

AREA DIDATTICA 3

DISEGNO INDUSTRIALE



FACOLTA' DI ARCHITETTURA
SAPIENZA
UNIVERSITA' DI ROMA
DIPARTIMENTO
PIANIFICAZIONE, DESIGN, TECNOLOGIA DELL'ARCHITETTURA

A cura di

Federica Dal Falco
Loredana di Lucchio
Carlo Martino

Si ringraziano, per il loro lavoro ed impegno gestionale nel Corso di studio in Disegno Industriale, le professoresse Cecilia Cecchini, coordinatore del Cds dal 2008 al gennaio 2012 ed Elena Ippoliti, coordinatore dal 2012 al 2014

Progettazione grafica
e realizzazione

Maria Benedetta Giudici
Carlo Semplici

Laureati del Corso di Laurea Magistrale
in Design, Comunicazione Visiva
e Multimediale interclasse con *Scienze
Politiche, Sociologia, Comunicazione*

Revisione grafica

photomediaLAB

con la collaborazione di
Marco De Francesca
Tutor Area Didattica 3

Versione aggiornata al Maggio 2014

Le immagini presenti nel volume sono relative ai progetti realizzati dagli studenti di tutti i Corsi di Studio afferenti all'Area Didattica 3

AREA DIDATTICA 3
DISEGNO INDUSTRIALE

Indice

Didattica

L'area didattica 3 - Disegno Industriale	6
Corso di Studio in	
_ Disegno Industriale	12
Corsi di Laurea Magistrale in	
_ Product Design (in lingua inglese)	54
_ Design Comunicazione Visiva e Multimediale <i>interclasse con Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione</i>	78
Master di primo livello in	
_ Product Design per il Rapid Manufacturing	114
_ Exhibit & Public Design	116
Docenti	118
Prove finali Indicazioni	130
Design Final Works Graduate & PostGraduate in Design	132

Attività esterne

Tirocini	136
Internazionalizzazione didattica Agreement extraeuropei e Erasmus	137
photomediaLAB	140
Laboratorio Sapienza Design Factory	142
Materioteca material point Roma	144

Servizi

Biblioteche	148
Ce.S.M.A.	150
Sedi	152
Contatti	153
Mappa dei servizi	154

L'area didattica 3 - Disegno Industriale

Obiettivi e contenuti generali

L'offerta formativa dei Corsi di Studio in Disegno Industriale della Sapienza, fondata da Tonino Paris nel 1993 con il Diploma Universitario in Disegno Industriale, si è sviluppata negli anni con una sua specifica identità. Le finalità didattiche e i percorsi di studio sono da sempre orientati sul progetto, concepito nella sua accezione più sperimentale come processo critico innovativo. Tale approccio ha riguardato i diversi campi di applicazione legati alle tre più importanti anime dell'Industrial Design: il product design; l'interior, public e exhibit design; il visual, graphic and communication design. E' una Scuola giovane, che risponde alla notevole domanda di profili professionali che operano con specifiche competenze nei molteplici settori produttivi inerenti la progettazione di artefatti materiali e immateriali. La Scuola romana di Design si è consolidata parallelamente all'eccezionale e recente crescita di interessi culturali, studi e sperimentazioni scientifiche che si sono sviluppati nelle Istituzioni Universitarie nazionali e internazionali dedicate alla formazione in tale ambito.

L'Area didattica 3 - Disegno Industriale, in continuità con la complessa storia che ha caratterizzato la qualità degli obiettivi e dei percorsi didattici, propone per l'A.A. 2014/2015 tre Corsi di Studio di 1° e 2° ciclo, confrontabili nei contenuti e nella struttura con alcune tra le più importanti Scuole europee di Design. I due cicli di studi hanno finalità, durate e articolazioni differenti.

Il Corso di studio in Disegno Industriale, in Classe L4, è di durata triennale. L'insieme delle attività didattiche previste sono finalizzate alla formazione di una figura tecnico-professionale in grado di affrontare, ad una scala di media complessità, i diversi ambiti del disegno industriale.

Per il 2° ciclo, sono previsti due Corsi di Laurea Magistrale di durata biennale: il Corso di laurea Magistrale Internazionale in Product Design erogato in lingua inglese in Classe LM12 e il Corso di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale Interclasse con Scienze Politiche, Sociologia e

Comunicazione in Classe LM12 e LM19.

L'obiettivo didattico delle due Magistrali - nelle rispettive specificità legate alla progettazione industriale nei suoi aspetti storici, estetici ed etici, metodologici, tecnologici e di ingegnerizzazione di prodotti materiali e immateriali, coerenti ai principi teorici ed applicativi della sostenibilità ambientale e sociale - è la formazione di una figura specializzata di progettista con competenze trasversali, capace di promuovere dinamiche d'innovazione in tutti gli ambiti dell'industrial design.

Gli obiettivi, la struttura e l'organizzazione dei tre Corsi di Studio sono concepiti ed organizzati in relazione alle competenze che dovranno essere progressivamente acquisite e ai risultati attesi al termine dei processi di apprendimento del primo e del secondo ciclo di studi. L'offerta formativa è quindi centrata rispetto agli studenti e i tre Corsi di Studio, nel rispetto delle peculiarità ed autonomia, fanno parte di un progetto didattico organico.

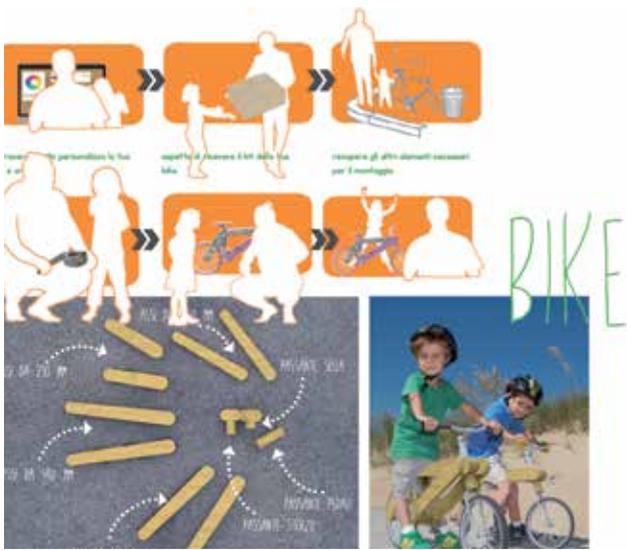
Completano l'offerta formativa 2014/2015, due Master di primo livello: Master in Product Design per il Rapid Manufacturing e il Master in Exhibit & Public Design.

Ai Master, che offrono competenze e reali opportunità professionali, possono accedere i Laureati del 1° e del 2° ciclo.

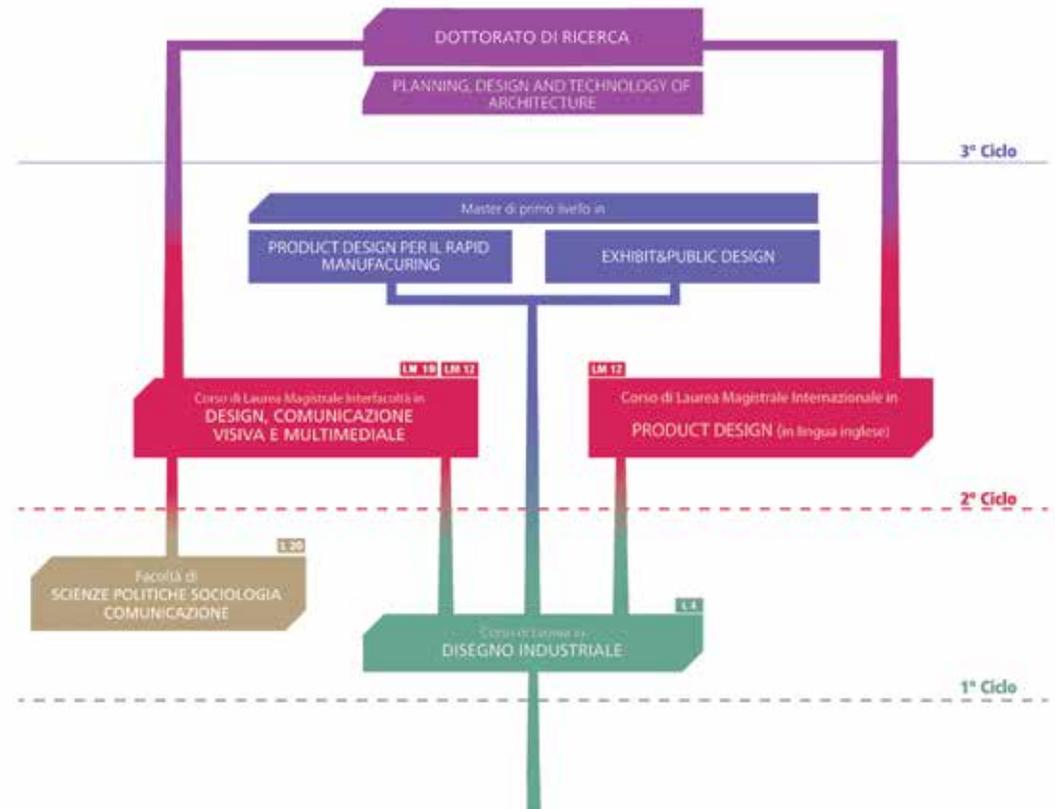
Federica Dal Falco
Presidente area didattica 3

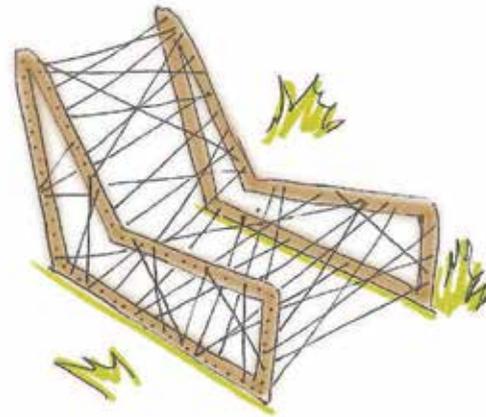
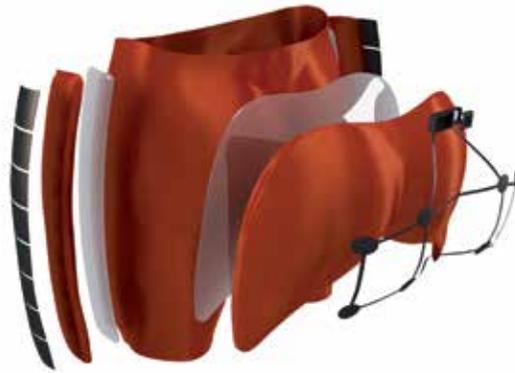
Carlo Martino
Coordinatore del Corso di studio in Disegno Industriale e del
Corso di Laurea Magistrale in DCVM interclasse con Scienze Politiche,
Sociologia e Comunicazione

Loredana Di Lucchio
Coordinatore del Corso di Laurea Magistrale Internazionale in
Product Design



SCHEMA OFFERTA FORMATIVA





ABCDEFGHIJK abcdefghijklm
 LMNOPQRST nopqrstuvwxyz
 UVWXYZ 1234567890

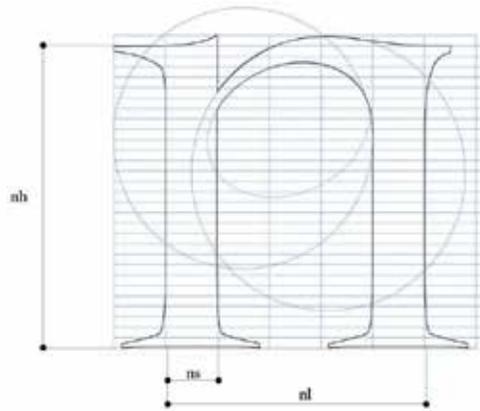
ĲŠšTtRrDdLl Šhřrdhll
 ZCcyZzŃċj zz zđy řġjĵ

Ĳ ģ ĵ Ĳ

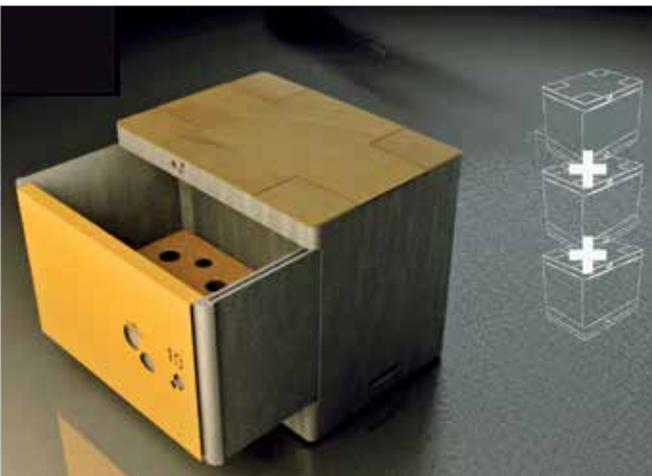
Arbëresh
 regular

Proporzioni

- rh = 6,29 cm
- nl = 5,60 cm
- ms = 1,18 cm
- nq = 0,89 cm
- rh : nl = 1 : 0,8
- nl : ms = 1 : 0,2



Corso di Laurea in Disegno Industriale



Corso di Laurea in **Disegno Industriale**



Classe di Laurea	L-4
Durata	triennale
Modalità di accesso	Prova di ammissione
Posti per studenti UE	120
Posti per studenti extra UE	10
Coordinatore	Carlo Martino carlo.martino@uniroma1.it

obiettivi formativi

L'acquisizione degli elementi culturali, metodologici, scientifici e tecnico-strumentali che sono alla base della cultura del progetto costituisce obiettivo fondamentale per la formazione del laureato in Disegno Industriale.

Gli insegnamenti teorici, le esercitazioni progettuali, il tirocinio e il complesso delle attività formative previste nel triennio sono finalizzate alla formazione di una figura tecnico-professionale in grado di affrontare ad una scala di media complessità tematiche differenti.

In particolare:

- svolgere le attività tecnico-progettuali che conducono alla definizione di un artefatto, dall'inquadramento del contesto di riferimento (possibilità, vincoli, priorità, compatibilità ambientale nel ciclo di vita), alla redazione del concept, allo sviluppo progettuale, all'ingegnerizzazione, alla produzione;
- svolgere attività tecnico-progettuali relative alla grafica e alla comunicazione visiva multimediale, sviluppando proposte di comunicazione (grafica di prodotti editoriali e d'immagine coordinata, o grafica per packaging, o immagini di sintesi e animazione, o interfacce iconiche per reti informatiche) controllando linguaggi, strumenti e tecnologie.
- svolgere attività tecnico-progettuali nel campo dell'interior,

exhibit e del public design, sviluppando proposte di base di allestimenti (per mostre, fiere, spettacoli, eventi culturali) e di design degli spazi pubblici, avendo la capacità di tradurre gli elementi di analisi nella elaborazione di soluzioni innovative, coerenti con le diverse modalità di fruizione contemporanea. Al fine di raggiungere la preparazione necessaria al conseguimento del titolo finale relativo al Corso di Studio in Disegno Industriale, oltre ad una buona cultura di base di carattere generale, è necessaria l'acquisizione di una serie di conoscenze specifiche previste dal percorso formativo in ambiti disciplinari diversi: nell'area scientifica; nell'area tecnologica; nell'area umanistica; nell'area della rappresentazione e della comunicazione multimediale; nell'area delle scienze economiche e sociali. L'acquisizione dell'insieme di tali conoscenze e competenze è finalizzata alla formazione, nell'arco dell'intero triennio, di una solida preparazione nell'ambito delle discipline di progetto, che mettano in grado il laureato di operare come tecnico del progetto con capacità e consapevolezza nella complessità della società contemporanea.

ambiti occupazionali

Le competenze acquisite al termine del Corso di Laurea sono in gran parte immediatamente spendibili nel mercato del lavoro, e l'attenzione alla relazione con le realtà produttive è testimoniata dallo spazio dato all'attività del tirocinio, 10 CFU, i cui esiti di routine fanno parte del lavoro presentato per la prova finale.

La finalità è quella di avvicinare lo studente al mondo del lavoro, facendogli acquisire specifiche capacità professionali immediatamente utilizzabili in campo professionale, favorendo così l'inserimento nelle realtà produttive, ma anche partecipando allo sviluppo di abilità e capacità individuali che lo mettano in grado di interloquire consapevolmente con i diversi attori operanti nello scenario produttivo.

I laureati in Disegno Industriale possono operare direttamente (free lance) e collaborare alla produzione nei settori industriali del prodotto, della comunicazione, dell'allestimento e dell'exhibit, dei servizi e dei nuovi media. Possono svolgere attività dipendente nell'ambito di enti pubblici e privati, di studi e di società di progettazione, di imprese e le aziende che operano nel campo del disegno industriale, delle comunicazioni visive e multimediali e dell'allestimento.

Con riferimento alle codifiche ISTAT, il Corso di Studio prepara alle seguenti professioni: Disegnatori tecnici (3.1.3.7.1), Tecnici

del marketing (3.3.3.5.0), Tecnici della pubblicità (3.3.3.6.1), Tecnici delle pubbliche relazioni (3.3.3.6.2), Grafici (3.4.4.1.1), Allestitori di scena (3.4.4.1.2).

prosecuzione degli studi

Il laureato in Disegno Industriale potrà proseguire gli studi in Italia iscrivendosi ad un corso di Laurea Magistrale in classe LM12 (Design), tra cui quelli attivati dalla Sapienza in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale (Interclasse LM12/LM19 e interfacoltà con Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione) e Product Design/Design del Prodotto LM12 (erogato in lingua inglese) oppure ad un Master di 1° livello tra quelli attivati alla Sapienza o in altri atenei italiani.

Il laureato in Disegno Industriale potrà altresì proseguire gli studi all'estero in corsi di laurea di 2° livello (all'estero Master) cui la laurea in Disegno Industriale è riconosciuta.

percorso formativo

Il curriculum proposto prevede un percorso formativo solido, perché messo a punto negli anni, ed anche innovativo, perché intimamente legato alla ricerca, con un'offerta didattica caratterizzata da quella speciale combinazione di sapere e saper fare, di competenze scientifiche, tecnologiche, umanistiche, economiche e della rappresentazione, nonché delle componenti culturali, metodologiche, tecniche e strumentali che connotano l'esercizio quotidiano della cultura del progetto e nello specifico del designer.

Tale modello didattico, dove gli insegnamenti principalmente legati all'acquisizione dei fondamenti teorici e metodologici trovano riscontro ed applicazione negli insegnamenti maggiormente orientati alla sperimentazione e al progetto, è caratteristica connotante e comune ai corsi di studio della stessa tipologia, anche a livello internazionale. Tale modello, supportato da un'attenta sequenza e gradualità degli insegnamenti, nonché da una calibrazione dell'impegno richiesto, si propone inoltre l'obiettivo di consentire allo studente di conseguire il titolo nei tempi richiesti.

In particolare, la connotazione progettuale del Corso di Laurea in Disegno Industriale è focalizzata, rispetto a percorsi formativi di livello più avanzati, prevalentemente sugli aspetti di controllo tecnico-esecutivo del progetto, sulla preparazione di una figura di laureato che sappia relazionarsi in modo propositivo e competente con i principali attori del processo progettuale e produttivo.

Il complesso delle attività formative del Corso di Studio in Disegno Industriale, derivante dall'integrazione e la messa a sistema delle attività di base, caratterizzanti, affini o integrative, autonomamente scelte dallo studente, di tirocinio, per la preparazione della prova finale e per la conoscenza della lingua inglese per un totale di 180 crediti, è articolato secondo due finalità principali. La prima finalità è quella di orientare gli studenti all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline, mentre la seconda è di indirizzarli all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività relative alle professioni nell'ambito del disegno industriale.

Conseguentemente l'organizzazione della didattica prevede diverse tipologie delle attività formative: corsi monodisciplinari (CM), corsi integrati (CI), Atelier progettuali (AP), le attività liberamente scelte dallo studente e le attività di tirocinio.

Il percorso formativo si dispiega, lungo l'arco dei tre anni accademici, in sei semestri che coincidono con la minima dimensione rispetto alla quale misurare i tempi, i contenuti e il coordinamento della didattica. È articolato in modo che lo studente:

- al termine delle attività formative del primo semestre (per un totale di 30 crediti da acquisire mediante 4 esami di profitto) conosca, comprenda e sperimenti: i concetti di base dell'analisi matematica sapendone controllare le principali applicazioni; le nozioni fondamentali e i principi teorici relativi alle prestazioni dei materiali e dei relativi processi di produzione al fine di acquisire gli strumenti operativi necessari per una loro corretta utilizzazione; i fondamenti teorici dei metodi di rappresentazione nel piano, tradizionali e informatici, sapendone controllare le possibili sperimentazioni al fine di saper esprimere e comunicare un'idea progettuale; le principali tappe storiche e gli strumenti critici indispensabili per la corretta lettura dei linguaggi artistici europei e nordamericani contemporanei;
- al termine delle attività formative del secondo semestre (per un totale di 30 crediti da acquisire mediante 4 esami di profitto, di cui uno tra quelli a scelta) conosca, comprenda e sperimenti: i fondamenti di base necessari alla sperimentazione del progetto di un prodotto di limitata complessità e del progetto grafico di un artefatto elementare, sapendone gestire gli aspetti funzionali, formali, tecnologici e i metodi di formalizzazione; i principi teorici e gli strumenti operativi per progettare la comunicazione della forma sia bidimensionale che tridimensionale.
- al termine delle attività formative del terzo semestre (per un

totale di 30 crediti da acquisire mediante 4 esami di profitto) conosca, comprenda e sperimenti: i fondamenti teorici di base relativi ai principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura; i concetti di base delle principali famiglie di materiali avanzati, delle nuove tecnologie di lavorazione e del rapporto utente-oggetto-ambiente, sapendone comprendere le potenzialità prestazionali per una corretta e innovativa utilizzazione; i fondamenti teorici dei metodi di rappresentazione per il controllo dello spazio, sapendo esercitare le diverse sperimentazioni anche digitali al fine di saper esprimere e comunicare in forma avanzata un'idea progettuale; le principali tappe storiche e gli strumenti critici indispensabili per la corretta interpretazione degli artefatti e dei processi di sviluppo progettuali e produttivi dalla fine del '700 ad oggi;

- al termine delle attività formative del quarto semestre (per un totale di 30 crediti da acquisire mediante 4 esami di profitto di cui uno a scelta) conosca, comprenda e sperimenti: tutte le fasi nella progettazione di un prodotto industriale di media complessità, sapendone gestire con piena consapevolezza i diversi passaggi che vanno dall'ideazione, alla produzione, alla dismissione; i principi di base per il progetto di un allestimento di limitata complessità, sapendone controllare le componenti spaziali, funzionali, tecnologiche;

- al termine delle attività formative del quinto semestre (per un totale di 30 crediti da acquisire mediante 4 esami di profitto) conosca, comprenda e sperimenti: il potenziale dell'innovazione tecnologica in ordine al miglioramento della qualità dei requisiti prestazionali dei prodotti anche con riferimento alla produzione; i fondamenti teorici e tecnici, metodologici e strumentali per il controllo dell'intero ciclo della progettazione dall'ideazione del concept alla realizzazione, al controllo del comportamento meccanico dei prodotti e dei sistemi di prodotti, secondo criteri di produzione in serie; i principali strumenti teorici, metodologici e operativi della progettazione di artefatti comunicativi, tradizionali e digitali al fine di progettare artefatti grafici e multimediali comunicativi in relazione alle problematiche connesse delle arti visive e delle tecnologie utilizzate; anche in relazione ad allestimenti di spazi di media complessità.

Tali competenze saranno acquisite nell'ambito dei due Atelier in Product Design e in Public ed Exhibit Design, dove troveranno sintesi le diverse declinazioni del design del progetto

didattico proposto nelle sequenze formative precedenti, e dei due corsi monodisciplinari di approfondimento dedicati da un lato al controllo tecnico degli artefatti e dall'altro a conoscenze, a strumenti e al progetto della comunicazione. I relativi risultati conseguiti prepareranno e guideranno lo studente alle attività conclusive del percorso formativo, indirizzandolo anche per la scelta dell'ambito del Tirocinio e del tema della prova finale. Infine, le attività formative del sesto semestre (per un totale di 30 crediti) sono finalizzate all'acquisizione delle principali tematiche che riguardano il mondo della produzione, delle imprese, del marketing e del management; all'acquisizione delle ulteriori conoscenze, capacità e abilità in vista della prova finale, che costituisce il completamento e la verifica delle competenze acquisite.

Lo studente completerà la propria formazione con la conoscenza della lingua inglese (3 CFU) e con il tirocinio formativo curriculare (10 CFU), che consiste in una esperienza formativa, da svolgersi presso strutture qualificate, propedeutica al lavoro della prova finale e il più possibile integrata ad uno dei due Atelier finali di progettazione. Gli ultimi 8 crediti formativi sono riconosciuti per la preparazione della prova finale, importante occasione formativa individuale che costituisce il naturale completamento delle conoscenze acquisite durante tutto il percorso di studi attraverso una "rilettura ragionata" dell'intero percorso formativo, con particolare riferimento al lavoro condotto nell'ambito degli Atelier finali di progettazione e dei corsi del quinto semestre, delle attività di tirocinio ed un approfondimento progettuale o di ricerca ad esso/i collegato.

tipologia delle
forme
didattiche

L'organizzazione della didattica semestrale si articola in una parte formativa orientata all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline e in una parte teorico-pratica orientata all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività relative alle professioni nell'ambito del disegno industriale.

Per questo l'organizzazione della didattica prevede diverse tipologie delle attività formative: corsi monodisciplinari (CM), corsi integrati (CI), Atelier progettuali (AP) e le attività liberamente scelte dallo studente (cfr. punto 6) e le attività di tirocinio (cfr. punto 8).

I Corsi Monodisciplinari (CM), cosiddetti "frontali", sono costituiti da insegnamenti di uno specifico settore disciplinare, sono

orientati all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e strumenti disciplinari di base.

I Corsi Integrati (CI) sono costituiti da più moduli didattici svolti dallo stesso docente o, in forma coordinata, da più docenti che faranno parte della commissione d'esame presieduta dal docente del Corso Guida. L'integrazione può riguardare sia la stessa area disciplinare, che aree disciplinari differenti. Si concludono con un unico esame di profitto. I Corsi Integrati possono essere a carattere metodologico strumentale ovvero destinati alla formazione orientata all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline, o possono essere a carattere sperimentale applicativo, ovvero orientati all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività strumentali e/o specifiche delle professioni del Laureato in Disegno Industriale. Gli Atelier Progettuali (AP) sono tenuti da un solo docente e sono orientati al "saper fare" e all'esercizio delle attività operative necessarie alla formalizzazione del progetto. In particolare negli Atelier e nei corsi del quinto semestre lo studente, in base ai propri interessi, è guidato dalla docenza alla scelta di un ambito tematico preferibilmente al fine di indirizzare la propria ricerca progettuale per l'elaborazione della Prova Finale, coerentemente con gli approfondimenti da svilupparsi nell'ambito del Tirocinio e degli insegnamenti a scelta.

crediti formativi:
attività d'aula e
studio individuale

Per credito formativo universitario (CFU) si intende la misura del volume di lavoro di apprendimento, compreso lo studio individuale, richiesto ad uno studente, in possesso di una adeguata preparazione iniziale, per l'acquisizione di conoscenze ed abilità previste nelle attività formative.

Al credito formativo universitario corrispondono 25 ore di impegno complessivo di attività, ovvero la somma delle ore d'aula e di quelle stimabili relative allo studio individuale. Nello specifico Corso di Studio, relativamente a tutte le attività formative, ad ogni credito formativo universitario corrispondono 8 ore di attività d'aula e 17 ore di studio individuale. I crediti corrispondenti a ciascuna attività formativa sono acquisiti dallo studente previo il superamento dei relativi esami di profitto.

Gli esami di profitto si possono sostenere esclusivamente negli appelli fissati dal calendario degli esami nei periodi di sospensione didattica previsti tra la fine e l'inizio di ogni semestre (sessione anticipata primaverile, sessione estiva, sessione autunnale).

modalità di
verifica
dell'apprendimento
e acquisizione dei
crediti formativi

La verifica dell'acquisizione della conoscenza e capacità di comprensione, della capacità di applicare conoscenza e comprensione, dell'autonomia di giudizio, dell'abilità comunicative e della capacità di apprendimento è accertata in relazione al dettaglio del programma di ogni insegnamento (o diversa attività didattica), redatto in conformità agli obiettivi formativi sia del corso di studio e sia dei singoli insegnamenti (dettagliati nelle pagine web di Ateneo).

Le modalità di accertamento avvengono mediante verifiche finali collegiali, coordinate nel caso di insegnamenti composti di più moduli su discipline e/o docenti diversi. L'esito di tali verifiche finali terrà conto anche delle valutazioni intermedie (ove previste) e del complesso delle attività ed esercitazioni prodotte dallo studente durante l'erogazione dell'insegnamento, comunque secondo quanto disciplinato nel dettaglio dai singoli insegnamenti ed illustrato nei programmi. Le modalità di accertamento per la verifica dell'acquisizione dei risultati di apprendimento attesi sono diversamente declinate in funzione delle specificità delle attività formative (se maggiormente orientate all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline o se maggiormente orientate all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività relative alle professioni nell'ambito del disegno industriale). In linea generale sono pertanto principalmente condotte:

- per gli Atelier Progettuali e per gli insegnamenti a forte contenuto applicativo sulla base degli elaborati grafici, multimediali, e/o per mezzo di modelli (al vero o in scala), sviluppati sui temi d'anno e redatti secondo le indicazioni dettagliate dalla docenza;
- per gli insegnamenti teorico-critici sulla base degli esiti dei colloqui e/o degli elaborati scritto/grafici, secondo le indicazioni dettagliate dalla docenza.

In particolare, le modalità di accertamento sono impostate in modo da poter verificare l'effettiva acquisizione dei risultati di apprendimento attesi come di seguito descritto.

conoscenza
e capacità di
comprensione

La modalità di accertamento della conoscenza e capacità di comprensione è verificata relativamente al programma del singolo insegnamento sulla base degli esiti dei colloqui, degli elaborati scritto/grafici e degli elaborati progettuali.

Lo studente deve dimostrare di aver acquisito, secondo un crescente livello di complessità all'interno del percorso formativo, le conoscenze teoriche degli elementi costitutivi e dei processi culturali e tecnici che sottendono all'artefatto industriale, sia esso materiale che immateriale (prodotti e servizi).

Deve inoltre dimostrare di saper porre tali conoscenze in relazione con i diversi contesti culturali e tecnologici che le hanno generate e di aver dunque acquisito quella capacità che gli permette di gestire, trattare e interpretare le conoscenze anche ai fini progettuali.

capacità
di applicare
conoscenza
e comprensione

La modalità di accertamento della capacità di applicare conoscenza e comprensione è verificata relativamente al programma del singolo insegnamento sulla base degli esiti dei colloqui, degli elaborati scritto/grafici e in particolare degli elaborati progettuali.

Lo studente deve dimostrare di essere in grado di applicare le conoscenze acquisite durante il percorso formativo in un saper fare declinato nei diversi ambiti progettuali del disegno industriale, sapendone controllare i diversi passaggi che vanno dall'ideazione, alla produzione, alla dismissione.

Lo studente deve dunque dimostrare di aver sviluppato un'attitudine progettuale che sappia includere sia gli aspetti tecnologico-materiali e di rapporto con l'ambiente e sia gli aspetti più immateriali e comunicativi.

La modalità di accertamento dell'autonomia di giudizio è verificata relativamente al programma del singolo insegnamento sulla base degli esiti dei colloqui, degli elaborati scritto/grafici e in particolare degli elaborati progettuali con il fine principale di valutare la coerenza, la sistematicità e l'originalità delle elaborazioni teoriche, tecniche e progettuali.

Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una sufficiente padronanza delle tecniche di ricerca e di analisi da cui derivare un'autonoma interpretazione per valutarne le possibili applicazioni progettuali innovative di artefatti sia materiali che immateriali.

abilità
comunicative

La modalità di accertamento delle abilità comunicative è verificata relativamente al programma del singolo insegnamento sulla base degli esiti dei colloqui, degli elaborati scritto/grafici e degli elaborati progettuali.

