finalizzato a conferire agli studenti le competenze necessarie per approcciarsi in modo consapevole a questo tipo di professione. Partendo da un breve excursus storico-analitico, in cui emerge la valenza del suono nelle sue diverse accezioni come componente significativa dell'esperienza umana, il piano del corso consente di esplorare (attraverso lezioni frontali, laboratori di ascolto guidato e laboratori tecnico-creativi) i vari temi inerenti alla percezione sonora, l'estetica del suono, la composizione dei materiali sonori, le tecnologie utilizzate e la creazione di workflow ottimizzati ai fini artistici e produttivi.

ISDC/04 – PRODUZIONI DIGITALI 2

Extended reality - AR, VR, mixed reality 2

In prosecuzione con quanto affrontato durante il secondo anno, il corso intende trasmettere conoscenze specifiche sui concetti di progettazione degli ambienti immersivi di Realtà Virtuale, Aumentata e Mista. Si affrontano problematiche legate all'usabilità delle applicazioni e alla loro efficacia in più ambiti applicativi: progettazione, comunicazione, entertainment, salute. Si apprendono i principali device e infrastrutture tecnologiche oggi in commercio. Si valutano diverse modalità di produzione e delle applicazioni ed esperienze conosciute.

Obiettivo del corso è trasferire agli studenti le informazioni tecniche, tecnologiche, progettuali e di usabilità in grado di renderli autonomi e propositivi in una sessione aziendale di brainstorming e di elaborazione concept di ambienti immersivi. Ciò significa conoscere un glossario tecnico adeguato, la conoscenza minima della storia del virtuale e dello sviluppo dei device tecnologici, l'apprendimento delle pipeline di produzione, lo sviluppo della sensibilità al tema dell'effettiva usabilità degli ambienti immersivi concepiti.

ISDC/04 – DESIGN MULTIMEDIALE

Generative AI

L'obiettivo del corso è quello di fornire gli strumenti di base per comprendere e muovere i primi passi nello sfaccettato panorama tecnologico che l'intelligenza artificiale generativa sta definendo. In quest'ottica, gli studenti impareranno a lavorare con l'intelligenza artificiale e il coding, al fine di creare strumenti digitali personalizzati che ne sfruttino a pieno le potenzialità. Il corso si compone inizialmente di una serie di lezioni teoriche a cui si affiancheranno dei momenti di confronto e laboratorio in aula, mirati a sedimentare le conoscenze acquisite. Una

seconda parte del corso verrà invece dedicata allo sviluppo e alla revisione di progetti realizzati in gruppo, mirati a stimolare le specificità dei singoli studenti tramite una forma di didattica progettuale.

Gli studenti lavoreranno in gruppo per realizzare delle applicazioni digitali con interfaccia utente, in grado di trasformare specifici input in testi e/o immagini tramite l'intelligenza artificiale. L'obiettivo principale di queste applicazioni sarà quello di migliorare parti specifiche del processo progettuale degli studenti.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI 2

Digital visions

Il corso guida lo studente ad acquisire gli strumenti per ricercare, analizzare e comprendere la complessità della società contemporanea, analizzando i trend, interpretando i dati raccolti e costruendo scenari possibili, utili a sviluppare progetti innovativi.

Un processo che porterà gli studenti ad apprendere un approccio metodologico e mentale che permetta di affrontare le sfide progettuali future, osservare e comprendere le potenzialità e le criticità delle tecnologie emergenti e analizzare progetti attuali per ipotizzarne le potenzialità future, sperimentando un approccio che permetta di avere una visione su come sarà il futuro tra 10 anni e allineare il ruolo del designer con queste visioni.

Gli studenti svilupperanno sulla base di queste ricerche, concept innovativi (progetto di comunicazione). L'obiettivo del corso è acquisire nozioni teoriche e capacità pratiche nell'osservare e comprendere i cambiamenti del mondo contemporaneo, e in funzione di questi, progettare orientati al futuro. Il corso è articolato in moduli teorici e attività laboratoriale da svolgere in aula in gruppi di lavoro.

ISME/01 – ELEMENTI DI PROGETTAZIONE

Strategie creative per la comunicazione digitale

Questo modulo è un corso in cui gli studenti mettono in pratica tutte le competenze acquisite durante il triennio, lavorando su un progetto reale con un cliente e un committente provenienti dal mondo del lavoro.

Il corso si concentra sulla figura del designer di comunicazione digitale, con l'obiettivo di sviluppare una visione strategica e progettuale delle attività da mettere in atto per ideare, realizzare e gestire campagne e soluzioni di comunicazione che sfruttino le potenzialità del digitale. In questo percorso, la creatività rappresenta il punto di forza: è il motore principale per proporre soluzioni innovative, efficaci e coerenti con il contesto contemporaneo.

Gli studenti approfondiranno strumenti e logiche tipiche della comunicazione digitale, acquisendo competenze legate al design business e all'approccio agile. Tutto ciò sarà applicato in modo concreto su progetti e casi reali, in un contesto che simula dinamiche professionali autentiche.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN INTERIOR DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design degli Ambienti e degli Interni – Interior design
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Design (DIPL02)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Marco Rainò
 - **Coordinamento:** Walter Nicolino
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Diploma Accademico di primo livello in Design - Design degli Ambienti e degli Interni – ha l'obiettivo di formare specialisti capaci di affrontare concretamente problematiche relative all'architettura d'interni: progettare abitazioni, luoghi di lavoro, luoghi pubblici ed espositivi, su misura per qualsiasi utenza. L'approccio progettuale è ampio e trasversale, comprendendo conoscenze stilistiche, ergonomiche, tecnologiche, edilizie, urbanistiche e sociali, con particolare attenzione al design for all (design per utenza allargata) e alla sostenibilità ambientale.

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenze nella progettazione di prodotti, ambienti e interni e competenze nella loro realizzazione attraverso specifici linguaggi e tecniche di disegno e rappresentazione; Conoscenze e competenze nella comunicazione del progetto;

Conoscenze e competenze in ambito scientifico-tecnologico per quanto concerne la scelta dei materiali e le procedure di produzione; Conoscenze di semiotica, sociologia e antropologia del design da applicare alla progettazione di ambienti e interni; Solida cultura del design e conoscenza della storia delle arti e delle tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Progettazione di abitazioni, di luoghi di lavoro (commercio, uffici, servizi, funzioni miste), di luoghi pubblici ed espositivi, compresi spazi verdi; Risultano spazi nuovi e sperimentali, generati dall'insieme dei saperi che contribuiscono alla formazione dell'architetto d'interni e frutto di un approccio progettuale ampio e trasversale, attento al design for all e alla sostenibilità ambientale.

Autonomia di giudizio

Il titolo è conferito a studenti in grado di usare le capacità critiche, creative e di analisi acquisite per diventare professionisti liberi e indipendenti. Gli studenti dovranno essere in grado di raccogliere e interpretare dati in ordine alla capacità di autodefinire il proprio percorso, con un chiaro senso della direzione da intraprendere in un progetto o nel proprio percorso di studi e professionale.

Abilità comunicative

Al termine degli studi gli studenti saranno in grado di comunicare progetti legati all'architettura d'interni sia a interlocutori specialisti sia ai non addetti ai lavori attraverso capacità di presentazione, autocoscienza e comprensione del sé. Gli studenti dovranno essere ottimi comunicatori in grado di trasmettere la propria professionalità nel contesto lavorativo, oltre a riuscire a esprimere una visione culturale sulla materia.

Capacità di apprendimento

Il titolo è conferito a studenti in grado di "imparare ad imparare", ossia a prendere consapevolezza degli strumenti personali da attivare apprendere sia durante gli anni di studi, sia nello svolgimento dell'attività professionale. Gli studenti dovranno essere in grado di affiancare a strumenti metodologici tradizionali (libri di testo, lezioni frontali), l'uso di approcci innovativi al progetto e al processo, con un alto grado di autonomia, come design thinking.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** I diplomati, una volta ottenuto il titolo di Diploma Accademico di I livello, possono diventare: interior designer, visual interior designer (esperto in rappresentazione digitale), exhibit interior designer (progettista di interni per spazi culturali), display interior designer (progettista di interni per retail), interior stylist (esperto in allestimento spazi), social interior designer (orientato all'ambito sociale), furniture interior designer (progettista di arredi), maker interior designer (esperto in fabbricazione digitale).

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISDE/02	Arredamento	8	1
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine	4	1

ISDR/02	Geometria descrittiva e proiettiva	8	1
ISST/01	Fisica per il design	4	1
ISDC/05	Design della comunicazione	4	1
ISSU/01	Sociologia del design	4	1
ISME/02	Basic design	8	1
ISSC/01	Storia delle arti e delle tecniche	6	1
ISDR/01	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	1
ISME/03	Teoria della percezione	4	1
ISST/02	Scienza e tecnologia dei materiali	4	1
	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDR/03	Disegno automatico/CAD	5	2
ISDC/03	Progettazione grafica dell'immagine	4	2
ISSU/04	Ergonomia	4	2
ISDC/01	Semiotica del design	4	2
ISDE/02	Design degli ambienti	10	2
ISDR/03	Modellistica	4	2
ISSC/01	Storia e cultura del design	6	2
ISDE/02	Progettazione degli interni (interior design)	10	2
ISST/03	Tecnologie della produzione	4	2
ISDE/02	Arredamento	4	2
ISDE/03	Design dei sistemi	5	2
ISDR/03	Disegno automatico/CAD	4	3
ISDC/04	Progettazione integrata di prodotto	4	3
ISDE/02	Design degli ambienti	4	3
ISDE/03	Design dei sistemi	5	3
ISSE/02	Gestione dell'attività professionale	4	3
ISDE/03	Design del sistema prodotto	10	3
ISDE/01	Design del prodotto	4	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

SYLLABUS

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISSC/01 – STORIA DELLE ARTI E DELLE TECNICHE

Storia delle arti e delle tecniche

Il corso intende fornire una prima visione generale delle tematiche che hanno portato allo sviluppo della cultura del design, dell'architettura e delle arti a partire dalla metà del XVIII secolo fino al primo decennio del XXI.

Questo percorso sarà effettuato attraverso una narrazione cronologica della storia del design e dell'architettura, che si declinerà con un continuo rimando ad eventi coevi relativi alla storia socio-politica, alle arti intese nella loro totalità (pittura, scultura, fotografia, musica, cinematografia e letteratura), al fine di dotare gli studenti della capacità di osservare e recepire nella loro complessità tutte le componenti che hanno direttamente o indirettamente determinato le scelte progettuali perseguire.

Durante le lezioni verranno indicati, di volta in volta, suggerimenti per approfondire autonomamente i temi trattati, mediante l'utilizzo di testi, documenti video, filmografie e mostre.

ISDE/02 – ARREDAMENTO

Arredamento 1

Il corso riguarda le teorie, i metodi e gli strumenti che entrano in gioco nell'ambito del progetto d'interni, di uno spazio espositivo o di oggetti per l'arredo di ambienti pubblici e privati. In prima battuta l'obiettivo è fare in modo che gli studenti siano capaci di descrivere uno spazio, un'architettura o un oggetto attraverso strumenti di rappresentazione intuitivi (come il collage o il disegno a mano libera).

In secondo luogo, obiettivo del percorso didattico è trattare la figura dell'Interior Designer come professionista sensibile che guarda, sente e progetta lo spazio, in un'attenta relazione con il comportamento umano.

Agli studenti è offerto un percorso di scoperta, di ricerca dell'identità dello spazio attraverso gli arredi, le forme, i materiali, i colori, la luce, ovvero di tutti quegli elementi che danno vita al vero abitare, alla vera identità della propria casa.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Elaborazione digitale dell'immagine 1

All'interno del complesso ed eclettico panorama del progetto contemporaneo, caratterizzato da strumenti digitali e tecnologie informatiche a vocazione multidisciplinare, il percorso didattico del corso punta a fornire efficaci strumenti di modellazione tridimensionale.

Agli studenti vengono trasmesse le prime nozioni necessarie per condurli alla gestione autonoma di un progetto di interni nel formato digitale. Alle lezioni teoriche seguono costanti esercitazioni pratiche in aula con particolare attenzione al significato comunicativo degli elaborati.

ISME/02 – BASIC DESIGN

Design degli ambienti 1

Il corso è orientato alla formazione di base del designer di ambienti e sistemi di arredo, con particolare attenzione agli interni residenziali e comunitari. L'obiettivo è offrire gli insegnamenti e gli strumenti metodologici necessari per svolgere un progetto di interior in tutte le sue parti, dalla fase di concettualizzazione dell'idea, a quella legata alla sua rappresentazione e comunicazione.

Il Basic Design costruisce un quadro di riferimento che comprende la teoria e la fisiologia dei fenomeni percettivi, le tecniche di rappresentazione (sia analogiche, sia digitali), un primo approccio all'articolazione distributiva e alla matericità dei sistemi di arredo.

La parte pratica del corso ruota intorno a un laboratorio di progettazione, all'interno del quale gli studenti dovranno misurarsi nella realizzazione di due progetti di Interior, con particolare

attenzione alle fasi di: ricerca e ispirazione, analisi del contesto ambientale e storico, analisi e conoscenza delle figure storiche essenziali del mondo dell'Interior e del Design, ricerca sui materiali, rappresentazione attraverso strumenti digitali.

ISDR/02 – GEOMETRIA DESCRITTIVA E PROIETTIVA

Geometria descrittiva e proiettiva

I contenuti disciplinari del corso riguardano la pluralità e l'insieme dei metodi, dei linguaggi e degli strumenti che consentono una rappresentazione geometrica delle forme, supporto indispensabile di tutte le fasi di un iter progettuale. Nello specifico, il corso si pone l'obiettivo di costruire le basi scientifiche, teoriche e applicative del disegno tecnico, disciplina che costituisce la principale forma di espressione di ogni designer.

Al termine del corso gli studenti sono in grado di: conoscere i metodi di rappresentazione codificati della geometria descrittiva; riconoscere le convenzioni grafiche alle diverse scale, sia in fase di analisi sia in fase di progetto; saper maneggiare i metodi della comunicazione grafica e scritto-grafica; saper leggere e riconoscere le consistenze geometriche e architettoniche nello spazio; rappresentare l'esistente e il progetto mediante tecniche grafiche codificate.

ISDC/05 – DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

Comunicazione grafica del progetto 1

Il corso si muove intorno all'indagine e alla scoperta della progettualità attraverso media diversi che permettono di sviluppare, in dialogo con più specialisti, coordinamento e realizzazione del prodotto comunicativo. Prima di approcciarsi all'uso dei software, le lezioni vertono sull'analisi delle varie componenti del processo progettuale attraverso brainstorming collettivo e tecniche di schizzo a mano libera.

Da queste basi si passa al digitale, dapprima come schizzo ed elaborazione di immagini (Photoshop), arrivando in un secondo momento al disegno vettoriale (Illustrator) e all'impaginazione (InDesign). Le esercitazioni intermedie, in preparazione dell'esame di fine corso, sono impostate su casi studio reali allo scopo di testare e consolidare l'apprendimento dei singoli aspetti del processo di comunicazione per la progettazione degli spazi interni.

ISDR/01 – TECNICHE E LINGUAGGI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Linguaggi della rappresentazione digitale

Il corso affronta le tecniche di rappresentazione di spazi interni e di sistemi di arredo, oltre a fornire una chiave di lettura critica della complessità della forma progettata quale risultante di varie dinamiche, sia di tipo pratico che di tipo concettuale e culturale. L'obiettivo del corso è quello di far conoscere l'Interior Design come materia in grado di riassumere, in uno stesso ambiente, la qualità e la bellezza compositiva di tutte le arti. Tale intento viene ottenuto acquisendo la sensibilità e gli strumenti per utilizzare in modo critico e comunicativo le più comuni tecniche e linguaggi della rappresentazione, come fase propedeutica alla progettazione di spazi e sistemi. Gli studenti sviluppano in questo modo una propria sensibilità per immaginare luoghi d'Interior originali.

ISST/01 – FISICA PER IL DESIGN

Disegno architettonico

Il corso affronta i principi fondamentali della fisica matematica e della fisica applicata, nell'ottica di trasferire le conoscenze apprese nella fase di progettazione. Sono approfondite le basi scientifiche, teoriche e applicative del linguaggio specifico della fisica, oltre a conoscenze e strumenti per la verifica della funzionalità strutturale, meccanica e prestazionale dei materiali e delle strutture che afferiscono al mondo dell'interior. Inoltre, allo scopo di allargare l'orizzonte tematico del corso e le sue possibili applicazioni nell'ambito della progettazione d'interni, in classe vengono affrontate nozioni di carattere storico, riguardanti i rapporti che nel tempo si sono instaurati tra lo sviluppo delle scienze fisiche e matematiche e l'innovazione nei settori della progettazione industriale, dell'arte e del design.

ISST/02 – SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI

Scienza e tecnologia dei materiali

Il corso ha l'obiettivo di introdurre gli studenti alla conoscenza dei materiali di cui si compone uno spazio, considerando le proprietà fisiche, chimiche e i sistemi di produzione. Attraverso lezioni che si avvalgono di dispense, confronti frontali, contributi video e campionature di materiali e sistemi costruttivi, gli studenti sono in grado di sviluppare capacità critiche per la ricerca, la sperimentazione e l'utilizzo di materiali in grado di rispondere alle specifiche esigenze dei possibili contesti progettuali. Il percorso didattico permette di acquisire competenze tecniche, percettive e relazionali inerenti al panorama dei materiali tradizionali e innovativi, ai loro campi di applicazione e ai principali processi di trasformazione artigianali e industriali, con particolare attenzione alle possibilità offerte dalle nuove tecnologie e dalla digital fabrication.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE

Teoria della percezione, Introduzione alla cultura visiva

Il primo modulo del corso si propone di fornire gli elementi base della teoria della percezione nella comunicazione; di stimolare il pensiero critico e creativo attraverso la riflessione sul significato simbolico ed espressivo delle forme e dei colori; di favorire l'emergere di nuove associazioni nonché lo scambio di idee cercando di conferire loro una forma.

Il secondo modulo ha come intento quello di creare una discussione tramite una presentazione del rapporto fra immagine, parola e spazio con una comparazione fra il mondo dell'arte della moda e della cinematografia. Dell'importanza del processo creativo inteso come scheletro propulsivo per l'analisi, lo sviluppo di elementi socio/culturali del momento contemporaneo in cui siamo inseriti e verso cui vogliamo dialogare. La presentazione pone l'accento sulla capacità interdisciplinare intesa come "curiosità culturale" di legare piani apparentemente distanti fra di loro, ma in grado di delineare un percorso specifico e in grado di caratterizzare in maniera incisiva i propri e personali aspetti creativi e, per l'appunto, immaginifici.

ISSU/01 – SOCIOLOGIA DEL DESIGN

Sociologia del design

Il corso propone una panoramica sulle scienze umane e sociali applicate al design, con un'impostazione orientata alla sperimentazione e all'analisi critica dei contesti

reali. L'attenzione sarà rivolta in particolare al ruolo sociale degli spazi abitati, degli interni e del design del prodotto, intesi come dispositivi culturali capaci di influenzare comportamenti, relazioni e immaginari collettivi.

Il percorso didattico alternerà teoria, momenti di confronto, dibattito e discussione collettiva a partire da casi studio, esempi progettuali e contesti reali, fino ad arrivare a un lavoro di esercitazione sul campo, con l'obiettivo di apprendere e sperimentare tecniche di analisi e ricerca e sviluppare una lettura consapevole delle dinamiche d'uso, delle relazioni sociali e delle forme di appropriazione dello spazio.

Attraverso un approccio interdisciplinare, il corso esplorerà il rapporto tra design, spazio abitato e prodotto, analizzando come gli oggetti e gli ambienti progettati influenzino le dinamiche sociali, culturali e politiche. Lo scopo sarà di coinvolgere la classe nel riflettere su come il design plasmi l'esperienza urbana e contribuisca ai processi di inclusione, esclusione e trasformazione sociale.

Il corso si propone non solo di fornire strumenti analitici per comprendere i contesti sociali e culturali, ma anche di stimolare una riflessione critica sul ruolo della progettazione nella configurazione degli ambienti, degli interni e delle esperienze quotidiane e delle relazioni umane.

LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISDR/03 – DISEGNO AUTOMATICO/CAD

Disegno tecnico digitale/CAD

I contenuti del corso riguardano tutti quegli ambiti di ricerca e di sperimentazione utili allo sviluppo di prodotti innovativi nell'ambito del design per l'arredamento, nonché della progettazione di architetture d'interni, di allestimenti espositivi, dell'arredo urbano.

Obiettivo finale del corso è quello di trasmettere tutte le competenze necessarie all'uso dei sempre più diffusi strumenti di disegno informatizzato, e nello specifico di uno dei software maggiormente utilizzati per il disegno tecnico digitale: AutoCAD. Al termine del corso lo studente ha acquisito le competenze e maturato un proprio "modus operandi" tale da riuscire a comprendere e gestire efficacemente tutte le fasi di un progetto digitalizzato, permettendogli pertanto di realizzare articolati disegni tecnici bidimensionali da affiancare alle altre tecniche grafiche già maturate.

ISDE/02 – PROGETTAZIONE DEGLI INTERNI

Design integrato degli interni 1

Avvalendosi degli strumenti acquisiti nel corso di Basic Design svolto durante il primo anno, vengono ampliati e approfonditi gli aspetti progettuali relativi all'ambiente domestico. Il corso ha per oggetto ulteriori principi scientifici teorici e operativi fondamentali per la progettazione di ambienti interni, di spazi espositivi pubblici e privati. Lo spazio esprime da sempre un significato culturale prima ancora che funzionale. La progettazione d'interni richiede sempre più al/alla designer una formazione professionale allargata e multidisciplinare.

Il corso offre quindi un approccio concettuale alla progettazione, mescolandolo allo sviluppo di abilità pratiche attraverso una visione dell'architettura contemporanea.

ISDE/02 – ARREDAMENTO

Arredamento 2

La consapevolezza maturata durante il corso del primo anno accademico viene approfondita ed estesa durante il secondo anno. I diversi indirizzi progettuali dell'arredamento sono analizzati come ambiti di ricerca e sperimentazione per la selezione di prodotti innovativi in risposta alla complessità contemporanea riscontrabile negli ambiti sociale, culturale e produttivo.

La sintesi tra l'attenta lettura della realtà e la predisposizione culturale al progetto, che ogni studente è invitato a sviluppare, si traduce in una ricerca progettuale integrata con l'obiettivo di coniugare qualità e complessità.

ISSU/04 – ERGONOMIA

Ergonomia

Il corso analizza una disciplina fondamentale per la progettazione in grado di fornire conoscenze tecniche sulle principali variabili e sulle diverse metodologie di approccio alle problematiche ergonomiche, individuando tutte le possibili soluzioni operative.

Gli studenti imparano a padroneggiare il "vocabolario" tecnico attraverso la spiegazione dei paradigmi principali di riferimento quali: usabilità, antropometria, percentile, spazio d'uso.

Durante il corso vengono inoltre analizzate e applicate le più diffuse metodologie ergonomiche. Lo spazio progettuale viene considerato non solo dal punto di vista statico, ma anche dinamico, come sistema di relazioni complesse.

Gli studenti vengono stimolati/e nel processo creativo al fine di migliorare il proprio percorso progettuale alla luce di quelli che possono essere i bisogni e le esigenze per i differenti sistemi, acquisendo la capacità di progettare uno spazio in funzione di un'utenza specifica.

ISSC/01 – STORIA E CULTURA DEL DESIGN

Storia e cultura del design, Storia dell'arredo e del prodotto, Storia dell'arte contemporanea

Il corso affronta l'evoluzione del design attraverso il XX secolo, partendo dalle origini della disciplina alla fine dell'Ottocento fino a considerare alcune prospettive per il nuovo millennio.

Attraverso una panoramica sulle figure e gli avvenimenti salienti della storia della disciplina, le lezioni si concentrano sugli ambiti del progetto di arredi, spazi e prodotti, andando laddove necessario ad interrogare il rapporto tra questi ambiti e altri campi della produzione progettuale

ed artistica. Affianco ai temi e alle figure più tradizionali, è dedicato spazio agli episodi più sperimentali della storia del design, fondamentali per costruire una lettura aperta e transdisciplinare.

Gli argomenti sono affrontati secondo un criterio cronologico per costruire un racconto quanto più possibile lineare e ponendo particolare attenzione, laddove possibile e utile, alla differenza tra i possibili approcci al rapporto con la produzione del proprio progetto (confrontandoli con le prospettive contemporanee).

Le lezioni frontali sono affiancate da esercitazioni e da presentazione di casi studio, mirati a stimolare negli studenti la maturazione di un approccio analitico e critico, utile a collocare tendenze, figure e progetti nel contesto sociale, economico e storico di riferimento.

Obiettivo del corso è fornire agli studenti le informazioni e gli strumenti utili ad interrogare in modo critico progetti e progettisti che hanno contribuito a costruire, ampliare e consolidare il concetto stesso di design ponendo le basi per gli approcci progettuali contemporanei.

ISDC/01 – SEMIOTICA DEL DESIGN

Semiotica del design

Il corso si pone il compito di illustrare un modo di pensare e di argomentare, di spiegare e di comprendere il mondo umano e sociale.

Offrendosi come un'esplorazione dei meccanismi di significazione e comunicazione, la materia si propone di offrire una grammatica generale della semiotica con l'impegno di innestarla consapevolmente nella fase di progettazione. Gli ambienti domestici e i materiali sono indagati attraverso gli strumenti della semiotica, esaminando come essi si inseriscono nei flussi di comunicazione che costituiscono l'essenza del corpo sociale e quali effetti hanno su di esso, ma soprattutto, in che modo è possibile calarli nella progettazione. Le analisi permettono di valutare i diversi elementi che costituiscono l'efficacia o l'inefficacia di un oggetto in rapporto al suo uso, e di rintracciare lo schema narrativo sotteso alla significazione dello spazio.

Su queste basi è posta al centro l'analisi dei materiali, esplorando i significati che i diversi materiali hanno avuto nella storia della cultura umana e, a seguire, l'analisi dell'abitare, al fine di indagare e sciogliere i simboli che nel tempo hanno investito di valori l'abitare e sviluppare un punto critico sui tanti luoghi che siamo e consumiamo.

ISDE/02 – DESIGN DEGLI AMBIENTI

Design degli spazi verdi, Design degli ambienti 2

Il primo modulo del corso si propone di fornire gli strumenti culturali e tecnici necessari per affrontare il tema del progetto dello spazio esterno, in relazione agli ambienti interni. Durante il percorso didattico viene approfondito l'indirizzo progettuale d'esterni, inteso come ambito di ricerca e sperimentazione per lo sviluppo di prodotti e visioni innovative in relazione agli aspetti sociali, culturali e ambientali di oggi. In particolare, l'attenzione è concentrata sul disegno di spazi verdi privati quali giardini, terrazzi e aree verdi aziendali, affrontando i temi della rappresentazione del progetto e alcuni cenni di botanica ornamentale. Vengono inoltre approfondite le tematiche riguardanti l'applicazione delle più avanzate tecnologie legate alla materia vegetale e illustrate le tecniche per la realizzazione di pareti e tetti vegetali (verde verticale e verde pensile), a oggi una delle frontiere più apprezzate dell'arredo urbano contemporaneo, oltre ad approfondire il tema dell'inserimento progettuale del verde negli spazi interni.

Il secondo modulo è concepito come una sequenza di esperienze progettuali da conseguire attraverso il disegno, concepito come strumento di osservazione, di indagine e di sperimentazione progettuale. Al termine del modulo gli studenti dovranno dimostrare di essere in grado di costruire attraverso semplici disegni e modelli concettuali, una narrazione di progetto coerente.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI

Design dei processi sostenibili

Il corso comprende i metodi di analisi e di elaborazione delle informazioni creati allo scopo di pianificare, organizzare e gestire il processo che porta alla realizzazione di allestimenti spaziali e sistemi di arredo per gli ambienti interni.

Nello specifico, obiettivo del corso è quello di trasmettere una cultura del progetto sostenibile e una sensibilità critica relativa alla problematica ambientale attraverso l'apprendimento di differenti strategie di progettazione. Il corso punta a offrire una preparazione tecnico-scientifica competitiva e strategica nell'ambito della progettazione di interni, nell'ottica dell'economia circolare, fornendo gli strumenti necessari per incrementare le performance degli ambienti.

ISDR/03 – MODELLISTICA

Laboratorio modelli

Il corso ha lo scopo di fornire agli studenti le competenze per necessarie per la rappresentazione dei propri progetti attraverso modelli in scala. Partendo dalla sperimentazione di varie tecniche manuali, vengono poi introdotti i concetti utili a creare files adatti per l'utilizzo dei principali macchinari a controllo numerico: taglio laser, stampa 3D, vinyl cut e fresatura CNC. Il corso ha come obiettivo principale quello di fornire agli studenti le competenze necessarie per creare modelli in scala di progetti di interni e complementi d'arredo. Gli studenti acquisiranno competenze manuali e digitali, al fine di integrare lavorazioni tradizionali con tecnologie a controllo numerico.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA DELL'IMMAGINE

Comunicazione grafica del progetto 2

Il corso considera gli elementi fondamentali che caratterizzano il linguaggio grafico sia nelle sue modalità analogiche che digitali. In particolare, è pensato come ideale proseguimento del corso di Design della Comunicazione del 1° anno.

Durante le lezioni viene approfondito l'uso di Photoshop attraverso l'analisi delle sue funzioni più avanzate, di Illustrator per la grafica vettoriale e di InDesign per quanto riguarda i formati di pubblicazione digitali. Lo scopo è quello di insegnare come orchestrare una presentazione di progetto complessa, fatta da elementi fisici bi e tridimensionali (tavole stampate, brochure, modelli), elementi virtuali statici e in movimento (slide, video e gif animate) ed elementi sensoriali (sonori, olfattivi, tattili).

ISST/03 – TECNOLOGIE DI PRODUZIONE

Modellazione parametrica

Il corso affronta gli sviluppi tecnici e operativi introdotti oggi dalle più avanzate tecnologie digitali di rappresentazione.

L'obiettivo è far apprendere agli studenti le competenze necessarie all'uso di RHINOCEROS, un "modellatore matematico" di tipo "NURBS" (Non Uniform Rational Basis-Splines) che costituisce l'anima nei programmi informatici di modellazione complessa di superfici.

Uno degli obiettivi principali del corso è fornire gli strumenti e le tecniche necessarie per modellare velocemente in 3D tutti gli elementi di architettura, design e architettura d'interni, con l'intento di far comprendere anche come si sviluppano i processi produttivi che li generano.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDE/03 – DESIGN DEL SISTEMA PRODOTTO

Design dei sistemi spaziali

Il corso annuale di Design del Sistema Prodotto propone agli studenti del terzo anno una visione sistemica del design di interni, in cui il progetto prende le mosse dall'indagine del contesto sociale, dalle esigenze degli utenti, identificando i vincoli e le opportunità di intervento, per arrivare a definire una qualità spaziale provvista di un chiaro linguaggio e un grado di innovazione a cui tendere.

Il corso affianca a temi classici della disciplina - come la ricerca della qualità spaziale e il corretto ed eloquente utilizzo dei materiali - un approccio di apertura verso alcuni aspetti della contemporaneità che influenzano sempre di più gli ambienti in cui viviamo, come l'ibridazione delle funzioni, l'utilizzo critico di tecnologie nella gestione del comfort ambientale e nei processi di progettazione e fabbricazione.

L'obiettivo del corso è quello di affrontare una serie di tematiche progettuali caratterizzate da una complessità crescente, per le quali è richiesta una capacità di sintesi delle materie affrontate negli anni passati e un esercizio critico e creativo volto ad interpretare gli articolati aspetti della contemporaneità, in particolare nella seconda parte del corso durante la quale si sviluppa il coordinamento del progetto di Tesi di Classe.

ISDR/03 – DISEGNO AUTOMATICO/CAD

Elaborazione digitale dell'immagine 2

Il corso riguarda gli aspetti di tipo grafico e illustrativo che permettono una comunicazione immediata, suggestiva e verosimile del progetto architettonico.

Gli studenti sono messi in condizione di modellare tridimensionalmente ambienti interni, attraverso l'uso di elementi parametrici dai quali possono ricavare tavole articolate con l'ausilio di infinite visualizzazioni 2D e 3D.

La conoscenza del software consente di prendere parte professionalmente a gruppi di progettazione che sviluppano lavori su vasta scala, interfacciandosi così a una metodologia di lavoro che è già prassi sullo scenario internazionale.

ISDE/04 – PROGETTAZIONE INTEGRATA DI PRODOTTO

Design integrato dell'arredo 1

Il corso si pone l'obiettivo di raccogliere l'insieme delle competenze che permettono di dare soluzioni tecnologicamente appropriate ai progetti di interni, seguendo ogni fase di sviluppo, dal progetto al prototipo, fino al prodotto finale.

Per questo, il corso fornisce un quadro completo di tutti gli elementi (prezzo al pubblico e costo di produzione, materiali e tecnologie, condizioni sociali di produzione e appeal verso il consumatore), che messi a sistema determinano il successo di un prodotto d'arredo su disegno. Tali fattori sono principalmente raggruppati in macroaree afferenti alle sfere della sostenibilità e dell'economia circolare.

Come esame di fine corso gli studenti dovranno ideare e progettare un oggetto d'arredo contemporaneo, adottando soluzioni tecnologicamente appropriate e seguendo le diverse fasi di sviluppo del progetto e della sua trasformazione in prototipo e in prodotto finale.

ISDE/02 – DESIGN DEGLI AMBIENTI

Design degli ambienti 3

Il corso propone contenuti scientifici, metodologici e operativi inerenti all'ambito della progettazione dell'architettura d'interni. Alcune lezioni frontali riguardano argomenti specifici e tecnici quali illuminazione, materiali, impianti, tecnologia e capitolato/computo metrico. Nel corso dell'anno vengono inoltre organizzate alcune lezioni specifiche, tenute da professionisti o tecnici esterni, e visite didattiche a cantieri e aziende.

L'obiettivo del corso è quello di affinare le capacità critiche e progettuali degli studenti attraverso un lavoro prima teorico e poi pratico sui temi riguardanti il design degli ambienti. Il corso punta ad arricchire il bagaglio tecnico e creativo, anche per affrontare il lavoro di tesi, sintesi finale del percorso di studi.

ISDE/01 – DESIGN DEL PRODOTTO

Design integrato dell'arredo 2

Il corso ha per oggetto le teorie, i metodi e le tecniche fondamentali per la progettazione di un sistema di arredo. Nell'arco del percorso di studi vengono sviluppate le competenze utili a gestire un progetto nella sua interezza.

Iniziando dalle ricerche sull'utilizzatore finale del prodotto di arredo e dall'analisi del contesto generale, si giunge all'individuazione dei bisogni sociali e culturali del pubblico di riferimento. L'ultima fase del percorso è dedicata alla messa in opera dei processi tecnologici e produttivi necessari a realizzare il prodotto.

Questi ultimi partono dal disegno di bozze preliminari, passando per affinamenti di stile e volume, fino a giungere allo sviluppo del layout e della grafica delle tavole esplicative del prodotto. Il corso si conclude con l'elaborazione di un progetto di arredo, su un brief proposto dal/dalla docente.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI

Design integrato degli interni 2

Il corso ha l'obiettivo di fornire strumenti, conoscenze e competenze che permettano lo sviluppo di capacità gestionali, di coordinamento, pianificazione e gestione, creando così una visione sistemica e integrata del design. Il focus specifico riguarda i principali paradigmi della progettazione nei luoghi lavoro. Vengono riprese ed applicate le conoscenze di ergonomia acquisite al primo anno, ampliate dalle informazioni sulle specifiche normative di riferimento (Testo Unico Sicurezza, Barriere architettoniche, Prevenzione Incendi, Acustica, ecc). Durante l'anno accademico vengono effettuate numerose esercitazioni aventi come oggetto la

rivisitazione di spazi organici di attività lavorative eterogenee (strutture ricettive, ristorazione, offices, centri polivalenti, ecc).

Al centro del momento progettuale c'è lo studio dell'utente, utilizzatore finale dello spazio di lavoro. All'interno del corso vengono forniti anche cenni sulle modalità di presentazione delle pratiche edilizie e sulla stesura dei computi metrici estimativi (e/o capitolati).

ISSE/02 – GESTIONE DELL'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Gestione dell'attività professionale, Comunicazione del progetto

Il corso intende far acquisire agli studenti la capacità di programmare, presentare e gestire le problematiche inerenti alla “prassi” professionale e la “comunicazione del progetto” con modalità creative sia tangibili che intangibili. Vengono in questo senso presentati ed approfonditi, in forma di laboratorio, alcuni strumenti professionali e specifiche tecniche per costruire un portfolio identitario e per progettare un proprio “book di lavori” da presentare a potenziali committenti. Il percorso narrativo di analisi del proprio “brand” è guidato attraverso la stesura di storyboard complessi, mappe mentali ed organizzative proprie del processo creativo, ideativo e di comunicazione.

Gli studenti approfondiscono durante il corso la base metodologica per “dialogare” col potenziale cliente, definire i target e coordinare il processo di presentazione dei propri progetti, fino ad arrivare a progettare un portfolio personale in grado di correlare analogico e digitale attraverso un piano di comunicazione.

La costruzione del portfolio inizia individuando esigenze specifiche di ciascun studente, per poi individuarne gli scenari e redigere la strategia di comunicazione e i relativi piani editoriali per gestire l'aggiornamento, la diffusione e promozione delle attività, servizi, prestazioni.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN PRODUCT DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design del Prodotto – Product design
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Design (DIPL02)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Marco Maria Pedrazzo
 - **Coordinamento:** Davide Negri
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in Design del Prodotto si propone di fornire allo studente la capacità di gestire la trasversalità di linguaggio oggi richiesta dal mercato. Nel corso del triennio sono approfonditi i molteplici aspetti che definiscono il design del prodotto oggi, offrendo diverse esperienze finalizzate a comprenderne la complessità.

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenze in ambito produttivo, sociologico, semiotico e psico-cognitivo, utili a interpretare correttamente i contesti operativi.

Conoscenze dei principali materiali e delle relative tecnologie di lavorazione in ambito manifatturiera ed industriale.

Competenze di pianificazione progettuale, compresi approcci sistemici finalizzati alla creazione di network, e di gestione delle diverse fasi del percorso progettuale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di lavoro in gruppo e familiarità con gli strumenti di project management.

Capacità finalizzate alla moderazione tridimensionale del proprio progetto per la rappresentazione e la produzione dello stesso.

Capacità di rappresentazione tramite sketch, geometria, fotorealismo, grafica.

Autonomia di giudizio

Capacità di analisi preliminare del contesto di progetto, nonché la capacità di valutare, attraverso variabili, la qualità complessiva del progetto o di un prodotto. Tra le variabili: processo produttivo, materiali, mercato, costo.

Abilità comunicative

Capacità di amministrazione dello spazio e del tempo nella comunicazione degli intenti progettuali, sia dal punto di vista visivo sia dal punto di vista verbale. Consapevolezza delle componenti base nella comunicazione del proprio intento progettuale.

