

Università	Politecnico di TORINO
Classe	L-4 R - Disegno industriale
Nome del corso in italiano	Design e comunicazione <i>adeguamento di: Design e comunicazione (1449804)</i>
Nome del corso in inglese	Design and Communication
Lingua in cui si tiene il corso	italiano
Codice interno all'ateneo del corso	81471
Data di approvazione della struttura didattica	25/03/2025
Data di approvazione del senato accademico/consiglio di amministrazione	02/04/2025
Data della consultazione con le organizzazioni rappresentative a livello locale della produzione, servizi, professioni	18/01/2010 -
Data del parere favorevole del Comitato regionale di Coordinamento	
Modalità di svolgimento	a. Corso di studio convenzionale
Eventuale indirizzo internet del corso di laurea	https://www.polito.it/corsi/81-6
Dipartimento di riferimento ai fini amministrativi	ARCHITETTURA E DESIGN
EX facoltà di riferimento ai fini amministrativi	
Massimo numero di crediti riconoscibili	48 - max 48 CFU, da DM 931 del 4 luglio 2024
Numero del gruppo di affinità	1

Obiettivi formativi qualificanti della classe: L-4 R Disegno industriale

a) Obiettivi culturali della classe

I corsi della classe hanno come obiettivo la formazione di designer in grado di coniugare con capacità critica i saperi della cultura umanistica e della cultura tecnico-scientifica, in tutte le fasi di ideazione, sviluppo e realizzazione di artefatti. In particolare, le laureate e i laureati nei corsi della classe devono possedere: - conoscenze negli ambiti del sapere tecnico-scientifico, umanistico ed economico-sociale che costituiscono il corpus strutturale della disciplina e sono in grado di supportare, nei differenti percorsi formativi intrapresi, le diverse specializzazioni del progetto di design; - capacità e abilità specifiche del contesto di vocazione del corso di studi, relative al piano teorico-critico, storico, progettuale e tecnico-applicativo; - capacità nella selezione ed elaborazione di dati e informazioni, finalizzate a individuare gli aspetti principali che caratterizzano contesti e situazioni; - capacità di comprensione dei contesti di intervento, ovvero definizione degli obiettivi e formulazione del giusto registro comunicativo per illustrare le scelte progettuali attraverso dati, informazioni e forme di visualizzazione; - abilità nell'applicazione di conoscenze, strumenti, metodologie e tecniche proprie del design e delle sue specializzazioni; - capacità di lavorare in gruppo, gestire problemi complessi e conflittualità del progetto di design, definire soluzioni creative di problemi, facilitare la collaborazione tra le diverse competenze professionali coinvolte nei processi di progetto.

b) Contenuti disciplinari indispensabili per tutti i corsi della classe

I contenuti dei corsi di laurea della classe comprendono in ogni caso attività finalizzate all'acquisizione di: - conoscenze di base della cultura e della storia del design, delle teorie, delle metodologie e degli strumenti per il progetto, accompagnate dalla capacità di integrare altri saperi e competenze riguardanti aspetti rilevanti per il progetto di design; - conoscenze di base utili alla rappresentazione visiva di artefatti e spazi, fornite dalle applicazioni di geometria descrittiva, dal disegno tecnico e dalla rappresentazione analogica e digitale; - una formazione scientifica di base per la comprensione degli aspetti legati alle proprietà fisiche e chimiche dei materiali; - una formazione scientifica di base nelle discipline tecnologiche per la comprensione degli aspetti legati ai processi di lavorazione e trasformazione dei materiali, alla forma, al colore, agli aspetti percettivi e ai processi di produzione degli artefatti, anche in relazione ai fenomeni di trasformazione digitale e alle tecnologie digitali integrate negli oggetti; - conoscenze di base relative alle discipline della storia dell'arte, dell'architettura, della letteratura, dell'estetica e della psicologia; - conoscenze fondamentali della cultura teorica, storico-critica e metodologica del progetto di design e dei suoi aspetti applicativi, in sintonia con lo stato dell'arte della disciplina nelle sue diverse declinazioni e articolazioni;

- conoscenze fondamentali di cultura tecnologica del progetto, delle tecnologie della produzione, delle tecnologie di lavorazione dei materiali, delle modalità di rappresentazione e comunicazione del progetto; - conoscenze nell'ambito delle discipline demo-etno-antropologiche, psicologico-sociali, economico-sociali, del diritto, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo finalizzate alla ricerca, allo sviluppo e alla realizzazione del progetto di design all'interno di sistemi produttivi e sociali complessi, con riferimento al bilanciamento tra desiderabilità dal punto di vista dell'utente, fattibilità di produzione e convenienza delle soluzioni individuate dal punto di vista del mercato.

c) Competenze trasversali non disciplinari indispensabili per tutti i corsi della classe

