



Politecnico  
di Torino



PoliTO Master School

jer

MASTER DI PRIMO LIVELLO

## Interior, Exhibit & Retail Design

a.a. 2024/25 – Undicesima edizione



L'obiettivo primario è la formazione di figure professionali

nel settore della **progettazione degli interni**,

che completa percorsi di studio orientati al campo del design.

In sintesi, si tratta di competenze e capacità legate all'impostazione  
e gestione del progetto interno relativo ai diversi contesti funzionali,

al progetto del dettaglio, al comfort degli ambienti interni,

alla rappresentazione efficace del progetto e all'uso delle tecnologie digitali.

I discenti sono inoltre educati a specifiche sensibilità  
connesse al progetto contemporaneo, prima fra tutte quella per la sostenibilità.



## TABELLA INSEGNAMENTI

Insegnamenti	SSD	CFU	Ore	Docente
Modulo introduttivo di azzeramento	ICAR/12 ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	7	70	Anna Pellegrino
Atelier 1: Home Design (Progettazione spazi abitativi)	ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	10	100	Luca Vivanti
Atelier 2: Exhibit Design (Progettazione spazi espositivi)	ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	10	100	Valeria Minucciani
Atelier 3: Fairs & Events Design (Progettazione eventi temporanei)	ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	8	80	Claudio Multari
Atelier 4: Retail Design (Progettazione spazi per la vendita)	ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	10	100	Stefania Musso
Innovation & Challenges LAB	ICAR/13 ICAR/16 ICAR/17 ING-IND/11	7	70	Beatrice Lerma
Tirocinio/Project work e prova finale		10	250	
	<b>Totale</b>	<b>62</b>	<b>770</b>	



## MODULO INTRODUTTIVO DI AZZERAMENTO

7 CFU (70 ore)

Docente titolare: prof.ssa [Anna Pellegrino](#)

### PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO

Il corso prevede una trattazione metodologica iniziale, volta a introdurre e consolidare criteri e strumenti per il progetto di interni che verranno ripresi e approfonditi nei successivi Atelier progettuali. Viene affrontato il tema della qualità dell'ambiente interno in rapporto ad aspetti di comfort e benessere degli occupanti e introdotti ed applicati strumenti per la modellazione digitale e la restituzione statica e dinamica del progetto di interni.

### RISULTATI ATTESI

Capacità di definire un quadro di esigenze e requisiti relativi ai temi della qualità ambientale, ed in particolare agli aspetti propri dell'ambiente luminoso e sonoro e della sostenibilità ambientale dei materiali. Conoscenza dei principali applicativi utilizzati nel mondo della computer grafica; consapevolezza nella scelta dei più idonei applicativi in funzione del lavoro commissionato, dalle prime proposte progettuali alla produzione degli elaborati multimediali per il cliente.

### PROGRAMMA

Il programma del modulo comprende:

- Nozioni relative alla qualità dell'ambiente interno, cenni al protocollo WELL e focus su principi e tecniche di progettazione dell'ambiente luminoso e sonoro
- Cenni alla sostenibilità ambientale dei materiali
- Nozioni e tecniche necessarie alla comunicazione nel Design di Interior, trasmettendo una visione globale e interdisciplinare su strumenti, attori e componenti fondamentali della comunicazione visiva applicata alla modellazione digitale e alla successiva restituzione statica e dinamica del progetto
- Cenni alla storia contemporanea del prodotto di arredo in Italia.

### METODOLOGIA DIDATTICA

Sono previste lezioni frontali ed esercitazioni progettuali che, per la parte di rappresentazione del progetto di interni prevedono l'uso dei principali software di modellazione 3D: 3ds Max e il motore di Render Corona per le immagini e i video graficamente più curati, Twin Motion/Lumion per i concept/modelli di studio.

Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi per la preparazione degli elaborati d'esame.