Capacità di apprendimento

Competenze di capacità di riassumere in punti chiave quanto gli viene trasmesso per tradurlo in spunti progettuali.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** Il percorso triennale offre l'opportunità di conoscere e sperimentare molti aspetti della professione con uno sguardo a 360 gradi sul vasto ed eterogeneo mondo del Design. Questo consente di comprendere la propria identità progettuale e di esprimere al meglio il proprio talento, scegliendo tra i vari profili in uscita che prevedono la possibilità di svolgere il proprio ruolo sia come libero/a professionista sia in un contesto aziendale come progettista in un ufficio tecnico o in direzione artistica, marketer, concept designer, ingegnerizzatore di prodotto, modellatore tridimensionale.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISDC/01	Semiotica del design	4	1
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine	4	1
ISDC/07	Elementi di informatica per il design	4	1
ISDR/02	Geometria descrittiva e proiettiva	8	1
ISSC/01	Storia e cultura del design	6	1
ISST/01	Fisica per il design	4	1
ISDE/01	Progettazione	10	1
ISDR/01	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	1
ISME/02	Basic design	8	1
ISME/03	Teoria della percezione 1	4	1
ISSE/02	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDC/07	Tecnologie della comunicazione	4	2
ISSC/01	Storia e critica del design contemporaneo	6	2

ISSU/04	Ergonomia	4	2
ISDC/03	Progettazione grafica dell'immagine	4	2
ISDC/04	Progettazione multimediale	3	2
ISDE/01	Design del prodotto 1	8	2
ISDE/03	Design del sistema prodotto 1	4	2
ISDE/04	Progettazione integrata di prodotto 1	5	2
ISDR/03	Rendering	4	2
ISDR/03	Disegno operativo	4	2
ISME/03	Teoria della percezione 2	5	2
ISST/03	Processi e materiali innovativi	5	2
ISST/03	Valutazione del ciclo di vita del prodotto	4	2
ISDE/01	Design del prodotto 2	8	3
ISDE/02	Design degli ambienti	5	3
ISDE/03	Design del sistema prodotto 2	8	3
ISDE/03	Design dei sistemi	4	3
ISDE/04	Progettazione integrata di prodotto 2	4	3
ISDE/04	Ingegnerizzazione del prodotto	4	3
ISSE/02	Gestione attività professionale	4	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

SYLLABUS

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISSC/01 – STORIA E CULTURA DEL DESIGN

Storia delle arti e delle tecniche

Il corso intende fornire una prima visione generale delle tematiche che hanno portato allo sviluppo della cultura del design, dell'architettura e delle arti a partire dalla metà del XVIII secolo fino al primo decennio del XXI.

Questo percorso sarà effettuato attraverso una narrazione cronologica della storia del design e dell'architettura, che si declinerà con un continuo rimando ad eventi coevi relativi alla storia sociopolitica e alle arti intese nella loro totalità (pittura, scultura, fotografia, musica, cinematografia e letteratura). Obiettivo del corso è dotare gli studenti della capacità di osservare e recepire nella loro complessità tutte le componenti che hanno direttamente o indirettamente determinato le scelte progettuali perseguite. Durante le lezioni verranno indicati, di volta in volta, suggerimenti per approfondire autonomamente i temi trattati, mediante l'utilizzo di testi, documenti video, filmografie e mostre.

ISDR/01 – TECNICHE E LINGUAGGI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Morfologia

La natura della forma di un oggetto può dipendere da molti fattori a seconda degli intenti progettuali. Durante il corso saranno dunque analizzati e presi in considerazione diversi esempi di oggetti quotidiani o icone della storia del design al fine di studiare e comprendere il connubio tra forma, funzione ed estetica.

Diverse brevi progettazioni saranno sviluppate al fine di esplorare forme e tridimensionalità, così da permettere l'acquisizione della capacità di trasferire e comunicare le proprie idee con una corretta padronanza prospettica e di esecuzione formale. Obiettivo della disciplina è il raggiungimento della maturità grafica nell'utilizzo del disegno come strumento espressivo creando forme che rispondano a specifiche esigenze di tipo emozionale e funzionale.

ISDC/07 – ELEMENTI DI INFORMATICA PER IL DESIGN

Strumenti di presentazione grafica

Attraverso lo studio degli strumenti grafici primari, quali caratteri tipografici, griglie di impaginazione e tipologie di immagine, il corso analizza gli impaginati e gli stili di noti brand del panorama internazionale, con particolare focus sugli aspetti narrativi e di racconto del prodotto attraverso la grafica. Esercitazioni pratiche si alterneranno a momenti di indagine di casi studio selezionati all'interno del mondo del design di prodotto, a cavallo tra pratiche artistiche e design contemporaneo.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Photoshop e Illustrator

Il corso fornisce conoscenze avanzate di Photoshop e una panoramica di Illustrator. Il programma spazia in diversi ambiti dimostrando le potenzialità dei diversi software applicati a sketch, rendering digitali, alterazioni delle immagini, fotoritocco e impaginazione grafiche. Durante il percorso si alternano spiegazioni teoriche ed esercitazioni pratiche per assimilare i vari strumenti dei software. Sono presi in oggetto come caso studio prodotti di uso comune e saranno anche svolte brevi progettazioni creative per allenare velocità di esecuzione, comunicazione grafica ed impatto emozionale.

ISME/02 – BASIC DESIGN

Design del prodotto base

Il corso rappresenta uno degli ambiti didattici formativi fondamentali nel settore del design. Vengono infatti affrontati, sia in forma teorica che sperimentale e attraverso diverse metodologie progettuali e un approccio interdisciplinare, tutti gli aspetti relativi alla creazione di entità formali, di strutture e di insiemi spaziali, considerando inoltre le proprietà dei materiali, del colore e della luce coinvolti nella realizzazione dei prodotti.

L'obiettivo formativo specifico è l'elaborazione concettuale, lo studio e la progettazione di oggetti, secondo le possibilità dei diversi materiali e tecniche produttive a disposizione e in funzione dei differenti contesti di mercato.

ISDR/02 – GEOMETRIA DESCRITTIVA E PROIETTIVA

Rappresentazione geometrica, Rhinoceros 1, Keyshot 1

Il corso affronta il disegno tecnico nella sua accezione più ampia, proposto agli studenti come strumento fondamentale per le operazioni di tipo ideativo, di costruzione, verifica e definizione esecutiva della forma progettata. Per dare forma visiva a un progetto in maniera efficace e formalmente corretta agli studenti vengono trasmessi i fondamenti della geometria descrittiva (proiezioni ortogonali, assonometria e prospettiva), con un approccio fortemente legato all'ambito professionale. La geometria descrittiva viene trattata come lo strumento principale e propedeutico a tutte le tecniche della rappresentazione utilizzate durante le fasi del processo progettuale: dalle prime fasi di analisi (sketching ideativo), passando per le fasi intermedie di revisione (discussione dei progetti durante le design review, modellazione digitale tridimensionale), fino alla restituzione tecnico-grafica delle fasi di presentazione (rendering di presentazione) e produzione (disegni tecnici). I contenuti disciplinari della rappresentazione geometrica digitale riguardano l'insieme dei metodi, dei linguaggi tecnici e degli strumenti concettuali e tecnologici che permettono la raffigurazione grafica di tipo razionale della forma e che fanno da supporto a tutte le fasi dell'iter progettuale. Per questo motivo, dopo aver familiarizzato nel primo semestre con gli strumenti base per la modellazione 3D, durante il secondo semestre la materia verte sull'acquisizione e approfondimento di altre tecniche di modellazione tridimensionale come il disegno 3D, la creazione e modifica di oggetti 3D complessi, le tecniche di rendering fotorealistico. Obiettivo della disciplina è l'acquisizione di una conoscenza del software che consenta di modellare e prototipare oggetti con geometrie mediamente complesse.

ISST/01 – FISICA PER IL DESIGN

Elementi di progettazione statica

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari all'apprendimento dei principi base della statica, dei relativi schemi, delle deformate e dei diagrammi di sollecitazione.

Sono quindi sviluppati esempi di calcolo su schemi di strutture semplici, che simulino le condizioni di sollecitazione di alcuni arredi/oggetti di uso quotidiano e si affronteranno le equazioni cardinali della statica. Inoltre, una parte rilevante del corso è dedicata alle soluzioni tecniche costruttive dei nodi e delle parti strutturali, dando importanza non solo alla parte funzionale e approfondendo i nodi come punti complessi e di particolare attenzione statica, ma anche a quella estetica. Infine, sono presentati i materiali più comuni nelle strutture e negli arredi e spiegate le differenti proprietà di essi, per rendere gli studenti sempre più consapevoli del panorama di possibilità esistenti.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE 1

Teoria della percezione, strumenti di presentazione orale

Il corso intende fornire agli studenti gli elementi base della teoria della percezione e della comunicazione, stimolando il loro pensiero critico e creativo attraverso la riflessione sul significato simbolico ed espressivo delle forme e dei colori. In questo modo si favorisce lo sviluppo di un progetto che asseconi e valorizzi gli aspetti fisiologici, psicologici e culturali, coinvolti nella percezione visiva. Si lavora sul progetto di comunicazione intesa come comprensione dei bisogni del destinatario, prima che come espressione delle proprie

preferenze e necessità. Tale principio è declinato in un progetto pratico in cui gli studenti devono armonizzare opportunamente le forme e i colori, i loro simbolismi, le ulteriori opzioni consentite dall'interferenza tra realtà e fenomenologica e realtà percettiva (stereotipi, illusioni ottiche, ecc.) per arrivare a creare un prodotto su misura per una specifica utenza. Il corso ha lo scopo di fornire una metodologia per la corretta presentazione di un progetto di design. Attraverso un percorso che analizza altre anche forme narrative, il corso si propone di guidare gli studenti verso una modalità di presentazione che valorizzi al meglio gli aspetti tecnici dei loro progetti, ma che allo stesso tempo riesca a coinvolgere con una narrazione coerente, consequenziale, e nei casi migliori anche avvincente. Inoltre, si tratteranno nozioni sull'identità della marca, in modo da poterle utilizzare in modo corretto quando il loro progetto riguardi un brand specifico.

ISDE/01 – PROGETTAZIONE

Processo progettuale

Presentazione e approfondimento del processo di design e delle tecniche per poterlo utilizzare correttamente.

Il Design Process è un approccio collaborativo, iterativo e incentrato sull'utente, che si sviluppa in un ciclo non lineare di miglioramenti ed implementazioni – fino a quando non vengono ritenuti idonei – in ogni fase dell'iterazione del progetto. L'obiettivo generale è definire meticolosamente i KEI (Key Experience Indicators) che in ultima analisi diventano il punto di riferimento per il successo degli sforzi di progettazione. Questi indicatori sono qualitativi e richiedono un approfondito percorso di esplorazione.

Quattro sono le attività principali del corso di Design Process: discover, ossia conoscere l'utente target e il contesto; imagine, ossia tradurre gli insegnamenti della ricerca in potenziali soluzioni; build, ossia trasformare le potenziali soluzioni in materiale tangibile (dai rendering ai mock-up); evaluate, ossia ascoltare il feedback dei potenziali clienti e definire spunti preziosi per migliorare il prodotto/la soluzione.

ISDC/01 – SEMIOTICA DEL DESIGN

Semiotica del design

Il corso si pone il compito di illustrare un modo di pensare e di argomentare, di spiegare e di comprendere il mondo umano e sociale. Offrendosi come un'esplorazione dei meccanismi di significazione e comunicazione, la materia si propone di offrire una grammatica generale della semiotica con l'impegno di innestarla consapevolmente nella fase di progettazione.

Gli ambienti domestici e i materiali sono indagati attraverso gli strumenti della semiotica, esaminando come essi si inseriscono nei flussi di comunicazione che costituiscono l'essenza del corpo sociale e quali effetti hanno su di esso, ma soprattutto, in che modo è possibile calarli nella progettazione. Le analisi permettono di valutare i diversi elementi che costituiscono l'efficacia o l'inefficacia di un oggetto in rapporto al suo uso, e di rintracciare lo schema narrativo sotteso alla significazione dello spazio. Su queste basi è posta al centro l'analisi dei materiali, esplorando i significati che i diversi materiali hanno avuto nella storia della cultura umana e, a seguire, l'analisi dell'abitare, al fine di indagare e sciogliere i simboli che nel tempo hanno investito di valori l'abitare e sviluppare un punto critico sui tanti luoghi che siamo e consumiamo.

ISSE/02 – LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISDE/01 – DESIGN DEL PRODOTTO 1

Product identity, product development

La disciplina, sviluppata in più moduli, affronta i temi del branding e del merchandising calati nel mondo del Product Design.

Nel corso si approfondisce la figura del product designer che progetta i prodotti grazie agli elementi che costituiscono una corporate identity o un elemento narrativo, qualificandosi ed in grado di coprire tutti gli step che si riferiscono alla creazione del prodotto dal concept alla sua comunicazione.

Obiettivi del corso sono dunque fornire le competenze necessarie per formare un designer in grado di creare e rielaborare l'immagine digitale, progettare elementi funzionali, in particolare approfondendo la relazione con l'identità visiva e il coordinamento dei differenti ambiti di spendibilità di un marchio o di una mission. Il designer deve ottenere un'ottima conoscenza delle strategie della comunicazione ed è al contempo in grado di destreggiarsi negli ambiti relativi al visual design e all'advertising.

ISDR/03 – RENDERING

Rhinoceros 2, Solidworks

Il corso affronta lo studio dei principali programmi di modellazione avanzata. In particolare, il primo modulo del corso approfondisce gli strumenti per una modellazione avanzata e organica per superfici sul software Rhinoceros. Sono quindi approfondite tecniche per la modellazione in continuità e per la progettazione di prodotti con matematiche estetiche avanzate e sono forniti strumenti e regole per la messa in tavola di disegni tecnici e di funzionamento. Il corso affronterà infine la modellazione parametrica in SolidWorks. Verranno forniti strumenti per la modellazione solida basata su sketch e vincoli. Saranno approfondite tecniche di modellazione top down e bottom up per superfici e freeform e strategie di modellazione condivisa in cloud per la realizzazione di assembly complessi con più componenti. Verranno forniti strumenti per la simulazione dei meccanismi e dei vincoli tra i vari componenti di un prodotto.

ISDE/03 – DESIGN DEL SISTEMA PRODOTTO 1

Sistema prodotto 1

Il corso mira a fornire una formazione di base nell'ambito delle discipline del progetto, sia a livello teorico che operativo. L'obiettivo al termine del percorso è quello di fornire agli studenti il nucleo metodologico fondante per operare con competenza in tutte le fasi esecutive del progetto; le discipline umanistiche per l'interpretazione dei contesti sociali e culturali nei quali vengono immessi i prodotti progettati; gli strumenti e le tecniche relativi alla rappresentazione morfologica, materica e funzionale del prodotto.

ISSC/01 – STORIA E CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO

Storia e cultura del design, storia dell'arredo e del prodotto, storia dell'arte contemporanea

Il corso affronta l'evoluzione del design attraverso il XX secolo, partendo dalle origini della disciplina alla fine dell'Ottocento fino a considerare alcune prospettive per il nuovo millennio. Attraverso una panoramica sulle figure e gli avvenimenti salienti della storia della disciplina, le lezioni si concentrano sugli ambiti del progetto di arredi, spazi e prodotti, andando laddove necessario ad interrogare il rapporto tra questi ambiti e altri campi della produzione progettuale ed artistica. Affianco ai temi e alle figure più tradizionali, è dedicato spazio agli episodi più sperimentali della storia del design, fondamentali per costruire una lettura aperta e transdisciplinare.

Gli argomenti sono affrontati secondo un criterio cronologico per costruire un racconto quanto più possibile lineare e ponendo particolare attenzione, laddove possibile e utile, alla differenza tra i possibili approcci al rapporto con la produzione del proprio progetto (confrontandoli con le prospettive contemporanee).

Le lezioni frontali sono affiancate da esercitazioni e da presentazione di casi studio, mirati a stimolare negli studenti la maturazione di un approccio analitico e critico, utile a collocare tendenze, figure e progetti nel contesto sociale, economico e storico di riferimento.

Obiettivo del corso è fornire agli studenti le informazioni e gli strumenti utili ad interrogare in modo critico i progetti e progettisti che hanno contribuito a costruire, ampliare e consolidare il concetto stesso di design ponendo le basi per gli approcci progettuali contemporanei.

ISDR/03 – DISEGNO OPERATIVO

Laboratorio prototipi

Il corso fa riferimento a tutti quei sistemi e tecniche indispensabili per la formalizzazione esecutiva di un progetto, la sua modellazione e la verifica sperimentale attraverso la realizzazione di prototipi. In particolare, si focalizza sui processi che determinano la maturazione del progetto attraverso una serie di prototipi e la modellazione tridimensionale di differenti materiali.

Dopo un'iniziale esercitazione per la verifica di quali siano le conoscenze pregresse, gli studenti acquisiscono una conoscenza estesa delle tecniche di lavorazione manuale di ciascun materiale, diventando capace di utilizzare adeguatamente i macchinari per la realizzazione di un prototipo in scala. La materia contempla l'apprendimento teorico e pratico delle seguenti tecniche: tagli rettilinei e curvi su diversi materiali (carta, cartone onda, cartone pressato, polipropilene), taglio e curvatura del plexiglass, taglio del vetro, modellazione

additiva (fimo, argilla), modellazione sottrattiva, lavorazione del legno. Il progetto conclusivo è incentrato sulla rielaborazione delle tecniche apprese e sulla sperimentazione di linguaggi non convenzionali nel trattamento del materiale.

ISST/03 – VALUTAZIONE DEL CICLO DI VITA DEL PRODOTTO

Valutazione del ciclo di vita del prodotto

Il corso affronta il tema del ciclo di vita del prodotto, con particolare riferimento al suo impatto ambientale. Il metodo didattico punta a creare un equilibrio tra conoscenze teoriche e applicazioni tecnico-professionali e a far in modo che gli studenti facciano esperienza del mondo della produzione industriale. Attraverso una rapida introduzione ai concetti di strategia, approccio al mercato e al consumatore, e soprattutto al concetto di prodotto, la materia spiega come il PLM (product lifecycle management) sia sempre più orientato, attraverso strumenti di analisi come la LCA (life cycle assessment), a una pianificazione del processo di sviluppo di un prodotto. L'analisi è svolta in un'ottica di sostenibilità ambientale, considerando l'intero ciclo di vita non solo del prodotto ma anche del processo e delle attività connesse al prodotto, identificando e quantificando i consumi di materia, energia ed emissioni nell'ambiente per una loro riduzione sin dalla fase creativa di design thinking.

ISST/03 – PROCESSI E MATERIALI INNOVATIVI

Tecnologie di produzione

Il corso ha come obiettivo la trasmissione agli studenti delle nozioni riguardanti i fondamentali processi di lavorazione delle materie prime e dei semilavorati. Vengono approfondite le principali soluzioni progettuali e produttive riguardanti le realizzazioni nel mondo del design. Per questo motivo, la materia affronta lo studio delle trasformazioni industriali dei materiali polimerici, metallici, ceramici e compositi, e approfondisce inoltre i principali elementi di valutazione delle soluzioni progettuali e produttive, dando un particolare risalto alle realizzazioni nel settore del design. Durante il corso, particolare attenzione viene riservata ai processi di lavorazione dei metalli, ai processi di lavorazione dei polimeri e al rapid prototyping. Viene inoltre approfondita la diversa scala di produzione, partendo dalle logiche legate alla produzione artigianale, per arrivare a logiche di tipo più industriale.

ISDE/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA DELL'IMMAGINE

Illustrator/InDesign

Il corso fornisce conoscenze avanzate di Photoshop e una panoramica di Illustrator e InDesign. Il programma spazia in diversi ambiti dimostrando le potenzialità dei diversi software applicate a sketch, rendering digitali, alterazioni delle immagini, fotoritocco, fotomontaggi realistici e composizione di tavole emozionali ed impaginazione grafiche. Durante il percorso si alternano spiegazioni teoriche ed esercitazioni pratiche per assimilare i vari strumenti dei software. Sono presi in oggetto come caso studio prodotti di uso comune e saranno anche svolte brevi progettazioni creative per allenare velocità di esecuzione, comunicazione grafica ed impatto emozionale.

ISSU/04 – ERGONOMIA

Ergonomia

Il corso comprende le basi scientifiche, le conoscenze tecniche, le metodologie operative e le normative proprie dell'ergonomia. Sulla base di informazioni teoriche e pratiche che costituiscono gli elementi portanti dell'ergonomia, gli studenti, divisi in gruppi diversi di volta in volta, devono progettare le linee guida, le strutture e i mezzi necessari per il funzionamento di una società a misura d'uomo, in relazione al variare di presupposti forniti dal docente. Obiettivo del corso è l'attivazione di un metodo per ricercare, individuare o riconoscere un complesso di conoscenze che abbia lo scopo di ottimizzare l'interazione tra l'essere umano, le cose, l'ambiente, e migliorare la sicurezza e qualità della vita.

ISDC/07 – TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

AI e comunicazione

Il corso si propone di indagare sulle nuove possibilità di rappresentazione e comunicazione messe a disposizione dalle tecnologie digitali contemporanee, tra cui l'intelligenza artificiale. Il percorso prevede una parte teorica di apprendimento, affiancato da una parte pratica di utilizzo delle tecnologie utili alla comunicazione del progetto. L'obiettivo è fornire agli studenti una visione trasversale nell'utilizzo dei diversi strumenti digitali contemporanei ad oggi a disposizione.

