Universitas Mercatorum
Università telematica delle Camere di Commercio Italiane

PIANO DI STUDIO DEL CDS

L4 – DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA MODA

Facoltà di Scienze Tecnologiche e dell'innovazione

Coorte A.A. 2025-2026
Documento emesso in data: 06 giugno 2025

Sommario

Sommario

1 – Presentazione 3
1. Il Corso di Studio in breve 3
2. Obiettivi formativi specifici del Corso 4
3. Profili professionali e sbocchi occupazionali 6
4. Requisiti di accesso 6
5. Sito del corso di laurea 6

2 – Percorso di Formazione 7
1. Curriculum: Design del Prodotto 8
Schede didattiche dei singoli insegnamenti 8
2. Curriculum: Design della Moda 90
Schede didattiche dei singoli insegnamenti 90
3. Curriculum: Design della Moda con RCS Academy - Corriere della Sera 173
Schede didattiche dei singoli insegnamenti 173

I PROGRAMMI DIDATTICI (MODULI) DI CIASCUN INSEGNAMENTO SARANNO SUSCETTIBILI DI MODIFICHE DOVUTE A EVENTUALI FUTURE INTEGRAZIONI DEI COMITATI D'INDIRIZZO.

1 – PRESENTAZIONE

1. Il Corso di Studio in breve

Il Corso di Laurea triennale in Design del Prodotto e della Moda appartiene alla classe di Laurea in Disegno Industriale (L-4).

Il Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Moda è organizzato sulla base di uno specifico dettato: conoscere, comprendere, saper fare, rispettando l'ambiente. A tal fine fornisce una solida formazione di base a livello teorico e operativo nell'ambito delle discipline del progetto, ed è costruito in modo da integrare, attorno al nucleo metodologico principale, tutte le discipline appropriate.

Si affrontano percorsi storico-critici relativi alla cultura del progetto e all'evoluzione degli artefatti, discipline umanistiche che interpretano i contesti sociali e culturali, insegnamenti scientifici e tecnologici relativi ai materiali e alle tecnologie di trasformazione in chiave di sostenibilità di lavorazione e produzione, lezioni di cultura economica per poter guardare ai contesti aziendali e ai mercati. Nello stesso tempo il Corso di Laurea approfondisce, nei due indirizzi formativi, tematiche sullo sviluppo delle abilità nelle tecniche di rappresentazione- dal disegno manuale al disegno tecnico, dalla fotografia alla produzione tridimensionale di modelli di studio e di prototipi - e sulle tecniche di produzione delle immagini digitali e di interpretazione dei linguaggi visivi.

Il Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Moda spazia nell'orizzonte esteso del vasto mondo degli artefatti, dai beni di consumo ai beni durevoli, il Piano di studi del Corso di Laurea, prevede tre indirizzi: Design del Prodotto, Design della Moda e Design della Moda con RCS Academy - Corriere della Sera.

Il curriculum in Design della Moda con RCS Academy - Corriere della Sera ha lo scopo di formare professionisti in grado di comprendere i trend del mercato della moda e sviluppare prodotti tipici del settore. L'offerta formativa prevede, oltre agli insegnamenti oggetto d'esame, l'erogazione di esclusive testimonianze di esperti del mondo del design, della moda e della comunicazione del partner RCS Academy - Corriere della Sera.

Gli studenti svilupperanno altresì competenze di management digitale, trasversali ai settori industriali e alle aree delle organizzazioni. I discenti saranno messi al centro di progetti in cui potranno sperimentare tecniche di design thinking e di user-centered design al fine di creare prodotti e servizi di eccellenza nell'ambito del settore moda, in trend con le esigenze di mercato.

Il format didattico del corso prevede esercitazioni pratiche con sessioni arricchite da casi di studio concreti.

L'orizzonte progettuale del designer del prodotto è l'ideazione o la ridefinizione creativa degli artefatti d'uso quotidiano e tutto ciò che le persone scelgono, acquistano, usano, consumano; la sua è una proposta di soluzioni innovative, adeguata ai bisogni del singolo e della collettività, comprensibile nell'uso, rispettosa dei requisiti normativi, coerente con le opportunità e i vincoli ambientali, tecnologici e produttivi. Il design di prodotto implica perciò una grande varietà di competenze complementari, tutte ugualmente funzionali allo sviluppo di oggetti studiati per le esigenze di chi dovrà utilizzarli, e prima ancora, realizzarli.

Il Designer sa interpretare e rispondere alle attese del fruitore conciliandole con quelle del sistema economico e produttivo, ed ha le capacità necessarie di creare qualcosa che può essere realizzato secondo le logiche della riproducibilità industriale in pieno accordo col contesto socio-economico in cui opera e con le convenzioni dettate dall'uso sociale, dalle tecnologie, tradizionali e innovative, dalle tecniche d'impresa, dalle regole del mercato, della distribuzione e della comunicazione. Il suo ruolo intellettuale è quello di cogliere prontamente la domanda di design e fornire una risposta migliorativa dal punto di vista culturale, sociale, ambientale, tecnico.

Il Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Moda prepara una figura professionale in grado di affrontare tutte le attività che portano dalla fase di ideazione a quella della produzione e distribuzione sul mercato. Al laureato in uscita si aprono ampie prospettive di impiego in tutte le attività operanti tanto nel campo del Design di prodotto, quanto nel campo del Design della moda, sia professionali sia in azienda, oltre che nelle articolate declinazioni della progettazione industriale.

2. Obiettivi formativi specifici del Corso

L'obiettivo caratterizzante questo corso di laurea in DESIGN DEL PRODOTTO E DELLA MODA è la formazione di un profilo integrato con competenze operative sia nel campo del design del prodotto, sia in quello del design della moda con una enfasi particolare, in entrambi i casi, per la comunicazione e la multimedialità. In ogni caso in Corso di Laurea intende formare una figura di progettista capace di unire alle conoscenze metodologiche per lo sviluppo del progetto, quelle strumentali utili alla sua corretta contestualizzazione e realizzazione, tenuto conto dei vincoli e delle risorse del sistema produttivo in cui opera.

Articolazione delle attività
Le attività di base previste dal percorso di studi sono volte a fornire i contenuti e gli strumenti fondamentali per affrontare il percorso formativo, in particolare in riferimento agli ambiti essenziali della metodologia e della cultura del progetto, ai concetti cardine della comunicazione visiva, del social design e dell'imprenditorialità.
Le attività caratterizzanti riguardano specificamente il corso di studi e le sue articolazioni rispetto agli ambiti del design. Si ritengono di particolare rilievo gli ambiti scientifico – umanistico, della comunicazione multimediale e delle scienze economiche e sociali legate al marketing e al retail.
Il percorso formativo è completato da alcune discipline affini. In particolare, viene esteso il perimetro delle competenze dello studente alla conoscenza degli strumenti afferenti al settore giuridico e alla gestione di impresa.

Questa scelta è legata, da un lato, alla volontà di fornire le competenze di base necessarie a chi intende proseguire gli studi nelle varie articolazioni delle lauree magistrali in design, dall'altro, alla volontà di rispondere positivamente all'esigenza emersa dal sistema produttivo e professionale di poter disporre di competenze integrate al primo livello della formazione universitaria.
L'obiettivo principale è quindi l'acquisizione di un know how di base sull'impostazione, la conduzione e la realizzazione di progetti di design del prodotto, della comunicazione e della multimedialità, con la possibilità offerta agli studenti di caratterizzare un proprio personale percorso accentuando la preparazione sui suddetti versanti.

Questa opportunità di caratterizzare in più sensi una formazione integrata si esprime mediante la possibilità di seguire insegnamenti storico-critici, tecnico-scientifici e di supporto alla progettazione e laboratori progettuali web based. La sperimentazione progettuale viene svolta sia nei laboratori virtuali, sia in altre forme di didattica interattiva e nella prova finale di laurea.

Tali laboratori virtuali saranno svolti nell'ambito delle altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro e come parte integrante di alcuni insegnamenti specifici, laddove il docente ritenga opportuno integrare, insieme alle attività di didattica interattiva, una parte laboratoriale che a titolo esemplificativo e non esaustivo potrà essere articolata:

- viaggi virtuali in aziende convenzionate, integrati dai casi aziendali proposti dai docenti su cui gli studenti sono chiamati a produrre elaborati;
- video tutorial su software e applicativi per la progettazione ed il disegno seguiti dall'assegnazione di un progetto di sviluppo da sottoporre al docente di riferimento;
- prova finale laboratoriale tramite un lavoro individuale di progettazione con caratteristiche di originalità accompagnato da un elaborato scritto, su un tema o un caso aziendale, sotto la guida di un docente Relatore.

Gli obiettivi specifici del percorso formativo si articolano nei seguenti ambiti disciplinari:

- L'area delle discipline scientifiche di base fornirà allo studente le nozioni fondamentali necessarie a comprendere i fondamenti chimici delle tecnologie e l'analisi matematica.
- L'area delle tecnologie fornirà allo studente le conoscenze sulle tecnologie dell'architettura, sulla scienza e tecnologia dei materiali e sulla fisica tecnica industriale.
- L'area umanistica attraverso un approccio interdisciplinare fornirà allo studente le conoscenze per affrontare le tematiche della storia contemporanea e dell'estetica, nella consapevolezza dalla cultura progettuale del design italiano, sintesi tra mestiere e professione.
- L'area del design e comunicazione multimediale insieme alle discipline tecnico ingegneristiche offriranno allo studente gli strumenti per acquisire le competenze relative al disegno industriale ed alla sua rappresentazione e all'architettura degli interni e allestimenti e alla meccanica applicata alle macchine. Il cinema, la fotografia e la televisione completeranno la formazione dello studente per le nuove tecnologie digitali.
- L'area delle scienze economiche e sociali introdurrà lo studente, agli aspetti legati alla gestione aziendale nei suoi aspetti tecnico economici, commerciali e di marketing. La psicologia sociale e la sociologia completeranno la formazione nell'abito dei processi culturali e comunicativi.

L'offerta di un variegato quadro formativo permette allo studente di coltivare una specifica cultura visiva, di acquisire competenze tecniche e strumentazioni progettuali di base, nonché di praticare i linguaggi espressivi dei media. Il corso di studi offre anche gli strumenti metodologici e teorici per sviluppare una dimensione riflessiva e i fondamenti critici per orientarsi nei cambiamenti del rapporto fra le discipline connesse al design e la società. Ulteriore obiettivo è lo sviluppo di un'attitudine a coniugare i differenti aspetti fattuali e materiali dell'ideazione e della progettazione.

I laboratori virtuali applicativi prevedono esperienze di progettazione web based sia nel campo della moda che del design industriale.

Si acquisiscono competenze sia di tipo progettuale, sia di tipo tecnico-scientifico. Ulteriori conoscenze tecnico-scientifiche mirate sono previste tra le attività formative affini e integrative e nel laboratorio applicativo virtuale.
Gli obiettivi di apprendimento sono riportati annualmente in maniera dettagliata nel Manifesto degli studi, illustrando i contenuti minimi dei Laboratori virtuali di progettazione, delle Discipline strumentali di base, delle Tecnologie, delle Discipline storico-critiche, filosofiche e delle scienze sociali.
In ogni laboratorio virtuale di progettazione vengono esplicitati i presupposti teorici e le metodologie progettuali, si apprendono e sperimentano modalità di lavoro individuali e di gruppo, si scelgono e si provano le tecniche più appropriate per la presentazione dei processi e dei risultati progettuali.
A sottolineare il fatto che si tratta di un corso di laurea universitario viene attribuita una grande importanza anche al contributo delle discipline non progettuali in senso stretto (discipline scientifiche, storico-critiche, umanistiche) che hanno il compito di aprire l'orizzonte culturale di riferimento degli studenti, di fornire loro gli strumenti per la gestione di progetti innovativi e di metterli in condizione di rispondere alle sollecitazioni provenienti dai rapidi mutamenti in atto nei contesti tecnologici, produttivi, socio-economici e ambientali.

3. Profili professionali e sbocchi occupazionali

- Junior Product Designer
- Junior Fashion Designer
- Brand Store Manager

4. Requisiti di accesso

È richiesta una preparazione corrispondente a quella mediamente acquisita attraverso la formazione scolastica a livello d'istruzione secondaria superiore. Per approfondimenti consultare il "Regolamento requisiti di ammissione ai corsi di studio" sul sito istituzionale: https://www.unimercatorum.it/ateneo/documenti-ufficiali.

5. Sito del corso di laurea

https://www.unimercatorum.it/corsi-di-laurea/design-del-prodotto-e-della-moda

2 – PERCORSO DI FORMAZIONE

Il percorso di formazione complessivo è stato progettato sulla base dei requisiti previsti dal SUA-CdS. Il corso di Laurea in *L4 - Design del prodotto e della moda* si articola nei seguenti curricula formativi:

1. Curriculum: DESIGN DEL PRODOTTO
2. Curriculum: DESIGN DELLA MODA
3. Curriculum: DESIGN DELLA MODA CON RCS ACADEMY - CORRIERE DELLA SERA

Si riporta di seguito il dettaglio dei singoli curricula.

1. Curriculum: Design del Prodotto

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	MATH-03/A	Matematica per il design	6
	BASE	IIND-07/A	Fisica tecnica industriale e ambientale	6
	BASE	CEAR-08/D	Metodologia del design	12
	BASE	CEAR-08/D	Design del prodotto 1	14
	BASE	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea e delle arti applicate	8
	BASE	CEAR-10/A	Disegno e modellistica	8
	CARATTERIZZANTI	INFO-01/A	Informatica per il design	6
II	BASE	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Design del prodotto 2	14
	CARATTERIZZANTI	CEAR-09/C	Design degli interni e allestimenti degli spazi espositivi	8
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Comunicazione multimediale del progetto	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Disegno tecnico e rappresentazione	6
	CARATTERIZZANTI	IIND-03/B	Tecniche e metodi di rappresentazione del progetto	6
	CARATTERIZZANTI	PSIC-03/A	Psicologia sociale	8
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Sociologia dei processi sociali e comunicativi	6
III	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Sintesi finale del progetto di prodotto	10
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6
	AFFINI	GIUR-02/A	Diritto commerciale	10
	AFFINI	ECON-08/A	Organizzazione aziendale	8
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	4
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	4
	TOTALE			**180**

Schede didattiche dei singoli insegnamenti

La progettazione didattica di dettaglio dei singoli insegnamenti avviene, da parte dei docenti sotto la supervisione del coordinatore del Corso di Laurea, attraverso compilazione delle schede di progettazione. Gli insegnamenti a scelta vengono pianificati entro giugno dell'anno solare di inizio dell'attività accademica.

Di seguito si presentano le schede di progettazione didattica dei singoli corsi per ordine di anno accademico.

MATEMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	MATH-03/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giordano Bruno
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli studenti i principali strumenti delle scienze della complessità e dell'approccio sistemico, insieme alla conoscenza della logica dell'incerto. In particolare, sarà approfondito l'aspetto dell'inferenza probabilistica. Dopo aver introdotto la cardinalità dei numeri naturali, razionali e reali, e aver richiamato i concetti di successione numerica, del suo limite, e di serie numerica e di quelli di limite, derivata e integrale di una funzione, saranno trattate le principali distribuzioni probabilistiche. Saranno trattati, infine, il teorema centrale limite e il campionamento statistico, allo scopo di apprenderne un utilizzo critico.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione di come vanno studiati e trattati i fenomeni complessi. Inoltre, ci si propone di apprendere a muoversi e saper valutare in condizioni di incertezza. In particolare, come modificare coerentemente le proprie valutazioni sulla base di nuove informazioni.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento nel campo dei sistemi complessi e in quello probabilistico, in particolare al fine di poter effettuare previsioni.

Autonomia di giudizio
Tutto il corso è centrato sull'acquisizione della capacità di effettuare valutazioni personali, sulla base delle informazioni di cui si è in possesso, seguendo una logica fondata sulla "coerenza" secondo l'insegnamento del matematico Bruno de Finetti.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1 - La matematica della complessità: non linearità, ordine-disordine, organizzazione, caos
2 - Il concetto di sistema. Dagli insiemi ai sistemi
3 - Il ruolo dell'osservatore
4 - Sistema come fenomeno di Emergenza
5 - Apertura e chiusura sistemiche
6 - Approccio sistemico
7 - Modelli di auto-organizzazione
8 - Eventi e loro operazioni
9 - Probabilità di un evento: significato e sua misura
10 - Valutazioni di probabilità in casi particolari
11 - Partizioni. Additività della probabilità
12 - Numeri aleatori e loro previsione
13 - Varianza e scarto standard di un numero aleatorio
14 - Eventi condizionati e probabilità condizionate
15 - Probabilità composte
16 - Inferenza probabilistica
17 - Distribuzioni binomiale e ipergeometrica
18 - Scambiabilità
19 - Test di ipotesi
20 - Insiemi di numeri
21 - Successioni numeriche e limiti di successioni
22 - Operazioni tra limiti. Infinitesimi e infiniti
23 - Serie numeriche
24 - Funzioni e limiti di funzioni
25 - Limiti di funzioni e funzioni continue
26 - Limiti particolari e proprietà delle funzioni continue
27 - Calcolo differenziale
28 - Differenziabilità
29 - Conseguenze dei teoremi fondamentali del calcolo differenziale. Asintoti
30 - Integrazione indefinita
31 - Integrazione definita
32 - Distribuzioni di probabilità discrete
33 - Distribuzioni continue di probabilità
34 - Distribuzioni multiple
35 - Teorema centrale e rette di regressione
36 - Campionamento statistico e stima di parametri

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

FISICA TECNICA INDUSTRIALE E AMBIENTALE	
Settore scientifico disciplinare	IIND-07/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Filippo Busato
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli allievi, attraverso l'applicazione dei principi della termodinamica ed il calcolo delle proprietà delle sostanze pure nei loro stati di aggregazione e delle relative miscele, la capacità di codificare e quantificare anche con esempi applicativi, le interazioni energetiche tra sistemi termodinamici, sia chiusi che aperti, e l'ambiente circostante. Cenni sui principali cicli termodinamici- diretti ed inversi- di conversione energetica ed esempi di componenti.
Gli allievi apprenderanno le leggi che governano i meccanismi di trasmissione del calore e saranno in grado di calcolare gli scambi termici tra sistemi in diverse condizioni operative. Esempi applicativi per le più diffuse tipologie di scambio negli impianti o negli edifici saranno discussi in termini energetici.
Il bilancio termico del corpo umano in termini di parametri per il benessere e relativa metrologia con particolare riguardo alle proprietà dei tessuti saranno occasione di parametrizzazione anche energetica ed impiantistica.
Le normative internazionali per prodotti e processi e le relative valutazioni in termini di conformità e di marchi produttivi o di qualità saranno esemplificate per il caso del comparto del tessile.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'obiettivo del corso è offrire allo studente la capacità di leggere e interpretare i principi fisici che determinano i cambiamenti delle caratteristiche dei materiali impiegati nei processi produttivi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di approcciare a problemi di termodinamica di base e alla risoluzione di tematiche relative a processi di trasformazione di energia e trasmissione del calore. In dettaglio, lo studente sarà in grado di valutare l'efficienza delle principali macchine dirette o inverse, e determinare i flussi di calore associati a fenomeni di conduzione, convezione e irraggiamento, tipiche dei processi produttivi. Lo studente sarà, altresì, in

grado di determinare le trasformazioni necessarie al trattamento dell'aria negli ambienti e le caratterizzazioni dei prodotti e relativa normativa internazionale.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare e dopo adeguata analisi i processi industriali e a esprimere un giudizio sulla loro efficienza e sulle possibili implementazioni nella catena produttiva.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

Introduzione
1 - Introduzione alla termodinamica e alla termofluidodinamica
2 - Il Sistema internazionale SI delle Unità di Misura
3 - SI: errore ed incertezza, analisi dimensionale, tabelle conversione, cifre significative
Termodinamica Applicata
1 - Concetti e definizioni di base
2 - Sistemi chiusi: bilancio di massa
3 - Sistemi chiusi: bilancio di energia
4 - Termodinamica degli stati: la superficie caratteristica
5 - Termodinamica degli stati: proiezioni della superficie caratteristica relazioni, grafici e tabelle per il calcolo delle proprietà
6 - Stato termodinamico dei sistemi: esempi applicativi
7 - Esempi applicativi di gas ideale e loro miscele aria umida
8 - Sistemi aperti: bilancio di massa
9 - Sistemi aperti: Bilancio di energia
10 - Il modello di gas perfetto
11 - Miscele di gas ideali e aria umida
12 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi chiusi
13 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi aperti
14 - Bilancio di entropia per sistemi chiusi
15 - Il bilancio di entropia per sistemi aperti
16 - Irreversibilità e macchine termiche, la macchina di Carnot

Macchine
1 - I componenti delle macchine termiche
2 - Macchine e trasmissione del calore
3 - Macchine a vapore: Ciclo Rankine
4 - Macchine frigorifere a compressione di vapore
5 - Pompe di calore
Trasmissione del calore
1 - Trasmissione del calore: la Conduzione
2 - Le leggi della conduzione
3 - La convezione forzata
4 - La convezione naturale
5 - Il meccanismo dell'irraggiamento termico
6 - Irraggiamento: leggi e applicazioni
Benessere e psicrometria
1 - Bilancio energetico del corpo umano e benessere termo-igrometrico
2 - Relazione di Fanger e parametri per il benessere
3 - I parametri dell'aria umida e il diagramma psicrometrico
4 - Trasformazioni e trattamenti dell'aria umida negli impianti
Norme qualità
1 - La normativa tecnica nel tessile e nella moda: le etichettature
2 - La normativa tecnica internazionale e gli accordi di mutuo riconoscimento: norme volontarie e cogenti

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Romano Scozzafava, Incertezza e probabilità, Zanichelli

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

METODOLOGIA DEL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	12 CFU
Docente	Carla Farina
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso di Metodologia del design ha l'obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale.
Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche. Ci si confronta altresì su come con i 'materiali' costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell'azione progettuale.
Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell'arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; I rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.

Autonomia di giudizio
Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le

connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.

Abilità comunicative
Il materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1 - Cosa È Il Design
2 - Storia del Design: Protodesign
3 - Henry Van De Velde, Esordi
4 - H. Van De Velde L'accademico
5 - H. Van De Velde architetto
6 - Il Teorico Van De Velde
7 - La Nuova Citroën
8 - La Storia Del Bauhaus
9 - Bauhaus: La Didattica
10 - Il Metodo Progettuale Munari
11 - La Scuola Di Ulm
12 - Storia del Design: La Rivoluzione
13 - Storia del Design: Le Invenzioni
14 - Storia del Design: Aeg-Ford
15 - La Francia di Le Corbusier
16 - Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet
17 - Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del design sovietico
18 - Il Rapporto Designer-Industria negli Stati Uniti degli anni 30'
19 - Il Design dell'esperienza
20 - Il Post-Modern
21 - Il Progetto come problema
22 - Il Design come forma simbolica per la ricerca di una nuova identità
23 - Progetto, produzione e comunicazione nell'Europa Centro Orientale
24 - London Design
25 - Stefano Giovannoni. Il Design dei codici affettivi
26 - Il Colore delle superfici e dello spazio: la Bisazza tra Arte, Architettura e Design
27 - Karim Rashid. Il Design dell'eccesso
28 - Design and Mass Customization: l'industria della piccola serie
29 - Light Design e artefatti mutanti
30 - Il Design del Benessere
31 - Philippe Starck. L'archistar al servizio del design democratico
32 - I Fratelli Bouroullec. Il Design come ricerca senza confini
33 - Ron Arad – Il Design come esplorazione
34 - La nascita del design in Italia: una questione di stile
35 - La Triennale di Milano: il design in mostra
36 - Il mobile razionalista - Marcel Breuer: Maestro d'innovazione
37 - Design Scandinavo e organicismo
38 - Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design
39 - Il Compasso d'Oro
40 - I protagonisti: Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale
41 - I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg
42 - I protagonisti: D
43 - e Pas, D'Urbino, Lomazzi. Creatività ed ironia I protagonisti: I Castiglioni e il Ready Made
44 - Sarfatti, Castiglioni e Sapper: Il design della luce
45 - I protagonisti: Vico Magistretti artista della concretezza
46 - I protagonisti: Marco Zanuso: un designer all'antica
47 - I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese
48 - Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti Tema di approfondimento. Design e impresa, design e imprenditore
49 - Jean Prouvé. L'estetica della tecnologia
50 - Design e materiali. Kartell plastica e plasticità
51 - Design e materiali. Gaetano Pesce, Provocare la differenza
52 - Design e materiali. Il caso Thonet
53 - Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno
54 - Il design al femminile: Eileen Grey, pioniera del design
55 - Il design al femminile: Lilly Reich, la designer del Moderno
56 - Il design al femminile: Charlotte Perriand. Designer anticonformista e all'avanguardia
57 - Il design al femminile: Cini Boeri. Il design della funzione
58 - Il design al femminile: Gae Aulenti, un universo creativo
59 - Il design della luce: Ingo Maurer, il poeta della luce
60 - Alessandro Mendini. Postmoderno italiano
61 - Humberto e Fernando Campana. Dal Riuso all'Invenzione
62 - Denis Santachiara: il design digitale

63 - Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato
64 - Enzo Mari, la coscienza del design
65 - Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto
66 - Issey Miyake, tra moda e design
67 - Roberto Capucci, lo stupore della forma
68 - Design come innovazione. Invenzione creativa o progettualità
69 - I Contesti del design
70 - Alessandro Mendini. Il Design tra etica e metafisica
71 - Andrea Branzi. Il Design tra teoria e prassi
72 – La sostenibilità

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Renato De Fusco, Storia del design, Laterza, 1985
  - Vittorio Gregotti, Il disegno del Prodotto industriale, Italia 186-1980, Electa, 1986; Milano
  - Domitilla Dardi, Vanni Pasca, Manuale di Storia del Design, Silvana Editoriale, 2019
  - Tonino Paris (a cura di), Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, 20.00.11 antologia il design italiano, Roma Design Più, 2012
  - Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizioni Laterza, 1981
  - Tomàs Maldonado, Disegno Industriale: un riesame, Feltrinelli, 1976

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DEL PRODOTTO I	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docente	Chiara Ciliberto
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso vuole introdurre gli studenti alla progettazione del prodotto di design inteso come oggetto portatore di cultura e di sapere. L'approccio al progetto avverrà attraverso l'individuazione di una emergenza progettuale intesa come problematica per la quale lo studente potrà avanzare, dopo un'ampia e strutturata ricerca e analisi tipologica, una ipotesi progettuale.
L'obiettivo finale del corso sarà sintetizzare nel progetto il carattere innovativo, la relazione con l'utente, la reale fattibilità tecnica e la sua riproducibilità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire anzitutto una capacità di ricerca e di indagine sulla tematica individuata; ciò avverrà attraverso un'analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti. Saranno poi avanzate, attraverso disegni, brief e modelli di studio, ipotesi progettuali che saranno oggetto di verifica e di validazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le videolezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata che farà emergere gradualmente i caratteri innovativi del concept. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica del concept e quindi da esso si passerà allo sviluppo del progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, l'innovazione tipologica e funzionale, il grado di complessità del prodotto e il percorso progettuale e operativo che porta il designer dall'idea alla produzione finale

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico proprio del design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.

Programma didattico

1 - Il saper "fare" nel design
2 - Arte e design
3 - Design sostenibile
4 - Design emozionale
5 - Innovazione e utopia del design italiano
6 - Virtual design
7 - Internet of things
8 - Riscrittura del progetto di design
9 - Design trasformabile
10 - Il disegno per il design del prodotto
11 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria
12 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto
13 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto
14 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto
15 - La scelta dei materiali per il design: il legno
16 - La scelta dei materiali per il design: i metalli
17 - La scelta dei materiali per il design: le materie plastiche
18 - Le azioni del design: introduzione
19 - Le azioni del design: impilare
20 - Le azioni del design: intrecciare
21 - Le azioni del design: piegare
22 - Le azioni del design: connettere
23 - Le azioni del design: plasmare
24 - Le azioni del design: soffiare
25 - Le azioni del design: incidere
26 - Le azioni del design: disporre
27 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Franco Albini
28 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Marco Zanuso
29 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gae Aulenti
30 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Joe Colombo
31 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Alessandro Mendini
32 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gionatan De Pas, Donatoo D'Urbino, Paolo Lomazzi
33 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Gaetano Pesce
34 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Mario Bellini
35 - Approccio al progetto di alcuni grandi maestri del design italiano: Andrea Branzi
36 - Il colore del prodotto di design
37 - Il progetto come portatore di cultura
38 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Bruno Munari
39 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Enzo Mari
40 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Achille Castiglioni
41 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Vico Magistretti
42 - Approfondimento tematico sui maestri del design - Ettore Sottsass
43 - Le contaminazioni del design
44 - La forma del design
45 - La funzione del design
46 - L'ergonomia e il design
47 - I contesti d'uso del progetto
48 - Il colore del prodotto di design
49 - L'interior design
50 - Progettare l'arredo
51 - L'analisi delle tipologie di arredo
52 - Le sedute
53 - Il tavolo
54 - La libreria
55 - L'illuminazione
56 - L'ottimizzazione degli spazi nell'arredo domestico
57 - Il caso IKEA
58 - Il caso Poltrona Frau
59 - Il caso Kartell
60 - Gli spazi domestici
61 - Gli spazi pubblici
62 - Gli spazi espositivi e culturali
63 - Il colore come scelta progettuale
64 - Il colore nello spazio e negli arredi
65 - La percezione e il design
66 - Le texture
67 - L'arredo di recupero
68 - Il design primario
69 - Come formulare un concept
70 - Organizzare gli spazi - simmetria e asimmetria
71 - Organizzare gli spazi - le curve
72 - Organizzare gli spazi - equilibrio e contrasto

73 - Finiture e materiali nell'arredo
74 - Gli stili e gli oggetti associati
75 - La sostenibilità nell'arredo contemporaneo
76 - La marca e il brand design
77 - Design anonimo
78 - Design for All
79 - La vita degli oggetti
80 - La comunicazione identitaria del progetto
81 - Stili fotografici per il prodotto di design
82 - Il packaging
83 - Il marketing
84 - L'esperienza di acquisto di un prodotto

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA E DELLE ARTI APPLICATE	
Settore scientifico disciplinare	ARTE-01/C
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Tommaso Evangelista
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Fornire allo studente un'ampia formazione e uno spettro di conoscenze che vedrà lo studio dei fenomeni artistici attraverso l'asse portante delle arti figurative e dell'architettura.
Agli studenti verranno forniti gli strumenti per analizzare le opere e i movimenti più significativi di ogni periodo storico, privilegiando il più possibile l'approccio diretto all'opera d'Arte.
Il programma si svolgerà analizzando le espressioni artistiche e architettoniche dal di là dell'Impressionismo, verso il Novecento, ai giorni nostri. Seguendo tale linea, si ripercorreranno le poetiche di artisti che hanno rappresentato, mostrato, plasmato, mutato o impiegato l'Arte per comprenderla, per cambiarla, per raccontarla, per stigmatizzarla e infine per salvarla.
Tali obiettivi risultano congruenti con quegli specifici del Corso di Storia dell'Arte Contemporanea e delle Arti applicate in quanto forniscono un'ampia formazione e competenze specifiche nell'ambito delle conoscenze del patrimonio storico-artistico internazionale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per: comprendere e descrivere con linguaggio appropriato le opere d' arte, in particolare pittoriche e architettoniche, nel loro linguaggio formale e nei loro elementi strutturali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso lo studente dovrà avere una chiara comprensione del rapporto tra le opere d'arte e la situazione storica in cui sono state prodotte, quindi dei molteplici legami con la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica, la religione. Inoltre, dovrà:
• collocare un'opera artistica o architettonica nel contesto storico-culturale, sia di riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d' uso e le funzioni, la committenza e la destinazione;

• acquisire confidenza con i linguaggi espressivi ed essere capace di riconoscere i valori formali non disgiunti dai significati, avendo come strumento di indagine e di analisi la lettura formale e iconografica;
• saper leggere le opere d'arte nei loro elementi compositivi e per poterle apprezzare criticamente;
• maturare la consapevolezza del grande valore culturale del patrimonio architettonico e artistico.