Le laureate e i laureati nei corsi della classe devono essere in grado di: - lavorare in gruppo e dialogare con esperti di altri settori; - aggiornare le proprie competenze e comprendere i linguaggi progettuali ed espressivi contemporanei; - organizzare il proprio lavoro, predisponendolo e gestendolo rispetto alla complessità e pluralità dei contesti produttivi e sociali; - comunicare in modo rigoroso ed efficace impiegando differenti elaborazioni analogiche, digitali e multimediali.

d) Possibili sbocchi occupazionali e professionali dei corsi della classe

I principali sbocchi occupazionali per le laureate e i laureati nei corsi della classe sono quelli della progettazione, sviluppo e comunicazione di artefatti nei contesti della libera professione, delle istituzioni e degli enti pubblici e privati che operano nel campo dello sviluppo di nuovi prodotti e servizi. Gli ambiti di intervento principali di laureate e laureato in disegno industriale sono: - il design del prodotto, riferito alla progettazione, allo sviluppo e alle metodologie di programmazione e produzione di oggetti, nonché alla rappresentazione materica, formale e funzionale di artefatti e prodotti d'uso e strumentali, nei diversi ambiti delle attività umane; - il design della comunicazione visiva e multimediale, riferito alla progettazione, allo sviluppo e alla realizzazione di sistemi e artefatti comunicativi analogici e digitali, quali prodotti grafici, editoriali, multimediali e interattivi, segnaletica ambientale, modellazione e simulazione virtuali e aumentate, anche con riferimento ai meccanismi della percezione, dei linguaggi visivi e dei sistemi cromatici; - il design dell'allestimento degli interni, riferito alla progettazione, allo sviluppo e alla rappresentazione degli spazi e degli allestimenti fisici, virtuali e interattivi, alla valutazione economico-estimativa delle alternative progettuali; - il design della moda, riferito alla progettazione, allo sviluppo e alla rappresentazione materica, formale, cromatica e funzionale dei prodotti moda, accessori, gioielli, abbigliamento sportivo e tecnico e dispositivi indossabili.

e) Livello di conoscenza di lingue straniere in uscita dai corsi della classe

Oltre l'italiano, le laureate e i laureati dei corsi della classe devono essere in grado di utilizzare efficacemente, in forma scritta e orale, almeno una lingua dell'Unione Europea, con riferimento anche ai lessici disciplinari.

f) Conoscenze e competenze richieste per l'accesso a tutti i corsi della classe

Per l'accesso ai corsi di studio della classe sono richieste conoscenze e competenze di matematica, logica, storia, storia dell'arte, rappresentazione, come fornite dalle scuole secondarie di secondo grado.

g) Caratteristiche della prova finale per tutti i corsi della classe

La prova finale consiste nella predisposizione di un elaborato su un argomento coerente con gli obiettivi formativi della classe.

h) Attività pratiche e/o laboratoriali previste per tutti i corsi della classe

Nei percorsi di studio sono previste attività laboratoriali nelle aree del progetto di design, declinate nei differenti ambiti di specializzazione.

i) Tirocini previsti per tutti i corsi della classe

Sono inclusi nel percorso di studi attività di tirocinio e stage o iniziative quali workshop con professionisti e aziende, finalizzati a favorire l'incontro tra studenti e mondo professionale e aziendale.

Sintesi della relazione tecnica del nucleo di valutazione

Il corso è una trasformazione, anche in adeguamento al D.M. 270/04, del pre-esistente corso in Disegno Industriale. Le risorse di personale, tecnologiche e materiali appaiono più che sufficienti. Con riferimento al corso pre-esistente, in base agli ultimi dati disponibili, gli studenti iscritti negli A.A. dal 2004-2005 al 2008-2009 sono cresciuti da 510 a 677, ed i laureati hanno avuto un corrispondente incremento. Il Nucleo di Valutazione constata come la progettazione del Corso di Laurea in Design (L-4) sia stata effettuata nell'ambito dell'azione di coordinamento condotta a livello complessivo di Ateneo – come si evince dai verbali del Senato Accademico. A parere del Nucleo, la proposta risulta quindi adeguatamente progettata, con obiettivi formativi chiaramente formulati. Il Nucleo conferma inoltre che il Corso di Laurea è proposto da una Facoltà – Architettura I – che soddisfa i requisiti di docenza con risorse proprie.

Il Nucleo di Valutazione esprime dunque parere favorevole sulla proposta.

Sintesi della consultazione con le organizzazioni rappresentative a livello locale della produzione, servizi, professioni

La consultazione con il sistema socio-economico e le parti interessate, è avvenuta il 18 gennaio 2010 in un incontro della Consulta di Ateneo, a cui sono stati invitati 28 rappresentanti di organizzazioni della produzione, dei servizi e delle professioni, aziende di respiro locale, nazionale ma anche internazionale; presenti anche importanti rappresentanti di esponenti della cultura.