Lo studente deve dimostrare di aver acquisito la capacità di comunicare - dal punto di vista grafico, informatico, fisico (modelli e prototipi) e verbale - il complesso delle conoscenze acquisite nel percorso formativo, anche dando prova di saper padroneggiare le tecniche comunicative digitali più recenti.

Lo studente deve dunque dimostrare di aver sviluppato quelle abilità comunicative che gli consentiranno di interloquire con soggetti "altri", ovvero di essere in grado di affrontare le dinamiche dei processi partecipativi, fondamentali nella professione del tecnico progettista.

Lo studente deve inoltre dimostrare di essere in grado di comprendere testi in lingua inglese di media complessità su argomenti tecnici inerenti il suo campo di specializzazione e di saper esprimere in lingua inglese le ragioni delle sue opinioni e dei suoi progetti.

capacità di
apprendimento

La modalità di accertamento della capacità di apprendimento è verificata sulla base degli esiti dei colloqui, degli elaborati scritto/grafici e soprattutto degli elaborati progettuali in particolare negli Atelier del 5° semestre previsti nell'ultimo anno e durante la Prova finale.

Lo studente deve dimostrare di aver sviluppato la capacità di aggiornamento con un buon grado di autonomia, necessaria soprattutto nel campo dei materiali, delle tecnologie produttive, delle tecniche rappresentative e comunicative e, più in generale, in tutte le espressioni del progetto contemporaneo.

Lo studente deve dunque dimostrare di aver sviluppato una buona capacità di apprendere autonomamente dati quantitativi e qualitativi peculiari del design e che comprendano i processi di trasformazione nel tempo al fine di essere in grado di scegliere se proseguire gli studi o intraprendere la professione.

materie a scelta
dello studente

Tali materie (per complessivi 12 CFU) possono essere scelte autonomamente dallo studente, purché siano coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

- nei Corsi di Studio di I livello della Facoltà di Architettura,
- nei Corsi di Studio di I livello delle Facoltà dell'Ateneo,
- in eventuali corsi specificamente attivati dal Corso di Laurea in Disegno Industriale (definiti per ciascun anno accademico).

La scelta degli esami, che deve essere autorizzata preventi-

vamente dalla struttura didattica di riferimento, deve essere effettuata attraverso la compilazione del Percorso Formativo, accessibile dal sistema INFOSTUD. Tale scelta può essere effettuata solo nei periodi autorizzati, di norma due, il primo nel mese di dicembre e il secondo tra marzo e aprile.

Si ribadisce che è possibile sostenere solo insegnamenti erogati in corsi di studio dello stesso livello (quindi il I, ovvero corsi di Laurea) e attivati secondo il DM 270/04.

lingua straniera
(inglese)

L'acquisizione dei 3 CFU avviene dopo aver sostenuto la prova di idoneità prevista, finalizzata ad accertare la conoscenza della lingua ad un livello almeno pari al B1.

Lo studente in possesso di una certificazione linguistica di livello minimo B1 - rilasciata da una istituzione ufficialmente riconosciuta nel rispetto del quadro comune di riferimento europeo - conseguita non antecedentemente a 5 anni, è esonerato dalla prova.

Al fine di verificare la validità di tale certificazione, e il conseguente riconoscimento dei CFU, lo studente dovrà presentare domanda di riconoscimento e consegnare la documentazione ritenuta utile ai fini agli Uffici didattici di Facoltà competenti.

tirocinio

Il tirocinio formativo curricolare obbligatorio consiste in un periodo di formazione, per complessive 250 ore corrispondenti a 10 CFU, svolto dallo studente prima della prova finale presso strutture qualificate italiane o straniere: aziende, studi professionali, centri di ricerca. Tale periodo, oltre ad orientare ed agevolare le future scelte professionali dello studente, costituisce un'attività formativa indispensabile del corso di studio, che contribuisce al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi. Dal punto di vista didattico il Tirocinio è pensato come esperienza formativa propedeutica al lavoro della Prova Finale, il più possibile integrata ad uno dei due Laboratori di Sintesi Finale.

L'attività del tirocinio formativo curricolare deve essere il risultato dell'incontro fra l'interesse manifestato dallo studente e la disponibilità del docente-tutore scelto ad individuare e progettare l'attività formativa da svolgere.

Il docente-tutore (comunque un docente strutturato) svolge un ruolo fondamentale nell'attività di tirocinio formativo curricolare: definisce, insieme allo studente e al tutore-aziendale, il progetto formativo ed il programma di attività del tirocinio, ne

monitora in itinere l'andamento, valuta e controfirma la relazione finale.

Il tutore-aziendale costituisce il riferimento dell'Ateneo all'interno della struttura ospitante, è responsabile dell'inserimento dello studente nella realtà lavorativa e garantisce che lo studente svolga le attività previste dal progetto. Il tutore-aziendale interagisce, anche a distanza, con il docente-tutore e concorre alla valutazione finale dell'attività di stage.

I responsabili delle attività di stage e tirocinio per il Corso di Studio hanno il compito di favorire ed orientare gli studenti nell'individuazione dei docenti-tutori, informare i docenti sulle opportunità offerte dalle convenzioni stipulate dall'Ateneo con aziende, enti e istituzioni, ricordare e facilitare i rapporti operativi fra docenti-tutori, studenti e strutture tecnico-amministrative preposte alla cura formale degli atti necessari allo svolgimento dei tirocini.

Le procedure amministrative per l'attivazione, lo svolgimento e la conclusione del Tirocinio devono essere obbligatoriamente effettuate tramite il portale www.jobssoul.it con la collaborazione dell'Ufficio Tirocinio di Facoltà.

periodi di
formazione
all'estero

Parte del periodo di formazione previsto dal Manifesto degli studi potrà essere svolto anche all'estero, per la maggior parte all'interno del programma Erasmus, ma anche all'interno di accordi per la mobilità internazionale. Il programma Erasmus è un programma dell'Unione Europea finalizzato a promuovere attività di cooperazione e di scambio tra le università europee. Gli studenti che partecipano agli scambi hanno l'opportunità di seguire dei corsi in un'università straniera senza costi aggiuntivi di iscrizione, di ottenere il riconoscimento degli esami sostenuti e/o di svolgere studi per la propria tesi di laurea.

La selezione degli studenti avviene partecipando ai bandi, opportunamente pubblicizzati e predisposti secondo scadenziari predefiniti. L'Ufficio Erasmus di Facoltà, sito al 6° piano della sede di via E. Gianturco 2, presenta ogni anno il programma delle attività annuali, illustrando le destinazioni possibili nel quadro degli accordi stipulati, con i relativi docenti-promoter, le scadenze orientative per le partenze nei diversi semestri, i requisiti necessari per partecipare al bando, le documentazioni e le modalità di presentazione, dove reperire le informazioni, i contatti, ecc.

Gli altri accordi per lo svolgimento di periodi di formazione

all'estero sono gestiti con altri Uffici di Ateneo, specialmente con la Ripartizione IV- Sett. IV-Programmi Internazionali e la Ripartizione IX Relazioni Internazionali. Le informazioni sono dettagliate via via sulle pagine web dell'Ateneo.

prova finale

La prova finale, per la cui preparazione vengono riconosciuti 8 crediti, è un'importante occasione formativa individuale, ma soprattutto costituisce il naturale completamento delle conoscenze acquisite durante tutto il percorso di studi.

La prova finale, finalizzata all'accertamento delle competenze acquisite, della preparazione e della maturità acquisita dallo studente lungo l'intero percorso formativo, sarà seguita da un relatore scelto tra i docenti della Facoltà e discussa dal candidato nelle apposite sessioni previste dal calendario dell'anno accademico, che di norma prevedono cinque sedute di laurea nei mesi di marzo, giugno, luglio, ottobre e dicembre.

Poiché ogni prova finale è tesa ad accertare le capacità acquisite da ciascun candidato nel corso degli studi compiuti, il lavoro presentato deve essere originale ed individuale.

Per essere ammesso a sostenere la Prova finale lo studente deve aver superato con esito positivo tutte le prove previste e avere acquisito i relativi crediti. Lo studente in sede di discussione della prova finale deve presentare un portfolio cartaceo (formato A4 in triplice copia completo di CD) che restituisca la "rilettura ragionata" dell'intero percorso formativo, con particolare riferimento al lavoro condotto nell'ambito degli Atelier di Product design e di Public ed Exhibit design e dei corsi monodisciplinari ad essi collegati del quinto semestre.

Tale approfondimento progettuale deve essere posto in continuità con le attività di tirocinio svolte.

La presentazione del lavoro alla Commissione deve essere effettuata attraverso una proiezione (power-point, filmato, animazione). Il portfolio, la proiezione, eventuali prototipi fisici - elaborati sotto la guida di un relatore, di un relatore aggiunto ed eventualmente di un correlatore - unitamente alla loro esposizione devono dar conto, per contenuti e veste grafica, della maturità e della preparazione globale raggiunta dallo studente.

tutorato didattico

Il Corso di Studio organizza, incaricandone uno o più docenti e con la collaborazione dell'Ufficio SORT di Facoltà, attività di orientamento e tutorato anche relative ai programmi di mobilità internazionale degli studenti, in particolare nell'ambito dei

programmi di mobilità promossi dall'Ateneo.

Le attività di tutorato concernono, inoltre, l'informazione circa il percorso formativo interno al Corso di Studio, il funzionamento dei servizi e i benefici a favore degli studenti al fine di aiutarli nel loro processo di formazione e favorirne la partecipazioni alle attività accademiche.

immatricolazione

L'accesso al Corso di Studio in Disegno Industriale è regolato in conformità alle norme vigenti in materia di accesso agli studi universitari.

Trattandosi di un Corso di Studio ad accesso programmato locale per immatricolarsi è necessario partecipare alla prova di selezione (definita nelle forme e nei modi attraverso apposito bando rettorale che è pubblicato sul sito dell'Ateneo) e collocarsi utilmente nella graduatoria, stilata sulla base dei risultati. Il numero degli studenti ammessi annualmente è stabilito dal Senato Accademico e dal Consiglio di Amministrazione in funzione della disponibilità di docenti, spazi e attrezzature.

trasferimento da altri corsi di studio

Il numero programmato è valido anche per tutti gli anni di corso successivi al primo, pertanto il trasferimento è subordinato alla disponibilità di posti eventualmente resisi liberi.

Con apposito bando, emanato entro il mese di settembre, saranno indicati il numero di posti disponibili per trasferimento, nonché i criteri di selezione. I CFU eventualmente già maturati nel Corso di Studio di provenienza saranno convalidati solo successivamente all'iscrizione e in base alla loro rispondenza agli ambiti disciplinari previsti dal Corso di Studio in Disegno Industriale, previa presentazione di idonea documentazione agli Uffici didattici competenti.

frequenza

Tutti gli insegnamenti previsti nell'ambito del Corso di Laurea in Disegno Industriale richiedono un'assidua frequenza, il rispetto delle prove intermedie e delle scadenze previste dai singoli insegnamenti.

Negli Atelier progettuali lo studente ha l'obbligo di frequenza nella misura minima del 75% delle ore complessive previste. Sono dunque ammessi a sostenere l'esame solo gli studenti che abbiano rispettato l'obbligo di frequenza. Nel caso in cui lo studente acquisisca l'attestato di frequenza, ma non sostenga l'esame, potrà sostenerlo entro tre anni con lo stesso programma, con un docente anche diverso, ovvero attenendosi alle indica-

zioni del Corso di Laurea.

Lo studente iscritto a "tempo parziale" è comunque obbligato alla frequenza come gli altri studenti. È comunque consigliato comunicare al docente all'inizio del corso la propria posizione. Inoltre, a norma del Manifesto Generale degli studi di Ateneo, si ricorda che alcuni insegnamenti nel corso degli anni concordati per il part-time potrebbero essere disattivati o modificati in relazione al programma d'esame: in questi casi il Coordinamento del Corso di Studio provvederà ad indicare allo studente il nuovo percorso.

propedeuticità

Per sostenere l'esame di Atelier di Design III e IV è necessario aver sostenuto gli esami di Atelier di Design I e Atelier di Design II.

Per sostenere l'esame dell'Atelier in Product Design e di Public ed Exhibit Design è necessario aver sostenuto gli esami di Atelier di Design I, Atelier di Design II, Atelier di Design III, Atelier di Design IV.

Per sostenere l'esame di Fondamenti di Statica e di Meccanica è necessario aver sostenuto l'esame di Istituzioni di Matematica.

Per sostenere l'esame di Comportamento Meccanico dei Materiali è necessario aver sostenuto l'esame di Fondamenti di Statica e di Meccanica.

Per sostenere l'esame di Tecnologie e Progettazione I è necessario aver sostenuto l'esame di Materiali e Tecnologie.

Per sostenere l'esame di Disegno III è necessario aver sostenuto l'esame di Disegno I e di Disegno II. Per sostenere l'esame di Disegno per la Comunicazione è necessario aver sostenuto l'esame di Disegno I, Disegno II e Disegno III.

passaggio al terzo anno

L'iscrizione al 3° anno di corso è subordinata all'acquisizione di almeno 72 CFU (escluse tutte le attività e/o gli insegnamenti a scelta dello studente e la Lingua Inglese) tra cui obbligatoriamente almeno tre tra i quattro Atelier previsti (I, II, III e IV). Tale condizione dovrà essere maturata entro l'ultima sessione d'esame dell'anno accademico. In caso contrario lo studente deve iscriversi come ripetente al secondo anno.

percorso di eccellenza

Possono essere istituiti percorsi integrativi, con numero programmato di studenti, denominati "percorsi d'eccellenza", con lo scopo di valorizzare la formazione degli studenti iscritti,

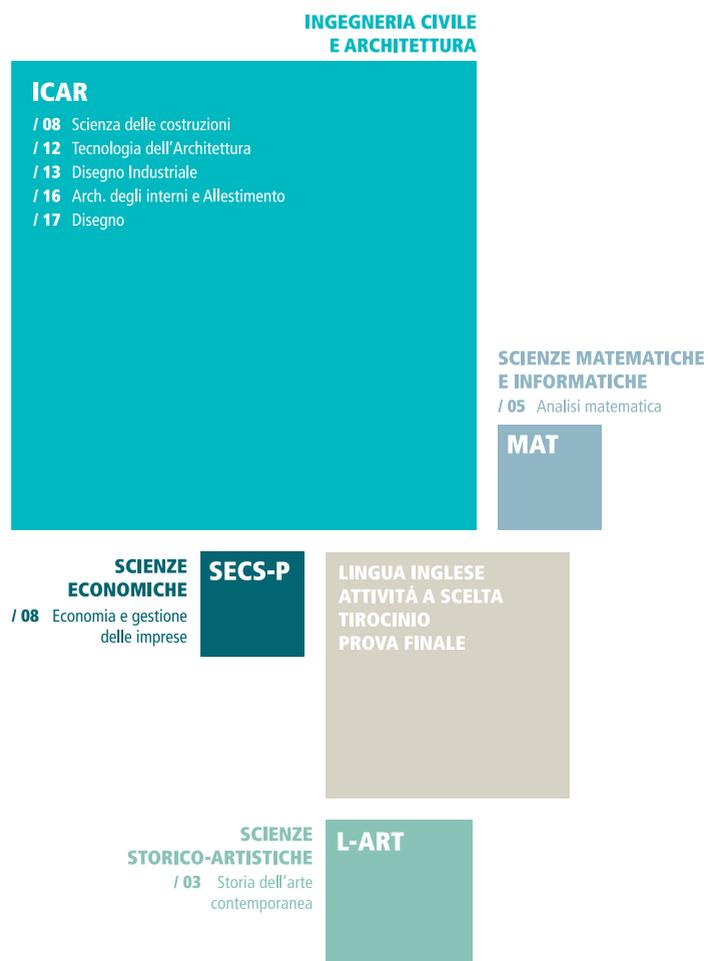
meritevoli e interessati ad attività di approfondimento e di integrazione culturale.

Le attività sono programmate dalla struttura didattica di riferimento e impostate come approfondimenti disciplinari e interdisciplinari, attività seminariali o di tirocinio; ma possono anche essere concordate con i singoli studenti, in relazione alle loro vocazioni culturali e scientifiche, con un impegno di norma pari a 100 ore annue, in ogni caso non superiore alle 200 ore annue. Tale percorso non dà luogo a riconoscimento di crediti utilizzabili per il conseguimento dei titoli universitari rilasciati dall'Università "La Sapienza", ma lo studente che ha concluso un "percorso d'eccellenza", riceve un'attestazione del percorso svolto, rilasciato dalla struttura di afferenza del Corso di Laurea e registrata sulla carriera dello studente stesso. L'Università assegna anche un premio pari all'importo delle tasse versate nell'ultimo anno di corso, con riferimento ai Regolamenti relativi ai percorsi d'eccellenza e loro modifiche e integrazioni. L'attivazione di tali percorsi, così come le procedure di selezione e di conferimento del riconoscimento nonché del premio è comunque subordinata alle disposizioni annualmente definite dall'Ateneo.

altre disposizioni

Gli studenti sono tenuti a rispettare tutti gli obblighi previsti dalle disposizioni dell'Ateneo e della Facoltà, anche qualora fossero fissate successivamente all'emanazione del Regolamento Didattico del Corso di Laurea, ma con effetto retroattivo. Per quanto non previsto nel presente Regolamento valgono le disposizioni di cui alle leggi vigenti con espresso riferimento alle Università, alle norme contenute nello Statuto, al Regolamento Didattico e alla Carta dei diritti e dei doveri delle studentesse e degli studenti della Sapienza Università di Roma.

Settori Scientifico Disciplinari



PRIMO ANNO	CFU	SSD	ore aula
------------	-----	-----	----------

Primo semestre

Istituzioni di Matematica	6	MAT/05	48
Materiali e tecnologie			
<i>Proprietà dei materiali</i>	6	ICAR/12	48
<i>Sistemi di lavorazione</i>	3	ICAR/12	24
Disegno I			
<i>Basic Design</i>	3	ICAR/17	24
<i>Geometria descrittiva</i>	6	ICAR/17	48
Storia e teorie dell'arte contemporanea	6	L-ART/03	48

Secondo semestre

Atelier di Design I	9	ICAR/13	72
Atelier di Design II	9	ICAR/13	72
Disegno II	6	ICAR/17	48
A scelta dello studente	6		

Totale Primo Anno	60		
--------------------------	-----------	--	--

SECONDO ANNO	CFU	SSD	ore aula
--------------	-----	-----	----------

Primo semestre

Fondamenti di statica e di meccanica	6	ICAR/08	48
Storia delle arti applicate e del disegno industriale	6	L-ART/03	48
Tecnologie e progettazione I			
<i>Tecnologie sperimentali I</i>	6	ICAR/12	48
<i>Requisiti ambientali degli artefatti I</i>	3	ICAR/12	24
Disegno III			
<i>Modellazione</i>	6	ICAR/17	48
<i>Rappresentazione digitale</i>	3	ICAR/17	24

Secondo semestre

Atelier di Design III	9	ICAR/13	72
Atelier di Design IV	9	ICAR/13	72
Tecnologie e progettazione II			
<i>Tecnologie sperimentali II</i>	3	ICAR/12	24
<i>Requisiti ambientali degli artefatti II</i>	3	ICAR/12	24

Totale Secondo Anno **60**

TERZO ANNO	CFU	SSD	ore aula
------------	-----	-----	----------

Primo semestre

Atelier di Product Design	9	ICAR/13	72
Atelier di Public e Exhibit Design	9	ICAR/16	72
Disegno per la Comunicazione	6	ICAR/17	48
Comportamento meccanico dei Materiali	6	ICAR/08	48

Secondo semestre

Economia e Gestione delle Imprese	3	SECS-P/08	72
Lingua Inglese	3		24
Tirocinio	10		250
Prova Finale	8		96

Totale Terzo Anno **60**

TOTALE CFU 180



誦 誦
誦



露 興



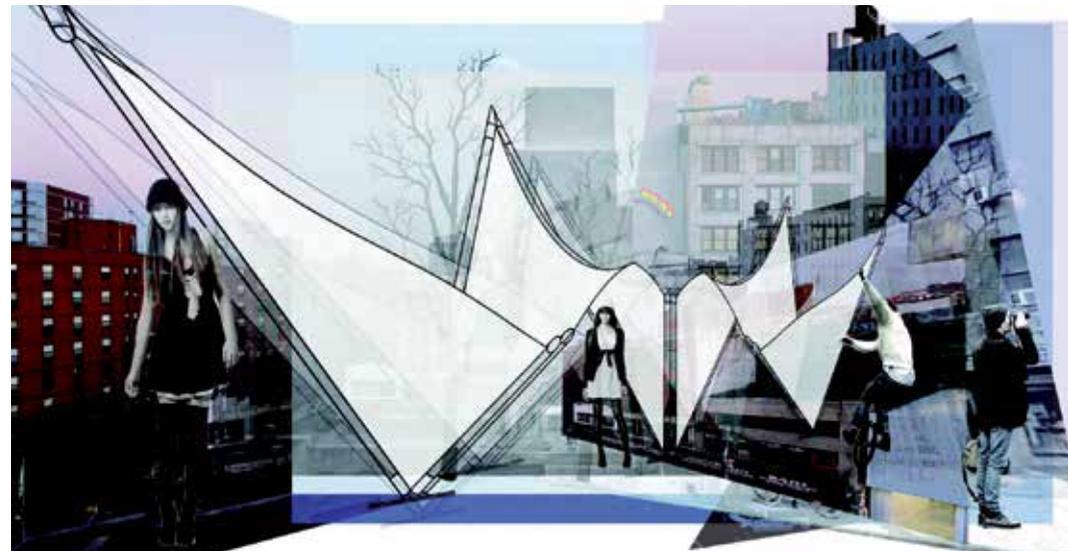
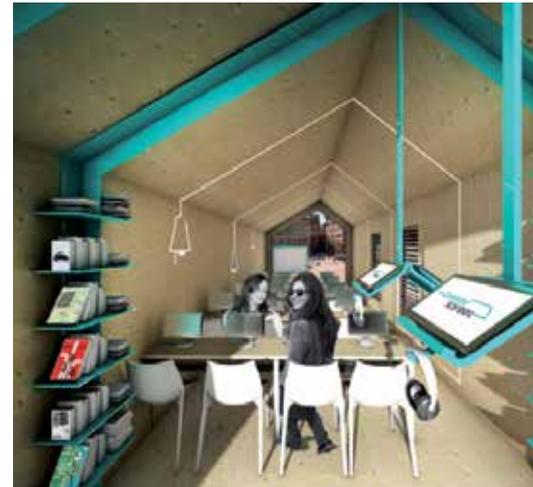
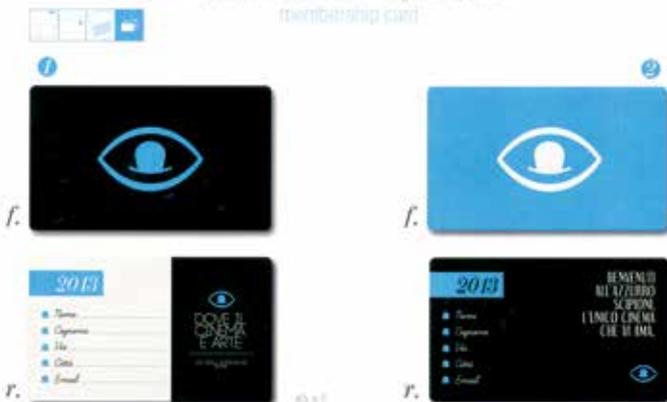
fase 5
PROGETTO

proposta di una nuova immagine corporate
LOGO ANALISI DELLE TRE IPOTESI SCELTE



fase 5
PROGETTO

proposta di una nuova immagine corporate
membership card



Contenuti e obiettivi dei corsi 2014-2015

MAT/05
6 CFU

ISTITUZIONI DI MATEMATICA



Il principale obiettivo del corso di Istituzioni di Matematica è quello di far conoscere, comprendere e sperimentare i concetti di base dell'analisi matematica sapendone controllare le principali applicazioni. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere i contenuti di base dell'analisi matematica - limiti, funzioni, derivate, integrali.
- Saper illustrare le principali applicazioni dell'analisi matematica, avendone sperimentato casi di studio significativi nel contesto formativo del corso di studio - grafici di funzioni, calcolo di aree e volumi, cenni sullo studio delle forme con particolare riferimento alle curve nel piano e nello spazio e alle loro proprietà principali in termini analitici rispetto a diversi gradi di continuità, involuipi, flessi.
- Acquisire conoscenze scientifiche di base e la pratica nel ragionamento di natura scientifica
- Accrescere le capacità individuali di "problem-solving": come affrontare un problema, gestirne la complessità, impostare una strategia risolutiva.

9 CFU

MATERIALI E TECNOLOGIE



Proprietà dei materiali (ICAR/12 - 6 CFU)

Sistemi di lavorazione (ICAR/12 - 3 CFU)

Il principale obiettivo del corso di Materiali e Tecnologie è quello di far acquisire le conoscenze di base relative alle prestazioni dei materiali e comprenderne i principi teorici al fine di conseguire gli strumenti operativi necessari per una loro corretta utilizzazione nelle varie applicazioni. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere le proprietà fisico-meccaniche e le caratteristiche prestazionali dei principali materiali: legno, vetro, metalli, polimeri, materiali cartacei, ceramici, compositi.

- Conoscere le principali tecnologie di lavorazione dei diversi materiali, nonché le relazioni tra materiali e requisiti di compatibilità ambientale.
- Comprendere come impostare e gestire la scelta dei materiali e dei sistemi di fabbricazione in sede di progettazione e di realizzazione degli artefatti.
- Sperimentare l'applicazione dei materiali e dei processi di fabbricazione coerenti con i risultati formali e funzionali degli artefatti che si vogliono ottenere.

9 CFU

DISEGNO I



Basic Design (ICAR/17 - 3 CFU)

Geometria descrittiva (ICAR/17 - 6 CFU)

Il principale obiettivo del corso di Disegno è quello di far conoscere, comprendere e sperimentare i fondamenti teorici dei metodi di rappresentazione per la rappresentazione nel piano, tradizionali e informatici, per controllare e comunicare un'idea progettuale sapendone controllare le principali applicazioni. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere e sperimentare gli strumenti per la rappresentazione, sia tradizionali che informatici.
- Conoscere, comprendere e saper applicare i principi teorici necessari alla soluzione dei problemi che appartengono alla geometria del piano, all'analisi delle tensioni dinamiche insite nello spazio compositivo bidimensionale, all'indagine sui significati dell'equilibrio, della simmetria e della proporzione.
- Conoscere, comprendere e saper applicare i principi teorici di base per rappresentare lo spazio tridimensionale nella superficie bidimensionale del foglio: reciproche relazioni che intercorrono tra gli enti geometrici, problemi d'intersezione, costruzione di solidi complessi, le ombre come risultato di una proiezione da un centro proprio; il metodo delle assonometrie oblique ed ortogonali - costruzione controllata di poliedri regolari e loro intersezione, l'ombra nel modello assonometrico; il modello delle doppie proiezioni ortogonali; le normative, le gerarchie grafiche e il sistema di quotatura dei disegni.
- Esercitare il controllo mentale dello spazio tridimensionale sapendo descrivere e comunicare con esattezza un'idea progettuale sia in via sintetica e sia in forma tecnica orientata alla produzione, per mezzo di figure e rappresentazioni.

L-ART/03
6 CFU

STORIA E TEORIE DELL'ARTE CONTEMPORANEA



Il principale obiettivo del corso di Storia e Teorie dell'Arte Contemporanea è quello di far acquisire le principali conoscenze storiche e gli strumenti critici indispensabili per la corretta lettura dei linguaggi artistici europei e nordamericani contemporanei. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere e comprendere le principali espressioni dell'arte contemporanea nel periodo tra il XIX e il XXI secolo, in particolare: i movimenti dell'avanguardia storica (espressionismo, cubismo, dadaismo, futurismo, metafisica, costruttivismo, suprematismo) e delle neo-avanguardie (action-painting, pop-art, arte concettuale, arte povera, transavanguardia).
- Conoscere e comprendere le trasformazioni della creazione moderna: dall'uscita dal quadro all'installazione che confina con l'architettura; dal rapporto dell'arte con la civiltà della tecnica alla divisione del lavoro intellettuale ed il suo sbocco nella società di massa.
- Acquisire gli strumenti critici per comprendere l'arte contemporanea e la dimensione autonoma, dialettica o conflittuale con i contesti sociali culturali, economici e politici che via via si sono espressi dalla rivoluzione industriale ad oggi.

ICAR/13
9 CFU

ATELIER DI DESIGN I



Il principale obiettivo dell'Atelier di Design I è quello di far conoscere, comprendere e sperimentare i principi base per il progetto di un prodotto di limitata complessità, sapendone controllare gli aspetti funzionali, formali, tecnologici e i metodi di formalizzazione. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere le articolazioni del processo che dall'ideazione arriva dalla sua produzione e il sistema di relazioni che caratterizza i rapporti fra forma, funzione, materiali e sistemi di fabbricazione.
- Conoscere e comprendere le teorie e i metodi di progettazione così come si sono storicamente determinati.
- Comprendere la simulazione del percorso progettuale dall'ideazione di un oggetto d'uso alla sua formalizzazione.
- Sperimentare il progetto di un artefatto semplice control-

landone le componenti dal punto di vista formale, funzionale e produttivo.

ICAR/13
9 CFU



ATELIER DI DESIGN II

Il principale obiettivo dell'Atelier di Design II è quello di far conoscere e far comprendere i fondamenti alla base del progetto grafico di un artefatto di limitata complessità al fine di sperimentarne il processo progettuale, gestendone gli aspetti funzionali, formali, i metodi e le tecniche di formalizzazione. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere i fondamenti della storia del graphic design, i significati dell'unità minima scritto-grafica, gli elementi di base delle tecniche e della composizione tipografica, l'identità e le tecniche di composizione di un logo in diversi formati e media, le tecniche di composizione di un manifesto.
- Comprendere le articolazioni formali e tecniche di un carattere tipografico, gestendone un'applicazione e ricollocandola nelle teorie e nei metodi di progettazione grafica ed editoriale.
- Conoscere e sperimentare le caratteristiche di base per le applicazioni dei software di impaginazione grafica e di animazione per il web.
- Sviluppare e sperimentare una proposta grafica di un'immagine coordinata intesa come progetto di identità, ovvero complesso di segni associabili ad un soggetto (ente, azienda o evento), avvalendosi di diversi strumenti e tecniche dalla fotografia alla riproduzione e manipolazione delle immagini, dai software di impaginazione grafica a quelli di animazione per il web.

ICAR/17
6 CFU



DISEGNO II

Il corso ha come principale obiettivo quello di fornire allo studente le nozioni di base sulla comunicazione attraverso l'immagine. Obiettivo è fornire i principi teorici e gli strumenti operativi per progettare la comunicazione della forma sia bidimensionale che tridimensionale. In tal senso gli studenti dovranno essere edotti sulle nozioni di carattere generale, sui i significati dell'unità minima del campo compositivo, sui fondamenti di base e le tecniche della composizione insieme all'analisi delle tensioni dinamiche insite nell'azione grafica per una

consapevole progettazione nello spazio compositivo. Ai concetti di carattere generale dovrà corrispondere una adeguata competenza pratica attraverso gli specifici strumenti e le tecnologie sia tradizionali che informatiche.

- L'attività didattica si compone di due parti. La prima torica e applicativa dove le esercitazioni sono orientate alla sperimentazione e all'analisi dell'azione grafica. La seconda pratica con l'elaborazione di una proposta progettuale coordinata e pertinente ad un determinato obiettivo, accattivante, visivamente eloquente, che utilizzando il software base per il disegno e l'illustrazione, sappia rispondere a problemi, bisogni e contesti molteplici.
- L'esame si svolgerà presentando due elaborati. Il book basato su uno specifico format tipografico e composto da due capitoli principali; un primo capitolo di sintesi degli argomenti svolti nel corso ed un secondo capitolo riguardante l'elaborazione finale. La proposta progettuale individuale su di un determinato obiettivo comunicativo.