Autonomia di giudizio
saper leggere le opere d'arte nei loro elementi compositivi e per poterle apprezzare criticamente;

Abilità comunicative
Specifica attenzione sarà dedicata alla lettura delle opere d'arte (pittoriche e architettoniche), analizzate dal punto di vista del linguaggio e delle tecniche, del contesto storico, del significato espressivo e culturale.

Capacità di apprendimento
Attraverso tale analisi lo studente sarà in grado di comprendere e riconoscere stilisticamente anche opere coeve o minori.

Programma didattico

1- Oltre l'Impressionismo verso il Novecento
2 - Paul Gauguin
3 - Il Simbolismo e i Preraffaelliti francesi
4 - Percorso tematico del Simbolismo europeo
5 - L'arte delle Successioni in Europa.
6 - L'Art Nouveau
7 - Liberty, Modernismo catalano e arti decorative
8 - La nascita dell'Espressionismo
9 - I Movimenti dell'Espressionismo e i suoi protagonisti
10 - L'Espressionismo in Francia ed in Italia
11 - L'Espressionismo in Architettura
12 - Pablo Picasso e il Cubismo
13 - Il Futurismo
14 - Astrattismo
15 - Neoplasticismo e Bauhaus
16 - Le Avanguardie Russe e i suoi protagonisti
17 - Dentro le Avanguardie Russe
18 - Le Avanguardie artistiche le modernità ribelle
19 - Un'Architettura d'Avanguardia
20 - La Metafisica
21 - Gli altri artisti metafisici
22 - Surrealismo
23 - L'Art Déco
24 - Il Movimento Moderno
25 - Personaggi e opere del Movimento Moderno
26 - Percorsi monografici del Movimento Moderno
27 - Frank Lloyd Wright gli Stati Uniti e l'Architettura Organica
28 - Hugo Alvar Henrik Aalto
29 - L'ordine monumentale in Europa
30 - Il rapporto con il Moderno degli anni Trenta
31 - L'Arte del Dissenso
32 - Il Nuovo Astrattismo
33 - Il Nuovo Astrattismo in Europa
34 - Il New Dada e la Pop Art
35 - Arte Contemporanea
36 - Architettura Postmoderna
37 - Paolo Portoghesi e la chiesa della Sacra Famiglia di Salerno
38 - Architetti Postmoderni
39 - La Nuova Monumentalità
40 - L'Utopia Tecnologica
41 - Le Grandi Strutture
42 - Capolavori del Decostruttivismo
43 - Riflettori su: Eisenman, Tschumi e Coop Himmelblau
44 - Zaha Hadid, creatività che diventa poesia
45 - Le Architetture del duemila
46 - Richard Meier, nel segno della continuità
47 - Architettura e Musica: la forma del suono
48 - Gottfried Böhm, l'architetto dell'equilibrio

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO E MODELLISTICA	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Rosaria Parente
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso vuole introdurre gli studenti alla progettazione e alla rappresentazione del prodotto tramite il disegno manuale e la modellistica di base. Non è semplice riuscire a comunicare un'idea, qualcosa che non è ancora materiale, oggetto già prodotto. Il disegno per il design ha l'ambizione di rappresentare tutte le caratteristiche qualitative, se non di più, di quello che sarà il futuro prodotto, o il sistema di prodotti. Ciò implica che si indaghi la complessità degli oggetti e il comportamento dei materiali che li costituiscono, si studia, cioè, come questo si presenta ai nostri occhi, per imitarne gli elementi/segni che li rendono riconoscibili. Quindi è fondamentale, prima di iniziare a disegnare, stimolare la voglia di scoprire, di conoscere, di leggere tutto ciò che ci circonda.
L'analisi delle proporzioni (facendo propri i principi della Geometria descrittiva e proiettiva) aiuta a trasferire i rapporti che fanno di una forma materiale un oggetto di design. Sul piano concreto del disegno, acquisita una buona manualità, fatti propri i principi dello spazio tridimensionale, si indagano le diverse tecniche; questo porta, durante il corso, a maturare una buona capacità di trasferire i caratteri che definiscono la qualistica dei materiali. Tra gli aspetti indagati, per la restituzione del rendering: luci e ombre, il colore, la resa dei materiali, la finitura superficiale, le texture, il particolare tecnico come testimone riconoscibile dell'assemblaggio o del processo di produzione, l'illuminazione e l'esposizione dell'oggetto.
Tra le caratteristiche individuabili del materiale: riflessi, rifrazioni, contrasti cromatici, tensioni, trasparenze, traslucidità, porosità. Nozioni sulla teoria del campo, sulla topologia applicata alla percezione dello spazio e delle connessioni tra gli elementi grafici, approfondiscono concetti indispensabili per una perfetta e cosciente padronanza dei segni in una 29 composizione, invitano all'approfondimento personale verso gli aspetti più nascosti della visione. Lo studio dei colori, dei loro rapporti all'interno del mondo della comunicazione, prepara alla progettazione di composizioni che esprimano equilibrio o disequilibrio, a seconda della sensazione che si vuole infondere nell'osservatore.
Il corso fornisce quindi ai futuri designer i mezzi per un'adeguata rappresentazione del progetto, che si parli di prodotto o di sistema di prodotti; attraverso l'integrazione tra disciplina manuale ed elaborazione in computer grafica. L'obiettivo del modulo di Modellistica consiste nel fornire gli strumenti teorici e pratici per la realizzazione di modelli,

attraverso la conoscenza delle caratteristiche dei materiali e l'apprendimento delle tecniche di verifica e rappresentazione del progetto.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà la conoscenza delle tecniche di rappresentazione grafica e modellistica applicate al design di prodotto e moda. Approfondirà i principi del disegno tecnico, della modellistica bidimensionale e tridimensionale, delle proporzioni e della vestibilità, nonché l'uso dei materiali e delle tecnologie di produzione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di tradurre concept creativi in rappresentazioni grafiche dettagliate e modelli tridimensionali. Sapranno realizzare cartamodelli, prototipi e simulazioni digitali per lo sviluppo di prodotti coerenti con le esigenze del settore moda.

Autonomia di giudizio
Lo studente svilupperà un approccio critico alla progettazione, valutando in modo autonomo la qualità delle soluzioni proposte in termini di fattibilità tecnica, ergonomia ed estetica. Sarà in grado di prendere decisioni informate sulla selezione di materiali, strategie di produzione, considerando anche l'impatto ambientale e sociale del design.

Abilità comunicative
Lo studente acquisirà competenze comunicative efficaci per presentare le proprie idee progettuali attraverso grafici, prototipi fisici e digitali. Sarà in grado di dialogare con i professionisti del settore usando il linguaggio tecnico appropriato.

Capacità di apprendimento
Lo studente svilupperà un metodo proattivo per aggiornarsi sulle nuove tecnologie nel campo della modellistica e del disegno tecnico. Sarà in grado di comprendere le evoluzioni del settore, sperimentando nuovi strumenti digitali per la progettazione di nuovi modelli.

Programma didattico

1 - Le origini del disegno
2 - Introduzione al disegno tecnico
3 - La Rappresentazione di forme nel piano e nello spazio
4 - Le proiezioni ortogonali o metodo di Monge
5 - La rappresentazione assonometrica
6 - La rappresentazione prospettica
7 - Il disegno e la rappresentazione del progetto
8 - Il disegno assistito con il computer
9 - La visione
10 - La rappresentazione prospettica
11 - Teoria delle ombre
12 - L'ecogeometria
13 - Convenzioni grafiche
14 - Sguardo e destino
15 - Telerilevamento, rilievo e disegno della sicurezza del territorio
16 - Il telerilevamento: cenni storici sull'evoluzione della disciplina
17 - I fondamenti fisici del telerilevamento
18 - La firma per l'analisi delle immagini telerilevate
19 - Il telerilevamento e le tecniche di monitoraggio del territorio
20 - Cartografia e GPS: concetti base
21 - Il ruolo della fotogrammetria per il disegno del territorio
22 - Analisi qualitativa e indice di vegetazione
23 - La Piattaforma sensoristica per il disegno del territorio
24 - Il protocollo scientifico per l'attività di telerilevamento aereo
25 - Analizzare i dati telerilevati: il caso studio in Albania
26 - La caratterizzazione del territorio per il disegno dei manufatti
27 - L'utilizzo dei dati telerilevati per il monitoraggio degli eventi alluvionali
28 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: il caso studio in Calabria
29 - I sistemi informativi geografici

30 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: caso studio di una cava
31 - Il futuro del disegno: il BIM
32 - Il BIM e le caratteristiche principali
33 - Il Disegno per la gestione delle emergenze territoriali
34 - L'analisi SWOT per le attività di telerilevamento
35 - Il telerilevamento aereo e satellitare per la lotta agli incendi boschivi
36 - Il telerilevamento aereo per la gestione dei siti archeologici
37 - Lo stilista
38 - Architettura
39 - Arredamento d'interni
40 - La fotografia
41 - Tecnologia dei materiali
42 - Light Designer
43 - Modellazione 3D
44 - Esercizio Modellazione 3D
45 - Realtà virtuale
46 - Come nasce una scarpa
47 - Come nasce uno smartphone
48 - Urban Design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - "Design Sketching", Erik Olofsson;
  - "Sketching, Drawing Techniques for product designers", Koos Eissen, 2007;
  - "The Industrial Designer's Guide to Sketching" Nenad Pavel.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

INFORMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	INFO-01/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha lo scopo di introdurre gli studenti all'informatica e alle logiche sottese all'uso dei principali sistemi operativi e software di grafica per la gestione di un progetto di design.
Il progetto di design contemporaneo richiede la comprensione e competenza delle logiche, delle strutture e delle tecniche digitali. La dimensione digitale permette l'integrazione di materiali analogici (convertiti in digitale) e materiali digitali (nativi), abilita una più efficiente archiviazione per il rapido accesso e per il mantenimento nel tempo.
L'obiettivo finale del corso è comprendere e gestire il flusso di lavoro digitale necessario alla realizzazione di un progetto di design dall'ideazione alla sua archiviazione.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire la capacità di gestire il processo di lavoro digitale, di acquisire materiali analogici cartacei per poi utilizzarli e modificarli nei contesti d'uso e nelle relative tipologie di prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente dovrà acquisire una conoscenza di base dell'informatica e dei software di grafica, raster e vettoriale. Tali conoscenze saranno utili per creare, gestire, finalizzare ed archiviare i progetti che saranno sviluppati all'interno dei corsi di progettazione.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà saper valutare, caso per caso, progetto per progetto, le corrette prassi da seguire per produrre un progetto digitale.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà il lessico basilare dell'informatica, le convenzioni sui file, i formati, le componenti e i parametri dei software di grafica raster e vettoriale.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati al fine di migliorare la padronanza degli strumenti e svelare le relative potenzialità. Il grado di complessità di tali software è strettamente correlato al grado di specializzazione che si realizza e conquista attraverso l'utilizzo progressivo.

Programma didattico

1. La dimensione digitale del progetto
2. Computer e relative componenti
3. CPU e GPU: implicazioni per la grafica
4. I sistemi operativi Windows e Mac
5. Tipologie di interfacce: CLI, GUI, NUI
6. Organizzazione e versionamento dei file
7. Periferiche di acquisizione
8. Grafica raster e vettoriale
9. Profili colore, gamut e profondità di colore
10. CMYK, RGB, HSL e colori per il web
11. Software e formati raster
12. Fondamenti di Adobe Photoshop: introduzione
13. Fondamenti di Adobe Photoshop: menu, barre, pannelli e strumenti
14. Fondamenti di Adobe Photoshop: correzione delle foto
15. Fondamenti di Adobe Photoshop correzioni selettive e nitidezza delle foto
16. Fondamenti di Adobe Photoshop regolazioni e tipologie di selezione
17. Fondamenti di Adobe Photoshop: operazioni con le selezioni e livelli
18. Fondamenti di Adobe Photoshop: lavorare con i livelli
19. Fondamenti di Adobe Photoshop: filtri e strumenti per le correzioni veloci
20. Fondamenti di Adobe Photoshop: preparare i file per la stampa
21. Fondamenti di Adobe Photoshop: esportare file per il web
22. Software e formati vettoriali
23. Fondamenti di Adobe Illustrator: Introduzione
24. Fondamenti di Adobe Illustrator: Personalizzazione area di lavoro
25. Fondamenti di Adobe Illustrator: i livelli
26. Fondamenti di Adobe Illustrator: strumenti base
27. Fondamenti di Adobe Illustrator: il colore
28. Fondamenti di Adobe Illustrator: allineare ed elaborare oggetti
29. Fondamenti di Adobe Illustrator: tracce, Strumento Fusione e Pennello
30. Fondamenti di Adobe Illustrator: il testo
31. Fondamenti di Adobe Illustrator: maschera di ritaglio
32. Fondamenti di Adobe Illustrator: effetti base
33. Fondamenti di Adobe Illustrator: importare, esportare, salvare
34. Vettore temporale, frame rate, bit rate, risoluzione
35. Scansione progressiva e interlacciata, contenitore e codec per i file video
36. Motion graphics, software la motion graphics e il montaggio video

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno **7 *h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.

La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  Testi suggeriti in inglese:
  - Adobe Illustrator CC Classroom in a Book 2018, Brian Wood, Adobe Press
  - Adobe Photoshop CC Classroom in a Book 2018, A.Faulkner e C. Chavez, Adobe Press
  In alternativa in italiano:
  - Adobe Illustrator CS6. Classroom in a book. Il corso ufficiale di Adobe Systems, Mondadori Informatica
  - Photoshop CC. La versione Creative Cloud del software Adobe per il fotoritocco, Apogeo

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI	
Settore scientifico disciplinare	IMAT-01/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Roberto Guidotti
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella di presentare la tecnologia come scienza della trasformazione e sviluppare la capacità degli studenti di affrontare un progetto, avendo la conoscenza delle problematiche tecnologiche legate alla sua realizzazione. Obiettivo del corso, far conoscere le tecnologie disponibili per trasformare la materia in prodotti. Facilitare la comprensione delle varie tecnologie che consentono di arrivare alla produzione di manufatti realizzati utilizzando materiali diversi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire anzitutto le basi fisiche delle trasformazioni tecnologiche per, poi, passare a conoscere come queste sono applicate nelle varie fasi di trasformazione. Ciò permetterà allo studente di acquisire una capacità di indagine sui prodotti della tecnologia, partendo dalla analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata sulle tecnologie maggiormente utilizzate che farà emergere gradualmente la capacità di scegliere la migliore tecnologia utilizzabile per la produzione del manufatto progettato. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica che consentano di fissare i contenuti delle lezioni e/o sviluppare il proprio progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, la producibilità a costi adeguati, anche utilizzando tecnologie innovative.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico tecnico in grado di dialogare con gli esperti della tecnologia e gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.

Programma didattico

1 - Grandezze fisiche
2 - La forza e l'energia
3 - Tecnologia e fisica
4 - L'Attrito
5 - La pressione
6 - Trasformare l'energia meccanica
7 - Passaggi di stato
8 - Proprietà dei materiali metallici
9 - Elettromagnetismo
10 - I materiale plastici
11 - Lo stampaggio dei materiali
12 - L'energia elettrica
13 - Le tecnologie che utilizzano l'effetto Venturi
14 - Le onde elettromagnetiche e la luce
15 - Principio di conservazione della quantità di moto
16 - Analogico e digitale
17 - La stampa
18 - Le prime fasi tecnologiche
19 - Le tecnologie del taglio
20 - Altre lavorazioni su semilavorati
21 - Altre lavorazioni su semilavorati
22 - Metodi di assemblaggio
23 - Metodi di assemblaggio
24 - Trattamenti superficiali
25 - I tessuti di origine naturale
26 - I tessuti sintetici ed artificiali
27 - Acquisizioni ottiche dei dati
28 - Il vetro
29 - Il legno
30 - I materiali compositi
31 - Materiali alternativi
32 - Il Marketing e l'ingegnerizzazione come forme avanzate di tecnologia produttiva
33 - I risparmi energetici
34 - Design di sistema
35 - La contraffazione, la sicurezza ed il design
36 - Tecnologia, moda e design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DEL PRODOTTO II	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docente	Maria Grazia Fioravanti
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività

Obiettivi formativi specifici

Il corso, ideale prosecuzione del corso di Design del Prodotto I, vuole consolidare le competenze già apprese relative alla lettura del brief, all'analisi tipologica, all'identificazione del concept ed elaborazione del progetto. Il corso lavorerà su tematiche ad alto contenuto innovativo che sia esso legato alla tecnologia, alla sostenibilità ambientale o a nuovi contesti di utilizzo. Inoltre, gli studenti saranno introdotti ad una metodologia di lavoro orientata allo sviluppo sistemico del prodotto o di una famiglia di prodotti.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà confermare di aver appreso i fondamenti legati alla progettazione e all'analisi tipologica del prodotto, superando i vincoli formali e tecnologici in un'ottica di progettazione allargata, originale, che possa porre la sostenibilità e l'innovazione al centro del ciclo creativo del prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni introdurranno lo studente alla progettazione non più solo di un prodotto ma di tutti quegli aspetti legati al prodotto e che attorno ad esso gravitano contribuendo alla formazione di sistemi complessi di oggetti. Attraverso i confronti sulle prime mappe di avvicinamento al concept lo studente si accorgerà del fondamentale cambio di scala che avviene quando si supera la relazione oggetto/utente per arrivare alla relazione oggetto/utente/sistema.
Le conoscenze teoriche saranno poi validate nella parte esecutiva del progetto quando la progettazione dovrà tenere conto di tutti gli aspetti valoriali e di sistema emersi nella prima fase di analisi. Infine, sarà necessario produrre, a seguito di relazioni da instaurare con enti esterni, un'analisi dei costi e conseguente piano di promozione per ipotizzare un inserimento immediato del prodotto/servizio sul mercato.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il sistema in cui esso si trova o con altri e molteplici sistemi di oggetti con i quali potrà entrare in relazione. Lo studente dovrà inoltre essere in grado di gestire, oltre il prodotto in sé anche le relazioni che il prodotto potrebbe determinare, il loro livello di complessità, le ricadute che esse potrebbero avere sul sistema stesso e sull'utente finale.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente consoliderà il linguaggio proprio del design evoluto che gli consentirà di sostenere, anche aprendo dei ragionamenti critici, una progettazione sempre più complessa e legata ai fattori di innovazione più importanti.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà dimostrare di saper interpretare in modo autonomo e personale, il brief di progetto, tener conto dei dati e delle informazioni raccolte nella fase di ricerca, rispondere alle esigenze sociali, di sostenibilità e di sistema del progetto. Inoltre, dovrà dimostrare di essere consapevole circa il sistema di immissione nel mercato del prodotto con tutti gli aspetti di marketing ad esso correlati.

Programma didattico

1 - Presentazione corso
2 - I significati del design
3 - Definizioni del design
4 - Il Design del quotidiano
5 - 'Humble masterpieces' MOMA 2024
6 - 'Design alla Coop' (caso studio)
7 - Il sistema prodotto
8 - Analisi sistema prodotto
9 - Analisi tipologica-semiotica-sistemica
10 - Analisi prodotto: caffettiera Moka Express
11 - Analisi prodotto: lampada Lampan
12 - Analisi prodotto: lampada Gemeo
13 - Analisi prodotto: lampada Lampy Plus
14 - La comunicazione visiva
15 - La composizione
16 - La percezione visiva
17 - Il linguaggio della forma dei prodotti
18 - Forma, uso, funzione
19 - Design e artigianato: Internoitaliano
20 - Design e artigianato: Hands on Design
21 - Design e artigianato: SIRU Lighting
22 - Design e artigianato: Portego
23 - Design e artigianato: Clique
24 - Design e artigianato: Cyrcus
25 - Design e artigianato: Zp Studio Tools
26 - Design e materiali
27 - I materiali per il design
28 - I prodotti da lastra
29 - Le qualità soft del materiale
30 - I materiali e le materioteche
31 - Design e materiali: Zieta Design
32 - Design e materiali: Formafantasma
33 - Design e materiali: Fabric-Action
34 - Dieter Rams
35 - Ora Ito
36 - Carlotta de Bevilacqua
37 - Makio Hasuike
38 - Martì Guixé
39 - Arik Levy
40 - Francisco Gomez Paz
41 - Philippe Nigro
42 - Lanzavecchia+Wai
43 - Ingo Maurer
44 - Lagranja Design
45 - Studio Natural
46 - Marc Sadler
47 - Gumdesign
48 - Marcel Wanders
49 - Stefano Giovannoni
50 - Andries Van Onck
51 - Front design
52 - Xavier Lust
53 - Matali Crasset
54 - James Irvine
55 - Marco Zito
56 - Naoto Fukasawa
57 - Richard Hutten
58 - Satyendra Pakhalé
59 - Hella Jongerius
60 - Il processo di sviluppo di un prodotto
61 - Il progetto di un prodotto
62 - Il progetto di una lampada
63 - Ricerca sulla tipologia e sui materiali
64 - Ricerca sui bisogni e sulle funzioni
65 - Il brief di progetto
66 - Gino Sarfatti - il designer della luce
67 - Storia design lampade - anni '30-'50
68 - Storia design lampade - anni '60-'70

69 - Storia design lampade - anni '80-'90
70 - L'esempio di due Maestri
71 - Design lampade anni 2000
72 - Design lampade anni 2010
73 - Artemide
74 - Flos
75 - Luceplan
76 - Martinelli Luce
77 – Viabizzuno
78 - Creatività e Design
79 - Il processo creativo
80 - Metodo e creatività
81 - Ergonomia e Design
82 - Il design a misura d'uomo
83 - Come è fatta una lampada
84 - Presentare un progetto

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno **7 *h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - "Vivere con la complessità", Donald Norman – 2011 Pearson;
  - "Didesign ovvero niente", Michele Cafarelli", 2012 Espress Edizioni
  - "Le parole del design", Cecilia Cecchini, 2012, Listlab

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTI DEGLI SPAZI ESPOSITIVI	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-09/C
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Sergio Mazzoli
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Gli obiettivi del corso sono orientati a sviluppare un percorso utile alla comprensione delle modalità di progettazione degli allestimenti degli spazi interni, indagando sui valori e sulle caratteristiche principali che contraddistinguono tale attività.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo del processo di progettazione nello specifico settore di studio. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione degli spazi interni.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

Programma didattico

1 - Definizione e ambito disciplinare
2 - Quadro normativo
3 - Sicurezza sul lavoro
4 - Il disegno tecnico
5 - Disegno e progetto
6 - Materiali lapidei
7 - Pietra e progetto
8 - I laterizi
9 - Laterizi e progetto
10 - Malta, calcestruzzo e cemento
11 - Cemento e progetto
12 - Il legno
13 - Legno e progetto
14 - Il metallo
15 - Metalli e progetto
16 - Il vetro
17 - Vetro e progetto
18 - Le plastiche
19 - Plastiche e progetto
20 - I rivestimenti
21 - Il senso della misura
22 - Anatomia di un interno
23 - Il sistema delle cose
24 - Wright interiors
25 - La cucina
26 - Sharaan
27 - Moka e altri elettrodomestici
28 - L'impianto elettrico
29 - L'impianto termoidraulico
30 - Serramenti e infissi
31 - Un buco nel muro
32 - Villa Planchart
33 - La casa mobile
34 - La casa minima
35 - Tre Stand
36 - K House
37 - Storia e materia
38 - Design inglese
39 - In & Out
40 - Casaidea
41 - Art e design
42 - Casa ad anello
43 - Il bagno
44 - Casa seminterrata
45 - Villa E-1027
46 - La forza di un'immagine
47 - Basic lighting design
48 - Yacht lighting design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference

- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma

delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	PEMM-01/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire conoscenze teoriche e tecniche utili per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di contenuti multimediali.
Il corso si propone di fornire:
1) le conoscenze di base di visual design, visionando diversi esempi, analizzando modelli e principi;
2) la conoscenza delle principali tecniche di analisi e progettazione multimediale;
3) la capacità nonché l'abilità di progettare e realizzare contenuti multimediali con vari livelli di complessità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo di un progetto nello specifico settore della comunicazione del design. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di comunicazione del progetto multimediale.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la

terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

Programma didattico

1. - Introduzione al corso
2. - Sul concetto di "tecnologia"
3. - La convergenza multimediale
4. - Le ict (information and communication technology)
5. - Future internet
6. - Ambiti del future internet
7. - L'audiovisivo
8. - La televisione
9. - I prodotti audiovisivi
10. - L'editoria
11. - Nascita degli studi sui media
12. - Oltre mcluhan
13. - Berger e morin
14. - Il poststrutturalismo
15. - Postmoderno o tarda modernità
16. - Mutazioni dell'avvenire
17. - La pubblicità
18. - Pubblicità 2.0
19. - Per una storia dei media: l'Ottocento
20. - L'Ottocento fra arte, cinema e media
21. - L'ottocento tra robotica e intelligenza artificiale
22. - Arte programmata
23. - La videoarte
24. - Expanded cinema/expanded art: l'entrata della tecnologia nelle arti
25. - Industria culturale, satellite art, net art
26. - Dagli anni 2000 a oggi: quale futuro per le media art?
27. - Postcinema, postmedia e media art: i concetti e le teorie
28. - L'avanguardia e la nozione di macchina
29. - Avanguardia e tecnologia
30. - Nuovi linguaggi
31. - Arte e innovazione
32. - Competenze del settore pubblicitario
33. - Nuove competenze online
34. - Competenze dell'editoria tradizionale e digitale
35. 35 – La comunicazione visiva nei diversi ambiti multimediali
36. 36 - Strategie efficaci per l'apprendimento autonomo nel campo della comunicazione visiva

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIONE	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Germana Pasquino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso intende integrare e completare le capacità comunicative e progettuali acquisite dagli studenti durante il primo anno, attraverso il raggiungimento di due macro-obiettivi:
Il primo è quello di fornire gli elementi di base del linguaggio di comunicazione tecnica del prodotto in modo tale da permettere allo studente di saper progettare secondo le pratiche usuali del disegno tecnico.
Le esercitazioni guidano lo studente nell'acquisizione di un livello adeguato di rappresentazione oltre che di conoscenza tecnica del disegno industriale. Le tavole proposte nell'ambito delle esercitazioni coprono, in modo progressivo, i vari argomenti trattati nelle lezioni.
Il secondo obiettivo, conseguente al primo, è di fornire allo studente le capacità necessaria per la progettazione di prodotti industriali di ogni tipologia.
Il corso, inoltre, sarà da un lato a supporto dei corsi di Progettazione, dall'altro si presterà favorevolmente allo svolgimento di ulteriori esercitazioni multidisciplinari (Design del Prodotto, Informatica per il design, ecc.).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Gli studenti acquisiranno una conoscenza approfondita dei principi fondamentali del disegno tecnico e della rappresentazione grafica, comprese le normative e le convenzioni internazionali. Apprenderanno le tecniche di rappresentazione bidimensionale e tridimensionale, sia manuali che digitali, con particolare attenzione all'uso di software CAD per il design di prodotto e moda.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Gli studenti saranno in grado di applicare le tecniche di disegno e rappresentazione per sviluppare progetti di design, traducendo idee concettuali in schemi tecnici e rendering.

Autonomia di giudizio
Gli studenti svilupperanno capacità critiche nell'analisi e nella valutazione delle soluzioni progettuali, identificando le strategie di rappresentazione più efficaci in relazione al contesto e agli obiettivi di design. Saranno in grado di scegliere autonomamente i metodi e gli strumenti grafici più appropriati per la documentazione tecnica e la presentazione del progetto.

Abilità comunicative
Gli studenti acquisiranno competenze comunicative efficaci per presentare e argomentare le proprie scelte progettuali attraverso elaborati grafici chiari e professionali. Saranno in grado di realizzare tavole tecniche, schede di prodotto e presentazioni digitali utilizzando linguaggi visivi e tecnici adeguati ai diversi interlocutori.

Capacità di apprendimento
Gli studenti svilupperanno un metodo di apprendimento autonomo e proattivo nell'uso di nuovi strumenti e tecnologie di rappresentazione. Saranno in grado di aggiornare continuamente le proprie competenze nel campo della rappresentazione digitale, adattandosi all'evoluzione di software e delle tecniche di visualizzazione nel settore del design di prodotto e moda.

Programma didattico

1 - introduzione al corso-il disegno
2 - proiezioni e numero minimo di viste
3 - le sezioni nel disegno tecnico
4 - sezioni coniche
5 - numeri normali e rugosità
6 - tolleranze
7 - i sistemi albero-base e foro-base
8 - le catene di tolleranze
9 - materiali per l'ingegneria
10 - il rilievo dal vero e lo schizzo tecnico
11 - classificazione degli schizzi
12 - quotatura
13 - le tolleranze geometriche
14 - esigenza di inviluppo e principio di massimo materiale
15 - la rugosità
16 - criteri di scelta dei collegamenti fissi non smontabili
17 - saldature
18 - incollaggi
19 - collegamenti filettati
20 - lavorazioni delle filettature
21 - i collegamenti albero-mozzo
22 - collegamento con linguette
23 - collegamenti per trasmissione di coppie
24 - dimensionamento modulare e classificazione ruote dentate
25 - trasmissione del moto con giunti
26 - criteri di scelta e montaggio dei cuscinetti di strisciamento
27 - il montaggio dei cuscinetti volventi
28 - tenute e guarnizioni
29 - brevetti e invenzioni
30 - disegno di prodotto industriale: dall'idea al progetto
31 - la progettazione industriale nell'era digitale
32 - la realtà virtuale
33 - la progettazione nell'ambiente immersivo
34 - applicazioni della realtà virtuale
35 - sicurezza sul lavoro e formazione vr
36 - ergonomia e sicurezza sul lavoro

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - "Manuale del Disegnatore", Roberto Rossi, Hoepli, 2009-11.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	IIND-03/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Valentina Pirritano
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha la prerogativa di fornire un'adeguata metodologia per la rappresentazione e comunicazione del progetto, indipendentemente dalla sua tipologia, sia esso di design del prodotto, di fashion design, di design della comunicazione, ecc. L'approccio è centrato sulla pianificazione della strategia comunicativa più opportuna affinché il progetto possa risultare efficace ed auto-esplicativo, cercando di esaltarne le caratteristiche peculiari, integrando le varie tecniche e considerando i vari output possibili nei vari media.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Comunicare e rappresentare il progetto vuol dire anzitutto comprenderne meglio le potenzialità, i limiti, i punti di forza e debolezza, le sue logiche ed il suo impatto all'interno dello scenario contemporaneo. Lo studente dovrà quindi acquisire innanzitutto una capacità critica adeguata, una buona capacità di ricerca e acquisizione di modelli di rappresentazione e comunicazione, un'attitudine all'analisi e alla narrazione visiva e testuale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una serie di nozioni relative la ricerca dei modelli di comunicazione, l'identificazione della strategia e dei prodotti per la rappresentazione del progetto, la codificazione di un linguaggio visivo univoco e identitario, la scelta della narrazione e dei media.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di comunicare l'efficacia comunicativa del prodotto al destinatario finale. Rappresentare e comunicare un progetto è esso stesso progetto.