Nell'incontro sono stati delineati elementi di carattere generale rispetto alle attività dell'ateneo, una dettagliata presentazione della riprogettazione dell'offerta formativa ed il percorso di deliberazione degli organi di governo.

Sono stati illustrati gli obiettivi formativi specifici dei corsi di studio, le modalità di accesso ai corsi di studio, la struttura e i contenuti dei nuovi percorsi formativi e gli sbocchi occupazionali.

Sono emersi ampi consensi per lo sforzo di razionalizzazione fatto sui corsi, sia numerico sia geografico, anche a fronte di una difficoltà attuativa ma guidata da una chiarezza di sostenibilità economica al fine di perseguire un sempre più alto livello qualitativo con l'attenzione anche all'internazionalizzazione.

Consensi che hanno trovato riscontro in una votazione formale con esito unanime rispetto al percorso e alle risultanze della riprogettazione dell'Offerta formativa.

Annualmente il Collegio Design incontra la Consulta di Dipartimento (Consulta DAD):

http://www.dad.polito.it/il_dipartimento/organizzazione/commissioni_deleghe_e_incarichi/commissioni/commissioni_permanenti/commissione_consulta_per_la_didattica), per il confronto costante sui risultati ottenuti dal CdL e, in particolare, sulle istanze contemporanee del design e sui processi di cambiamento socio-professionale. Il Collegio Design, inoltre, attraverso il Dipartimento di Architettura e Design è coinvolto nell'indagine "Design in Piemonte 2017" sul valore economico del design piemontese, realizzata dalla Camera di commercio di Torino insieme al Politecnico di Torino (DAD - Dipartimento di Architettura e Design e DIGEP - Dipartimento di Ingegneria Gestionale e della Produzione) e all'Osservatorio Culturale del Piemonte (OCP). L'indagine risponde alla necessità di aggiornare i risultati delle precedenti edizioni con lo scopo di cogliere le evoluzioni del settore negli ultimi anni, rivedere il perimetro di analisi e i confini dell'economia design - oriented, individuando alcune possibili azioni da intraprendere per favorirne lo sviluppo sul territorio, anche nell'ambito formativo (Design Piemonte 2017).

Obiettivi formativi specifici del corso e descrizione del percorso formativo

Il Corso di Studi in Design e Comunicazione forma un/una designer laureato/a di primo livello: una figura di progettista in grado di applicare un metodo progettuale con sensibilità multidisciplinare in grado di collaborare con i diversi saperi specialistici legati al progetto, alla produzione e al mercato dei nuovi prodotti d'uso, fisici o grafici/multimediali.

Chi è laureato in Design e Comunicazione è in grado di elaborare concept grafici, di prodotto e di servizi che siano innovativi e che tengano conto della persona come generatore delle esigenze e come utilizzatore finale, nonché dell'ambiente inteso come contesto storico, sociale, culturale, economico e naturale nel quale i prodotti vengono utilizzati. Laureati e laureate in Design e Comunicazione sono in grado di collaborare con figure specialistiche delle aree tecnico-scientifiche e umanistiche (che informano anche la multidisciplinarietà delle differenti aree di apprendimento del Corso di Studi), nel confronto, in campo progettuale, sui temi dei materiali e della produzione, della sostenibilità ambientale, del rapporto con la storia, della valutazione economica, della psicologia dei consumi, dell'ergonomia cognitiva e della comunicazione-rappresentazione.

Due le figure professionali formate dal Corso di Studi: Designer per il Prodotto e Designer per la Comunicazione.

Nel percorso formativo viene dedicata particolare attenzione ai nuovi comportamenti e al significato dei processi di produzione (anche artigianali) rispetto alle seguenti tematiche trasversali:

- la Sostenibilità ambientale, prerequisito di ogni attività di progetto e di produzione, è un ambito importante del Corso di Studi per progettare e produrre secondo le linee guida dell'ecodesign sia per il Designer per il prodotto che per il Designer per la comunicazione;
- il Sociale, tematica storicamente molto presente sul territorio piemontese, negli ultimi anni sta caratterizzando la formazione offerta da questo Corso di Studi. L'ambito sta riscuotendo grande rilievo a livello professionale ed economico, ciò è dimostrato dalla nascita di molte realtà associative che si occupano di interventi educativi e di assistenza (associazioni culturali e cooperative di tipo B, fondazioni) o di reinserimento lavorativo a soggetti vulnerabili (disabilità, povertà e grave emarginazione adulta);
- una delle declinazioni attuali del design considera il progetto fondamentale per la valorizzazione dei Beni culturali. Si tratta di un ambito dinamico è multidisciplinare in cui la figura del Designer per il prodotto o del Designer per la comunicazione è in grado di agire a livello strategico, di processo e prodotto attraverso le competenze specifiche che rimandano, per esempio, al service design, all'allestimento espositivo, all'outdoor design, al light design e alla comunicazione;
- una tematica di grande interesse affrontata nel Corso di Studi è legata al Digitale. Con questo termine si considerano i temi relativi al digital manufacturing, ai fablab o ai maker. È indubbio che il mondo produttivo stia virando ampiamente verso logiche processuali di tipo digitale, mondo in cui le competenze del design possono essere utili per la progettazione di prodotti, di interfacce comunicative ma anche di processi funzionali.