ICAR/08
6 CFU



FONDAMENTI DI STATICA E DI MECCANICA

Il principale obiettivo del corso di Fondamenti di Statica e di Meccanica è quello di far conoscere i fondamenti teorici di base relativi ai principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura ed acquisire i modelli e gli strumenti per un esame preliminare del comportamento statico e meccanico e per un pre-dimensionamento dei sistemi semplici. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere i fondamenti teorici di base relativi ai principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura: cinematica e statica del punto materiale, del corpo rigido e dei sistemi di corpi rigidi; spostamento e compatibilità cinematica; equilibrio e reazioni vincolari; meccanica dei sistemi continui monodimensionali tipo trave, caratteristiche di sollecitazione con cenni alla tensione; sistemi di travi reticolari; elementi di comportamento dei materiali.

- Acquisire i modelli e gli strumenti necessari alla comprensione dei principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura.
- Acquisire una base conoscitiva, attraverso modelli progressivamente più complessi, per un esame preliminare del comportamento cinematico e statico dei sistemi di corpi rigidi e di travi e per un pre-dimensionamento di tali sistemi semplici.
- Sperimentare le conoscenze acquisite attraverso le esercitazioni pratiche, anche per conseguire quegli strumenti individuali di natura scientifica utili ai successivi insegnamenti del corso di studio

L-ART/03
6 CFU



STORIA DELLE ARTI APPLICATE E DEL DISEGNO INDUSTRIALE

Il principale obiettivo del corso di Storia delle Arti Applicate e del Disegno Industriale è quello di far acquisire le principali conoscenze storiche e gli strumenti critici indispensabili per la corretta interpretazione degli artefatti e dei processi di sviluppo progettuali e produttivi dalla fine del '700. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere e comprendere i principali processi di sviluppo progettuali e produttivi degli artefatti avvenuti nell'arco temporale che va dalla fine del '700 ai nostri giorni in paesi e luoghi diversi, in rapporto con manifestazioni ed espressioni coeve in arte e in architettura.
- Saper interpretare gli artefatti significativi di epoche diverse, comprendendone la forma, la consistenza materiale, le tecnologie realizzative anche in rapporto con i contesti storico-culturali e produttivi.
- Acquisire gli strumenti critici e la capacità interpretativa necessaria all'apprendimento e alla corretta interpretazione della storia degli artefatti.

9 CFU



TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE I

Tecnologie sperimentali I (ICAR/12 - 6 CFU)
Requisiti ambientali degli artefatti I (ICAR/12 - 3 CFU)

Il principale obiettivo del corso di Tecnologie e Progettazione I è quello di far conoscere, comprendere e sperimentare le potenzialità prestazionali delle principali famiglie di materiali avanzati, delle nuove tecnologie di lavorazione e del rapporto utente-oggetto-ambiente. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere le potenzialità prestazionali delle principali famiglie di materiali avanzati, con riferimento alle proprietà fisico-meccaniche e alle caratteristiche estetico-sensoriali e alle relazioni tra utente-oggetto-ambiente.
- Comprendere e saper impostare e gestire la scelta dei materiali e dei processi di lavorazione avanzati in sede di progettazione e realizzazione degli artefatti.
- Sperimentare, attraverso esercitazioni progettuali, l'uso dei materiali e delle tecnologie avanzate, con particolare attenzione alle questioni ambientali nel contesto dei processi di lavorazione, uso e dismissione.

9 CFU **DISEGNO III**



Modellazione tridimensionale (ICAR/17 - 6 CFU)

Rappresentazione Digitale (ICAR/17 - 3 CFU)

Il principale obiettivo del corso di Rappresentazione Tridimensionale è quello di mettere in grado lo studente di saper esercitare il controllo mentale dello spazio tridimensionale e di saper gestire la sperimentazione delle sue rappresentazioni anche virtuali. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi per governare lo spazio tridimensionale nei diversi modelli fisici, grafici e digitali: trasformazione dello spazio bidimensionale nello spazio tridimensionale; studio delle tensioni nei poliedri regolari; individuazione delle condizioni di simmetria, equilibrio e proporzione delle figure nello spazio tridimensionale.
- Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi per la modellazione e la realizzazione di rendering digitali al fine di acquisire una consapevole gestione dell'oggetto e del suo modello virtuale: riconoscimento, costruzione e controllo di geometrie complesse, procedure essenziali per la gestione dell'immagine digitale.
- Acquisire la capacità critica necessaria a gestire con rigo-

rosa coerenza progettuale geometrie complesse nella loro natura o nella loro articolazione spaziale per mezzo di avanzate tecniche digitali.

- Sperimentare l'uso di modelli digitali per verificare la correttezza spaziale del progetto e per comunicarlo in forma compiuta.

ICAR/13 9 CFU



ATELIER DI DESIGN III

Il principale obiettivo dell'Atelier di Design III è quello di far sperimentare il progetto di un prodotto industriale di media complessità, conoscendo e comprendendo i diversi passaggi che vanno dall'ideazione, alla produzione, alla dismissione.

I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere e comprendere gli aspetti culturali, i cambiamenti sociali, lo sviluppo tecnologico, le dinamiche economiche e di consumo che definiscono il contesto di riferimento del progetto.
- Sviluppare un'attitudine progettuale all'innovazione e alla ricerca sperimentale che includa nel progetto anche gli aspetti più immateriali, comunicativi, interattivi e semantici, insieme a quelli tecnologico-materiali e di rapporto con l'ambiente.
- Sviluppare un'attitudine progettuale attraverso il controllo degli aspetti rappresentativi e comunicativi, sia in forma sintetica che tecnica, che caratterizzano le diverse fasi di vita di un prodotto industriale di media complessità, avvalendosi anche della realizzazione di modelli fisici e virtuali.

ICAR/13 9 CFU



ATELIER DI DESIGN IV

Il principale obiettivo dell'Atelier di Design IV è quello di far conoscere, comprendere e sperimentare i principi base per il progetto di un allestimento di limitata complessità, sapendone controllare le componenti spaziali, funzionali, tecnologiche.

I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere gli elementi di base necessari al controllo

spaziale e tecnico-funzionale dell'idea progettuale attraverso un'adeguata padronanza degli strumenti teorici ed operativi, comprendendo tra questi anche gli aspetti immateriali legati alla comunicazione visiva e multimediale e al rapporto tra allestimento e percezione.

- Comprendere le componenti morfologiche, funzionali e materiali di base per la realizzazione di un progetto di allestimento e sviluppare un'attitudine alla ricerca che includa nel progetto sia gli aspetti tecnologico-materiali che quelli immateriali legati alla comunicazione.
- Sviluppare e saper comunicare il progetto di allestimento di uno spazio di limitate dimensioni nelle sue componenti spaziali, funzionali, tecnologiche, materiali e immateriali, con adeguata consapevolezza anche per quel che riguarda l'interpretazione degli aspetti culturali e sociali che definiscono il contesto di riferimento, avvalendosi anche della realizzazione di modelli fisici e virtuali.

6 CFU **TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE II**



Tecnologie sperimentali II (ICAR/12 - 3 CFU)

Requisiti ambientali degli artefatti II (ICAR/12 - 3 CFU)

Il principale obiettivo del corso di Tecnologie e Progettazione II è quello di far conoscere e far comprendere i temi della produzione degli artefatti, sia ampliando le conoscenze relative alle potenzialità prestazionali dei materiali e delle loro applicazioni, che approfondendo le tematiche relative alle tecnologie di prototipazione e produzione più avanzate. I risultati di apprendimento attesi sono:

- Conoscere e comprendere le problematiche connesse alla produzione dei prodotti con particolare riferimento alle questioni prestazionali dei materiali, alle tecnologie di lavorazione e ai sistemi di produzione.
- Conoscere e comprendere le ripercussioni sull'ambiente delle scelte effettuate in fase progettuale in relazione ai materiali e alle tecnologie produttive.
- Sperimentare, attraverso esercitazioni progettuali, il controllo dell'intero iter progettuale - dalla fase iniziale del concept a

quella esecutiva per la produzione, approfondendo anche gli aspetti della comunicazione e rappresentazione.

ICAR/13
9 CFU



ATELIER DI PRODUCT DESIGN

L'Atelier in Product Design è concepito come un luogo di saperi dove trovano sintesi le declinazioni del design del progetto didattico proposto nelle sequenze formative precedenti nell'ambito di progetto di prodotto. I risultati conseguiti preparano e guidano lo studente alle attività conclusive del percorso formativo in design, indirizzando lo studente nell'ambito del tirocinio e della prova finale.

- Acquisire conoscenze teoriche e tecniche, metodologiche e strumentali sperimentando la progettazione e la realizzazione di prodotti e di sistemi di prodotti, secondo i criteri della produzione in serie.
- Conoscere le metodologie atte a sviluppare proposte innovative di singoli prodotti o sistemi di prodotti.
- Comprendere come nell'attività progettuale, sintesi di molteplici relazioni tra discipline diverse, debbano essere calibrati gli aspetti teorici-creativi con quelli scientifico-tecnici per far sì che la morfologia del progetto sia sviluppata coerentemente con la logica costruttiva che la sottende.
- Sperimentare un percorso progettuale completo: dalla ricerca storica allo studio morfologico delle tipologie degli artefatti di riferimento, al concept, alla valutazione del rapporto con i contesti spaziali ed ambientali in cui i prodotti e i sistemi di prodotti si collocano, alla scelta dei materiali e delle tecnologie produttive fino al controllo tecnico del progetto.
- Sviluppare un percorso progettuale completo di approfondimento su un prodotto o un sistema di prodotti innovativi, secondo criteri di produzione in serie, al fine di controllarne con appropriatezza i linguaggi, gli strumenti e le tecnologie necessarie per la realizzazione.

Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla

continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale.

L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività in aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.

ICAR/13
9 CFU



ATELIER DI PUBLIC E EXHIBIT DESIGN

L'Atelier di Public ed Exhibit design è concepito come un luogo di saperi dove trovano sintesi le declinazioni del design del progetto didattico proposto nelle sequenze formative precedenti. I risultati conseguiti preparano e guidano lo studente alle attività conclusive del percorso formativo in design, indirizzando lo studente nell'ambito del tirocinio e della prova finale.

- Acquisire conoscenze teoriche e tecniche, metodologiche e strumentali sperimentando la progettazione e la realizzazione di un allestimento di uno spazio di media complessità.
- Conoscere le metodologie atte a sviluppare proposte innovative di artefatti nel campo del Public ed Exhibit Design.
- Comprendere come nell'attività progettuale, sintesi di molteplici relazioni tra discipline diverse, debbano essere calibrati gli aspetti teorici-creativi con quelli scientifico-tecnici per far sì che la morfologia del progetto sia sviluppata coerentemente con la logica realizzativa che la sottende.
- Sviluppare un percorso progettuale di un progetto di allestimento - dal concept al modello - di uno spazio di media complessità, controllandone le componenti spaziali e tecnologiche, sapendolo rappresentare sia in forma sintetica che tecnica finalizzata alla realizzazione.

Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale.

L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività d'aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.

ICAR/17
6 CFU



DISEGNO PER LA COMUNICAZIONE

Il corso ha come principale obiettivo quello di fornire allo studente le conoscenze tecniche e le metodologie per sviluppare proposte originali nell'ambito della grafica e della comunicazione visiva multimediale al fine di controllare con appropriatezza i linguaggi, gli strumenti e le diverse tecnologie necessarie per la loro realizzazione.

Al termine del corso lo studente dovrà:

- conoscere e saper descrivere i principali strumenti teorici, metodologici e operativi della progettazione di artefatti comunicativi, tradizionali e digitali;
- essere in grado di analizzare, interpretare e valutare un artefatto comunicativo tradizionale e digitale, nelle forme e nei modi di produzione, sapendo confrontare approcci disciplinari diversi, con particolare riguardo al rapporto che si instaura tra informazione e supporto utilizzato;
- sperimentare consapevolmente il progetto di un artefatto comunicativo e le sue metodologie in relazione alle problematiche connesse delle arti visive e delle tecnologie messe in opera;
- saper comunicare agendo sull'intero arco dei mezzi comunicativi a disposizione, - dalla carta al monitor, dall'analogico al digitale - e con tutti gli "strumenti possibili" - dalle parole alla scrittura alle immagini.

Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.

Per la natura stessa della disciplina, il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale dove gli strumenti teorici e

operativi adottati saranno in stretta relazione tra loro. Al termine delle diverse esercitazioni sono previste corrispondenti verifiche. In sede di esame sarà valutato, attraverso un colloquio, il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.

ICAR/08
6 CFU



COMPORTAMENTO MECCANICO DEI MATERIALI

Ogni oggetto, per svolgere le funzioni per le quali è concepito, deve necessariamente essere in grado di acquisire e mantenere la forma, nonostante le azioni ambientali tendano a farla variare. L'analisi strutturale consente di prevedere gli effetti sugli oggetti delle cause di movimento imposte dall'ambiente. Con l'avvento delle geometrie complesse e dei materiali innovativi, un'accurata progettazione strutturale può portare a una forma meglio ottimizzata e più economica.

Il corso fornisce un'introduzione ai concetti fondamentali dell'analisi strutturale ed una panoramica sul ruolo che le proprietà ed il comportamento meccanico dei materiali possono svolgere all'interno del processo di progettazione di artefatti industriali. Alla fine del Corso lo studente deve:

- comprendere il ruolo che le proprietà ed il comportamento meccanico dei materiali possono svolgere all'interno del processo di progettazione di artefatti industriali;
- conoscere la definizione ed il significato dei comportamenti tipici e delle principali proprietà meccaniche dei materiali.

L'attività didattica sarà articolata in lezioni di tipo frontale, integrate da revisioni di esercitazioni svolte a casa.

Nella prima fase del corso si richiamano i concetti di tensione e deformazione, rigidità e resistenza, verifica, progetto e sicurezza, illustrandoli con semplici applicazioni numeriche esemplificative. Si definiscono le principali proprietà meccaniche dei materiali (rigidità, resistenza, duttilità, fragilità, resilienza) ed i comportamenti meccanici tipici (elasticità, plasticità, viscosità, danneggiamento, frattura). Si analizzano criticamente le proprietà fisico meccaniche e le aree di applicazione dei principali materiali.

Nella seconda parte del corso si illustra sinteticamente il funzionamento e l'utilizzo di programmi di calcolo strutturale che potranno

essere utilizzati per eseguire un'analisi critica di prodotti industriali nei quali la resistenza e la deformabilità dei materiali possono diventare fattori determinanti nel progetto della forma.

L'esame consisterà nella valutazione di elaborati prodotti dallo studente sull'analisi strutturale di specifici esempi di progettazione eventualmente integrati da una prova scritta sotto forma di test e/o da un colloquio orale di verifica dell'apprendimento degli argomenti discussi durante il corso.

SECS-P/08
6 CFU



ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE

Conoscere, comprendere e sperimentare le principali tematiche che riguardano il mondo della produzione, delle imprese, del marketing e del management.

Saperi necessari per il raggiungimento degli obiettivi

- Acquisire le conoscenze necessarie per saper dialogare con il mondo produttivo.
- Comprendere le tematiche relative alla gestione dell'impresa come organizzazione complessa nella quale si concretizza l'azione del design.
- Familiarizzare con i principi di base del marketing e del management per gli aspetti che riguardano la gestione del processo di definizione, produzione, comunicazione e distribuzione del prodotto, sia esso materiale o immateriale.

Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica ed operativa. L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta sono trasmesse attraverso le lezioni frontali. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni svolte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.

12 CFU **MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE**



Gli insegnamenti a scelta (per complessivi 12 CFU) sono autonomamente individuati dallo studente, purché coerentemente con gli obiettivi formativi del corso di studio. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno

o più esami in corsi di studio dello stesso livello attivati secondo il DM 270/04, ovvero:

- nei Corsi di Studio di I livello della Facoltà di Architettura,
- nei Corsi di Studio di I livello delle Facoltà dell'Ateneo.

La scelta degli esami, che va formalizzata dalla struttura didattica di riferimento, deve essere effettuata attraverso la compilazione del Percorso Formativo, accessibile dal sistema INFOSTUD. Tale scelta può essere effettuata solo nei periodi autorizzati, di norma due, il primo nel mese di dicembre e il secondo tra marzo e aprile.

10 CFU TIROCINIO



Il tirocinio formativo curricolare obbligatorio consiste in un periodo di formazione, per complessive 250 ore corrispondenti a 10 CFU, svolto dallo studente prima della prova finale presso strutture qualificate italiane o straniere: aziende, studi professionali, centri di ricerca. Tale periodo, oltre ad orientare ed agevolare le future scelte professionali, costituisce un'attività formativa indispensabile del corso di studio, che contribuisce al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi. Dal punto di vista didattico il tirocinio è pensato come esperienza formativa da integrare ad uno degli argomenti dei laboratori di sintesi finale e al tema scelto per la prova finale. L'attività del tirocinio formativo curricolare deve essere il risultato dell'incontro fra l'interesse manifestato dallo studente e la disponibilità del docente-tutore scelto dallo studente ad individuare e progettare l'attività formativa da svolgere.

Il docente-tutore (comunque un docente strutturato) svolge un ruolo fondamentale nell'attività di tirocinio formativo curricolare: definisce, insieme allo studente e al tutore-aziendale, il progetto formativo ed il programma di attività del tirocinio, ne monitora in itinere l'andamento, valuta e controfirma la relazione finale. Il tutore-aziendale costituisce il riferimento dell'Ateneo all'interno della struttura ospitante, è responsabile dell'inserimento dello studente nella realtà lavorativa e garantisce che lo studente svolga le attività previste dal progetto. Il tutore-aziendale interagisce, anche a distanza, con il docente-tutore e concorre alla valutazione finale dell'attività di stage. I Responsabili alle attività di stage e tirocinio per il Corso di Studio hanno il compito di favorire ed orientare gli studenti per l'individuazione dei docenti-tutori, informare i docenti sulle opportunità offerte dalle convenzioni stipulate dall'Ateneo con aziende, enti e istituzioni, raccordare e facilitare i

rapporti operativi fra docenti-tutori, studenti e strutture tecnico-amministrative preposte alla cura formale degli atti necessari allo svolgimento dei tirocini. Le procedure amministrative per l'attivazione, lo svolgimento e la conclusione del tirocinio devono essere obbligatoriamente effettuate tramite il portale www.jobsoul.it con la collaborazione dell'Ufficio Tirocinio di Facoltà.

3 CFU LINGUA INGLESE



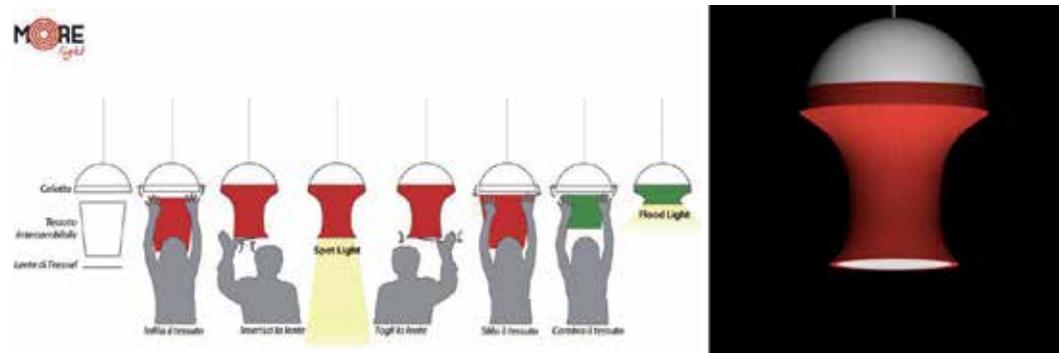
I risultati di apprendimento attesi della prova di Lingua Inglese sono: comprendere testi in lingua inglese di media complessità su argomenti inerenti il campo di specializzazione; saper esprimere in lingua inglese le ragioni delle proprie opinioni e dei propri progetti. L'acquisizione dei 3 CFU avviene dopo aver sostenuto la prova di idoneità. Lo studente in possesso di una certificazione linguistica almeno di livello B1 - rilasciata da una istituzione ufficialmente riconosciuta nel rispetto del quadro comune di riferimento europeo - conseguita non antecedentemente a 5 anni, può essere esonerato dalla prova. Al fine di verificare la validità di tale certificazione, e per il conseguente riconoscimento dei CFU, lo studente dovrà presentare domanda di riconoscimento e consegnare la documentazione ritenuta utile agli Uffici didattici di Facoltà competenti.

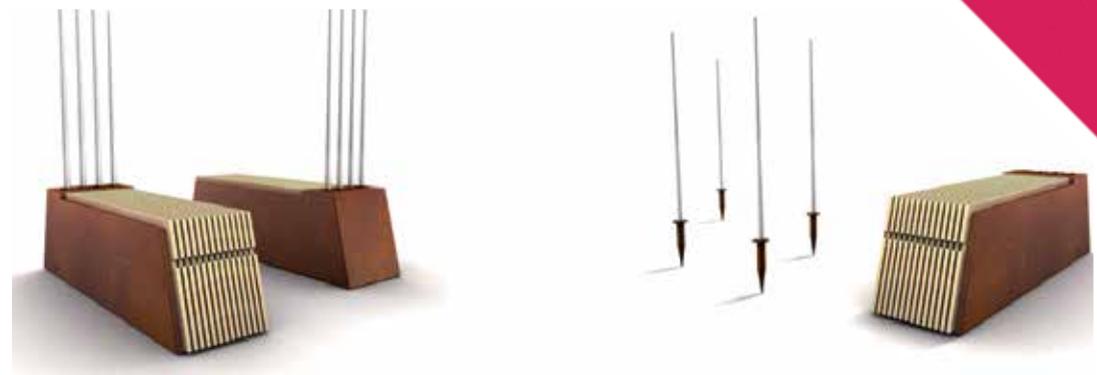
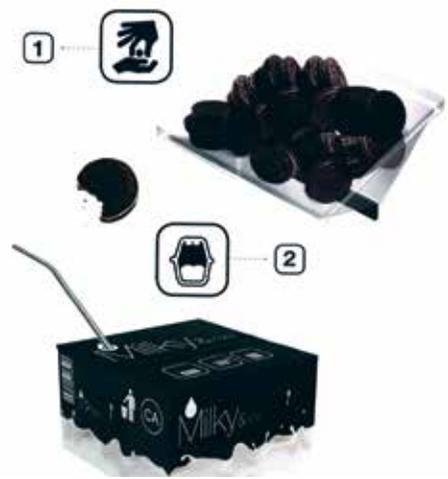
8 CFU PROVA FINALE



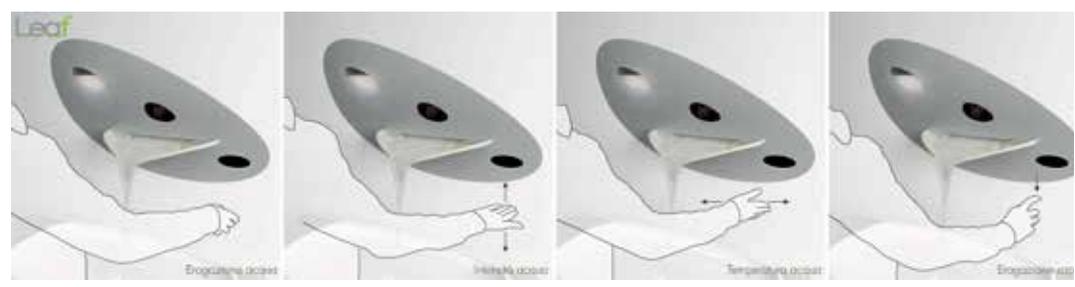
La prova finale, per la cui preparazione vengono riconosciuti 8 crediti, è un'importante occasione formativa individuale, ma soprattutto costituisce il naturale completamento delle conoscenze acquisite durante tutto il percorso di studi. La prova finale, finalizzata all'accertamento delle competenze acquisite, della preparazione e della maturità dello studente, sarà seguita da un relatore scelto tra i docenti strutturati della Facoltà (eventualmente affiancato da un secondo relatore anche esterno) e discussa dal candidato nelle apposite sessioni previste dal calendario dell'anno accademico, di norma cinque nei mesi di marzo, giugno, luglio, ottobre e dicembre. Poiché ogni prova finale è tesa ad accertare le capacità acquisite da ciascun candidato nel corso degli studi compiuti, il lavoro presentato deve essere originale ed individuale. Per essere ammesso a sostenere la prova finale

Lo studente deve aver superato con esito positivo tutte le prove previste e avere acquisito i relativi crediti. Lo studente in sede di discussione deve presentare un portfolio cartaceo (formato A4 o 21x21 cm in duplice copia completo di CD) che restituisca la "rilettura ragionata" dell'intero percorso formativo, con particolare riferimento al lavoro condotto nell'ambito degli Atelier del terzo anno e delle attività di tirocinio ed un approfondimento progettuale o di ricerca ad esso/i collegato. La presentazione del lavoro alla Commissione deve essere effettuata attraverso una proiezione (power-point, filmato, animazione). Il portfolio, la proiezione, eventuali prototipi fisici - unitamente alla loro esposizione devono dar conto, per contenuti e veste grafica, della maturità e della preparazione globale raggiunta dallo studente.





Corso di Laurea Magistrale Internazionale in **Product Design** LINGUA INGLESE



Corso di Laurea Magistrale Internazionale in Product Design



Classe di Laurea	LM-12 (erogato in lingua inglese)
Durata	biennale
Modalità di accesso	valutazione comparativa su base locale
Posti per studenti UE	40
Posti per studenti extra UE	20
Coordinatore	Loredana Di Lucchio msproductdesign@uniroma1.it https://web.uniroma1.it/msproductdesign/

obiettivi formativi

Il Corso di Laurea Magistrale in Product Design ha l'obiettivo di formare nuovi progettisti in grado sviluppare, gestire e promuovere dinamiche di Innovazione di prodotti e servizi Design-driven, operando a livello internazionale.

Il Corso è erogato in lingua inglese ed è pensato per accogliere studenti di diversa provenienza geografica e formativa (design, ingegneria, economia) creando un ambiente di multiculturale e multidisciplinare integrando competenze di design, competenze ingegneristiche, competenze storico-critiche utili a sviluppare prodotti e servizi per il miglioramento della qualità della vita.

Gli studenti saranno impegnati in un'intensa attività progettuale, pensando creativamente e indagando criticamente, attraverso:

- la conoscenza e la comprensione della cultura materiale e del design nei suoi aspetti storico-critici in relazione alle ripercussioni socio-culturali (ICAR/13, L-ART/03, M-FIL/04);

- il controllo degli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali degli artefatti (materiali o immateriali) ma anche dell'insieme dei processi che accompagnano il processo progettazione-produzione-consumo informati e guidati da strategie di sostenibilità economica, sociale e ambientale (ICAR/13, ICAR/12,

ICAR/17; ICAR/08, ING-INF/05);

- lo sviluppo di competenze di design thinking che cogliendo le potenzialità e le risorse di un sistema locale le collegano con capacità critica alla dimensione globale sviluppando prodotti e/o servizi che, a partire dalla comprensione dei fenomeni culturali, sociali e delle relazioni fra risorse e attività, è in grado di produrre Innovazioni Design-driven che condizionano la cultura materiale e immateriali delle società contemporanee (ICAR/13). Sono inoltre previsti diversi CFU a scelta che, insieme ai CFU dedicati alla prova finale, permettono ad ogni studente di immaginare e sviluppare un percorso formativo personalizzato all'interno dell'ampio spettro di ambiti sperimentali del Product Design.

didactic aims

The Master of Science in Product Design aims to train new designers able to develop, manage and promote the process of innovation-driven product and service design, operating at the international level.

The course is taught in English and is designed to accommodate students of different geographical origin and educational background (design, engineering, business), thus creating a multicultural and multidisciplinary environment for integrating design skills, engineering competences and historical-critical knowledge useful to develop products and services that improve the quality of life.

Students will be engaged in an intense project development activity, through creative thinking and critical investigation to obtain:

- *knowledge and understanding of the material culture and design culture in their historical-critical aspects and in relation to their socio-cultural impacts (ICAR/13, L-ART/03, M-FIL/04);*

- *control of the aspects of production technology, technical functionality and morphological language of various artifacts (both tangible or intangible), but also all the processes that accompany the process of design, manufacturing and consumption, a process informed and guided by economic, social and environmental strategies (ICAR/13, ICAR/12, ICAR/17; ICAR/08, ING-INF/05);*

- *development of design thinking competences, starting from the resources available locally, connecting them with a certain critical capacity considering global dimensions, thus developing products and services that produce design-driven innovation helping to define the material and immaterial culture of contemporary society, based on the understanding of cultural and social phenomena as well as the relation between resources and activities (ICAR/13).*

Moreover, there are several elective CFUs that, together with the CFUs dedicated to the final thesis project, allow each student to imagine and

develop a personalized training path within the broad spectrum of experimental fields of Product Design.

modalità di
accesso

Sono ammessi al Corso di Laurea Magistrale in Product Design gli studenti in possesso della Laurea di I livello Laurea (o di un titolo equipollente conseguito in Italia o all'estero) nei seguenti ambiti: Lauree in Design, Lauree in Ingegneria Industriale, Lauree in Ingegneria Informatica, Lauree in Ingegneria Gestionale, Lauree in Architettura, Lauree in Economia e Marketing. Inoltre è richiesta la conoscenza della lingua inglese. (NB: per maggiori dettagli si veda il Bando Ufficiale del Corso di Studio pubblicato annualmente dall'Ateneo)

application
rules

The Master of Science in Product Design is open to graduated students (BSc. or equipollent, obtained either in Italy or abroad) in one of the following areas: Design, Industrial Engineering, Computer Engineering, Engineering Management, Architecture, Economy and Marketing. Furthermore, the knowledge of English language is required. (NB: For more details see the Master's Official Announcement annually published by the University)

percorso
formativo

Il Corso di Laurea Magistrale in Product Design è organizzato in 4 semestri (2 anni).
Il percorso formativo si articola attraverso Corsi Monodisciplinari (CM), Corsi Integrati (CI), Laboratori Progettuali (LP) e Altre Attività Integrative. Tutti i Corsi sono erogati in lingua inglese
1 CFU (Credito Formativo Universitario) corrisponde a 25 ore di studio, delle quali l'impegno in aula è pari di 8 ore per CFU.
- I Corsi Monodisciplinari (CM), "frontali" sono costituiti da insegnamenti di uno specifico settore disciplinare, sono orientati all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e strumenti disciplinari di base.
- I Corsi Integrati (CI) sono costituiti di più moduli didattici svolti dallo stesso docente o, in forma coordinata, da più docenti, e concludono con un unico esame di profitto. I Corsi Integrati possono essere finalizzati all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline, o possono essere dedicati all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare".
- I Laboratori Progettuali (LP) sono finalizzati al "saper fare", all'esercizio di attività operative e sperimentali tipiche del processo progettuale.
Il Percorso formativo prevede che:

- il primo semestre sia dedicato a migliorare capacità critiche e analitiche di esplorazione dei linguaggi e delle metodologie del design contemporaneo e acquisire conoscenze avanzate in ambito grafico e tecnologico.
- il secondo sia dedicato alla sperimentazione in particolare di nuove tecnologie e materiali e al loro valore funzionale e semantico;
- il terzo si focalizzi sulla comprensione e sullo sviluppo di processi produttivi e di consumo che risultino essere sostenibili a livello economico-produttivo, socio-culturale e ambientale;
- l'ultimo è dedicato al lavoro di tesi finale che vedrà lo studente impegnato in un tirocinio presso i settori di R&D di aziende nazionali e internazionali o in un periodo di attività come visiting student presso Università o Centri di Ricerca Internazionali. Tutte le attività progettuali si avvalgono, tra gli altri, delle risorse tecnico-scientifiche del Laboratorio di Ricerca 'Sapienza Design Factory' e del Centro Interdipartimentale 'Sapienza Design Research', dedicato il primo alla sperimentazione nel campo del Rapid Manufacturing mentre il secondo sviluppa progetti di ricerca multidisciplinari nel campo dell'Advanced-Design. Tale Percorso permetterà allo studente di:
 - conoscere i fondamenti di storia e cultura del design e possedere gli strumenti di analisi e comprensione delle reciproche influenze tra le arti visive, il design, le nuove tecnologie;
 - comprendere le caratteristiche prestazionali dei materiali le specificità delle tecnologie di produzione anche in relazione alle problematiche di sostenibilità ambientale e economica del prodotto;
 - possedere competenze di etnografia applicata al design e di user-experience design per lo sviluppo di processi di innovazione sociale;
 - conoscere la teoria e gli strumenti del design strategico, del design dei servizi e del design dell'interazione per lo sviluppo di processi di innovazione di prodotti e/o servizi;
 - possedere competenze di design thinking e capacità di sintesi progettuale;
 - aver sviluppato esperienza e competenza di empowerment e team work anche in relazione a dinamiche d'interazione multi-culturale e multidisciplinare.

curriculum

The Master of Science in Product Design is organized in 4 semesters (2 years).

The curriculum is articulated structured in Mono-disciplinary Courses (CM), Integrated Courses (CI), Design Studio (LP) and Other Integrative Activities. All courses are held in English.

1 CFU (University Educational Credit) corresponds to 25 hours of study, of which 8 hours are dedicated to classroom activities.

- Mono-disciplinary Courses (CM) are organized in frontal lessons aimed to offer the fundamental knowledge of theories, methods and tools of a single discipline;

- Integrated Courses (CI) are organized in two or more coordinated which converge in an same didactic training; they offer the knowledge of theories, methods and disciplines, or be dedicated to the study and exercise of a specific know-how';

- Design Studio (LP) are aimed to teach the 'know-how', the activities of the design practice and the typical experiments carried out during the design process;

The training program is structured as follows:

- The first semester is dedicated to improving critical and analytical skills needed explore contemporary design languages and methodologies, moreover to acquire advanced knowledge in the graphics and technology;

- The second semester is dedicated to experimenting, in particular with new technologies and materials, considering their functional and semantic values;

- The third semester focuses on the understanding and development of production and consumption processes, leading to sustainability on every level, from the economical-productive, social-cultural and environmental points of view;

- The last semester is dedicated to the Thesis Work, starting with an internship in the R&D area of a company (either in Italy or abroad) or a period as visiting student in an international university or research organization.

All the project activities can rely on, among others, the technological and scientific resources of the Research Laboratory "Sapienza Design Factory" and the Interdepartmental Centre 'Sapienza Design Research', the first being dedicated to experiments in the field of Rapid Manufacturing, while the latter develops multidisciplinary projects in the field of Advanced Design.

This training program allows students to:

- know the fundamentals of the history and culture of design, possess the tools of analysis and understand the reciprocal influences between

visual arts, design and new technologies;

- understand the performance characteristics of the materials of specific production technologies in relation to the issues of environmental and economic sustainability of the product;

- possess skills of ethnography applied to design and User Experience Design for the development of processes of social innovation;

- know the theory and tools of strategic design, service design and interaction design in order to develop innovation processes for products and services;

- possess the skills of design thinking and design synthesis;

- have well developed experience and competences in team work and empowerment, thanks to the multicultural and multidisciplinary environment.

corsi a scelta,
attività Integrative
e di stage,
prova finale

I Corsi a Scelta (12 CFU) possono essere individuati dai singoli studenti:

- tra i Corsi di Laurea Magistrale delle Facoltà dell'Ateneo

- nell'ambito del programma Erasmus

- presso qualificate strutture di enti, istituti e imprese pubbliche o private operanti nel settore del Design, previa stipula di convenzioni.

Inoltre gli studenti devono svolgere attività integrative di stage (per un monte ore pari a 12CFU) presso strutture imprenditoriali, professionali e di ricerca attive in Italia e all'estero, nell'ambito del Product Design.

La prova finale (pari a 18CFU) consiste nello svolgimento di una Tesi di carattere scientifico e tecnico, ad alto contenuto sperimentale nel campo del Product Design, da svilupparsi sotto la guida di un Docente Relatore anche in collaborazione con enti pubblici e privati, aziende, centri di ricerca sia nazionali che internazionale. L'elaborato di Tesi consiste in una ricerca analitico critica redatto in lingua inglese, nella elaborazione progettuale di un nuovo prodotto/servizio e nella realizzazione del prototipo.

elective courses
internship
integrative activities
thesis work

Elective Courses, Internship and Integrative Activities, Thesis Work

Elective Courses (12 credits) can be identified by individual students:

- among the different MSc. Programs offered by Sapienza

- under the Erasmus Program;

- among qualified public or private institutions companies and professional studios, operating in the field of Design. In addition, students have to carry out activities of internship (for a number of hours equivalent to 12 credits) in companies, professional studios or research institutions,

operating in the field of Product Design either in Italy or abroad.
For the Thesis Work (equivalent to 18 credits) students have to develop an applied research in the field of Product Design finalized to design a new product/service with a high level of innovation, under the mentorship of the Supervisor and (if applicable) in collaboration with a public or private companies, or research institutions (Italian or foreign ones). The Thesis Work consist in a scientific report of the research activities (written in English), the technical drawings and the prototype of the new product/service.

Settori Scientifico Disciplinari

INGEGNERIA CIVILE E ARCHITETTURA

ICAR

- / 08 Scienza delle costruzioni
- / 12 Tecnologia dell'Architettura
- / 13 Disegno Industriale
- / 17 Disegno

INGEGNERIA INFORMATICA

ING-INF

- / 05 Internet of Things

SCIENZE STORICO-ARTISTICHE

- / 03 Storia dell'arte contemporanea

L-ART

SCIENZE FILOSOFICHE

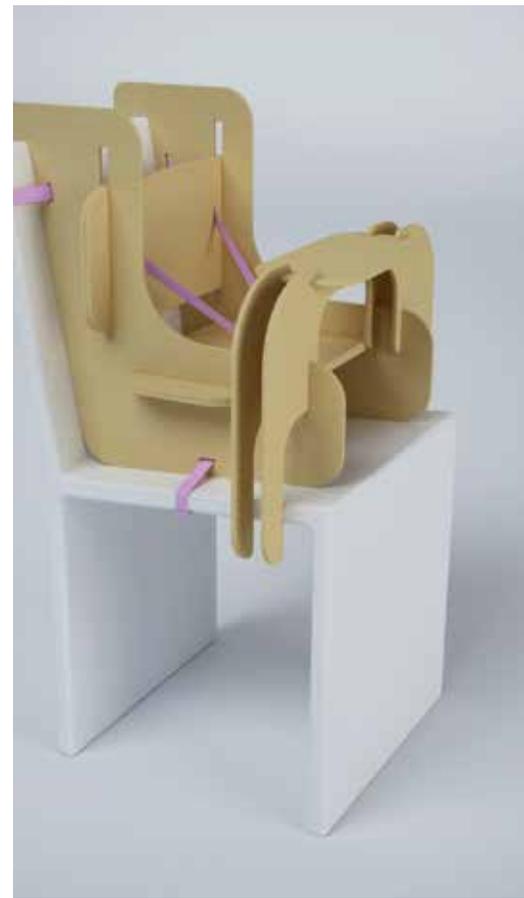
- / 04 Estetica

M-FIL

ATTIVITÀ A SCELTA TIROCINIO PROVA FINALE

FIRST YEAR	CFU	SSD	Classroom Hours
First semester			
Aesthetics	6	M-FIL/04	48
Theories and History of Art Criticism	6	L-ART/03	48
Theoretical and Applied Mechanics	6	ICAR/08	48
Product Design Studio I			
<i>Product Design I</i>	6	ICAR/13	48
<i>Product Representation</i>	6	ICAR/17	48
Second semester			
Design and Technologies of Innovative Materials			
<i>Design of Innovative Materials</i>	6	ICAR/13	48
<i>Technologies of Innovative Materials</i>	6	ICAR/12	48
Elective Courses	6		48
Product Design Studio II			
<i>Product Design II</i>	6	ICAR/13	48
<i>Mechanical Tests, Models and Prototypes</i>	6	ICAR/08	48
Total CFU First Year	60		

SECOND YEAR	CFU	SSD	Classroom Hours
First semester			
Product Design Studio III			
<i>Product Design III</i>	6	ICAR/13	48
<i>Internet of Things</i>	6	ING-INF/05	48
Product Design Studio IV			
<i>Product Design IV</i>	6	ICAR/13	48
<i>Services and Social Innovation</i>	6	ICAR/13	48
Elective Courses	6		
Second semester			
Further learning work and training (abroad)	12		
Thesis work	18		
Total CFU Second Year	60		
TOTAL CFU	120		



high chair
make APP



Contenuti e obiettivi dei corsi 2013-2014

ICAR/08
6 CFU



THEORETICAL AND APPLIED MECHANICS

Il corso di Meccanica Teorica e Applicata persegue i seguenti obiettivi:

- approfondire le conoscenze degli studenti relativamente al funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura con particolare riferimento alla modellazione del continuo deformabile a comportamento elastico e elasto-plastico. si presuppone la conoscenza di base dei principi della meccanica dei corpi rigidi acquisite nelle lauree triennali.
- far acquisire la conoscenza dei modelli adeguati per l'analisi del continuo e i metodi fondamentali di soluzione del problema elastico anche in forme complesse (es. lastre, piastre, gusci), in stretta relazione con le finalità di progettazione del prodotto del design industriale.
- fornire gli elementi di base per formare la capacità critica di valutare una prefattibilità strutturale del prodotto, selezionando alcune tipologie di riferimento che possano ricondursi a modelli mono, bi e tri-dimensionali.

The course of Theoretical and Applied Mechanics pursues the following objectives:

- to provide students with a thorough knowledge of the kinematic, static and mechanical functioning of objects of various shapes and structures, with particular attention to the modelling of the deformations characterised by elastic and elastic-plastic behaviour. students are presumed to have acquired a grounding in the principles of rigid body mechanics during their first-cycle degree studies.
- to offer students appropriate models for continuum analysis and the fundamental methods for solving the elastic problem even in complex shapes (e.g. membranes, plates, shells), in close connection with the design aims of industrial products.
- to provide the basic elements to form the critical thinking required to conduct a prefeasibility study of the structure of a new product, selecting from a number of benchmark typologies leading to one, two and three-dimensional models

L-ART/03
6 CFU



THEORIES AND HISTORY OF ART CRITICISM

Gli obiettivi del corso riguardano tanto le teorie e le storie del design, dell'architettura, delle arti, delle arti decorative, quanto quelle strettamente attinenti ai fondamenti della Critica d'arte contemporanea. L'obiettivo specifico del corso di Teorie e Storia della Critica dell'Arte è di portare lo studente ad una conoscenza degli strumenti e dei fondamenti della Critica d'Arte attuale. Al termine dell'attività formativa lo studente dovrà dimostrare di essere in grado di:

- descrivere e utilizzare alcuni degli strumenti di lettura più consolidati tra quelli elaborati nel tempo da studiosi ed esperti professionalmente accreditati al fine di interpretare la produzione artistica contemporanea.
- estrapolare dalla produzione artistica contemporanea, tematiche epocali, tensioni storiche, suggestioni formali, e strategie comunicative riferibili in qualche modo anche alle altre discipline del visivo con particolare attenzione per disegno industriale.
- distinguere in un'opera d'arte il nucleo motivazionale dell'atto creativo, (considerato come ricerca di valori ad un tempo esistenziali e sociali), dal mero sforzo di produrre una cifra stilistica capace di raccogliere consensi più o meno effimeri.

The course is concerned on one hand with the theories and history of design, architecture, arts and decorative arts and on the other hand with the foundations of contemporary art criticism. The specific objective of the course of Theories and History of Art Criticism is to provide students with knowledge of the tools and the foundations of present-day Art Criticism. At the end of the course, students must demonstrate the ability to:

- to describe and use some of the most firmly established tools that have been devised over the years by academics and professionally accredited experts for interpreting contemporary artistic production.
- to extrapolate from contemporary artistic production a series of epochal themes, historical tensions, formal suggestions and communicative strategies that can in some way also relate to other visual disciplines, with particular regard for industrial design.
- to distinguish, in an artwork, the motivational core of the creative act (seen as the pursuit of values that are both existential and social) from the mere effort of producing a stylistic code that's able to create a (more or less ephemeral) consensus.

M-FIL/04

6 CFU



AESTHETICS

Il corso di estetica persegue i seguenti obiettivi: - fornire agli studenti del corso di estetica persegue i seguenti obiettivi:

- fornire agli studenti una mappa aggiornata dei rapporti fra le discipline del design e l'estetica contemporanea;
- incrementare la capacità di analizzare i prodotti di design in relazione ai contesti operativi e d'uso, ai modi della percezione, ai rapporti fra tecnica e manualità, fra progettazione, gusto, consumo;
- chiarire il rapporto del progetto di design con i processi dell'attività creativa;
- accrescere il controllo dei propri compiti professionali e di ricerca in vista di un approccio multidisciplinare al progetto;
- formare gli studenti alla comprensione di testi complessi che impiegano i linguaggi specializzati dell'estetica filosofica, storica e contemporanea, nonché delle teorie della percezione e delle arti.

The course in A

esthetics pursues the following objectives:

- *to provide students with an updated map of the relations that link the disciplines of design and contemporary aesthetics;*
- *to boost students' ability to analyse design products in relation to how and where they are used, how they are perceived and the relationships between technology and manual ability, and between planning and design on the one hand and tastes and consumption on the other.*
- *to shed light on the relationship that links design projects with creative activity processes;*
- *to give students increased control over their professional and research tasks, with a view to adopting a multi-disciplinary approach to projects;*
- *to teach students to understand complex texts written in the specialised languages of philosophical, historical and contemporary aesthetics, as well as of the theories of perception and of the arts.*

12 CFU

PRODUCT DESIGN STUDIO I



Product Design I (ICAR/13 - 6 CFU)

Product Representation (ICAR/17 - 6 CFU)

L'obiettivo del Corso è di trasferire allo studente gli strumenti critici per indagare le diverse metodologie che attengono al

concept di prodotto considerando l'interazione culturale tra utenti e oggetti a partire dai bisogni della società contemporanea.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei e trovano il loro punto di sintesi nell'ambito del Post-Industrial Design.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale che si prefigge la progettazione e la gestione di un nuovo di prodotto a partire dall'analisi dei contesti culturali e sociali di volta in volta presi come riferimento nella singola esperienza progettuale.

Le fasi didattiche e i relativi contributi tecnico/sperimentali si articoleranno in:

- analisi socio-culturale del Design contemporaneo;
- sviluppo di un'ipotesi d'innovazione di prodotto pensata per uno specifico ambito di consumo;
- studio e applicazione dei più opportuni strumenti di rappresentazione del prodotto sviluppato (dall'acquisizione dei dati, al reverse modeling, reverse engineering, alla prototipazione virtuale).

Il corso è articolato in lezioni frontali, seminari e sperimentazioni, approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.

The goal is to give to the students a critical tools to investigate the different methodological approaches applied to the Product Design and develop new product concepts considering the cultural interaction between users and objects according to the contemporary social needs. The skills and knowledge involved are transverse and heterogeneous and find their point of synthesis in the matter of Post-Industrial Design.

Operationally, the course aims to contextualize an experimental design and to manage a product innovation starting from the analysis of the cultural and social contexts.

The didactic steps are:

- *analysis of the social and cultural issues of contemporary Design;*
- *development of an innovative product according to the chosen field of consumption;*
- *study and applying of the more correct tools for the product representation (from data acquisition to reverse modelling and engineering, as well as virtual prototyping).*

12 CFU

ELECTIVE COURSES



Possono essere scelte autonomamente dallo studente, purché siano coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

- Nei Corsi di Laurea delle Facoltà dell'Ateneo ;
- In eventuali corsi specificamente attivati dal Corso di Studio in Disegno Industriale (definiti per ciascun anno accademico);
- Nell'ambito del programma Erasmus;
- Presso qualificate strutture di enti, istituti e imprese pubbliche o private operanti nel settore del Disegno Industriale, previa stipula di convenzioni.

The Elective Courses can be chosen by the student, if they are consistent with the Program of the MSc in Product Design. In particular, the total credits (12) can be obtained by one or two Courses chosen:

- *In the Master of Science Faculty of the University;*
- *in any courses specifically activated by Degree in Industrial Design (defined for each academic year);*
- *as part of the Erasmus program;*
- *at qualified facilities bodies, institutions and public or private firms operating in the sector of industrial design, after concluding conventions.*

12 CFU

PRODUCT DESIGN STUDIO II



*Product Design II (ICAR/13 6 CFU)
Modelli prototipi e test Meccanici (ICAR/08 6 CFU)*

Gli obiettivi dell'Atelier sono orientati ad offrire un'esperienza di progetto improntata su modelli di ricerca applicata. Il campo di interesse circoscrive un insieme scientifico che indaga la forma del prodotto attraverso le qualità morfologiche ed il comportamento meccanico dettato dal loro funzionamento e dalle analisi di morfogenesi di matrice organica. Pertanto al termine del corso lo studente - indagando il "prodotto domestico" a cavallo tra necessità personale e collettive - dovrà:

- conoscere le diverse fasi che conducono al prodotto articolandone i necessari requisiti formali, funzionali, materici, oltre che i sistemi di produzione;
- sviluppare conoscenze relative all'analisi meccanica di strutture bidimensionali piane e curve al fine di ottimizzare la forma

ed il dimensionamento dei componenti del prodotto;

- conoscere e sviluppare conoscenze relative ai percorsi evolutivi della materia quando questa si conforma ai principi organici e biologici;
- gestire la simulazione del percorso progettuale di un oggetto d'uso, integrando strumenti e tecniche digitali per la modellazione grafica e strutturale;
- saper sviluppare un artefatto comprendendo le diverse fasi che concorrono a definire l'iter progettuale nel campo del product design (individuazione degli scenari d'uso, di concept, prototipi di studio, restituzione grafico-esecutiva, comunicazione del prodotto).

The objectives of the Workshop are aimed at offering a project experience constructed upon applied research models. The scope of the Workshop covers a scientific area that studies the form of a product through its morphological features and the mechanical behaviour dictated by the way it functions and by how the shape of organic origin is created. Therefore, at the end of the course, students – thanks to the studies carried out into “domestic products” situated somewhere between personal and collective needs – must:

- *be aware of the various phases that lie behind a product and be able to explain the necessary formal, functional and material requisites, as well as the production systems;*
- *develop their knowledge of the mechanical analysis of flat and curved two-dimensional structures, with a view to optimizing the shape and dimensioning of products;*
- *be aware of and develop further awareness of the ways in which material evolves when it conforms to organic and biological principles;*
- *handle the simulation of the planning and design process of an object to be used, integrating digital tools and techniques for graphic and structural modelling;*
- *be able to develop an artefact by understanding the various phases that come together to define the planning process in the field of product design (identification of usage scenarios, concepts, study prototypes, graphic representation and execution and communication of the product).*

12 CFU DESIGN AND TECHNOLOGIES OF INNOVATIVE MATERIALS



Design of Innovative Materials (ICAR/13 – 6 CFU)
Technologies of Innovative Materials (ICAR/12 – 6CFU)

Il Corso è mirato allo sviluppo di competenze applicate attraverso due insegnamenti integrati: Design of Innovative Materials , rivolto alla componente critico analitica e sintetico-progettuale sull'innovazione dei materiali; Technologies of Innovative Materials , rivolto allo studio le prestazioni tecnologiche dei materiali con particolare attenzione alla componente di compatibilità ambientale degli stessi. Obiettivo del Corso è trasferire allo studente strumenti critici per indagare e sviluppare le innovazioni che investono la società contemporanea attraverso lo studio e l'applicazione di nuovi materiali per artefatti industriali. Didattica frontale ed esperienze applicative riguarderanno:

- l'analisi delle principali proprietà tecnologiche, fisiche e percettive, del comportamento meccanico e dei processi di produzione dei principali materiali innovativi e tradizionali ad uso innovativo;
- l'acquisizione delle conoscenze di base per la progettazione industriale di prodotti ottimizzati rispetto alle principali prestazioni di compatibilità ambientale;
- il rapporto tra proprietà dei materiali e processo di progettazione di artefatti industriali;
- lo sviluppo di soluzioni metaprogettuali esemplificative della corretta applicazione delle proprietà tecnologiche e prestazionali;
- la verifica delle potenzialità morfologiche di materiali innovativi.

The aim of the course is to develop applied skills through the integration of two teaching components: Design of Innovative Materials, dealing with the critical/analytical and synthetic/planning component of materials innovation, and Technologies of Innovative Materials, which studies the technological behaviours of materials, with a specific focus on the environmental sustainability. The objective of the course is to provide the student with critical tools for investigating and developing the innovations contemporary society is flooded with, through the study and application of new materials for industrial artefacts. Traditional lectures and practical applications will deal with:

- analysing the main technological, physical and perceptive properties

- of the materials and the processes for producing the leading innovative materials and traditional materials for innovative use;*
- the acquisition of a grounding in industrial project planning and design optimised in terms of the main aspects of environmental sustainability performance;*
- the relationship between the properties of materials and the process of planning and designing industrial artefacts;*
- developing meta-planning solutions that exemplify the correct application of the technological and mechanical properties;*
- verifying the morphological potential of innovative materials.*

12 CFU PRODUCT DESIGN STUDIO III



Product Design III (ICAR/13 6 CFU)
Internet of Things (ING-INF/05 6 CFU)

L'obiettivo è di trasferire allo studente gli strumenti critici per indagare e sviluppare nuove tipologie di prodotto considerando come fattore caratterizzante l'interazione tra l'utente e l'oggetto nonché la relazione tra la tecnologia e la tipologia dell'artefatto per l'interazione.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei e trovano il loro punto di sintesi nell'ambito del Design per l'Interazione.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione di una innovazione di prodotto basata sulle opportunità offerte dalle tecnologie per l'interazione.

Le fasi didattiche e i relativi contributi tecnico/sperimentali si articoleranno in:

- analisi potenzialità e limiti dei processi esistenti;
- sviluppo di un'ipotesi d'innovazione tecnologica, specificatamente al campo di applicazione;
- verifica tecnologica e tipologica dell'innovazione sviluppata.

The goal is to transfer to the students a critical tools to investigate and develop new product concepts considering the interaction between the user and the object and the relationship between technology and the typology of the artefacts for interaction.

The skills and knowledge involved are transverse and heterogeneous and find their point of synthesis in the Design for Interaction. Operationally, the course aims to contextualize an experimental

design and to manage a product innovation starting from the ICT's opportunities.

The didactic steps are:

- analysis of the potential and limitations of existing processes;
- development of a hypothesis of technological innovation in a specific field of application;
- technological and typological evaluation of the innovation developed.

12 CFU PRODUCT DESIGN STUDIO IV



*Design del Prodotto IV (ICAR/13 6 CFU)
Services and Social Innovation (ICAR/13 6 CFU)*

L'obiettivo è di trasferire allo studente gli strumenti critico-analitici e sintetico-progettuali per indagare il tema ampio della Innovazione Design-Driven e sviluppare una proposta di prodotto/servizio considerando come fattore discriminante il suo grado di sostenibilità nel lungo periodo.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei e trovano il proprio punto di sintesi nell'ambito del Design per l'Innovazione Sociale.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione di una innovazione che investe questioni economiche e sociali e che coinvolge l'intero ciclo dalla progettazione, alla produzione, al consumo.

Le fasi didattiche e i relativi contributi tecnico/sperimentali si articoleranno in:

- analisi potenzialità e limiti dei processi esistenti;
- sviluppo di un'ipotesi di innovazione sostenibile, specificatamente al campo di applicazione;
- verifica economica, procedurale e di consumo dell'innovazione sviluppata.

The goal is to transfer at the students critical-analytical and synthetic-project tools in order to investigate the broad topic of Innovation Design-Driven and develop a proposal for a product/service considering its level of sustainability in a long-term.

The skills and knowledge involved are transverse and heterogeneous and find their point of synthesis in the Design for Social Innovation. Operationally, the course aims to produce a working hypothesis which aims contextualized experimental design and management of an

innovation that involves economic and social features considering the whole cycle design- production-consumption.

The didactic steps are:

- plus-minus analysis of existing processes;
- development of a hypothesis of sustainable innovation, according to a specific field of production and consumption;
- economic, procedural and consumption evaluation of the developed innovation.

12 CFU FURTHER LEARNING WORK AND TRAINING



L'obiettivo è quello di consentire allo studente di coadiuvare le conoscenze apprese all'interno della Programma didattico con esperienze all'interno di realtà produttive e di ricerca avanzate anche per un futuro inserimento nel mondo del lavoro.

The specific aim is to enable the student to improve his/her knowledge, thanks to an internship experience in productive companies and/or in Research Centers also as start point for their future professional careers.

18 CFU THESIS WORK



Ogni studente dovrà produrre un elaborato originale a carattere preferibilmente sperimentale, supportato da adeguato corredo cartografico e iconografico, attraverso cui dimostri di aver acquisito la capacità di gestire ed elaborare autonomamente le competenze teoriche e metodologiche maturate nel corso di studio, con particolare riferimento alla ricerca delle fonti e delle informazioni bibliografiche e cartografiche, alla gestione ed elaborazione dei dati statistici, all'esposizione di riflessioni critiche e personali, alla traduzione ed estensione delle esperienze maturate nell'ambito degli stage e dei tirocini frequentati.

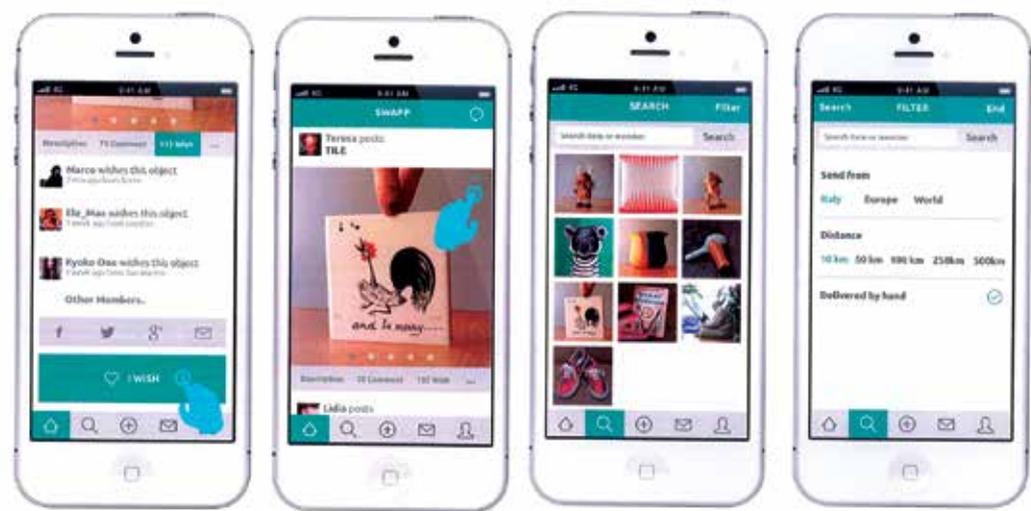
Each Students have to realize an original research work with experimental character, backed by appropriated maps and illustrations, by which he demonstrates that he has acquired the ability to manage and to elaborate on his own the skills gained during the theoretical and methodological study, with special regard to the search of bibliographic and cartographic sources, data collection, management and processing of statistical data, critical thinking and capacity of personal elaboration.



Corso di Laurea Magistrale in **Design Comunicazione Visiva e Multimediale**
 Interclasse con Scienze Politiche, Sociologia e Comunicazione



Preview modalità fruizione



Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale

*Interclasse e Interfacoltà con Scienze Politiche,
Sociologia e Comunicazione*

i	Classe di Laurea	LM-12 / LM-19
	Durata	biennale
	Modalità di accesso	valutazione comparativa su base locale
	Posti per studenti UE	50
	Posti per studenti extra UE	10
	Coordinatore	Carlo Martino Carlo.martino@uniroma1.it

Obiettivi formativi

Il corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale, di durata biennale, è un corso di laurea Interclasse - Classe LM 12 "Design" e Classe LM19 "Informazione e sistemi editoriali" - e Interclasse con la Facoltà di Scienze Politiche, Sociologia e Comunicazione della Sapienza.

In linea con gli obiettivi qualificanti le due classi, il corso ha lo scopo di formare figure professionali di livello avanzato in grado di operare nella progettazione e nella gestione di progetti informativi ed editoriali, di contenuti di tipo multimediale e ipertestuale, di servizi per ambienti multipiattaforma (web, tv digitale, telefonia, ecc), di sistemi interattivi e ipermediali, di interfacce iconiche e tridimensionali, di artefatti virtuali, e in generale di dispositivi di comunicazione innovativi che interagiscono con la vita quotidiana dell'uomo all'interno di una società industriale matura, facendo uso, nella massima varietà di circostanze, dei molteplici strumenti necessari.

I laureati nel corso di laurea magistrale in Design e Comunicazione Visiva e Multimediale devono essere in grado di:

- confrontarsi con le dinamiche d'innovazione riferite al prodotto comunicativo (negli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali);

- confrontarsi con le innovazioni socio-culturali, di consumo e di mercato che hanno diretta influenza sulle strategie comunicative, che concorrono alla definizione dell'identità di un'istituzione, di un'impresa o di un qualsivoglia soggetto;

- confrontarsi con le necessità di comunicazione e di gestione delle informazioni di organizzazione pubbliche e private, individuando soluzioni pertinenti e innovative;

- confrontarsi infine, con gli interventi progettuali sul contesto di produzione e d'uso degli artefatti comunicativi (a partire dagli aspetti qualitativi che contribuiscono a migliorarne la percezione e la fruizione);

L'attività di formazione, intrecciata strettamente con l'attività di ricerca, si sviluppa intorno ai seguenti filoni tematici principali:

- la grafica editoriale in tutte le sue declinazioni;
- il design dell'identità (cioè l'immagine istituzionale e aziendale e le sue strette relazioni con il design dei servizi);
- il design e la comunicazione multimediale come la grafica cinetica, il movie design, la new media design e il game design;
- la progettazione di contenuti, artefatti ed eventi funzionali alle esigenze e agli obiettivi di comunicazione delle organizzazioni;
- il design dei sistemi informativi e comunicativi (segnaletica, exhibit design, ecc.);
- il design dell'interfaccia (il design dei sistemi ipermediali e il design delle interfacce), e in particolare webdesign (siti, portatili, database);
- il design di prodotti e sistemi avanzati per la gestione e diffusione delle informazioni;
- il design di sistemi interattivi per la gestione delle relazioni con il pubblico;

Ciò comporta una solida formazione che raccolga e finalizzi al progetto, oltre agli aspetti metodologico-operativi e teorico-scientifici della cultura del design, gli ambiti transdisciplinari della programmazione, dell'analisi settoriale e intersettoriale, della conoscenza e controllo dei mezzi e delle tecnologie più appropriate di sviluppo e produzione, dell'informatica e dell'elettronica, della ricerca operativa e per quanto concerne gli ambiti della ricerca artistica e morfologica, della ricerca sociologica e mediologica applicata ai diversi ambiti della comunicazione, della strategie di comunicazione e di marketing, della semiotica e linguistica, dell'estetica e delle scienze dell'informazione, dell'iconologia applicata, delle scienze cognitive e di tutte le discipline dell'interattività sensoriale fra uomo e sistema artificiale.

percorso formativo

Il percorso formativo, strutturato in corsi che integrano conoscenze teoriche e attività laboratoriali di progettazione, è organizzato in due curricula: Design e Comunicazione. I due curricula, la cui opzione dovrà essere formulata all'inizio del primo semestre, si differenziano, soprattutto nella parte finale: laboratorio di sintesi finale e altre attività didattiche.

