

**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE - SCUOLA DI PROGETTAZIONE ARTISTICA PER L'IMPRESA
DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO DAPL06 DESIGN INDIRIZZO PRODUCT DESIGN**

OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Il Designer deve avere la capacità di saper trasmettere l'innovazione da più punti di vista: creativo, estetico, sociale e tecnologico. Il suo compito, infatti, consiste nel comprendere ed anticipare le esigenze del mercato, mediarle con le finalità del committente e tradurle in un progetto concreto. La sua cultura progettuale deve essere trasversale, coprendo aspetti teorici e competenze tecniche più specifiche. Il Corso, attraverso l'affinamento della sensibilità progettuale, la costruzione di un personale linguaggio espressivo e l'acquisizione di una cultura multidisciplinare che coniughi teoria e pratica, si propone di formare una figura professionale in grado di comunicare con l'intero sistema "progetto": l'estetica e la funzionalità, l'officina e il marketing, la grafica e l'ingegneria.</p> <p>L'obiettivo finale è la formazione di un "tecnico del progetto", capace di coordinare e di intervenire con competenze specialistiche in tutte le fasi esecutive della progettazione di artefatti di varia complessità.</p> <p>Nello specifico, i diplomati nell'indirizzo di Product Design devono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - possedere una formazione culturale e professionale completa relativamente ai settori del Design e, più in generale, una conoscenza approfondita dell'evoluzione del contesto storico e socio-culturale di riferimento; - possedere un'adeguata formazione tecnico-operativa dei metodi e dei contenuti nei settori del Design con particolare riferimento: alla rappresentazione materica, formale e funzionale del prodotto, alla definizione dei caratteri strutturali, alle tecnologie di lavorazione e produzione; - possedere strumenti metodologici e critici per acquisire le necessarie competenze dei linguaggi espressivi, delle tecniche e delle tecnologie più avanzate specifiche del settore, con particolare attenzione per gli aspetti ambientali e di eco-compatibilità, funzionali e prestazionali, ergonomici e della sicurezza; - conoscere teorie e tecniche proprie del disegno e della modellazione, tradizionali e digitali e, contestualmente, possedere adeguate competenze e strumenti negli ambiti della comunicazione visiva, multimediale e interattiva, per poterle applicare all'itinerario della progettazione, della rappresentazione virtuale della comunicazione; - dimostrare conoscenza e capacità di analisi dei sistemi economici, dei sistemi aziendali, della cultura di impresa e dei contesti culturali e di consumo, nonché di tutti gli aspetti che riguardano la loro distribuzione ed immissione sul mercato; - essere in grado di utilizzare efficacemente almeno una lingua della Comunità Europea, oltre la lingua madre, nell'ambito di competenza.
PROSPETTIVE OCCUPAZIONALI	<p>Il Designer può operare sia come libero professionista, in proprio o associato, presso le piccole e medie imprese, società di progettazione, studi professionali, o presso altre istituzioni, pubbliche o private. Gli ambiti di lavoro di riferimento richiedono spesso ai diplomati una particolare propensione e capacità per il lavoro in team.</p> <p>I Product Design si inserisce all'interno del sistema professionale con competenze di tipo esecutivo, esprimendo la capacità di lavorare in team e di interpretare e rendere esecutive le indicazioni di un progetto e di tradurle correttamente nei requisiti economici, ergonomici, produttivi, materici, di rappresentazione e modellazione, richiesti per la messa in produzione. Oltre ad una competenza tecnica, il Product designer deve interpretare le tendenze e gli stili del consumo, comprendere le esigenze del mercato, le dinamiche sociali e di consumo, i linguaggi formali, la filosofia e la cultura dell'azienda che diventano matrice indispensabile nell'esprimere la risposta progettuale.</p> <p>I diplomati svolgeranno attività professionali nell'ambito del sistema industriale e sociale come: designer del prodotto, concept designer, art director, designer dei sistemi, assistenti nella ricerca di materiali, componenti, dispositivi tecnici.</p>

PRIMO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA' FORMATIVE	AREA DISCIPLINARE	CODICE SETTORE	SETTORE ARTISTICO-DISCIPLINARE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA	RAPPORTO ORE/CREDITI	ORE DI LEZIONE	ORE DI STUDIO	TOTALE ORE	TIPO DI VALUTAZIONE	CFA TOTALI
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	DISCIPLINE STORICO, FILOSOFICHE...	ABST47	Stile, Storia dell'Arte e del Costume	STORIA DELL'ARTE 1	T	6	1:20	36	120	84	E	34
	PROGETTAZIONE	ABPR30	Tecnologia dei materiali	TIPOLOGIA DEI MATERIALI	TP	4	1:20	40	40	80	E	
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR15	metodologia della progettazione	METODOLOGIA PER LA PROGETTAZIONE	TP	4	1:20	40	40	80	E	
	DISCIPLINE STORICO, FILOSOFICHE...	ABST48	Storia delle arti applicate	STORIA DEL DESIGN	T	6	1:20	36	84	120	E	
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR16	Disegno per la progettazione	DISEGNO TECNICO E PROGETTUALE	TP	4	1:20	40	40	80	E	
	PROGETTAZIONE	ABPR21	Modellistica	MODELLISTICA	TP	4	1:20	40	40	80	E	
	TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE	ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE	TP	6	1:20	60	60	120	E	
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	PROGETTAZIONE	ABPR17	Design	DESIGN SYSTEM	TP	6	1:20	60	60	120	E	16
	PROGETTAZIONE	ABPR17	Design	DESIGN	TP	10	1:20	100	100	200	E	
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	DISCIPLINE STORICO, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE...	ABST46	Estetica	ESTETICA	T	4	1:20	24	56	80	E	6
	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE...	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	TEORIA DELLA PERCEZIONE E PSICOLOGIA DELLA FORMA	T	2	1:20	12	28	40	E	
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI				SEMINARI-WORKSHOP-VISITE-SPECIAL LECTURES		4						4
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE												
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA												