ISDC/04 – PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Creative tech e prodotto

Il corso ha l'obiettivo di indagare sul potenziale di relazione fra la componente del progetto di tipo meccanico e quella digitale ed elettronica. Gli studenti affronteranno un percorso di progettazione integrata grazie al quale saranno in grado di far dialogare la parte tecnico-funzionale del progetto con la componente elettronica, con il fine di valorizzare e massimizzare l'efficacia della propria capacità progettuale.

ISDE/04 – PROGETTAZIONE INTEGRATA DI PRODOTTO 1

Design integrato del prodotto 1

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti le conoscenze di base relative agli aspetti legati alla produzione del bene progettato. Partendo dall'analisi delle necessità in termini di performance per cui il prodotto viene immaginato, si dovranno definire correttamente i materiali e le tecnologie produttive idonee. Oltre alla componente strettamente legata alla performance dei materiali, il corso si propone di fornire allo studente la capacità di progettazione in funzione del mercato preso a riferimento, selezionando materiali e processi con le caratteristiche di costo coerenti rispetto a quest'ultimo.

Il corso si occupa infine di fornire gli strumenti di progettazione necessari a validare il progetto da un punto di vista strutturale, indagando su aspetti quali l'accoppiamento di materiali o parti diverse all'interno del medesimo oggetto.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE 2

UX/UI design

L'obiettivo è quello di definire in modo scientifico e secondo precisi obiettivi di percezione la componente formale e di fruizione del progetto. Il corso fornisce agli studenti le conoscenze per una progettazione finalizzata a migliorare la fruizione degli oggetti sia da un punto di vista pratico che di esperienza utente.

Verranno trasmessi contenuti generali legati alla percezione della forma, indagando come la componente visiva e cromatica condizionino la percezione degli oggetti che progettiamo, migliorandone la fruizione nell'ottica di una esperienza trasversale.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDE/02 – DESIGN DEGLI AMBIENTI

Progettazione degli ambienti 2

Il corso ha lo scopo di trasmettere agli studenti la conoscenza dei bisogni funzionali ed ergonomici del design d'interni. In particolar modo, punta ad approfondire la cultura dell'abitare e i suoi molti linguaggi, nonché a rafforzare la sensibilità e la percezione degli studenti nei riguardi dei temi specifici oggetto della materia. Si cerca inoltre di indirizzare la predisposizione naturale propria degli studenti verso la progettazione, e di fare in modo che la sensibilità e il campo di identità di ciascuno ricadano nel prodotto.

L'obiettivo è quello di sensibilizzare gli studenti ad aspetti del progetto che riguardino il linguaggio degli oggetti e a come questo linguaggio restituisca l'identità specifica e l'appartenenza di un progetto a una cultura o territorio.

ISDE/01 – DESIGN DEL PRODOTTO 2

Design del prodotto avanzato

Il design utilizzato come strumento per risolvere un problema attraverso la pianificazione per raggiungere la soluzione: il prodotto. Obiettivo del corso è fornire agli studenti gli elementi per affrontare il processo di progettazione con una metodologia appropriata, conoscendo l'importanza di ognuna delle singole componenti del processo come strumenti per trovare una soluzione sostenibile e oggettiva. L'obiettivo è esercitare il ruolo di designer come conduttore di un lavoro che, attraverso la ricerca, lo studio, l'analisi del problema e l'uso innovativo delle risorse, definisce l'entità di un prodotto.

I prodotti e gli oggetti, attraverso le loro proprietà fisiche (dimensioni complessive, materiale, colore, texture, finitura superficiale, ecc.) e il linguaggio estetico, hanno la capacità di occupare lo spazio (non strettamente legato alle dimensioni fisiche), comunicare le loro capacità operative e offrire intuizioni d'uso. Ulteriore obiettivo della disciplina è dunque riconoscere e controllare in modo oggettivo quegli aspetti di un prodotto, che definiscono principalmente l'interazione tra l'oggetto e l'utente finale.

ISDE/03 – DESIGN DEL SISTEMA PRODOTTO 2

Sistema prodotto 2

L'articolato rapporto tra oggetto d'uso e contesto è al centro del percorso, che mira nello specifico a comprendere come un prodotto nasce in relazione alle specificità e caratteristiche

di un singolo territorio. Durante il corso, sono analizzati i processi produttivi e le diverse fasi di sviluppo di un artefatto d'uso, le caratteristiche dei materiali e le sue potenzialità comunicative in relazione a nuovi canali di vendita e strumenti digitali.

Kitchen Tools, una famiglia di oggetti/accessori per la cucina. La cucina è il luogo di indagine proposto. Gli studenti, divisi in gruppi, sono chiamati a progettare e comunicare una famiglia di oggetti/accessori legati all'ambiente della cucina da sviluppare in relazione ad uno specifico contesto produttivo e destinata ad un mercato digitale.

ISDE/04 – PROGETTAZIONE INTEGRATA DI PRODOTTO 2

Design integrato del prodotto 2

Il corso riguarda le competenze tecniche e scientifiche, nonché i metodi propri dell'ingegnerizzazione dei prodotti industriali. Tramite esercitazioni pratiche vengono approfonditi gli aspetti legati alle tecnologie di produzione e ai materiali utilizzati e sono affrontati gli aspetti legati al packaging, sia dal punto di vista delle dinamiche logistiche, sia rispetto al suo impatto ambientale, sia come strumento di vendita. La disciplina raccoglie, inoltre, l'insieme delle competenze che permettono al progettista di offrire le soluzioni tecnologiche maggiormente appropriate ai propri progetti. In questo orizzonte disciplinare, l'obiettivo specifico della materia è dunque quello di sviluppare un metodo progettuale attento in particolare alla relazione con il mercato.

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI

Design strategico del territorio

Obiettivo del corso è fornire agli studenti gli strumenti per affrontare il progetto di oggetti da realizzare in piccola serie o come pezzo unico. Durante il percorso si assimileranno gli elementi necessari ad analizzare le offerte del territorio in termine di materiali e di lavorazioni artigianali; particolare attenzione verrà dedicata alla collaborazione con la figura dell'artigiano, essenziale per lo sviluppo creativo dell'oggetto disegnato. La disciplina è affrontata attraverso esercitazioni pratiche, mirate a sviluppare un'idea progettuale seguendo un modello emozionale personale, che hanno come obiettivo quello di dare consapevolezza alla propria identità progettuale.

Gli studenti potranno in tal modo approfondire la conoscenza delle lavorazioni dei materiali, per potersi confrontare in modo efficace con chi realizza materialmente i progetti.

ISSE/02 – GESTIONE DELL'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Portfolio

Il corso segue gli studenti nella progettazione di un proprio portfolio coerente e di qualità. Un progetto con cui comunicare, oltre al proprio lavoro, se stessi in quanto giovani professionisti. A una serie di prime lezioni propedeutiche all'apprendimento di InDesign, strumento fondamentale di impaginazione, segue la progettazione in aula del portfolio. Partendo dalla definizione del formato e della gabbia grafica, passando per la selezione dei contenuti, fino a individuare la carta e la rilegatura più indicata, si arriva alla vera e propria stampa del portfolio. Il corso ha l'obiettivo di individuare ed evidenziare le competenze personali acquisite dai singoli studenti durante il triennio, collegandole alla generale caratterizzazione del mondo del lavoro contemporaneo.

ISDE/04 – INGEGNERIZZAZIONE DEL PRODOTTO

Ingegnerizzazione del prodotto

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti le conoscenze di base relative agli aspetti legati alla produzione del bene progettato. Partendo dall'analisi delle necessità in termini di performance per cui il prodotto viene immaginato, si dovranno definire correttamente i materiali e le tecnologie produttive idonee. Oltre alla componente strettamente legata alla performance dei materiali, il corso si propone di fornire allo studente la capacità di progettazione in funzione del mercato preso a riferimento, selezionando materiali e processi con le caratteristiche di costo coerenti rispetto a quest'ultimo.

Il corso si occupa infine di fornire gli strumenti di progettazione necessari a validare il progetto da un punto di vista strutturale, indagando su aspetti quali l'accoppiamento di materiali o parti diverse all'interno del medesimo oggetto.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN TEXTILE AND FASHION DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design del Tessuto e della Moda – Textile and Fashion design
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Design (DIPL02)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Marina Spadafora
 - **Coordinamento:** Giuseppina Di Paola
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Corso di Diploma Accademico di primo livello in Design, Design del Tessuto e della Moda, ha l'obiettivo di formare professionisti capaci di operare nei settori del tessile, dell'abbigliamento e della progettazione del prodotto moda. L'approccio progettuale è ampio e trasversale, comprendendo conoscenze stilistiche, tecniche, tecnologico-produttive e sociali, con particolare all'innovazione sostenibile e a una visione etica e sociale del progetto per la moda. Il taglio interdisciplinare porta a uno stretto legame con la sperimentazione e la ricerca di nuovi spazi generati che contribuiscono alla formazione del progettista di tessuti e di abbigliamento, un professionista capace di analizzare contesti contemporanei e individuare i desideri sociali e culturali dei target e di controllare l'iter complessivo del progetto di moda.

Conoscenza e capacità di comprensione

Dimostrazione di conoscenze e capacità di comprensione dei fenomeni culturali della moda, attraverso lo studio e l'utilizzo di monografie di riferimento nel campo degli studi semiotici, sociologici, antropologici, inclusa la conoscenza di alcuni temi d'avanguardia (come l'applicazione dei Cyborg Assistants [CYA] nei processi di trend analysis).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di applicare le conoscenze e capacità di comprensione in maniera da utilizzare in modo integrato doti creative, conoscenze tecniche e capacità organizzative, adottando un

approccio professionale consapevole dei fenomeni percettivi e cognitivi del settore moda, capace di comprendere come si formano le tendenze e di interpretare i segni e i linguaggi della moda, in grado di misurarsi con la progettazione creativa e la direzione comunicativa e stilistica.

Autonomia di giudizio

Abilità di reperire e usare dati per formulare risposte rispetto alle istanze della moda come strumento per l'espressione di identità individuali e collettive, rispetto ai problemi della comunicazione e della semiotica della moda, rispetto al governo dei processi produttivi e tecnologici, rispetto alla cultura organizzativa del settore della moda.

Abilità comunicative

Abilità nell'esporre, in forma integrata e multimediale, i contenuti di un progetto di moda, i percorsi della sua genesi, le sue implicazioni di marketing e le sue direttrici di comunicazione.

Capacità di apprendimento

Capacità di intraprendere, grazie all'avvenuta acquisizione di un sapere critico, studi specialistici nel campo della semiotica della moda, della sociologia dei fenomeni di moda, del design della moda e della organizzazione delle tecniche di realizzazione dei prodotti di moda.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** Il percorso forma diverse figure professionali, dotate di dinamicità e capaci di evolversi in linea con le esigenze del mercato. Giovani creativi che rispondono alle diverse esigenze progettuali con grande flessibilità e affrontano il mondo del lavoro in qualità di fashion designer, product manager, collection merchandiser, product developer, responsabile tessuti e stampe, merchandiser e buyer, responsabile accessori, cool hunter, trend analyst, fashion editor, digital marketing ed E-Commerce specialist, store manager, retail manager, responsabile showroom, responsabile licenze, digital fashion designer.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISME/03	Teoria della percezione	4	1
ISME/03	Ricerca visiva	4	1
ISDR/01	Tecniche e linguaggi della rappresentazione	4	1
ISDR/04	Disegno e morfologia del corpo	4	1
ISDR/03	Tecniche di rappresentazione e comunicazione del progetto	5	1
ISDR/04	Disegno e colore	4	1

ISSU/05	Antropologia culturale	4	1
ISDC/05	Design della comunicazione	4	1
ISME/01	Elementi di progettazione	8	1
ISDR/02	Metodi e strumenti per la rappresentazione	8	1
ISSC/01	Storia delle arti e delle tecniche	6	1
ISST/04	Cartamodello	4	1
	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDC/08	Semiotica del design della moda	4	2
ISST/04	Laboratorio cucito e confezione	4	2
ISDE/03	Design del sistema prodotto	4	2
ISSE/03	Marketing della moda	4	2
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine	4	2
ISDC/08	Comunicazione del progetto moda	4	2
ISDE/05	Ricerca tendenze	5	2
ISME/02	Basic design	8	2
ISDE/05	Design della moda	8	2
ISST/04	Tecnologie del prodotto moda	8	2
ISSC/03	Storia del costume e della moda	6	2
ISDE/05	Ricerca tendenze	5	3
ISST/04	Tecnologie del prodotto moda	4	3
ISDE/04	Design del prodotto	4	3
ISDE/05	Design della moda	8	3
ISSE/03	Organizzazione azienda moda	4	3
ISST/04	Processi innovativi	10	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

SYLLABUS

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISME/01 – ELEMENTI DI PROGETTAZIONE

Progettazione di collezione 1, sostenibilità nella moda

Il corso ha come oggetto le teorie e i metodi di progettazione nel campo della moda, intesi come l'insieme delle conoscenze scientifiche, delle logiche e dei criteri che guidano le azioni di un fashion designer.

Agli studenti vengono insegnate le basi teoriche per sviluppare le capacità di fare ricerca, dare forma a un'idea ed elaborare una proposta. La moda è interpretata non solo attraverso il suo valore commerciale, ma soprattutto per il messaggio culturale che trasmette secondo regole espressive incisive e codici visivi inediti.

Obiettivo principale del corso è fornire agli studenti la consapevolezza del processo creativo, definendolo innanzitutto come un piano di lavoro scientifico coordinato secondo operazioni logiche. Assimilati gli elementi teorici, si affronta la definizione vera e propria del progetto, focalizzandone i nodi interdisciplinari. Attraverso esercitazioni pratiche, il progetto è sviluppato non solo dal punto di vista stilistico, ma anche in relazione alle prestazioni e alle funzioni d'uso, oltre che ai valori simbolici e culturali che esso incarna.

Il modulo di Sostenibilità introduce gli studenti al tema della sostenibilità nell'ambito dell'industria della moda.

Ogni lezione analizza i diversi aspetti della sostenibilità che spaziano dall'ambientale al sociale, dal ruolo dello stilista a quello delle istituzioni. Gli studenti lavoreranno in gruppo e svilupperanno progetti di moda con l'obiettivo di aiutare il raggiungimento di uno o più dei 17 SDG (Sustainable Development Goals). Questo percorso è disegnato per spiegare e far conoscere agli studenti i temi ambientali, sociali nell'industria della moda e le leggi che li implementano.

Il risultato sarà la creazione di una generazione di professionisti attenti alle tematiche della sostenibilità e con gli strumenti per poter far fronte alle nuove sfide nel mondo della moda.

ISME/03 – TEORIA DELLA PERCEZIONE

Teoria della percezione

Il corso prende in esame le conoscenze scientifiche, le teorie e i metodi di ricerca relativi ai fenomeni visivi e percettivi, considerando anche gli aspetti legati alla fisiologia, alla neurofisiologia e alla psicologia umana. Con una particolare attenzione ai segni e al linguaggio della moda, gli studenti acquisiscono la consapevolezza sul modo in cui si generano le percezioni e i fenomeni cognitivi.

Obiettivo del corso è comprendere lo svolgimento dei processi percettivi e linguistici, con particolare riferimento alla percezione delle forme e degli oggetti di moda.

ISME/03 – RICERCA VISIVA

Ricerca visiva e fotografia

Il corso, attraverso il contributo teorico di più discipline, affronta i fenomeni visivi e l'esperienza della percezione dal punto di vista dello studio estetico e comunicativo.

Dalla nascita del medium fotografico, alla fotografia in stile documentario, fino a quella contemporanea, vengono approfonditi alcuni dei principali autori che con la loro visione hanno influenzato l'industria della moda e della comunicazione.

L'impostazione didattica prevede una parte di lezione frontale e una più ampia di discussione, tesa a stimolare la partecipazione attiva degli studenti. Attraverso un approccio che integra teoria e pratica, il corso si pone come obiettivo l'acquisizione di una maggiore consapevolezza critica sul potere delle immagini.

ISDR/01 – TECNICHE E LINGUAGGI DELLA RAPPRESENTAZIONE

Tecniche di rappresentazione per la moda

I contenuti del corso riguardano, in modo ampio e complessivo, l'acquisizione di competenze strumentali e concettuali che permettono di eseguire e analizzare disegni sia a mano libera che tecnici.

Gli obiettivi del corso sono quindi vari e molteplici: ottenere una conoscenza di base, sia teorica che pratica, del disegno tecnico nell'ambito della moda; raggiungere la padronanza dei metodi di rappresentazione bidimensionale sia sullo schizzo che sul definitivo tecnico; acquisire consapevolezza e padronanza dei propri interessi; imparare a studiare, sviluppare e comunicare la propria idea affinché l'altro possa comprenderla.

ISDR/02 – METODI E STRUMENTI PER LA RAPPRESENTAZIONE

Strumenti per la rappresentazione, metodi per la rappresentazione, rappresentazione del progetto moda

Durante il corso il disegno viene proposto agli studenti nella sua accezione più ampia, quale strumento fondamentale per tutte le fasi inerenti al fashion design, dal momento ideativo fino a quello realizzativo e di verifica esecutiva delle forme.

Il percorso formativo prevede il raggiungimento della padronanza dei principali software della suite di Adobe utilizzati per realizzare book personalizzati, portfolio e progetti grafici articolati. L'obiettivo del corso è quello di apprendere le conoscenze tecniche e metodologiche utili a rappresentare l'idea del designer e correlare gli strumenti digitali di rappresentazione con le nozioni di percezione visiva.

ISDR/04 – DISEGNO E COLORE

Disegno e colore

Il corso affronta l'analisi morfologica e la rappresentazione delle forme del corpo umano e dell'abito. Questi strumenti forniscono una chiave di lettura critica alle complessità inerenti alla progettazione della forma abito.

La capacità e la padronanza nel disegno della figura umana, della sua struttura, delle proporzioni, delle sue forme e delle sue pose sono parte integrante del percorso formativo.

L'obiettivo è quello di portare gli studenti a raggiungere un risultato grafico capace non solo di esprimere le idee e le forme di un progetto di moda in modo accattivante, ma anche di lasciare emergere uno stile e un gusto personali.

ISSC/01 – STORIA DELLE ARTI E DELLE TECNICHE

Storia delle arti e delle tecniche

Il corso ha come oggetto la storia delle arti e delle tecniche nella sua accezione più ampia, ovvero di storia delle produzioni estetiche riferite anche ai prodotti della cultura industriale.

Il corso analizza l'evoluzione della storia del design dalla fine dell'800 ai giorni nostri, individuando le contaminazioni con le arti e le diverse forme di creatività quali moda, arte e architettura.

Grande attenzione viene dedicata alle diverse correnti progettuali, alternando lezioni monografiche riguardanti i personaggi più significativi della scena del design internazionale con analisi più generiche sui movimenti e sulle realtà del design degli ultimi due secoli.

ISDC/05 – DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

Design della comunicazione

Il corso fornisce le conoscenze fondamentali e il metodo di lavoro per sviluppare abilità progettuali interdisciplinari utili a orientarsi nell'universo mediatico contemporaneo.

Il corso, di stampo prettamente pratico, è diviso in due parti.

La prima ha come obiettivo lo studio della storia del graphic design e della comunicazione in una prospettiva Fashion e Lifestyle attraverso lezioni frontali, visioni d'immagini e video.

La seconda, strutturata attraverso incontri tecnico-operativi, fornisce invece un metodo utile a realizzare un progetto completo e un sistema d'identità per un brand di moda.

Il risultato finale del corso consiste nella creazione di un book in grado di presentare le fasi di sviluppo del progetto e il risultato finale.

ISST/04 – CARTAMODELLO

Cartamodello

Il corso riguarda le abilità di base indispensabili alla realizzazione di prodotti per l'abbigliamento. Dallo studio dei processi di trasformazione della materia prima in filati e tessuti, fino all'acquisizione delle tecniche fondamentali di realizzazione del cartamodello. Tale strumento è indispensabile per comprendere a pieno la figura umana e poter realizzare future collezioni moda.

Altri obiettivi specifici del corso sono l'introduzione alla modellistica sartoriale, lo studio dell'anatomia umana e della misurazione del corpo.