Il percorso formativo è articolato in modo che nel primo anno (esami comuni) gli studenti acquisiscano competenze riguardanti:

- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della grafica editoriale, identitaria e pubblicitaria, con una forte integrazione analitica e teorica da parte delle discipline della scienza della comunicazione;
- le problematiche relative alla progettazione di prodotti comunicativi per gli spazi e gli eventi pubblici più legati ai beni culturali (Cultural Heritage), comprensivo delle le caratteristiche sociali che hanno portato alla definizione e all'evoluzione delle diverse culture visuali;
- le dinamiche e le vicende che hanno caratterizzato la riflessione filosofica e pratica delle arti, i saperi delle differenti tradizioni artistiche e loro riformulazioni epistemiche, considerandoli dal punto di vista ermeneutico, storico filosofico, semiotico, retorico e stilistico;
- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della grafica multimediale, con applicazioni nella progettazione di interfacce e del web, con una forte integrazione dall'ingegneria informatica;

Sempre al primo anno per il curriculum di Design:

- le tecniche di programmazione e di rappresentazione assistita dal computer fino alla elaborazione di progetti di computer grafica;

Per il curriculum di Comunicazione:

- le dinamiche e le vicende che hanno caratterizzato la riflessione teorica e la pratica della fotografia, con conoscenze tecniche e speculative;

Nel secondo anno nell'ambito del 3° semestre gli insegnamenti sono organizzati in modo che gli studenti acquisiscano competenze riguardanti:

- le problematiche relative di nuovo alla progettazione di prodotti comunicativi per gli spazi e gli eventi pubblici ed ambien-

tali, comprensivo della pianificazione e la gestione delle attività di comunicazione delle organizzazioni sociali;

- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali con progettazione di artefatti espositivi sia culturali che commerciali.

Il secondo anno prevede sia una parte di percorso condiviso che alcune differenziazioni di corsi fra i curricula in classe LM 12 e in LM 19. Le competenze acquisite vengono ulteriormente implementate e indirizzate verso specializzazioni attraverso un modulo di Sintesi Finale specifico per ogni curriculum

tipologia delle forme didattiche

L'organizzazione della didattica è semestrale, si articola in una parte formativa orientata all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline; ed in una parte teorico-pratica orientata all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività relative alle professioni del Laureato Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale.

In particolare il percorso formativo si articola attraverso Corsi Monodisciplinari (CM), Atelier Progettuali (LP) e Altre attività didattiche.

1 CFU (Credito Formativo Universitario) corrisponde a 25 ore di studio. Sia per quanto riguarda l'attività didattica "frontale" (corsi monodisciplinari CM e corsi integrati CI); che per l'attività didattica progettuale (Atelier Progettuali LP) l'impegno in aula è di 8 ore per credito.

- I Corsi Monodisciplinari (CM), "frontali" sono costituiti da insegnamenti di uno specifico settore disciplinare, sono orientati all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e strumenti disciplinari di base.

Gli Atelier Progettuali (LP) sono costituiti da più moduli didattici svolti dallo stesso docente o, in forma coordinata, da più docenti che faranno parte della commissione d'esame presieduta dal docente del Corso Guida. Sono orientati al "saper fare", all'esercizio delle attività operative necessarie alla formalizzazione del progetto.

Nell'ambito delle suddette attività didattiche potranno essere organizzate altre attività di tipo seminariale e workshop con la possibilità di contributi di esperti esterni a livello nazionale ed internazionale, nonché corsi replicati in teledidattica.

Ciascuna tipologia d'insegnamento si avvarrà di strumenti tecnici adeguati allo svolgimento dell'attività didattica.

modalità di
verifica
dell'appren-
dimento e
acquisizione
dei crediti
formativi

La verifica dell'acquisizione della conoscenza e capacità di comprensione, della capacità di applicare conoscenza e comprensione, dell'autonomia di giudizio, dell'abilità comunicative e della capacità di apprendimento è accertata in relazione al dettaglio del programma di ogni insegnamento (o diversa attività didattica), redatto in conformità agli obiettivi formativi sia del corso di studio e sia dei singoli insegnamenti (dettagliati nelle pagine web di Ateneo).

Le modalità di accertamento avvengono mediante verifiche finali collegiali, coordinate nel caso di insegnamenti composti di più moduli su discipline e/o docenti diversi. L'esito di tali verifiche finali terrà conto anche delle valutazioni intermedie (ove previste) e del complesso delle attività ed esercitazioni prodotte dallo studente durante l'erogazione dell'insegnamento, comunque secondo quanto disciplinato nel dettaglio dai singoli insegnamenti ed illustrato nei programmi. Le modalità di accertamento per la verifica dell'acquisizione dei risultati di apprendimento attesi sono diversamente declinate in funzione delle specificità delle attività formative (se maggiormente orientate all'apprendimento e alla conoscenza di teorie, metodi e discipline o se maggiormente orientate all'apprendimento e all'esercizio del "saper fare" nel campo delle attività relative alle professioni nell'ambito del disegno industriale). In linea generale sono pertanto principalmente condotte:

- per gli Atelier Progettuali e per gli insegnamenti a forte contenuto applicativo sulla base degli elaborati grafici, multimediali, sviluppati sui temi d'anno e redatti secondo le indicazioni dettagliate dalla docenza;
- per gli insegnamenti teorico-critici sulla base degli esiti dei colloqui e/o degli elaborati scritto/grafici, secondo le indicazioni dettagliate dalla docenza.

In particolare, le modalità di accertamento sono impostate in modo da poter verificare l'effettiva acquisizione dei risultati di apprendimento attesi come di seguito descritto.

ambiti
occupazionali

Ambiti occupazionali dell'attività del laureato magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale sono costituiti, tra gli altri, da tutti i settori della comunicazione, dei servizi e dei nuovi media.

Funzione in un contesto di lavoro:

I laureati potranno svolgere attività lavorativa sia come liberi

professionisti (freelance), sia come quadri o team leader per attività di progettazione in imprese, aziende o agenzie di comunicazione o nelle quali la comunicazione è parte integrante della mission aziendale.

Competenze associate alla funzione:

I laureati formati su una doppia matrice disciplinare – progettuale e teorica – potranno gestire o realizzare direttamente, prodotti di comunicazione quali: sistemi di information design, wayfinding, comunicazione visiva ambientale, editoria, advertising, exhibit e public design, comunicazione sociale, packaging, interface design, curandone sia gli aspetti tecnici che quelli contenutistici.

Nei primi anni d'impiego le mansioni che i laureati in Design Comunicazione Visiva e Multimediale possono svolgere sono:

- _ graphic designer di prodotti editoriali compresi i prodotti di information design;
- _ graphic designer per l'advertising above o below the line;
- _ graphic designer per il wayfinding, progettisti di sistemi informativi e segnaletica;
- _ web designer, progettisti di siti web;
- _ illustratori, fotografi e tecnici della postproduzione;
- _ movie designer, progettisti di piccoli prodotti video, spot, videoclip, ecc;
- _ exhibit designer, progettisti di esposizioni commerciali e culturali, allestimento di mostre e fiere;
- _ game designer, progettisti grafici di videogiochi;
- _ packaging designer, progettisti di imballaggi e confezioni di prodotti;

In relazione alle codifiche ISTAT, il corso prepara alle professioni di:

- 2.5.1.6.0 Specialisti delle pubbliche relazioni, dell'immagine e professioni assimilate
- 2.5.4.1.3 Redattori di testi per la pubblicità
- 2.5.5.1.2 Disegnatori artistici e illustratori
- 2.5.5.1.4 Creatori artistici a fini commerciali (esclusa la moda)
- 2.5.5.2.5 Scenografi

Il corso prepara inoltre ai seguenti ruoli professionali, non previsti dalla classificazione ISTAT: Progettista di sistemi per la gestione di contenuti informativi e multimediali; Progettista di contenuti e servizi interattivi e multimediali; Progettista di servizi per ambienti multipiattaforma; Progettista di Eventi di Comunicazione; Specialisti nell'immagine di organizzazioni

pubbliche e private; Collaboratore di Agenzie di Comunicazione Integrata; Collaboratore di organizzazioni editoriali e imprese media;

conoscenza
e capacità di
comprensione
(knowledge and
understanding)

Il titolo finale di laureato magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferito a studenti che siano in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione dei fenomeni che hanno generato lo sviluppo e l'elaborazione di prodotti comunicativi, siano essi tradizionali che multimediali, contestualizzandoli nella cultura del progetto di Design così come in quella della Comunicazione.

Tutto il Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale è impostato sulla interdisciplinarietà, essendo un progetto interclasse e interfacoltà, per cui soprattutto gli Atelier di progettazione, integreranno più conoscenze e più competenze, al fine di formare una figura più completa, capace di sintetizzare ed accogliere in modo sinergico e complementare gli apporti da i due ceppi disciplinari, quello della Cultura del Design e quello delle Scienze della Comunicazione.

Gli studenti devono acquisire la capacità di valutare la complessità del prodotto visuale, comprendendone rigorosamente i fenomeni che hanno generato il suo sviluppo e la sua elaborazione, rapportandolo con le diverse culture d'impresa, e con le articolate culture del progetto che lo hanno motivato, in un più ampio scenario della ricerca nella comunicazione contemporanea.

Dovranno inoltre conoscere e comprendere i processi tecnici, tecnologici e informatici attraverso cui è stato elaborato. In particolare, la Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale ha lo scopo di formare un designer dotato di conoscenze approfondite relative a:

- capacità di analisi, di lettura e valutazione, sia in termini storico critici che tecnici del prodotto di comunicazione visiva, relativamente ai complessi e variegati scenari che compongono la cultura moderna e contemporanea;
- capacità di analisi, di lettura e valutazione, sia in termini storico critici che tecnici del prodotto di comunicazione visiva, relativamente ai media per cui si il prodotto è pensato, siano essi media a stampa (giornali, riviste, ecc.) sia media dinamici quali cinema, televisione, e soprattutto web;
- capacità di comprensione delle diverse problematiche e delle possibili sinergie che si attivano tra i diversi media ed i prodotti

di comunicazione visuale;

- capacità di comprensione dei processi tecnici e tecnologiche nel loro insieme, con le relative caratteristiche e complessità, che sottendono l'elaborazione del prodotto visuale;
- capacità di comprensione dei legami e dei portati economici e sociali dei prodotti visuali.

Tali conoscenze e capacità saranno raggiunte attraverso la frequenza agli insegnamenti caratterizzanti teorici (Corsi Monodisciplinari), erogati prevalentemente attraverso una didattica frontale e workshop, e agli Atelier di Progettazione, veri e propri Laboratori di Sperimentazione pratica e progettuale previsti dal percorso formativo, nonché durante l'attività di tirocinio.

La conoscenza e la capacità di comprensione sarà inoltre acquisita attraverso esercitazioni, seminari, svolgimenti individuali e la frequentazione di biblioteche.

La verifica sarà attuata attraverso prove di apprendimento in itinere e prove di esame, nonché nella analisi delle attività ed elaborati relativi alla prova finale, che sarà certamente un lavoro originale.

La prova finale darà modo di testare il livello di maturazione raggiunto, l'espressione e il grado di originalità raggiunti dal singolo negli approfondimenti degli aspetti storico-critici e nella capacità di sintesi progettuale e, più in generale di comprendere la capacità di gestione del bagaglio di conoscenze e metodologie acquisite nell'arco del biennio attraverso studi individuali, di gruppo e l'insieme delle esperienze didattiche condotte.

capacità di
applicare cono-
scenza e
comprensione
(applying
knowledge and
understanding)

Il Design, in ogni sua declinazione, compresa la Comunicazione, è, di fatto, un'attività che si fonda sull'applicazione della creatività all'universo degli artefatti materiali e immateriali, nei diversi settori merceologici.

La progettazione grafica e visuale è quindi un momento di sintesi e di applicazione di conoscenze.

In ambito didattico tale momento di sintesi e di applicazione delle conoscenze, già acquisite attraverso gli insegnamenti teorici, e strumentali (Storia delle arti Visive, Fotografia, Computer grafica, ecc.), è rappresentato dagli Atelier di progettazione, in cui lo studente, è guidato a sviluppare soluzioni progettuali a temi assegnati, acquisendo una metodologia specifica di elaborazione progettuale. Per cui il titolo finale di Laureato Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferito a studenti che siano in grado di applicare le cono-

scienze acquisite durante il percorso formativo in un saper fare declinato nei diversi ambiti progettuali della comunicazione visuale.

Tali conoscenze dovranno consentire trasferimenti tecnologici, morfologici e linguistici tra ambiti più maturi della comunicazione visiva e multimediale, rispetto ad altri in via di sviluppo. Dovranno altresì consentire di applicare le conoscenze acquisite in contesti economici e culturali diversi, lì dove è più forte la domanda di ricerca di nuovi artefatti comunicativi.

Il laureato Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale dovrà, in relazione agli studi sviluppati:

- saper sviluppare pienamente e in modo approfondito temi di ricerca in maniera sperimentale e in piena autonomia nell'individuazione dei problemi e delle tematiche rilevanti, da affrontare con la convergenza di una pluralità di contributi disciplinari.
- saper descrivere e utilizzare alcuni degli strumenti di lettura più consolidati tra quelli elaborati nel tempo da studiosi ed esperti, professionalmente accreditati al fine di interpretare la produzione artistica e del design contemporaneo;
- saper coordinare, integrare e articolare tanto i fattori relativi alla produzione che quelli relativi all'uso, alla fruizione e al consumo che concorrono alla definizione del sistema prodotto, servizio, comunicazione;
- saper realizzare, gestire e utilizzare differenti sistemi di elaborazione delle informazioni in relazione a diversi contesti applicativi con metodologie e tecniche appropriate;
- saper utilizzare i metodi e le tecnologie relative ai sistemi di elaborazione delle informazioni più innovativi nell'ambito della progettazione visuale, i software di gestione, elaborazione e trattamento dei dati, e controllare le problematiche di usabilità delle interfacce uomo-macchina;
- saper effettuare analisi approfondite e rigorose sull'evoluzione dei linguaggi, delle morfologie, delle tipologie e delle tecnologie di prodotti visuali e multimediali;
- saper controllare in modo globale ed estremamente approfondito le varie scale del progetto, operando anche tramite ricerche mirate a trasferimenti tecnici tra ambiti produttivi più maturi rispetto ad altri in via di sviluppo;
- saper padroneggiare tecniche e conoscenze sui sistemi di produzione di artefatti comunicativi, dai processi di stampa e riproduzione, alle diverse piattaforme tecnologiche multimediali, in ambito anche web, nonché dimostrare di essere in grado

di controllare tecnicamente, alle varie scale progettuali, fino al più minuto dettaglio, il prodotto o il sistema di prodotti visuali oggetto della sperimentazione progettuale.

La verifica dell'acquisizione di tali competenze avverrà soprattutto in base ad elaborati grafici, e multimediali dei prodotti visuali progettati. Verranno inoltre valutate sia in sede di esami che di prova finale le capacità di esporre, comunicare e sostenere le scelte analitico-progettuali.

autonomia
di giudizio
(making
judgements)

Il titolo finale di laureato magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferito a studenti che abbiano maturato la capacità di acquisire ed elaborare in modo originale dati relativi al design della comunicazione, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici. L'autonomia di giudizio è richiesta e alimentata fin dai primi gradi dell'iter formativo: a questo scopo i Corsi Monodisciplinari forniscono conoscenze e strumentazioni per sviluppare l'attitudine critica, mentre gli Atelier indirizzano il laureando a un esercizio dell'autonomia di giudizio in senso interpretativo e propositivo relativamente a temi emergenti e alle possibili soluzioni progettuali.

Le questioni con cui si deve confrontare lo studente della classe Magistrale LM12 sono spesso di tipo predittivo, legate cioè alla visione di tendenze socio-comportamentali, nonché alla recepimento delle più innovative e avanguardistiche soluzioni tecnologiche disponibili sul mercato, soprattutto nell'ambito della comunicazione visuale. È proprio nella capacità di saper cogliere in anticipo tali innovazioni latenti che consiste l'abilità del progettista che il Corso di Laurea magistrale vuole preparare. Le ricerche e gli approfondimenti storico-critici sulla progettazione visiva e sulle reciproche influenze tra l'arte, il design, l'architettura e le nuove tecnologie, devono quindi essere prospettate non solo come acquisizione di conoscenze, ma anche come stimolo a sviluppare autonome interpretazioni e riflessioni sulle possibili tematiche al fine di formulare proposte progettuali, di artefatti sia materiali che immateriali.

La padronanza delle tecniche di ricerca e di analisi, e di una loro autonoma interpretazione sarà verificata attraverso l'originalità e la completezza delle elaborazioni di tipo tecnico e dalla capacità di sostenere le scelte analitico-progettuali, in un contesto fluido e dinamico.

abilità
comunicative
(communication skills)

La laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferita a studenti che abbiano acquisito la capacità di comunicare, dal punto di vista grafico, informatico, e verbale, le conoscenze acquisite nel corso degli studi e le problematiche aperte a cui hanno dato soluzione con le diverse proposte tecniche e progettuali a interlocutori sia specialisti che non specialisti. Tale abilità comunicativa dovrà essere chiara e logica, con strutture narrative e descrittive razionali, su cui far convergere modalità esplicative ipertestuali. Gli studenti dovranno inoltre essere in grado di esporre le proprie soluzioni tecnico/progettuali in almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre l'Italiano. Per fare ciò, in sede didattica, soprattutto negli atelier di progettazione, gli studenti saranno messi in grado di acquisire gli strumenti e le tecniche per migliorare le suddette abilità comunicative, attraverso esercitazioni che prevedono la simulazione di presentazioni o scambi d'informazione e di conoscenza, e addestreranno a controllare il linguaggio, parlato e scritto, con abstract dinanzi ad una platea di docenti, secondo tempi contingentati, accompagnate anche da immagini esplicative. Gli studenti dovranno, infatti, saper utilizzare le tecniche comunicative di ultima generazione (presentazioni in power point, elaborazioni di video e di prodotti multimediali, realizzazioni di siti dimostrativi ecc.) e comunicare in almeno una lingua dell'Unione Europea. La verifica dell'acquisizione della capacità di comunicare allena gli studenti a interloquire con soggetti altri ed è, quindi, propedeutica ad affrontare le dinamiche dei processi partecipativi, fondamentali nella professione del progettista.

capacità
di apprendimento
(learning skills)

La capacità di apprendimento sarà valutata in base all'iter formativo individuale, al curriculum degli studi, ai successivi gradi di acquisizione di conoscenze e capacità acquisite nel tempo. Sarà inoltre considerata a tal proposito la singolarità dell'approccio progettuale che, di fatto, rappresenta un indicatore della capacità di apprendimento, così come la modalità di gestire l'approfondimento sia personale, sia in relazione alle attività di gruppo. Sarà altresì considerata la capacità di apprendere autonomamente dati quantitativi e qualitativi peculiari al design nell'ambito specifico della comunicazione, al fine di proseguire ulteriormente gli studi o intraprendere la professione o l'attività di ricerca nell'ambito di specifici dottorati. Lo studente dovrà dimostrare una capacità di aggiornamento con un buon

grado di autonomia necessaria soprattutto nel campo della critica e teoria del design della comunicazione, delle tecniche di rappresentazione, nelle tecniche di stampa e di produzione multimediale, nella conoscenza e nella gestione dei linguaggi della contemporaneità.

La verifica della capacità di apprendimento sarà effettuata attraverso verifiche in itinere, workshop, prove di esame.

materie a
scelta dello
studente

Tali materie (per complessivi 9 CFU) possono essere scelte autonomamente dallo studente, purché siano coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

- nei Corsi di Studio di I livello della Facoltà di Architettura,
- nei Corsi di Studio di I livello delle Facoltà dell'Ateneo,
- nei Corsi di Studio di II livello della Facoltà di Architettura,
- nei Corsi di Studio di II livello delle Facoltà dell'Ateneo,
- in eventuali corsi specificamente attivati dal Corso di Laurea in Design Comunicazione Visiva e Multimediale (definiti per ciascun anno accademico).

La scelta degli esami, che deve essere autorizzata preventivamente dalla struttura didattica di riferimento, deve essere effettuata attraverso la compilazione del Percorso Formativo, accessibile dal sistema INFOSTUD. Tale scelta può essere effettuata solo nei periodi autorizzati, di norma due, il primo nel mese di dicembre e il secondo tra marzo e aprile.

Il Comitato di Coordinamento pubblicherà prima dell'inizio dell'anno accademico una lista di esami a scelta suggeriti, che risultano quindi automaticamente approvati.

Si ribadisce che per gli studenti dei Corsi di Laurea Magistrale è possibile sostenere insegnamenti erogati in corsi di studio di I e di II livello e attivati secondo il DM 270/04.

altre cono-
scenze utili per
l'inserimento
nel mondo
del lavoro /
tirocinio

Sono previsti specifici 9 cfu (150 ore) per altre attività (stage e tirocinio), da svolgersi presso strutture imprenditoriali attive nell'ambito della comunicazione o presso rinomati studi professionali italiani ed esteri. La scelta della struttura ospitante potrà essere suggerita dalla Facoltà, o proposta dallo studente e comunque soggetta a un'approvazione da parte del Coordinatore del CdLM e del Consiglio Didattico. La verifica di tali attività avverrà, al termine del tirocinio, per mezzo di una sintetica relazione sul lavoro svolto, a firma del tutor aziendale

periodi di
formazione
all'estero

Parte del periodo di formazione previsto dal manifesto degli studi potrà essere svolto anche all'estero, per la maggior parte all'interno del programma Erasmus, ma anche all'interno di accordi per la mobilità internazionale. Il programma Erasmus è un programma dell'Unione Europea finalizzato a promuovere attività di cooperazione e di scambio tra le università europee. Gli studenti che partecipano agli scambi hanno l'opportunità di seguire dei corsi in un'università straniera senza costi aggiuntivi di iscrizione, di ottenere il riconoscimento degli esami sostenuti e/o di svolgere studi per la propria tesi di laurea.

La selezione degli studenti avviene partecipando ai bandi, opportunamente pubblicizzati e predisposti secondo scadenziari predefiniti. L'Ufficio Erasmus di Facoltà, sito al 6° piano della sede di via E. Gianturco 2, presenta ogni anno il programma delle attività annuali, illustrando le destinazioni possibili nel quadro degli accordi stipulati, con i relativi docenti-promoter, le scadenze orientative per le partenze nei diversi semestri, i requisiti necessari per partecipare al bando, le documentazioni e le modalità di presentazione, dove reperire le informazioni, i contatti, ecc. Gli altri accordi per lo svolgimento di periodi di formazione all'estero sono gestiti con altri Uffici di Ateneo, specialmente con la Ripartizione IV- Sett. IV-Programmi Internazionali e la Ripartizione IX Relazioni Internazionali. Le informazioni sono dettagliate via via sulle pagine web dell'Ateneo.

prova finale

Per essere ammesso a sostenere l'esame di Laurea Magistrale in Design Comunicazione visiva e Multimediale lo studente dovrà aver scelto la classe di laurea in cui desidera laurearsi (LM/12 ed LM/19) e di conseguenza aver scelto un curriculum, deve aver superato l'accertamento, con esito positivo, dell'attività didattica, dovrà inoltre avere la certificazione dell'altre "altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro".

Per l'esame di Laurea lo studente dovrà elaborare un book di progetto in formato A5, verticale, contenente:

- un inquadramento teorico del tema affrontato;
- una ricostruzione critica e strutturata dello stato dell'arte;
- un'indagine sulle tecniche e le tecnologie utilizzate nell'ambito indagato, corredate da esemplificazioni su progetti affini;
- descrizione del Concept di progetto;
- descrizione del progetto ad alto contenuto sperimentale in cui si specificano il target e il mercato di riferimento;
- fattibilità tecnica del progetto- tecniche o tecnologie utilizzate;

- ulteriore descrizione del progetto nei suoi dettagli;

- bibliografia e sitografia;

Il suddetto book potrà essere accompagnato da prototipi materiali del progetto.

Sono ammesse tesi di carattere teorico, storico, critico, per le quali l'elaborazione del book assume valore di Elaborato Scientifico finale.

Tutte le tesi finali devono prevedere un relatore ed un relatore aggiunto/correlatore tra i docenti dell'area del Design e/o un relatore/correlatore tra i docenti di Scienze della Comunicazione. La discussione della prova finale dovrà essere assistita da una presentazione multimediale.

tutorato
didattico

Il Corso di Laurea organizza, incaricandone uno o più docenti e con la collaborazione dell'Ufficio SORT di Facoltà, attività di orientamento e tutorato anche relative ai programmi di mobilità internazionale degli studenti, in particolare nell'ambito dei programmi di mobilità promossi dall'Ateneo.

Le attività di tutorato concernono, inoltre, l'informazione circa il percorso formativo interno al Corso di Laurea, il funzionamento dei servizi e i benefici a favore degli studenti al fine di aiutarli nel loro processo di formazione e favorire le partecipazioni alle attività accademiche.

trasferimento
da altri corsi di
studio

Il numero programmato è valido anche per tutti gli anni di corso successivi al primo, pertanto il trasferimento è subordinato alla disponibilità di posti eventualmente resisi liberi.

Con apposito bando, emanato entro il mese di settembre, saranno indicati il numero di posti disponibili per trasferimento, nonché i criteri di selezione. I CFU eventualmente già maturati nel Corso di Studi di provenienza saranno convalidati solo successivamente all'iscrizione e in base alla loro rispondenza agli ambiti disciplinari previsti dal Corso di Laurea in Disegno Industriale, previa presentazione di idonea documentazione agli Uffici didattici competenti.

frequenza

Il CdLM in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale prevede la frequenza obbligatoria di almeno il 75% delle ore erogate di tutti gli Atelier di progettazione e di tutti gli insegnamenti che prevedono esercitazioni grafiche e progettuali.

propedeuticità

Il CdLM in Design Comunicazione Visiva e Multimediale non prevede propedeuticità tra insegnamenti dello stesso anno e tra primo e il secondo anno: I CdLM non prevede alcun vincolo nel passaggio tra il 1° e il 2° anno.

percorso di
eccellenza

Possono essere istituiti percorsi integrativi, con numero programmato di studenti, denominati "percorsi d'eccellenza", con lo scopo di valorizzare la formazione degli studenti iscritti, meritevoli e interessati ad attività di approfondimento e di integrazione culturale.

Le attività sono programmate dalla struttura didattica di riferimento e impostate come approfondimenti disciplinari e interdisciplinari, attività seminariali o di tirocinio; ma possono anche essere concordate con i singoli studenti, in relazione alle loro vocazioni culturali e scientifiche, con un impegno di norma pari a 100 ore annue, in ogni caso non superiore alle 200 ore annue. Tale percorso non dà luogo a riconoscimento di crediti utilizzabili per il conseguimento dei titoli universitari rilasciati dall'Università "La Sapienza", ma lo studente che ha concluso un "percorso d'eccellenza", riceve un'attestazione del percorso svolto, rilasciato dalla struttura di afferenza del Corso di Laurea e registrata sulla carriera dello studente stesso. L'Università assegna anche un premio pari all'importo delle tasse versate nell'ultimo anno di corso, con riferimento ai Regolamenti relativi ai percorsi d'eccellenza e loro modifiche e integrazioni. L'attivazione di tali percorsi, così come le procedure di selezione e di conferimento del riconoscimento nonché del premio è comunque subordinata alle disposizioni annualmente definite dall'Ateneo.

altre
disposizioni

Gli studenti sono tenuti a rispettare tutti gli obblighi previsti dalle disposizioni dell'Ateneo e della Facoltà, anche qualora fossero fissate successivamente all'emanazione del Regolamento Didattico del Corso di Laurea, ma con effetto retroattivo. Per quanto non previsto nel presente Regolamento valgono le disposizioni di cui alle leggi vigenti con espresso riferimento alle Università, alle norme contenute nello Statuto, al Regolamento Didattico e alla Carta dei diritti e dei doveri delle studentesse e degli studenti della Sapienza Università di Roma.

Settori Scientifico Disciplinari

INGEGNERIA CIVILE E ARCHITETTURA

ICAR

- / 13 Disegno Industriale
- / 14 Composizione Architettonica e Urbana
- / 17 Disegno

SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

SPS

- / 07 Sociologia Generale
- / 08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi
- / 10 Sociologia dell'ambiente e del territorio

SCIENZE STORICO-ARTISTICHE

- / 06 Cinema, Fotografia e Televisione

L-ART

ATTIVITÀ A SCELTA TIROCINIO PROVA FINALE

CURRICULUM COMUNICAZIONE
CURRICULUM DESIGN

PRIMO ANNO	CFU	SSD	ore aula
Primo semestre			
Visual e Graphic Design 1	6	ICAR/13	48
CURRICULUM COMUNICAZIONE: Fotografia	6	L-ART/06	48
CURRICULUM DESIGN: Computer Grafica	6	ICAR/17	48
Atelier di Public Design 1			
<i>Grafica per il Public Design 1</i>	6	ICAR/17	48
<i>Comunicazione e marketing della cultura</i>	6	SPS/10	48
Materie a scelta dello studente	6		48
Secondo semestre			
Storia delle Arti Visive	6	L-ART/06	48
Atelier di Visual e Graphic Design 2			
<i>Visual e Graphic Design 2</i>	6	ICAR/13	48
<i>Media e Comunicazione Pubblicitaria</i>	6	SPS/08	48
Atelier di Multimedia Design			
<i>Multimedia Design</i>	6	ICAR/13	48
<i>Ambienti Virtuali interattivi</i>	6	ING-INF/05	48
Totale Primo Anno	60		

SECONDO ANNO	CFU	SSD	ore aula
Primo semestre			
Atelier di Public Design 2			
<i>Grafica per il Public Design 2</i>	6	ICAR/17	48
<i>Analisi Visuale dello spazio sociale</i>	6	SPS/07	48
Atelier di Exhibit Design			
<i>Exhibit Design</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Exhibit Design</i>	6	ICAR/14	48
Materie a scelta dello studente	6		48
Secondo semestre			
CURRICULUM COMUNICAZIONE: Sintesi finale in Informazione e sistemi editoriali	6	SPS/08	48
CURRICULUM DESIGN: Sintesi finale in Design	6	ICAR/13	48
Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	9		150
Prova Finale	15		200
Totale Secondo Anno	60		

TOTALE CFU **120**



Contenuti e obiettivi dei corsi 2014-2015

primo anno

ICAR/13
6 CFU

VISUAL E GRAPHIC DESIGN 1

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso intende sia offrire stimoli di metodo e riflessioni sulle nuove tecniche della comunicazione visiva, sia fornire conoscenze sui linguaggi, sulla pianificazione strategica e sulle tecniche della comunicazione editoriale declinata per diversi media. Da un lato, dunque, verrà offerta una visione del panorama e delle prospettive sui nuovi modi di fare editoria e gli studenti saranno invitati a riflettere sulle loro capacità creative e ad esplorare nuovi metodi di ideazione e progettazione; dall'altro si forniranno competenze inerenti pianificazione e realizzazione di progetti editoriali, alla luce delle più recenti tendenze di evoluzione del mercato e dei nuovi canali disponibili. Le due direttrici convergeranno all'interno di un progetto di comunicazione che gli studenti dovranno elaborare, dal concept alla realizzazione, passando per la pianificazione strategica.

Risultati di apprendimento attesi:

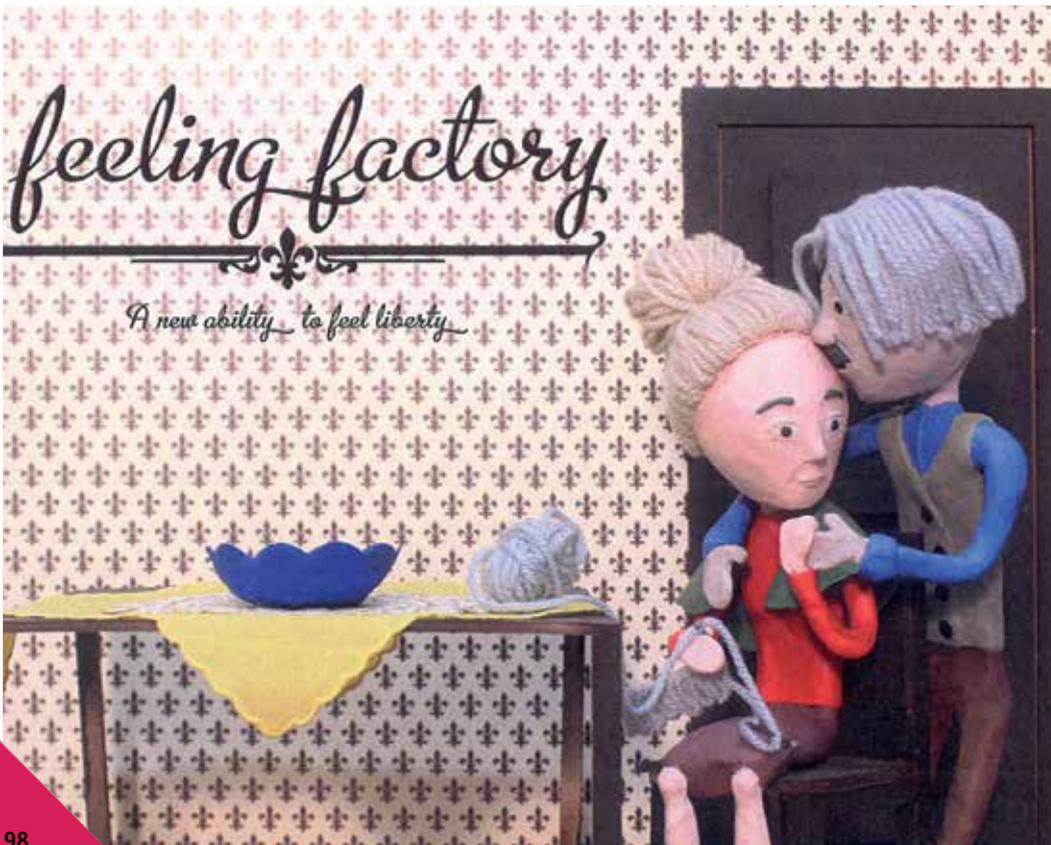
Gli studenti saranno in grado di progettare e realizzare un progetto editoriale e di comunicazione integrata, dalla fase di ideazione a partire dal brief del committente, integrando pianificazione strategica, progettazione dettagliata e concreta realizzazione degli output di comunicazione.

L-ART/06
6 CFU

FOTOGRAFIA

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

L'insegnamento ha lo scopo di far conoscere e far comprendere l'elaborazione e al modellazione del linguaggio delle immagini, attraverso la storia e le tecniche della fotografia. Tali conoscenze sono propedeutiche anche a un'attività pratica, ma soprattutto alla manipolazione del progetto di "Comunicazione Visiva e Multimediale" che dall'immagine non può prescindere. Specie alla luce del gran bisogno che esiste oggi di ridefinire una cultura, un gusto, un alfabeto per ciò che riguarda la fotografia e



l'immagine dalla sua entrata nell'era digitale.

Un corso dunque sull'educazione alla visione fotografica e di cultura fotografica attraverso la "lettura" dei lavori dei grandi fotografi della storia, a cui affiancare i fondamenti tecnici, prevalentemente relativi alla luce e alle tecniche di ripresa.

L'evoluzione delle diverse fasi del corso prevede: un panorama storico sulla fotografia, i generi e gli autori, l'introduzione alle tecniche avanzate e professionali, con specifiche per genere, lo studio del linguaggio e della percezione visiva finalizzata alla "scrittura" fotografica.

Risultati di apprendimento attesi:

Gli allievi dovranno imparare a organizzare e produrre un progetto fotografico: che si tratti del racconto di una storia, della valorizzazione estetica di oggetti di design o architetture, o dell'utilizzazione della fotografia come linguaggio primario alternativo e complementare alla scrittura. La realizzazione di un progetto artistico o creativo di fotografia o che usi la fotografia come strumento per raccontare altro è la finalità ultima del corso e la verifica dell'apprendimento.

ICAR/17
6 CFU

COMPUTER GRAFICA



Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso si propone di fornire agli studenti l'acquisizione dell'uso degli strumenti multimediali, tramite un percorso teorico e pratico, necessari a comunicare la progettazione/realizzazione degli oggetti di design e a un'efficace trasmissione della comunicazione visiva.

Il corso prevede delle lezioni frontali e delle esercitazioni pratiche da svolgere in aula.

Argomenti delle lezioni teoriche:

- principali strumenti multimediali;
- applicazione di tali strumenti per comunicare efficacemente un progetto di design;
- archigrafia, ergonomia, wayfinding;
- presentazione di software per la creazione di animazioni complesse e multimediali.
- Argomenti delle lezioni pratiche:
- utilizzo di software per la creazione di animazioni complesse e multimediali;
- indicazioni per la realizzazione di script legati a specifiche esigenze progettuali.

Risultati di apprendimento attesi:

Per sostenere l'esame gli studenti dovranno sviluppare uno specifico tema d'anno, che verrà assegnato dal docente.

12 CFU

ATELIER DI PUBLIC DESIGN 1



Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Obiettivo del corso è di fornire agli studenti conoscenze, linguaggi, strumenti e metodi per affrontare il progetto di un prodotto visuale, di media complessità, a valenza pubblica con un approccio critico e multidisciplinare.

Il campo di applicazione di tali prodotti, che rispondono ad azioni comunicative complesse, è molto ampio. Tali artefatti e manufatti comunicativi possono infatti riguardare lo spazio pubblico - da quello fisico a quello virtuale, dal territorio al web - le istituzioni e gli enti pubblici, le questioni di grande rilevanza sociale e culturale, possono prendere forma attraverso eventi pubblici e culturali, istituzionali o meno, mostre o performances, campagne ed eventi sociali, ecc.

Per il raggiungimento di tali risultati l'Atelier è articolato in lezioni frontali, seminari e sperimentazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.

In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale, con la finalità di partecipare anche all'incremento di sensibilità e responsabilità sociale del futuro designer.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà essere in grado di:

- riconoscere ed identificare i principali caratteri dei prodotti visuali a valenza pubblica, anche nel loro sviluppo storico;
- conoscere e prefigurare le diverse fasi nella progettazione di un prodotto visuale di media complessità a valenza pubblica (dall'ideazione alla realizzazione);
- sperimentare consapevolmente un progetto di media complessità di un prodotto visuale a valenza pubblica anche in relazione al rapporto di interferenza tra nuovi linguaggi comunicativi e la cultura di progetto.

Grafica Per Il Public Design 1 (ICAR/17 - 6CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Obiettivo del corso di Grafica per il Public Design 1 è quello di far acquisire agli studenti le principali conoscenze e gli strumenti critici indispensabili per la comprensione, interpretazione e sperimentazione di artefatti grafici nello specifico del Public Design, anche in relazione ai principali avvenimenti della storia delle comunicazioni visive e in particolare della grafica.

A tale fine gli argomenti delle lezioni frontali e le esercitazioni, intermedie e finali, saranno principalmente sviluppate intorno ad alcune delle forme basilari e dei principali modi della comunicazione, ovvero: figure/scritture/mappe e messaggio/racconto.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà:

- conoscere i principali fondamenti teorici riguardo ai meccanismi della comunicazione visiva (visione e percezione; semiotica, retorica e metafora; messaggio, informazione e racconto);
- comprendere e sperimentare la teoria della forma per mezzo di figure, acquisendo consapevolezza degli elementi di base, del campo visivo, degli attributi e della composizione;
- sperimentare l'ampia gamma di possibilità nella ideazione di figure (segni, simboli, emblemi, segnali, pittogrammi, schemi, diagrammi) agendo sulla distanza/vicinanza tra percezione, significato e rappresentazione,
- comprendere e sperimentare la scrittura in quanto sistema visuale approfondendo la relazione tra testo e immagine (caratteri, ideogrammi, pittogrammi, monogrammi, scrittura e spazio),
- comprendere e sperimentare gli spazi della "mappa" attraverso la composizione degli elementi visuali e l'organizzazione delle informazioni (occupazione dello spazio, relazioni tra gli oggetti, il sistema).

Comunicazione e Marketing della cultura (SPS/10 - 6 CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso si propone di fornire competenze utili alla ideazione, progettazione, gestione e comunicazione degli eventi culturali, in considerazione del ruolo da questi, assunto nel corso degli ultimi anni. In particolare, si propone di:

- analizzare il concetto di evento, discuterne le evoluzioni, pre-

sentarne le tipologie;

- analizzare i principali approcci di ideazione e progettazione degli eventi, e le relative strategie di promozione e di comunicazione e trasmettere le adatte competenze.

L'insegnamento si divide in due parti principali, la prima delle quali dedicata alla analisi teorica degli elementi sopra descritti, e la seconda alla realizzazione progettuale della strategia di un evento, dalla sua ideazione alla sua comunicazione e promozione. Questa seconda parte si svolgerà in forma strettamente integrata alla progettazione proposta nel modulo parallelo che completa il laboratorio di Public Design 1.

L-ART/06
6 CFU



STORIA DELLE ARTI VISIVE

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso prenderà in esame alcuni delle più significative correnti dell'arte del XX° secolo cercando di enuclearne quei raggiungimenti linguistici che si sono dimostrati particolarmente produttivi nell'ambito dell'interscambio con le discipline della comunicazione visiva professionalmente intesa. Attraversando l'Avanguardia Storica (nel primo quarto di secolo), le diverse declinazioni dell'Informale e dell'Astrazione Costruttiva (negli anni 50), la Pop Art e l'Arte Cinetica Visuale (nei '60), il Minimalismo, il Concettualismo e le Neoavanguardie di sconfinamento verso il corpo o il territorio (nei '70), il Citazionismo, la Transavanguardia e le diverse forme di ritorno all'immagine dipinta (negli '80), l'Oggettualismo e il Neoelettismo nei '90, le lezioni coadiuvate da un'ampia selezione di immagini istituiranno un serrato confronto tra i due universi cercando di mostrare come, se da una parte è vero che spesso la ricerca libera e incondizionata trova in anticipo i mezzi necessari ad esprimere nuove forme di tensione conoscitiva (più adeguate al mutamento storico-sociale in atto) dall'altra è altrettanto vero che il design e la pubblicità, in tutte le loro declinazioni, hanno sempre restituito in qualche modo più di quello che hanno ricevuto fino a divenire esse stesse uno degli orizzonti cui l'arte stessa fa riferimento, una nuova dimensione dell'esperienza da cui l'artista non può più prescindere.

Particolare importanza sarà data inoltre al progressivo affermarsi di media e tecnologie sempre più duttili e potenti, un fenomeno imprescindibile per un corretto inquadramento dell'attuale situazione, che si cercherà di riconsiderare in

un'ottica non limitata ai soli movimenti che di esso hanno fatto, di volta in volta, il proprio vessillo.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine del corso lo studente dovrà presentare un suo elaborato in cui anch'egli tenderà un raffronto tra creazione artistica e comunicazione visiva orientata alla realtà economico-produttiva con particolare riferimento al presente. Indicazioni circa i testi su cui prepararsi e le modalità di compilazione dell'elaborato verranno fornite all'inizio delle lezioni.

12 CFU **ATELIER DI VISUAL E GRAPHIC DESIGN 2**



Visual e graphic design 2 (ICAR/13 - 6CFU)
Media e comunicazione pubblicitaria (SPS/08 - 6 CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso intende sia offrire stimoli di metodo e riflessioni sulle nuove tecniche della comunicazione visiva, sia fornire conoscenze di base sui linguaggi, sulla pianificazione strategica e sulle tecniche della comunicazione pubblicitaria declinata per diversi media.

Da un lato, dunque, verrà offerta una visione del panorama e delle prospettive sui nuovi modi di fare comunicazione visiva e gli studenti saranno invitati a riflettere sulle loro capacità creative e ad esplorare nuovi metodi di ideazione e progettazione; dall'altro si forniranno competenze inerenti pianificazione e realizzazione di una campagna, alla luce delle più recenti tendenze di evoluzione del mercato e dei nuovi canali disponibili. Le due direttrici convergeranno all'interno di un progetto di comunicazione che gli studenti dovranno elaborare, dal concept alla realizzazione, passando per la pianificazione strategica.

Risultati di apprendimento attesi:

Gli studenti saranno in grado di progettare e realizzare una campagna di comunicazione integrata, dalla fase di ideazione a partire dal brief del committente, integrando pianificazione strategica, progettazione dettagliata della campagna e concreta realizzazione degli output di comunicazione.

12 CFU **ATELIER DI MULTIMEDIA DESIGN**



Multimedia Design (ICAR/13 - 6 CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

- Far acquisire conoscenze specifiche nell'ambito della cultura degli artefatti comunicativi multimediali;
- Saper metter in relazione testi e immagini, per promuovere un'attitudine al progetto trasversale adeguato alla contemporanea complessità delle esigenze di comunicazione e fruizione;
- Introdurre i concetti base legati all'editoria multimediale, anche con riferimento al settore dei beni culturali;
- Illustrare le principali metodologie di lavoro per la progettazione (con accenni alla produzione e distribuzione) di un prodotto multimediale e i relativi concetti teorici;

Descrizione:

- Studi e analisi morfologiche, tecnologiche e tipologiche dei principali gruppi di artefatti comunicativi;
- Storia ed evoluzione delle tecniche dell'arte numerica;
- Contaminazioni e reciproche influenze tra tecnologie digitali e progetto architettonico e di design;
- Sperimentazioni progettuali con la messa in regia di fenomeni visivi (video, proiezioni...);
- Concetti di base di editoria multimediale;
- Le fasi di ideazione e progettazione di un titolo ipermediale;
- Introduzione al web focalizzando l'analisi sulla situazione attuale del design visivo e l'integrazione tra media;

Risultati di apprendimento attesi:

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito conoscenze e competenze su:

- analisi morfologica, tecnologica e tipologica dei principali gruppi di artefatti comunicativi;
- progettazione di un prodotto grafico e/o multimediale mirato al la sperimentazione di tecnologie digitali
- repertori di immagini propri delle arti visive;
- analisi e progettazione di un prodotto ipermediale nelle sue componenti progettuali, linguistiche e strutturali;
- principi di swot analysis;
- web 2.0 e sui suoi principali strumenti.

Ambienti virtuali interattivi (ING-INF/05 - 6 CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

L'obiettivo del corso è quello di fornire una preliminare conoscenza di base sui principi, sui metodi basilari e sulle tecniche per costruire prodotti interattivi a carattere virtuale in ambienti semi realistici. Ognuno di questi aspetti esaminati sarà presentato sia teoricamente che praticamente rispettivamente delineando una cornice di contesto teorica e un insieme degli strumenti richiesti per un'implementazione nel mondo reale. Javascript sarà uno strumento basilare per il raggiungimento di tali obiettivi. Per questo motivo il corso fornirà un'introduzione alla computazione e alla programmazione. Unity, un engine per la creazione di video giochi per creare e sperimentare in spazi virtuali. Saranno anche utilizzati strumenti quali sensori (per esempio kinect o rilevatori di movimento) e si discuterà di piattaforme cloud.

In particolare il corso si focalizza sullo studio di smart objects in grado di muoversi autonomamente e in maniera flessibile attraverso un approccio di "decision making" che include particolari tecniche per l'ottimizzazione delle fasi di progettazione produzione. Infine si approfondirà l'aspetto dell'interactive storytelling con l'appropriato abbinamento tra oggetti e personaggi. Il corso proporrà una serie di letture, seminari e presentazioni effettuate dagli studenti e saranno proposte attività laboratoriali per acquisire maggiore praticità.

Risultati di apprendimento attesi:

Per l'esame finale gli studenti dovranno sviluppare un prototipo reale e funzionante su un tema che sarà deciso durante il corso.

secondo anno

12 CFU



ATELIER DI PUBLIC DESIGN 2

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Obiettivo del corso è di fornire agli studenti conoscenze, linguaggi, strumenti e metodi per affrontare il progetto di un prodotto visuale, di elevata complessità, a valenza pubblica con un approccio critico e multidisciplinare.

Il campo di applicazione di tali prodotti, che rispondono ad azioni comunicative complesse, è molto ampio. Tali artefatti e manufatti comunicativi possono infatti riguardare lo spazio pubblico - da quello fisico a quello virtuale, dal territorio al web -, le istituzioni e gli enti pubblici, le questioni di grande rilevanza sociale e culturale, possono prendere forma attraverso eventi pubblici e culturali, istituzionali o meno, mostre o performances, campagne ed eventi sociali, ecc.

Per il raggiungimento di tali risultati l'Atelier è articolato in lezioni frontali, seminari e sperimentazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.

In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale, con la finalità di partecipare anche all'incremento di sensibilità e responsabilità sociale del futuro designer.

Risultati di apprendimento attesi:

Al termine dell'insegnamento lo studente dovrà essere in grado di:

- analizzare, tipizzare, sistematizzare e valutare i principali caratteri dei prodotti visuali a valenza pubblica in particolare nella contemporaneità;
- conoscere e prefigurare le diverse fasi nella progettazione di un prodotto visuale a valenza pubblica, di elevata complessità (dall'ideazione alla realizzazione);
- sperimentare consapevolmente un progetto, di elevata complessità, di un prodotto visuale a valenza pubblica con particolare attenzione al rapporto di interferenza tra nuovi linguaggi comunicativi e la cultura di progetto;
- sperimentare linguaggi e strumenti comunicativi diversi, utilizzando diverse forme di visualizzazione in quanto dispositivi utili sia all'analisi e alla comprensione e sia alla sintesi comuni-

cativo-progettuale e alla condivisione della conoscenza.

Grafica per Il Public Design 2 (ICAR/17- 6CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il Corso di Grafica per il Public Design 2 persegue i seguenti obiettivi:

- fornire un adeguato background culturale in materia di comunicazione per immagini mediante esempi comparati tratti dai diversi media e dalla storia dei linguaggi visivi dai quali la nostra cultura visuale discende;
- fornire agli studenti gli strumenti critici ed analitici per decodificare ed interpretare le diverse forme della comunicazione visiva (grafica, cinematografica ed interattiva);
- sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni, da tradurre in forma di rappresentazione, attraverso l'affinamento della logica selettiva;
- sviluppare e sperimentare le capacità narrative, esplorative e comunicative degli studenti attraverso i principali strumenti attraverso i quali le conoscenze e le informazioni vengono registrate e condivise;
- esercitare il "pensiero visivo" per organizzare le informazioni in modo intuitivo e simultaneo, sfruttando le potenzialità dei diversi linguaggi visivi che i media contemporanei mettono a disposizione.

Analisi visuale dello Spazio Sociale (SPS/07 - 6 CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il Corso intende fornire agli studenti la capacità di svolgere ricerche in campo sociourbanistico e nel campo della comunicazione visiva utilizzando metodologie e tecniche cinefotografiche affiancate a più tradizionali tecniche di ricerca sociale sul campo. Il raggiungimento di tali obiettivi consente ad uno studente di design e comunicazione visiva di padroneggiare forme di conoscenza scientifica della comunicazione visiva in ordine soprattutto al riconoscimento dell'identità urbana: problema questo che sembra emergere prepotentemente nella città e nel paesaggio postmoderni.

I risultati di apprendimento attesi consistono nell'acquisire, da parte degli studenti, la capacità di cogliere il significato socio-antropologico, anche attraverso la ricerca empirica, dei simboli

architettonici, paesaggistici, estetici e socioeconomici che caratterizzano l'identità della città contemporanea.

9 CFU **ATELIER DI EXHIBIT DESIGN**



Exhibit Design (ICAR/13- 6 CFU)

Laboratorio di Exhibit Design (ICAR/14 - 6CFU)

Obiettivi didattici dell'attività formativa:

L'ambito disciplinare del corso è quello dell'exhibit design, inteso come progettazione dello spazio pubblico per esporre, mostrare, condividere. Appartiene, dunque, all'ambito del public design cioè ad una sfera collettiva, esterna rispetto a quella privata ed individuale. Il corso, pur avendo carattere laboratoriale finalizzato allo sviluppo di competenze applicate, fornisce anche un apparato teorico relativo a tale ambito, indispensabile ad una progettazione consapevole. Infatti, lo specifico obiettivo dell'Atelier di Exhibit Design - al quale concorrono due insegnamenti tra loro complementari - è trasferire allo studente gli strumenti metodologici, critici ed operativi per comprendere le questioni fondamentali relative al progetto di allestimento degli spazi pubblici dal punto di vista morfologico, tecnologico e funzionale. Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali: dagli aspetti tecnico-progettuali legati alla fisicità degli interventi con particolare attenzione alla compatibilità ambientale, a quelli più propriamente comunicativi, materiali e immateriali. Alla conclusione del corso lo studente dovrà essere in grado di progettare l'allestimento temporaneo di uno spazio ad uso pubblico di media complessità e di saperlo rappresentare sia in forma sintetica che tecnica.

ICAR/13 **SINTESI FINALE IN DESIGN** 6 CFU



Obiettivi didattici dell'attività formativa:

Il corso ha gli obiettivi di:

- sviluppare competenze scientifiche per l'analisi e la ricerca applicata a prodotti di design per la comunicazione visiva e multimediale, con approfondimenti specifici nelle sue diverse articolazioni: tipografia, editoria, fotografia e illustrazione, pubblicità, multimedialità, exhibit, packaging, info design;

- fornire una panoramica di esperienze di ricerca nei campi su elencati, sia attraverso la presentazione di testimonianze case history, sia coinvolgendo gli studenti in esercitazioni e attività di ricerca;
 - far acquisire le basi per progettare una ricerca, valutarne la fattibilità e redigere un progetto;
- Per raggiungere questi obiettivi il corso si focalizzerà sui seguenti temi
- Ideazione e realizzazione di un progetto di ricerca
 - La ricerca nel campo prodotti di design per la comunicazione visiva e multimediale;
 - Panoramica sulle frontiere internazionali della ricerca;
 - Presentazione e discussione di progetti di ricerca.

Risultati di apprendimento attesi

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito conoscenze sui temi indicati nella descrizione del corso. Inoltre, saranno in grado di sviluppare un progetto di ricerca e di valutarne la fattibilità.

SPS/08
6 CFU



SINTESI FINALE IN INFORMAZIONE E SISTEMI EDITORIALI

Obiettivi formativi del corso:

Il corso ha gli obiettivi di:

- sviluppare competenze scientifiche per l'analisi e la ricerca applicata ai sistemi e contenuti mediali, con approfondimenti specifici nel campo dell'informazione e dei sistemi editoriali, sul pubblico dei media e sui consumi culturali;
 - fornire una panoramica di esperienze di ricerca nel campo dei media, sia attraverso la presentazione di case history, sia coinvolgendo gli studenti in esercitazioni e attività di ricerca;
 - far acquisire le basi per progettare un disegno di ricerca, valutarne la fattibilità e redigere un progetto di ricerca.
- Per raggiungere questi obiettivi il corso si focalizzerà sui seguenti temi:
- Ideazione e realizzazione di un progetto di ricerca
 - La ricerca nel campo mediale e in particolare in quello dell'informazione e dei sistemi editoriali
 - Panoramica sulle fonti statistiche nella ricerca sociale (con particolare riferimento alle fonti sui consumi culturali e nel campo editoriale)
 - Presentazione e discussione di progetti di ricerca.

Risultati di apprendimento attesi :

Al termine del corso gli studenti avranno acquisito conoscenze sui temi indicati nella descrizione del corso. Inoltre, saranno in grado di progettare un disegno di ricerca e valutarne la fattibilità.

9 CFU



ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO

Sono previsti specifici 6 cfu per stage e tirocinio obbligatori, da svolgersi presso strutture imprenditoriali attive nell'ambito della produzione industriale o presso rinomati studi professionali italiani ed esteri. La scelta della struttura ospitante potrà essere suggerita dall'Area Didattica, o proposta dallo studente e comunque soggetta a un'approvazione da parte del Coordinatore del CdLM.

La verifica di tali attività avverrà, al termine del tirocinio, per mezzo di una sintetica relazione sul lavoro svolto, a firma del tutor aziendale.

15 CFU



PROVA FINALE

Per essere ammesso a sostenere l'esame di Laurea Magistrale in Design Comunicazione visiva e Multimediale lo studente dovrà aver scelto la classe di laurea (LM12 o LM19) in cui laurearsi, dovrà aver superato l'accertamento, con esito positivo, dell'attività didattica, dovrà inoltre avere la certificazione dell'attività di tirocinio.

Lo studente dovrà elaborare un book di progetto in formato A5, verticale, contenente:

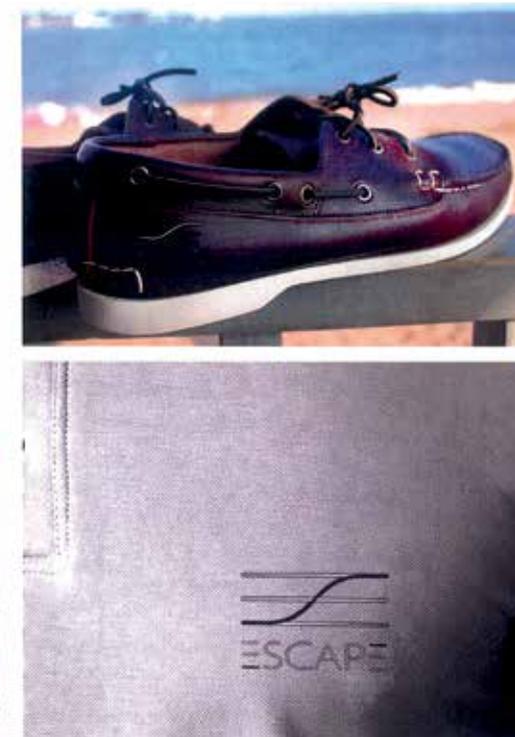
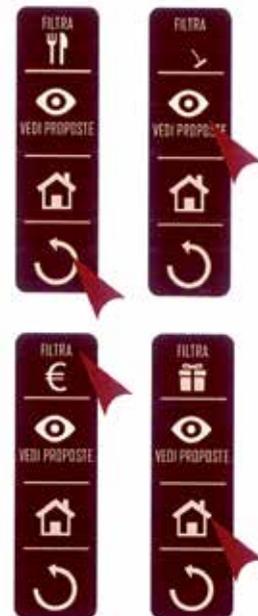
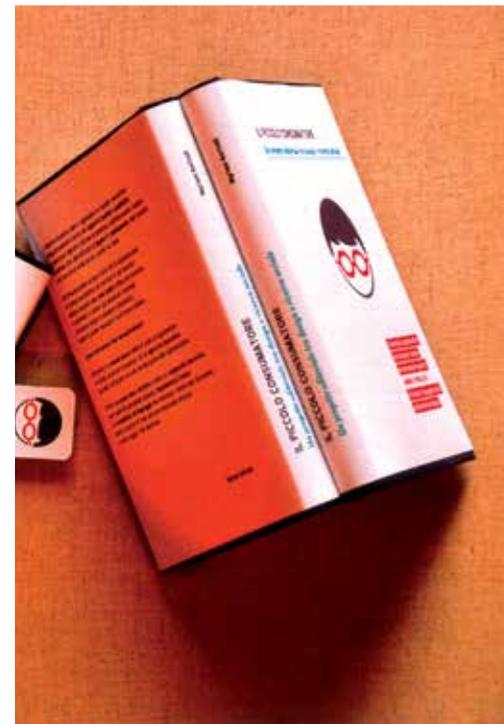
- un inquadramento teorico del tema affrontato;
- una ricostruzione critica e strutturata dello stato dell'arte;
- una ricerca mirata sulle tecniche e le tecnologie utilizzate nell'ambito indagato, corredate da esemplificazioni su progetti affini;
- descrizione del Concept di progetto;
- descrizione del progetto ad alto contenuto sperimentale in cui si specificano il target e il mercato di riferimento;
- fattibilità tecnica del progetto- tecniche o tecnologie utilizzate;
- ulteriore descrizione del progetto nei suoi dettagli;
- bibliografia

Il suddetto book potrà essere accompagnato da prototipi materiali del progetto.

Sono ammesse tesi di carattere teorico, storico, critico, per le quali l'elaborazione del book assume valore di Elaborato Scientifico finale.

Vista la doppia classe di laurea del Cdl Magistrale _ le tesi finali devono specificare la classe di laurea scelta.

La discussione della prova finale dovrà essere assistita da una presentazione multimediale.



Master di primo livello in Exhibit & Public Design



Direttore	Prof. Arch. Cecilia Cecchini
e-mail	masterexhibit@uniroma1.it
sito web	https://web.uniroma1.it/masterexhibit/

Obiettivi formativi

Il Master - giunto all'ottava edizione - propone un percorso formativo rivolto a laureati di primo livello o titoli superiori finalizzato a sviluppare nei partecipanti sensibilità culturale e consapevolezza tecnica nel campo della progettazione degli spazi pubblici, temporanei e permanenti, indoor e outdoor. Opera in quel territorio di confine che va dall'urban landscape all'installazione pensata per il singolo evento, dal retail design alla progettazione di piccole strutture temporanee. La didattica del Master è caratterizzata da trasversalità e contaminazione tra saperi diversi, è infatti impostata con una forte interdisciplinarietà tra design, architettura e comunicazione multimediale. Si avvale sia di docenti della "Sapienza" che di altri Atenei, sia di competenze didattiche e scientifiche provenienti da esperti del mondo professionale. L'attività formativa è pari a 1500 ore di impegno complessivo. La didattica annuale del Master è articolata in moduli - strettamente interconnessi, diretti ciascuno da uno o più docenti - che sviluppano temi atti a formare specifici profili professionali, tenendo conto della loro costante evoluzione.



Master di primo livello in Product Design per il Rapid Manufacturing



Direttore	Prof. Arch. Tonino Paris
e-mail	masterpdrm@uniroma1.it
sito web	w3.uniroma1.it/pdrm

Obiettivi formativi

Obiettivo del Master è l'acquisizione di competenza professionali nel campo del Design del Prodotto, che coniughino capacità creative e conoscenze approfondite delle tecnologie di Rapid Manufacturing, per rispondere al bisogno di Innovazione delle Imprese e della Società.

Ogni Edizione è dedicata ad un settore merceologico specifico permettendo di approfondire le problematiche e le potenzialità del Rapid Manufacturing.

Inoltre grazie alla collaborazione con Categorie e Associazioni Imprenditoriali gli studenti potranno svolgere uno stage presso importanti strutture del settore coinvolto al fine di concludere la loro esperienza formativa con la realizzazione di un prototipo di prodotto.



Docenti



SERENA BAIANI

Ricercatore in Tecnologia dell'Architettura, Dottore di Ricerca in Progettazione Ambientale, Specializzata in Disegno Industriale. Membro del Collegio del DdR in Pianificazione, Design e Tecnologia dell'architettura, del Master in Architettura bioclimatica e tecnologie sostenibili per l'ambiente, della Scuola di Specializzazione in Architettura del Paesaggio di Sapienza. Svolge attività di ricerca scientifica, complementare all'attività didattica ed alla sperimentazione progettuale, sulle tematiche connesse al rapporto tra innovazione tecnologica/efficienza ecologica ed energetica/progetto dell'esistente. Autore di numerose pubblicazioni scientifiche, ha partecipato come relatore a convegni internazionali, a seminari e workshop teorici e progettuali.

@ serena.baiani@uniroma1.it



PAOLO BALMAS

Laureato in Estetica, si occupa dei rapporti tra le varie discipline del vivo, alternando la riflessione teorica alla critica in presa diretta, come si può rilevare dai suoi scritti di maggiore impegno, dagli articoli apparsi su riviste specializzate sia in Italia che all'Estero e dalla partecipazione a convegni internazionali. Giornalista pubblicitario è direttore scientifico della rivista Segno ed è stato collaboratore di quotidiani d'interesse nazionale come Paese Sera e La Repubblica. Critico d'arte, ha curato numerose mostre presso gallerie private e istituzioni pubbliche ed ha partecipato alla Biennale di Venezia e alla Quadriennale di Roma.

@ paolo.balmas@fastwebnet.it



DAVIDE BERNARDINI

Ricercatore in Scienza delle Costruzioni, insegna presso la Facoltà di Architettura della Sapienza dal 2001. PhD in Ingegneria delle Strutture, i suoi interessi comprendono: la modellazione termomeccanica di materiali intelligenti e le loro applicazioni in ingegneria civile ed architettura, i materiali a memoria di forma ed il loro impiego per la riduzione delle vibrazioni, la dinamica nonlineare ed il comportamento caotico delle strutture, i ponti e l'ingegneria sismica.

@ davide.bernardini@uniroma1.it



LUCIO BOCCARDO

Professore ordinario di Analisi Matematica dal 1980, già coordinatore del Dottorato, Direttore del Dipartimento, membro del comitato di redazione della rivista Rendiconti di Matematica; attualmente membro delle riviste Asymptotic Analysis e Nonlinear Analysis. Gli interessi scientifici sono rivolti in particolare alle equazioni differenziali nonlineari ellittiche e paraboliche e al calcolo delle variazioni. Ha tenuto conferenze su invito in numerosi congressi internazionali, è stato sia coordinatore locale e sia nazionale in progetti di ricerca di interesse nazionale (PRIN).

@ boccardo@mat.uniroma1.it



ANDREA CASALE

Laureato in Architettura con il massimo dei voti, PhD in Disegno, è professore associato presso la Facoltà di Architettura dell'Università La Sapienza, insegna nel Corso di Laurea in Disegno Industriale. Da sempre si è occupato dei problemi inerenti la progettazione, il rilievo, la geometria, la percezione con particolare attenzione per la geometria descrittiva, la storia e le tecniche di rappresentazione e modellazione applicate al progetto e al rilievo diretto e strumentale dell'architettura e del design.

@ andrea.casale@fastwebmail.it



STEFANO CATUCCI

Professore Associato di Estetica è autore di saggi filosofici, estetici e storico-musicali tradotti in varie lingue e più volte ristampati, come una Introduzione a Foucault pubblicata per la prima volta nel 2001 (ed. Laterza). Ha collaborato con la Biennale di Venezia e con il Festival "Play It", per il quale ha ideato e coordinato gli "Stati Generali delle Arti in Italia" (Firenze 2011). Direttore del Master di I livello in Lighting Design, collabora con Rai-Radio3 e con numerose riviste scientifiche e di divulgazione.

@ stefano.catucci@uniroma1.it



CECILIA CECCHINI

Architetto, PhD in Tecnologia dell'Architettura, Professore Associato. Fondatore e direttore del Master in "Exhibit & Public Design". Svolge attività di ricerca presso il dipartimento DATA sull'innovazione nel campo dei materiali, delle tecnologie e sui temi dell'Exhibit Design. Membro del Centro Interdipartimentale "Sapienza Design Research". Curatore scientifico della Fondazione Plart di Napoli, ha coordinato e diretto ricerche e progetti per conto di enti pubblici e privati e per il MIUR sulla componentistica, l'innovazione tecnologica, i materiali polimerici.

@ cecilia.cecchini@uniroma1.it



MARIA CLAUDIA CLEMENTE

Maria Claudia Clemente (1967) nel 2002 ha fondato lo studio Labics insieme a Francesco Isidori. Si è laureata in Architettura nel 1992 presso l'Università degli Studi di Roma "La Sapienza", nel 1995 è PhD in Tecnologia dell'Architettura e dal 2000 è Ricercatore presso la stessa Università. Dal 2002 insegna Public & Exhibit Design presso il Corso di Laurea in Disegno Industriale. Nel 2003, 2008 e 2011 è stata professore a contratto presso la Cornell University, nelle sedi di Roma e Ithaca NY. Dal 2002 ad oggi è stato invitata in qualità di lecturer in diverse Università in Italia ed all'estero.

@ mclaudia.clemente@labics.it



VINCENZO CRISTALLO

Laurea in architettura, specializzazione in "Disegno Industriale" (Università di Napoli "Federico II"), PhD in "Tecnologia dell'Architettura e dell'Ambiente" (Politecnico di Milano), ricercatore in Disegno Industriale (dipartimento PDTA, La Sapienza). Redattore della rivista internazionale di Disegno industriale DIID. I libri e i saggi pubblicati documentano un'attività di ricerca che si occupa della contemporaneità, della fenomenologia delle scienze del design e l'analisi del rapporto tra design e territorio nell'ambito dei sistemi produttivi locali.

@ vincenzo.cristallo@uniroma1.it



FRANCESCO D'AMATO

Ricercatore di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi e professore aggregato presso l'Università di Roma "La Sapienza". Ideatore e coordinatore del Master in "Management, Marketing e Comunicazione della Musica", giunto alla settima edizione. Svolge attività di ricerca prevalentemente nell'ambito dei popular music studies, delle industrie culturali, delle pratiche del web partecipativo (in particolare crowdfunding)

<http://www.linkedin.com/pub/francesco-d-amato/9/16/402>

@ francesco.damato@uniroma1.it



FEDERICA DAL FALCO

Architetto, PhD in Tecnologie dell'architettura, borsista CNR, è Professore associato di Disegno Industriale presso la Sapienza Università di Roma, dove svolge la propria attività didattica e di ricerca fin dai primi anni '90. Presidente dell'Area didattica 3 Disegno Industriale (2010/2014) è Responsabile Erasmus del settore Design. Gli interessi scientifici riguardano la cultura del progetto e del prodotto per la valorizzazione dei beni culturali e sono condotti con un approccio evolutivo mirato allo studio degli aspetti morfologici e produttivi di artefatti materiali e immateriali, a ricerche sulla trasversalità disciplinare e sull'innovazione in ambito multimediale. Ricercatore scientifico CIEBA e FCT (Portogallo). Dal 2002 è membro editorial board della rivista DIID e di Comitati editoriali. Ha pubblicato monografie, scritti su libri e riviste internazionali.

@ federica.dalfalco@uniroma1.it



LUCA DE MATA

Luca De Mata
Professore alta qualificazione
campagne promozionali o di immagine,
consulenza alla comunicazione, responsabilità di aree,
progettazione e direzione e realizzazione editoriale © crossmedialità.

@ luca.demata@gmail.com



LOREDANA DI LUCCHIO

Ricercatore in Design, ha conseguito il PhD sul tema del Design Strategico. È Coordinatore per l'area del Product Design del Joint Lab "Sapienza Design Factory". È Coordinatore Didattico del Master in Product Design per il Rapid Manufacturing e membro del Consiglio Didattico del Master in User Experiences, entrambi della Sapienza. È membro del Comitato Scientifico dell'International Conference on "Design Principles and Practices". La sua attività di didattica, di ricerca, saggistica e convegnistica si svolge sui temi del Design for Social and System Innovation.

@ loredana.dilucchio@uniroma1.it



TOMMASO EMLER

Architetto, PhD in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente è ricercatore presso la Facoltà di Architettura. I suoi temi di ricerca riguardano: le forme di rappresentazione evolute per mezzo dell'elaboratore elettronico sia in ambito progettuale che di rilievo, con particolare sviluppo nel settore degli applicativi Open Source; lo studio dei sistemi di comunicazione legati alla percezione visiva ed extra visiva.

E' autore e co-autore di numerose monografie riferite ai propri settori di ricerca scientifica.

@ tommaso.empler@uniroma1.it



SALVATORE ESPOSITO DE FALCO

Professore Associato presso La Sapienza, insegna Economia e gestione delle imprese e Corporate governance. Dal 2010 ha acquisito l'idoneità a professore ordinario nel SSD SECS P/08. È stato Visiting Professor all'University of Huelva, professore a contratto a Milano Bicocca; ricercatore nella Commissione congiunta Stato Regioni CNR Università per l'intesa di programma MIUR-CNR; Ricercatore a tempo indeterminato presso CNR - IRAT; Professore a contratto presso l'Università del Sannio. Ha ricevuto premi e riconoscimenti, è stato membro di Comitati di Valutazione e di Consigli Scientifici, è Editorial Board di riviste. Ha progettato, coordinato e partecipato a numerose attività di ricerca pubblicando 30 articoli su rivista, 25 articoli su libro, 4 monografie e 11 relazioni a congressi.

@ salvatore.espositodefalco@uniroma1.it



TIZIANA FERRANTE

Professore Straordinario di Tecnologia dell'architettura, PhD, architetto. Svolge dal 1991 didattica e ricerca prevalentemente sull'innovazione di processo e di prodotto a fini di una migliore qualità di materiali, componenti e tecniche realizzative. I campi di applicazione sono la valorizzazione e recupero del patrimonio edilizio pubblico e l'edilizia sociale e sanitaria: per quest'ultimo ha svolto sperimentazioni progettuali e consulenze per Pubbliche Amministrazioni in sede locale e nazionale

@ tiziana.ferrante@uniroma1.it



LORENZO IMBESI

Architetto, PhD è Professore Associato di Disegno Industriale. Già Professore Associato dal 2009 presso la Carleton University di Ottawa, (Canada), è stato Direttore del Master of Design MDes e membro del Senato Accademico. ICCS fellow - Government of Canada per due anni di seguito, è stato Visiting Professor presso numerose Università Internazionali, come responsabile di corsi, workshop e lectures ed è responsabile scientifico e membro dello Steering Board di ricerche nazionali ed internazionali. Critico e saggista per quotidiani e riviste, è stato co-direttore della rivista DIID fino al 2011, editorialista sulle tematiche del design per il quotidiano 'Il Manifesto', attualmente è direttore di 'FIELDS. An Interdisciplinary Design Journal' e di 'Design Principles and Practices: an International Journal' (Common Ground Publishing, Chicago).

@ lorenzo.imbesi@uniroma1.it



CARLO INGLESE

Laureato in Architettura nel 1993, PhD in Disegno nel 1999 e poi assegnista di ricerca, dal 2010 è Ricercatore universitario all'Università "La Sapienza" di Roma. Collabora in diversi corsi di studio universitari nel settore del Disegno fin dal 1993, come docente a contratto nel 2000-08, ed è docente di Rilevamento Architettonico al Master Universitario di II livello PARES nel 2006-12.

Dal 1996 è impegnato in ricerche di Facoltà e di Ateneo, principalmente nel campo architettonico e archeologico e dal 2011 è membro del Collegio di Dottorato in "Scienze della Rappresentazione e Rilievo".

@ carlo.inglese@uniroma1.it



ELENA IPPOLITI

Elena Ippoliti, laureata con lode in Architettura e PhD all'Università La Sapienza di Roma, nel 1995 è Ricercatore nella Facoltà di Architettura dell'Università di Camerino. Dal 2001 è Professore Associato e nel 2008 prende servizio alla Facoltà di Architettura dell'Università "La Sapienza" di Roma.

Parte dell'attività di ricerca ha riguardato l'approfondimento delle tecnologie digitali sia nella direzione dell'individuazione di nuove forme della didattica del disegno e sia nella valorizzazione del patrimonio culturale, anche favorendo l'interazione e la partecipazione.

@ elena.ippoliti@uniroma1.it



LORENZA LEI

Lorenza Lei già Direttore Generale della Rai, Amministratore Delegato di Rai Pubblicità, è attualmente Presidente di Rai Pubblicità. Laureata a Bologna in antropologia filosofica, esordisce da giovanissima con una carriera dedicata a contenuti editoriali: radiofonia, programmi televisivi. Non secondaria fu nella sua formazione l'organizzazione di eventi espositivi internazionali.

@ lorenza.lei@uniroma1.it



SABRINA LUCIBELLO

Architetto, ricercatore in Disegno Industriale alla Sapienza Università di Roma e PhD in Tecnologia dell'Architettura e Design. Svolge attività di ricerca scientifica e sperimentale applicata in particolare alle tematiche dei materiali per il progetto, sviluppando operazioni di trasferimento tecnologico di materiali e tecnologie, per la realizzazione di nuovi concept di artefatti. Dal 2005 è capo redattore della rivista DIID, responsabile della sezione design della rivista Arte e Critica; co-responsabile della rivista Ar_bimestrale dell'ordine degli Architetti di Roma.

@ sabrina.lucibello@uniroma1.it



CARLO MARTINO

Architetto, designer, PhD in Design è Professore associato di Disegno Industriale alla Sapienza Università di Roma. Redattore capo della rivista DIID (2002 al 2005) e responsabile della rubrica Designer della stessa testata. Dal 2009 dirige l'allegato "Design for Made in Italy. Sistema design nelle imprese di Roma e del Lazio".

Ha pubblicato articoli e saggi per altre testate, è autore di voci e biografie sul design per l'Enciclopedia Treccani, dei volumi: "Materia e Differenza" su Gaetano Pesce (Marsilio), di "Outdoor Restyling" e "Design on the Edge", (Palombi Editore) e di "Il design del bagno nella cultura d'Impresa" (Sole 24 Ore Cultura).

@ carlo.martino@uniroma1.it



FRANCESCO MATTIOLI

Professore ordinario di Sociologia generale nell'Università di Roma "La Sapienza", e titolare della cattedra di Fondamenti di scienze sociali nella Facoltà di Scienze Politiche, Sociologia e Comunicazione. I suoi campi di studio privilegiati sono la sociologia visuale, che ha introdotto in Italia a partire dal 1981, la sociometria, la network analysis, e la sociologia del rischio e della sicurezza urbana. Negli ultimi anni si è dedicato anche allo studio dell'identità urbana, indagata attraverso le metodologie della ricerca visuale.

@ francesco.mattioli@uniroma1.it



BRUNO MAZZARA

Professore Ordinario presso il Dipartimento di Comunicazione e ricerca sociale, insegna Psicologia dei consumi e della pubblicità. Fra i suoi interessi di ricerca: i processi di costruzione della conoscenza, con particolare riferimento al rapporto tra mass media e rappresentazioni sociali, la psicologia culturale, il pregiudizio, l'identità sociale e le relazioni intergruppi. È coordinatore nazionale della Sezione di Psicologia Sociale dell'Associazione Italiana di Psicologia.

@ bruno.mazzara@uniroma1.it



ANNAROSA MONTANI

Professore Associato, settore SPS/10 (Sociologia del territorio, dell'ambiente e del turismo), afferente al Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale. Responsabile scientifico dell'Osservatorio di Comunicazione ambientale (CAMBIO) dell'Università 'La Sapienza'. Membro del Centro Studi sui Problemi della Città e del Territorio dell'Università di Bologna, dell'Associazione Mediterranea di Sociologia del Turismo, dell' AIS (sez. Sociologia del territorio), di SISTUR (Società Italiana di Studi sul Turismo).

@ annarosa.montani@uniroma1.it



ANTONIO PARIS

Architetto, professore ordinario di Design, Direttore del Dipartimento PDTA, Direttore del Centro interdipartimentale Sapienza Design Research, la struttura della Sapienza che svolge attività di ricerca, sperimentazione e progettazione nel campo del Design; Direttore del Master internazionale in Product Design; Responsabile scientifico del Laboratorio Design Factory. Direttore della rivista DIID_Disegno Industriale | Industrial Design, che ha ideato e fondato nel 2002 è stato Coordinatore scientifico del Consiglio Italiano del Design presso il Ministero per beni e le attività culturali.

@ tonino.paris@uniroma1.it



LEONARDO PARIS

Architetto, PhD in Disegno, professore associato del Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, membro del centro di ricerca Critevat, responsabile del Dema.Lab laboratorio di Diagnostica e Monitoraggio dell'architettura. Docente di Geometria Descrittiva, Disegno dell'Architettura, Modellazione Informatica e Graphic Design. Svolge attività di ricerca con riferimento alle tecniche e metodologie avanzate nel campo del rilievo, alla geometria descrittiva e alla rappresentazione digitale.
<http://w3.uniroma1.it/leonardoparis/>

@ leonardo.paris@uniroma1.it



MONICA PASCA

Professore associato di Scienza delle Costruzioni; Laurea in Ingegneria Civile Edile; PhD in Meccanica Applicata. Interessi scientifici: dinamica lineare e nonlineare, cavi e sistemi a filo anche aerospaziali, ingegneria sismica, stabilità, analisi critica e post-critica di pannelli corrugati, rischio idrogeologico e protezione del suolo, interazione struttura-territorio, sistemi informativi territoriali, valutazione di impatto ambientale. Esperto nazionale presso la CE per INSPIRE – Infrastructure for Spatial Information in Europe e per VIA-VAS.

@ monica.pasca@uniroma1.it



FABIO QUICI

Architetto, PhD in Disegno, è Ricercatore presso la Facoltà di Architettura dove ha insegnato Estetica ed Euristica, Disegno dell'Architettura e Rilievo dell'Architettura dal 2001. È componente del Comitato di Redazione della rivista "Il Progetto" e dal 1994 al 2003 è stato Redattore Capo della rivista "XY, dimensioni del disegno". Ha tenuto seminari e conferenze in diverse Università tra cui: l'Università di Perugia, la Seconda Università di Napoli, l'Università degli Studi "G. D'Annunzio", la Facoltà di Architettura dell'Università di Camerino, la Brookes University di Oxford.

@ fabio.quici@uniroma1.it



FELICE RAGAZZO

Felice Ragazzo ha studiato e professa design; elabora e sperimenta tecniche lignee innovative in chiave "digitale-fabbrile". È attivo come didatta. Ha operato presso qualificate industrie. Ha prodotto pubblicazioni su legno, geometria e design. Il suo impegno più assiduo e recente è presso il Corso di Studio in Disegno Industriale – Sapienza Università di Roma (docenza per "alta formazione"). Sviluppa altresì collaborazioni con l'Università di Roma – Tor Vergata e l'Università di Roma Tre. Nel 2010 presso l'Archivio Menna/Binga ha tenuto la personale "Fallo col numero/Aritmopoiesi". Nel biennio 2009/2010, su indicazione del COSMOB di Pesaro è stato attivo come esperto di legno e design nel "Progetto Rede" – stati di Amazonas e Parà in Brasile.

@ info@feliceragazzo.it



FRANCESCO ROMEO

Professore associato presso la Sapienza, dove ha conseguito la Laurea in Ingegneria Civile, PhD in Ingegneria delle Strutture ed è stato ricercatore dal 2001 al 2007. Ha inoltre conseguito un Master in Science Engineering presso la Johns Hopkins University. Titolare del Laboratorio di Analisi Strutturale dal 2007 al 2011 e dal 2001 dei corsi di Statica, Teoria delle Strutture e Scienza delle Costruzioni. Svolge attività di ricerca sulla dinamica lineare e nonlineare delle strutture. Ha pubblicato diversi lavori su riviste nazionali ed internazionali. Ha coordinato un Advanced Course del CISM di Udine nel 2010 ed ha preso parte a numerosi progetti di ricerca, nazionali ed internazionali.

@ francesco.romeo@uniroma1.it



GRAZIANO MARIO VALENTI

Architetto, PhD con tesi una tesi in "Realtà virtuale e reti telematiche: nuove tecnologie di ausilio al progetto", Ricercatore presso il dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura dell'Università la Sapienza di Roma. Svolge attività di docenza, nei corsi di laurea in Disegno industriale e Scienza dell'Architettura. Dal 2010 è direttore del CeSMA Centro Servizi Multimediali per l'Architettura. La sua ricerca è incentrata sull'applicazione delle nuove tecnologie alle discipline del rilievo, del disegno e della comunicazione visiva.

@ grazianomario.valenti@uniroma1.it



ELENA VALENTINI

Ricercatrice in Sociologia dei processi culturali e comunicativi e professore aggregato alla Sapienza. Insegna Ideazione e progettazione multimediale e Sistemi tecnologici e informazione on line e si occupa anche di giornalismo, e-learning, politiche formative e riformismo universitario. Tra gli incarichi istituzionali, è membro della Commissione Qualità del Corso di laurea in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale e del Collegio Docenti del Dottorato Comunicazione Tecnologie Società. Sito docente: <http://www.coris.uniroma1.it/docenti/Elena-Valentini>

@ elena.valentini@uniroma1.it



STRAVOS VASSOS

Ricercatore in Ingegneria Informatica presso il Dipartimento di Ingegneria Automatica, Informatica e Gestionale (DIAG) della Sapienza di Roma. Ha conseguito il MSc (Master of Science) e il PhD al dipartimento di Computer Science alla University of Toronto ed il Diploma (BSc e MSc) in Electrical and Computer Engineering alla National Technical University di Atene. Conduce ricerche nell'ambito della A.I. (Artificial Intelligence) ed è appassionato di sviluppo di moduli AI che possono essere integrati ad applicazioni digitali e/o a prodotti del mondo reale. Attualmente il suo lavoro è focalizzato su vari scenari legati alla robotica cognitiva, videogames ed ambienti intelligenti ed interattivi.

@ vassos@dis.uniroma1.it



TERESA VILLANI

Architetto, PhD in Riqualificazione e recupero insediativo, Ricercatore universitario confermato in Tecnologia dell'architettura. Afferisce e svolge attività di ricerca presso il Dipartimento PDTA sulle tematiche riferite al Design for All, ai materiali e alle tecnologie innovative. E' membro del Gruppo di Lavoro, istituito dal Ministero dell'Interno, "sicurezza delle persone disabili" e su queste tematiche è docente al Master in Architetture per la Salute AR.pe.SA.

@ teresa.villani@uniroma1.it

Prove finali

Indicazioni

Laurea in Disegno Industriale

Portfolio cartaceo (formato A4 o 21x21 cm) che restituisca la “rilettura ragionata” dell’intero percorso formativo, con particolare riferimento al lavoro condotto nell’ambito di uno dei due Atelier di progettazione del III anno e delle attività di tirocinio ed un approfondimento progettuale o di ricerca ad esso/i collegato. Materiali richiesti:

- Portfolio a stampa e su supporto multimediale,
- Lavoro finale a stampa e su supporto multimediale,
- Presentazione multimediale del lavoro finale,
- Modelli di studio e prototipo fisici e/o digitali.

Lauree Magistrali in Product Design e in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale Interclasse con Scienze Politiche Sociologia e Comunicazione

Portfolio, sviluppo e approfondimento del progetto elaborato durante il 2° semestre in connessione con le attività di tirocinio svolte nell’ambito dei settori di Product Design, della grafica, della comunicazione multimediale e dell’exhibit.

I lavori finali relativi alle due Lauree Magistrali dovranno presentare, rispetto alle Lauree, una parte dedicata alla ricerca ed una parte di elaborazione dei concept e sviluppo del progetto, nonché la realizzazione di prototipi funzionanti.

I contenuti, l’articolazione e lo sviluppo delle tematiche, l’approfondimento relativo alla ricerca e il relativo indice, la redazione bibliografica e sitografica, l’originalità del concept (materiale o immateriale), la conduzione e lo sviluppo del progetto nonché il prototipo dovranno avere le caratteristiche di una tesi di secondo ciclo.

Sono ammesse tesi di carattere teorico, storico, critico, per le quali, l’elaborazione del book, assume valore di Elaborato Scientifico finale.

La discussione della prova finale dovrà essere assistita da una presentazione multimediale.

Materiali richiesti:

- portfolio a stampa e su supporto multimediale,
- lavoro finale a stampa e su supporto multimediale costituito da due parti: la prima dedicata alla ricerca, la seconda dedicata all’elaborazione del concept e allo sviluppo approfondito del progetto:
 - inquadramento teorico del tema affrontato;
 - ricostruzione critica e strutturata dello stato dell’arte;
 - indagine sulle tecniche e le tecnologie utilizzate nell’ambito indagato, corredate da riferimenti a progetti affini;
 - descrizione del concept di progetto;
 - descrizione del progetto ad alto contenuto sperimentale in cui si specificano il target e il mercato di riferimento;
 - fattibilità tecnica del progetto - tecniche o tecnologie utilizzate;
 - ulteriore descrizione del progetto nei suoi dettagli;
 - bibliografia.
- presentazione multimediale del lavoro finale,
- prototipo funzionante

Design Final Works

Graduate & PostGraduate in Design

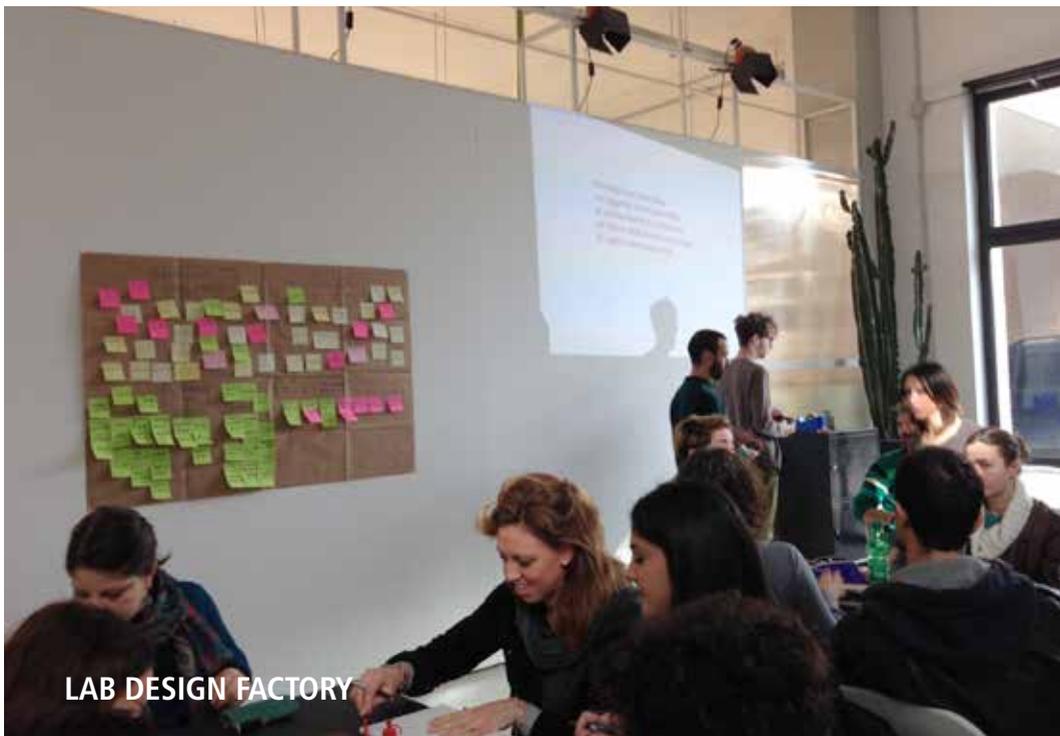
L'Area didattica 3 propone alla fine di ogni anno accademico una mostra dei lavori finali di tesi degli studenti del Corso di Studio in Disegno Industriale, della Laurea Magistrale Internazionale in Product Design e della Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale Interclasse con Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione.

Le Prove finali abbracciano i diversi campi del Design: Product Design, Graphic e Multimedia Design; Interior, Exhibit e Public Design, Interaction Design, Transportation Design, Fashion Design. Ogni lavoro, raccontato con immagini, video e prototipi, è testimonianza di come la capacità creativa del Design sia strumento di innovazione e volano di sviluppo per tutti i settori produttivi.

I progetti vengono svolti in stretta collaborazione con aziende o studi professionali, sotto la guida del corpo docente e sono quindi il risultato dello sviluppo e dell'approfondimento dello stage formativo svolto dagli studenti nell'ambito di tali realtà produttive.

L'insieme variegato di progetti e prodotti scelti per i Final Works è la conclusione di un percorso formativo intenso ed articolato che unisce sapientemente conoscenze teoriche e competenze tecniche e che - grazie anche al supporto sperimentale del Laboratorio Sapienza Design Factory, il Laboratorio dedicato al Product Design per il Rapid Manufacturing offre agli studenti la possibilità di entrare nel mondo del lavoro con un alto livello di professionalità. Le tesi di Laurea in Disegno Industriale dimostrano, attraverso proposte puntuali di prodotti e servizi, la capacità di integrare e gestire tutte le fasi di sviluppo e realizzazione con un'attenzione agli aspetti tecnologici e di usabilità. Le tesi della Laurea Magistrale Internazionale in Product Design e della Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale affrontano invece problematiche più ampie e articolate dimostrando una competenza nella gestione e nel coordinamento del processo di definizione, sviluppo e consumo con attenzione ai temi della sostenibilità ambientale, tecnologica e sociale.





Attività esterne



Tirocini

Il tirocinio è un'esperienza curriculare obbligatoria collocata al 2° semestre dell'ultimo anno curricolare. Vale 10 CFU pari a 250 ore per la Laurea in Disegno Industriale, 12 CFU per la Laurea Magistrale in Product Design e 9 CFU per le Lauree Magistrali in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale.

Dal punto di vista didattico il tirocinio è pensato come esperienza formativa propedeutica e complementare al lavoro finale di Tesi che permette allo studente di entrare in contatto con una realtà produttiva, professionale e (solo nel caso delle Lauree Magistrali) di ricerca.

Può essere svolto sia in Italia che all'estero.

Il tirocinio deve essere concordato con il Professore Relatore di Tesi che svolge, di norma, anche il ruolo di Tutor Universitario per il tirocinio.

Una volta conseguito il titolo lo studente, d'accordo con la struttura produttiva, professionale o di ricerca, può continuare la propria esperienza nella formula di Stage Post-Laurea fino ad un massimo di 6 mesi successivi.

Le procedure di attivazione del tirocinio sono gestite dal "Sistema Orientamento Università Lavoro – SOUL" attraverso il portale www.jobssoul.it.

Il SOUL è una piattaforma telematica per il primo inserimento nel mondo del Lavoro dei Laureandi/Laureati. Il SOUL prevede che tanto le Aziende interessate a far svolgere tirocini presso le loro strutture che gli studenti si iscrivano al Portale compilando tutti i format presenti.

Internazionalizzazione didattica

Agreement extraeuropei e Erasmus

L'internazionalizzazione della formazione in Disegno Industriale è tra i principali obiettivi dei tre Corsi di studio di primo e secondo livello dell'Area didattica 3.

E' da ricordare, che dall'A.A. 2013/2014, il Corso di Laurea Magistrale dedicato al Product Design è un Corso Internazionale, erogato interamente in lingua inglese, come illustrato dagli obiettivi formativi e dal Manifesto degli studi nelle pagine precedenti. Si tratta di un progetto didattico d'eccellenza che ha accolto studenti provenienti da più di 10 paesi UE e extra-UE. I rapporti con le Istituzioni straniere, Scuole e Università, sono perseguiti su diversi piani: con agreement Erasmus in ambito europeo, con accordi quadro specifici di didattica e ricerca con Paesi extraeuropei come la Cina e il Giappone.

L' area disciplinare Erasmus Art and Design 03.0

In particolare, per ciò che riguarda l' area disciplinare Erasmus Art and Design 03.0 essa comprende - oltre ai tradizionali orientamenti del design (grafica, fashion, textile, product) - Belle arti (pittura, scultura, grafica), Musica e musicologia, Arti drammatiche, Fotografia, cinematografia, Storia dell'arte – l'ambito Arti e design. La formazione europea in quest'area, pur nella diversità delle specificità culturali, raggruppa insieme diverse declinazioni del progetto; inteso nel suo significato più ampio come processo di attività correlate finalizzate alla produzione di nuovi artefatti e in quello più stretto etimologico di "proiezione". Il progetto può essere definito come una sorta di dispositivo trasversale che recepisce input differenziati sintetizzandoli attraverso il maglio dell'innovazione in prodotti sempre più complessi, risultato di contaminazioni disciplinari relative a molti campi del sapere.

Nell'ottica di implementare l'interconnessione e il multiculturalismo, gli agreement attivi per l'A.A. 2014/2015 proposti dall'Area Didattica 3 in Disegno Industriale, riguardano alcune tra le più importanti Scuole di design europee e con la Turchia.

Gli accordi del programma Erasmus e quelli extraeuropei sono illustrati nello schema alla pagina seguente.

AGREEMENT EUROPEI

1 FRANCIA / FRANCE
L'École de Design de Nantes Atlantique
Nantes

2 L'Ecole Européenne Supérieure d'Art de Bretagne

GERMANIA / GERMAN

3 Fachhochschule fur Technik
Stuttgart

4 Universitat Kassel

9 SPAGNA / SPAIN
Universidad Camilo Jose Cela
MADRID

10 Escuela Politecnica Superior de Alcoy

11 Escuela Politecnica Superior Etsid

TURCHIA / TURKEY

12 Istanbul Teknik Universitesi

13 Mimar Sinan Guzel Sanatlar Universitesi

CROAZIA / CROATIA

14 Sveuciliste U Zagrebu

2 BRETAGNE

1 NANTES

4 KAS
3 STUTTGART

14 ZAGREBU

8 VIANA DO CASTELO

7 CASTELO BRANCO

5 LISBONA

9 MADRID

10 VALENCIA

11

12 **13** ISTANBUL

PORTOGALLO / PORTUGAL

5 SBAUL Universidade de Lisboa

6 IADE Instituto de Artes Visuais, Design e Marketing
Lisbona

7 Instituto Politécnico de Castelo Branco

8 Instituto Politecnico de Viana do Castelo

AGREEMENT EXTRA-EUROPEI

15 CINA/CHINA
College of Design and Innovation
Tongji University
Shanghai

16 School of Design Hunan University
Changsha

GIAPPONE/JAPAN

17 Department of Design - Faculty of Engineering
Chiba University
Chiba (Tokyo)

8 SHANGHAI

7 CHANGSHA

9 TOKIO

PhotomediaLAB

Photomedialab (Plab) è una struttura di servizio e supporto tecnico-operativo network tra ricerca, sperimentazione e didattica, con l'obiettivo di canalizzarne l'eccellenza. Il Plab è dotato di attrezzature connesse alle singole aree di attività in costante implementazione e fruisce di spazi specificatamente dedicati (come ad esempio un laboratorio di fotografia, un centro stampa, ecc).