SECONDO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA' FORMATIVE	AREA DISCIPLINARE	CODICE SETTORE	SETTORE ARTISTICO-DISCIPLINARE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA	RAPPORTO ORE/CREDITI	ORE DI LEZIONE	ORE DI STUDIO	TOTALE ORE	TIPO DI VALUTAZIONE	CFA TOTALI
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR15	metodologia della progettazione	ARCHITETTURA DEGLI INTERNI	TP	6	1:20	60	60	120	E	10
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR15	metodologia della progettazione	METODOLOGIA PER LA PROGETTAZIONE 2	TP	4	1:20	40	40	80	E	
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	PROGETTAZIONE	ABPR17	Design	DESIGN	TP	10	1:20	100	100	200	E	30
	PROGETTAZIONE	ABPR17	Design	ECODESIGN	TP	6	1:20	60	60	120	E	
	PROGETTAZIONE	ABPR18	Land Design	LIGHT DESIGN	TP	6	1:20	60	60	120	E	
	PROGETTAZIONE	ABPR34	Fashion Design	CULTURA TESSILE	TP	4	1:20	40	40	80	E	
	TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE	ABTEC41	TECNOLOGIA DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	TECNOLOGIA DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	TP	4	1:20	40	40	80	E	
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	LEGISLAZIONE E ECONOMIA	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	DESIGN MANAGEMENT	T	4	1:20	24	56	80	E	14
	PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC68	ANALISI DEI PROCESSI COMUNICATIVI	SEMIOTICA DELL'ARTE	T	6	1:20	36	84	120	E	
	LEGISLAZIONE E ECONOMIA	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	DESIGN MANAGEMENT	T	4	1:20	24	56	80	E	
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI				SEMINARI-WORKSHOP-VISITE-SPECIAL LECTURES		2	1:20					2
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE						4						4

TERZO ANNO

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA' FORMATIVE	AREA DISCIPLINARE	CODICE SETTORE	SETTORE ARTISTICO-DISCIPLINARE	CAMPI DISCIPLINARI	TIPOLOGIA DI INSEGNAMENTO	CFA	RAPPORTO ORE/CREDITI	ORE DI LEZIONE	ORE DI STUDIO	TOTALE ORE	TIPO DI VALUTAZIONE	CFA TOTALI
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	DISCIPLINE STORICO, FILOSOFICHE	ABST50	Storia dell'architettura	STORIA DELL'ARCHITETTURA E DELL'URBANISTICA	T	4	1:20	24	56	80	E	8
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR15	Disegno per la progettazione	METODOLOGIA PER LA PROGETTAZIONE 3	TP	4	1:20	24	56	80	E	
ATTIVITA' FORMATIVE CARATTERIZZANTI	AREA PROGETTAZIONE	ABPR17	Design	DESIGN	TP	8	1:20	80	80	160	E	20
	TECNOLOGIE DELLE ARTI VISIVE	ABTEC41	TECNOLOGIA DELLA MODELLAZIONE DIGITALE	RENDERING 3D	TP	6	1:20	60	60	120	E	
	PROGETTAZIONE	ABPR19	GRAPHIC DESIGN	GRAPHIC DESIGN	TP	6	1:20	60	60	120	E	
ATTIVITA' FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	LEGISLAZIONE E ECONOMIA	ABLE69	MARKETING E MANAGEMENT	PROGETTAZIONE DELLA PROFESSIONALITA'	T	6	1:20	36	84	120	E	10
	DISCIPLINE STORICO, FILOSOFICHE	ABST55	Antropologia Culturale	ANTROPOLOGIA CULTURALE	T	4	1:20	24	56	80	E	
ATTIVITA' FORMATIVE ULTERIORI				SEMINARI-WORKSHOP-VISITE-SPECIAL LECTURES		4						4
ATTIVITA' FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE						6						6
ATTIVITA' FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA		ABLUN71		VERIFICA DELLA CONOSCENZA DELLA LINGUA INGLESE E ULTERIORI CONOSCENZE LINGUISTICHE	T	2					E	12
				PROVA FINALE		10					E	