Le attività didattiche nel Corso di Studi sono organizzate in una successione di:

- formazione comune (che si sviluppa nel corso del primo anno e, in parte, nel primo periodo didattico del secondo anno, per poi proseguire nel secondo periodo didattico del terzo anno);
- formazione caratterizzante l'orientamento di Design per il Prodotto o di Design per la Comunicazione (che si sviluppa a partire dal primo periodo didattico del secondo anno fino al primo periodo didattico del terzo anno compresi).

La didattica di entrambe le fasi è strutturata in laboratori (da 2 a 4 discipline componenti): disciplinari quelli relativi alla cultura di base, interdisciplinari quelli che si occupano dello sviluppo del progetto.

Per quanto riguarda la formazione comune, essa si sviluppa attraverso i laboratori di "Keywords design", "Modelling design", "Rappresentazione del progetto" (primo anno) e "Sostenibilità e design" (primo anno), ma anche "Materiali e loro tecnologie applicati al design" e "Storytelling e animazione virtuale" (secondo anno) volti a fornire agli/alle studenti delle competenze di base (nel primo anno) e avanzate (nel secondo anno) per la futura professione di Designer per il prodotto o di Designer per la Comunicazione. Completano la formazione comune i laboratori progettuali metodologici interdisciplinari di "Concept Design" (primo anno) e "Design di Scenario" (secondo anno), che si sviluppano in sequenza, in linea con la metodologia formativa per cui gli/le studenti imparano a controllare e a gestire gradi crescenti di complessità della domanda progettuale. Infine, il secondo periodo didattico del terzo anno è inteso come un momento di ulteriore esplorazione e sperimentazione tematica riunendo, indipendentemente dall'orientamento scelto, gli/le studenti in sei laboratori paralleli che affrontano diversi temi del progetto di design: "Art direction design", "Design for social impact", "Design per i beni culturali", "Design per il digital retail", "Exhibit design", "Innovazione imprenditoriale e design".

Per quanto riguarda la formazione caratterizzante per l'orientamento di Design per il Prodotto o di Design per la Comunicazione - la cui scelta tra i due percorsi avviene in occasione della formulazione del carico didattico per il secondo anno (settembre) - essa ha avvio a partire dai laboratori alternativi di "Storia dell'architettura e del design" o "Storia della comunicazione visiva e del design" (rispettivamente per l'orientamento Prodotto e Comunicazione, secondo anno), e prosegue con i laboratori di "Design per l'Industrializzazione" o "Communication design" (rispettivamente per l'orientamento Prodotto e Comunicazione, secondo anno) e con i laboratori progettuali metodologici interdisciplinari di "Design dell'Esplorazione" o "Digital Communication" (rispettivamente per l'orientamento Prodotto e Comunicazione, terzo anno). Questi ultimi completano la sequenza della metodologia formativa, affrontando domande progettuali di complessità elevata.

Un ulteriore momento di perfezionamento e di accompagnamento al mondo del lavoro è dato dal tirocinio, tradizionalmente obbligatorio e collocato al terzo anno del Corso di Studi, è inteso come una prima concreta occasione per confrontarsi con il mondo del lavoro attraverso un'esperienza di 300 ore, di cui 280 ore nella struttura ospitante (azienda, studio professionale, centro ricerca o ente locale). Per lo svolgimento del tirocinio, il Corso di Studi dispone di un network di partner convenzionati attivi sul territorio regionale e nazionale in continuo aggiornamento e implementazione (oltre 400 realtà). I/le delegati/e ai Tirocini del Corso di Studi, in collaborazione con il Servizio Job Placement di Ateneo, offrono un servizio di informazione, contatto e tutoraggio prima e durante questa ulteriore attività formativa.