L'obiettivo del Laboratorio Plab è quello di costituirsi anello tra ricerca di base e ricerca applicata per la crescita competitiva del sistema design.

Plab è inoltre incubatore di nuovi talenti dal momento che, come struttura accreditata Jobsoul, accoglie tirocinanti curriculari (che hanno l'obbligo di effettuare uno stage per il conseguimento della laurea triennale e magistrale), sia perché accoglie ricercatori, professionisti e giovani designer per l'avvio di attività sperimentali e di ricerca, costituendo così un inesauribile risorsa a servizio del sistema produttivo e delle istituzioni.

Competenze

Il PhotomediaLAB è specializzato nell'attività di sperimentazione nel campo della Comunicazione Visiva e Multimediale, in quattro specifici ambiti:

1. Servizi per la Comunicazione: sviluppa e realizza prodotti di comunicazione di tipo sia tradizionale che multimediale: dalla grafica all'editoria (immagine coordinata, grafica per l'exhibit, grafica editoriale dal concept alla stampa), fino alla realizzazione di riprese video e montaggio).
2. Servizi per la Progettazione: supporta le attività e servizi per la progettazione mediante specifiche attività come il fotorilievo, il virtual touring, la riproduzione e restauro di immagini su qualsiasi tipo di supporto (inclusa preparazione, post produzione e preservazione su unità di backup ext), Raid0 con migrazione e monitoraggio periodica), fino all'ideazione e realizzazione di allestimenti per mostre e stand fieristici.
3. Servizi per la Rappresentazione: sviluppa database per la raccolta, catalogazione e fruizione di immagini fotografiche (H-res) e riproduzioni (render) riguardanti eventi, architettura, still life (compreso trattamento immagini),
4. Servizi per il web e l'interaction: realizza piattaforme tecnologiche interattive sia di approccio 1.0 (approccio statico basato sulla semplice possibilità di consultazione, ricerca e selezione dei contenuti), sia di tipo 2.0 (approccio dinamico in cui ogni utente può liberamente diventare protagonista, fruendo dell'informazione nell'ambiente stesso in cui essa è nata), fino a sperimentare il web 3.0 (approccio basato su una rete non più fatta di pagine ma di veri e propri spazi tridimensionali in cui navigare).

Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura I piano
via Flaminia 72, 00196 Roma

dal lun al gio 8.00 - 16.00. venerdì 8.00 - 14.00

Responsabile scientifico: Sabrina Lucibello

Responsabile tecnico servizi per la Rappresentazione: Bruno Lanzi

Responsabile tecnico servizi per la Progettazione: Luigi Riccitiello

Responsabile tecnico servizi per il web e l'interaction: Silvia Rosati

Responsabile tecnico servizi per la Comunicazione: Roberta Sacco

Laboratorio Sapienza Design Factory

Il Laboratorio Sapienza Design Factory ha una nuova sede presso la Fgt Tecnopolo, dedicata alla ricerca nel settore del Product Design e del Rapid Manufacturing e finalizzata allo sviluppo di attività congiunte a servizio del sistema produttivo.

Il Laboratorio Sapienza Design Factory è quindi un partner strategico per lo sviluppo pre-competitivo delle Pmi del territorio regionale, offrendo attività dirette alla progettazione, alla sperimentazione, allo sviluppo e alla pre-industrializzazione di nuovi prodotti. Questo nello spirito della mission dei Joint-Lab promossi dalla Regione Lazio e da Sapienza innovazione, il soggetto che promuove lo scambio tra ricerca universitaria e imprese, nato dalla partnership tra Sapienza Università di Roma, Unicredit group, Filas e Bic Lazio. FGTecnopolo, holding tecnica del Flammini Group, opera nei settori della consulenza e della progettazione integrata per attività di architettura, ingegneria, project e construction management. In ambito internazionale è il promotore di FGTecnopolo Alliance che associa oltre quaranta società specializzate, negli ambiti dell'architettura, dell'ingegneria, del design, dell'arte, delle energie rinnovabili, delle tecnologie di informazione e comunicazione. FGTecnopolo e Sapienza Università di Roma collaboreranno insieme per raggiungere gli obiettivi comuni di promozione, sviluppo e innovazione a livello nazionale e internazionale. La collaborazione è finalizzata sia a generare sbocchi professionali per le nuove generazioni di laureati italiani, sia a supportare i Paesi in cui opera FGTecnopolo, con attività formative e di aggiornamento tecnico del management locale. Il Laboratorio Sapienza Design Factory offre agli studenti di Design della Sapienza la possibilità di prototipare i loro progetti con la supervisione di tecnici competenti.

FGTecnopolo via Giacomo Peroni 452, Roma

Responsabile Scientifico: Prof.ssa Loredana Di Lucchio

Personale Tecnico: Marco Chialastri, Bruno Lanzi

per info

sapienzadesignfactory@uniroma1.it

Tel. (+39) 06 45563415

Laboratorio Di Usabilità E Accessibilità (LUA)

Il Laboratorio di Usabilità e Accessibilità è una struttura di ricerca multidisciplinare le cui attività sono rivolte allo sviluppo di prodotti e servizi innovativi basati sulle nuove tecnologie informatiche e digitali. Le sue attività di ricerca sono prevalentemente svolte in collaborazione con partner esterni sia aziendali che istituzionali per supportare processi di business esistenti e/o facilitare la creazione di nuove opportunità economiche.

Gli ambiti di applicazione del LUA sono:

- Usabilità e Accessibilità
- Interaction Design
- New Media, Modeling & Design

USABILITA' & ACCESSIBILITA'

Il LUA offre un know-how completo nella progettazione di interfacce utente (digitali e fisiche) e nella valutazione dell'usabilità e dell'accessibilità. Le valutazioni vengono eseguite tramite test con utenti condotti con metodologie proprie delle scienze sociali e dell'ergonomia cognitiva.

Nello specifico, il LUA si occupa della progettazione e validazione di sistemi integrati di prodotti, servizi e nuove tecnologie, con particolare attenzione alla specificità dell'utenza target. Il processo di design si basa su un'approfondita analisi cognitiva e comportamentale dell'utente finale, integrata alla valutazione strategica del contesto socio-economico di riferimento. In qualsiasi contesto applicativo/industriale (ad esempio, web, mobile, information systems, healthcare e smart cities), il LUA è orientato all'ottimizzazione della user experience e della soddisfazione utente di prodotti su larga scala; allo stesso tempo, la progettazione dei prodotti è finalizzata a migliorarne la facilità d'uso, aumentando l'accessibilità ai servizi di specifici target di utenti, incrementandone la social inclusion, il benessere e la qualità della vita.

INTERACTION DESIGN

Per ciò che concerne l'Interaction Design, presso il LUA si approfondiscono tematiche inerenti i nuovi paradigmi di interazione, come la natural interaction, e l'utilizzo delle tecnologie sperimentali applicate a diversi ambiti.

Il lavoro che svolge il LUA relativamente all'Interaction design è da intendersi come complementare all'ambito di Usabilità. Le attività di ideazione e progettazione di prodotti e servizi riguardano, infatti, non solo la componente digitale, le interfacce utente, ma anche quella più strettamente fisica. Il prodotto/servizio viene infatti inteso nella sua interezza e complessità, nei termini in cui una adeguata progettazione dell'interazione possa massimizzarne la user experience complessiva.

La metodologia applicata dal LUA parte da una approfondita analisi, del contesto operativo e del target d'utenza, per giungere ad una adeguata progettazione dell'interazione. L'iter progettuale prevede poi una fase di prototipazione dell'intera esperienza: dal design dell'oggetto, all'interfaccia, finanche all'hardware. La progettazione culmina poi in una fase di test con gli utenti, sì da validarne l'usabilità e da raccogliere feedback per una eventuale fase di redesign.

NEW MEDIA, MODELING & DESIGN

Obiettivo del team di New Media, Modeling & Design è quello di supportare coloro che lavorano nella comunicazione 2.0 nello sviluppo di una visione strategica della vita dei contenuti e della loro diffusione cross-platform. L'obiettivo è quello di progettare e realizzare universi narrativi coerenti con i quali riuscire a coinvolgere le audience in maniera efficace e prolungata.

Parimenti il team lavora in maniera approfondita e certificata sui vari ambiti della modellistica per il design, dalla modellazione 3d allo sculp, all'animazione, fino alla preparazione per interfaccia macchina di rapid manufacturing e rapid tooling, nonché l'analisi strutturale e fluidodinamica dei manufatti.

Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'architettura
Via Flaminia, 72 (2° piano)
00196 – Roma

Responsabile Scientifico: prof. Tonino Paris

Coordinamento Scientifico: Loredana Di Lucchio

team: Marco Camilli, Victor Malukuczi, Arianna Salvetti

per info

Tel. (+39) 06 49919020.20

lua@uniroma1.it

Materioteca_material Point Roma_preview

Il MaterialPointRoma (MPR) nasce da una joint venture tra il Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura e Material ConneXion Italia, centro di ricerca e consulenza sui materiali e i processi produttivi innovativi e sostenibili con Material Point nella sede di Milano, in Friuli, Marche, Basilicata e Calabria e da oggi a Roma. L'accordo sviluppato con Material ConneXion Italia è finalizzato allo sviluppo di attività ricerca e di sperimentazione e alla promozione della cultura del design d'eccellenza, aprendo alla conoscenza sui materiali sia verso le strutture dell'Ateneo, sia verso il sistema produttivo locale.

La Material Library di Material ConneXion - network internazionale con sedi a New York, Milano, Bangkok, Pechino, Colonia, Daegu, Istanbul, Seoul, Shanghai, Skövde, Tokyo - raccoglie oltre 6.000 materiali e processi produttivi provenienti da tutto il mondo e si arricchisce ogni mese di circa 50 nuovi prodotti o tecnologie.

MPR è stato inaugurato nel 2013 e rappresenta una preview che raccoglie alcuni dei più nuovi ed interessanti materiali e che, costantemente aggiornata, ha l'obiettivo di divenire un vero e proprio polo di ricerca e sperimentazione sui materiali.

Mission

Il MaterialPointRoma ha l'obiettivo di promuovere, mediante attività di consulenza e sperimentazione, l'informazione e la ricerca sui materiali innovativi e sostenibili per il progetto. MPR è inoltre una piattaforma di incontro e formazione per ricercatori e progettisti, con l'obiettivo di favorire lo sviluppo di nuovi scenari per la crescita competitiva del sistema design del territorio laziale.

MPR è inoltre incubatore di nuovi talenti accogliendo tirocinanti curriculari (che hanno l'obbligo di effettuare uno stage per il conseguimento della laurea triennale e magistrale), sia perché accoglie ricercatori, professionisti e giovani designer per l'avvio di attività sperimentali e di ricerca, costituendo così un inesauroibile risorsa a servizio del sistema produttivo e delle istituzioni.

Competenze

MPR è strumento fondamentale per creare e diffondere la cultura dei materiali innovativi tra le aziende attraverso:

1. Organizzazione di mostre ed eventi: sui temi specifici ;
2. Seminari e conferenze: con interventi di designer e responsabili tecnici delle aziende produttrici di materiali;
3. Ricerche settoriali: report sulle principali novità e tendenze nel mondo dei materiali, analisi di benchmarking su tecnologie e innovazioni dei competitor o in settori affini, panoramiche delle possibili soluzioni trasferibili nella produzione e/o nei prodotti del committente;
4. Workshop: laboratori progettuali e sessioni di brainstorming sui materiali innovativi;
5. collaborazioni e servizi di consulenza a supporto dei professionisti e delle aziende nella scelta di soluzioni materiche da utilizzare per i loro progetti e prodotti, con individuazione di soluzioni applicative e CFM: selezione di soluzioni applicabili al processo produttivo/prodotto/progetto. I materiali, i processi e le tecnologie individuate sono sempre accompagnate da schede tecniche, immagini di applicazioni, contatti

delle aziende produttrici e campioni fisici;

6. Supporto alle attività di material design strategy e material product identity: supportando il management aziendale nelle attività di strategia e definizione dell'identità del prodotto.

Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura II piano
via Flaminia 72, 00196 Roma

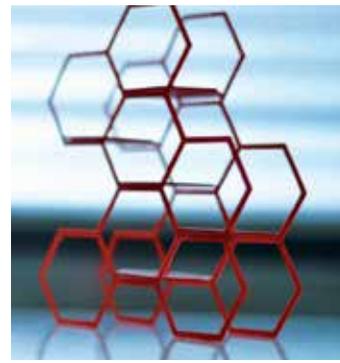
mar-mer-gio 15.00 - 17.00

Reponsabile scientifico: Sabrina Lucibello

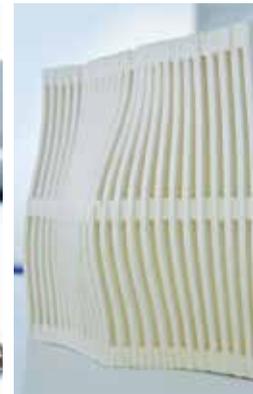
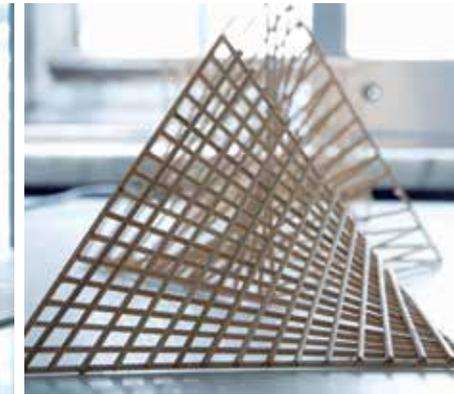
Referente Material Connexion: Pier Scolari



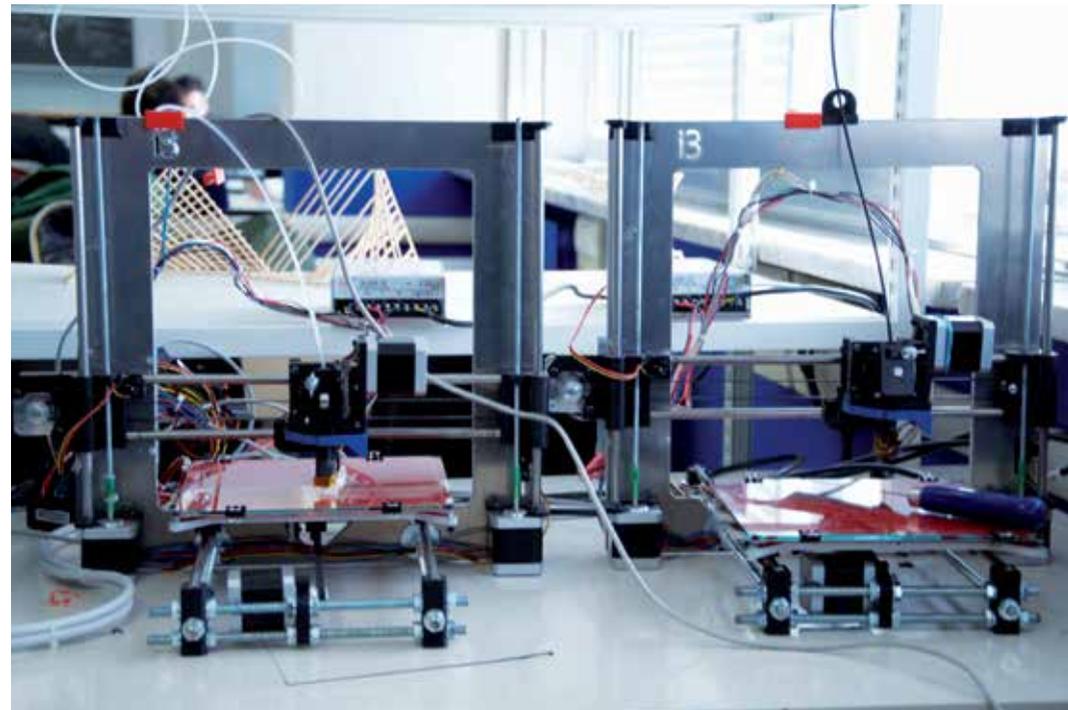
BIBLIOTECA PDTA



Servizi



LABORATORI CESMA



Biblioteche

Gli studenti possono usufruire di diverse biblioteche, ovvero quella di Facoltà, quelle dipartimentali, nonché quelle delle strutture della Sapienza.

Di seguito si riportano solo alcune informazioni a quelle biblioteche ritenute maggiormente utili agli studenti, sia per dotazione e sia per pertinenza.

Biblioteca Centrale di Architettura

La Biblioteca Centrale della Facoltà di Architettura sita in via Gramsci possiede una delle maggiori raccolte a livello nazionale di testi, riviste, cartografie, cd-rom, dvd, vhs, diapositive riferiti a tutti gli aspetti dell'architettura. La Biblioteca comprende: 93.000 volumi, di cui 53.000 monografie e 40.000 periodici; 550 periodici di cui 213 abbonamenti in corso; 8.000 carte; 26.000 diapositive di architettura classica e contemporanea; 2.300 ca. testi del Fondo Piacentini; 2.000 testi Fondo Minnucci.

via Gramsci 53, Roma

Orario di apertura e servizio prestito Lun - Ven 9.00 - 17.50

Richiesta e ritiro tesserini per il prestito Mar e Mer 10.00 - 13.00

Sala Dardi Lun - Ven 9.00 - 19.00

Sala Periodici Lun - Ven 9.00 - 18.00

Fondo Minnucci, Piacentini e Riservati Lun - Ven 9.00 - 18.00

Fondo Cartografico su appuntamento

Direttore: dott. Laura Armiero

tel. (+39) 06.49919127

fax. (+39) 06.49919244

biblcentrarch@uniroma1.it

w3.uniroma1.it/bibarc

Biblioteca Dipartimento PDTA

La Biblioteca del Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura nasce dalla fusione delle Biblioteche degli ex Dipartimenti DIPTU (Dipartimento di Pianificazione Territoriale e Urbanistica) e ITACA (Dipartimento di Industrial Design Tecnologie dell'Architettura e Cultura dell'Ambiente).

La collezione documentaria ammonta a circa 26.000 monografie e 400 testate di periodici, di cui 100 correnti. Gli ambiti disciplinari sono: architettura, cartografia, diritto, geografia, pianificazione territoriale e urbanistica, rappresentazione del territorio, riqualificazione ambientale, opere e progetti, arredo urbano, disegno industriale, ecologia, management, tecnologia dell'architettura.

La ricerca dei documenti si può effettuare al seguente indirizzo <http://opac.uniroma1.it/SebinaOpacRMS/Opac?sysb=RMSPT>

La cartografia e i piani urbanistici sono consultabili presso l'apposita struttura cartoteca con modalità e orari consultabili al seguente indirizzo <http://w3.uniroma1.it/data/drupal/?q=data/drupal/qdata/drupal/qstrutture/strutture/cartoteca>.

I documenti del fondo librario Piccinato sono consultabili per specifiche esigenze di studio e solo previa autorizzazione del curatore della donazione Prof. Sergio Zevi: sergio.zevi@uniroma1.it

L'accesso in Biblioteca e l'erogazione dei servizi sono disciplinati dal Regolamento della Biblioteca.

Consultare la pagina Sibiblioteche http://sibiblioteche.caspur.it/scheda_css.php?id=SAPPT11

Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura - 2 piano - via Flaminia 72, 00196 Roma

Orario apertura Lun-Mer 9:00 - 15:00, Mar - Gio 09:00 - 17:00

Ve 09:00 - 13:00

Orario prestito libri (laureandi, dottorandi, personale strutturato Dipartimento)

lunedì - venerdì: dalle ore 9.00 alle ore 13.00

Ce.S.M.A.

Il Centro Servizi Multimediali per l'Architettura ha il compito istituzionale di favorire, promuovere e sviluppare l'impiego delle tecnologie digitali per l'elaborazione e la comunicazione delle informazioni, in tutte le attività didattiche della Facoltà di Architettura, tra le quali quelle inerenti il Disegno Industriale.

Direttore scientifico

prof. Graziano Mario Valenti

Direttore tecnico

dott. Mario baioli

Ce.S.M.A.

Via Gianturco, 2

Web: <http://cesma.architettura.uniroma1.it>

Laboratori Ce.S.M.A.

d1-lab, d2-lab (didattica: G11, F3)

m-lab (modellazione fisica: G13)

b-lab (physical computing: G13)

i-Lab (informatica G14)

e-Lab (e-learning: G81)

d-Lab

I laboratori didattici (G11 e F13) sono dedicati ai corsi che hanno necessità di svolgere esercitazioni in aula con il computer. Sono presenti circa 30 PC per ogni laboratorio, dotati dei principali software utili alla formazione erogata dalla facoltà. I laboratori sono inoltre dotati di impianto audio e di proiezione in alta risoluzione.

m-Lab

Il laboratorio m-lab offre agli allievi attrezzature e spazi per la costruzione di modelli fisici. Situato al primo piano di via Gianturco dispone di plotter da taglio, stampanti tridimensionali e utensili per l'assemblaggio dei modelli.

Gli studenti, assistiti da borsisti e tutor, possono accedere all'uso diretto delle attrezzature.

b-Lab

Il laboratorio b-lab è parte integrante del laboratorio di modellazione fisica m-lab. In questo specifico settore, si opera con componenti di prototipazione elettronica ed attuatori per realizzare modelli fisici responsivi. A richiesta il laboratorio mette a disposizione degli studenti, micro-controllori, sensori e attuatori.

i-Lab

Il laboratorio i-lab è orientato alla definizione di modelli digitali e più in generale ad ogni tipo di applicazione informatica (office automation, desktop publishing, modellazione tridimensionale, virtual reality, augmented reality, multimedialità, database e G.I.S., etc.). Situato al primo piano della sede di via Gianturco (Aula G14), il laboratorio è dotato di workstation a doppio schermo (di cui uno touch) ; schermo-tablet Wacom; scanner A3, plotter; proiettore 3D, etc.). L'accesso degli studenti è assistito grazie alla presenza di studenti borsisti.

e-lab

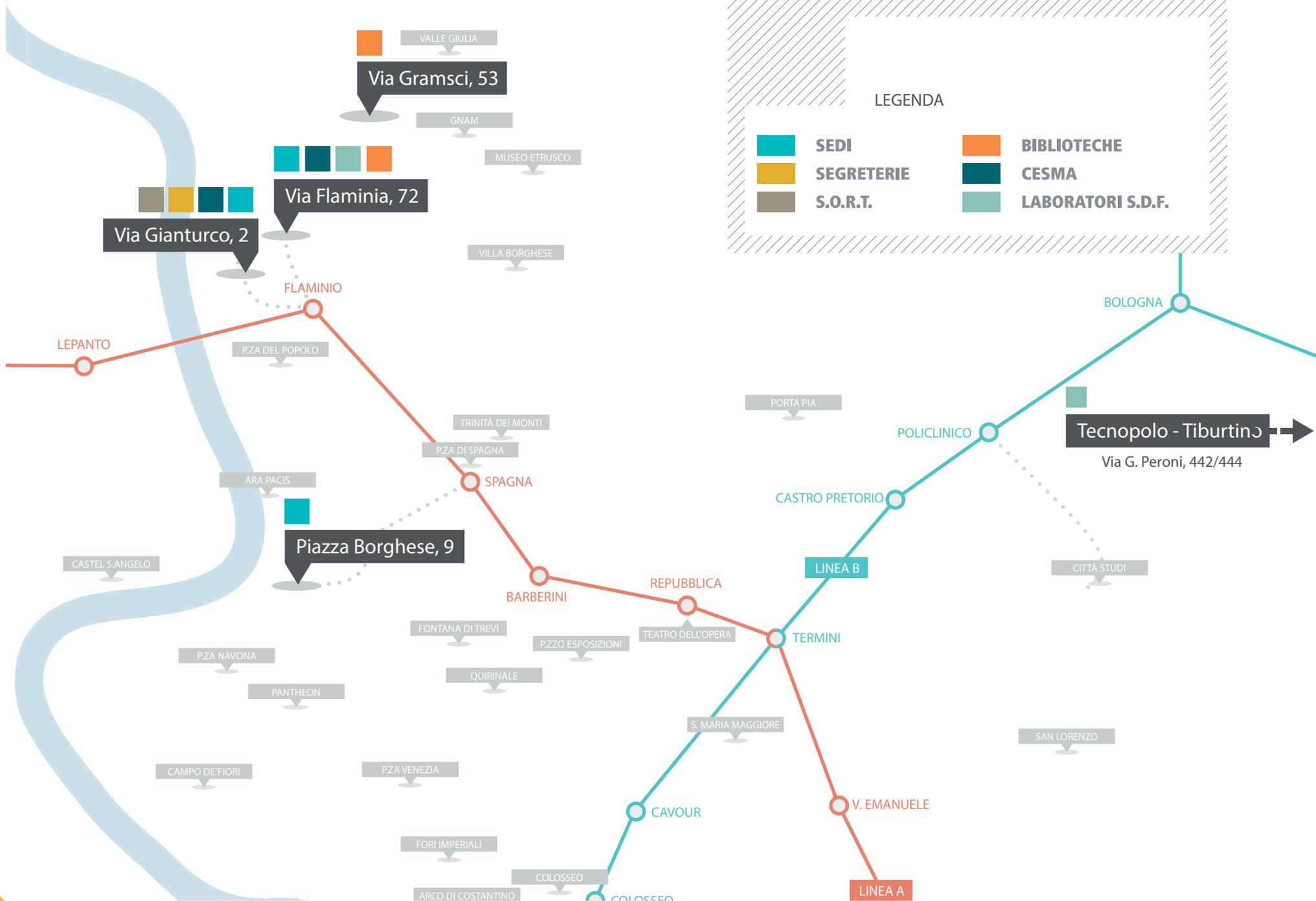
Il laboratorio e-lab promuove e supporta le attività di e-learning e web-conference: fornisce assistenza ai docenti che desiderano utilizzare la piattaforma Moodle come ausilio didattico; organizza corsi integrativi fruibili online; fornisce servizio tecnico per la gestione di seminari e videoconferenze con relatori e uditori geograficamente distribuiti.

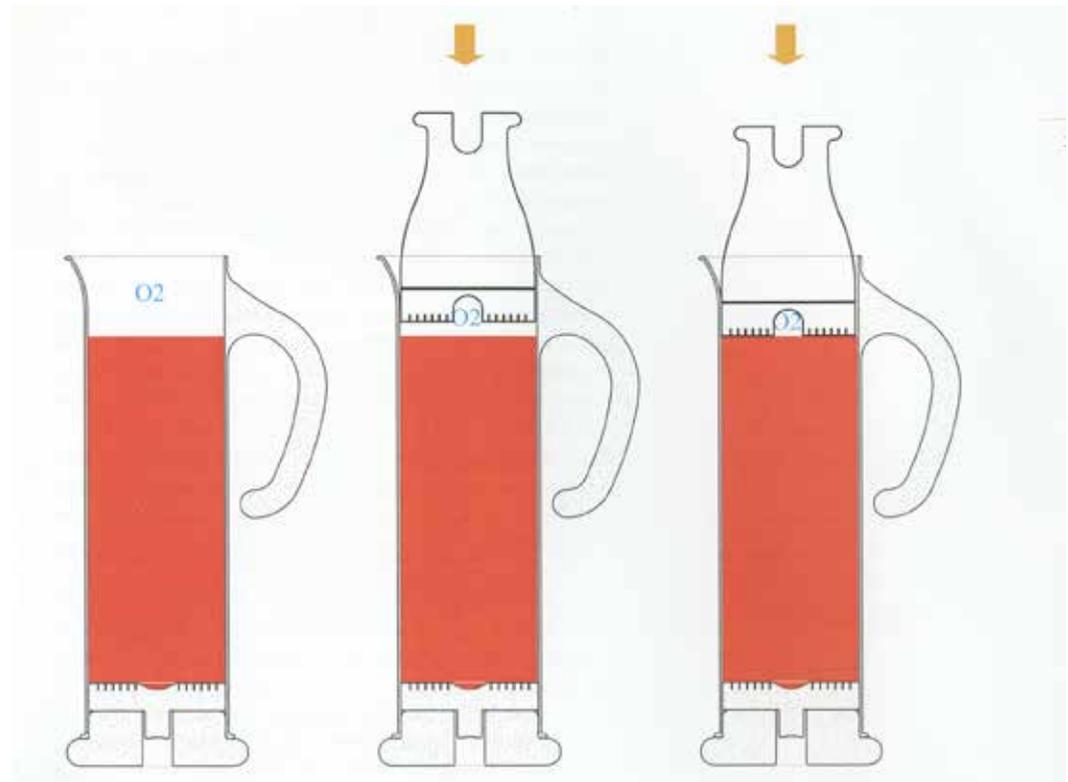
Sedi

Sedi	<p>L'attività dei corsi di studio si svolge nelle tre sedi istituzionali della Facoltà:</p> <ul style="list-style-type: none">- Piazza Borghese, 9 00186 Roma Portineria 06 49919311- Via Flaminia, 72 00186 Roma Portineria (+39) 06 49919006- Via E. Gianturco, 2, 00196 Roma Portineria (+39) 06 49919311
Segreterie	<p>Segreteria Didattica Via Gianturco, 2 Segreteria Amministrativa Via Gianturco, 2</p>
Presidenza	<p>Via E. Gianturco, 2 00196 Roma - settimo piano Tel. (+39) 06/4991-9333 06/4991-9333 Fax (+39) 06/4991-9347 presidenza.architettura@uniroma1.it</p>
Ufficio Tirocini	<p><i>Responsabile:</i> Prof.ssa Carola Clemente <i>Referente:</i> Antonella Franzil Tel. (+39) 06 4991 9330 Fax (+39) 06 4991 9347 tirociniarchitettura@uniroma1.it</p>
Ufficio Erasmus	<p><i>Responsabile scientifico erasmus:</i> Prof. Arch. Alessandra Battisti, <i>Responsabile amministrativo ufficio erasmus - facoltà di Architettura</i> Maria Vittoria Di Roberto <i>Referente Area Didattica 3:</i> Federica Dal Falco Tel. (+39) 0649919346/9374 Fax (+39) 0649499347/9374 architetturaerasmus@uniroma1.it</p>
Orientamento	<p>SOrT - Servizio Orientamento e Tutoraggio Via Gianturco, 2</p>

Contatti

Presidente	<p>Federica Dal Falco federica.dalfalco@uniroma1.it</p>
Coordinatori	<p>Corso di Laurea in Disegno Industriale Carlo martino carlo.martino@uniroma1.it</p> <p>Corso di Laurea Magistrale Internazionale in Product Design (in lingua inglese) Loredana Di Lucchio loredana.dilucchio@uniroma1.it</p> <p>Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale Interclasse con Scienze Politiche, Sociologia e Comunicazione Carlo Martino Carlo.martino@uniroma1.it</p>
Direttori	<p>Master in Product Design per il Rapid Manufacturing Tonino Paris tonino.paris@uniroma1.it</p> <p>Coordinatore didattico Loredana Di Lucchio loredana.dilucchio@uniroma1.it</p> <p>Master In Exhibit & Public Design Cecilia Cecchini cecilia.cecchini@uniroma1.it</p> <p>Coordinatore didattico Sabrina Lucibello sabrina.lucibello@uniroma1.it</p>







Abito Indigeno
Palln, Escuintla



NOTE