Abilità comunicative
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la

padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

Programma didattico

1 - "Tutto è progetto"
2 - Fondamenti: la griglia grafica
3 - Fondamenti: la tipografia e il font
4 - Fondamenti: l'illustrazione
5 - Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica
6 - Fondamenti: la gerarchia e il layout
7 - La Creatività
8 - Il Colore
9 - Adobe Indesign: nozioni iniziali
10 - Adobe Indesign: basi
11 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
12 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
13 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti
14 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati
15 - Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
16 - Adobe Indesign: pannello Carattere e pannello Campioni
17 - Adobe Indesign: stili di testo e pannello Verifica Preliminare
18 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
19 - Adobe Indesign: l'esportazione
20 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo
21 - L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco
22 - L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi
23 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
24 - Storia della Grafica: la grafica Liberty
25 - Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
26 - Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio - De Stjil e il Bauhaus
27 - Storia della Grafica: l'Art Déco e il primo dopoguerra
28 - Storia della Grafica: progettare per la società di massa
29 - Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine
30 - Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra
31 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale dal dopoguerra
32 - Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art
33 - Storia della Grafica: la grafica editoriale
34 - Storia della Grafica: l'età dell'informazione - dal 1969 agli anni '90
35 - Storia della Grafica: la grafica aziendale
36 - Storia della Grafica: la rivoluzione digitale

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- Riccardo Falcinelli, Ciritica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
- Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
- AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
- Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
- Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
- Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editore 2015.
- Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
- Timothy Samara, Charles Coulston, Guida agli stili tipografici. Il Castello, 2006.
- Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
- Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.
- Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA SOCIALE	
Settore scientifico disciplinare	PSIC-03/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Paola Cardinali
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha l'obiettivo di fornire le conoscenze di base sui principali orientamenti teorici della psicologia sociale. Partendo dalle definizioni e dalle origini, dopo aver affrontato le principali teorie di riferimento, verranno trattati i seguenti argomenti caratterizzanti la psicologia sociale: il sé sociale e lo sviluppo dell'identità sociale, rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, gruppi sociali, influenza sociale e conformismo, autorità e obbedienza, comportamento prosociale e antisociale, disimpegno morale e d'individuazione, comunicazione sociale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso consentirà allo studente e alla studentessa di acquisire le conoscenze di base relative alle teorie, degli approcci e delle dinamiche inerenti alla psicologia sociale di base. In particolare, lo/a studente/ssa sarà in grado di comprendere le interazioni triadiche e reciproche tra persona, comportamento sociale e ambiente sociale, di comprendere la costruzione del sé sociale e dell'identità sociale, l'impatto delle rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, in relazione con i gruppi sociali, i fenomeni dell'influenza sociale e del conformismo, così come dell'autorità e obbedienza, rispetto alla genesi del comportamento prosociale e/o antisociale, di comprendere i meccanismi di disimpegno morale e la d'individuazione, così come le dinamiche inerenti la comunicazione sociale.
Tali aspetti saranno riferiti ai diversi contesti di vita della persona e saranno posti in relazione con i principali ambiti di intervento della psicologia sociale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso esercitazioni, simulazioni ed analisi di casi, lo studente sarà capace di maneggiare le conoscenze principali della disciplina in modo da applicarle nei contesti in cui il/la laureato/a in Scienze e tecniche psicologiche può operare. In particolare, lo studente e la studentessa saranno in grado di individuare ed utilizzare gli strumenti idonei per la prevenzione, la promozione del benessere, l'analisi e la valutazione delle persone, dei gruppi

e dei contesti, in particolare nel rispetto di quei processi tipici della dimensione sociale dell'essere umano.
Inoltre, avrà la capacità di individuare gli aspetti problematici dei processi psicosociali nei diversi contesti di applicazione e di programmare obiettivi di intervento per favorire il benessere della persona, del gruppo, dell'organizzazione.

Autonomia di giudizio
Gli studenti e le studentesse matureranno la capacità critica e di giudizio che consentirà loro di discernere che tipo di processi sociali si attivano nei diversi contesti e su molteplici livelli (individuale, gruppale, sociale). Oltre a saper individuare in maniera critica ed autonoma che tipi di intervento possono essere attuati rispetto alla persona in relazione ai contesti gruppali (familiari, scolastici, lavorativi, ecc.) e rispetto ai contesti organizzativo-sociali più ampi.
Lo studente e la studentessa sapranno anche individuare le letture della realtà e le tipologie di intervento possibili nei vari contesti sociali tipici dell'era contemporanea (ad es. social network, forum, ecc.).

Abilità comunicative
Lo studente e la studentessa saranno in grado di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il linguaggio specifico appropriato alle diverse situazioni. In particolare, sarà in grado di interagire in maniera efficace con ulteriori esperti del settore (ad es. colleghi, psicologi senior, educatori, medici, operatori sociali, ecc.) attraverso l'uso di un linguaggio scientifico e di strumenti di comunicazione tecnici (relazioni, comunicati, riunioni, report valutativo-diagnostici, ecc.).
Saprà utilizzare in forma scritta e orale anche la comunicazione in lingua inglese di settore e saprà adattare i propri interventi (in presenza, online, scritti, orali, ecc.) a seconda dell'interlocutore. Inoltre, avrà la capacità di adottare un linguaggio divulgativo che permetta di interloquire con competenza con i diversi tipi di utenti dei servizi che potrà fornire.

Capacità di apprendimento
L'insegnamento rappresenta un'esperienza per apprendere i principi fondamentali e gli strumenti di base relativi ai processi psicosociali che caratterizzano la vita delle persone e le dinamiche dei gruppi sociali. L'utilizzo di attività interattive e basate anche sul confronto gruppale stimoleranno gli studenti e le studentesse a definire in maniera dinamica i propri obiettivi di apprendimento, a realizzare processi di autoapprendimento continuo, ad utilizzare attività di costante raccolta delle informazioni relative agli studi sul settore della psicologia sociale.
Periodicamente saranno curate attività attraverso le quali gli studenti e le studentesse potranno individuare autonomamente gli apprendimenti maturati, gli ulteriori obiettivi di studio, eventuali altre esperienze di apprendimento integrate parallele e future. In questo modo, sapranno definire ed integrare ulteriori attività di apprendimento orizzontali (anche fuori del contesto universitario) con quelle verticali (il corso di laurea magistrale e/o altre esperienze di formazione post-laurea).

Programma didattico

1 - Le definizioni e le origini storico-culturali della disciplina
2 - Le principali teorie: la psicologia sociale nordamericana
3 - La prospettiva cognitivista
4 - L'interazionismo
5 - La teoria dell'apprendimento sociale
6 - La nascita del sé sociale
7 - Il mantenimento del sé sociale
8 - I processi di autoregolazione e di autocontrollo
9 - L'autoefficacia
10 - L'autostima
11 - Il disimpegno morale
12 - L'attribuzione causale e il locus of control

13 - La cognizione sociale
14 - Le rappresentazioni sociali
15 - Gli atteggiamenti sociali
16 - I pregiudizi
17 - Gli stereotipi
18 - L'influenza sociale e il conformismo
19 - L'obbedienza e l'autorità
20 - I gruppi sociali
21 - Il gruppo dei pari
22 - La leadership
23 - Categorizzazione e relazioni intergruppi
24 - Interazione sociale e relazioni intergruppi
25 - Aggressività
26 - Il comportamento antisociale
27 - Il bullismo
28 - La d'individuazione
29 - L'effetto Lucifero
30 - Il comportamento prosociale
31 - L'eroismo
32 - La comunicazione sociale e il linguaggio
33 - Le principali teorie sullo sviluppo del linguaggio
34 - La comunicazione sociale secondo l'approccio strategico
35 - L'approccio strategico alla comunicazione
36 - L'azione deviante comunicativa
37 - I conflitti sociali
38 - Le nuove forme di pregiudizio
39 - La cultura come processo dialogico
40 - La psicologia ambientale e architettonica
41 - Buone prassi per progettare ambienti interni
42 - Impatto degli spazi verdi e delle aree blu sul benessere
43 - I profili criminogeni complessi
44 - Gli autori di reato a sfondo sessuale
45 - Il minore deviante
46 - La psicologia sociale criminologica
47 - La psicologia sociale: basi e prospettive
48 - La violenza di genere

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il

percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Petruccelli I. (2010), Introduzione alla psicologia dello sviluppo social. Milano: Franco Angeli.
  - Villano P. (2016), Psicologia sociale. Bologna: Il Mulino.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI E COMUNICATIVI	
Settore scientifico disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Francesco Vigneri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella d'introdurre gli studenti alla comprensione sociologica dei fenomeni culturali e comunicativi. In particolare, intende fornire anche mediante la visione di testi visivi e di design adeguate conoscenze ri guardo alle tecniche e ai contenuti propri delle diverse forme assunte dalla comunicazione. Per tale motivo riteniamo sia fondamentale compiere un excursus che, partendo dalla nascita delle metropoli e dei fenomeni economici e culturali ottocenteschi, intenda giungere e centrare la sua azione soprattutto sui contemporanei processi comunicativi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il percorso formativo intende offrire allo studente gli strumenti per la comprensione del retroterra storico e sociale sul quale innestare lo studio della società nell'epoca dell'industria culturale. Al centro del corso anche la comprensione dei mutamenti intercorsi tra individuo e gruppi sociali soprattutto in relazione ai media. Per tale motivo divengono fondamentali lo studio comparato dei testi audio visivi e dei fenomeni sociali da essi attivati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso prevede videolezioni progettate in modo tale da fornire una solida base di competenze culturali, teoriche e metodologiche, utili a far acquisire allo studente le capacità critiche necessarie per esercitare l'analisi dei fattori economico sociale presenti nella contemporaneità. Fondamentale, in tal senso, operare secondo una prospettiva inter disciplinare che guardi anche alla psicologia sociale, alla sociosemiotica, all'estetica del design e della moda, a vantaggio di una visione culturale d'insieme dei fenomeni non meramente statica e centrata sul particolare.

Autonomia di giudizio
Al fine di sviluppare nello studente un approccio critico verso i processi culturali è fondamentale accrescere in lui le capacità analitiche in grado di orientarlo nella lettura delle questioni aperte nel mondo contemporaneo dalle nuove forme della comunicazione e, in particolare, quelle relative al mondo social. Lo scopo è quello di accentuare nello studente le competenze utili ad agevolare la comprensione comparativa delle similitudini e delle differenze tra forme mediatiche del passato e del presente, ma sempre a vendo ben chiaro l'impatto che essi hanno nella e sulla società attuale.

Abilità comunicative
L'audiovisione del materiale didattico suggerito e l'ascolto delle lezioni ha lo scopo di consentire agli
studenti di argomentare con lessico preciso e appropria to al tema e alla disciplina.

Capacità di apprendimento
Gli argomenti e i concetti trattati nel corso delle videolezioni dovranno essere ampliati dagli studenti e rielaborati al termine del percorso di studi, grazie anche ad un lavoro di ricerca il tutto a beneficio di una più consapevole analisi dei fenomeni storico sociologici per la comprensione dei processi sociali e culturali in atto.

Programma didattico

1 – Che cos'è la cultura
2 – Cultura e mondo sociale
3 – Creazione culturale
4 – Subculture e innovazione culturale
5 – Produzione e distribuzione culturale
6 – Industria culturale politica
7 – Piattaformizzazione delle produzioni culturali
8 – Digitalizzazione dell'intermediazione culturale
9 - Georg Simmel: massa, individuo e interazione sociale
10 - approfondimento su tema specifico e impostazione ricerca/1
11 - lo sguardo sulla città: Aurora di F. W. Murnau
12 - i rapporti tra media, individuo e dittatura
13 - la Scuola di Francoforte
14 - la radio, una "scatola" alla portata di tutti
15 - Walter Benjamin e lo shock. Tra metropoli e cinema
16 - la nascita del media televisivo
17 - Thomas Kuhn e i paradigmi scientifici
18 - dal testo al contesto
19 - approfondimento su tema specifico e sviluppo ricerca/2
20 - il messaggio nel contesto culturale, economico e sociale
21 - Marshall McLuhan e gli strumenti del comunicare
22 - storia sociale della comunicazione
23 - arte e creatività visti dalla sociologia. Modelli e schemi interpretativi
24 - l'industria culturale da Adorno a Guy Debord
25 - approfondimento su tema specifico e revisione ricerca/3
26 - the linguistic turn –la svoltalinguistica
27 - le teorie e le tecniche delle comunicazioni di massa -il concetto codice e decodifica
28 - la realtà e il suo simulacro. Jean Baudrillard
29 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/1
30 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/2
31 - le convergenze culturali –convergence culture
32 - il riuso culturale di contenuti ed espressioni
33 - nuovi media tra selfie, social network e motori di ricerca
34 - approfondimento su tema specifico e conclusione ricerca/4
35 - il potere e l'uso "socievole" dei media
36 - sociologia e cultura visuale –visual culture

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI PRODOTTO	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	In corso di selezione
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si prefigge l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti conoscitivi e metodologici necessari per comprendere gli aspetti e le tematiche che interessano la cultura del progetto di design.
L'ambito disciplinare comprende la progettazione dei nuovi prodotti industriali in grado di rispondere alle nuove esigenze e molteplici opportunità d'uso dell'abitare contemporaneo.
Lo studente dovrà acquisire una metodologia che sia di guida nelle scelte di natura tecnico-progettuale, che si rapportano alle condizioni del contesto nel quale si interviene e che siano appropriate ad ogni caso specifico e alle differenti richieste del mercato. Il risultato ultimo è quello di acquisire conoscenze teoriche e tecniche, metodologiche e strumentali per sapersi orientare all'interno dell'articolato processo progettuale e produttivo. Si intende formare così una figura di designer che sia cosciente e capace di gestire la dimensione 'materiale' degli artefatti industriali.
I contributi teorici, lo studio dei designer che operano nella contemporaneità e la lettura di alcuni progetti esemplificativi avranno come obiettivo l'approfondimento degli elementi metodologici di base per la scelta consapevole delle soluzioni progettuali da adottare in relazione al concept, alle richieste esigenziali, alla compatibilità ambientale e agli esiti formali e costruttivi dei prodotti di design.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione dei temi trattati e avrà allenato la capacità di osservazione e di riflessione sul rapporto tra forma, uso e funzione degli artefatti

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente avrà sviluppato la capacità di applicazione delle conoscenze in maniera da dimostrare un approccio professionale al processo progettuale

Autonomia di giudizio
Lo studente avrà sviluppato le capacità di analisi e di ideazione delle qualità fisiche e sensoriali degli oggetti e dimostrato la capacità di raccogliere e interpretare i dati ritenuti utili alle diverse fasi di sviluppo del progetto

Abilità comunicative
Lo studente saprà comunicare in modo chiaro e privo di ambiguità informazioni, idee, problemi e soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti

Capacità di apprendimento
Lo studente avrà sviluppato e allenato quelle capacità di apprendimento che sono necessarie per proseguire gli studi successivi con un alto grado di autonomia.

Programma didattico

1 - Il ruolo e le competenze del designer. opposte visioni a confronto
2 - Empatia e design: un riesame
3 - Forma e funzione / arte e tecnica
4 - Metodologia del progetto
5 - Sempering: le azioni del fare nel design. una metodologia progettuale nel...
6 - Redesign: la riprogettazione dei grandi classici
7 - Il design democratico
8 - Dall' artigiano al maker
9 - Esercizi di stile di un design 'combinatorio': il lavoro di Cesare Leona...
10 - L'economia dell'oggetto nell'opera di Achille castiglioni. l'unità minima ...
11 - Il progetto per la sostenibilità
12 - I materiali e la sperimentazione
13 - Interazione e intelligenza: oggetti smart e internet of things
14 - Dematerializzazione, virtualizzazione, contesto tecnologico
15 - La cultura del progetto nel rapporto tra azienda e designer
16 - Sistemi di oggetti
17 - Design driven innovation
18 - La trasformabilità degli oggetti
19 - Emotional design
20 - 10 principi di buon design
21 - Interdisciplinarità: le competenze multiple del designer
22 - Innovazione e utopia
23 - Konstantin Grcic
24 - Nendo design
25 - Michele de lucchi
26 - Jasper Morrison
27 - Ross Lovegrove. la forma del futuro
28 - Edward Barber & Jay Osgerby
29 - Michael Anastassiades
30 - Patricia Urquiola
31 - Paolo Ulian
32 - Marc Newson
33 - Roman ed Erwan bouroullec
34 - Francesco Faccin
35 - Vincent van Duysen
36 - Giacomo Moor
37 - Lorenzo Damiani
38 - Carlo Contin
39 - Ron Arad
40 - Fabio novembre
41 - Forma fantasma
42 - Sebastian Bergne
43 - Martino Gamper
44 - Marc Sadler
45 - Giulio Iacchetti
46 - Luca Nichetto
47 - Fernando e Humberto campana
48 - Gumdesign
49 - Odoardo Fioravanti
50 – Brogliato Traverso
51 - Il progetto di design di uno sgabello Ikea
52 - Il progetto di uno sgabello: un metodo di lavoro
53 - Lo sgabello nel design: anni '20-'50
54 - Lo sgabello nel design: anni '60-'70
55 - Lo sgabello nel design: anni '80-'90
56 - Lo sgabello nel design: anni 2000-2009
57 - Lo sgabello nel design: anni 2010-2019
58 - La filosofia Ikea nel progetto di uno sgabello
59 - Materiali e tecnologie Ikea nel progetto di uno sgabello
60 - Gli sgabelli Ikea

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Maria Palazzo
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire le conoscenze teoriche e gli strumenti tecnico-professionali per la gestione strategica ed operativa dell'impresa al fine di competere in un contesto ambientale e sociale sempre più complesso.
Il programma consentirà allo studente di sviluppare le capacità necessarie all'interpretazione dei fenomeni aziendali declinati per aree funzionali e ad utilizzare i più diffusi strumenti inerenti i processi gestionali. In particolare, nella prima parte dell'insegnamento sono approfondite le conoscenze e competenze alla base del sistema impresa, dell'ambiente competitivo e dell'analisi di settore; nella seconda parte sono fornite le più significative tecniche e metodologie per applicare tali conoscenze, anche alla luce di un modello di business centrato sulle esigenze delle start up nell'ottica della sostenibilità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere la struttura ed il funzionamento del sistema impresa e per individuare i fenomeni critici del contesto ambientale e competitivo di riferimento. Specifica attenzione è dedicata al processo di pianificazione strategica sia a livello corporate che di area di business, nonché all'analisi delle variabili da valutare nei percorsi di crescita dell'impresa. Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa e gli stakeholder di riferimento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
L'insegnamento, mediante l'impiego di tecniche e metodologie gestionali (analisi di matrici strategiche, studio di diversi modelli di business, presentazione di casi aziendali, esercitazioni e verifiche in itinere), consente allo studente di applicare le conoscenze teoriche di base acquisite, in differenti contesti di settore e di individuare, a fronte delle criticità riscontrate, un metodo pe la soluzione delle problematiche d'impresa.

Autonomia di giudizio
Lo studente, anche tramite il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione all'analisi della soluzione che il manager e/o l'imprenditore intende prendere ai fini della sopravvivenza, gestione, crescita dell'impresa.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare. Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente e la conseguente correzione) e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

Programma didattico

1 - Contesto-micro e macroambiente
2 - Risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale
3 - Skills e competenze al servizio del management
4 - Proattività, reattività e vantaggio competitivo
5 - Decision-making process e compiti del management
6 - Processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management
7 - Innovation management definizioni e punti cardine
8 - Innovation management: problemi di definizione
9 - Management innovativo. modelli di innovazione
10 - Innovare il processo di gestione
11 - Management in pratica applicazioni in diversi ambiti
12 - Gestione d'impresa: differenze tra paesi
13 - Imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali
14 - Gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica
15 - Gestione d'impresa e innovazione di prodotto
16 - Dalla strategia alla tattica
17 – L'analisi strategica: caratteristiche e definizioni
18 - La pianificazione strategica
19 - Gli schemi organizzativi
20 - La progettazione organizzativa
21 - La strategia corporate
22 - Crescita: un momento strategico
23 - Focus sulla strategia di diversificazione
24 - Focus sul vantaggio competitivo
25 - Fattori critici di successo e vantaggio competitivo
26 - Le strategie competitive
27 - La catena del valore
28 - L'analisi dei concorrenti
29 - La struttura del settore
30 - Le barriere all'entrata e all'uscita
31 - I modelli di portafoglio
32 - Le implicazioni strategiche delle matrici
33 - Il piano di marketing
34 - Il piano operativo
35 - Le fonti finanziarie
36 - Il sistema di controllo

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie

ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - F. Fontana, M.Caroli, Economia e Gestione d'Impresa, McGrawHill, 2017.
  - A. Kingsley Borello, Excellent Business Plan, Hoepli, 2015.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DIRITTO COMMERCIALE	
Settore scientifico disciplinare	GIUR-02/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	Gianluca Tarantino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire gli elementi di base di conoscenza in relazione alla disciplina dell'imprenditore, delle società di persone e di capitali.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per comprendere gli aspetti principali degli istituti che regolano il diritto commerciale in riferimento all'imprenditore, alle società di persone e di capitali. Il programma nel suo complesso intende offrire una conoscenza di base sui principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario. Specifica attenzione è dedicata alla Governance e ai sistemi di controllo che interessano le società di persone e le società di capitali. Alcune lezioni sono poi dedicate alle nuove forme di s.r.l. recentemente introdotte, alle società cooperative, ai gruppi di società, nonché ai principi che regolano il funzionamento del mercato mobiliare.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso è finalizzato a fornire strumenti di analisi e comprensione dei meccanismi di funzionamento dei principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario.

Autonomia di giudizio
Attraverso la ricognizione dei diversi strumenti giuridici, lo studente potrà migliorare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione alla selezione degli atti rilevanti per le varie decisioni dell'impresa.

Abilità comunicative
La presentazione dei profili tecnici connessi al diritto commerciale sarà svolta in modo da consentire l'acquisizione della padronanza di un linguaggio tecnico e di una terminologia specialistica adeguati. Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolato attraverso la didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente) e i momenti di videoconferenza attivati.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di questionari per ogni videolezione, oltre ad eventuali esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (documenti ufficiali, articoli di riviste e quotidiani economici) in modo da sviluppare le capacità applicative.

Programma didattico

1 - Introduzione al diritto commerciale
2 - La nozione di imprenditore
3 - L'imprenditore commerciale
4 - L'imprenditore agricolo
5 - L'azienda
6 - I segni distintivi
7 - La concorrenza sleale
8 - Le scritture contabili
9 - Gli enti non profit e le altre categorie di imprenditori
10 - Concorrenza e antitrust
11 - Società: principi generali
12 - Società e figure affini
13 - La società semplice
14 - Società in nome collettivo: profili patrimoniali
15 - Società in nome collettivo: amministrazione e responsabilità dei soci
16 - La società in accomandita semplice
17 - La società per azioni: introduzione e caratteri generali
18 - La costituzione della s.p.a.
19 - Conferimenti, capitale e patrimonio nella s.p.a.
20 - Le azioni
21 - Categorie di azioni e strumenti finanziari
22 - L'assemblea nel sistema tradizionale
23 - Lo svolgimento dell'assemblea e le deleghe di voto
24 – L'invalidità delle delibere assembleari
25 - L'organo di amministrazione della s.p.a.: caratteri generali
26 - Consiglio di amministrazione e organi delegati
27 - Il potere di rappresentanza degli amministratori
28 - La responsabilità degli amministratori verso la società
29 - La responsabilità degli amministratori ex art. 2394 e 2395 c.c.
30 - Sistemi di amministrazione e controllo alternativi (monistico e dualistico)
31 - Il ruolo del collegio sindacale
32 - Le responsabilità esclusive e concorrenti dei sindaci
33 - Controllo contabile e controlli esterni
34 - Le modifiche dello statuto: il recesso del socio
35 - L'aumento di capitale
36 - La riduzione del capitale sociale
37 - Le obbligazioni
38 - La struttura del bilancio di esercizio
39 - Lo scioglimento della società
40 - Liquidazione ed estinzione della società
41 - La società in accomandita per azioni
42 - La s.r.l.: profili generali
43 - I conferimenti dei soci nella s.r.l.
44 - La partecipazione del socio: la quota
45 - Il trasferimento della quota nella s.r.l.
46 - L'amministrazione e controlli nella s.r.l.
47 - Le decisioni dei soci nella s.r.l.
48 - Il recesso e l'esclusione del socio nella s.r.l.
49 - La modificazione dell'atto costitutivo nella s.r.l.
50 - I titoli di debito e i finanziamenti dei soci
51 - Le nuove forme di s.r.l.
52 - Le società cooperative: caratteristiche generali e struttura finanziaria
53 - Le società cooperative: amministrazione e controlli
54 - I rapporti di partecipazione e i gruppi di società
55 – L'attività di direzione e coordinamento
56 - La trasformazione
57 - La fusione
58 - La scissione
59 - Le società quotate: profili generali
60 - Il mercato mobiliare e l'appello al pubblico risparmio

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Gianfranco Campobasso, Diritto Commerciale Vol. 1 e 2, Ultima Edizione, UTET GIURIDICA, Torino, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico
  - Mario Campobasso, Manuale di Diritto Commerciale, Ultima Edizione, Utet Giuridica, Wolters Kluwer Italia s.r.l., Milano, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-08/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Maria Zifaro
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il discente acquisirà competenze sui principali temi delle politiche di gestione, sviluppo e valutazione e valorizzazione delle Risorse Umane. In particolare, saranno affrontati i temi del ruolo delle persone (competenze professionali specifiche e soft skills), delle relazioni e della valorizzazione delle risorse umane, con una particolare attenzione agli strumenti ed ai modelli organizzativi in una logica di sistemi imprenditoriali e gestionali in forte evoluzione (impresa tradizionale vs innovativa mix generation con impatto social e startup).Il processo di apprendimento porterà il discente ad acquisire una specifica competenza del settore del turismo- cultura (entrepreneurship, organizzazione tradizionali e innovative e gestione risorse umane).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso intende fornire le conoscenze di base metodologiche degli strumenti teorici e applicativi per comprendere il funzionamento dell'organizzazione e delle relazioni che si attivano.

Un'attenzione specifica è dedicata, da un lato, al settore turismo e cultura e, dall'altro, alle competenze distintive di chi vuole fare impresa (modello tradizionale e innovativa start up) in coerenza con la mission dell'Ateneo e agli strumenti a disposizione dell'imprenditore per una efficace gestione delle risorse umane.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studio di tali tematiche permetterà allo studente di operare in organizzazioni in una prospettiva evolutiva verso la digital economy (valore delle "Reti", il legame con il territorio e il valore della sostenibilità), pianificare le risorse umane con particolare attenzione alla motivazione e all'engagement nello sviluppo della produttività aziendale e alla creazione di imprese.

Autonomia di giudizio
Lo studio degli strumenti manageriali, in un'ottica critica applicativa e dinamica, affiancato da esempi ed esercitazioni, con testimonianze di imprenditori e manager, permetterà allo studente di acquisire e migliorare la propria capacità di giudizio. In questo modo egli sarà capace di comprendere quale strumento è più appropriato all'analisi in oggetto e come interpretare correttamente i risultati ottenuti, analizzare quale struttura organizzativa risulti maggiormente efficace nella gestione delle risorse umane e per il risultato economico. Il corso avvia lo studente verso una nuova capacità di valutare i processi di innovazione e di cambiamento organizzativo che sono evidenti nelle organizzazioni moderne.

Abilità comunicative
La presentazione e il commento durante il corso di casi aziendali, anche attraverso web conference, permettono di acquisire un linguaggio tecnico appropriato e di una terminologia specialistica adeguata all'argomento.
Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolata attraverso la didattica interattiva, con la redazione di elaborati da parte dello studente e l'accesso alle videoconferenze.
Si forniscono inoltre le basi tecniche di alcuni strumenti di Project Management per migliorare e stimolare le capacità comunicative e progettuali, con una significativa attenzione a come utilizzare i social e la digital Innovation per rafforzare la cultura del "Valore della Rete".

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati.
La realizzazione di web conference con qualificati rappresentanti del Sistema delle Imprese e manager (focus start up e Turismo), per stimolare il discente a collegare quanto appreso a modelli applicativi reali (sapere vs saper fare).
Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti ufficiali, articoli di riviste e link a siti specifici, permettono di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

Programma didattico

1 - Elementi di organizzazione aziendale
2 - Importanza delle organizzazioni
3 - La cultura organizzativa
4 - La prospettiva dei sistemi aperti
5 - Le organizzazioni come sistemi aperti
6 - La teoria delle contingenze
7 - La teoria delle dipendenze dalle risorse
8 - La teoria dei costi di transazione
9 - La teoria modernista
10 - La teoria neo-modernista
11 - Evoluzione della teoria manageriale
12 - La teoria post-moderna
13 - Elementi di progettazione organizzativa
14 - Elementi di progettazione organizzativa
15 - La struttura organizzativa ed il modello di mintzberg
16 - Le strutture organizzative elementari
17 - La struttura organizzativa funzionale
18 - La struttura organizzativa divisionale
19 - La struttura organizzativa a matrice
20 - La struttura organizzativa orizzontale
21 - La struttura organizzativa a rete
22 - La struttura organizzativa ibrida
23 - Cambiamento organizzativo
24 - Evoluzione della funzione risorse umane
25 - Il processo di formazione
26 - Analisi e progettazione del lavoro
27 - Pianificazione delle risorse umane
28 - Reclutamento delle risorse umane
29 - Valutare il contributo delle persone
30 - La valutazione delle prestazioni
31 - La valutazione delle posizioni
32 - La valutazione del potenziale
33 - La valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership
34 - Le teorie contingenti della leadership
35 - Il modello full range della leadership
36 - Prospettive sulla leadership
37 - Il diversity management
38 - Il diversity management: una sfida aziendale

39 - Il processo di implementazione del diversity management
40 - L'importanza della conoscenza per le organizzazioni
41 - Riflessioni sul concetto di comunicazione
42 - La business ethics nella funzione di comunicazione dell'organizzazione aziendale
43 - La nuova rilevanza della comunicazione interna
44 - Il piano di comunicazione
45 - L'informazione, la comunicazione interna e il clima aziendale
46 - L'evoluzione dei sistemi informativi nelle organizzazioni
47 - La tecnologia come risorsa strategica
48 - Il crm come metodologia per la comunicazione organizzativa

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

2. Curriculum: Design della Moda

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	MATH-03/A	Matematica per il design	6
	BASE	IIND-07/A	Fisica tecnica industriale e ambientale	6
	BASE	CEAR-08/D	Metodologia del design	12
	BASE	CEAR-08/D	Design della moda 1	14
	BASE	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea e delle arti applicate	8
	BASE	CEAR-10/A	Disegno e modellistica	8
	CARATTERIZZANTI	INFO-01/A	Informatica per il design	6
II	BASE	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Design della moda 2	14
	CARATTERIZZANTI	CEAR-09/C	Design degli interni e allestimenti degli spazi espositivi	8
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Comunicazione multimediale del progetto	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Disegno tecnico e rappresentazione	6
	CARATTERIZZANTI	IIND-03/B	Tecniche e metodi di rappresentazione del progetto	6
	CARATTERIZZANTI	PSIC-03/A	Psicologia sociale	8
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Sociologia dei processi sociali e comunicativi	6
III	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Sintesi finale del progetto di moda	10
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6
	AFFINI	GIUR-02/A	Diritto commerciale	10
	AFFINI	ECON-08/A	Organizzazione aziendale	8
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	4
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	4
	TOTALE			**180**

Schede didattiche dei singoli insegnamenti

La progettazione didattica di dettaglio dei singoli insegnamenti avviene, da parte dei docenti sotto la supervisione del coordinatore del Corso di Laurea, attraverso compilazione delle schede di progettazione. Gli insegnamenti a scelta vengono pianificati ogni entro giugno dell'anno solare di inizio dell'attività accademica.

Di seguito si presentano le schede di progettazione didattica dei singoli corsi per ordine di anno accademico.

MATEMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	MATH-03/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giordano Bruno
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli studenti i principali strumenti delle scienze della complessità e dell'approccio sistemico, insieme alla conoscenza della logica dell'incerto. In particolare, sarà approfondito l'aspetto dell'inferenza probabilistica. Dopo aver introdotto la cardinalità dei numeri naturali, razionali e reali, e aver richiamato i concetti di successione numerica, del suo limite, e di serie numerica e di quelli di limite, derivata e integrale di una funzione, saranno trattate le principali distribuzioni probabilistiche. Saranno trattati, infine, il teorema centrale limite e il campionamento statistico, allo scopo di apprenderne un utilizzo critico.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione di come vanno studiati e trattati i fenomeni complessi. Inoltre, ci si propone di apprendere a muoversi e saper valutare in condizioni di incertezza. In particolare, come modificare coerentemente le proprie valutazioni sulla base di nuove informazioni.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento nel campo dei sistemi complessi e in quello probabilistico, in particolare al fine di poter effettuare previsioni.