Le principali aree di apprendimento per la formazione dei profili professionali formati dal Corso di Studi, appartengono a:

- Humanities, economia e management (un'area che raggruppa conoscenze e competenze multidisciplinari legate a storia dell'architettura, storia del design, storia della comunicazione visiva, antropologia, ergonomia, tecniche di scrittura, psicologia, marketing, economia, management, etc.);
- Tecnologia e ingegneria (un'area che raggruppa conoscenze e competenze multidisciplinari legate a statica, informatica, scienze dei materiali, ingegneria meccanica, fisica tecnica, etc.);
- Metodologia e cultura del progetto (dalle basi della teoria del progetto, alla cultura tecnologica, al concept design, al design di scenario, all'exploring design, dal communication design fino allo UX/UI design, l'ingegnerizzazione, fino agli affondi più caratterizzanti sull'art direction, il social design, il cultural heritage, l'exhibit design, etc.);
- Rappresentazione e modellazione del progetto (da come si rappresenta un progetto, alla modellazione reale e virtuale, a come lo si fotografa, fino ai modelli virtuali per la produzione);
- Sostenibilità del progetto (dalla sostenibilità chimica di processi e materiali ai requisiti ambientali del prodotto).

A queste si sommano aree di apprendimento trasversali legate, ad esempio, all'autonomia di giudizio, alle abilità comunicative e alle capacità di apprendimento.

Descrizione sintetica delle attività affini e integrative

Le attività affini e integrative hanno come obiettivo quello di completare e affinare la formazione in Design per il Prodotto e Design per la Comunicazione attraverso approfondimenti sui seguenti temi:

- fisica tecnica ambientale, meccanica applicata, scienza e tecnologia dei materiali relativamente alla comprensione dei fenomeni fisici dell'ambiente e ai comportamenti dei prodotti e dei materiali;
- sistemi di elaborazione delle informazioni in ambiti quali cinema, televisione e fotografia e sociologia dei processi culturali e comunicativi, relativamente a sistemi, servizi e prodotti progettabili con particolare attenzione alle dimensioni della comunicazione;
- psicologia generale, psicologia del lavoro e delle organizzazioni, ingegneria gestionale, relativamente agli effetti dei cambiamenti promossi dal progetto sui processi decisionali, sulle utenze e sui contesti socio-economici;
- estimo, economia e gestione delle imprese relativamente alla sostenibilità e accessibilità dei processi e dei relativi progetti;
- storia dell'architettura, disegno industriale, composizione architettonica e urbana e disegno, relativamente al rapporto del progetto di design con il contesto antropico e ambientale, anche per quanto attiene la sua dimensione temporale.

Risultati di apprendimento attesi, espressi tramite i Descrittori europei del titolo di studio (DM 16/03/2007, art. 3, comma 7).

Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)

Le seguenti conoscenze e capacità di comprensione (Descrittore di Dublino 1) sono declinate nelle 5 aree di apprendimento indicate nel precedente quadro:

Humanities, economia e management:

- conoscenza e comprensione della storia del progetto, declinata su scale e livelli differenti, dalla scala architettonica a quella del prodotto (d'uso e di comunicazione), al bene culturale materiale e immateriale;
- conoscenza e comprensione delle dinamiche contemporanee di tipo sociale e interpersonale;
- conoscenza e comprensione delle dinamiche contemporanee tra persona e prodotto (d'uso e di comunicazione);
- conoscenza e comprensione delle dinamiche di sostenibilità economica del progetto, nuovi modelli di business, strategie di marketing e di posizionamento del prodotto (d'uso e di comunicazione).

Tecnologia e ingegneria:

- conoscenza e comprensione del funzionamento di un artefatto, del sistema di connessioni tra i suoi componenti;
- conoscenza e comprensione nella possibile scelta di materiali, soluzioni tecnologiche e processi produttivi per lo sviluppo di prodotti (d'uso e di comunicazione);
- conoscenza e comprensione delle condizioni ambientali di fruizione di un prodotto (d'uso e di comunicazione).

Metodologia e cultura del progetto:

- conoscenza e comprensione della teoria del progetto, del pensiero critico, della metodologia e delle fasi del processo progettuale;
- conoscenza e comprensione dei modelli di consumo e delle strategie di innovazione riferiti alla tipologia di prodotto;
- conoscenza e comprensione dei processi progettuali legati al design della comunicazione (anche nei campi dell'exhibit, del cultural heritage, del social, dell'entrepreneurship, dell'art direction, del digital);
- conoscenza e comprensione dei processi progettuali legati al design del prodotto d'uso (anche nei campi dell'exhibit, del cultural heritage, del social, dell'entrepreneurship, dell'art direction, del digital).

Rappresentazione e modellazione del progetto:

- conoscenza e comprensione degli strumenti della rappresentazione fisica e virtuale del progetto di design;
- conoscenza e comprensione degli strumenti di modellazione fisica e virtuale del progetto di design.

Sostenibilità del progetto:

- comprensione delle ricadute ambientali di nuove tipologie di prodotti e sistemi-prodotto (d'uso e di comunicazione);
- conoscenze di base delle metodologie di valutazione della sostenibilità di un prodotto (d'uso e di comunicazione).

Modalità didattiche:

Le conoscenze e le capacità vengono acquisite dalla popolazione studentesca attraverso lezioni frontali, workshop, esercitazioni in aula e in laboratori informatici e/o modelli. In alcuni insegnamenti sono previste attività condotte in piccoli gruppi di lavoro, secondo modalità indicate dal corpo docenti.

Modalità di accertamento:

L'accertamento delle conoscenze e della capacità di comprensione avviene tramite esami scritti e orali, che possono comprendere test a risposte chiuse, quesiti relativi agli aspetti teorici, presentazione di elaborati grafici di modelli reali e/o virtuali. Le tipologie di esame dei vari insegnamenti sono definite in modo da esporre ogni studente a diverse modalità di accertamento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)

Le seguenti capacità di applicare conoscenza e comprensione (Descrittore di Dublino 2) sono nuovamente declinate nelle 5 aree di apprendimento indicate nel precedente quadro.

Humanities, economia e management:

- capacità di applicare strumenti critici e interpretativi alla cultura del progetto;
- capacità di orientare dinamiche contemporanee di tipo sociale e interpersonale;
- capacità di orientare dinamiche contemporanee tra persona e prodotto (d'uso e di comunicazione);
- capacità di sviluppare dinamiche di sostenibilità economica del progetto, nuovi modelli di business, strategie di marketing e di posizionamento del prodotto (d'uso e di comunicazione);
- capacità di sviluppare uno storytelling progettuale.

Tecnologia e ingegneria:

- capacità di sviluppare la forma di un artefatto, nonché il sistema di connessioni tra i suoi eventuali componenti, per perseguirne le funzioni;
- capacità di identificare materiali, soluzioni tecnologiche e processi produttivi adatti allo sviluppo di prodotti (d'uso e di comunicazione);
- capacità di lettura delle condizioni ambientali di fruizione di un prodotto (d'uso e di comunicazione), quali esigenze di progetto.

Metodologia e cultura del progetto:

- capacità di lettura critica del progetto;
- capacità di gestire le diverse fasi del processo progettuale;
- capacità di dialogare con i possibili stakeholder di un progetto;
- saper condurre il processo progettuale nel contesto del design della comunicazione, fino al lancio del prodotto di comunicazione e oltre;
- saper condurre il processo progettuale nel contesto del design del prodotto d'uso, fino al lancio del prodotto stesso e oltre;
- capacità di operare scelte tecnologiche, produttive ed espressive in fase di progettazione;
- capacità di declinare le fasi del processo progettuale appreso, anche nei campi dell'exhibit, del cultural heritage, del social, dell'entrepreneurship, dell'art direction, del digital.

Rappresentazione e modellazione del progetto:

- saper utilizzare le tecniche della rappresentazione analogica e digitale adeguate alle fasi di analisi e sintesi progettuale, di produzione e di comunicazione;
- saper applicare gli strumenti di modellazione fisica e virtuale del progetto di design;
- capacità di realizzare un documento tecnico in grado di comunicare, in maniera completa ed univoca tutte le informazioni funzionali di un prodotto (d'uso o di comunicazione).

Sostenibilità del progetto:

- capacità di lettura critica del progetto dal punto di vista della sua sostenibilità (ambientale, economica, sociale, culturale, etc.);
- capacità di lettura critica delle ricadute (ambientali, economiche, culturali, sociali) di un artefatto, sia esso semplice o complesso;
- capacità di discutere il ruolo dell'attività umana ed essere di come ridurre gli impatti delle stesse;
- capacità di utilizzare metodologie di progettazione appropriate per ridurre gli impatti ambientali di un artefatto.

Modalità didattiche:

Gli strumenti didattici per fornire le capacità applicative sono prevalentemente basati su esercitazioni in aula, in laboratorio e workshop, individuali o in piccoli gruppi, con impiego di attrezzature e software dedicati, nonché tramite lavoro di gruppo sviluppato al di fuori dall'orario di lezione e poi ridiscusso con la docenza in aula.

Modalità di accertamento:

La verifica delle capacità applicative avviene durante le revisioni in aula, gli esami scritti e orali e attraverso la valutazione di documentazione riferita all'applicazione dei processi metodologici progettuali, ai disegni tecnico-rappresentativi, ai mock-up e ai prototipi. Ulteriore verifica delle capacità applicative avviene al completamento del periodo di stage obbligatorio attraverso un questionario compilato dal/dalla tutor aziendale.

Autonomia di giudizio (making judgements)

Ai/alle futuri/e designer sono richieste la capacità di raccogliere e interpretare le informazioni elaborandole autonomamente, la sensibilità e la capacità di riflettere sui temi etici, sociali, culturali ad esse connessi.

Tali capacità sono perseguite durante tutto il percorso didattico e raggiunte, in particolare, attraverso l'elaborazione della Prova Finale, che si conferma quale momento di riflessione approfondita, nonché di maturazione personale e professionale di importanza fondamentale.