## ATELIER 1: HOME DESIGN (Progettazione spazi abitativi)

10 CFU (100 ore)

Docente titolare esterno: arch. [Luca Vivanti](#)

### PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO

Il corso verterà sulla progettazione e il ridisegno di spazi abitativi residenziali con elementi di arredo tratti da produzione seriale (appartamenti di medio grandi dimensioni). Inoltre verrà sottoposto anche il tema della progettazione di un prodotto di arredo (concept). Gli studenti suddivisi in gruppi affronteranno quindi entrambe le tematiche su casi reali sottoposti dalle aziende sponsor.

### RISULTATI ATTESI

La capacità di affrontare coerentemente un progetto di design degli interni abitativi e prendere confidenza con la progettazione di elementi di arredo, in maniera da potersi realmente confrontare con il mondo del lavoro. Anche i tempi e metodi sono coerenti con il mondo del lavoro.

### PROGRAMMA

L'Atelier 1 si articolerà su lezioni frontali su diverse tematiche:

- Metodi e criteri per il progetto di interni domestici
- Materiali per gli interni residenziali
- Il progetto del dettaglio (prodotto)
- Neuromarketing e strategie progettuali prodotti e ambienti domestici (progettare l'emozionalità)
- Tecniche di rappresentazione digitale
- Illuminotecnica per ambienti residenziali
- Immagine digitale per il prodotto e l'architettura

### METODOLOGIA DIDATTICA

Oltre alle lezioni frontali sono previsti momenti di progettazione in aula con assistenza dei docenti e revisioni di progetto nelle varie fasi di avanzamento.

Sono previste visite presso le aziende che supportano i temi progettuali e se possibile anche ai cantieri dove si svolgerà il tema dell'esercitazione.

Negli ultimi anni sono stati inoltre invitati diversi illustri professionisti internazionali del settore degli interni, ad illustrare le loro esperienze lavorative in vari paesi del mondo, per rappresentare agli studenti le differenti metodologie di approccio al progetto dalla micro alla macro scala.



## ATELIER 2: EXHIBIT DESIGN (Progettazione spazi espositivi)

10 CFU (100 ore)

Docente titolare: prof.ssa [Valeria Minucciani](#)

### PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO

Dopo l'introduzione sui principi teorici di base dell'impostazione di un progetto di exhibit permanente (con specifico riferimento all'allestimento museale) gli studenti saranno invitati a ideare un progetto di allestimento con specifico focus sulla grafica, sui materiali, sui dettagli, sull'illuminazione.

### RISULTATI ATTESI

Capacità di gestire un progetto di allestimento: dal concept narrativo a quello spaziale, con capacità di approfondire i dettagli e comunicare efficacemente il progetto.

### PROGRAMMA

Moduli:

- Il progetto museografico espositivo
- Il museo: tendenze attuali
- Marketing
- Grafica, comunicazione e multimedialità nell'exhibit
- Nuovi materiali per l'exhibit
- Il progetto espositivo e il dettaglio
- Il progetto multimediale
- Illuminotecnica per l'Exhibit

### METODOLOGIA DIDATTICA

Gli studenti lavoreranno in piccoli gruppi. Il modulo è organizzato secondo lezioni frontali e revisioni dei progetti (con docenti singoli e con gruppi di docenti).



## ATELIER 3: FAIRS & EVENTS DESIGN (Progettazione eventi temporanei)

8 CFU (80 ore)

Docente titolare esterno: arch. [Claudio Multari](#)

### PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO

Il corso è rivolto a un settore emergente nel campo della progettazione degli interni, ed è relativo a eventi temporanei, effimeri, e alla fiera intesa come luogo strategico di comunicazione e di marketing per le aziende.

Le problematiche specificamente connesse all'approccio progettuale saranno presentate da diversi punti di vista, con il supporto di una esercitazione d'Atelier che ne simulerà gli aspetti complessi.

### RISULTATI ATTESI

I risultati attesi sono sostanzialmente la padronanza della gestione programmatica di un evento, la pianificazione delle fasi operative e la capacità di progettare e gestire l'allestimento, i rischi e gli imprevisti tipici di un evento.