Autonomia di giudizio
Tutto il corso è centrato sull'acquisizione della capacità di effettuare valutazioni personali, sulla base delle informazioni di cui si è in possesso, seguendo una logica fondata sulla "coerenza" secondo l'insegnamento del matematico Bruno de Finetti.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1 - La matematica della complessità: non linearità, ordine-disordine, organizzazione, caos
2 - Il concetto di sistema. Dagli insiemi ai sistemi
3 -Il ruolo dell'osservatore
4 -Sistema come fenomeno di Emergenza
5 -Apertura e chiusura sistemiche
6 – Approccio sistemico
7 -Modelli di auto-organizzazione
8 -Eventi e loro operazioni
9 - Probabilità di un evento: significato e sua misura
10 - Valutazioni di probabilità in casi particolari
11 -Partizioni. Additività della probabilità
12 -Numeri aleatori e loro previsione
13 - Varianza e scarto standard di un numero aleatorio
14 -Eventi condizionati e probabilità condizionate
15 -Probabilità composte
16 -Inferenza probabilistica
17 -Distribuzioni binomiale e ipergeometrica
18 - Scambiabilità
19 -Test di ipotesi
20 -Insiemi di numeri
21 -Successioni numeriche e limiti di successioni
22 -Operazioni tra limiti. Infinitesimi e infiniti
23 - Serie numeriche
24 -Funzioni e limiti di funzioni
25 - Limiti di funzioni e funzioni continue
26 - Limiti particolari e proprietà delle funzioni continue
27 -Calcolo differenziale
28 -Differenziabilità
29 - Conseguenze dei teoremi fondamentali del calcolo differenziale. Asintoti
30 -Integrazione indefinita
31 -Integrazione definita
32 -Distribuzioni di probabilità discrete
33 -Distribuzioni continue di probabilità
34 -Distribuzioni multiple
35 - Teorema centrale e rette di regressione
36 - Campionamento statistico e stima di parametri

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.

In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Romano Scozzafava, Incertezza e probabilità, Zanichelli

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

FISICA TECNICA INDUSTRIALE E AMBIENTALE	
Settore scientifico disciplinare	IIND-07/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Filippo Busato
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli allievi, attraverso l'applicazione dei principi della termodinamica ed il calcolo delle proprietà delle sostanze pure nei loro stati di aggregazione e delle relative miscele, la capacità di codificare e quantificare anche con esempi applicativi, le interazioni energetiche tra sistemi termodinamici, sia chiusi che aperti, e l'ambiente circostante. Cenni sui principali cicli termodinamici- diretti ed inversi- di conversione energetica ed esempi di componenti.
Gli allievi apprenderanno le leggi che governano i meccanismi di trasmissione del calore e saranno in grado di calcolare gli scambi termici tra sistemi in diverse condizioni operative. Esempi applicativi per le più diffuse tipologie di scambio negli impianti o negli edifici saranno discussi in termini energetici.
Il bilancio termico del corpo umano in termini di parametri per il benessere e relativa metrologia con particolare riguardo alle proprietà dei tessuti saranno occasione di parametrizzazione anche energetica ed impiantistica.
Le normative internazionali per prodotti e processi e le relative valutazioni in termini di conformità e di marchi produttivi o di qualità saranno esemplificate per il caso del comparto del tessile.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'obiettivo del corso è offrire allo studente la capacità di leggere e interpretare i principi fisici che determinano i cambiamenti delle caratteristiche dei materiali impiegati nei processi produttivi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di approcciare a problemi di termodinamica di base e alla risoluzione di tematiche relative a processi di trasformazione di energia e trasmissione del calore. In dettaglio, lo studente sarà in grado di valutare l'efficienza delle principali macchine dirette o inverse, e determinare i flussi di calore associati a fenomeni di conduzione, convezione e irraggiamento, tipiche dei processi produttivi. Lo studente sarà, altresì, in

grado di determinare le trasformazioni necessarie al trattamento dell'aria negli ambienti e le caratterizzazioni dei prodotti e relativa normativa internazionale.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare e dopo adeguata analisi i processi industriali e a esprimere un giudizio sulla loro efficienza e sulle possibili implementazioni nella catena produttiva.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

Introduzione
1 - Introduzione alla termodinamica e alla termofluidodinamica
2 - Il Sistema internazionale SI delle Unità di Misura
3 - SI: errore ed incertezza, analisi dimensionale, tabelle conversione, cifre significative
Termodinamica Applicata
1 - Concetti e definizioni di base
2 - Sistemi chiusi: bilancio di massa
3 - Sistemi chiusi: bilancio di energia
4 - Termodinamica degli stati: la superficie caratteristica
5 - Termodinamica degli stati: proiezioni della superficie caratteristica relazioni, grafici e tabelle per il calcolo delle proprietà
6 - Stato termodinamico dei sistemi: esempi applicativi
7 - Esempi applicativi di gas ideale e loro miscele aria umida
8 - Sistemi aperti: bilancio di massa
9 - Sistemi aperti: Bilancio di energia
10 - Il modello di gas perfetto
11 - Miscele di gas ideali e aria umida
12 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi chiusi
13 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi aperti
14 - Bilancio di entropia per sistemi chiusi
15 - Il bilancio di entropia per sistemi aperti
16-Irreversibilitàe macchine termiche, la macchina di Carnot
Macchine
1 - I componenti delle macchine termiche
2 - Macchine e trasmissione del calore
3 - Macchine a vapore: Ciclo Rankine
4 - Macchine frigorifere a compressione di vapore
5 - Pompe di calore
Trasmissione del calore
1 - Trasmissione del calore: la Conduzione
2 - Le leggi della conduzione
3 - La convezione forzata
4 - La convezione naturale
5 - Il meccanismo dell'irraggiamento termico
6 - Irraggiamento: leggi e applicazioni
Benessere e psicrometria
1 - Bilancio energetico del corpo umano e benessere termo-igrometrico
2 - Relazione di Fanger e parametri per il benessere
3 - I parametri dell'aria umida e il diagramma psicrometrico
4-Trasformazioni e trattamenti dell'aria umida negli impianti
Norme qualità
1 - La normativa tecnica nel tessile e nella moda: le etichettature
2 - La normativa tecnica internazionale e gli accordi di mutuo riconoscimento: norme volontarie e cogenti

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

METODOLOGIA DEL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	12 CFU
Docente	Carla Farina
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso di Metodologia del design ha l'obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale.
Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche. Ci si confronta altresì su come con i 'materiali' costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell'azione progettuale.
Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell'arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; I rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.

Autonomia di giudizio
Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le

connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.

Abilità comunicative
Il materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1. Cosa È Il Design
2. Storia del Design: Protodesign
3. Henry Van De Velde, Esordi
4. H. Van De Velde L'accademico
5. H. Van De Velde L'architetto
6. Il Teorico Van De Velde
7. La Nuova Citroën
8. La Storia Del Bauhaus
9. Bauhaus: La Didattica
10. Il Metodo Progettuale Munari
11. La Scuola Di Ulm
12. Storia del Design: La Rivoluzione
13. Storia del Design: Le Invenzioni
14. Storia del Design: Aeg-Ford
15. La Francia di Le Corbusier
16. Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet
17. Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del design sovietico
18. Il Rapporto Designer-Industria negli Stati Uniti degli anni 30'
19. Il Design dell'esperienza
20. Il Post-Modern
21. Il Progetto come problema
22. Il Design come forma simbolica per la ricerca di una nuova identità
23. Progetto, produzione e comunicazione nell'Europa Centro Orientale
24. London Design
25. Stefano Giovannoni. Il Design dei codici affettivi
26. Il Colore delle superfici e dello spazio: la Bisazza tra Arte, Architettura e Design
27. Karim Rashid. Il Design dell'eccesso
28. Design and Mass Customization: l'industria della piccola serie
29. Light Design e artefatti mutanti
30. Il Design del Benessere
31. Philippe Starck. L'archistar al servizio del design democratico
32. I Fratelli Bouroullec. Il Design come ricerca senza confini
33. Ron Arad – Il Design come esplorazione
34. La nascita del design in Italia: una questione di stile
35. La Triennale di Milano: il design in mostra
36. Il mobile razionalista - Marcel Breuer: Maestro d'innovazione
37. Design Scandinavo e organicismo
38. Comunicare il Design: le riviste e le mostre del design
39. Il Compasso d'Oro
40. I protagonisti: Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale
41. I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg
42. I protagonisti: De Pas, D'Urbino, Lomazzi. Creatività ed ironia
43. I protagonisti: I Castiglioni e il Ready Made
44. Sarfatti, Castiglioni e Sapper: Il design della luce
45. I protagonisti: Vico Magistretti artista della concretezza
46. I protagonisti: Marco Zanuso: un designer all'antica
47. I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda Danese
48. Il Design e l'industria: il caso dell'Olivetti
49. Tema di approfondimento. Design e impresa, design e imprenditore
50. Jean Prouvé. L'estetica della tecnologia
51. Design e materiali. Kartell plastica e plasticità
52. Design e materiali. Gaetano Pesce, Provocare la differenza
53. Design e materiali. Il caso Thonet
54. Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno
55. Il design al femminile: Eileen Grey, pioniera del design
56. Il design al femminile: Lilly Reich, la designer del Moderno
57. Il design al femminile: Charlotte Perriand. Designer anticonformista e all'avanguardia
58. Il design al femminile: Cini Boeri. Il design della funzione
59. Il design al femminile: Gae Aulenti, un universo creativo
60. Ingo Maurer, il poeta della luce
61. Alessandro Mendini. Postmoderno italiano
62. Humberto e Fernando Campana. Dal riuso all'invenzione

63. I protagonisti: Denis Santachiara, il design digitale
64. I protagonisti: Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato
65. I protagonisti: Enzo Mari, la coscienza del design
66. Elementi costitutivi del progetto: Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto
67. Tema di approfondimento: la moda come design. Issey Miyake, tra moda e design
68. Tema di approfondimento: la moda come design. RobertoCapucci, lo stupore della forma
69. Tema di approfondimento: design come innovazion. Invenzione creativa o progettualità
70. Elementi costitutivi del progetto: I Contesti del design
71. Alessandro Mendini. Il Design tra etica e metafisica
72. Andrea Branzi. Il Design tra teoria e prassi

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- Renato De Fusco, Storia del design, Laterza, 1985;
- Vittorio Gregotti, Il disegno del Prodotto industriale, Italia 186-1980, Electa, 1986; Milano; Inoltre:
- Domitilla Dardi, Vanni Pasca, Manuale di Storia del Design, Silvana Editoriale, 2019;
- Tonino Paris (a cura di), Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, 20.00.11 antologia il design italiano, Roma Design Più, 2012;
- Bruno Munari: Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale, Edizioni Laterza, 1981;
- Tomàs Maldonado, Disegno Industriale: un riesame, Feltrinelli, 1976;

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DELLA MODA I	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docenti	Clara Tosi Pamphili, Valentina Cavalera, Marco Elia
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.
Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il Corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l'abito o l'accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi. Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie

di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio

Autonomia di giudizio
Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di sé stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative
La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

Programma didattico

1 - Il saper "fare" nel design
2 - Arte e design
3 - Design sostenibile
4 - Design emozionale
5 - Innovazione e utopia del design italiano.
6 - Virtual design
7 - Internet of things
8 - Riscrittura del progetto di design
9 - Design trasformabile
10 - Il disegno per il design del prodotto
11 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria
12 - Come realizzare una scheda tecnica del prodotto
13 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto
14 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto
15 - La scelta dei materiali per il design: il legno
16 - La scelta dei materiali per il design: i metalli
17 - la scelta dei materiali per il design: le materie plastiche
18 - Le azioni del design: introduzione
19 - Le azioni del design: impilare
20 - Le azioni del design: intrecciare
21 - Le azioni del design: piegare
22 - Le azioni del design: connettere
23 - Le azioni del design: plasmare
24 - Le azioni del design: soffiare
25 - Le azioni del design: incidere
26 - Le azioni del design: disporre
27 - Il colore del prodotto di design
28 - Nozioni di storia del costume
29 - L'abito come oggetto autonomo
30 - Charles Frederick Worth
31 - Differenze fra abito e costume di scena
32 - Paul Poiret
33 - La moda moderna
34 - Madeleine Vionnet
35 - Moda e cinema
36 - Adrian e i costumisti di Hollywood
37 - Nozioni di storia del cinema
38 - Nozioni di storia della fotografia
39- La storia di -Vogue
40 - Nozioni di storia della moda
41 - L'abito per la borghesia
42 - Il dandy nella moda
43 - L'abito maschile inglese e italiano
44 – Mariano Fortuny e William Morris
45 - Orientalismo da Van Gogh a Issey Miyake
46 - Le arti applicate
47 - Gli artigiani del made in Italy
48 - Il processo creativo nella moda
49 - Collection book
50 - L'identità stilistica
51 - Cos'è la moda? introduzione al concetto di moda
52 - Vesti e differenze di luogo e di status
53 - Psicologia e moda
54 - Moda e lusso
55 - La moda e la figura del sarto
56 - Cenni storici sui canoni proporzionali della figura umana
57 - Il Rinascimento, nozioni di storia del costume

58 - Il barocco, nozioni di storia del costume
59 - Il rococò, nozioni di storia del costume
60 - Il disegno del figurino di moda
61 - Il colore
62 - Arte e moda
63 - Moda e teatro
64 - Elsa Schiaparelli
65 - Jeanne Lanvin
66 - Coco Chanel
67 - Cristobal Balenciaga
68 - Jean Patou
69 -Pierre Balmain
70 - Anne Fogarty
71 - Valentino Garavani
72 - Paco Rabanne
73 - Mary Quant
74 - Emanuel ungaro
75 - Sorelle Fontana
76 - Gianni Versace
77 - Stili orientali
78 - I distretti della moda
79 - Tecnica della gonna
80 - Tecnica del corpetto
81 - Tecnica della manica raglan, a chimono e a pipistrello
82 - Tecnica del pantalone classico
83 - Il vintage
84 - Introduzione alla progettazione dell'accessorio moda

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera

ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Enrica Morini, Storia della moda XVIII-XXI secolo, Skira;
  - Stefanella Sposito, Archivio tessile: 230 tessuti nella pratica degli stilisti, Ikon;
  - Antonia Susan Byatt, Pavone e rampicante. Vita e arte di Mariano Fortuny e William Morris, Einaudi;
  - Georg Simmel, La moda, SE;
  - Fernando Burgo, Il modellismo. Tecnica del modello sartoriale e industriale, Istituto di moda Burgo.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA E DELLE ARTI APPLICATE	
Settore scientifico disciplinare	ARTE-01/C
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Tommaso Evangelista
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Fornire allo studente un'ampia formazione e uno spettro di conoscenze che vedrà lo studio dei fenomeni artistici attraverso l'asse portante delle arti figurative e dell'architettura.
Agli studenti verranno forniti gli strumenti per analizzare le opere e i movimenti più significativi di ogni periodo storico, privilegiando il più possibile l'approccio diretto all'opera d'Arte.
Il programma si svolgerà analizzando le espressioni artistiche e architettoniche dal di là dell'Impressionismo, verso il Novecento, ai giorni nostri. Seguendo tale linea, si ripercorreranno le poetiche di artisti che hanno rappresentato, mostrato, plasmato, mutato o impiegato l'Arte per comprenderla, per cambiarla, per raccontarla, per stigmatizzarla e infine per salvarla.
Tali obiettivi risultano congruenti con quegli specifici del Corso di Storia dell'Arte Contemporanea e delle Arti applicate in quanto forniscono un'ampia formazione e competenze specifiche nell'ambito delle conoscenze del patrimonio storico-artistico internazionale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per: comprendere e descrivere con linguaggio appropriato le opere d' arte, in particolare pittoriche e architettoniche, nel loro linguaggio formale e nei loro elementi strutturali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso lo studente dovrà avere una chiara comprensione del rapporto tra le opere d'arte e la situazione storica in cui sono state prodotte, quindi dei molteplici legami con la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica, la religione.

Autonomia di giudizio
Inoltre, dovrà:
• collocare un'opera artistica o architettonica nel contesto storico-culturale, sia di riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d' uso e le funzioni, la committenza e la destinazione;
• acquisire confidenza con i linguaggi espressivi ed essere capace di riconoscere i valori formali non disgiunti dai significati, avendo come strumento di indagine e di analisi la lettura formale e iconografica;
• saper leggere le opere d'arte nei loro elementi compositivi e per poterle apprezzare criticamente;
• maturare la consapevolezza del grande valore culturale del patrimonio architettonico e artistico.

Abilità comunicative
Specifica attenzione sarà dedicata alla lettura delle opere d'arte (pittoriche e architettoniche), analizzate dal punto di vista del linguaggio e delle tecniche, del contesto storico, del significato espressivo e culturale.

Capacità di apprendimento
Attraverso tale analisi lo studente sarà in grado di comprendere e riconoscere stilisticamente anche opere coeve o minori.

Programma didattico

1- Oltre l'Impressionismo verso il Novecento
2 - Paul Gauguin
3 - Il Simbolismo e i Preraffaelliti francesi
4 - Percorso tematico del Simbolismo europeo
5 - L'arte delle Successioni in Europa.
6 - L'Art Nouveau
7 - Liberty, Modernismo catalano e arti decorative
8 - La nascita dell'Espressionismo
9 - I Movimenti dell'Espressionismo e i suoi protagonisti
10 - L'Espressionismo in Francia ed in Italia
11 - L'Espressionismo in Architettura
12 - Pablo Picasso e il Cubismo
13 - Il Futurismo
14 - Astrattismo
15 - Neoplasticismo e Bauhaus
16 - Le Avanguardie Russe e i suoi protagonisti
17 - Dentro le Avanguardie Russe
18 - Le Avanguardie artistiche le modernità ribelle
19 - Un'Architettura d'Avanguardia
20 - La Metafisica
21 - Gli altri artisti metafisici
22 - Surrealismo
23 - L'Art Déco
24 - Il Movimento Moderno
25 - Personaggi e opere del Movimento Moderno
26 - Percorsi monografici del Movimento Moderno
27 - Frank Lloyd Wright gli Stati Uniti e l'Architettura Organica
28 - Hugo Alvar Henrik Aalto
29 - L'ordine monumentale in europa
30 - Il rapporto con il Moderno degli anni Trenta
31 - L'Arte del Dissenso
32 - Il Nuovo Astrattismo
33 - il Nuovo Astrattismo in Europa
34 - Il New Dada e la Pop Art
35 - Arte Contemporanea
36 - Architettura Postmoderna
37 - Paolo Portoghesi e la chiesa della Sacra Famiglia di Salerno
38 - Architetti Postmoderni
39 - La Nuova Monumentalità
40 - L'Utopia Tecnologica
41 - Le Grandi Strutture
42 - Capolavori del Decostruttivismo
43 - Riflettori su: Eisenman, Tschumi e Coop Himmelblau
44 - Zaha Hadid, creatività che diventa poesia
45 - Le Architetture del duemila
46 - Richard Meier, nel segno della continuità
47 - Architettura e Musica: la forma del suono
48 - Gottfried Böhm, l'architetto dell'equilibrio

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO E MODELLISTICA	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Rosaria Parente
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso vuole introdurre gli studenti alla progettazione e alla rappresentazione del prodotto tramite il disegno manuale e la modellistica di base. Non è semplice riuscire a comunicare un'idea, qualcosa che non è ancora materiale, oggetto già prodotto. Il disegno per il design ha l'ambizione di rappresentare tutte le caratteristiche qualitative, se non di più, di quello che sarà il futuro prodotto, o il sistema di prodotti. Ciò implica che si indaghi la complessità degli oggetti e il comportamento dei materiali che li costituiscono, si studia, cioè, come questo si presenta ai nostri occhi, per imitarne gli elementi/segni che li rendono riconoscibili. Quindi è fondamentale, prima di iniziare a disegnare, stimolare la voglia di scoprire, di conoscere, di leggere tutto ciò che ci circonda.
L'analisi delle proporzioni (facendo propri i principi della Geometria descrittiva e proiettiva) aiuta a trasferire i rapporti che fanno di una forma materiale un oggetto di design. Sul piano concreto del disegno, acquisita una buona manualità, fatti propri i principi dello spazio tridimensionale, si indagano le diverse tecniche; questo porta, durante il corso, a maturare una buona capacità di trasferire i caratteri che definiscono la qualistica dei materiali. Tra gli aspetti indagati, per la restituzione del rendering: luci e ombre, il colore, la resa dei materiali, la finitura superficiale, le texture, il particolare tecnico come testimone riconoscibile dell'assemblaggio o del processo di produzione, l'illuminazione e l'esposizione dell'oggetto.
Tra le caratteristiche individuabili del materiale: riflessi, rifrazioni, contrasti cromatici, tensioni, trasparenze, traslucidità, porosità. Nozioni sulla teoria del campo, sulla topologia applicata alla percezione dello spazio e delle connessioni tra gli elementi grafici, approfondiscono concetti indispensabili per una perfetta e cosciente padronanza dei segni in una 29 composizione, invitano all'approfondimento personale verso gli aspetti più nascosti della visione. Lo studio dei colori, dei loro rapporti all'interno del mondo della comunicazione, prepara alla progettazione di composizioni che esprimano equilibrio o disequilibrio, a seconda della sensazione che si vuole infondere nell'osservatore.
Il corso fornisce quindi ai futuri designer i mezzi per un'adeguata rappresentazione del progetto, che si parli di prodotto o di sistema di prodotti; attraverso l'integrazione tra disciplina manuale ed elaborazione in computer grafica. L'obiettivo del modulo di Modellistica consiste nel fornire gli strumenti teorici e pratici per la realizzazione di modelli,

attraverso la conoscenza delle caratteristiche dei materiali e l'apprendimento delle tecniche di verifica e rappresentazione del progetto.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà la conoscenza delle principali tecniche di rappresentazione e modellazione in campo industriale

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di utilizzare le tecniche appreso per produrre dei prodotti d'ingegno utilizzabili nei processi produttivi.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di identificare la tecnica ottimale da utilizzare ed effettuare un'analisi critica dei prodotti creati con queste metodologie, valutandone qualità ed efficacia.

Abilità comunicative
Lo studente, tramite i suoi prodotti, sarà in grado di comunicare ad altri le sue idee utilizzando linguaggi grafici codificati e di semplice comprensione

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà, in modo autonomo, in gradi di apprendere nuove metodologie grafiche, basandosi sulle sue conoscenze pregresse e sarà in grado di applicarle in modo efficiente.

Programma didattico

1 - Le origini del disegno
2 - Introduzione al disegno tecnico
3 - La Rappresentazione di forme nel piano e nello spazio
4 - Le proiezioni ortogonali o metodo di Monge
5 - La rappresentazione assonometrica
6 - La rappresentazione prospettica
7 - Il disegno e la rappresentazione del progetto
8 - Il disegno assistito con il computer
9 - La visione
10 - La rappresentazione prospettica
11 - Teoria delle ombre
12 - L'ecogeometria
13 - Convenzioni grafiche
14 - Sguardo e destino
15 - Telerilevamento, rilievo e disegno della sicurezza del territorio
16 - Il telerilevamento: cenni storici sull'evoluzione della disciplina
17 - I fondamenti fisici del telerilevamento
18 - La firma per l'analisi delle immagini telerilevate
19 - Il telerilevamento e le tecniche di monitoraggio del territorio
20 - Cartografia e GPS: concetti base
21 - Il ruolo della fotogrammetria per il disegno del territorio
22 - Analisi qualitativa e indice di vegetazione
23 - La Piattaforma sensoristica per il disegno del territorio
24 - Il protocollo scientifico per l'attività di telerilevamento aereo
25 - Analizzare i dati telerilevati: il caso studio in Albania
26 - La caratterizzazione del territorio per il disegno dei manufatti
27 - L'utilizzo dei dati telerilevati per il monitoraggio degli eventi alluvionali
28 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: il caso studio in Calabria
29 - I sistemi informativi geografici
30 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: caso studio di una cava
31 - Il futuro del disegno: il BIM
32 - Il BIM e le caratteristiche principali
33 - Il Disegno per la gestione delle emergenze territoriali
34 - L'analisi SWOT per le attività di telerilevamento
35 - Il telerilevamento aereo e satellitare per la lotta agli incendi boschivi
36 - Il telerilevamento aereo per la gestione dei siti archeologici
37 - Lo stilista
38 - Architettura
39 - Arredamento d'interni
40 - La fotografia
41 - Tecnologia dei materiali
42 - Light Designer
43 - Modellazione 3D

44 - Esercizio Modellazione 3D
45 - Realtà virtuale
46 - Come nasce una scarpa
47 - Come nasce uno smartphone
48 - Urban Design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - "Design Sketching", Erik Olofsson;
  - "Sketching, Drawing Techniques for product designers", Koos Eissen, 2007;
  - "The Industrial Designer's Guide to Sketching" Nenad Pavel

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

INFORMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	INFO-01/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha lo scopo di introdurre gli studenti all'informatica e alle logiche sottese all'uso dei principali sistemi operativi e software di grafica per la gestione di un progetto di design. Il progetto di design contemporaneo richiede la comprensione e competenza delle logiche, delle strutture e delle tecniche digitali. La dimensione digitale permette l'integrazione di materiali analogici (convertiti in digitale) e materiali digitali (nativi), abilita una più efficiente archiviazione per il rapido accesso e per il mantenimento nel tempo.
L'obiettivo finale del corso è comprendere e gestire il flusso di lavoro digitale necessario alla realizzazione di un progetto di design dall'ideazione alla sua archiviazione.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire la capacità di gestire il processo di lavoro digitale, di acquisire materiali analogici cartacei per poi utilizzarli e modificarli nei contesti d'uso e nelle relative tipologie di prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente dovrà acquisire una conoscenza di base dell'informatica e dei software di grafica, raster e vettoriale. Tali conoscenze saranno utili per creare, gestire, finalizzare ed archiviare i progetti che saranno sviluppati all'interno dei corsi di progettazione.

Autonomia di giudizio.
Lo studente al termine del corso dovrà saper valutare, caso per caso, progetto per progetto, le corrette prassi da seguire per produrre un progetto digitale.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà il lessico basilare dell'informatica, le convenzioni sui file, i formati, le componenti e i parametri dei software di grafica raster e vettoriale.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati al fine di migliorare la padronanza degli strumenti e svelare le relative potenzialità. Il grado di complessità di tali software è strettamente correlato al grado di specializzazione che si realizza e conquista attraverso l'utilizzo progressivo.

Programma didattico

1 - La dimensione digitale del progetto
2 - Computer e relative componenti
3 - CPU e GPU: implicazioni per la grafica
4 - I sistemi operativi Windows e Mac
5 - Tipologie di interfacce: CLI, GUI, NUI, TUI
6 - Organizzazione e versionamento dei file
7 - Periferiche di acquisizione
8 - Grafica raster e vettoriale
9 - Modelli, spazi e profili di colore, gamut e profondità di colore
10 - CMYK, RGB, HSL e colori per il web
11 - Software e formati raster
12 - Fondamenti di Adobe Photoshop: introduzione
13 - Fondamenti di Adobe Photoshop: menu, barre, pannelli e strumenti
14 - Fondamenti di Adobe Photoshop: correzione delle foto
15 - Fondamenti di Adobe Photoshop: correzioni selettive e nitidezza delle foto
16 - Fondamenti di Adobe Photoshop: regolazioni e tipologie di selezione
17 - Fondamenti di Adobe Photoshop: operazioni con le selezioni e livelli
18 - Fondamenti di Adobe Photoshop: lavorare con i livelli
19 - Fondamenti di Adobe Photoshop: filtri e strumenti per le correzioni veloci
20 - Fondamenti di Adobe Photoshop: esportare file per il web
21 - Software e formati vettoriali
22 - Fondamenti di Adobe Photoshop: preparare i file per la stampa
23 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Introduzione
24 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Personalizzazione area di lavoro
25 - Fondamenti di Adobe Illustrator: I livelli
26 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Strumenti di base
27 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Il colore
28 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Allineare ed elaborare gli oggetti
29 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Tracce, Strumento Fusione e Pennello
30 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Il testo
31 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Maschera di Ritaglio
32 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Effetti base
33 - Fondamenti di Adobe Illustrator: Importare, esportare, salvare
34 - Vettore temporale, frame rate, bit rate, risoluzione
35 - Scansione progressiva e interlacciata, contenitore e codec per i file video
36 - Motion graphics, software la motion graphics e il montaggio video

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online

con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  Testi suggeriti in inglese:
  - Adobe Illustrator CC Classroom in a Book 2018, Brian Wood, Adobe Press
  - Adobe Photoshop CC Classroom in a Book 2018, A.Faulkner e C. Chavez, Adobe Press
  In alternativa in italiano:
  - Adobe Illustrator CS6. Classroom in a book. Il corso ufficiale di Adobe Systems, Mondadori Informatica
  - Photoshop CC. La versione Creative Cloud del software Adobe per il fotoritocco, Apogeo

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI	
Settore scientifico disciplinare	IMAT-01/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Roberto Guidotti
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella di presentare la tecnologia come scienza della trasformazione e sviluppare la capacità degli studenti di affrontare un progetto, avendo la conoscenza delle problematiche tecnologiche legate alla sua realizzazione. Obiettivo del corso, far conoscere le tecnologie disponibili per trasformare la materia in prodotti. Facilitare la comprensione delle varie tecnologie che consentono di arrivare alla produzione di manufatti realizzati utilizzando materiali diversi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire anzitutto le basi fisiche delle trasformazioni tecnologiche per, poi, passare a conoscere come queste sono applicate nelle varie fasi di trasformazione. Ciò permetterà allo studente di acquisire una capacità di indagine sui prodotti della tecnologia, partendo dalla analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata sulle tecnologie maggiormente utilizzate che farà emergere gradualmente la capacità di scegliere la migliore tecnologia utilizzabile per la produzione del manufatto progettato. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica che consentano di fissare i contenuti delle lezioni e/o sviluppare il proprio progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, la producibilità a costi adeguati, anche utilizzando tecnologie innovative.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico tecnico in grado di dialogare con gli esperti della tecnologia e gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.

Programma didattico

1 - Grandezze fisiche
2 - La forza e l'energia
3 - Tecnologia e fisica
4 - L'Attrito
5 - La pressione
6 - Trasformare l'energia meccanica
7 - Passaggi di stato
8 - Proprietà dei materiali metallici
9 - Elettromagnetismo
10 - I materiale plastici
11 - Lo stampaggio dei materiali
12 - L'energia elettrica
13 - Le tecnologie che utilizzano l'effetto Venturi
14 - Le onde elettromagnetiche e la luce
15 - Principio di conservazione della quantità di moto
16 - Analogico e digitale
17 - La stampa
18 - Le prime fasi tecnologiche
19 - Le tecnologie del taglio
20 - Altre lavorazioni su semilavorati
21 - Altre lavorazioni su semilavorati
22 - Metodi di assemblaggio
23 - Metodi di assemblaggio
24 - Trattamenti superficiali
25 - I tessuti di origine naturale
26 - I tessuti sintetici ed artificiali
27 - Acquisizioni ottiche dei dati
28 - Il vetro
29 - Il legno
30 - I materiali compositi
31 - Materiali alternativi
32 - Il Marketing e l'ingegnerizzazione come forme avanzate di tecnologia produttiva
33 - I risparmi energetici
34 - I sistemi complessi
35 - La contraffazione, la sicurezza ed il design
36 - Tecnologia, moda e design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DELLA MODA II	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docente	Loredana Cacace
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.
Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il Corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l'abito o l'accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi.
Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie

di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio.