ISDR/03 – TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE E COMUNICAZIONE DEL PROGETTO

Comunicazione del progetto moda 1

Il corso affronta i sistemi e le tecniche maggiormente utilizzate oggi per comunicare, in maniera sia analogica che digitale, il prodotto industriale.

Il metodo didattico si basa sull'analisi dell'evoluzione della rappresentazione e della comunicazione del progetto da parte di singoli creativi, case di moda e altre realtà del mondo della moda. Vengono studiati diversi aspetti: dalla nascita del logo alla divulgazione di un'immagine specifica che riassume il DNA di un creativo o di una casa di moda. Infine, per offrire un panorama più completo, vengono presi in esame gli aspetti più personali del singolo creativo, come per esempio il suo rapporto con altre realtà quali il mondo dell'immagine, della stampa di settore e della fotografia.

ISDR/04 – DISEGNO E MORFOLOGIA DEL CORPO

Disegno e morfologia del corpo

I contenuti del corso prendono in considerazione, in modo ampio e complessivo, le tecniche e le competenze utili per lo studio e l'analisi del fenomeno forma, finalizzato al design di moda. Nello specifico, il corso si propone di far acquisire capacità e padronanza del disegno a mano della figura umana.

A tale scopo vengono studiate innanzitutto la struttura del corpo umano, l'anatomia, le proporzioni, la geometria e l'ingombro materico del corpo, i movimenti dei perni, le sue forme e le sue pose.

Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze grafiche necessarie per esprimere le idee e le forme di un progetto in modo accattivante, ma anche di far emergere uno stile e un gusto personali.

ISDC/05 – ANTROPOLOGIA CULTURALE

Antropologia culturale

Il corso, attraverso gli strumenti propri della sociologia, dell'antropologia e della sociologia della moda, fornisce un'interpretazione del fenomeno moda alla luce di nessi e legami con il contesto culturale e sociale contemporaneo. Obiettivo principale è trasmettere agli studenti la capacità di esaminare criticamente le principali correnti di pensiero che hanno contribuito a ridisegnare i paradigmi teorico-metodologici del costume e le realtà umane in termini storico-culturali.

Viene posta particolare attenzione alle metodologie di ricerca antropologica, attraverso la presentazione di casi etnografici classici e contemporanei. La materia in questione viene affrontata a partire dai contributi teorici forniti dall'antropologo Claude Lévi-Strauss, fondatore dell'antropologia strutturale, e contemporaneamente sono prese in considerazione le teorie di Sigmund Freud, fondatore della psicoanalisi e Carl Gustav, con il fine di comprendere ed analizzare la dimensione inconscia e culturale della collettività umana.

LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISME/02 – BASIC DESIGN

Progettazione di collezione 2

Il corso punta a fornire gli strumenti indispensabili alla metaprogettazione, intesa come ambito fondamentale della preparazione teorica del designer. Oltre ai cenni storici relativi alla nascita del basic design e alle teorie della percezione visiva, è presa in esame l'importanza della presentazione dei progetti e dei prodotti. Vengono analizzati casi pratici e svolte esercitazioni riguardanti la visualizzazione di concetti, l'uso dei colori e l'allestimento. Vengono inoltre approfondite le opportunità offerte da internet per la presentazione di prodotti textile and fashion: dai social network, ai siti di e-commerce, fino al fashion film come strumento di comunicazione e alle architetture per la moda. Infine, il corso introduce alla Fiber Art, attraverso una ricerca di nuove suggestioni tessili e di maglieria, che sono tradotte in un disegno, in una nuova armatura e successivamente in un campione realizzato con un materiale sperimentale, coerentemente individuato.

ISDC/08 – SEMIOTICA DEL DESIGN DELLA MODA

Semiotica del design della moda

Il corso riguarda gli studi e gli strumenti concettuali che indagano le potenzialità comunicative degli oggetti moda.

Gli obiettivi del percorso didattico sono molteplici: la comprensione del ruolo della semiotica nella moda e gli immediati risvolti pragmatici della metodologia semiotica; l'acquisizione della capacità di svolgere analisi semiotiche di testi commerciali, di progetti di moda e di pratiche di consumo; la conoscenza degli elementi fondamentali della semiotica di moda e della teoria semiotica narrativa; l'introduzione al modello generativo di Greimas e di quello interpretativo di Eco. Il corso si conclude con l'analisi del testo visivo: semiotica plastica e semiotica figurativa, caratteristiche della semiotica della pubblicità, del marketing, del consumo e della moda.

ISDE/05 – DESIGN DELLA MODA

Design della moda 1

Il corso analizza la teoria, il metodo e le tecniche del progetto per la moda, oltre ad offrire un complesso di nozioni teoriche e pratiche indispensabili per innovare il prodotto moda.

Il corso studia inoltre gli strumenti per concretizzare creatività e ispirazione, permettendo così di dare vita a un progetto compiuto che possa essere fruito dal consumatore finale. Durante il corso vengono analizzate le fasi necessarie alla realizzazione di una collezione e vengono realizzate moodboard tematiche e collezioni mirate.

ISSC/03 – STORIA DEL COSTUME E DELLA MODA

Storia del costume e della moda, storia dell'arte contemporanea

Il corso ha la finalità di fornire una solida base nella disciplina della storia del costume e della moda dal 1700 fino ai giorni nostri (approfondendo in particolare il secolo '900 e la storia dei maggiori esponenti della moda internazionale).

Sono dunque affrontati i principi base del concetto di moda, approfondendone la storiografia e alternando elementi trasversali, quali la fotografia, il cinema e l'arte pittorica, al fine di offrire agli studenti la capacità di citare ed utilizzare nel loro futuro ambito professionale elementi del passato come aforismi di design.

Durante il corso viene inoltre introdotto lo studio dell'arte contemporanea, intesa come una guida alla comprensione della storia umana in relazione alla creazione artistica e con l'obiettivo di sviluppare un pensiero critico personale e di offrire gli strumenti necessari alla corretta analisi e lettura di un'opera d'arte contemporanea.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Elaborazione digitale dell'immagine

La creazione di indumenti 3D è diventata una competenza necessaria per modellisti e addetti alla progettazione grafica.

Con la crescente domanda di una più efficiente produttività e di un minore impatto ambientale da parte del settore della moda, Clo3D è diventata una competenza molto ricercata, in quanto consente di progettare prototipi tridimensionali realistici e dettagliati.

Il corso fornisce un'introduzione a CLO3D e una conoscenza generale del software e delle sue possibilità per la concettualizzazione delle idee, ricreando virtualmente il processo produttivo.

ISDC/08 – COMUNICAZIONE DEL PROGETTO MODA

Comunicazione del progetto moda 2

Il corso ha lo scopo di trasmettere agli studenti una conoscenza globale della comunicazione nel mondo della moda fashion e luxury. Una prima fase esperienziale, che coinvolge gli studenti nell'organizzazione di una sfilata, seguita da un approfondimento teorico mirato a trasmettere le basi della conoscenza dei valori di un brand di moda e delle strategie di marketing sui diversi canali di comunicazione e di vendita. Il corso è basato su un modello didattico-sperimentale che coinvolge gli studenti in attività di approfondimento, dall'analisi un brand fino alla simulazione di un co-branding e di tutte le attività di lancio ad esso legato.

ISDE/03 – DESIGN DEL SISTEMA PRODOTTO

Sistema moda

Il corso ha per oggetto lo studio dei metodi di analisi, di ricerca e di elaborazione delle informazioni indispensabili alla creazione di attività, prodotti e servizi inerenti all'ambito del fashion design. L'innovazione del prodotto moda nel mercato attuale è il risultato di un sistema complesso di relazioni tra economia, industria e società, la cui conoscenza è indispensabile per un fashion designer. Obiettivo del corso è quello di fornire una visione integrata, multidisciplinare e complessa del design della moda e dei suoi sistemi di produzione e distribuzione.

ISDE/05 – RICERCA TENDENZE

Ricerca tendenze e trend book

Il corso si propone di fornire gli strumenti metodologici adatti a condurre la ricerca tendenze intesa come meta disciplina. In tal senso verranno presi in considerazione i contributi analitici forniti dalle seguenti discipline: antropologia, sociologia, psicologia, studi demografici, statistica, economia cognitiva, economia politica, politica economica, fashion studies, fashion design. L'obiettivo del corso è quindi quello di stimolare l'analisi critica dei fenomeni culturali che permettono di individuare le tematiche che daranno vita ai trend futuri.

ISSE/03 – MARKETING DELLA MODA

Marketing della moda

Il corso affronta i fondamenti generali del marketing rispetto alle dinamiche produttive, economiche e commerciali della moda, ovvero tutti gli elementi di quella filiera che trasforma un concetto moda in un prodotto a elevata appetibilità per il consumatore finale.

I contenuti del corso riguardano gli elementi fondamentali della comunicazione nel settore moda; l'analisi di case history di aziende leader di settore; la psicologia, l'uso e il significato del colore nella moda; la presentazione e la comunicazione di una collezione per i buyer e per il pubblico.

ISST/04 – LABORATORIO CUCITO E CONFEZIONE

Laboratorio cucito e confezione 1

Sulla scorta delle nozioni apprese durante l'anno precedente, il corso approfondisce le tecniche di realizzazione di prodotti moda, come il drappeggio, la costruzione, il fitting. Obiettivo del corso è insegnare a eseguire il confezionamento di capi su misura, partendo dal posizionamento su tessuto dei cartamodelli in formato originale e utilizzando tessuti in fibre naturali.

ISST/04 – TECNOLOGIE DEL PRODOTTO MODA

Rappresentazione digitale del prodotto moda, sviluppo prodotto moda

Il corso si propone di far acquisire capacità e padronanza nella rappresentazione del figurino, già affrontata nel corso di disegno e colore in un ambito tecnico tradizionale, tramite la sperimentazione di mezzi digitali.

Il corso analizza lo sviluppo tecnico e operativo dei prodotti e l'apporto significativo delle nuove tecnologie nei processi industriali ed è approfondita la figura del fashion designer, quale professionista competente riguardo agli aspetti tecnici dei materiali e alle tecniche di produzione. Il corso ha come obiettivo l'acquisizione degli elementi specifici dei processi produttivi, dei materiali e delle diverse tecniche per realizzare un capo.

Vengono inoltre analizzate le categorie di materie prime e tutti i passaggi che dalla fibra permettono di realizzare un capo finito. Sono infine approfondite le fondamentali tecniche di trasformazione delle materie prime utilizzate per i prodotti moda, applicando l'approccio formale delle tecniche relative al cartamodello e alla realizzazione delle conseguenti teline di prova.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDE/05 – RICERCA TENDENZE

Ricerca tendenze e progettazione

Il corso è orientato ad approfondire ed applicare il metodo progettuale appreso durante gli studi, con particolare attenzione ad una delle discipline affrontate durante l'intero percorso (materia reiterata). Ad inizio corso è eletto un campo applicativo di approfondimento a scelta tra la ricerca tendenze, il progetto di una collezione di abbigliamento, accessori, cosmetici o gioielli e la ricerca socio-antropologica, che gli studenti dovranno approfondire e sviluppare con l'obiettivo di affinare il metodo progettuale personale che ognuno di loro ha coltivato durante il suo percorso triennale.

Durante il corso sono quindi sviluppati elaborati che contengono una prima parte analitica e di ricerca e una seconda parte progettuale, contenente la proposta creativa concreta, illustrata mediante contenuti testuali, tavole grafiche, video, shooting fotografici e/o realizzazione di alcuni capi di abbigliamento o accessori.

ISSE/03 – ORGANIZZAZIONE AZIENDA MODA

Organizzazione azienda moda

Il corso riguarda le dinamiche organizzative e i processi attraverso i quali la moda diventa un prodotto industriale di elevato valore commerciale e aspirazionale. Il percorso didattico punta

a mostrare agli studenti come si sviluppa la filiera di un prodotto all'interno di un'azienda di moda, dalle prime fasi di studio, alla produzione, fino alla distribuzione (prima all'ingrosso e poi al dettagliante).

Alcuni approfondimenti riguardano l'organigramma di un'azienda di moda, lo stile unico e riconoscibile di una maison, l'industrializzazione del prodotto, i tempi e i costi di produzione, le vendite (la previsione e l'analisi della domanda), gli acquisti, la logistica e il retail.

ISST/04 – TECNOLOGIE DEL PRODOTTO MODA

Laboratorio cucito e confezione 2

Il corso sviluppa quanto appreso nel secondo anno, puntando a offrire agli studenti un equilibrio tra conoscenze teoriche e applicazioni tecnico-professionali nei diversi campi del settore moda. I temi principali del corso riguardano la realizzazione di schede tecniche, lo studio del tracciato di camicie e capispalla, la realizzazione di progetti personali di abiti su misura. Vengono approfondite le competenze relative alla tecnica del cartamodello e alla realizzazione delle relative teline di prova, con l'obiettivo finale di completare la visuale generale della figura del modellista.

ISST/04 – PROCESSI INNOVATIVI

Portfolio

Il corso di Processi Innovativi ha come obiettivo rendere autonomi gli studenti attraverso il conseguimento di nuove metodologie di lavoro ed il consolidamento di nozioni apprese nel corso dei due anni precedenti.

Fondamentale sarà la realizzazione di un Portfolio professionale, dalla ricerca alla creazione, dalla struttura alla multidisciplinarietà.

I risultati attesi al termine del corso saranno quindi degli elaborati completi e coerenti, da un punto di vista tecnico ed organizzativo, che rappresentino lo studente, in modo chiaro ed efficace, come fedeli compagni nell'ingresso del mondo lavorativo.

ISDE/05 – DESIGN DELLA MODA

Design della moda 2

Il corso punta a sviluppare ulteriori competenze indispensabili per controllare l'iter complessivo di un progetto di moda, dalle sue fasi ideative fino a quelle realizzative. Nel caso specifico, il corso è dedicato alla realizzazione del progetto di tesi finale, sulla base di un brief fornito da un'azienda partner.

Durante le lezioni gli studenti sono guidati in modo da svolgere una prima fase di analisi del brand (brand perception) e una successiva fase di sviluppo della proposta creativa, fino ad arrivare alla presentazione delle proposte progettuali finali, definite sulla base delle richieste esplicitate nel brief ed indicate durante gli incontri di revisione programmate con l'azienda.

ISDE/04 – DESIGN DEL PRODOTTO

Progettazione di collezione 3

Il corso raccoglie l'insieme delle competenze che permettono di dare soluzioni tecnologicamente appropriate ai progetti di moda e fashion design, individuando i materiali e le tecnologie più idonee per lo sviluppo del progetto, dal prototipo al prodotto finale.

I contenuti del corso si concentrano su: elementi di Merceologia, introduzione alla Textile/Fiber Art, ricerca di nuove suggestioni tessili ritratte dagli studenti attraverso l'uso di dispositivi fotografici o cellulari. Questi tessuti sono rielaborati, tradotti in un disegno (sia a mano che digitalmente) e riprodotti su un diverso campione di tessuto o materiale.

Ogni studente è chiamato a scegliere una tecnica tessile della tradizione italiana e creare con quel tessuto un proprio prodotto moda o accessorio, con l'obiettivo di renderli/e autonomi/e attraverso il conseguimento di nuovi metodi di lavoro.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN TRANSPORTATION DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Design dei Mezzi di Trasporto – Transportation Design
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Design (DIPL02)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Luca Borgogno
 - **Coordinamento:** Dario Olivero
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il corso di Diploma Accademico di I livello in Transportation Design si occupa dello studio e della progettazione di tutti i mezzi di trasporto e dei sistemi di mobilità integrata e sostenibile. Forma professionisti preparati ad affrontare il futuro con curiosità, lascia spazio alle loro visioni e offre efficaci strumenti critici per confrontarsi con la realtà. Il corso affronta tutti gli aspetti legati alla progettazione, analizza i cambiamenti della società e della tecnologia, senza dimenticare che l'uomo è al centro di tutto.

Conoscenza e capacità di comprensione

Sufficienti conoscenze in ambito produttivo, sociologico, semiotico e psico-cognitivo, utili a interpretare correttamente i contesti operativi; conoscenza dei principali. Materiali e delle relative tecnologie di lavorazione utilizzate in ambito industriale; sufficienti competenze di pianificazione progettuale, comprendendo approcci sistemici finalizzati alla creazione di network; capacità di gestire le diverse fasi del percorso progettuale con l'obiettivo di produrre elaborati che consentano loro di trasmettere efficacemente i contenuti del progetto ai diversi possibili interlocutori.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità associative e familiarità con le tecniche di ausilio alle attività creative; familiarità con le technicalities indispensabili per lo svolgimento delle diverse attività di progettazione quali

strumenti di rappresentazione schematica dei contenuti (sketching, digital sketching), software di modellazione bidimensionale e tridimensionale, strumenti di rappresentazione dell'oggetto; capacità di lavoro di gruppo e familiarità con gli strumenti concettuali e applicativi di project management.

Autonomia di giudizio

Capacità di raccogliere i dati, organizzarli e analizzarli al fine di trarne conclusioni utili allo sviluppo dei propri progetti in funzione dei potenziali di produzione a disposizione.

Abilità comunicative

Capacità di amministrare al meglio spazio e tempo nel comunicare i loro intenti progettuali, sia dal punto di vista visivo che verbale.

Capacità di apprendimento

Capacità di far proprie le informazioni trasmesse, declinandole successivamente in funzione degli scenari progettuali.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** Grazie a questa preparazione, i diplomati possono lavorare in posizioni di responsabilità nell'industria automobilistica, nei centri stile e R&D per lo sviluppo di progetti nell'ambito del design di produzione o di advanced design. Oltre alle automobili, i diplomati in Transportation design lavorano con successo anche in molti altri campi della progettazione di veicoli, ad esempio nell'ambito del trasporto pubblico e su rotaia, moto, nautica e yacht e trasporto personale.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISSC/01	Storia delle arti e delle tecniche	4	1
ISDR/02	Disegno tecnico	4	1
ISDR/02	Geometria descrittiva e proiettiva	4	1
ISME/03	Ricerca visiva	4	1
ISSC/01	Storia e critica del design contemporaneo	4	1
ISDR/03	Disegno automatico/CAD	5	1
ISST/01	Fisica per il design	4	1
ISDC/07	Elementi di informatica per il design	4	1
ISSU/01	Sociologia del design	4	1
ISDR/01	Disegno e morfologia	8	1
ISME/02	Basic design	8	1

	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISDC/05	Design della comunicazione	4	2
ISST/03	Tecnologie della produzione	4	2
ISST/02	Scienza e tecnologia dei materiali	4	2
ISDE/03	Design della mobilità	4	2
ISDC/03	Progettazione grafica	4	2
ISSU/04	Ergonomia	4	2
ISST/03	Valutazione del ciclo di vita del prodotto	4	2
ISSC/01	Storia e critica del design contemporaneo	4	2
ISDE/01	Design del prodotto	8	2
ISDE/01	Composizione	8	2
ISDE/01	Design dei mezzi di trasporto	8	2
ISDE/01	Design dei mezzi di trasporto	4	2
ISSE/01	Marketing	4	3
ISDC/01	Semiotica del design	4	3
ISDE/03	Design della mobilità	4	3
ISDE/03	Design della mobilità	8	3
ISDE/03	Design della mobilità	8	3
ISDE/04	Ingegnerizzazione del prodotto	8	3
ISSE/02	Gestione dell'attività professionale	4	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

SYLLABUS

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISSC/01 – STORIA DELLE ARTI E DELLE TECNICHE

ISSC/01 – STORIA E CRITICA DEL DESIGN

Storia del design 1 e 2

Il corso si propone di illustrare come l'evoluzione del design automobilistico a livello globale sia stata influenzata da numerosi fattori: tecnici ed industriali, ma anche socioculturali.

La storia in sé diventa quindi anche una storia della creatività umana, di come persone diverse hanno risolto problemi concreti in determinati contesti. Così la storia diventa strumento “vivo” e ci aiuta a comprendere ed interpretare il presente.

ISDR/01 – DISEGNO E MORFOLOGIA

Morfologia

Il corso, di durata annuale, fornisce le competenze teoriche e strumentali necessarie per apprendere le tecniche di rappresentazione tradizionale. La metodologia del corso si sviluppa

con un approccio intuitivo-percettivo del disegno a mano libera propedeutico allo sviluppo di progetti di design.