Abilità comunicative (communication skills)

Le abilità comunicative sono richieste alla luce della necessità di interagire con le diverse culture, aree disciplinari e professionalità che il design connette.

Sono richieste la capacità di lavorare in team mono e multidisciplinari, di presentare in pubblico il proprio lavoro e di lavorare in un quadro internazionale o di rapporti internazionali.

Tali abilità vengono conseguite attraverso il lavoro in team, il confronto tra i gruppi di studenti e il corpo docenti in momenti dedicati alla presentazione e discussione degli avanzamenti; quindi nel momento dell'esame finale, per il quale è richiesta l'esposizione e la presentazione del proprio lavoro davanti ad una commissione con modalità e strumenti comunicativi diversi.

Capacità di apprendimento (learning skills)

La capacità di apprendere viene richiesta in relazione alla costante necessità che i/le futuri/e designer hanno di essere informati/e e aperti/e all'innovazione, interessati/e alla multidisciplinarietà e disponibili all'aggiornamento continuo delle proprie conoscenze. Tali capacità vengono verificate nell'ambito dei singoli insegnamenti attraverso lo sviluppo

di esercitazioni intermedie atte a sperimentare autonomamente contenuti esposti a lezione, nelle quali allo/alle studente viene chiesto di approfondire in modo autonomo conoscenze in particolari ambiti di interesse, nonché nella Prova Finale di Laurea. Questa attitudine, necessaria per tutti i versanti dell'attività, consente anche di intraprendere con maggiore facilità il percorso della Laurea Magistrale.

Conoscenze richieste per l'accesso

(DM 270/04, art 6, comma 1 e 2)

Per l'ammissione al Corso di Laurea occorre essere in possesso del titolo di scuola superiore richiesto dalla normativa in vigore o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, nonché il possesso o l'acquisizione di un'adeguata preparazione iniziale. Poiché il Corso di Laurea è a numero programmato, è richiesto il sostenimento di un test di ammissione (TIL – D, e cioè Test In Laib Design), specifico per questo Corso di Studi. La prova consiste nel rispondere a quesiti su 4 aree disciplinari (logica e matematica, comprensione del testo, cultura generale e cultura del progetto).

Le conoscenze richieste per l'accesso al corso di laurea, le relative modalità di verifica e gli eventuali obblighi formativi aggiuntivi da assolversi entro il primo anno del corso sono definiti nel regolamento didattico del corso di studio.

Caratteristiche della prova finale

(DM 270/04, art 11, comma 3-d)

Con la preparazione e la stesura della Prova Finale, che consiste nella predisposizione di una ricerca che il/la candidato/a redige sotto la guida di un/a docente tutore e di eventuali co-tutori, e che presenta alla Commissione di Laurea per la discussione, si ha un accertamento complessivo delle capacità di applicare quanto appreso nei diversi insegnamenti.

Questa Prova Finale, che approfondisce e sviluppa una tematica di carattere interdisciplinare scelta sovente a partire dai laboratori progettuali del terzo anno o dall'esperienza del tirocinio, richiede l'integrazione di conoscenze acquisite in diversi insegnamenti e la capacità di apportare nuovi sviluppi, nonché di comunicarli in maniera sintetica ed efficace.

Comunicazioni dell'ateneo al CUN

Sbocchi occupazionali e professionali previsti per i laureati
Designer per il prodotto
funzione in un contesto di lavoro: Il/la Designer per il prodotto è un/una progettista che conosce il valore culturale e strategico del design e il significato di tecnologia appropriata, in grado di configurare e gestire in autonomia o partecipando a team multidisciplinari per quel che riguarda i processi più complessi, l'attività di ricerca, progettazione e realizzazione del prodotto, industriale e non, tangibile e intangibile, con una specifica sensibilità alle questioni dell'etica, della sostenibilità ambientale e dell'economia.
competenze associate alla funzione: Il/la Designer per il prodotto possiede e gestisce una metodologia di progetto che permette di guidare lo sviluppo di proposte consapevoli delle esigenze specifiche. Riconosce, descrive e interpreta i problemi posti dal contesto e dal comportamento dell'utente al fine di proporre approcci e soluzioni progettuali appropriate attraverso le varie fasi del progetto, sviluppando un concept di prodotto, di sistema-prodotto o di servizio. Si confronta con le competenze dell'area delle scienze della produzione al fine di verificare la coerenza costruttiva, tecnologica e produttiva del progetto.
sbocchi occupazionali: Imprese industriali e artigianali di produzione di beni manifatturieri, studi di progettazione, enti pubblici e privati produttori ed erogatori di servizi.
Designer per la comunicazione
funzione in un contesto di lavoro: Il/la Designer per la comunicazione è un/una progettista che conosce il valore culturale e strategico del design, in grado di configurare e gestire l'attività di progettazione e produzione del prodotto di comunicazione nella sua totalità, attento alle questioni dell'etica, del bene culturale e della sostenibilità ambientale essendo in grado non solo di gestire il processo formale dell'oggetto di comunicazione (reale e/o virtuale), ma di mediare le ragioni della ricerca e dell'innovazione tecnologica (soprattutto nel settore dell'ICT), del mercato e della produzione.
competenze associate alla funzione: Il/la Designer per la comunicazione possiede e gestisce una metodologia di progetto che permette di guidare lo sviluppo di proposte consapevoli delle esigenze specifiche. Interpreta e divulga i contenuti, definisce, sceglie e gestisce progettualmente i linguaggi e gli strumenti più adatti alla diffusione e trasmissione delle diverse tipologie di messaggio, si confronta all'interno di gruppi interdisciplinari, anche molto diversi, che riguardano l'area dell'arte, delle scienze della produzione, della psicologia e della cultura umanistica. Conduce tutte le attività legate alle fasi di ingegnerizzazione del processo produttivo dei prodotti di comunicazione nei settori del web design, dell'editoria tradizionale e informatizzata e della comunicazione multimediale.
sbocchi occupazionali: Associazioni e imprese in generale, studi professionali, agenzie di marketing e comunicazione, editori, enti pubblici e privati produttori ed erogatori di servizi.
Il corso prepara alla professione di (codifiche ISTAT)
<ul style="list-style-type: none">• Analisti e progettisti di applicazioni web - (2.7.1.1.3.)• Disegnatori tecnici - (3.1.3.7.1)• Creatori artistici a fini commerciali (esclusa la moda) - (2.5.5.1.4)• Grafici - (3.4.4.1.1.)

Attività di base

ambito disciplinare	settore	CFU		minimo da D.M. per l'ambito
		min	max	
Formazione di base nel progetto di design	ICAR/13 Disegno industriale	24	36	24
Formazione di base nella rappresentazione	ICAR/17 Disegno	6	6	-
Formazione scientifica	CHIM/07 Fondamenti chimici delle tecnologie	6	6	-
Formazione tecnologica	ICAR/08 Scienza delle costruzioni ICAR/12 Tecnologia dell'architettura ING-IND/11 Fisica tecnica ambientale ING-IND/22 Scienza e tecnologia dei materiali	6	12	-
Formazione umanistica	ICAR/18 Storia dell'architettura M-FIL/05 Filosofia e teoria dei linguaggi M-PSI/01 Psicologia generale	6	12	-
Minimo di crediti riservati dall'ateneo minimo da D.M. 42:		-		

Totale Attività di Base	48 - 72
--------------------------------	---------

Attività caratterizzanti

ambito disciplinare	settore	CFU		minimo da D.M. per l'ambito
		min	max	
Culture, metodologie e pratiche del design, dell'allestimento degli interni e delle comunicazioni multimediali	ICAR/13 Disegno industriale ICAR/16 Architettura degli interni e allestimento	26	36	26
Discipline tecnologiche e ingegneristiche	ICAR/12 Tecnologia dell'architettura ICAR/17 Disegno ING-IND/13 Meccanica applicata alle macchine ING-IND/15 Disegno e metodi dell'ingegneria industriale ING-IND/16 Tecnologie e sistemi di lavorazione ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni	18	30	-
Scienze economiche e sociali	ICAR/22 Estimo ING-IND/35 Ingegneria economico-gestionale M-DEA/01 Discipline demotnoantropologiche M-PSI/01 Psicologia generale SPS/08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi	6	12	-
Minimo di crediti riservati dall'ateneo minimo da D.M. 42:		-		

Totale Attività Caratterizzanti	50 - 78
--	---------

Attività affini

ambito: Attività formative affini o integrative	CFU
intervallo di crediti da assegnarsi complessivamente all'attività (minimo da D.M. 18)	18 24

Totale Attività Affini	18 - 24
-------------------------------	---------

Altre attività

ambito disciplinare		CFU min	CFU max
A scelta dello studente		12	18
Per la prova finale e la lingua straniera (art. 10, comma 5, lettera c)	Per la prova finale	9	9
	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3	3
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. c		-	
Ulteriori attività formative (art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	-	-
	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	12	12
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	-	-
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. d		-	
Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali		-	-
Totale Altre Attività		36 - 42	

Riepilogo CFU

CFU totali per il conseguimento del titolo	180
Range CFU totali del corso	152 - 216

Note attività affini (o Motivazioni dell'inserimento nelle attività affini di settori previsti dalla classe).

Note relative alle altre attività

Note relative alle attività di base

Note relative alle attività caratterizzanti

RAD chiuso il 03/04/2025