### PROGRAMMA

Ripartizione del corso in moduli:

- Management degli eventi
- Progettare in fiera
- Allestimenti e strutture
- Materiali per gli eventi
- Il Marketing per gli eventi
- L'evento culturale
- Know-how Sponsor

### METODOLOGIA DIDATTICA

Sono previste lezioni frontali e revisioni del tema d'esame.



**ATELIER 4: RETAIL DESIGN**  
**(Progettazione spazi per la vendita)**  
10 CFU (100 ore)

Docente titolare esterna: *arch. Stefania Musso*

**PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO**

L'Atelier ha come obiettivo l'aggiornamento sui temi della cultura del retail, del marketing, della multicanalità delle strategie di comunicazione e della sostenibilità. Alla luce dei cambiamenti della filosofia del punto vendita, verranno discussi i modelli attuali di organizzazione spaziale e i nuovi scenari, con riferimento alle diverse gamme del Retail.

**RISULTATI ATTESI**

Il percorso didattico-progettuale propone una stretta sinergia tra i moduli di insegnamento, il briefing aziendale oggetto di esercitazione, le esigenze tecnico-normative e lo sviluppo di capacità creative e decisionali del progettista, nell'intento di infondere una cultura progettuale politecnica aperta al lavoro in team e alla sensibilità critica nell'individuare i nuovi modelli comportamentali del pubblico.

**PROGRAMMA**

Questi i moduli che compongono l'atelier:

- La progettazione del punto vendita: ieri, oggi e domani
- Grafica e comunicazione nel retail
- Marketing emozionale
- Visual merchandising
- Progettazione per il franchising
- Le grandi catene del retail internazionale
- Illuminotecnica per il retail
- Nuovi materiali per il retail

**METODOLOGIA DIDATTICA**

La didattica si articola con un'alternanza di lezioni teoriche e revisioni dell'esercitazione progettuale, che coinvolge uno o più sponsor di atelier, calando il discente in un contesto metodologico analogo a quello lavorativo con un approfondimento che va dall'ideazione alla costruzione del progetto.



Politecnico  
di Torino



jer

## INNOVATION & CHALLENGES LAB

7 CFU (70 ore)

Docente titolare: prof.ssa Beatrice Lerma

### PRESENTAZIONE CONTENUTI DEL CORSO

Laboratorio incentrato su una challenge progettuale a tema variabile in relazione alle tendenze emergenti dei settori professionali affrontati (abitazione, exhibit, fiere/eventi e retail) e a forte contenuto di innovazione. Le conoscenze e le competenze acquisite e sviluppate durante i moduli precedenti sono alla base della progettazione che gli studenti affronteranno in questo Laboratorio.

### RISULTATI ATTESI

Il corso prevede che gli studenti maturino la capacità di definire le prospettive di sviluppo di un progetto di interior, a partire dalla domanda di un committente, valutando coerenza delle scelte progettuali rispetto alle esigenze legate alla produzione e al mercato, secondo le principali strategie di marketing.

### PROGRAMMA

A partire da un brief condiviso con un'azienda o un ente esterno, verranno analizzati e definiti scenario, target, e quindi concept, da sviluppare secondo i metodi e gli strumenti acquisiti nei precedenti atelier. Le attività saranno sia individuali (acquisizione di competenze, capacità di restituirle in modo strutturato), sia collettive (attività progettuali svolte in gruppi di max 3-4 membri).

Sono previsti moduli relativi a: progettazione di allestimenti, interior design, progetto della luce e del well-being, user experience, rapporto tra materiali e progetto, e inoltre rappresentazione reale e virtuale, anche nel meta-verso.

### METODOLOGIA DIDATTICA

Le attività previste all'interno del laboratorio sono strutturate a partire da lezioni frontali, ma vedranno la maggior parte delle ore dedicate ad attività di progetto e workshop in aula, e visite/incontri con aziende inerenti al tema della challenge, che varia ogni anno.