Autonomia di giudizio
Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di sé stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative
La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

Programma didattico

1 - La stilizzazione grafica come tratto identificativo del creatore di Moda
2 - Lo schizzo come modello progettuale del creatore di moda
3 - Il panneggio
4 - Riferimenti chiave del progetto per ideare una creazione di moda
5 - Ricerca di elementi di ispirazione per la progettazione
6 - Tecnica della gonna svasata: Modellismo
7 - Tecnica della gonna a ruota: Modellismo
8 - Tecnica della gonna a pieghe: Modellismo
9 - Approfondimento storiografico come spunto creativo
10 - Approfondimento storiografico: Moschino
11 - Approfondimento storiografico: Jean Paul Gaultier
12 - Breve biografia di Frida Kahlo
13 - Frida Kahlo come icona di vita e di stile
14 - La personalità e l'abito
15 - La moda: implicazioni psicologiche e condizionamenti culturali e socioeconomici
16 - L'estensione dell'io corporeo nell'abbigliamento
17 - La psicologia degli accessori nell'abbigliamento
18 - L'abito da sposa
19 - La moda statunitense
20 - Oleg Cassini & Roy Halston
21 - Calvin Klein
22 - Il moulage
23 - Nina Ricci, Alix Grès e Mainbocher
24 - I ruggenti anni'20
25 - Salvatore Ferragamo. Il calzolaio delle star
26 - La moda del decennio 1960-70
27 - La moda è indistruttibile
28 - Roberto Capucci
29 - Emilio Schuberth, il sarto delle dive
30 - La minigonna nella storia della moda
31 - Andrè Courrèges, lo stilista del futuro
32 - Pierre Cardin, l'imprenditore della moda
33 - Sonia Delauney
34 - Emilie Floge
35 - Il Manifesto Futurista
36 - Giacomo Balla
37 - Tullio Crali
38 - Fortunato Depero
39 - Il Bauhaus
40 - Il Balletto Triadico
41 - Il decennio 1970-79
42 - Thierry Mugler
43 - Biba
44 - Kenzo
45 - Issey Miyake
46 - Alexander McQueen
47 - John Galliano
48 - Il Made in Italy
49 - Mariuccia Mandelli, Krizia
50 - Max Mara e Genny
51 - Il decennio 1980-90
52 - Christian Lacroix
53 - Romeo Gigli
54 - Federico Forquet
55 - Le signore dello stile italiano
56 - Emilio Pucci
57 - Giorgio Armani

58 - Prada
59 - Laura Biagiotti
60 - Gucci
61 - Fendi
62 - Borsalino
63 - Pino Lancetti
64 - L'Alta Moda, le origini
65 - Il decennio 1990-1999
66 - Il New Wave inglese e i sei di Anversa
67 - La moda nella "rete"
68 - L'Heritage e il recupero dell'artigianato
69 - L'alba del Terzo Millennio
70 - La collezione di moda
71 - Dall'abbigliamento alla Moda
72 - La moda si ispira al patrimonio artistico
73 - L'Architettura diventa Moda con Gianfranco Ferrè
74 - Vivienne Westwood, fra protesta e moda
75 – L'alba del terzo millennio
76 - La moda statunitense
77 – Oleg Cassini & Roy Halston
78 – Calvin Klein
79 – Moda e moderazione
80 – L'alta moda, le origini
81 – L'heritage e il recupero dell'artigianato
82 - La collezione di moda
83 – La moda e la fotografia
84 – Il marketing e la moda

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera

ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTI DEGLI SPAZI ESPOSITIVI	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-09/C
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Sergio Mazzoli
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Gli obiettivi del corso sono orientati a sviluppare un percorso utile alla comprensione delle modalità di progettazione degli allestimenti degli spazi interni, indagando sui valori e sulle caratteristiche principali che contraddistinguono tale attività.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo del processo di progettazione nello specifico settore di studio. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione degli spazi interni.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

Programma didattico

1 - Definizione e ambito disciplinare
2 - Quadro normativo
3 - Sicurezza sul lavoro
4 - Il disegno tecnico
5 - Disegno e progetto
6 - Materiali lapidei
7 - Pietra e progetto
8 - I laterizi
9 - Laterizi e progetto
10 - Malta, calcestruzzo e cemento
11 - Cemento e progetto
12 - Il legno
13 - Legno e progetto
14 - Il metallo
15 - Metalli e progetto
16 - Il vetro
17 - Vetro e progetto
18 - Le plastiche
19 - Plastiche e progetto
20 - I rivestimenti
21 - Il senso della misura
22 - Anatomia di un interno
23 - Il sistema delle cose
24 - Wright interiors
25 - La cucina
26 - Sharaan
27 - Moka e altri elettrodomestici
28 - L'impianto elettrico
29 - L'impianto termoidraulico
30 - Serramenti e infissi
31 - Un buco nel muro
32 - Villa Planchart
33 - La casa mobile
34 - La casa minima
35 - Tre Stand
36 - K House
37 - Storia e materia
38 - Design inglese
39 - In & Out
40 - Casaidea
41 - Art e design
42 - Casa ad anello
43 - Il bagno
44 - Casa seminterrata
45 - Villa E-1027
46 - La forza di un'immagine
47 - Basic lighting design
48 - Yacht lighting design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	PEMM-01/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire conoscenze teoriche e tecniche utili per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di contenuti multimediali.
Il corso si propone di fornire:

- le conoscenze di base di visual design, visionando diversi esempi, analizzando modelli e principi;
- la conoscenza delle principali tecniche di analisi e progettazione multimediale;
- la capacità nonché l'abilità di progettare e realizzare contenuti multimediali con vari livelli di complessità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo di un progetto nello specifico settore della comunicazione del design. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di comunicazione del progetto multimediale.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

Programma didattico

1- Introduzione al corso
2- Sul concetto di "tecnologia"
3 - La convergenza multimediale
4 - Le ict (information and communication technology)
5 - Future internet
6 - Ambiti del future internet
7 - L'audiovisivo
8 - La televisione
9 - I prodotti audiovisivi
10 - L'editoria
11 - Nascita degli studi sui media
12 - Oltre mcluhan
13 - Berger e morin
14 - Il poststrutturalismo
15 - Postmoderno o tarda modernità
16 - Mutazioni dell'avvenire
17 - La pubblicità
18 - Pubblicità 2.0
19 - Per una storia dei media: l'Ottocento
20 - L'ottocento fra arte, cinema e media
21 - L'ottocento tra robotica e intelligenza artificiale
22 - Arte programmata
23 - La videoarte
24 - Expanded cinema/expanded art: l'entrata della tecnologia nelle arti
25 - Industria culturale, satellite art, net art
26 - Dagli anni 2000 a oggi: quale futuro per le media art?
27 - Postcinema, postmedia e media art: i concetti e le teorie
28 - L'avanguardia e la nozione di macchina
29 - Avanguardia e tecnologia
30 - Nuovi linguaggi
31 - Arte e innovazione
32 - Competenze del settore pubblicitario
33 - Nuove competenze online
34 - Competenze dell'editoria tradizionale e digitale
35 – La comunicazione visiva nei diversi ambiti multimediali
36 – Strategie efficaci per l'apprendimento autonomo nel campo della comunicazione visiva

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online

con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIONE	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Germana Pasquino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso intende integrare e completare le capacità comunicative e progettuali acquisite dagli studenti durante il primo anno, attraverso il raggiungimento di due macro-obiettivi: Il primo è quello di fornire gli elementi di base del linguaggio di comunicazione tecnica del prodotto in modo tale da permettere allo studente di saper progettare secondo le pratiche usuali del disegno tecnico.
Le esercitazioni guidano lo studente nell'acquisizione di un livello adeguato di rappresentazione oltre che di conoscenza tecnica del disegno industriale. Le tavole proposte nell'ambito delle esercitazioni coprono, in modo progressivo, i vari argomenti trattati nelle lezioni.
Il secondo obiettivo, conseguente al primo, è di fornire allo studente le capacità necessaria per la progettazione di prodotti industriali di ogni tipologia.
Il corso, inoltre, sarà da un lato a supporto dei corsi di Progettazione, dall'altro si presterà favorevolmente allo svolgimento di ulteriori esercitazioni multidisciplinari (Design del Prodotto, Informatica per il design, ecc.).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Attraverso le lezioni frontali lo studente impara ad utilizzare la rappresentazione grafica per leggere criticamente lo spazio esistente, operando il passaggio concettuale dalla realtà materiale alla rappresentazione dell'oggetto in immagini grafiche che alle varie scale. Lo studente impara, altresì, a verificare e a comunicare le idee progettuali, con immagini grafiche bi-tridimensionali e ad affrontare le diverse problematiche culturali ed operative del rilevamento, vagliando opportunamente, tra le possibili scelte di metodo e strumentali, quelle più idonee in funzione di numerosi parametri

Conoscenza e capacità di comprensione applicate
Attraverso le esercitazioni pratiche, individuali e di gruppo, gli studenti acquisiscono la capacità di applicare le conoscenze teoriche a casi studio concreti. A tal fine è prevista una

intensa attività applicativa, in cui lo studente affronta praticamente alcuni temi di rappresentazione, attraverso adeguati modelli grafici virtuali.

Autonomia di giudizio
Lo studio teorico e la concomitante attività tecnico- pratica, sviluppati durante il corso, dotano gli studenti degli strumenti critici in grado di vagliare le opzioni tipiche delle attività legate alla conoscenza, interpretazione e divulgazione dei dati di conformazione formale dimensionale.

Abilità comunicative
Gli studenti acquisiscono un appropriato linguaggio tecnico, in particolare grafico-codificato, per potere esporre progetti, idee, o esplicitare problemi e soluzioni, avendo di fronte sia interlocutori specialisti sia semplici utenti.

Capacità di apprendere
Il corso prevede che gli studenti possano attingere, per lo studio dei singoli argomenti, da diversi testi e fonti documentali, in modo da sviluppare la capacità di raccogliere informazioni e conoscenze molteplici, in grado di comporre un quadro d'insieme volto al raggiungimento di una formazione approfondita e completa.

Programma didattico

1 - Introduzione al corso-il disegno
2 - Proiezioni e numero minimo di viste
3 - Le sezioni nel disegno tecnico
4 - Sezioni coniche
5 - Numeri normali e rugosità
6 - Tolleranze
7 – I sistemi albero-base e foro-base
8 - Le catene di tolleranze
9 - Materiali per l'ingegneria
10 - Il rilievo dal vero e lo schizzo tecnico
11 - Classificazione degli schizzi
12 - Quotatura
13 - Le tolleranze geometriche
14 - Esigenza di inviluppo e principio di massimo materiale
15 - La rugosità
16 - Criteri di scelta dei collegamenti fissi non smontabili
17 - Saldature
18 - Incollaggi
19 - Collegamenti filettati
20 - Lavorazioni delle filettature
21 - I collegamenti albero-mozzo
22 - Collegamento con linguette
23 - Collegamenti per trasmissione di coppie
24 - Dimensionamento modulare e classificazione ruote dentate
25 - Trasmissione del moto con giunti
26 - Criteri di scelta e montaggio dei cuscinetti di strisciamento
27 - Il montaggio dei cuscinetti volventi
28 - Tenute e guarnizioni
29 - Brevetti e invenzioni
30 - Disegno di prodotto industriale: dall'idea al progetto
31 - La progettazione industriale nell'era digitale
32 - La realtà virtuale
33 - La progettazione nell'ambiente immersivo
34 - Applicazioni della realtà virtuale
35 - Sicurezza sul lavoro e formazione vr
36 - Ergonomia e sicurezza sul lavoro

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Testi suggeriti: "Manuale del Disegnatore", Roberto Rossi, Hoepli, 2009-11.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	IIND-03/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Valentina Pirritano
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha la prerogativa di fornire un'adeguata metodologia per la rappresentazione e comunicazione del progetto, indipendentemente dalla sua tipologia, sia esso di design del prodotto, di fashion design, di design della comunicazione, ecc. L'approccio è centrato sulla pianificazione della strategia comunicativa più opportuna affinché il progetto possa risultare efficace ed auto-esplicativo, cercando di esaltarne le caratteristiche peculiari, integrando le varie tecniche e considerando i vari output possibili nei vari media.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Comunicare e rappresentare il progetto vuol dire anzitutto comprenderne meglio le potenzialità, i limiti, i punti di forza e debolezza, le sue logiche ed il suo impatto all'interno dello scenario contemporaneo. Lo studente dovrà quindi acquisire innanzitutto una capacità critica adeguata, una buona capacità di ricerca e acquisizione di modelli di rappresentazione e comunicazione, un'attitudine all'analisi e alla narrazione visiva e testuale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una serie di nozioni relative la ricerca dei modelli di comunicazione, l'identificazione della strategia e dei prodotti per la rappresentazione del progetto, la codificazione di un linguaggio visivo univoco e identitario, la scelta della narrazione e dei media.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di comunicare l'efficacia comunicativa del prodotto al destinatario finale. Rappresentare e comunicare un progetto è esso stesso progetto.

Abilità comunicative
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

Programma didattico

1 - Introduzione "tutto è progetto"
2 - Fondamenti: la griglia grafica
3 - Fondamenti: la tipografia e il font
4 - Fondamenti: l'illustrazione
5 - Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica
6 - Fondamenti: la gerarchia e il layout
7 - La Creatività
8 - Il Colore
9 - Adobe Indesign: nozioni iniziali
10 - Adobe Indesign: basi
11 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
12 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
13 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti
14 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati
15 - Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
16 - Adobe Indesign: pannello Carattere e pannello Campioni
17 - Adobe Indesign: stili di testo e pannello Verifica Preliminare
18 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
19 - Adobe Indesign: l'esportazione
20 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo
21 - L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco
22 - L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi
23 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
24 - Storia della Grafica: la grafica Liberty
25 - Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
26 - Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio - De Stjil e il Bauhaus
27 - Storia della Grafica: l'Art Déco e il primo dopoguerra
28 - Storia della Grafica: progettare per la società di massa
29 - Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine
30 - Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra
31 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale dal dopoguerra
32 - Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art
33 - Storia della Grafica: la grafica editoriale
34 - Storia della Grafica: l'età dell'informazione - dal 1969 agli anni '90
35 - Storia della Grafica: la grafica aziendale
36 - Storia della Grafica: la rivoluzione digitale

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno **7 *h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- Quentin Newark, Introduzione alla grafica, 2a edizione, Logos , 2006.
- Riccardo Falcinelli, Ciritica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
- Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
- Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
- AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
- Lucienne Roberts, The Designer And The Grid, Rotovision, 2005.
- Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
- Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica with the collaboration of Zanichelli, 2010.
- Simon Garfield, June, Sei proprio il mio typo. La vita segreta dei caratteri tipografici. Tea editore 2015.
- Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
- Timothy Samara, Charles Coulston, Guida agli stili tipografici. Il Castello, 2006.
- Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
- Julius Wiedemann, Illustration now!, Taschen, 2011.
- Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018
- Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019
- Bruno Munari, Design e Comunicazione Visiva, Laterza, 2019

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA SOCIALE	
Settore scientifico disciplinare	PSIC-03/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Paola Cardinali
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha l'obiettivo di fornire le conoscenze di base sui principali orientamenti teorici della psicologia sociale. Partendo dalle definizioni e dalle origini, dopo aver affrontato le principali teorie di riferimento, verranno trattati i seguenti argomenti caratterizzanti la psicologia sociale: il sé sociale e lo sviluppo dell'identità sociale, rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, gruppi sociali, influenza sociale e conformismo, autorità e obbedienza, comportamento prosociale e antisociale, disimpegno morale e d'individuazione, comunicazione sociale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente e alla studentessa di acquisire le conoscenze di base relative alle teorie, degli approcci e delle dinamiche inerenti alla psicologia sociale di base. In particolare, lo/a studente/ssa sarà in grado di comprendere le interazioni triadiche e reciproche tra persona, comportamento sociale e ambiente sociale, di comprendere la costruzione del sé sociale e dell'identità sociale, l'impatto delle rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, in relazione con i gruppi sociali, i fenomeni dell'influenza sociale e del conformismo, così come dell'autorità e obbedienza, rispetto alla genesi del comportamento prosociale e/o antisociale, di comprendere i meccanismi di disimpegno morale e la d'individuazione, così come le dinamiche inerenti la comunicazione sociale.
Tali aspetti saranno riferiti ai diversi contesti di vita della persona e saranno posti in relazione con i principali ambiti di intervento della psicologia sociale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso esercitazioni, simulazioni ed analisi di casi, lo studente sarà capace di maneggiare le conoscenze principali della disciplina in modo da applicarle nei contesti in cui il/la laureato/a in Scienze e tecniche psicologiche può operare. In particolare, lo studente e la studentessa saranno in grado di individuare ed utilizzare gli strumenti idonei per la prevenzione, la promozione del benessere, l'analisi e la valutazione delle persone, dei gruppi e dei contesti, in particolare nel rispetto di quei processi tipici della dimensione sociale dell'essere umano.

Inoltre, avrà la capacità di individuare gli aspetti problematici dei processi psicosociali nei diversi contesti di applicazione e di programmare obiettivi di intervento per favorire il benessere della persona, del gruppo, dell'organizzazione.

Autonomia di giudizio
Gli studenti e le studentesse matureranno la capacità critica e di giudizio che consentirà loro di discernere che tipo di processi sociali si attivano nei diversi contesti e su molteplici livelli (individuale, gruppale, sociale). Oltre a saper individuare in maniera critica ed autonoma che tipi di intervento possono essere attuati rispetto alla persona in relazione ai contesti gruppali (familiari, scolastici, lavorativi, ecc.) e rispetto ai contesti organizzativo-sociali più ampi.
Lo studente e la studentessa sapranno anche individuare le letture della realtà e le tipologie di intervento possibili nei vari contesti sociali tipici dell'era contemporanea (ad es. social network, forum, ecc.).

Abilità comunicative
Lo studente e la studentessa saranno in grado di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il linguaggio specifico appropriato alle diverse situazioni. In particolare, sarà in grado di interagire in maniera efficace con ulteriori esperti del settore (ad es. colleghi, psicologi senior, educatori, medici, operatori sociali, ecc.) attraverso l'uso di un linguaggio scientifico e di strumenti di comunicazione tecnici (relazioni, comunicati, riunioni, report valutativo-diagnostici, ecc.).
Saprà utilizzare in forma scritta e orale anche la comunicazione in lingua inglese di settore e saprà adattare i propri interventi (in presenza, online, scritti, orali, ecc.) a seconda dell'interlocutore. Inoltre, avrà la capacità di adottare un linguaggio divulgativo che permetta di interloquire con competenza con i diversi tipi di utenti dei servizi che potrà fornire.

Capacità di apprendimento
L'insegnamento rappresenta un'esperienza per apprendere i principi fondamentali e gli strumenti di base relativi ai processi psicosociali che caratterizzano la vita delle persone e le dinamiche dei gruppi sociali. L'utilizzo di attività interattive e basate anche sul confronto gruppale stimoleranno gli studenti e le studentesse a definire in maniera dinamica i propri obiettivi di apprendimento, a realizzare processi di autoapprendimento continuo, ad utilizzare attività di costante raccolta delle informazioni relative agli studi sul settore della psicologia sociale.
Periodicamente saranno curate attività attraverso le quali gli studenti e le studentesse potranno individuare autonomamente gli apprendimenti maturati, gli ulteriori obiettivi di studio, eventuali altre esperienze di apprendimento integrate parallele e future. In questo modo, sapranno definire ed integrare ulteriori attività di apprendimento orizzontali (anche fuori del contesto universitario) con quelle verticali (il corso di laurea magistrale e/o altre esperienze di formazione post-laurea).

Programma didattico

1. Le definizioni e le origini storico-culturali della disciplina
2. Le principali teorie: la psicologia sociale nordamericana
3. La prospettiva cognitivista
4. L'interazionismo
5. La teoria dell'apprendimento sociale
6. La nascita del sé sociale
7. Il mantenimento del sé sociale
8. I processi di autoregolazione e di autocontrollo
9. L'autoefficacia
10. L'autostima
11. Il disimpegno morale
12. L'attribuzione causale e il locus of control
13. La cognizione sociale
14. Le rappresentazioni sociali
15. Gli atteggiamenti sociali
16. I pregiudizi

17. Gli stereotipi
18. L'influenza sociale e il conformismo
19. L'obbedienza e l'autorità
20. I gruppi sociali
21. Il gruppo dei pari
22. La leadership
23. Categorizzazione e relazioni intergruppi
24. Interazione sociale e relazioni intergruppi
25. Aggressività
26. Il comportamento antisociale
27. Il bullismo
28. La d'individuazione
29. L'effetto Lucifero
30. Il comportamento prosociale
31. L'eroismo
32. La comunicazione sociale e il linguaggio
33. Le principali teorie sullo sviluppo del linguaggio
34. La comunicazione sociale secondo l'approccio strategico
35. L'approccio strategico alla comunicazione
36. L'azione deviante comunicativa
37. I conflitti sociali
38. Le nuove forme di pregiudizio
39. La cultura come processo dialogico
40. La psicologia ambientale e architettonica
41. Buone prassi per progettare ambienti interni
42. Impatto degli spazi verdi e delle aree blu sul benessere
43. I profili criminogeni complessi
44. Gli autori di reato a sfondo sessuale
45. Il minore deviante
46. La psicologia sociale criminologica
47. La psicologia sociale: basi e prospettive
48. La violenza di genere

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno **7 *h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- Petruccelli I. (2010), Introduzione alla psicologia dello sviluppo social. Milano: Franco Angeli.
- Villano P. (2016), Psicologia sociale. Bologna: Il Mulino

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI E COMUNICATIVI	
Settore scientifico disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Francesco Vigneri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella d'introdurre gli studenti alla comprensione sociologica dei fenomeni culturali e comunicativi. In particolare, intende fornire – anche mediante la visione di testi visivi e di design – adeguate conoscenze riguardo alle tecniche e ai contenuti propri delle diverse forme assunte dalla comunicazione.
Per tale motivo riteniamo sia fondamentale compiere un excursus che, partendo dalla nascita delle metropoli e dei fenomeni economici e culturali ottocenteschi, intenda giungere e centrare la sua azione soprattutto sui contemporanei processi comunicativi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il percorso formativo intende offrire allo studente gli strumenti per la comprensione del retroterra storico e sociale sul quale innestare lo studio della società nell'epoca dell'industria culturale. Al centro del corso anche la comprensione dei mutamenti intercorsi tra individuo e gruppi sociali soprattutto in relazione ai media. Per tale motivo divengono fondamentali lo studio comparato dei testi audio-visivi e dei fenomeni sociali da essi attivati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso prevede videolezioni progettate in modo tale da fornire una solida base di competenze culturali, teoriche e metodologiche, utili a far acquisire allo studente le capacità critiche necessarie per esercitare l'analisi dei fattori economico-sociale presenti nella contemporaneità. Fondamentale, in tal senso, operare secondo una prospettiva interdisciplinare che guardi anche alla psicologia sociale, alla sociosemiotica, all'estetica del design e della moda, a vantaggio di una visione culturale d'insieme dei fenomeni non meramente statica e centrata sul particolare.

Autonomia di giudizio
Al fine di sviluppare nello studente un approccio critico verso i processi culturali è fondamentale accrescere in lui le capacità analitiche in grado di orientarlo nella lettura delle

questioni aperte nel mondo contemporaneo dalle nuove forme della comunicazione e, in particolare, quelle relative al mondo social. Lo scopo è quello di accentuare nello studente le competenze utili ad agevolare la comprensione comparativa delle similitudini e delle differenze tra forme mediatiche del passato e del presente, ma sempre avendo ben chiaro l'impatto che essi hanno nella e sulla società attuale.

Abilità comunicative
L'audiovisione del materiale didattico suggerito e l'ascolto delle lezioni ha lo scopo di consentire agli studenti di argomentare con lessico preciso e appropriato al tema e alla disciplina.

Capacità di apprendimento
Gli argomenti e i concetti trattati nel corso delle videolezioni dovranno essere ampliati dagli studenti e rielaborati al termine del percorso di studi, grazie anche ad un lavoro di ricerca il tutto a beneficio di una più consapevole analisi dei fenomeni storico-sociologici per la comprensione dei processi sociali e culturali in atto.

Programma didattico

1 – Che cos'è la cultura
2 – Cultura e mondo sociale
3 – Creazione culturale
4 – Subculture e innovazione culturale
5 – Produzione e distribuzione culturale
6 – Industria culturale politica
7 – Piattaformizzazione delle produzioni culturali
8 – Digitalizzazione dell'intermediazione culturale
9 - Georg Simmel: massa, individuo e interazione sociale
10 - approfondimento su tema specifico e impostazione ricerca/1
11 - lo sguardo sulla città: Aurora di F. W. Murnau
12 - i rapporti tra media, individuo e dittatura
13 - la Scuola di Francoforte
14 - la radio, una "scatola" alla portata di tutti
15 - Walter Benjamin e lo shock. Tra metropoli e cinema
16 - la nascita del media televisivo
17 - Thomas Kuhn e i paradigmi scientifici
18 - dal testo al contesto
19 - approfondimento su tema specifico e sviluppo ricerca/2
20 - il messaggio nel contesto culturale, economico e sociale
21 - Marshall McLuhan e gli strumenti del comunicare
22 - storia sociale della comunicazione
23 - arte e creatività visti dalla sociologia. Modelli e schemi interpretativi
24 - l'industria culturale da Adorno a Guy Debord
25 - approfondimento su tema specifico e revisione ricerca/3
26 - the linguistic turn –la svoltalinguistica
27 - le teorie e le tecniche delle comunicazioni di massa -il concetto codice e decodifica
28 - la realtà e il suo simulacro. Jean Baudrillard
29 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/1
30 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/2
31 - le convergenze culturali –convergence culture
32 - il riuso culturale di contenuti ed espressioni
33 - nuovi media tra selfie, social network e motori di ricerca
34 - approfondimento su tema specifico e conclusione ricerca/4
35 - il potere e l'uso "socievole" dei media
36 - sociologia e cultura visuale –visual cultural

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI MODA	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	Loredana Cacace
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.
Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l'abito o l'accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi.
Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie

di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio.

Autonomia di giudizio
Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di sé stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative
La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

Programma didattico

1 - Il disegno propedeutico alla creazione di moda
2 - Il disegno del figurino di moda dinamico propedeutico alla creazione
3 - Dall'abbigliamento alla moda
4 – Il prodotto tessile
5 – Sperimentazione di uno stile
6 – Il tessuto come segno indelebile di una maison
7 – La moda rivoluzionaria inglese
8 – Gilbert, costumista o stilista?
9 – Storia della seta
10 – Seta di ragno
11 – Le fibre tessili
12 – L'insostenibile fascino del merletto
13 – Le fibre man made
14 – Le fibre Tessili chimiche
15 – L'oscuro passato della viscosa
16 – La storia inedita dei Blue Jeans
17 – Costruzione tecnica dell'abito Base
18 – Filosofia della moda
19 – L'alta moda, le origini
20 – Il made in Italy
21 – Costruzione tecnica del pantalone classico
22 – Costruzione tecnica del corpetto
23 – Il primo stilista della storia
24 – Analisi del New Look fondato da Christian Dior
25 – La moda non è la griffe
26 – Stile regale. Il sarto della corona britannica
27 – Designer of the year. Marc Bohan e Guy Laroche
28 – La sartoria ed il disegno di moda
29 – Progettare consapevolmente nel design e nella moda
30 – Intervista esclusiva alla giornalista di moda Grazia D'Annunzio
31 – Progettare attraverso il tessuto
32 – La mademoiselle in tweed
33 – Karl Lagerfeld
34 – Le espressioni della moda di oggi
35 – La moda nel metaverso
36 – L'open show delle passerelle
37 – Fashion brand & metaverso
38 – L'ultra mondo del metaverso
39 – Luisa Spagnoli
40 – Lo stile italiano di Rosa Genoni
41 – Walter Albini
42 – Storia del costume rinascimentale
43 – Storia del costume spagnuolo
44 – Storia del costume barocco
45 – Lo stile reggenza ed il rococò
46 - Storia del costume da Luigi XVI al 1795
47- Lo stile direttorio, dal 1795 al 1804
48 – Lo stile impero
49 – Lo stile borghese
50 - La mescolanza degli stili dal 1870 al 1890 ca.
51 - L'art nouveau
52 - L'era dell'abbigliamento razionale. Dal 1900 ca. al 1940 ca.
53 – Texture: intervista a Mauro Molinari
54 – Giovan Battista Giorgini
55 – La moda interroga la scienza
56 – La fiber art
57 – In abito da luna

58 – Il bottone di ieri e di oggi
59 – Antonio Marras
60 – Philippe Starck

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Maria Palazzo
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire le conoscenze teoriche e gli strumenti tecnico-professionali per la gestione strategica ed operativa dell'impresa al fine di competere in un contesto ambientale e sociale sempre più complesso.
Il programma consentirà allo studente di sviluppare le capacità necessarie all'interpretazione dei fenomeni aziendali declinati per aree funzionali e ad utilizzare i più diffusi strumenti inerenti i processi gestionali. In particolare, nella prima parte dell'insegnamento sono approfondite le conoscenze e competenze alla base del sistema impresa, dell'ambiente competitivo e dell'analisi di settore; nella seconda parte sono fornite le più significative tecniche e metodologie per applicare tali conoscenze, anche alla luce di un modello di business centrato sulle esigenze delle start up nell'ottica della sostenibilità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere la struttura ed il funzionamento del sistema impresa e per individuare i fenomeni critici del contesto ambientale e competitivo di riferimento. Specifica attenzione è dedicata al processo di pianificazione strategica sia a livello corporate che di area di business, nonché all'analisi delle variabili da valutare nei percorsi di crescita dell'impresa. Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa e gli stakeholder di riferimento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
L'insegnamento, mediante l'impiego di tecniche e metodologie gestionali (analisi di matrici strategiche, studio di diversi modelli di business, presentazione di casi aziendali, esercitazioni e verifiche in itinere), consente allo studente di applicare le conoscenze teoriche di base acquisite, in differenti contesti di settore e di individuare, a fronte delle criticità riscontrate, un metodo pe la soluzione delle problematiche d'impresa.

Autonomia di giudizio
Lo studente, anche tramite il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione all'analisi della soluzione che il manager e/o l'imprenditore intende prendere ai fini della sopravvivenza, gestione, crescita dell'impresa.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare. Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente e la conseguente correzione) e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

Programma didattico

1 - Contesto-micro e macroambiente
2 - Risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale
3 - Skills e competenze al servizio del management
4 - Proattività, reattività e vantaggio competitivo
5 - Decision-making process e compiti del Management
6 - Processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management
7 - Innovation management definizioni e punti cardine
8 - Innovation management: problemi di definizione
9 - Management innovativo. modelli di innovazione
10 - Innovare il processo di gestione
11 - Management in pratica applicazioni in diversi ambiti
12 - Gestione d'impresa: differenze tra paesi
13 - Imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali
14 - Gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica
15 - Gestione d'impresa e innovazione di prodotto
16 - Dalla strategia alla tattica
17 - L'analisi strategica: caratteristiche e definizioni
18 - La pianificazione strategica
19 - Gli schemi organizzativi
20 - La progettazione organizzativa
21 - La strategia corporate
22 - Crescita: un momento strategico
23 - Focus sulla strategia di diversificazione
24 - Focus sul vantaggio competitivo
25 - Fattori critici di successo e vantaggio competitivo
26 - Le strategie competitive
27 - La catena del valore
28 - L'analisi dei concorrenti
29 - La struttura del settore
30 - Le barriere all'entrata e all'uscita
31 - I modelli di portafoglio
32 - Le implicazioni strategiche delle matrici
33 - Il piano di marketing
34 - Il piano operativo
35 - Le fonti finanziarie
36 - Il sistema di controllo

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le

nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - F. Fontana, M.Caroli, Economia e Gestione d'Impresa, McGrawHill, 2017.
  - Kingsley Borello, Excellent Business Plan, Hoepli, 2015

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DIRITTO COMMERCIALE	
Settore scientifico disciplinare	GIUR-02/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	Gianluca Tarantino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire gli elementi di base di conoscenza in relazione alla disciplina dell'imprenditore, delle società di persone e di capitali.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per comprendere gli aspetti principali degli istituti che regolano il diritto commerciale in riferimento all'imprenditore, alle società di persone e di capitali. Il programma nel suo complesso intende offrire una conoscenza di base sui principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario. Specifica attenzione è dedicata alla Governance e ai sistemi di controllo che interessano le società di persone e le società di capitali. Alcune lezioni sono poi dedicate alle nuove forme di s.r.l. recentemente introdotte, alle società cooperative, ai gruppi di società, nonché ai principi che regolano il funzionamento del mercato mobiliare.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso è finalizzato a fornire strumenti di analisi e comprensione dei meccanismi di funzionamento dei principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario.

Autonomia di giudizio
Attraverso la ricognizione dei diversi strumenti giuridici, lo studente potrà migliorare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione alla selezione degli atti rilevanti per le varie decisioni dell'impresa.

Abilità comunicative
La presentazione dei profili tecnici connessi al diritto commerciale sarà svolta in modo da consentire l'acquisizione della padronanza di un linguaggio tecnico e di una terminologia specialistica adeguati. Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolato attraverso la didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente) e i momenti di videoconferenza attivati.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di questionari per ogni videolezione, oltre ad eventuali esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (documenti ufficiali, articoli di riviste e quotidiani economici) in modo da sviluppare le capacità applicative.