I contenuti del corso riguardano: l'introduzione all'utilizzo del materiale da disegno; l'insegnamento delle tecniche di schizzo e disegno manuale di soggetti geometrici bidimensionali e tridimensionali; le nozioni fondamentali sull'utilizzo della prospettiva, della ricerca di volumi e proporzioni, della prospettiva intuitiva; lo sviluppo delle forme e delle intersezioni tra volumi.

ISDC/07 – ELEMENTI DI INFORMATICA

Digital sketching

Il corso verte sull' insegnamento della rappresentazione digitale bidimensionale attraverso Adobe Photoshop. Gli studenti apprenderanno le nozioni per un efficace utilizzo del software in ambito automotive, oltre alle metodologie e agli strumenti utili correlati.

La metodologia di lavoro è tesa a sincronizzare l'utilizzo di tracciati, dei layers e della relativa gerarchia di utilizzo, in modo da rendere efficienti e fruibili gli elaborati prodotti. Vengono, quindi, mostrati i "tools" per la rappresentazione qualitativa dell'auto in termini di qualità di linea, di volume, e di superficie. Il corso prevede anche un'indispensabile fase dedicata ai piani di sezione del veicolo, alle singole sezioni della singola superficie, all'utilizzo di sorgenti luce e al concetto di teorico (core).

L'obiettivo principale del corso è fornire gli strumenti per saper rappresentare in forma digitale bidimensionale le diverse viste dei veicoli, nel rispetto della coerenza proporzionale e prospettica.

ISDR/02 – DISEGNO TECNICO

INTRODUZIONE AL 3D

Il corso mostra quali siano gli strumenti migliori per poter sviluppare le idee in tre dimensioni nel campo dell'automotive e spiega come utilizzare questi mezzi nel processo di design.

L'obiettivo del corso è fornire le conoscenze e le competenze necessarie per comprendere come si muovono le forme nello spazio e come si comportano luci e ombre su di esse.

Il corso inoltre garantisce agli studenti una panoramica approfondita sul metodo di modellazione utile alla costruzione di qualsiasi modello: automotive o product, tradizionale e non.

ISME/02 – BASIC DESIGN

Basic design

Il corso rappresenta un pilastro essenziale nell'ambito dell'istruzione nel design, durante il quale viene esplorato ogni aspetto del disegno, concentrandosi sulla creazione di entità formali, strutture e spazi. Il corso prevede l'approfondimento sia del lato teorico che di quello sperimentale, promuovendo un approccio interdisciplinare attraverso metodologie progettuali diversificate.

L'obiettivo è sviluppare le capacità di elaborazione concettuale di studio e progettazione degli studenti, mirando in particolare a fornire competenze nel disegno a mano libera di oggetti, partendo da geometrie elementari e avanzando verso progetti più complessi. Questa formazione è orientata alla produzione industriale, sia nel settore dei prodotti che dell'automobile.

ISDR/02 – GEOMETRIA DESCRITTIVA E PROIETTIVA

Geometria proiettiva

Il corso offre tutti gli strumenti e le conoscenze utili per realizzare bozzetti completi delle informazioni necessarie relative alle superfici e alla geometria del volume stesso. In parallelo, è posta grande attenzione alla qualità della linea nelle viste ortogonali e prospettiche.

Il corso ha come obiettivo principale l'ottenimento di un'adeguata padronanza del disegno geometrico, composto da proiezioni ortogonali, sezioni dei tre assi su di un solido e prospettiva geometrica ad uno e due punti di fuga. Tra le altre competenze, viene anche insegnato un metodo veloce ed efficace per la realizzazione di bozzetti utili per lo sviluppo di eventuali matematiche digitali tridimensionali preliminari.

ISDR/03 – DISEGNO AUTOMATICO/CAD

Alias

Il corso assicura la conoscenza completa dei metodi di modellazione e l'acquisizione delle capacità per poter costruire in 3D il volume completo di un'automobile.

Sviluppare le proprie idee in 3D mantenendo fede ai disegni, senza snaturare il progetto e lo stile, è una delle principali capacità che viene acquisita dagli studenti. Grazie alla padronanza conseguita nell'uso del software, questo diviene così un potente strumento al servizio della creatività.

A livello pratico, durante il corso viene sviluppata un'auto, utile come base per imparare le costruzioni e applicarle nei futuri modelli, o in alternativa da poter utilizzare come base con i programmi di renderizzazione. L'obiettivo è preparare gli studenti ad affrontare i corsi successivi, con la capacità di realizzare superfici da studiare per i loro progetti personali.

ISME/03 – RICERCA VISIVA

Teoria della percezione

Il corso intende fornire gli elementi base della teoria della percezione e della comunicazione. Il pensiero critico e creativo viene stimolato dalla riflessione sul significato simbolico ed espressivo delle forme e dei colori.

In questo modo si favorisce l'emergere e lo scambio di idee che portano alla realizzazione di un progetto dove sono valorizzati gli aspetti fisiologici, psicologici e culturali, coinvolti nella percezione visiva.

A livello metodologico, il lavoro sul progetto parte dall'analisi e dalla comprensione delle esigenze del destinatario. Tale principio è declinato in un progetto pratico in cui gli studenti devono armonizzare opportunamente le forme e i colori, i loro simbolismi e le ulteriori opzioni consentite dall'interferenza tra realtà fenomenologica e realtà percettiva (stereotipi, illusioni ottiche, ecc.).

ISST/01 – FISICA PER IL DESIGN

Blender 1

Il corso di Blender introduce gli studenti ai fondamenti della modellazione e della visualizzazione 3D come strumenti di progetto, con un taglio strettamente collegato alla fisica applicata al design. L'obiettivo è acquisire un metodo di lavoro che unisca forma e comportamento: costruire modelli coerenti per scala e geometria, impostare correttamente unità e misure, simulare vincoli e relazioni tra componenti (ingombri, tolleranze,

cinematismi di base) e tradurre concetti fisici come masse, forze, attrito e deformazioni in scelte progettuali verificabili. Attraverso esercitazioni progressive, dal primo modello “a volumi” fino ai dettagli, al rendering e a semplici animazioni, lo studente impara sia a comunicare il progetto, sia a fare controlli di base sulla sua coerenza “fisica”: misure e scala corrette, ingombri, come si muovono alcune parti e come i componenti possono essere assemblati.

ISSU/01 – SOCIOLOGIA PER IL DESIGN

Sociologia per il design

Il corso, attraverso una solida formazione sociologica e antropologica, prepara gli studenti a interpretare il design quale fenomeno culturale e sociale, analizzabile alla luce dei legami con il contesto generale della cultura contemporanea.

In classe vengono analizzati molti casi esemplari, mentre agli studenti è richiesto di svolgere un’analisi e un progetto su un tema concordato. Il corso ha dunque l’obiettivo finale di creare consapevolezza rispetto ai temi della progettazione inserita nella realtà sociale e di consumo, sapendone cogliere modelli attuali e future evoluzioni.

LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all’apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all’ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l’utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l’acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell’esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISDE/01 – DESIGN DEL PRODOTTO

Moto & scooter 1, yacht design 1

Il corso, di durata annuale, prevede due moduli. Il primo ha per oggetto l’acquisizione delle conoscenze di base relative alla storia e al funzionamento di moto e scooter. Durante il corso vengono sviluppate le competenze che permettono di gestire un progetto di motorcycle/scooter design nel suo iter complessivo: dall’analisi del contesto generale, all’applicazione della teoria del design della moto, fino alle tecniche per un’efficace rappresentazione finale del progetto.

Il secondo modulo si propone invece di esplorare campi relativi allo yacht and boat design, a partire dall’analisi del contesto, per poi concentrarsi sul concept, lo sviluppo e la realizzazione di un progetto nautico. Attraverso la definizione delle varie tipologie di veicolo e le rispettive caratteristiche, l’obiettivo finale del corso è sviluppare una capacità di progettazione flessibile.

ISDE/01 – DESIGN DEI MEZZI DI TRASPORTO

Design interni 1

Il corso offre un'esperienza pratica di ideazione e disegno dello spazio interno di un mezzo di trasporto, un vuoto da "riempire" razionalmente, il luogo in cui collocare esigenze funzionali e di vita a bordo, definendo le caratteristiche formali attraverso uno stile opportuno. Disegnare l'interno di un veicolo significa costruire una forma attraverso le regole basiche geometriche e di proporzione, quindi costruire l'ambiente ergonomico, visivamente confortevole intorno agli occupanti. L'automobile o qualsiasi mezzo di trasporto contengono l'uomo e l'interno viene costruito intorno all'uomo stesso. La dimensione umana genera e scandisce l'ambiente, caratterizza il package tecnico che definisce il volume generale compositivo caratterizzato dallo stile definito. La definizione di uno stile è l'attività nella quale lo studente dovrà spendere la maggior parte delle proprie risorse. L'obiettivo finale attraverso un continuo esercizio sperimentale capace di stabilire regole e logiche costruttive attraverso la ricerca grafica dagli sketches emotivi fino ai render definitivi.

ISDE/01 – DESIGN DEI MEZZI DI TRASPORTO

Design esterni 1

Il corso ha come oggetto l'acquisizione delle competenze per sviluppare il design esterno di un'automobile. Gli studenti imparano come approcciarsi ad un progetto, partendo dal brief per arrivare a concepire la propria idea progettuale. Attraverso il disegno a mano libera si finalizzano le proporzioni, lo stile e l'aspetto del veicolo, fino alla renderizzazione e presentazione.

Durante ogni step il docente ricopre il ruolo di chief designer, selezionando insieme agli studenti le idee migliori. Il corso ha come obiettivo principale quello di sviluppare la capacità di rappresentazione manuale e digitale di dispositivi di mobilità nell'ambito del transportation design.

ISDC/05 – DESIGN DELLA COMUNICAZIONE

Photosketch

Il programma del corso intende fornire una conoscenza completa degli strumenti di Photoshop, utili alla definizione di un Render o Sketch/Render che abbiano caratteristiche di leggibilità, definizione e freschezza, tali da poter supportare una presentazione.

Con questo obiettivo, durante il corso, si apprendono diverse tecniche di rappresentazione per realizzare uno sketch in bianco e nero o rappresentazioni più complesse e articolate, che prevedono la descrizione delle superfici e dei trattamenti attraverso la colorazione. Infine, vengono introdotti alcuni strumenti utili a rendere efficaci ed emozionali i propri sketch, grazie all'uso di tecniche di editing.

ISDE/01 – COMPOSIZIONE

Rendering e Blender 2

Il corso si presenta come un itinerario di apprendimento sulla modellazione 3D grazie al software Alias e sulla figura professionale che ne deriva all'interno del settore automotive. Durante il percorso didattico si fa dunque cenno al processo di progettazione di un'automobile, dalla fase creativa fino a quella di produzione, con diversi excursus su come la figura del modellatore si inserisce e interagisce all'interno delle varie fasi del progetto. Il corso si pone

come obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti utili a realizzare in 3D i propri progetti e, attraverso la scomposizione dell'oggetto in forme più semplici possibile, l'unione di questi macro-volumi e l'aggiunta dei dettagli principali, fino a ottenere un modello finito il più realistico possibile.

Il modulo di Blender 2 approfondisce l'uso del 3D come strumento di progetto avanzato per il transportation design, passando dalla modellazione "corretta" alla costruzione di modelli pronti per presentazioni tecniche e concept credibili. Gli obiettivi sono migliorare precisione e controllo delle superfici, ottimizzare il workflow (modificatori, organizzazione del file, pulizia del mesh), introdurre materiali e luce in modo più realistico e sviluppare rendering e animazioni brevi orientati a spiegare funzione e uso del prodotto. Il collegamento con la fisica resta centrale: si lavora su scala, tolleranze, movimenti e interazioni tra parti (aperture, rotazioni, scorrimenti), così che il modello 3D non sia solo "bello", ma anche coerente con vincoli e comportamento reale dell'oggetto progettato.

ISDC/03 – PROGETTAZIONE GRAFICA

Illustrazione

Il corso affronta gli elementi fondamentali del linguaggio grafico nelle sue modalità di esecuzione materiale. In primo luogo, vengono affrontati gli aspetti culturali, estetici, procedurali e di finalizzazione pratica attinenti al linguaggio. In secondo luogo, gli studenti vengono introdotti alle tecniche dell'illustrazione manuale tradizionale.

Obiettivo finale del corso è quello di trasmettere agli studenti tutte le capacità creative e compositive necessarie per usare il mezzo grafico applicato alla rappresentazione di autoveicoli e altri mezzi di trasporto. A queste competenze si aggiunge la comprensione dell'importanza dello sketching a mano che consente di realizzare con consapevolezza la presentazione di un progetto automotive.

ISSC/01 – STORIA E CRITICA DEL DESIGN

Storia e critica del design, storia dell'arte contemporanea

Il corso comprende gli studi di storia delle arti e delle tecniche, si caratterizza in particolar modo come studio della cultura del design, della produzione materiale e industriale riferita all'ambito specifico del design automobilistico mondiale dalle origini al presente.

Viene analizzato nello specifico il rapporto e la reciproca influenza fra costruttore ed esigenze del mercato, focalizzando l'attenzione sui risvolti degli aspetti stilistici.

Agli studenti vengono fornite le conoscenze di base dei criteri e delle metodologie utili a comprendere il mercato automobilistico e le tendenze stilistiche che ne derivano, allo scopo di analizzare la situazione attuale ed ipotizzare gli orientamenti futuri. Il corso ha l'obiettivo finale di stimolare una lettura critica delle espressioni progettuali, tese a fornire strumenti conoscitivi e metodologici per collocare le opere non soltanto all'interno di un quadro cronologico, ma soprattutto nel più ampio panorama sociale, economico e culturale.

ISST/02 – SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI

Color & trim

Durante il corso sono trattati i vari aspetti che riguardano il Color Material Finishing in ambito automotive, partendo dalla costruzione del moodboard per arrivare alla realizzazione di proposte progettuali per esterni ed interni. Le lezioni sono strutturate alternando momenti

teorici, riguardanti il processo di progettazione e l'analisi delle principali caratteristiche degli elementi della vettura da un punto di vista di CMF, a esercitazioni pratiche di rappresentazione del progetto di color & trim. L'obiettivo è dare agli studenti gli strumenti per impostare in autonomia un progetto di Color Material Finishing design in ambito automotive, partendo dalla fase iniziale di ricerca e costruzione del moodboard, fino alla definizione delle caratteristiche estetiche di verniciature, materiali, goffrature, finiture degli elementi principali della vettura.

ISDE/03 – DESIGN DELLA MOBILITÀ

Mobility design

Il campo del mobility design si colloca all'interno di un contesto multidisciplinare che abbraccia la pianificazione, la progettazione e l'implementazione di sistemi di trasporto, scenari urbani, infrastrutture, nonché prodotti e servizi correlati alla mobilità.

Nella progettazione vengono considerati diversi elementi, tra cui il contesto sociale, i fattori economici e quelli tecnologici, al fine di concepire e sviluppare soluzioni che siano efficienti, sostenibili, inclusive e orientate all'utente, tenendo conto anche dell'estetica e dello stile come dell'esperienza d'uso.

L'attività di progettazione segue un approccio che sfrutta sia strumenti manuali che digitali, adattati al livello degli studenti.

L'obiettivo finale del corso è sviluppare la capacità degli studenti di progettare scenari di mobilità con un approccio avanzato e non convenzionale al design, integrando aspetti estetici e funzionali in modo innovativo.

ISST/03 – TECNOLOGIE DELLA PRODUZIONE

Tecnologie della produzione

Il corso mira a mostrare le principali tecniche e tecnologie produttive coinvolte nella creazione di prodotti complessi come i mezzi di trasporto.

L'obiettivo è offrire agli studenti solide basi teoriche e pratiche, attraverso lezioni frontali e visite in azienda, affrontando tutti i passaggi necessari alla trasformazione di un'idea in realtà. Le lezioni pratiche mettono gli studenti in contatto diretto con tecnici e artigiani, il cuore pulsante del processo produttivo, favorendo una didattica basata sull'apprendimento imitativo.

Viene inoltre affrontata la teoria che sta alla base dei principali e più avanzati processi di lavorazione, fornendo così gli strumenti necessari per comprendere la fattibilità delle proprie idee. Al termine del percorso, gli studenti sono in grado di approfondire tutte le fasi produttive di un veicolo, trasformando un'idea in un prodotto tangibile e imparando a conoscere le principali risorse coinvolte nella filiera produttiva.

ISSU/04 – ERGONOMIA

Ergonomia

Il corso analizza le basi scientifiche, le conoscenze tecniche, le metodologie operative e le normative proprie dell'ergonomia.

Obiettivo del corso è quindi l'acquisizione di un metodo per ricercare e individuare le soluzioni che ottimizzino l'interazione tra l'essere umano, le cose, l'ambiente e migliorino la sicurezza e la qualità della vita.

ISST/03 – VALUTAZIONE DEL CICLO DI VITA DEL PRODOTTO

Valutazione del ciclo di vita del prodotto

Il corso affronta il tema della valutazione del ciclo di vita del prodotto, attraverso i concetti di economia circolare, sostenibilità e concept di prodotto, in maniera da avere una panoramica completa non solo sulla sostenibilità dei materiali, ma ampliando all'intero processo, fino ad arrivare allo studio del Life Cycle Assessment (LCA).

La sostenibilità ambientale è dunque affrontata in considerazione dell'intero ciclo di vita non solo del prodotto ma anche del processo e delle attività connesse al prodotto stesso, identificando e quantificando i consumi di materia, energia ed emissioni nell'ambiente per una loro riduzione sin dalla fase creativa di design thinking. Gli studenti acquisiscono la consapevolezza che ogni prodotto deve essere sviluppato sin dalla fase di concept non solo come un insieme di forme e funzioni, ma anche in un'ottica più ampia di economia circolare e sostenibilità, avendo a disposizione strumenti semplificati e veloci per poter procedere a tale analisi.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDE/03 – DESIGN DELLA MOBILITÀ

Yacht design 2, moto & scooter 2

Il corso, prosecuzione del programma svolto al 2° anno, prevede anch'esso due moduli.

Il primo ha per oggetto la progettazione in ambito yacht/boat design e si propone di affinare le tecniche e le competenze utili alla realizzazione di un progetto nautico completo e strutturato. Il secondo modulo verte invece sull'acquisizione delle conoscenze relative alla storia e al funzionamento di moto e scooter. Durante il corso vengono sviluppate le competenze che permettono di gestire un progetto di motorcycle/scooter design nel suo iter complessivo: dall'analisi del contesto generale, all'applicazione della teoria del design della moto, fino alle tecniche per un'efficace rappresentazione finale del progetto.

ISDE/03 – DESIGN DELLA MOBILITÀ

Design interni 2

Il corso, al terzo anno, vuole accompagnare gli studenti a coltivare la passione della relazione tra uomo e macchina ed educarli ad acquisire il metodo che rende efficaci nel disegnare e pensare un prodotto di successo, preparando e sviluppando le risposte alle sempre più evolute richieste del mercato dell'automobile. Obiettivo del corso è creare un nuovo concetto di abitacolo, apprendendo durante il corso, le basi delle nuove tecnologie e degli ultimi sistemi di guida e necessità ergonomiche.

ISDE/03 – DESIGN DELLA MOBILITÀ

Design esterni 2

Contenuti del corso sono l'elaborazione, la pianificazione e la gestione di un progetto automotive in termini di project management. Partendo dal brief, il corso punta non solo all'esercizio di competenze operative relative alla progettazione e al disegno (sviluppo del design esterno nelle fasi monodimensionale e tridimensionale; coerenza formale delle

proporzioni, delle prospettive e delle viste realizzate, in conformità al tema del progetto), ma anche ad un affinamento della capacità degli studenti di presentare i progetti con un livello di complessità evoluto.

Obiettivo del corso è l'acquisizione e il consolidamento di tecniche specifiche per la progettazione e la rappresentazione efficace di soluzioni innovative relative agli esterni di un autoveicolo. Tale competenza è sviluppata a partire da una comprensione generale dei volumi che consente di fornire una corretta visibilità dello spazio e delle dimensioni delle componenti automobilistiche.

ISDE/04 – INGEGNERIZZAZIONE DEL PRODOTTO

Rendering e Blender 3

Il corso di modellazione 3D consente di partire da schizzi 2D di idee e progetti e di arrivare a produrre modelli 3D di auto, mezzi di trasporto e di prodotto di altissima qualità attraverso la modellazione avanzata di superfici complesse.

Durante le lezioni si affrontano le modalità di creazione delle curve e delle superfici e si apprendono gli strumenti di trasformazione e i modificatori di geometria. Particolare attenzione è dedicata alla gestione e creazione di volumi nuovi e organici detto anche trattamento di surface avanzato.

Attraverso i migliori strumenti di controllo forniti dal software, fino al completamento del flusso di lavoro che prevede la realizzazione di diversi modelli 3D realizzati per superfici e la produzione di immagini render per la migliore rappresentazione del prodotto.

il modulo di Blender 3 porta il 3D a livello "prototipo digitale", con un focus su simulazioni, visualizzazioni avanzate e output professionali per il transportation design. Gli obiettivi sono consolidare un workflow completo (modellazione pulita e parametrica, gestione di scene complesse, materiali e illuminazione avanzati) e usare strumenti di simulazione e animazione per verificare e raccontare il comportamento del progetto: movimenti più articolati, interazioni tra componenti, deformazioni e test visivi di funzionamento. Il collegamento con la fisica per il design diventa esplicito: il modello serve a controllare vincoli, masse e bilanciamenti, contatti e attriti in modo plausibile, così da supportare decisioni progettuali e comunicare in modo chiaro come e perché l'oggetto funziona.

ISSE/01 – MARKETING

Marketing

L'obiettivo del corso è proporre i principali strumenti di marketing strategico e operativo, quali elementi di valutazione di un processo di design.

Attraverso tali strumenti, gli studenti sono in grado di valutare, già nell'ambito del processo creativo e progettuale, le impostazioni di prodotto coerenti con il brief proposto e con il processo di marketing management.

Durante il corso vengono svolte esercitazioni per valutare lo stato di apprendimento e di approfondimento delle tematiche proposte.

ISSE/02 – GESTIONE ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Portfolio

Il nostro corso si propone di identificare e mettere in luce le competenze professionali acquisite nel corso degli studi, attraverso la creazione di un portfolio di transportation design sia in formato cartaceo che digitale.

Il portfolio rappresenta una raccolta completa di lavori e casi studio, focalizzata sulle abilità, le qualifiche, la formazione e le esperienze degli studenti. Oltre a ciò, fornisce un'analisi della personalità e delle capacità di risoluzione dei problemi.

Il processo di creazione del portfolio, essenziale per l'inserimento nel mondo del lavoro nel campo del transportation design, yacht e mobilità, insegna agli studenti come presentarsi e come presentare i propri progetti non solo durante un colloquio, ma anche nel contesto di un approccio aziendale.

Questo include la stesura di una mail di candidatura efficace e l'uso appropriato dei canali social e delle piattaforme online per promuovere la propria professionalità. Il corso mira anche a sviluppare competenze che renderanno gli studenti intervistati più efficaci, abili nel rispondere alle domande poste durante un colloquio.

L'obiettivo finale è far comprendere agli studenti l'importanza di un portfolio professionale, mettendo in evidenza le competenze creative, organizzative, comunicative e di progettazione. Il portfolio diventa quindi uno strumento in costante evoluzione per perseguire i propri obiettivi professionali e realizzare i sogni di carriera.

ISDC/01 – SEMIOTICA DEL DESIGN

Semiotica del design

Il corso riprende alcuni concetti e temi affrontati nel corso di sociologia del design del primo anno, approfondendoli e articolandoli in modo più completo, per arrivare all'analisi dei trend.

Durante il corso sono quindi proposti approfondimenti relativi all'approccio semiotico al design e più in generale al progetto: si tratterà dunque di come il significato e "senso" di ciò che progettiamo dipenda dai "valori" che circolano nel contesto socioculturale e si approfondiranno i modelli semiotici indispensabili per l'analisi dei prodotti e del mercato.

Il corso si focalizzerà sulla comprensione delle diverse tipologie di strumenti di analisi di scenario: dalle tendenze di settore ai Deep TrendTM di consumo.

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI I LIVELLO IN SOCIAL INNOVATION DESIGN

- **Titolo di studio rilasciato:** Diploma Accademico di I livello in Social Innovation Design
 - **Livello del titolo di studio:** 1° ciclo QF-EHEA e 6° livello EQF
 - **Durata normale del corso di studio in crediti e anni:** 180 ECTS/CFA, per una durata di tre anni a tempo pieno
 - **Area disciplinare:** Design (DIPL02)
 - **Codice ISCED:** 0212
 - **Lingua di istruzione ed esami:** Italiano
 - **Direzione strategica:** Gianpaolo Barozzi
 - **Coordinamento:** Enza Brunero
-
- **Requisiti di accesso:** diploma italiano di scuola secondaria superiore o altro titolo di studio comparabile conseguito all'estero (livello 4 EQF). L'ammissione è subordinata al superamento di una prova e di un colloquio attitudinali.
 - **Requisiti per l'ottenimento del titolo:** per l'ottenimento del titolo di Diploma Accademico di I livello, lo studente deve aver acquisito i 180 ECTS/CFA previsti e aver superato la Prova Finale.
 - **Modalità di studio:** convenzionale - lezioni collettive, seminari, ricerca.
 - **Sistema di votazione:** per i corsi di studio di I e II ciclo il sistema di votazione italiano prevede una scala in trentesimi, con 18/30 come voto minimo per il superamento della prova d'esame. In caso di eccellenza al voto massimo può essere aggiunta la lode (30 e lode/31). Gli esami sostenuti con esito negativo non sono riportati nella carriera dello studente.

- **Risultati di apprendimento del corso di studio**

Il Corso in Social Innovation Design forma una nuova generazione di professionisti in grado di usare il design per affrontare le crescenti sfide sociali, economiche, ambientali e culturali del nostro tempo. Queste sfide impongono infatti soluzioni creative che siano al contempo sostenibili e capaci di produrre impatto positivo in tutti i contesti di vita e lavoro; richiedono designers capaci di creare, guidare, facilitare e gestire l'innovazione – sia in attività di nuova costituzione (startup) che in organizzazioni già consolidate (aziende, istituzioni, ONG) – in simbiosi con l'ambiente in cui operano e proiettate in una prospettiva internazionale.

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenze e competenze di cultura di base di carattere sociologico, filosofico, cognitivo, semantico. comunicativo finalizzate ai contesti dinamici in cui dovranno operare.

Conoscenze e competenze peculiari di carattere metodologico finalizzate al design thinking, all'organizzazione e alla gestione del progetto e del processo.

Conoscenze e competenze di carattere educativo, relazionale, sociale finalizzate al lavoro con le risorse umane e al lavoro in gruppo.

Capacità di analisi sistemica del progetto in riferimento ai contesti socioeconomici e tecnologici di riferimento.

Conoscenze nel campo dell'innovazione sostenibile e delle principali correnti internazionali legate alle nuove economie sostenibili e inclusive.

Conoscenze e competenze di organizzazione aziendale finalizzate alle scelte strategiche di progetto e all'organizzazione della produzione di beni e di servizi connessi.

Conoscenze delle principali correnti internazionali di innovazione aziendale soft skills di autoapprendimento, autocritica, innovazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Il titolo è conferito a studenti in grado di applicare le loro conoscenze mostrando capacità tecniche di base per poter gestire progetti e processi ad alto tasso di innovazione incrementale in contesti organizzativi e sociali: design thinking, design dei sistemi, team working, design dei processi partecipativi bottom up, progettazione basata su innovazione responsabile.

Autonomia di giudizio

Il titolo è conferito a studenti in grado di essere attivatori di innovazione grazie alle capacità critiche, creative e di analisi sviluppate e di raccogliere e interpretare dati in ordine alla capacità di autodefinire il proprio percorso, con un chiaro senso della direzione da intraprendere in un progetto o nel proprio percorso di studi e professionale.

Abilità comunicative

Comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti attraverso capacità di autocoscienza e comprensione del sé, gestione dell'emozione e intelligenza empatica, gestione e risoluzione dei conflitti.

Capacità di apprendimento

Il titolo è conferito a studenti in grado di "imparare ad imparare", ossia a prendere consapevolezza degli strumenti personali da attivare per poter imparare sia durante gli anni di studi sia nella vita che proseguirà e nella quotidianità. I Diplomatici sono in grado di affiancare a strumenti metodologici tradizionali (libri di testo, lezioni frontali), l'uso dell'arte e dell'approccio artistico al progetto e al processo, con un alto grado di autonomia.

- **Prova Finale:** la prova finale del triennio consiste nell'elaborazione di una Tesi finale - progetto completo di design correlato da una relazione di testo scritto e da una discussione. La prova finale è sviluppata in collaborazione con realtà appartenenti ai singoli settori di specializzazione (aziende, enti, istituzioni, centri stile e di design, studi di progettazione e architettura, agenzie di pubblicità e comunicazione...) e verte su temi di design di interesse contemporaneo.

- **Profili occupazionali:** I diplomatici, una volta ottenuto il titolo di Diploma Accademico di I livello, possono trovare collocazione professionale in qualità di Innovation/service designer (traducendo insight in proposte di servizio), design strategist (supportando il posizionamento, l'identità e la narrazione di brand o servizi), project manager per l'innovazione, design research assistant, systems designer (mappando relazioni complesse, facilitando la lettura del contesto e supportando la definizione di scenari e le leve di intervento), public/policy design assistant, design management assistant.

PIANO DI STUDI

CODICE	AMBITO DISCIPLINARE	CFA	ANNO
ISME/01	Elementi di progettazione	4	1
ISSE/01	Organizzazione aziendale	4	1
ISDC/07	Informatica di base	4	1
ISDC/01	Teoria della comunicazione	4	1
ISSE/01	Economia industriale	4	1
ISME/01	Metodologia	4	1
ISSU/01	Sociologia e antropologia del design	4	1
ISSE/01	Economia e gestione delle imprese	4	1
ISSU/01	Sociologia del design	6	1
ISDE/03	Analisi dei sistemi	12	1
ISSU/01	Antropologia culturale	6	1
	Lingua inglese a indirizzo professionale	4	1
ISME/02	Basic design	4	2
ISDC/07	Elaborazione digitale dell'immagine	4	2
ISSE/01	Organizzazione aziendale	4	2
ISSU/03	Psicologia per il design e la comunicazione	4	2
ISSC/03	Storia dell'arte	4	2
ISSC/01	Storia e critica del design contemporaneo	4	2
ISDE/03	Design del sistema prodotto	4	2
ISSE/03	Economia e marketing della moda	4	2
ISDE/03	Innovazione di processo	4	2
ISME/01	Metodologia della progettazione	4	2
ISDC/02	Strategie di comunicazione	4	2
ISDE/02	Design degli ambienti	8	2
ISDE/03	Design dei sistemi	10	2
ISDE/03	Innovazione tipologica	4	3
ISSE/01	Organizzazione aziendale	5	3
ISSE/01	Gestione del progetto	4	3
ISSE/02	Organizzazione gestione della professione	4	3
ISST/03	Innovazione tecnologica	4	3
ISSE/01	Design management	4	3
ISSE/02	Gestione dell'attività professionale	4	3
ISDE/03	Design dei servizi	6	3
	Attività autonome	9	
	Project work/Tirocinio	9	
	Tesi	5	

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO PRIMO ANNO

ISDE/03 – ANALISI DEI SISTEMI

Analisi dei sistemi

Attraverso un approccio multidisciplinare, il corso esamina e analizza gli elementi chiave che hanno plasmato il sistema economico-sociale moderno. Partendo da un'analisi macroscopica dei processi trasformativi, il corso esplora l'innovazione sociale e culturale come una forza trainante in grado di guidare il cambiamento sistemico verso uno sviluppo economico-sociale sostenibile e inclusivo. Inoltre, l'insegnamento approfondisce la dimensione locale-territoriale con l'obiettivo di identificare i principi teorici e le best practice, capaci di avviare un processo di cambiamento innovativo sul territorio.

Il corso si propone di fornire strumenti pratici e promuovere il dialogo con gli attori locali.

Obiettivo del corso è, dunque, sviluppare un approccio di analisi trasversale, capace di stimolare nelle persone un pensiero analitico, utile per comprendere la complessità degli ecosistemi moderni. Inoltre, il corso mira a sviluppare competenze e abilità nella previsione dei comportamenti, al fine di fornire ai partecipanti gli strumenti necessari per guidare l'innovazione dei processi in modo sistematico e strategico nei contesti locali e territoriali.

ISME/01 – ELEMENTI DI PROGETTAZIONE

Elementi di progettazione

L'innovazione è un processo complesso che richiede competenze di immaginazione, visione, organizzazione, analisi, pianificazione, leadership, lettura del contesto, strategia.

Le metodologie di progettazione permettono di gestire efficacemente tutti questi aspetti in un piano di lavoro definito nel tempo e negli obiettivi. Al termine del corso gli studenti avranno sviluppato soft e hard skills, utili alla progettazione, in particolare le capacità di: osservare e analizzare un contesto e i suoi bisogni, individuare possibili risposte a quei bisogni, impostare un progetto in tutte le sue parti (dal concept alla pianificazione), lavorare in gruppo, affrontare creativamente le sfide sociali, mettere in relazione contesti e soggetti, monitorare l'andamento di un progetto, conoscere l'importanza della valutazione e alcune metodologie. Il corso ha l'obiettivo di fornire gli elementi di base per l'ideazione, la progettazione e gestione di percorsi di cambiamento in ambito sociale e aziendale.

ISME/01 – METODOLOGIA

Metodologia

Il corso introduce alla teoria e alla metodologia della progettazione, intesa come l'insieme delle conoscenze, delle logiche e delle metodologie che guidano le attività progettuali. Individua e affronta le principali questioni che concorrono alla definizione del progetto, fornendo gli elementi base di Project Cycle Management e strumenti di progettazione integrata, provenienti da ambiti disciplinari e professionali diversi, quali: Service Design, Business Modelling, analisi territoriale e socio-antropologica, community engagement e misurazione d'impatto. L'acquisizione delle metodologie avviene attraverso l'alternanza di lezioni teoriche, esercitazioni e momenti di presentazione e discussione collettivi. Questo metodo didattico permette di acquisire capacità di analisi e concept generation, di apprendere l'utilizzo dei

principali strumenti e metodologie utili a ideare progetti di innovazione sociale e culturale e di imprenditoria d'impatto.

ISDC/07 – INFORMATICA DI BASE

Tecnologia contemporanea e tecniche informatiche

Il corso offre una panoramica sulle principali possibilità offerte dalle tecnologie già disponibili sul mercato, quali 5G, IoT - Internet of Things, Artificial Intelligence, AR - Augmented Reality e VR - virtual reality, sensoristica e blockchain. Sono, inoltre, approfondite le dinamiche di funzionamento dei principali CMS (Content management system) e il ruolo delle API (Application Programming Interface). Gli studenti acquisiscono la capacità di identificare ed impostare i corretti strumenti tecnologici da utilizzare in ogni fase del proprio lavoro, comprendendone limiti e potenzialità, e riconoscendo l'influenza che il mondo tecnologico e digitale esercita sulla società e i suoi comportamenti. Obiettivo del corso è infatti comprendere come le tecnologie a nostra disposizione possano essere di supporto all'intelligenza umana nell'individuazione dei bisogni, alla loro analisi e all'individuazione di risposte a tali bisogni.

ISSE/01 – ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE

Strategia di impresa

Per gestire le crescenti sfide sociali del nostro secolo, è indispensabile comprendere come funzionano e agiscono le imprese, uno dei principali attori del nostro sistema economico e sociale. A partire dai concetti teorici alla base della strategia d'impresa, sono analizzati, anche attraverso casi studio reali, le strategie di business e corporate, le metodologie di analisi interna ed esterna e le diverse tipologie di innovazione applicabili alle imprese. Lo studio di questi fattori e di alcuni modelli implementati dalle aziende permette agli studenti di comprendere come operano le aziende, dalle più tecnologiche e innovative a quelle più tradizionali, e come attivare processi innovativi all'interno e all'esterno delle imprese. L'obiettivo è fornire agli studenti strumenti utili alla comprensione delle caratteristiche di queste organizzazioni e delle strategie che possono essere messe in atto per garantire alle imprese crescita e longevità.

ISSE/01 – ECONOMIA INDUSTRIALE

Aziende e contesto competitivo

Il corso fornisce gli strumenti per comprendere i sistemi economici post rivoluzione industriale, con un particolare focus sul concetto di disruption tecnologica, intesa come motore della costante evoluzione delle aziende e del loro contesto competitivo. Il metodo didattico parte dall'analisi dei diversi mercati, dei modelli di concorrenza e dei modelli di governance, attualmente presenti nel contesto aziendale e dalla definizione delle relazioni tra azienda e stakeholders (fornitori, concorrenti, clienti e dipendenti). Al termine del corso gli studenti sono in grado di riconoscere e analizzare un'azienda sulla base del suo sistema di relazione con gli stakeholders. Inoltre, sanno guardare oltre l'apparente staticità del modello relazionale di un'impresa in un dato momento e prevedere quali cambiamenti un'eventuale disruption tecnologica potrebbe apportare.

ISSE/01 – ORGANIZZAZIONE AZIENDALE

Organizzazione aziendale

Il corso esplora teorie, modelli e metodi utilizzati per analizzare e gestire le organizzazioni, seguendo un percorso che abbraccia l'evoluzione delle dinamiche aziendali, fino al contesto attuale e agli sviluppi futuri. Attraverso una varietà di approcci didattici, tra cui lezioni teoriche, analisi di casi concreti aziendali e discussioni in classe, vengono analizzati i processi decisionali nelle imprese aziendali, le sfide legate alla gestione del cambiamento e l'importanza della cultura aziendale.

Obiettivo del corso è fornire una panoramica approfondita delle teorie e delle pratiche dell'organizzazione aziendale, affinché gli studenti acquisiscano la capacità di analizzare e affrontare le principali sfide organizzative, sviluppando abilità di pensiero critico e comunicazione efficace.

ISDC/01 – TEORIA DELLA COMUNICAZIONE

Teoria della comunicazione

Il corso fornisce una formazione di carattere teorico-pratico sulla comunicazione.

Al fine di acquisire gli strumenti per progettare in modo consapevole ed efficace le diverse forme di comunicazione vengono insegnate le basi culturali e storiche per un'analisi dei diversi metodi e linguaggi negli ambiti interpersonali, mediatici e sociali. Un'attenzione particolare è dedicata alla comunicazione sociale e ai nuovi media, considerati strategici per comunicare l'innovazione. Obiettivo del corso è l'acquisizione delle competenze teoriche e metodologiche che contribuiscono all'analisi e realizzazione di modelli comunicativi e alla progettazione di studi e attività di ricerca nell'ambito della comunicazione.

ISSU/01 – SOCIOLOGIA E ANTROPOLOGIA DEL DESIGN

Semiotica per l'innovazione

Il corso offre una lettura dello scenario socioculturale e delle logiche di consumo e comunicazione che oggi influenzano la relazione tra persone, prodotti e servizi.

Il corso si propone, inoltre, di sensibilizzare a uno sguardo più ampio sulla progettazione di prodotti e servizi, che tenga conto del contesto, dei linguaggi e dei significati che circolano nella società contemporanea e di come le aziende si muovono nel contesto di mercato. Il metodo didattico analizza le teorie e i metodi per l'applicazione della sociosemiotica nelle strategie di brand e nella comprensione delle logiche che governano la "costruzione del senso e del valore" di una marca/prodotto. Obiettivo del corso è trasmettere le competenze necessarie all'interpretazione dello scenario socioculturale in cui si deve muovere oggi la progettazione strategica che promuove i processi di innovazione.

ISSU/01 – ANTROPOLOGIA CULTURALE

Antropologia culturale

Il corso accompagna gli studenti nella conoscenza base della disciplina antropologica e dei suoi principali campi d'indagine, evidenziandone le applicazioni e le trasformazioni che innescano sul piano sociale. Nella parte iniziale del corso viene introdotta la storia della disciplina e dei suoi concetti chiave per poi concentrarsi sulla produzione di sapere più contemporanea e sulle sue applicazioni pratiche.