Programma didattico

1 - Introduzione al diritto commerciale
2 - La nozione di imprenditore
3 - L'imprenditore commerciale
4 - L'imprenditore agricolo
5 - L'azienda
6 - I segni distintivi
7 - La concorrenza sleale
8 - Le scritture contabili
9 - Gli enti non profit e le altre categorie di imprenditori
10 - Concorrenza e antitrust
11 - Società: principi generali
12 - Società e figure affini
13 - La società semplice
14 - Società in nome collettivo: profili patrimoniali
15 - Società in nome collettivo: amministrazione e responsabilità dei soci
16 - La società in accomandita semplice
17 - La società per azioni: introduzione e caratteri generali
18 - La costituzione della s.p.a.
19 - Conferimenti, capitale e patrimonio nella s.p.a.
20 - Le azioni
21 - Categorie di azioni e strumenti finanziari
22 - L'assemblea nel sistema tradizionale
23 - Lo svolgimento dell'assemblea e le deleghe di voto
24 - L'invalidità delle delibere assembleari
25 - L'organo di amministrazione della s.p.a.: caratteri generali
26 - Consiglio di amministrazione e organi delegati
27 - Il potere di rappresentanza degli amministratori
28 - La responsabilità degli amministratori verso la società
29 - La responsabilità degli amministratori ex art. 2394 e 2395 c.c.
30 - Sistemi di ammistrazione e controllo alternativi (monistico e dualistico)
31- Il ruolo del collegio sindacale
32 - Le responsabilità esclusive e concorrenti dei sindaci
33 - Controllo contabile e controlli esterni
34 - Le modifiche dello statuto: il recesso del socio
35 - L'aumento di capitale
36 - La riduzione del capitale sociale
37 - Le obbligazioni
38 - La struttura del bilancio di esercizio
39 - Lo scioglimento della società
40 - Liquidazione ed estinzione della società
41 - La società in accomandita per azioni
42 - La s.r.l.: profili generali
43 - I conferimenti dei soci nella s.r.l.
44 - La partecipazione del socio: la quota
45 - Il trasferimento della quota nella s.r.l.
46 - L'amministrazione e controlli nella s.r.l.
47 - Le decisioni dei soci nella s.r.l.
48 - Il recesso e l'esclusione del socio nella s.r.l.
49 - La modificazione dell'atto costitutivo nella s.r.l.
50 - I titoli di debito e i finanziamenti dei soci
51 - La nuova forme di s.r.l.
52 - Le società cooperative: caratteristiche generali e struttura finanziaria
53 - Le società cooperative: amministrazione e controlli
54 - I rapporti di partecipazione e i gruppi di società
55 - L'attività di direzione e coordinamento
56 - La trasformazione
57 - La fusione
58 - La scissione
59 - Le società quotate: profili generali
60 - Il mercato mobiliare e l'appello al pubblico risparmio

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Gianfranco Campobasso, Diritto Commerciale Vol. 1 e 2, Ultima Edizione, UTET GIURIDICA, Torino, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico
  - Mario Campobasso, Manuale di Diritto Commerciale, Ultima Edizione, Utet Giuridica, Wolters Kluwer Italia s.r.l., Milano, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-08/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Maria Zifaro
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il discente acquisirà competenze sui principali temi delle politiche di gestione, sviluppo e valutazione e valorizzazione delle Risorse Umane. In particolare, saranno affrontati i temi del ruolo delle persone (competenze professionali specifiche e soft skills), delle relazioni e della valorizzazione delle risorse umane, con una particolare attenzione agli strumenti ed ai modelli organizzativi in una logica di sistemi imprenditoriali e gestionali in forte evoluzione (impresa tradizionale vs innovativa mix generation con impatto social e startup).Il processo di apprendimento porterà il discente ad acquisire una specifica competenza del settore del turismo- cultura (entrepreneurship, organizzazione tradizionali e innovative e gestione risorse umane).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze di base metodologiche degli strumenti teorici e applicativi per comprendere il funzionamento dell'organizzazione e delle relazioni che si attivano. Un'attenzione specifica è dedicata, da un lato, al settore turismo e cultura e, dall'altro, alle competenze distintive di chi vuole fare impresa (modello tradizionale e innovativa start up) in coerenza con la mission dell'Ateneo e agli strumenti a disposizione dell'imprenditore per una efficace gestione delle risorse umane.
Lo studio di tali tematiche permetterà allo studente di comprendere le organizzazioni in una prospettiva evolutiva verso la digital economy (valore delle "Reti", il legame con il territorio e il valore della sostenibilità), acquisire tecniche e strumenti di pianificazione delle risorse umane con particolare attenzione alla motivazione e all'engagement nello sviluppo della produttività aziendale e alla creazione di imprese.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Nel corso sono presenti esempi applicativi che affiancano gli argomenti metodologici, al fine di permettere allo studente di applicare quanto Obiettivi formativi per il raggiungimento dei risultati di apprendimento previsti nella Scheda SUA Risultati di apprendimento attesi appreso durante le lezioni, con l'obiettivo di usare empiricamente le formule presentate e, soprattutto, cogliere gli impatti delle varie decisioni. Vengono inoltre fornite conoscenze

basilari dell'Impresa 2.0 vs 4.0 (tematiche innovazione generata dalla rivoluzione social e digital, presentate anche attraverso testimonianze di imprenditori) e strumenti web, per una migliore comprensione e applicazione di quanto appreso nel corso.
Attraverso casi concreti e testimonianze il discente potrà comprendere il valore dei modelli imprenditoriali e organizzativi innovativi. Il discente attraverso lo studio dei modelli di business e di organizzazione "tradizionali" e sviluppati da start up (focus contesto strategico come quello del Sistema Turismo) potrà implementare un'autonoma capacità riflessiva su come si sviluppano le organizzazioni.

Autonomia di giudizio
Lo studio degli strumenti manageriali, in un'ottica critica applicativa e dinamica, affiancato da esempi ed esercitazioni, con testimonianze di imprenditori e manager, permetterà allo studente di acquisire e migliorare la propria capacità di giudizio. In questo modo egli sarà capace di comprendere quale strumento è più appropriato all'analisi in oggetto e come interpretare correttamente i risultati ottenuti, analizzare quale struttura organizzativa risulti maggiormente efficace nella gestione delle risorse umane e per il risultato economico. Il corso avvia lo studente verso una nuova capacità di valutare i processi di innovazione e di cambiamento organizzativo che sono evidenti nelle organizzazioni moderne.

Abilità comunicative
La presentazione e il commento durante il corso di casi aziendali, anche attraverso web conference, permettono di acquisire un linguaggio tecnico appropriato e di una terminologia specialistica adeguata all'argomento. Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolata attraverso la didattica interattiva, con la redazione di elaborati da parte dello studente e l'accesso alle videoconferenze. Si forniscono inoltre le basi tecniche di alcuni strumenti di Project Management per migliorare e stimolare le capacità comunicative e progettuali, con una significativa attenzione a come utilizzare i social e la digital Innovation per rafforzare la cultura del "Valore della Rete"

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. La realizzazione di web conference con qualificati rappresentanti del Sistema delle Imprese e manager (focus start up e Turismo), per stimolare il discente a collegare quanto appreso a modelli applicativi reali (sapere vs saper fare). Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti ufficiali, articoli di riviste e link a siti specifici, permettono di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

Programma didattico

1 – Elementi di organizzazione aziendale
2 – Importanza delle organizzazioni
3 – La cultura organizzativa
4 – La prospettiva dei sistemi aperti
5 – Le organizzazioni come sistemi aperti
6 – La teoria delle contingenze
7 – La teoria delle dipendenze delle risorse
8 – La teoria dei costi di transazione
9 – La teoria modernista
10 – La toeria neo-modernista
11 – Evoluzione della teoria manageriale
12 – La teoria post-moderna
13 – Elementi di progettazione organizzativa
14 – Elementi di progettazione organizzativa
15 – La struttura organizzativa ed il modello di Mintzberg
16 – Le strutture organizzative elementari
17 - La struttura organizzativa funzionale
18 – La struttura organizzativa divisionale
19 - La struttura organizzativa a matrice
20 – La struttura organizzativa orizzontale
21 – La struttura organizzativa a rete
22 – La struttura organizzativa ibrida
23 – Cambiamento organizzativo
24 – Evoluzione della funzione risorse umane
25 – Il processo di formazione

26 – Analisi e progettazione del lavoro
27 – Pianificazione delle risorse umane
28 – Reclutamento delle risorse umane
29 – Valutare il contributo delle persone
30 – La valutazione delle prestazioni
31 – La valutazione delle posizioni
32 – La valutazione del potenziale
33 – La valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership
34 – Le teorie contingenti della leadership
35 – Il modello full range della leadership
36 – Prospettive sulla leadership
37 – Il diversity management
38 – Il diversity management: una sifda aziendale
39 – Il processo di implementazione del diversity management
40 – L'importanza della conoscenza per le organizzazioni
41 - Riflessioni sul concetto di comunicazione
42 La business ethics nella funzione di comunicazione dell'organizzazione aziendale
43 – La nuova rilevanza della comunicazione interna
44 – Il piano di comunicazione
45 – L'informazione, la comunicazione interna e il clima aziendale
46 – L'evoluzione dei sistemi informativi nelle organizzazioni
47 – La tecnologia come risorsa strategica
48 – Il crm come metodologia per la comunicazione organizzativa

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- TURISMO di Magda Antonioli e Cristina Mottironi, edito da Egea (euro 11,90 con supporti on line (contenuti integrativi e versione digitale del testo – pixel.egeaonline.it) ISBN 978-88-238-2749-3
- ORGANIZZAZIONE di Domenico Bodega e Giuseppe Scaratti, edito da Egea (euro 9,90 con supporti on line (contenuti integrativi e versione digitale del testo – pixel.egeaonline.it) ISBN 978-88-238-2709-7

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

3. Curriculum: Design della Moda con RCS Academy - Corriere della Sera

Anno	Attività	SSD	Insegnamento	CFU
I	BASE	MATH-03/A	Matematica per il design	6
	BASE	IIND-07/A	Fisica tecnica industriale e ambientale	6
	BASE	CEAR-08/D	Metodologia del design*	12
	BASE	CEAR-08/D	Design della moda 1*	14
	BASE	ARTE-01/C	Storia dell'arte contemporanea e delle arti applicate*	8
	BASE	CEAR-10/A	Disegno e modellistica	8
	CARATTERIZZANTI	INFO-01/A	Informatica per il design	6
II	BASE	IMAT-01/A	Scienza e tecnologia dei materiali	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Design della moda 2*	14
	CARATTERIZZANTI	CEAR-09/C	Design degli interni e allestimenti degli spazi espositivi	8
	CARATTERIZZANTI	PEMM-01/B	Comunicazione multimediale del progetto*	6
	CARATTERIZZANTI	CEAR-10/A	Disegno tecnico e rappresentazione	6
	CARATTERIZZANTI	IIND-03/B	Tecniche e metodi di rappresentazione del progetto	6
	CARATTERIZZANTI	PSIC-03/A	Psicologia sociale	8
	CARATTERIZZANTI	GSPS-06/A	Sociologia dei processi sociali e comunicativi*	6
III	CARATTERIZZANTI	CEAR-08/D	Sintesi finale del progetto di moda*	10
	CARATTERIZZANTI	ECON-07/A	Economia e gestione delle imprese	6
	AFFINI	GIUR-02/A	Diritto commerciale	10
	AFFINI	ECON-08/A	Organizzazione aziendale	8
	ALTRE ATTIVITÀ	-	A scelta dello studente	12
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Abilità informatiche e telematiche	3
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro*	4
	ALTRE ATTIVITÀ	-	Prova Finale	4
	TOTALE			**180**

* Gli insegnamenti contrassegnati con un asterisco appartenenti a questo curriculum sono integrati con una serie di testimonianze sviluppate e realizzate in collaborazione con RCS Academy- Corriere della Sera.

Schede didattiche dei singoli insegnamenti

La progettazione didattica di dettaglio dei singoli insegnamenti avviene, da parte dei docenti sotto la supervisione del coordinatore del Corso di Laurea, attraverso compilazione delle schede di progettazione. Gli insegnamenti a scelta vengono pianificati ogni entro giugno dell'anno solare di inizio dell'attività accademica.

Di seguito si presentano le schede di progettazione didattica dei singoli corsi per ordine di anno accademico.

MATEMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	MATH-03/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giordano Bruno
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli studenti i principali strumenti delle scienze della complessità e dell'approccio sistemico, insieme alla conoscenza della logica dell'incerto. In particolare, sarà approfondito l'aspetto dell'inferenza probabilistica. Dopo aver introdotto la cardinalità dei numeri naturali, razionali e reali, e aver richiamato i concetti di successione numerica, del suo limite, e di serie numerica e di quelli di limite, derivata e integrale di una funzione, saranno trattate le principali distribuzioni probabilistiche. Saranno trattati, infine, il teorema centrale limite e il campionamento statistico, allo scopo di apprenderne un utilizzo critico.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione di come vanno studiati e trattati i fenomeni complessi. Inoltre, ci si propone di apprendere a muoversi e saper valutare in condizioni di incertezza. In particolare, come modificare coerentemente le proprie valutazioni sulla base di nuove informazioni.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento nel campo dei sistemi complessi e in quello probabilistico, in particolare al fine di poter effettuare previsioni.

Autonomia di giudizio
Tutto il corso è centrato sull'acquisizione della capacità di effettuare valutazioni personali, sulla base delle informazioni di cui si è in possesso, seguendo una logica fondata sulla "coerenza" secondo l'insegnamento del matematico Bruno de Finetti.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1 - La matematica della complessità: non linearità, ordine-disordine, organizzazione, caos
2 - Il concetto di sistema. Dagli insiemi ai sistemi
3 - Il ruolo dell'osservatore
4 - Sistema come fenomeno di Emergenza
5 - Apertura e chiusura sistemiche
6 - Approccio sistemico
7 - Modelli di auto-organizzazione
8 - Eventi e loro operazioni
9 - Probabilità di un evento: significato e sua misura
10 - Valutazioni di probabilità in casi particolari
11 - Partizioni. Additività della probabilità
12 - Numeri aleatori e loro previsione
13 - Varianza e scarto standard di un numero aleatorio
14 - Eventi condizionati e probabilità condizionate
15 - Probabilità composte
16 - Inferenza probabilistica
17 - Distribuzioni binomiale e ipergeometrica
18 - Scambiabilità
19 - Test di ipotesi
20 - Insiemi di numeri
21 - Successioni numeriche e limiti di successioni
22 - Operazioni tra limiti. Infinitesimi e infiniti
23 - Serie numeriche
24 - Funzioni e limiti di funzioni
25 - Limiti di funzioni e funzioni continue
26 - Limiti particolari e proprietà delle funzioni continue
27 - Calcolo differenziale
28 - Differenziabilità
29 - Conseguenze dei teoremi fondamentali del calcolo differenziale. Asintoti
30 - Integrazione indefinita
31 - Integrazione definita
32 - Distribuzioni di probabilità discrete
33 - Distribuzioni continue di probabilità
34 - Distribuzioni multiple
35 - Teorema centrale e rette di regressione
36 - Campionamento statistico e stima di parametri

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno **7 *h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati

- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.

Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Romano Scozzafava, Incertezza e probabilità, Zanichelli

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

FISICA TECNICA INDUSTRIALE E AMBIENTALE	
Settore scientifico disciplinare	IIND-07/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Filippo Busato
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire agli allievi, attraverso l'applicazione dei principi della termodinamica ed il calcolo delle proprietà delle sostanze pure nei loro stati di aggregazione e delle relative miscele, la capacità di codificare e quantificare anche con esempi applicativi, le interazioni energetiche tra sistemi termodinamici, sia chiusi che aperti, e l'ambiente circostante. Cenni sui principali cicli termodinamici- diretti ed inversi- di conversione energetica ed esempi di componenti.
Gli allievi apprenderanno le leggi che governano i meccanismi di trasmissione del calore e saranno in grado di calcolare gli scambi termici tra sistemi in diverse condizioni operative. Esempi applicativi per le più diffuse tipologie di scambio negli impianti o negli edifici saranno discussi in termini energetici.
Il bilancio termico del corpo umano in termini di parametri per il benessere e relativa metrologia con particolare riguardo alle proprietà dei tessuti saranno occasione di parametrizzazione anche energetica ed impiantistica.
Le normative internazionali per prodotti e processi e le relative valutazioni in termini di conformità e di marchi produttivi o di qualità saranno esemplificate per il caso del comparto del tessile.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'obiettivo del corso è offrire allo studente la capacità di leggere e interpretare i principi fisici che determinano i cambiamenti delle caratteristiche dei materiali impiegati nei processi produttivi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di approcciare a problemi di termodinamica di base e alla risoluzione di tematiche relative a processi di trasformazione di energia e trasmissione del calore. In dettaglio, lo studente sarà in grado di valutare l'efficienza delle principali macchine

dirette o inverse, e determinare i flussi di calore associati a fenomeni di conduzione, convezione e irraggiamento, tipiche dei processi produttivi. Lo studente sarà, altresì, in grado di determinare le trasformazioni necessarie al trattamento dell'aria negli ambienti e le caratterizzazioni dei prodotti e relativa normativa internazionale.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di valutare e dopo adeguata analisi i processi industriali e a esprimere un giudizio sulla loro efficienza e sulle possibili implementazioni nella catena produttiva.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

Introduzione
1 - Introduzione alla termodinamica e alla termofluidodinamica
2 - Il Sistema internazionale SI delle Unità di Misura
3 - SI: errore ed incertezza, analisi dimensionale, tabelle conversione, cifre significative
Termodinamica Applicata
1 - Concetti e definizioni di base
2 - Sistemi chiusi: bilancio di massa
3 - Sistemi chiusi: bilancio di energia
4 - Termodinamica degli stati: la superficie caratteristica
5 - Termodinamica degli stati: proiezioni della superficie caratteristica relazioni, grafici e tabelle per il calcolo delle proprietà
6 - Stato termodinamico dei sistemi: esempi applicativi
7 - Esempi applicativi di gas ideale e loro miscele aria umida
8 - Sistemi aperti: bilancio di massa
9 - Sistemi aperti: Bilancio di energia
10 - Il modello di gas perfetto
11 - Miscele di gas ideali e aria umida
12 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi chiusi
13 - Esempi applicativi di bilanci su sistemi aperti
14 - Bilancio di entropia per sistemi chiusi
15 - Il bilancio di entropia per sistemi aperti
16 - Irreversibilità e macchine termiche, la macchina di Carnot
Macchine
1 - I componenti delle macchine termiche
2 - Macchine e trasmissione del calore
3 - Macchine a vapore: Ciclo Rankine
4 - Macchine frigorifere a compressione di vapore
5 - Pompe di calore
Trasmissione del calore
1 - Trasmissione del calore: la Conduzione
2 - Le leggi della conduzione
3 - La convezione forzata
4 - La convezione naturale
5 - Il meccanismo dell'irraggiamento termico
6 - Irraggiamento: leggi e applicazioni
Benessere e psicrometria
1 - Bilancio energetico del corpo umano e benessere termo-igrometrico
2 - Relazione di Fanger e parametri per il benessere
3 - I parametri dell'aria umida e il diagramma psicrometrico
4 - Trasformazioni e trattamenti dell'aria umida negli impianti
Norme qualità
1 - La normativa tecnica nel tessile e nella moda: le etichettature
2 - La normativa tecnica internazionale e gli accordi di mutuo riconoscimento: norme volontarie e co

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento

consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Romano Scozzafava, Incertezza e probabilità, Zanichelli

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

METODOLOGIA DEL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	12 CFU
Docente	Carla Farina
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso di Metodologia del design ha l'obiettivo di far riflettere criticamente sui temi propri della cultura del design in tutte le sue declinazioni, indagando sui metodi e le pratiche operative coerenti con il progetto di un artefatto industriale. Ci si confronta su specifici approcci e su specifiche tematiche Ci si confronta altresì su come con i 'materiali' costitutivi del progetto nel loro farsi proposta, attraverso teorie e metodi, oltre che attraverso azioni operative. Lo si farà esponendo argomenti compiuti o metafore che evocano il nucleo emozionale dell'azione progettuale. Infine, con uno sguardo al prossimo futuro, si esamineranno le materie invarianti del progetto e le variabili in relazione ai contesti che vanno dalla rivoluzione industriale agli scenari della contemporaneità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell'arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; i rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali.

Autonomia di giudizio
Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le

connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.

Abilità comunicative
Il materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.

Capacità di apprendimento
I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.

Programma didattico

1 – Cosa è il design?
2 – Storia del design: protodesign
3 – Henry Van de Velde, Esordi
4 – H. Van De Velde l'Accademico
5 – H. Van De Velde Architetto
6 – Il teorico Van De Velde
7 – La nuova Citroen
8 – La storia del Bauhaus
9 – Bauhaus: la didattica
10 - Il metodo progettuale Munari
11 – La scuola di Ulm
12 - Storia del design: la rivoluzione
13 – Storia del design: le invenzioni
14 – Storia del design: Aeg-Ford
15- La Francia di Le Corbusier
16 – Vchutemas. Design e avanguardie nella Russia dei Soviet
17 – Vchutemas. Dal Produttivismo alla nascita del Design Sovietico
18 – Il rapporto designer-Industria negli Stati Uniti degli anni 30
19 – Il design dell'esperienza
20 – Il post – Modern
21 – Il Progetto come problema
22 – Il design come forma simbolica per la ricerca di una nuova nuova identità
23 – Progetto, produzione e comunicazione nell'Europa centro Orientale
24 – London Design
25 – Stefano Giovannoni. Il design dei codici affettivi
26 – Il colore delle superfici e dello spazio: la bisazza tra arte, architettura
27 – Karm Rashid. Il design dell'eccesso
28 – Design and Mass Customizzation: l'industria della piccola serie
30 – Il design del benessere
31 – Philippe Starck. L'archistar al servizio del design democratico
32 – I fratelli Bouroullec. Il design come ricerca senza confini
33 – La triennale di Milano: il design si mostra
34 – La nascita del design in Italia: una questione di stile
35 – La triennale di Milano: il design si mostra
36- Il mobile razionalista: Marcel Breuer, Maestro di Innovazione
37 – Design scandinavo e organismo
38 – Comunicare il design: le riviste e le mostre del Design
39 – Il compasso d'oro
40 – Gio Ponti, dall'artigianato al design industriale
41 – I protagonisti: Franco Albini e Franca Helg
42 – I protagonisti: De Pas, d'Urbino, Lomazzi, creatività ed ironia
43 – I protagonisti: i Castiglioni e il ready made
44 – Sarfatti, Castiglioni, Sapper: il design della luce
45: Vico Magistretti: artista della concretezza
46 – Marzo Zanuso: un designer all'antica
47 – I protagonisti: Bruno Munari e l'azienda danese
48 – Il design e l'industria: il caso dell'Olivetti
49 – Design e impresa, design e imprenditore
50 – Jean Prouvé. L'estetica della tecnologia
51 – Il design dei materiali. Kartell plastica e plasticità
52 – Design e materiali. Gaetano Pesce, provocare la differenza
53 – Design e materiali: il caso Thonet
54 – Design e materiali. Charles e Ray Eames la curva ergonomica del legno
55 – Eileen Gray, Pioniera del design
56 – Lilly Reich, la designer del moderno
57 – Charlotte Perriand: Designer anticonformista e all'avanguardia
58 – Cini Boeri, il design della funzione
59 – Gae Aulenti: un universo creativo
60 – Ingo Maurer: il poeta della luce
61 – Alessandro Mendini. Postmoderno italiano
62 – Humberto e Fernando Campana. Dal riuso all'invenzione
63 – Denis Santachiara: il design digitale
64 – Michele de Lucchi, tra tecnologia ed artigianato
65 – Enzo Mari, la coscienza del design
66 – Giovanni Sacchi, il modello tra idea e progetto
67 – Issey Miyake, tra moda e design

68 – Roberto Capucci. Lo stupore della forma
69 – Design come Innovazione. Invenzione
70 – I contesti del design
71 – Alessandro Mendini. Il design tra etica e metafisica
72 – Andrea Branzi. Il design tra teoria e prassi

Testimonianze di RCS Academy
1 – La nascita del sistema moda, l'alta moda e il pret a porter, creatività

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 216 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DELLA MODA I	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docenti	Clara Tosi Pamphili, Valentina Cavalera, Marco Elia
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.
Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Comprensione del calcolo differenziale per funzioni di una variabile reale Comprensione e apprendimento di definizioni e teoremi fondamentali dell'Analisi per funzioni di una variabile.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il corso sviluppa inoltre le seguenti capacità: Applicare le conoscenze del calcolo differenziale per funzioni di una variabile reale; Gestire gli strumenti dell'Analisi nei successivi corsi di natura applicativa; Valutare correttezza e coerenza dei risultati analitici forniti; Analizzare, anche attraverso l'uso sintetico di grafici e tabelle le proprietà qualitative e quantitative delle soluzioni fornite.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella capacità di valutare criticamente e in maniera autonoma un problema analitico, stimolando l'approccio matematico. Lo studente deve dimostrare di aver sviluppato la capacità di valutare criticamente ed in maniera autonoma un problema analitico.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato. Lo studente deve avere la capacità di spiegare, in maniera semplice, i concetti relativi alla analisi matematica.

Capacità di apprendimento
I concetti e gli istituti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi. Lo studente deve essere in grado di aggiornarsi continuamente, tramite la consultazione di testi di analisi

Programma didattico

1 - Il saper "fare" nel design
2 - Arte e design
3 - Design sostenibile
4 - Design emozionale
5 - Innovazione e utopia del design italiano.
6 - Virtual design
7 - Internet of things
8 - Riscrittura del progetto di design
9 - Design trasformabile
10 - Il progetto per il mondo reale: aspetti di ergonomia e antropometria
11 – Come realizzare una scheda tecnica del prodotto
12 - La ricerca come individuazione di nuovi ambiti di progetto
13 - La ricerca come individuazione di nuove tipologie di prodotto
14 - La scelta dei materiali per il design: il legno
15 - La scelta dei materiali per il design: i metalli
16 - La scelta dei materiali per il design: le materie plastiche
17 - Le azioni del design: introduzione
18 - Le azioni del design: impilare
19 - Le azioni del design: intrecciare
20 - Le azioni del design: piegare
21 - Le azioni del design: connettere
22 - Le azioni del design: plasmare
23 - Le azioni del design: soffiare
24 - Le azioni del design: incidere
25 – Il colore del prodotto di design
26 – L'abito come oggetto autonomo
27 – Le azioni del design: disporre
28 – Charles Frederick Worth
29 - Differenze fra abito e costume di scena
30 - Paul Poiret
31 - La moda moderna
32 - Madeleine Vionnet
33 - Moda e cinema
34 - Adrian e i costumisti di Hollywood
35 - Nozioni di storia del cinema
36 - Nozioni di storia della fotografia
37 - La storia di Vogue
38 - Nozioni di storia della moda
39 - L'abito per la borghesia
40 - Il dandy nella moda
41 - L'abito maschile inglese e italiano
42 - Mariano Fortuny e William Morris
43 - Le arti applicate
44 - Gli artigiani del made in italy
45 - Il processo creativo nella moda
46 - L'identità stilistica
47 – Cos'è la moda? Definizione del concetto di moda
48 - Vesti e differenze di luogo e di status
49 - Psicologia e moda
50 - Moda e lusso
51 - La moda e la figura del sarto
52 - Cenni storici sui canoni proporzionali della figura umana
53 - Il Rinascimento, nozioni di storia del costume
54 - Il barocco, nozioni di storia del costume
55 – Il rococò, nozioni di storia del costume
56 - Il disegno del figurino di moda
57 - Il colore
58 - Arte e moda
59 - Moda e teatro
60 - Elsa Schiaparelli
61 - Jeanne lanvin
62- Coco Chanel
63 - Cristobal Balenciaga
64 - Jean Patou
65- Pierre Balmain
66 - Anne Fogarty
67 - Valentino Garavani
68 - Paco Rabanne
69 - Mary Quant
70 - Emanuel ungaro
71 - Sorelle fontana

72 -Gianni Versace
73 - Stili orientali
74 - I distretti della moda
75 - Tecnica della gonna
76 - Tecnica del corpetto
77 - Tecnica della manica raglan, a chimono e a pipistrello
78- Tecnica del pantalone classico
79 - Introduzione alla progettazione dell'accessorio moda
80 - Il vintage
81 – Lo storytelling del prodotto moda
82 – Stella McCarthey
83 – Ferragamo
84 – Biella e i lanifici

Testimonianze di RCS Academy
1 – Il sistema moda e la sua filiera
2 – Imprese e Moda
3 – I responsabili e la filiera
4 – I settori

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Enrica Morini, Storia della moda XVIII-XXI secolo, Skira
  - Stefanella Sposito, Archivio tessile: 230 tessuti nella pratica degli stilisti, Ikon
  - Antonia Susan Byatt, Pavone e rampicante. Vita e arte di Mariano Fortuny e William Morris, Einaudi
  - Georg Simmel, La moda, SE
  - Fernando Burgo, Il modellismo. Tecnica del modello sartoriale e industriale, Istituto di moda Burgo

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA E DELLE ARTI APPLICATE	
Settore scientifico disciplinare	ARTE-01/C
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Tommaso Evangelista
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Fornire allo studente un'ampia formazione e uno spettro di conoscenze che vedrà lo studio dei fenomeni artistici attraverso l'asse portante delle arti figurative e dell'architettura.
Agli studenti verranno forniti gli strumenti per analizzare le opere e i movimenti più significativi di ogni periodo storico, privilegiando il più possibile l'approccio diretto all'opera d'Arte.
Il programma si svolgerà analizzando le espressioni artistiche e architettoniche dal di là dell'Impressionismo, verso il Novecento, ai giorni nostri. Seguendo tale linea, si ripercorreranno le poetiche di artisti che hanno rappresentato, mostrato, plasmato, mutato o impiegato l'Arte per comprenderla, per cambiarla, per raccontarla, per stigmatizzarla e infine per salvarla.
Tali obiettivi risultano congruenti con quegli specifici del Corso di Storia dell'Arte Contemporanea e delle Arti applicate in quanto forniscono un'ampia formazione e competenze specifiche nell'ambito delle conoscenze del patrimonio storico-artistico internazionale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per: comprendere e descrivere con linguaggio appropriato le opere d' arte, in particolare pittoriche e architettoniche, nel loro linguaggio formale e nei loro elementi strutturali.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Al termine del corso lo studente dovrà avere una chiara comprensione del rapporto tra le opere d'arte e la situazione storica in cui sono state prodotte, quindi dei molteplici legami con la letteratura, il pensiero filosofico e scientifico, la politica, la religione. Inoltre, dovrà: collocare un'opera artistica o architettonica nel contesto storico-culturale, sia di riconoscerne i materiali e le tecniche, i caratteri stilistici, i significati e i valori simbolici, il valore d' uso e le funzioni, la committenza e la destinazione.

Autonomia di giudizio
Lo studente dovrà saper leggere le opere d'arte nei loro elementi compositivi e per poterle apprezzare criticamente e dovrà maturare la consapevolezza del grande valore culturale del patrimonio architettonico e artistico.

Abilità comunicative
Lo studente dovrà acquisire confidenza con i linguaggi espressivi ed essere capace di riconoscere i valori formali non disgiunti dai significati, avendo come strumento di indagine e di analisi la lettura formale e iconografica.

Capacità di apprendimento
Specifica attenzione sarà dedicata alla lettura delle opere d'arte (pittoriche e architettoniche), analizzate dal punto di vista del linguaggio e delle tecniche, del contesto storico, del significato espressivo e culturale. Attraverso tale analisi lo studente sarà in grado di comprendere e riconoscere stilisticamente anche opere coeve o minori.

Programma didattico

1 - Oltre l'Impressionismo verso il Novecento
2 - Paul Gauguin
3 - Il Simbolismo e i Preraffaelliti francesi
4 - Percorso tematico del Simbolismo europeo
5 - L'arte delle Successioni in Europa.
6 - L'Art Nouveau
7 - Liberty, Modernismo catalano e arti decorative
8 - La nascita dell'Espressionismo
9 - I Movimenti dell'Espressionismo e i suoi protagonisti
10 - L'Espressionismo in Francia ed in Italia
11 - Pablo Picasso e il Cubismo
12 - Il Futurismo
13 - Astrattismo
14 - Neoplasticismo e Bauhaus
15 - Le Avanguardie Russe e i suoi protagonisti
16 - Dentro le Avanguardie Russe
17 - Le Avanguardie artistiche le modernità ribelle
18 - Un'Architettura d'Avanguardia
19 - La Metafisica
20 - Gli altri artisti metafisici
21 - Surrealismo
22 - L'Art Déco
23 - Personaggi e opere del Movimento Moderno
24 - Percorsi monografici del Movimento Moderno
25 - Frank Lloyd Wright gli Stati Uniti e l'Architettura Organica
26 - Hugo Alvar Henrik Aalto
27 - L'ordine monumentale in europa
28 - Il rapporto con il Moderno degli anni Trenta
29 - L'Arte del Dissenso
30 - Il Nuovo Astrattismo
31 - il Nuovo Astrattismo in Europa
32 - Il New Dada e la Pop Art
33 - Arte Contemporanea
34 - Architettura Postmoderna
35 - Paolo Portoghesi e la chiesa della Sacra Famiglia di Salerno
36 - Architetti Postmoderni
37 - La Nuova Monumentalità
38 - L'Utopia Tecnologica
39 - Le Grandi Strutture
40 - Capolavori del Decostruttivismo
41 - Riflettori su: Eisenman, Tschumi e Coop Himmelblau
42 - Zaha Hadid, creatività che diventa poesia
43 - Le Architetture del duemila
44 - Richard Meier, nel segno della continuità
45 - Architettura e Musica: la forma del suono
46 - Gottfried Böhm, l'architetto dell'equilibrio
47 - Arte e Globalizzazione: Oltre la Video Art: Studio Azzurro, Bill Viola, Matthew Barney.
48 - Arte e Globalizzazione: L'Arte Condivisa.

Testimonianze di RCS Academy

1 - Il sistema della moda. dalla nascita come sistema di segni al sistema delle...
2 - Il sistema della moda. Dal sistema delle maison, alla nascita del Prêt-à-porter

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le

nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO E MODELLISTICA	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Rosaria Parente
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso vuole introdurre gli studenti alla progettazione e alla rappresentazione del prodotto tramite il disegno manuale e la modellistica di base. Non è semplice riuscire a comunicare un'idea, qualcosa che non è ancora materiale, oggetto già prodotto. Il disegno per il design ha l'ambizione di rappresentare tutte le caratteristiche qualitative, se non di più, di quello che sarà il futuro prodotto, o il sistema di prodotti. Ciò implica che si indaghi la complessità degli oggetti e il comportamento dei materiali che li costituiscono, si studi cioè come questo si presenta ai nostri occhi, per imitarne gli elementi/segni che li rendono riconoscibili. Quindi è fondamentale, prima di iniziare a disegnare, stimolare la voglia di scoprire, di conoscere, di leggere tutto ciò che ci circonda.
L'analisi delle proporzioni (facendo propri i principi della Geometria descrittiva e proiettiva) aiuta a trasferire i rapporti che fanno di una forma materiale un oggetto di design. Sul piano concreto del disegno, acquisita una buona manualità, fatti propri i principi dello spazio tridimensionale, si indagano le diverse tecniche; questo porta, durante il corso, a maturare una buona capacità di trasferire i caratteri che definiscono la qualistica dei materiali. Tra gli aspetti indagati, per la restituzione del rendering: luci e ombre, il colore, la resa dei materiali, la finitura superficiale, le texture, il particolare tecnico come testimone riconoscibile dell'assemblaggio o del processo di produzione, l'illuminazione e l'esposizione dell'oggetto.
Tra le caratteristiche individuabili del materiale: riflessi, rifrazioni, contrasti cromatici, tensioni, trasparenze, traslucidità, porosità. Nozioni sulla teoria del campo, sulla topologia applicata alla percezione dello spazio e delle connessioni tra gli elementi grafici, approfondiscono concetti indispensabili per una perfetta e cosciente padronanza dei segni in una 29 composizione, invitano all'approfondimento personale verso gli aspetti più nascosti della visione. Lo studio dei colori, dei loro rapporti all'interno del mondo della comunicazione, prepara alla progettazione di composizioni che esprimano equilibrio o disequilibrio, a seconda della sensazione che si vuole infondere nell'osservatore.
Il corso fornisce quindi ai futuri designer i mezzi per un'adeguata rappresentazione del progetto, che si parli di prodotto o di sistema di prodotti; attraverso l'integrazione tra disciplina manuale ed elaborazione in computer grafica. L'obiettivo del modulo di Modellistica consiste nel fornire gli strumenti teorici e pratici per la realizzazione di modelli,

attraverso la conoscenza delle caratteristiche dei materiali e l'apprendimento delle tecniche di verifica e rappresentazione del progetto.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente acquisirà la conoscenza delle principali tecniche di rappresentazione e modellazione in campo industriale

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente sarà in grado di utilizzare le tecniche appreso per produrre dei prodotti d'ingegno utilizzabili nei processi produttivi.

Autonomia di giudizio
Lo studente sarà in grado di identificare la tecnica ottimale da utilizzare ed effettuare un'analisi critica dei prodotti creati con queste metodologie, valutandone qualità ed efficacia.

Abilità comunicative
Lo studente, tramite i suoi prodotti, sarà in grado di comunicare ad altri le sue idee utilizzando linguaggi grafici codificati e di semplice comprensione

Capacità di apprendimento
Lo studente sarà, in modo autonomo, in gradi di apprendere nuove metodologie grafiche, basandosi sulle sue conoscenze pregresse e sarà in grado di applicarle in modo efficiente.

Programma didattico

1 - Le origini del disegno
2 - Introduzione al disegno tecnico
3 - La Rappresentazione di forme nel piano e nello spazio
4 - Le proiezioni ortogonali o metodo di Monge
5 - La rappresentazione assonometrica
6 - La rappresentazione prospettica
7 - Il disegno e la rappresentazione del progetto
8 - Il disegno assistito con il computer
9 - La visione
10 - La rappresentazione prospettica
11 - Teoria delle ombre
12 - L'ecogeometria
13 - Convenzioni grafiche
14 - Sguardo e destino
15 - Telerilevamento, rilievo e disegno della sicurezza del territorio
16 - Il telerilevamento: cenni storici sull'evoluzione della disciplina
17 - I fondamenti fisici del telerilevamento
18 - La firma per l'analisi delle immagini telerilevate
19 - Il telerilevamento e le tecniche di monitoraggio del territorio
20 - Cartografia e GPS: concetti base
21 - Il ruolo della fotogrammetria per il disegno del territorio
22 - Analisi qualitativa e indice di vegetazione
23 - La Piattaforma sensoristica per il disegno del territorio
24 - Il protocollo scientifico per l'attività di telerilevamento aereo
25 - Analizzare i dati telerilevati: il caso studio in Albania
26 - La caratterizzazione del territorio per il disegno dei manufatti
27 - L'utilizzo dei dati telerilevati per il monitoraggio degli eventi alluvionali
28 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: il caso studio in Calabria
29 - I sistemi informativi geografici
30 - Rilievo iperspettrale, termografico e fotografico: caso studio di una cava
31 - Il futuro del disegno: il BIM
32 - Il BIM e le caratteristiche principali
33 - Il Disegno per la gestione delle emergenze territoriali
34 - L'analisi SWOT per le attività di telerilevamento
35 - Il telerilevamento aereo e satellitare per la lotta agli incendi boschivi
36 - Il telerilevamento aereo per la gestione dei siti archeologici
37 - Lo stilista
38 - Architettura
39 - Arredamento d'interni
40 - La fotografia
41 - Tecnologia dei materiali
42 - Light Designer
43 - Modellazione 3D

44 - Esercizio Modellazione 3D
45 - Realtà virtuale
46 - Come nasce una scarpa
47 - Come nasce uno smartphone
48 - Urban Design

Testimonianze di RCS Academy
1 – Dal bozzetto al lancio del progetto
2 – Il prodotto e l'organizzazione aziendale
3 – Le fasi produttive
4 – Visione materiale tessuti e campioni colore
5 – Le materie prime
6 – Il consumatore finale

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - "Design Sketching", Erik Olofsson;
  - "Sketching, Drawing Techniques for product designers", Koos Eissen, 2007 ;
  - "The Industrial Designer's Guide to Sketching" Nenad Pavel

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

INFORMATICA PER IL DESIGN	
Settore scientifico disciplinare	INFO-01/A
Anno di corso	I Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha lo scopo di introdurre gli studenti all'informatica e alle logiche sottese all'uso dei principali sistemi operativi e software di grafica per la gestione di un progetto di design.
Il progetto di design contemporaneo richiede la comprensione e competenza delle logiche, delle strutture e delle tecniche digitali. La dimensione digitale permette l'integrazione di materiali analogici (convertiti in digitale) e materiali digitali (nativi), abilita una più efficiente archiviazione per il rapido accesso e per il mantenimento nel tempo.
L'obiettivo finale del corso è comprendere e gestire il flusso di lavoro digitale necessario alla realizzazione di un progetto di design dall'ideazione alla sua archiviazione.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire la capacità di gestire il processo di lavoro digitale, di acquisire materiali analogici cartacei per poi utilizzarli e modificarli nei contesti d'uso e nelle relative tipologie di prodotto.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Lo studente dovrà acquisire una conoscenza di base dell'informatica e dei software di grafica, raster e vettoriale. Tali conoscenze saranno utili per creare, gestire, finalizzare ed archiviare i progetti che saranno sviluppati all'interno dei corsi di progettazione.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà saper valutare, caso per caso, progetto per progetto, le corrette prassi da seguire per produrre un progetto digitale.
Abilità comunicative: Attraverso le lezioni lo studente acquisirà il lessico basilare dell'informatica, le convenzioni sui file, i formati, le componenti e i parametri dei software di grafica raster e vettoriale.

Abilità comunicative
Lo studente acquisirà la capacità di comunicare in modo efficace i concetti, processi e risultati progettuali attraverso strumenti digitali avanzati. Saranno in grado di utilizzare software e ambienti digitali per la visualizzazione, la presentazione e la condivisione di progetti di design, adattando il linguaggio e il formato della comunicazione ai diversi interlocutori.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati al fine di migliorare la padronanza degli strumenti e svelare le relative potenzialità. Il grado di complessità di tali software è strettamente correlato al grado di specializzazione che si realizza e conquista attraverso l'utilizzo progressivo.

Programma didattico

1 - La dimensione digitale del progetto
2 - Computer e relative componenti
3 - CPU e GPU: implicazioni per la grafica
4 - I sistemi operativi Windows e Mac
5. Tipologie di interfacce: CLI, GUI, NUI, TUI
6 - Organizzazione e versionamento dei file
7 - Periferiche di acquisizione
8 - Grafica raster e vettoriale
9 - Profili colore, gamut e profondità di colore
10 - CMYK, RGB, HSL e web colors
11 - Software e formati raster
12 - Dimensioni e risoluzione dei file grafici raster
13 - File e formati di progetto
14 - File e formati per la stampa
15 - File e formati per la riproduzione a schermo
16 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 1)
17 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 2)
18 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 3)
19 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 4)
20 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 5)
21 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 6)
22 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 7)
23 - Fondamenti di Adobe Photoshop (pt. 8)
24 - Software e formati vettoriali
25 - Grafica pixel perfect
26 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 1)
27 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 2)
28 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 3)
29 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 4)
30 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 5)
31 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 6)
32 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 7)
33 - Fondamenti di Adobe Illustrator (pt. 8)
34 - Software e formati per la motion graphics
35 - Risoluzione, bitrate, codec e contenitore per i file video
36 - Software e formati per il montaggio video

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online

con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

Testi suggeriti in inglese:

- Adobe Illustrator CC Classroom in a Book 2018, Brian Wood, Adobe Press
- Adobe Photoshop CC Classroom in a Book 2018, A.Faulkner e C. Chavez, Adobe Press

In alternativa in italiano:

- Adobe Illustrator CS6. Classroom in a book. Il corso ufficiale di Adobe Systems, Mondadori Informatica
- Photoshop CC. La versione Creative Cloud del software Adobe per il fotoritocco, Apogeo

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI	
Settore scientifico disciplinare	IMAT-01/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base X Caratterizzante ❑ Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Roberto Guidotti
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella di presentare la tecnologia come scienza della trasformazione e sviluppare la capacità degli studenti di affrontare un progetto, avendo la conoscenza delle problematiche tecnologiche legate alla sua realizzazione. Obiettivo del corso, far conoscere le tecnologie disponibili per trasformare la materia in prodotti.
Facilitare la comprensione delle varie tecnologie che consentono di arrivare alla produzione di manufatti realizzati utilizzando materiali diversi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Lo studente dovrà acquisire anzitutto le basi fisiche delle trasformazioni tecnologiche per, poi, passare a conoscere come queste sono applicate nelle varie fasi di trasformazione. Ciò permetterà allo studente di acquisire una capacità di indagine sui prodotti della tecnologia, partendo dalla analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata sulle tecnologie maggiormente utilizzate che farà emergere gradualmente la capacità di scegliere la migliore tecnologia utilizzabile per la produzione del manufatto progettato. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica che consentano di fissare i contenuti delle lezioni e/o sviluppare il proprio progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, la producibilità a costi adeguati, anche utilizzando tecnologie innovative.

Abilità comunicative
Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico tecnico in grado di dialogare con gli esperti della tecnologia e gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.

Programma didattico

1 - Grandezze fisiche
2 - La forza e l'energia
3 - Tecnologia e fisica
4 - L'Attrito
5 - La pressione
6 - Trasformare l'energia meccanica
7 - Passaggi di stato
8 - Proprietà dei materiali metallici
9 - Elettromagnetismo
10 - I materiale plastici
11 - Lo stampaggio dei materiali
12 - L'energia elettrica
13 - Le tecnologie che utilizzano l'effetto Venturi
14 - Le onde elettromagnetiche e la luce
15 - Principio di conservazione della quantità di moto
16 - Analogico e digitale
17 - La stampa
18 - Le prime fasi tecnologiche
19 - Le tecnologie del taglio
20 - Le successive lavorazioni su semilavorati
21 - Altre tecnologie di produzione
22 - Metodi di assemblaggio
23 - Metodi di assemblaggio
24 - Trattamenti superficiali
25 - I tessuti di origine naturale
26 - I tessuti sintetici ed artificiali
27 - Tecnologie di lettura automatica
28 - Il vetro
29 - Il legno
30 - I materiali compositi
31 - I materiali alternativi
32 - Marketing e l'ingegnerizzazione come forme avanzate di tecnologia produttiva
33 - I risparmi energetici
34 - I sistemi complessi
35. La contraffazione, la sicurezza ed il design
36. Tecnologia, moda e design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alla prima 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DELLA MODA II	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	14 CFU
Docente	Loredana Cacace
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale.
Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design. Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea.
Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il Corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l'abito o l'accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi.
Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie

di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio.

Autonomia di giudizio
Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di se stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative
La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

Programma didattico

1 - la stilizzazione grafica come tratto identificativo del creatore di moda
2 - lo schizzo come modello progettuale del creatore di moda
3 - il panneggio
4 - riferimenti chiave del progetto per ideare una creazione di moda
5 - ricerca di elementi di ispirazione per la progettazione
6 - tecnica della gonna svasata: modellismo
7 - tecnica della gonna a ruota: modellismo
8 - tecnica della gonna a pieghe: modellismo
9 - approfondimento storiografico come spunto creativo
10 - approfondimento storiografico: moschino
11 - approfondimento storiografico: jean paul gaultier
12 - breve biografia di frida kahlo
13 - frida kahlo come icona di vita e di stile
14 - la personalità e l'abito
15 - la moda: implicazioni psicologiche e condizionamenti culturali e socioeconomici
16 - l'estensione dell'io corporeo nell'abbigliamento
17 - la psicologia degli accessori nell'abbigliamento
18 - l'abito da sposa
19 - la moda statunitense
20 - oleg cassini & roy halston
21 - calvin klein
22 - il moulage
23 - nina ricci, alix grès e mainbocher
24 - i ruggenti anni'20
25 - salvatore ferragamo. il calzolaio delle star
26 - la moda del decennio 1960-70
27 - la moda è indistruttibile
28 - roberto capucci
29 - emilio schuberth, il sarto delle dive
30 - la minigonna nella storia della moda
31 - andrè courrèges, lo stilista del futuro
32 - pierre cardin, l'imprenditore della moda
33 - sonia delauney
34 - emilie floge
35 - il manifesto futurista
36 - giacomo balla
37 - tullio crali
38 - fortunato depero
39 - il bauhaus
40 - il balletto triadico
41 - il decennio 1970-79
42 - thierry mugler
43 - biba
44 - kenzo
45 - issey miyake
46 - alexander mcqueen
47 - john galliano
48 - il made in italy
49 - mariuccia mandelli, krizia
50 - max mara e genny
51 - il decennio 1980-90
52 - christian lacroix
53 - romeo gigli
54 - federico forquet
55 - le signore dello stile italiano
56 - emilio pucci
57 - giorgio armani

58 - prada
59 - laura biagiotti
60 - gucci
61 - fendi
62 - borsalino
63 - pino lancetti
64 - l'alta moda, le origini
65 - il decennio 1990-1999
66 - il new wave inglese e i sei di anversa
67 - la moda nella "rete"
68 - l'heritage e il recupero dell'artigianato
69 - l'alba del terzo millennio
70 - la collezione di moda
71 - dall'abbigliamento alla moda
72 - la moda si ispira al patrimonio artistico
73 - l'architettura diventa moda con gianfranco ferrè
74 - vivienne westwood, fra protesta e moda
75 - il tessuto come segno indelebile di una maison: missoni
76 - la moda e la circolazione dei tessuti in europa ed il real opificio di san leucio
77 - tessuti e fogge attraverso il tempo
78 - i tessuti nell'abbigliamento, materia prima dei creatori di moda
79 - la percezione emotiva dei tessuti
80 - le motivazioni psicologiche fondamentali che stanno alla base dell'abbigliamento
81 - la psicologia della percezione del colore
82 - la moda e la fotografia
83 - il marketing e la moda
84 - moda a moderazione

Testimonianze di rcs academy
1 - sociology of consumption
2 - sociology of fashion: the veblen theory
3 - sociology of fashion: the featherstone theory
4 - trends e trends forecasting
5 - the collective selection theory
6 - the ritzer theory

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 252 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il

percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DESIGN DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTI DEGLI SPAZI ESPOSITIVI	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-09/C
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Sergio Mazzoli
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Gli obiettivi del corso sono orientati a sviluppare un percorso utile alla comprensione delle modalità di progettazione degli allestimenti degli spazi interni, indagando sui valori e sulle caratteristiche principali che contraddistinguono tale attività.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo del processo di progettazione nello specifico settore di studio. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione degli spazi interni.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.

Programma didattico

1 - Definizione e ambito disciplinare
2 - Quadro normativo
3 - Sicurezza sul lavoro
4 - Il disegno tecnico
5 - Disegno e progetto
6 - Materiali lapidei
7 - Pietra e progetto
8 - I laterizi
9 - Laterizi e progetto
10 - Malta, calcestruzzo e cemento
11 - Cemento e progetto
12 - Il legno
13 - Legno e progetto
14 - Il metallo
15 - Metalli e progetto
16 - Il vetro
17 - Vetro e progetto
18 - Le plastiche
19 - Plastiche e progetto
20 - I rivestimenti
21 - Il senso della misura
22 - Anatomia di un interno
23 - Il sistema delle cose
24 - Wright interiors
25 - La cucina
26 - Sharaan
27 - Moka e altri elettrodomestici
28 - L'impianto elettrico
29 - L'impianto termoidraulico
30 - Serramenti e infissi
31 - Un buco nel muro
32 - Villa Planchart
33 - La casa mobile
34 - La casa minima
35 - Tre Stand
36 - K House
37 - Storia e materia
38 - Design inglese
39 - In & Out
40 - Casaidea
41 - Art e design
42 - Casa ad anello
43 - Il bagno
44 - Casa seminterrata
45 - Villa E-1027
46 - La forza di un'immagine
47 - Basic lighting design
48 - Yacht lighting design

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato

- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.

Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	PEMM-01/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Giacomo Fabbri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso si propone di fornire conoscenze teoriche e tecniche utili per l'analisi, la progettazione e la realizzazione di contenuti multimediali.
Il corso si propone di fornire:

- le conoscenze di base di visual design, visionando diversi esempi, analizzando modelli e principi;
- la conoscenza delle principali tecniche di analisi e progettazione multimediale;
- la capacità nonché l'abilità di progettare e realizzare contenuti multimediali con vari livelli di complessità.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo di un progetto nello specifico settore della comunicazione del design. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.

Autonomia di giudizio
Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di comunicazione del progetto multimediale.

Abilità comunicative
L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.

Capacità di apprendimento
I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare.

Programma didattico

1 - Introduzione al corso
2 - Sul concetto di "tecnologia"
3 - La convergenza multimediale
4 - Le ict (information and communication technology)
5 - Future internet
6 - Ambiti del future internet
7 - L'audiovisivo
8 - La televisione
9 - I prodotti audiovisivi
10 - L'editoria
11 - Nascita degli studi sui media
12 - Oltre mcluhan
13 - Berger e morin
14 - Il poststrutturalismo
15 - Postmoderno o tarda modernità
16 - Mutazioni dell'avvenire
17 - La pubblicità
18 - Pubblicità 2.0
19 - Per una storia dei media: l'Ottocento
20 - L'ottocento fra arte, cinema e media
21 - L'ottocento tra robotica e intelligenza artificiale
22 - Arte programmata
23 - La videoarte
24 - Expanded cinema/expanded art: l'entrata della tecnologia nelle arti
25 - Industria culturale, satellite art, net art
26 - Dagli anni 2000 a oggi: quale futuro per le media art?
27 - Postcinema, postmedia e media art: i concetti e le teorie
28 - L'avanguardia e la nozione di macchina
29 - Avanguardia e tecnologia
30 - Nuovi linguaggi
31 - Arte e innovazione
32 - Competenze del settore pubblicitario
33 - Nuove competenze online
34 - Competenze dell'editoria tradizionale e digitale
35 – La comunicazione visiva nei diversi ambiti multimediali
36 – Strategie efficaci per l'apprendimento autonomo nel campo della comunicazione visiva

Testimonianze di RCS Academy
1 -Il piano di comunicazione digitale
2- Il piano di comunicazione digitale / 2
3– Il piano di comunicazione digitale / 3
4 - Il piano di comunicazione digitale / 4
5 - Il piano di comunicazione digitale / 5

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIONE	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-10/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Germana Pasquino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso intende integrare e completare le capacità comunicative e progettuali acquisite dagli studenti durante il primo anno, attraverso il raggiungimento di due macro-obiettivi: Il primo è quello di fornire gli elementi di base del linguaggio di comunicazione tecnica del prodotto in modo tale da permettere allo studente di saper progettare secondo le pratiche usuali del disegno tecnico.
Le esercitazioni guidano lo studente nell'acquisizione di un livello adeguato di rappresentazione oltre che di conoscenza tecnica del disegno industriale. Le tavole proposte nell'ambito delle esercitazioni coprono, in modo progressivo, i vari argomenti trattati nelle lezioni.
Il secondo obiettivo, conseguente al primo, è di fornire allo studente le capacità necessaria per la progettazione di prodotti industriali di ogni tipologia.
Il corso, inoltre, sarà da un lato a supporto dei corsi di Progettazione, dall'altro si presterà favorevolmente allo svolgimento di ulteriori esercitazioni multidisciplinari (Design del Prodotto, Informatica per il design, ecc.).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Attraverso le lezioni frontali lo studente impara ad utilizzare la rappresentazione grafica per leggere criticamente lo spazio esistente, operando il passaggio concettuale dalla realtà materiale alla rappresentazione dell'oggetto in immagini grafiche che alle varie scale. Lo studente impara, altresì, a verificare e a comunicare le idee progettuali, con immagini grafiche bi-tridimensionali e ad affrontare le diverse problematiche culturali ed operative del rilevamento, vagliando opportunamente, tra le possibili scelte di metodo e strumentali, quelle più idonee in funzione di numerosi parametri.

Conoscenza e capacità di comprensione applicate
Attraverso le esercitazioni pratiche, individuali e di gruppo, gli studenti acquisiscono la capacità di applicare le conoscenze teoriche a casi studio concreti. A tal fine è prevista una

intensa attività applicativa, in cui lo studente affronta praticamente alcuni temi di rappresentazione, attraverso adeguati modelli grafici virtuali.

Autonomia di giudizio
Lo studio teorico e la concomitante attività tecnico- pratica, sviluppati durante il corso, dotano gli studenti degli strumenti critici in grado di vagliare le opzioni tipiche delle attività legate alla conoscenza, interpretazione e divulgazione dei dati di conformazione formale dimensionale.

Abilità comunicative
Gli studenti acquisiscono un appropriato linguaggio tecnico, in particolare grafico-codificato, per potere esporre progetti, idee, o esplicitare problemi e soluzioni, avendo di fronte sia interlocutori specialisti sia semplici utenti.

Capacità di apprendere
Il corso prevede che gli studenti possano attingere, per lo studio dei singoli argomenti, da diversi testi e fonti documentali, in modo da sviluppare la capacità di raccogliere informazioni e conoscenze molteplici, in grado di comporre un quadro d'insieme volto al raggiungimento di una formazione approfondita e completa.

Programma didattico

1 - introduzione al corso-il disegno
2 - proiezioni e numero minimo di viste
3 - le sezioni nel disegno tecnico
4 - sezioni coniche
5 - numeri normali e rugosità
6 - tolleranze
7 - i sistemi albero-base e foro-base
8 - le catene di tolleranze
9 - materiali per l'ingegneria
10 - il rilievo dal vero e lo schizzo tecnico
11 - classificazione degli schizzi
12 - quotatura
13 - le tolleranze geometriche
14 - esigenza di inviluppo e principio di massimo materiale
15 - la rugosità
16 - criteri di scelta dei collegamenti fissi non smontabili
17 - saldature
18 - incollaggi
19 - collegamenti filettati
20 - lavorazioni delle filettature
21 - i collegamenti albero-mozzo
22 - collegamento con linguette
23 - collegamenti per trasmissione di coppie
24 - dimensionamento modulare e classificazione ruote dentate
25 - trasmissione del moto con giunti
26 - criteri di scelta e montaggio dei cuscinetti di strisciamento
27 - il montaggio dei cuscinetti volventi
28 - tenute e guarnizioni
29 - brevetti e invenzioni
30 - disegno di prodotto industriale: dall'idea al progetto
31 - la progettazione industriale nell'era digitale
32 - la realtà virtuale
33 - la progettazione nell'ambiente immersivo
34 - applicazioni della realtà virtuale
35 - sicurezza sul lavoro e formazione vr
36 - ergonomia e sicurezza sul lavoro

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Testi suggeriti: "Manuale del Disegnatore",Roberto Rossi, Hoepli, 2009-11.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO	
Settore scientifico disciplinare	IIND-03/B
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Valentina Pirritano
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha la prerogativa di fornire un'adeguata metodologia per la rappresentazione e comunicazione del progetto, indipendentemente dalla sua tipologia, sia esso di design del prodotto, di fashion design, di design della comunicazione, ecc. L'approccio è centrato sulla pianificazione della strategia comunicativa più opportuna affinché il progetto possa risultare efficace ed auto-esplicativo, cercando di esaltarne le caratteristiche peculiari, integrando le varie tecniche e considerando i vari output possibili nei vari media.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Comunicare e rappresentare il progetto vuol dire anzitutto comprenderne meglio le potenzialità, i limiti, i punti di forza e debolezza, le sue logiche ed il suo impatto all'interno dello scenario contemporaneo. Lo studente dovrà quindi acquisire innanzitutto una capacità critica adeguata, una buona capacità di ricerca e acquisizione di modelli di rappresentazione e comunicazione, un'attitudine all'analisi e alla narrazione visiva e testuale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una serie di nozioni relative la ricerca dei modelli di comunicazione, l'identificazione della strategia e dei prodotti per la rappresentazione del progetto, la codificazione di un linguaggio visivo univoco e identitario, la scelta della narrazione e dei media.

Autonomia di giudizio
Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di comunicare l'efficacia comunicativa del prodotto al destinatario finale. Rappresentare e comunicare un progetto è esso stesso progetto.

Abilità comunicative
Il corso intende fornire le necessarie coordinate per orientare lo studente nella comprensione dei principi alla base delle tecniche di rappresentazione digitale attraverso la conoscenza e la

padronanza degli schemi di riferimento teorici che si sono evoluti nel tempo con riferimento in particolar modo alla comunicazione visiva.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.

Programma didattico

1 - Introduzione "tutto è progetto"
2 - Fondamenti: la griglia grafica
3 - Fondamenti: la tipografia e il font
4 - Fondamenti: l'illustrazione
5 - Fondamenti: fotografia, fotomontaggio e infografica
6 - Fondamenti: la gerarchia e il lay out
7 - La Creatività
8 - Il Colore
9 - Adobe Indesign: nozioni iniziali
10 - Adobe Indesign: basi
11 - Adobe Indesign: opzioni barra applicazione
12 - Adobe Indesign: i pannelli e le pagine
13 - Adobe Indesign: livelli e collegamenti
14 - Adobe Indesign: cornici, forme e Tracciati
15 - Adobe Indesign: strumenti di trasformazione e visualizzazione
16 - Adobe Indesign: pannello Carattere e pannello Campioni
17 - Adobe Indesign: stili di testo e pannello Verifica Preliminare
18 - Adobe Indesign: pannelli Glifi, Allinea, Traccia, Effetti e Sfumatura
19 - Adobe Indesign: l'esportazione
20 - Adobe Indesign: creazione Pacchetto e PDF interattivo
21 - L'evoluzione della grafica: Il poster dalle origini fino all'Art Deco
22 - L'evoluzione della grafica: Il poster dall'Art Deco ad oggi
23 - Storia della Grafica: la diffusione della comunicazione nel XIX secolo
24 - Storia della Grafica: la grafica Liberty
25 - Storia della Grafica: dal Liberty alle avanguardie
26 - Storia della Grafica: la geometrizzazione dello spazio - De Stjil e il Bauhaus
27 - Storia della Grafica: l'Art Déco e il primo dopoguerra
28 - Storia della Grafica: progettare per la società di massa
29 - Storia della Grafica: la civiltà dell'immagine
30 - Storia della Grafica: il progetto grafico dal secondo dopoguerra
31 - Storia della Grafica: l'evoluzione del manifesto e della grafica aziendale dal dopoguerra
32 - Storia della Grafica: esperienze visuali in Italia e Op Art
33 - Storia della Grafica: la grafica editoriale
34 - Storia della Grafica: l'età dell'informazione - dal 1969 agli anni '90
35 - Storia della Grafica: la grafica aziendale
36 - Storia della Grafica: la rivoluzione digita

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.