Una parte dell'insegnamento, arricchito da esercizi sul campo, è dedicato alle modalità tipiche della ricerca etnografica, sottolineando quegli strumenti utili e applicabili nell'ambito della progettazione sociale e culturale. Attraverso lezioni teoriche, discussioni aperte, lettura di testi ed alcune esercitazioni pratiche il corso mira a stimolare un'inclinazione allo sguardo antropologico utile nella comprensione del tempo presente, dei contesti che ci circondano e nell'incontro con la multiculturalità. Al termine del percorso, gli studenti avranno acquisito un glossario antropologico e una capacità di analisi utile nell'interpretazione e nella descrizione della società e dei fenomeni contemporanei.

ISSU/01 – SOCIOLOGIA DEL DESIGN

Sociologia del design

Il corso propone una riflessione sul ruolo del design come agente del cambiamento, attraverso l'analisi di casi in cui il design è stato motore di trasformazione - sociale, politica, culturale, ecologica, scientifica. Strutturato in analisi di case studies e mostre, il corso è assunto come spazio di ricerca, un laboratorio entro il quale individuare narrazioni indispensabili per orientarsi nell'analisi dei processi creativi e trasformativi. Il corso è introdotto da una riflessione sulla funzione della sociologia per il design e prende avvio da una premessa metodologica dedicata all'analisi della civiltà urbana come sistema intricato di generazioni di dispositivi, prodotti, cose. Obiettivo del corso è sviluppare un approccio critico al design e creare una maggiore consapevolezza rispetto ai meccanismi profondi che governano la progettazione nel contesto socioculturale contemporaneo.

LINGUA INGLESE A INDIRIZZO PROFESSIONALE

Inglese

Il corso è volto all'apprendimento della lingua inglese, finalizzato in modo specifico all'ottenimento di capacità espositive e di presentazione. Nel corso del primo semestre vengono affrontati gli elementi base della lingua: la grammatica, la costruzione del periodo, la fraseologia e l'utilizzo dei verbi.

Il secondo semestre è maggiormente incentrato a fornire elementi tecnici principalmente legati al percorso di studi e di attività professionale. A tale scopo il corso prevede l'acquisizione della terminologia tecnica, per lo sviluppo e ottenimento di fluidità nell'esposizione e nella descrizione.

I corsi di inglese IAAD. sono realizzati in collaborazione con My English School.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO SECONDO ANNO

ISDE/03 – DESIGN DEI SISTEMI

Design dei sistemi

Il corso mira a fornire agli studenti le competenze teoriche e operative per analizzare sistemi complessi (sociali, ambientali, produttivi), utilizzando strumenti visuali e metodologie sistemiche. Gli studenti impareranno a mappare relazioni, attori e dinamiche attraverso strumenti come causal loop diagram, stakeholder map e value network map, per sviluppare una visione olistica dei contesti progettuali.

Il corso promuove l'integrazione dell'approccio sistemico nei processi progettuali, stimolando la capacità di generare strategie innovative e sostenibili. Si pone particolare attenzione all'economia circolare, alla transizione ecologica, alla coerenza tra bisogni e risorse locali, e alla prototipazione di interventi ad alto impatto, a partire da casi studio e progettualità locali.

Il corso intende dotare gli studenti di criteri, metriche e strumenti per misurare e riflettere criticamente sugli effetti delle azioni progettuali. L'obiettivo è quello di allenare una capacità riflessiva e sistemica nell'orientare scelte progettuali responsabili, replicabili e scalabili.

ISDE/02 – DESIGN DEGLI AMBIENTI

Design degli ambienti

Il corso si propone di esplorare lo spazio non solo come dimensione fisica, ma come terreno politico, sociale ed esperienziale. Gli ambienti che progettiamo e abitiamo non sono mai neutri: condizionano comportamenti, determinano relazioni, costruiscono inclusioni ed esclusioni. Ogni gesto progettuale porta con sé una responsabilità, perché ha conseguenze concrete sul modo in cui viviamo insieme. In questo corso, gli studenti sono invitati a sviluppare uno sguardo critico e consapevole, capace di andare oltre la dimensione estetica o funzionale, per comprendere lo spazio come ecosistema complesso di relazioni. L'approccio transdisciplinare includerà anche il Life-Centred Design, allargando lo sguardo oltre l'essere umano per includere attori non umani, sistemi naturali, per leggere gli spazi come parte di ecosistemi più ampi. L'obiettivo è acquisire strumenti e riconoscere il ruolo che i progettisti hanno nel favorire o ostacolare pratiche di cittadinanza, inclusione e sostenibilità.

ISME/02 – BASIC DESIGN

Basics of design – visual thinking and systemic patterns

Il corso di Basic Design si propone come un percorso teorico e pratico sui principi visivi alla base del graphic design e della progettazione visuale. Gli argomenti e i temi trattati sono pensati per fornire una base di partenza non solo visiva, ma anche percettiva e metodologica, utile all'approccio alle varie discipline del design.

Al termine del corso lo studente sarà in grado di leggere e interpretare produzioni grafiche complesse, riconoscendo i principi visivi di base contenuti in esse. Sarà, inoltre, in grado di produrre con maggiore consapevolezza degli artefatti visivi, adoperando processi di progettazione ragionati e consapevoli.

ISDE/03 – DESIGN DEL SISTEMA PRODOTTO

Innovation management

Qual è la differenza tra un prodotto o un servizio alla base di un'azienda di successo e un progetto che non va da nessuna parte? Che un prodotto venga da una buona idea o che sia progettato secondo le logiche dello user-centred design non è sufficiente per la sua riuscita effettiva. Perché un progetto funzioni nel mondo reale, è necessario inserirlo all'interno di un sistema che lo renda possibile, sia da un punto di vista logistico che economico.

Il corso ha dunque l'obiettivo di preparare gli studenti a utilizzare le proprie capacità di designer per costruire business funzionanti a partire da un prodotto o un servizio, attraverso un approccio di business-aware design, che tenga conto non solo degli utenti per i quali si progetta, ma anche e soprattutto, delle esigenze di business. Al termine del corso gli studenti hanno acquisito la capacità di guardare al progetto con una visione ampia che comprenda la

sua fattibilità pratica: quanto costa, quanto si può guadagnare, quali scelte sono più o meno vantaggiose. Sono in grado di individuare, modificare e ipotizzare competitive strategy e business model per la buona riuscita di un prodotto o un servizio.

ISME/01 – METODOLOGIA DELLA PROGETTAZIONE

European projects design and management

Il corso introduce gli studenti alle logiche, agli strumenti e ai metodi della progettazione europea. L'analisi dei principali programmi di finanziamento UE permetterà di esplorare le opportunità rivolte a diversi ambiti: terzo settore, enti pubblici e mondo dell'impresa.

Attraverso l'approccio del Project Cycle Management europeo, saranno approfonditi i passaggi fondamentali di un progetto: definizione degli obiettivi, costruzione della partnership, pianificazione delle attività, elaborazione del budget e strategie di dissemination. Il corso alterna lezioni teoriche, esercitazioni pratiche e un project work finale, per consentire agli studenti di sperimentare l'intero processo di candidatura di un progetto europeo, sviluppando competenze spendibili in ambito professionale e creativo.

ISDE/03 – INNOVAZIONE DI PROCESSO

Processi di innovazione pubblica e design civico

L'applicazione delle metodologie del design al miglioramento delle politiche e dei servizi pubblici impone un cambio di paradigma: da una visione della politica come prodotto legislativo o amministrativo a una comprensione della stessa come intervento progettato.

Il design non è più un'aggiunta opzionale, ma un elemento intrinseco nella formulazione e nell'implementazione delle politiche pubbliche. Dentro questa dinamica si colloca una delle sfide più complesse: la tensione tra standardizzazione e personalizzazione dei servizi pubblici.

Il corso percorre l'intero ciclo di vita delle politiche e dell'innovazione sociale. Si parte dalla Programmazione delle Politiche Pubbliche, che offre il contesto teorico e i quadri di riferimento, per poi affrontare il Policy Design, in cui si imparano a modellare gli interventi. Si prosegue con il Public Service Design, focalizzato sull'implementazione di servizi centrati sull'utente, e con il modulo Co-Design, Civic Tech e Piattaforme Partecipate, dedicato al coinvolgimento attivo di cittadini e stakeholder. Il percorso si conclude con le Tecniche di Misurazione delle Policy, fondamentali per valutare l'impatto, l'efficacia e l'efficienza delle politiche pubbliche.

ISDC/07 – ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE

Presentation design tools

Il corso introduce alle tecniche e ai linguaggi della presentazione visiva di un progetto, con un approccio laboratoriale e orientato alla pratica.

Attraverso l'uso di strumenti digitali, di metodologie di design e di principi di comunicazione visiva, il corso guida alla realizzazione di presentazioni efficaci, chiare e convincenti, capaci di integrare contenuti testuali, grafici e visuali coerenti.

Una parte del percorso è dedicata alla generazione di immagini con Intelligenza Artificiale: gli studenti imparano a utilizzare il prompt design strutturato attraverso il metodo JSON, per ottenere immagini coerenti con la palette, il tono e gli obiettivi della presentazione.

ISSU/03 – PSICOLOGIA PER IL DESIGN E LA COMUNICAZIONE

Modelli di comunicazione comportamentale

Il corso esplora le dinamiche psicologiche e strategiche alla base della comunicazione di pubblica utilità, con particolare attenzione al comportamento umano, alla persuasione e ai meccanismi cognitivi che influenzano le decisioni. Attraverso modelli teorici (Nudge Theory, COM-B, Fogg Behaviour Model) e strumenti del marketing sociale, gli studenti apprendono come progettare messaggi e campagne capaci di generare cambiamenti positivi nei comportamenti individuali e collettivi.

L'approccio integra psicologia, comunicazione e design, con una forte componente digitale e laboratoriale.

ISDC/02 – STRATEGIE DI COMUNICAZIONE

Strategie di comunicazione

Il corso punta a fornire gli strumenti pratici e i modelli teorici per comprendere, valutare e sviluppare strategie di comunicazione. Particolare attenzione è dedicata alla comunicazione sociale, alla Corporate Social Responsibility e alle relative attività di comunicazione aziendale. Per una visione il più completa possibile, gli studenti sono guidati attraverso un percorso che parte dall'apprendimento delle principali tecniche di marketing e che si concentra successivamente sulla comunicazione, per poi approfondire la comunicazione digitale.

Ulteriore elemento di concretezza è fornito dalla descrizione e presentazione delle diverse professioni del mondo della comunicazione nonché dall'analisi del processo di management della comunicazione all'interno delle organizzazioni. Obiettivo del corso è imparare ad applicare la comunicazione integrata d'impresa, acquisire le competenze per sviluppare strategie di comunicazione e stakeholder engagement e per valutare una campagna di comunicazione.

ISSE/03 – ECONOMIA E MARKETING DELLA MODA

Economia e marketing della moda

Il corso affronta le varie componenti economiche e di marketing del sistema moda e del costume, con particolare riferimento alle caratteristiche della progettazione dal punto di vista dell'identità di marca, del prodotto e della distribuzione. Il corso fornisce le basi per comprendere le attuali dinamiche di innovazione sui processi che, in questo periodo, sono ulteriormente accelerate sia dal punto di vista della creatività, che della produzione e della distribuzione. In questo contesto si evidenziano i concetti di funzione d'uso, di sostenibilità e di second-hand, ormai di inevitabile attualità nelle imprese del settore.

Obiettivo del corso è l'acquisizione della consapevolezza della complessità del sistema della moda e la capacità di guardare in modo analitico al mercato, superando le fascinazioni indotte dagli storytelling espressi dai brand. Sono poste inoltre, le basi per progettare lo sviluppo di un nuovo brand, con la consapevolezza che il design debba coniugare l'invenzione e l'intuizione con i processi, con il mercato e con le politiche di marketing.

ISSE/01 – ORGANIZZAZIONE AZIENDALE

Organizzazione aziendale

In questo secondo modulo di Organizzazione aziendale gli studenti sono accompagnati in sessioni di approfondimento delle tematiche chiave dell'organizzazione aziendale e nella comprensione di tecniche, modelli e metodi organizzativi adatti al contesto di riferimento attuale.

Sono trattati sia temi connessi all'ecosistema organizzativo di un'azienda, come la gestione di un team, sia temi applicabili allo sviluppo dell'individuo, come la definizione e la gestione di obiettivi professionali individuali. Le lezioni prevedono momenti di natura teorica e metodologica e momenti applicativi e laboratoriali dove sono presentate le testimonianze in prima persona di esperti in management e innovazione. Obiettivo del corso è approfondire i concetti base dell'organizzazione aziendale e imparare ad applicare anche in questo ambito una mentalità affine al Project Management; vengono acquisite, inoltre, le competenze base per gestire in modo efficace un team di lavoro.

ISSC/01 – STORIA E CRITICA DEL DESIGN CONTEMPORANEO

Storia e critica del design

Il corso affronta l'ambito disciplinare della storia del design del XX secolo con l'obiettivo di fornire gli strumenti necessari a comprendere gli episodi più rilevanti della produzione culturale teorica e materiale del design del Novecento e a rapportarsi ad essa in maniera consapevole e critica. Seguendo un criterio cronologico e tematico, sono analizzate le vicende che maggiormente hanno inciso sulle trasformazioni della società e i processi innovativi che nel corso del XX e XXI secolo hanno mutato il significato di Cultural Heritage (dai musei, alle scuole sperimentali, alle associazioni).

Gli argomenti sono trattati in modo da mettere in relazione i casi studio con le politiche sociali, economiche e industriali, con lo sviluppo dei materiali e dei processi produttivi, con la cultura artistica e con le mutazioni dei linguaggi formali. Obiettivo del corso è sviluppare la capacità di svolgere autonomamente e presentare una ricerca storico-critica e interpretare criticamente un progetto di design.

ISSC/03 – STORIA DELL'ARTE

Storia dell'arte contemporanea e storia dell'arte sociale

Il corso, strutturato come un'introduzione alla contemporaneità, mira ad un viaggio all'interno della storia dell'arte moderna e contemporanea, in grado di dare gli strumenti per comprendere le innovazioni artistiche dei nostri giorni.

Il corso è strutturato come un'analisi storiografica che da fine Ottocento approda alla contemporaneità per portare gli studenti a interrogarsi sulla loro percezione dell'arte odierna, permettendo loro, alla fine del corso, di vedere con occhi diversi le medesime opere. Obiettivo del corso è sviluppare un pensiero critico personale e inedito, basato su solide basi storiografiche e socioculturali, che permette di leggere un'opera, conoscere i principali movimenti artistici e i protagonisti del mondo dell'arte.

DISCIPLINE DI INSEGNAMENTO TERZO ANNO

ISDE/03 – DESIGN DEI SERVIZI

Service lab

Il corso propone un percorso di alfabetizzazione su strumenti e metodologie avanzati del service design, con un focus particolare su ambiti sociali, culturali e imprese. Il corso permette di imparare a esplorare, indagare e “sentire” bisogni, contesti, attori e vincoli attraverso metodi di design research per giungere a prototipare, testare e comunicare servizi innovativi, passando dal concept al progetto concreto. Durante il corso, gli studenti lavoreranno su brief reali o simulati che trattano temi rilevanti nelle aree sociale, culturale e aziendale, con quesiti di sfida attuali. L'obiettivo è che possano costruire competenze di progettazione di servizi a impatto, dalla ricerca fino alla presentazione finale.

ISSE/02 – ORGANIZZAZIONE E GESTIONE DELLA PROFESSIONE

Professioni del futuro

Il corso si pone l'obiettivo di portare gli studenti a comprendere l'importanza dell'ultimo anno del percorso triennale in Innovation Design: un anno durante il quale saranno chiamati a prendere decisioni importanti sul loro futuro di medio termine (3/5 anni). Coloro che inizieranno la carriera lavorativa dovranno decidere se approcciarsi al mercato del lavoro come imprenditori, dipendenti, liberi professionisti etc. Occorrerà quindi avere chiaro cos'è il mercato del lavoro e le regole che lo governano, acquisire competenze soft (time management, lavoro per obiettivi, comunicazione e ascolto) e acquisire strumenti per orientare la propria scelta per il proprio futuro.

ISSE/01 - ORGANIZZAZIONE AZIENDALE

Strutture e comportamenti organizzativi

Il corso affronta le caratteristiche delle strutture organizzative passate, presenti e future, per comprenderne mission, valori, processi, risorse e cultura. Sono analizzati il cambiamento organizzativo in atto e le modalità di lavoro emergenti e, in ultimo, viene approfondito il tema della gestione delle persone, motore pulsante delle organizzazioni stesse. Particolare rilievo è dato all'approfondimento delle soft skills, quali la gestione delle emozioni, la comunicazione efficace, la leadership inclusiva e la capacità di lavorare in un contesto diversificato.

Obiettivo del corso è comprendere le diverse tipologie di organizzazioni utilizzando molteplici prospettive (economiche, sociologiche o psicologiche) e individuare i caratteri comuni, le modalità di relazione interne ed esterne, la loro efficacia. Inoltre, viene acquisita la capacità di analizzare e autovalutarsi rispetto alle nuove competenze richieste dalle organizzazioni e fare un bilancio personale.

ISST/03 – INNOVAZIONE TECNOLOGICA

Tecnologie emergenti

Il corso esplora le principali tecnologie emergenti che stanno trasformando il design contemporaneo. Attraverso esempi, discussioni e piccole esercitazioni pratiche, gli studenti imparano a comprendere come l'intelligenza artificiale, l'automazione e l'Internet of Things possano diventare strumenti per l'innovazione.

Gli studenti conosceranno quindi come AI, IoT e automazione influenzano la società e il design, sapranno utilizzare strumenti digitali per ideare e visualizzare e ragioneranno su come valutare criticamente gli impatti etici, culturali e sociali dell'innovazione tecnologica.

ISDE/03 – INNOVAZIONE TIPOLOGICA

Innovazione tipologica

Il corso introduce al tema dell'innovazione tipologica, analizzando come i prodotti cambiano forma, funzione e significato fino a trasformarsi in servizi o sistemi. Si mettono a confronto esempi, metodologie e casi applicativi per fornire strumenti utili alla lettura critica e alla sperimentazione progettuale. Al termine del corso lo studente sarà in grado di analizzare l'evoluzione delle tipologie di prodotto e comprendere la trasformazione da prodotto a servizio e sistema e proporre soluzioni con attenzione a sostenibilità e accessibilità.

ISSE/01 – GESTIONE DEL PROGETTO

Gestione del progetto

Il corso affronterà i principi del Project Management applicati ai contesti dell'Innovation Design. Le lezioni costituiranno una panoramica sui fondamenti della disciplina e sulle metodologie di applicazione, con particolare attenzione alla gestione di progetti complessi e multidisciplinari. L'obiettivo sarà fornire agli studenti strumenti teorici e pratici per affrontare l'intero ciclo di vita di un progetto, dalla pianificazione alla chiusura, integrando metodologie tradizionali e agili. Saranno inoltre sviluppate competenze trasversali e soft skills legate al ruolo del Project Manager, favorendo momenti di confronto, esercitazioni e simulazioni in aula.

ISSE/01 – DESIGN MANAGEMENT

Design management

Il corso si propone di fornire conoscenze approfondite nel campo del design strategico con l'obiettivo di trasferire le potenzialità del design stesso nella gestione di processi di innovazione all'interno di organizzazioni e aziende. Il corso si occupa delle dinamiche che investono in modo diretto la configurazione strategico ambientale di prodotti e servizi, con particolare riferimento a quelli che incorporano innovazione di fruizione o di processo.

Vengono pertanto affrontati i processi attraverso cui il prodotto/servizio si connette, da una parte, agli sviluppi complessivi dell'economia e dell'innovazione, dall'altra alle modalità strategiche e operative delle imprese nella gestione dell'innovazione e delle risorse organizzative.

ISSE/02 – GESTIONE DELL'ATTIVITÀ PROFESSIONALE

Professional skills for inclusive projects

A partire dalla gestione della progettazione e dei suoi step (dal brief di progetto all'esecuzione), il corso si concentra sulla responsabilità del design non solo di rispettare standard tecnici di accessibilità, ma di abbracciare la diversità umana nella sua interezza, considerando nella progettazione aspetti come abilità fisiche e cognitive, età, background culturale e linguistico, contesti ambientali e situazionali.

L'obiettivo ultimo del corso è quello di sviluppare competenze e fornire strumenti per progettare in modo inclusivo by design.