La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):

- Quentin Newark, *Introduzione alla grafica*, 2a edizione, Logos , 2006.
- Riccardo Falcinelli, Ciritica Portatile al Visual Design, Einaudi, 2018.
- Gianni Latino, Graphic design. Guida alla progettazione grafica, LetteraVentidue, 2011
- Editado Por, Fashion Now, Taschen, 2005.
- AZ DESIGN, mondadori Arte, 2008.
- Lucienne Roberts, *The Designer And The Grid*, Rotovision, 2005.
- Gavin Ambrose, Paul Harris, Grids for Graphic Designers, Ava Pub Sa; 3 edizione, 2021.
- Ellen Lupton (Autore), M. Brazzali (a cura di), R. Decarli (a cura di), *Caratteri, testo, gabbia. Guida critica alla progettazione grafica* with the collaboration of Zanichelli, 2010.
- Adrian Frutiger (Autore), G. Lussu (a cura di), D. Turchi (a cura di), S. Magrini (Traduttore), Segni & simboli. Disegno, progetto e significato, Stampa Alternativa & Graffiti, 1996.
- Julius Wiedemann, Illustration now! Fashion., Taschen, 2017.
- Steven Heller e Gail Anderson, Il libro del Graphic Design, Vallardi, 2018.
- Bruno Munari, Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive, Laterza, 2019

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

PSICOLOGIA SOCIALE	
Settore scientifico disciplinare	PSIC-03/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Eventuali propedeuticità	Paola Cardinali
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività

Obiettivi formativi specifici

Il corso ha l'obiettivo di fornire le conoscenze di base sui principali orientamenti teorici della psicologia sociale. Partendo dalle definizioni e dalle origini, dopo aver affrontato le principali teorie di riferimento, verranno trattati i seguenti argomenti caratterizzanti la psicologia sociale: il sé sociale e lo sviluppo dell'identità sociale, rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, gruppi sociali, influenza sociale e conformismo, autorità e obbedienza, comportamento prosociale e antisociale, disimpegno morale e d'individuazione, comunicazione sociale.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso consentirà allo studente e alla studentessa di acquisire le conoscenze di base relative alle teorie, degli approcci e delle dinamiche inerenti alla psicologia sociale di base. In particolare, lo/a studente/ssa sarà in grado di comprendere le interazioni triadiche e reciproche tra persona, comportamento sociale e ambiente sociale, di comprendere la costruzione del sé sociale e dell'identità sociale, l'impatto delle rappresentazioni sociali, stereotipi e pregiudizi, in relazione con i gruppi sociali, i fenomeni dell'influenza sociale e del conformismo, così come dell'autorità e obbedienza, rispetto alla genesi del comportamento prosociale e/o antisociale, di comprendere i meccanismi di disimpegno morale e la d'individuazione, così come le dinamiche inerenti la comunicazione sociale.
Tali aspetti saranno riferiti ai diversi contesti di vita della persona e saranno posti in relazione con i principali ambiti di intervento della psicologia sociale.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso fornisce gli strumenti per analizzare i processi cognitivi, emotivi e comportamentali che influenzano le dinamiche interpersonali e di gruppo. Gli studenti saranno capaci di utilizzare strumenti per interpretare fenomeni sociali rilevanti nel contesto del design, della moda e della comunicazione, come la percezione dell'identità, l'influenza sociale e il comportamento del consumatore. Altresì, saranno in grado di rispondere alle esigenze psicologiche e sociali degli utenti nel contesto della progettazione di un prodotto di moda.

Autonomia di giudizio
Gli studenti e le studentesse matureranno la capacità critica e di giudizio che consentirà loro di discernere che tipo di processi sociali si attivano nei diversi contesti e su molteplici livelli (individuale, gruppale, sociale). Oltre a saper individuare in maniera critica ed autonoma che tipi di intervento possono essere attuati rispetto alla persona in relazione ai contesti gruppali (familiari, scolastici, lavorativi, ecc.) e rispetto ai contesti organizzativo-sociali più ampi.
Lo studente e la studentessa sapranno anche individuare le letture della realtà e le tipologie di intervento possibili nei vari contesti sociali tipici dell'era contemporanea (ad es. social network, forum, ecc.).

Abilità comunicative
Lo studente e la studentessa saranno in grado di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il linguaggio specifico appropriato alle diverse situazioni. In particolare, sarà in grado di interagire in maniera efficace con ulteriori esperti del settore (ad es. colleghi, psicologi senior, educatori, medici, operatori sociali, ecc.) attraverso l'uso di un linguaggio scientifico e di strumenti di comunicazione tecnici (relazioni, comunicati, riunioni, report valutativo-diagnostici, ecc.).
Saprà utilizzare in forma scritta e orale anche la comunicazione in lingua inglese di settore e saprà adattare i propri interventi (in presenza, online, scritti, orali, ecc.) a seconda dell'interlocutore. Inoltre, avrà la capacità di adottare un linguaggio divulgativo che permetta di interloquire con competenza con i diversi tipi di utenti dei servizi che potrà fornire.

Capacità di apprendimento
L'insegnamento rappresenta un'esperienza per apprendere i principi fondamentali e gli strumenti di base relativi ai processi psicosociali che caratterizzano la vita delle persone e le dinamiche dei gruppi sociali. L'utilizzo di attività interattive e basate anche sul confronto gruppale stimoleranno gli studenti e le studentesse a definire in maniera dinamica i propri obiettivi di apprendimento, a realizzare processi di autoapprendimento continuo, ad utilizzare attività di costante raccolta delle informazioni relative agli studi sul settore della psicologia sociale.
Periodicamente saranno curate attività attraverso le quali gli studenti e le studentesse potranno individuare autonomamente gli apprendimenti maturati, gli ulteriori obiettivi di studio, eventuali altre esperienze di apprendimento integrate parallele e future. In questo modo, sapranno definire ed integrare ulteriori attività di apprendimento orizzontali (anche fuori del contesto universitario) con quelle verticali (il corso di laurea magistrale e/o altre esperienze di formazione post-laurea).

Programma didattico

1 - Definizioni e origini della psicologia sociale
2 - Le principali teorie: la psicologia sociale nordamericana e il comportamentismo
3 - L'interazionismo simbolico
4 - La teoria dell'apprendimento sociale
5 - La nascita del Sé sociale
6 - Il mantenimento del sé sociale
7 - I processi di autoregolazione e di autocontrollo
8 - L'autoefficacia
9 - L'autostima
10 - Il disimpegno morale
11 - L'attribuzione causale e il locus of control
12 -La cognizione sociale
13 -Le rappresentazioni sociali
14 -Gli atteggiamenti sociali
15 - I pregiudizi
16 - Gli stereotipi
17 -L'influenza sociale e il conformismo
18 -L'obbedienza e l'autorità
19 - I gruppi sociali
20 - Il gruppo dei pari
21 - La leadership
22 -Categorizzazione e relazioni intergrupp
23 - Interazione sociale e relazioni intergruppi
24 - Aggressività
25 -Il comportamento antisociale
26 - Il bullismo

27-La deindividuazione
28 - L'effetto Lucifero
29 – Il comportamento prosociale
30 -La comunicazione sociale e il linguaggio
31 - La comunicazione sociale secondo l'approccio strategico
32 - L'approccio strategico alla comunicazione
33 - I conflitti sociali
34 - Le nuove forme di pregiudizio
35 -La cultura come processo dialogico
36 - La psicologia sociale: basi e prospettive
37 - I processi di influenza sociale II
38 - Le rappresentazioni sociali I
39 - Le rappresentazioni sociali II
40 - I processi della "cognizione sociale"
41 - I conflitti sociali I
42 - I conflitti sociali II
43 - La discriminazione verso i gruppi minoritari
44 - Migrazioni e movimenti sociali
45 - Fenomeni contemporanei e psicologia sociale I
46 - Fenomeni contemporanei e psicologia sociale II
47 - Contesti organizzativi e di comunità I
48 - Contesti organizzativi e di comunità

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo. Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi. Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SOCIOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI E COMUNICATIVI	
Settore scientifico disciplinare	GSPS-06/A
Anno di corso	II Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Francesco Vigneri
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

La finalità del corso è quella d'introdurre gli studenti alla comprensione sociologica dei fenomeni culturali e comunicativi. In particolare, intende fornire anche mediante la visione di testi visivi e di design adeguate conoscenze di riguardo alle tecniche e ai contenuti propri delle diverse forme assunte dalla comunicazione. Per tale motivo riteniamo sia fondamentale compiere un excursus che, partendo dalla nascita delle metropoli e dei fenomeni economici e culturali ottocenteschi, intenda giungere e centrare la sua azione soprattutto sui contemporanei processi comunicativi.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il percorso formativo intende offrire allo studente gli strumenti per la comprensione del retroterra storico e sociale sul quale innestare lo studio della società nell'epoca dell'industria culturale. Al centro del corso anche la comprensione dei mutamenti intercorsi tra individuo e gruppi sociali soprattutto in relazione ai media. Per tale motivo divengono fondamentali lo studio comparato dei testi audio visivi e dei fenomeni sociali da essi attivati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso prevede videolezioni progettate in modo tale da fornire una solida base di competenze culturali, teoriche e metodologiche, utili a far acquisire allo studente le capacità critiche necessarie per esercitare l'analisi dei fattori economico sociale presenti nella contemporaneità. Fondamentale, in tal senso, operare secondo una prospettiva inter disciplinare che guardi anche alla psicologia sociale, alla sociosemiotica, all'estetica del design e della moda, a vantaggio di una visione culturale d'insieme dei fenomeni non meramente statica e centrata sul particolare.

Autonomia di giudizio
Al fine di sviluppare nello studente un approccio critico verso i processi culturali è fondamentale accrescere in lui le capacità analitiche in grado di orientarlo nella lettura delle questioni aperte nel mondo contemporaneo dalle nuove forme della comunicazione e, in

particolare, quelle relative al mondo social. Lo scopo è quello di accentuare nello studente le competenze utili ad agevolare la comprensione comparativa delle similitudini e delle differenze tra forme mediatiche del passato e del presente, ma sempre a vendo ben chiaro l'impatto che essi hanno nella e sulla società attuale.

Abilità comunicative
L'audiovisione del materiale didattico suggerito e l'ascolto delle lezioni ha lo scopo di consentire agli
studenti di argomentare con lessico preciso e appropria to al tema e alla disciplina.

Capacità di apprendimento
Gli argomenti e i concetti trattati nel corso delle videolezioni dovranno essere ampliati dagli studenti e rielaborati al termine del percorso di studi, grazie anche ad un lavoro di ricerca il tutto a beneficio di una più consapevole analisi dei fenomeni storico sociologici per la comprensione dei processi sociali e culturali in atto.

Programma didattico

1- introduzione alle scienze sociali
2 - fotografia come mezzo sociale
3 - l'industria e le società complesse
4 - nascita del concetto di lotta di classe: borghesia e proletariato
5 - la metropoli e l'immagine
6 - la massa e la stampa cartacea
7) il concetto di alienazione
8) il fenomeno del cinematografico agli inizi del '900
9) Georg Simmel: massa, individuo e interazione sociale
10 - approfondimento su tema specifico e impostazione ricerca/1
11 - lo sguardo sulla città: Aurora di F. W. Murnau
12 - i rapporti tra media, individuo e dittatura
13 - la Scuola di Francoforte
14 - la radio, una "scatola" alla portata di tutti
15 - Walter Benjamin e lo shock. Tra metropoli e cinema
16 - la nascita del media televisivo
17 - Thomas Kuhn e i paradigmi scientifici
18 - dal testo al contesto
19 - approfondimento su tema specifico e sviluppo ricerca/2
20 - il messaggio nel contesto culturale, economico e sociale
21 - Marshall McLuhan e gli strumenti del comunicare
22 - storia sociale della comunicazione
23 - arte e creatività visti dalla sociologia. Modelli e schemi interpretativi
24 - l'industria culturale da Adorno a Guy Debord
25 - approfondimento su tema specifico e revisione ricerca/3
26 - the linguistic turn –la svoltalinguistica
27 - le teorie e le tecniche delle comunicazioni di massa -il concetto codice e decodifica
28 - la realtà e il suo simulacro. Jean Baudrillard
29 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/1
30 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/2
31 - le convergenze culturali –convergence culture
32 - il riuso culturale di contenuti ed espressioni
33 - nuovi media tra selfie, social network e motori di ricerca
34 - approfondimento su tema specifico e conclusione ricerca/4
35 - il potere e l'uso "socievole" dei media
36 - sociologia e cultura visuale –visual culture

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI MODA	
Settore scientifico disciplinare	CEAR-08/D
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	Loredana Cacace
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Fashion Design affronta in modo contemporaneo la formazione dei nuovi professionisti dove alle competenze tecniche, storiche e culturali si affianca la necessaria consapevolezza delle evoluzioni mondiali intesa come globalizzazione e rispetto ambientale. Attraverso una serie di temi che forniscono la cultura e il metodo di approccio progettuale, si affronta un percorso contemporaneo sostenuto da una serie di storie fondamentali raccolte nei vari ambiti del fashion design.
Monografie come casi da conoscere per cultura ma anche come esempi concreti di sviluppo del fashion design e della creatività contemporanea. Si avrà così modo di arrivare ad un progetto di collezione che parta dal saper fare la ricerca, fino alla progettualità esposta sia con tecniche di riproduzione digitali che tradizionali, con una consapevolezza che viene espressa dalla verifica continua con il confronto con altri e con le problematiche contemporanee.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise. Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto moda. Fornirà la cultura storica da quando l'abito o l'accessorio diventano autonomi e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi.
Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie

di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio.

Autonomia di giudizio
Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di sé stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.

Abilità comunicative
La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del fashion design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.

Capacità di apprendimento
Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.

Programma didattico

1 - Il disegno propedeutico alla creazione di moda
2 - Il disegno del figurino di moda dinamico, propedeutico alla creazione
3 - Dall abbigliamento alla Moda
4 - Il prodotto tessile
5 - Sperimentazioni di uno stile
6 - Il tessuto come segno indelebile di una maison
7 - La moda rivoluzionaria inglese
8 - Gilbert, costumista o stilista?
9 - Storia della seta
10 - Seta di ragno
11 - Le fibre fossili
12 - L'insostenibile fascino del merletto
13 - Le fibre man made
14 - Le fibre tessili chimiche
15 - L' oscuro passato della viscosa
16 - La storia inedita dei blue jeans
17 - Costruzione tecnica dell?abito base
18 - Filosofia della Moda
19 - L'Alta Moda, le origini
20 - Il Made in Italy
21 - Costruzione tecnica del pantalone classico
22 - Costruzione tecnica del corpetto
23 - Il primo Stilista della storia
24 - Analisi del New Look fondato da Christian Dior
25 - La Moda non è la griffe
26 - Stile Regale. Il sarto della Corona Britannica
27 - Designer of the year. Marc Bohan e Guy Laroche
28 - La sartoria ed il disegno di moda
29 - Progettare consapevolmente nel Design e nella Moda
30 - Intervista esclusiva alla Giornalista di Moda Grazia D'Annunzio
31 - Progettare attraverso il tessuto
32 - La Mademoiselle in Tweed
33 - Karl Lagerfeld
34 - Le espressioni della moda di oggi
35 - La moda nel metaverso
36 - L' open show delle passerelle
37 - Fashion brand & metaverso
38 - L'ultra-mondo del Metaverso
39 - Luisa Spagnoli
40 - Lo stile italiano di Rosa Genoni
41 - Walter Albini
42 - Storia del costume Rinascimentale
43 - Storia del costume spagnuolo
44 - Storia del costume Barocco
45 - Lo stile Reggenza ed il Rococò
46 - Storia del costume da Luigi XVI al 1795
47 - Lo stile Direttorio, dal 1795 al 1804
48 - Lo Stile Impero
49 - Lo Stile Borghese
50 - La mescolanza degli stili dal 1870 al 1890 ca.
51 - L'Art Nouveau
52 - L'era dell'abbigliamento razionale. Dal 1900 ca. al 1940 ca.
53 - Texture: intervista a Mauro Molinari
54 - Giovan Battista Giorgini
55 - La Moda interroga la Scienza
56 - La Fiber Art
57 - In abito da Luna
58 - Il bottone di ieri e di oggi
59 - Antonio Marras

60 - Philippe Starck

Testimonianze di RCS Academy
1– Raccontare la moda sul Corriere della Sera: Trend e evoluzioni dalle origini
2– Io Donna: una case history di successo. Il cambiamento dello stile di comunicazione
3– 'Amica': come cambiato il racconto della moda e del beauty

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo. Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi. Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ECONOMIA E GESTIONE DELLE IMPRESE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-07/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante X Affine ❑ Altre attività ❑
Numero di crediti	6 CFU
Docente	Armando Papa
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire le conoscenze teoriche e gli strumenti tecnico-professionali per la gestione strategica ed operativa dell'impresa al fine di competere in un contesto ambientale e sociale sempre più complesso.
Il programma consentirà allo studente di sviluppare le capacità necessarie all'interpretazione dei fenomeni aziendali declinati per aree funzionali e ad utilizzare i più diffusi strumenti inerenti i processi gestionali. In particolare, nella prima parte dell'insegnamento sono approfondite le conoscenze e competenze alla base del sistema impresa, dell'ambiente competitivo e dell'analisi di settore; nella seconda parte sono fornite le più significative tecniche e metodologie per applicare tali conoscenze, anche alla luce di un modello di business centrato sulle esigenze delle start up nell'ottica della sostenibilità

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
L'insegnamento intende fornire le conoscenze utili per comprendere la struttura ed il funzionamento del sistema impresa e per individuare i fenomeni critici del contesto ambientale e competitivo di riferimento. Specifica attenzione è dedicata al processo di pianificazione strategica sia a livello corporate che di area di business, nonché all'analisi delle variabili da valutare nei percorsi di crescita dell'impresa. Attraverso lo studio di tali tematiche lo studente sarà in grado di comprendere il percorso che porta il management alla creazione di valore per l'impresa e gli stakeholder di riferimento.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
L'insegnamento, mediante l'impiego di tecniche e metodologie gestionali (analisi di matrici strategiche, studio di diversi modelli di business, presentazione di casi aziendali, esercitazioni e verifiche in itinere), consente allo studente di applicare le conoscenze teoriche di base acquisite, in differenti contesti di settore e di individuare, a fronte delle criticità riscontrate, un metodo pe la soluzione delle problematiche d'impresa.

Autonomia di giudizio
Lo studente, anche tramite il confronto con i casi di studio e la discussione nella aula virtuali in occasione delle video conferenze, potrà sviluppare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione all'analisi della soluzione che il manager e/o l'imprenditore intende prendere ai fini della sopravvivenza, gestione, crescita dell'impresa.

Abilità comunicative
L'insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell'esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare. Lo sviluppo di tali abilità comunicative, è supportata dalla didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente e la conseguente correzione) e da momenti di videoconferenza programmati sulla base dello stato di avanzamento del programma. La stessa prova finale d'esame, nella modalità orale, è un momento utile per stimolare lo sviluppo delle abilità comunicative dello studente.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata mediante la somministrazione di esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (casi aziendali, esercitazioni scritte, momenti di aula virtuale), soprattutto per i risultati connessi alle capacità applicative.

Programma didattico

1 - contesto-micro e macroambiente
2 - risorse tangibili e intangibili: il capitale sociale
3 - skills e competenze al servizio del management
4 - proattività, reattività e vantaggio competitivo
5 - decision-making process e compiti del Management
6 - processo decisionale per lo sviluppo dell'approccio di marketing management
7 - Innovation management definizioni e punti cardine
8 - Innovation management: problemi di definizione
9 - management innovativo. modelli di innovazione
10 - innovare il processo di gestione
11 - management in pratica applicazioni in diversi ambiti
12 - gestione d'impresa: differenze tra paesi
13 - imprenditorialità: rinnovare gli approcci imprenditoriali
14 - gestione d'impresa e imprenditorialità tecnologica
15 - gestione d'impresa e innovazione di prodotto
16 - dalla strategia alla tattica
17 - l'analisi strategica: caratteristiche e definizioni
18 - la pianificazione strategica
19 - gli schemi organizzativi
20 - la progettazione organizzativa
21 - la strategia corporate
22 - crescita: un momento strategico
23 - focus sulla strategia di diversificazione
24 - focus sul vantaggio competitivo
25 - fattori critici di successo e vantaggio competitivo
26 - le strategie competitive
27 - la catena del valore
28 - l'analisi dei concorrenti
29 - la struttura del settore
30 - le barriere all'entrata e all'uscita
31 - i modelli di portafoglio
32 - le implicazioni strategiche delle matrici
33 - il piano di marketing
34 - il piano operativo
35 - le fonti finanziarie
36 - il sistema di controllo

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie

ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - F. Fontana, M.Caroli, Economia e Gestione d'Impresa, McGrawHill, 2017.

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

DIRITTO COMMERCIALE	
Settore scientifico disciplinare	GIUR-02/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	10 CFU
Docente	Gianluca Tarantino
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Obiettivo dell'insegnamento è fornire gli elementi di base di conoscenza in relazione alla disciplina dell'imprenditore, delle società di persone e di capitali.

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze utili per comprendere gli aspetti principali degli istituti che regolano il diritto commerciale in riferimento all'imprenditore, alle società di persone e di capitali. Il programma nel suo complesso intende offrire una conoscenza di base sui principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario. Specifica attenzione è dedicata alla Governance e ai sistemi di controllo che interessano le società di persone e le società di capitali. Alcune lezioni sono poi dedicate alle nuove forme di s.r.l. recentemente introdotte, alle società cooperative, ai gruppi di società, nonché ai principi che regolano il funzionamento del mercato mobiliare.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Il corso è finalizzato a fornire strumenti di analisi e comprensione dei meccanismi di funzionamento dei principali istituti del diritto dell'impresa e del diritto societario.

Autonomia di giudizio
Attraverso la ricognizione dei diversi strumenti giuridici, lo studente potrà migliorare la propria capacità di giudizio e di proposta in relazione alla selezione degli atti rilevanti per le varie decisioni dell'impresa.

Abilità comunicative
La presentazione dei profili tecnici connessi al diritto commerciale sarà svolta in modo da consentire l'acquisizione della padronanza di un linguaggio tecnico e di una terminologia specialistica adeguati. Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolato attraverso la didattica interattiva (con la redazione di elaborati da parte dello studente) e i momenti di videoconferenza attivati.

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di questionari per ogni videolezione, oltre ad eventuali esercitazioni operative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. Concorrono a sviluppare la capacità di apprendimento anche i supporti didattici integrativi (documenti ufficiali, articoli di riviste e quotidiani economici) in modo da sviluppare le capacità applicative.

Programma didattico

1 - introduzione al diritto commerciale
2 - la nozione di imprenditore
3 - l'imprenditore commerciale
4 - l'imprenditore agricolo
5 - l'azienda
6 - i segni distintivi
7 - la concorrenza sleale
8 - le scritture contabili
9 - gli enti non profit e le altre categorie di imprenditori
10 - concorrenza e antitrust
11 - società: principi generali
12 - società e figure affini
13 - la società semplice
14 - società in nome collettivo: profili patrimoniali
15 - società in nome collettivo: amministrazione e responsabilità dei soci
16 - la società in accomandita semplice
17 - la società per azioni: introduzione e caratteri generali
18 - la costituzione della s.p.a.
19 - conferimenti, capitale e patrimonio nella s.p.a.
20 - le azioni
21 - categorie di azioni e strumenti finanziari
22 - l'assemblea nel sistema tradizionale
23 - lo svolgimento dell'assemblea e le deleghe di voto
24 - l'invalidità delle delibere assembleari
25 - l'organo di amministrazione della s.p.a.: caratteri generali
26 - Consiglio di amministrazione e organi delegati
27 - il potere di rappresentanza degli amministratori
28 - la responsabilità degli amministratori verso la società
29 - la responsabilità degli amministratori ex art. 2394 e 2395 c.c.
30 - sistemi di ammistrazione e controllo alternativi (monistico e dualistico)
31 - il ruolo del collegio sindacale
32 - le responsabilità esclusive e concorrenti dei sindaci
33 - controllo contabile e controlli esterni
34 - le modifiche dello statuto: il recesso del socio
35 - l'aumento di capitale
36 - la riduzione del capitale sociale
37 - le obbligazioni
38 - la struttura del bilancio di esercizio
39 - lo scioglimento della società
40 - liquidazione ed estinzione della società
41 - la società in accomandita per azioni
42 - la s.r.l.: profili generali
43 - i conferimenti dei soci nella s.r.l.
44 - la partecipazione del socio: la quota
45 - il trasferimento della quota nella s.r.l.
46 - l'amministrazione e controlli nella s.r.l.
47 - le decisioni dei soci nella s.r.l.
48 - il recesso e l'esclusione del socio nella s.r.l.
49 - la modificazione dell'atto costitutivo nella s.r.l.
50 - i titoli di debito e i finanziamenti dei soci
51 - le nuove forme di s.r.l.
52 l- e società cooperative: caratteristiche generali e struttura finanziaria
53 - le società cooperative: amministrazione e controlli
54 i rapporti di partecipazione e i gruppi di società
55 - l'attività di direzione e coordinamento
56 - la trasformazione
57 - la fusione
58 - la scissione
59 - le società quotate: profili generali
60 - il mercato mobiliare e l'appello al pubblico risparmio

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a

vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 180 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno ***7 h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.
Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo):
  - Gianfranco Campobasso, Diritto Commerciale Vol. 1 e 2, Ultima Edizione, UTET GIURIDICA, Torino, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico
  - Mario Campobasso, Manuale di Diritto Commerciale, Ultima Edizione, Utet Giuridica, Wolters Kluwer Italia s.r.l., Milano, con esclusione delle parti non oggetto del programma didattico

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.

ORGANIZZAZIONE AZIENDALE	
Settore scientifico disciplinare	ECON-08/A
Anno di corso	III Anno
Tipologia di attività formativa	Base ❑ Caratterizzante ❑ Affine X Altre attività ❑
Numero di crediti	8 CFU
Docente	Maria Zifaro
Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti	L'iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l'iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

Obiettivi formativi specifici

Il discente acquisirà competenze sui principali temi delle politiche di gestione, sviluppo e valutazione e valorizzazione delle Risorse Umane. In particolare, saranno affrontati i temi del ruolo delle persone (competenze professionali specifiche e soft skills), delle relazioni e della valorizzazione delle risorse umane, con una particolare attenzione agli strumenti ed ai modelli organizzativi in una logica di sistemi imprenditoriali e gestionali in forte evoluzione (impresa tradizionale vs innovativa mix generation con impatto social e startup).

Risultati di apprendimento specifici

Conoscenza e capacità di comprensione
Il corso intende fornire le conoscenze di base metodologiche degli strumenti teorici e applicativi per comprendere il funzionamento dell'organizzazione e delle relazioni che si attivano. Un'attenzione specifica è dedicata, da un lato, al settore turismo e cultura e, dall'altro, alle competenze distintive di chi vuole fare impresa (modello tradizionale e innovativa start up) in coerenza con la mission dell'Ateneo e agli strumenti a disposizione dell'imprenditore per una efficace gestione delle risorse umane.
Lo studio di tali tematiche permetterà allo studente di comprendere le organizzazioni in una prospettiva evolutiva verso la digital economy (valore delle "Reti", il legame con il territorio e il valore della sostenibilità), acquisire tecniche e strumenti di pianificazione delle risorse umane con particolare attenzione alla motivazione e all'engagement nello sviluppo della produttività aziendale e alla creazione di imprese.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione
Nel corso sono presenti esempi applicativi che affiancano gli argomenti metodologici, al fine di permettere allo studente di applicare quanto Obiettivi formativi per il raggiungimento dei risultati di apprendimento previsti nella Scheda SUA Risultati di apprendimento attesi appreso durante le lezioni, con l'obiettivo di usare empiricamente le formule presentate e, soprattutto, cogliere gli impatti delle varie decisioni. Vengono inoltre fornite conoscenze basilari dell'Impresa 2.0 vs 4.0 (tematiche innovazione generata dalla rivoluzione social e

digital, presentate anche attraverso testimonianze di imprenditori) e strumenti web, per una migliore comprensione e applicazione di quanto appreso nel corso.
Attraverso casi concreti e testimonianze il discente potrà comprendere il valore dei modelli imprenditoriali e organizzativi innovativi. Il discente attraverso lo studio dei modelli di business e di organizzazione "tradizionali" e sviluppati da start up potrà implementare un'autonoma capacità riflessiva su come si sviluppano le organizzazioni.

Autonomia di giudizio
Lo studio degli strumenti manageriali, in un'ottica critica applicativa e dinamica, affiancato da esempi ed esercitazioni, con testimonianze di imprenditori e manager, permetterà allo studente di acquisire e migliorare la propria capacità di giudizio. In questo modo egli sarà capace di comprendere quale strumento è più appropriato all'analisi in oggetto e come interpretare correttamente i risultati ottenuti, analizzare quale struttura organizzativa risulti maggiormente efficace nella gestione delle risorse umane e per il risultato economico. Il corso avvia lo studente verso una nuova capacità di valutare i processi di innovazione e di cambiamento organizzativo che sono evidenti nelle organizzazioni moderne.

Abilità comunicative
La presentazione e il commento durante il corso di casi aziendali, anche attraverso web conference, permettono di acquisire un linguaggio tecnico appropriato e di una terminologia specialistica adeguata all'argomento. Lo sviluppo di abilità comunicative, sia orali che scritte, sarà anche stimolata attraverso la didattica interattiva, con la redazione di elaborati da parte dello studente e l'accesso alle videoconferenze. Si forniscono inoltre le basi tecniche di alcuni strumenti di Project Management per migliorare e stimolare le capacità comunicative e progettuali, con una significativa attenzione a come utilizzare i social e la digital Innovation per rafforzare la cultura del "Valore della Rete"

Capacità di apprendimento
La capacità di apprendimento sarà stimolata attraverso la somministrazione di esercitazioni applicative, caricate in piattaforma nella sezione elaborati, finalizzata anche a verificare l'effettiva comprensione degli argomenti trattati. La realizzazione di web conference con qualificati rappresentanti del Sistema delle Imprese e manager (focus start up e Turismo), per stimolare il discente a collegare quanto appreso a modelli applicativi reali (sapere vs saper fare). Altri strumenti didattici integrativi online, quali documenti ufficiali, articoli di riviste e link a siti specifici, permettono di migliorare e sviluppare la capacità di apprendimento.

Programma didattico

1 - elementi di organizzazione aziendale
2 - importanza delle organizzazioni
3 - la cultura organizzativa
4 - la prospettiva dei sistemi aperti
5 - le organizzazioni come sistemi aperti
6 - la teoria delle contingenze
7 - la teoria delle dipendenze dalle risorse
8 - la teoria dei costi di transazione
9 - la teoria modernista
10 - la teoria neo-modernista
11 - evoluzione della teoria manageriale
12 - la teoria post-moderna
13 - elementi di progettazione organizzativa
14 - elementi di progettazione organizzativa
15 - la struttura organizzativa ed il modello di mintzberg
16 - le strutture organizzative elementari
17 - la struttura organizzativa funzionale
18 - la struttura organizzativa divisionale
19 - la struttura organizzativa a matrice
20 - la struttura organizzativa orizzontale
21 - la struttura organizzativa a rete
22 - la struttura organizzativa ibrida
23 - cambiamento organizzativo
24 - evoluzione della funzione risorse umane
25 - il processo di formazione
26 - analisi e progettazione del lavoro
27 - pianificazione delle risorse umane
28 - reclutamento delle risorse umane

29 - valutare il contributo delle persone
30 - la valutazione delle prestazioni
31 - la valutazione delle posizioni
32 - la valutazione del potenziale
33 - la valorizzazione delle risorse umane attraverso la leadership
34 - le teorie contingenti della leadership
35 - il modello full range della leadership
36 - prospettive sulla leadership
37 - il diversity management
38 - il diversity management: una sfida aziendale
39 - il processo di implementazione del diversity management
40 - l'importanza della conoscenza per le organizzazioni
41 - riflessioni sul concetto di comunicazione
42 - la business ethics nella funzione di

comunicazione dell'organizzazione aziendale
43 - la nuova rilevanza della comunicazione interna
44 - il piano di comunicazione

45 - l'informazione, la comunicazione interna e il clima aziendale
46 - l'evoluzione dei sistemi informativi nelle organizzazioni
47 - la tecnologia come risorsa strategica
48 - il crm come metodologia per la comunicazione organizzativa

Tipologie di attività didattiche previste

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.
Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.
Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.
Il modello didattico adottato prevede l'erogazione online sia della didattica erogativa (DE) sia della didattica interattiva (DI). Per le attività di autoapprendimento sono previste 144 ore di studio individuale. L'Ateneo prevede di norma almeno 7 ***h*** tra DE e DI per ogni CFU.
La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità sincrona di almeno il 20% delle videolezioni. Le dispense e i test di autovalutazione predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento sono resi disponibili sulla piattaforma.
La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
In particolare, tali interventi possono riguardare:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Progetti ed elaborati
- Laboratori virtuali
- Svolgimento della simulazione del test finale

Anche in questo caso, almeno il 20% delle attività è svolto in modalità sincrona.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.
Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di

orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

Modalità e criteri di valutazione dell'apprendimento

La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.
L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.
L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.
L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.
Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

Criteri di misurazione dell'apprendimento e attribuzione del voto finale

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.
La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.
La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.
È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.
La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.
Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

Materiale didattico utilizzato

Il materiale didattico utilizzato può riguardare:

- Videolezioni
- Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- Materiali predisposti per le lezioni sincrone
- Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini