# MATRICE DI TUNING CORSO DI LAUREA TRIENNALE IN DESIGN E COMUNICAZIONE

| | | I ANNO | | | | | | | | | II ANNO | | | | | | | | | III ANNO | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | I Semestre | | | | II Semestre | | | | | I Semestre | | | | II Semestre | | | | | I Semestre | | | II Semestre | | | | | | | | |
| **DESCRITTORI DI DUBLINO** | **AREA** | *CEAR-10/A - LABORATORIO DI DISEGNO* | *CEAR-11/A - STORIA DEL DESIGN E DELL'ARCHITETTURA 1* | *CEAR-08/D - FONDAMENTI DI COMUNICAZIONE VISIVA* | *AF - Abilità per la rappresentazione digitale_idoneità (5+5)* | *MATH-02/B - METODI MATEMATICI PER IL DESIGN* | *CEAR-06/A - FONDAMENTI STRUTTURALI PER IL DESIGN* | *IMAT-01/A - MATERIALS ENGINEERING* | *CEAR-08/D - LABORATORIO DI DESIGN FOR SUSTAINABILITY* | *AF - Abilità per la rappresentazione digitale_idoneità (5+5)* | *AF-Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro (idoneità)* | *CEAR.08/C - PROGETTAZIONE TECNOLOGICA ECO-ORIENTATA* | *IIND-07/B -FISICA TECNICA* | *CEAR-11/A - STORIA DEL DESIGN E DELL'ARCHITETTURA 2* | *CEAR-08/D - LABORATORIO DI PRODUCT ECODESIGN* | *CEAR-09/C- LABORATORIO ARCHITETTURA DEGLI INTERNI* | *CEAR-10/A - LABORATORIO DI GRAPHIC CREATIONS* | *AF- Speciality English (idoneità)* | *AF- Tirocinio (avvio)* | *CEAR-08/D - LABORATORIO DI CONSCIOUS DESIGN* | *CEAR-11/B - RESTAURO E CONSERVAZIONE PER IL DESIGN* | *ECON-07/A - VALUTAZIONE ECONOMICA DI PRODOTTO* | *CEAR-09/A -LABORATORIO di PROGETTAZIONE DEGLI SPAZI PER L'ABITARE* | *CEAR-10/A - Laboratorio di Multimedia graphics - (a scelta)* | *CEAR-07/A - Materiali e strutture per il design (a scelta)* | *IING-07/B - Multisensorial design (a scelta)* | *CEAR-11/A - Tradizione del design orafo (a scelta)* | *CEAR - 08/D - Innovazione per il Design orafo (a scelta)* | *IMAT-01/A- Materials and tecnologies to design sustenability (a scelta)* | *Tirocinio (conclusione)* | *prova finale* |
| **A: CONOSCENZA E CAPACITA' DI COMPRENSIONE** | | CFU 12 | CFU 6 | CFU 8 | CFU 5 | CFU 6 | CFU 6 | CFU6 | CFU 6 | CFU 5 | CFU 6 | CFU 6 | CFU 6 | CFU 6 | CFU 12 | CFU 12 | CFU 6 | CFU 4 | CFU 2 | CFU 12 | CFU 6 | CFU 8 | CFU 12 | CFU 12 | CFU 12 | CFU 12 | CFU 6 | CFU 6 | CFU 12 | CFU 6 | CFU 6 |
| Capacità di conoscere e comprendere scenari contemporanei e sviluppare progetti innovativi e sostenibili, integrando conoscenze teoriche e competenze pratiche. | Area generica | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | X | X | X |
| Capacità di conoscere e comprendere i fondamenti matematici e statistici utili al design, come funzioni, vettori, matrici e superfici nello spazio. | Area della formazione di base scientifica | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Capacità di conoscere e comprendere materiali, processi produttivi e principi strutturali del design. | Area della formazione di base tecnologica e delle discipline ingegneristiche | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Capacità di conoscere e comprendere la storia del design, dell'architettura e i contesti culturali di riferimento. | Area della formazione umanistica | | X | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | |
| Capacità di conoscere e comprendere i principi fattibilità, marketing, gestione d'impresa e sviluppo del prodotto. | Area della formazione delle scienze economiche e sociali | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | |
| Capacità di conoscere e comprendere i principi di basic design, user e human centred design ed ecodesign. | Area del design del prodotto | | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X | | | | | | | | | X | | |
| Capacità di conoscere e comprendere i fondamenti geometrici, grafici e digitali del disegno, comprendendo modelli mentali dello spazio, percezione visiva e tecniche di rappresentazione di oggetti e ambienti. | Area del disegno tecnico e della cultura visiva | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Capacità di conoscere e comprendere principi della rappresentazione e comunicazione visiva. | Area del design per la comunicazione visiva | | | X | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Conoscere e comprendere principi, metodi e strumenti del design di interni ed esterni, inclusi sistemi spaziali, arredi, materiali, rappresentazione grafica e algoritmi di progettazione digitale. | Area del design per gli spazi interni ed esterni | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | | | | | X | X | |
| **B. CAPACITA' APPLICATIVE** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Saper applicare conoscenze teoriche e tecniche per sviluppare progetti, prodotti e sistemi comunicativi attenti all'impatto ambientale e sociale. | Area generica | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | X | X | X |
| Saper sintetizzare e descrivere dati, stimare parametri della popolazione e prevedere valori di grandezze studiate. | Area della formazione di base scientifica | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Saper selezionare materiali, processi e soluzioni progettuali valutandone prestazioni, comfort ed esperienza multisensoriale. | Area della formazione di base tecnologica e delle discipline ingegneristiche | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Saper applicare la capacità di integrare riferimenti storico-artistici nei progetti di design e di comunicare in inglese temi disciplinari, tramite lezioni, esercitazioni e verifiche orali e scritte. | Area della formazione umanistica | | X | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | |
| Saper applicare la capacità di valutare la fattibilità e i costi dei progetti di design, definire strategie di mercato e redigere un semplice Business Plan, verificata tramite prove scritte e orali. | Area della formazione delle scienze economiche e sociali | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | |
| Saper progettare artefatti innovativi e sostenibili, dal concept alla prototipazione, applicando principi di basic design, ergonomia ed ecodesign. | Area del design del prodotto | | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X | | | | | | | | | X | | |
| Saper applicare metodi e convenzioni grafiche per comprendere, rappresentare e progettare spazi, oggetti e prodotti in forma bidimensionale, tridimensionale o animata, utilizzando strumenti tradizionali e digitali. | Area del disegno tecnico e della cultura visiva | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Saper applicare strumenti, tecniche e principi di progettazione grafica e multimediale, dalla composizione e segni simbolici all'editing, modellazione 3D, animazione e prototipazione di prodotti comunicativi materiali e immateriali. | Area del design per la comunicazione visiva | | | X | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Saper applicare capacità progettuali per sviluppare soluzioni innovative negli spazi interni ed esterni, considerando interazioni tra utenti, arredi, materiali, luce e percezione.<br>Saper applicare strumenti digitali, modellazione, renderizzazione e disegni esecutivi per configurare spazi complessi e progettare arredi urbani e sistemi architettonici removibili. | Area del design per gli spazi interni ed esterni | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | | | | | X | X | |
| **C. AUTONOMIA DI GIUDIZIO** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Autonomia di giudizio e capacità critica nel progettare e valutare progetti di design, integrando competenze storiche, teoriche, comunicative e multimediali, con attenzione a impatto socio-culturale ed etico. | Area generica | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | X | X | X |
| Valutazione e utilizzo di modelli matematici (Bézier, B-spline, NURBS) per lo sviluppo e la modellazione di progetti di design. | Area della formazione di base scientifica | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Analisi e valutazioni di soluzioni progettuali integrando fisica tecnica e tecnologie multisensoriali, come realtà aumentata e virtuale | Area della formazione di base tecnologica e delle discipline ingegneristiche | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Valutazione dei costi, del mercato e della sostenibilità economica dei progetti di design. | Area della formazione delle scienze economiche e sociali | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | |
| Analisi, valutazione e realizzazione di soluzioni progettuali sostenibili e coerenti con le esigenze degli utenti e del mercato. | Area del design del prodotto | | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X | | | | | | | | | X | | |
| **D: ABILITA' NELLA COMUNICAZIONE** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Abilità comunicative e relazionali per interagire con diverse figure professionali, esporre e argomentare progetti in forma scritta, orale e visiva, utilizzando tecniche espressive e rappresentative del settore. | Area generica | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | X | X | X |
| Comunicazione delle competenze acquisite su strutture, fisica tecnica e tecnologie immersive acquisite tramite presentazioni. | Area della formazione di base tecnologica e delle discipline ingegneristiche | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Comunicazione e argomentazione in inglese di tematiche del design in contesti professionali e interdisciplinari. | Area della formazione umanistica | | X | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | |
| Comunicare la fattibilità e i costi dei progetti di design, le strategie di mercato e semplici Business Plan. | Area della formazione delle scienze economiche e sociali | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | |
| Comunicazione e argomentazione per la presentazione di artefatti innovativi e sostenibili tramite presentazioni progettuali. | Area del design del prodotto | | | | | | | | X | | | | | | X | | | | | X | | | | | | | | | X | | |
| Gestire contenuti grafici come strumenti comunicativi, presentazioni progettuali. | Area del disegno tecnico e della cultura visiva | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Applicare tecniche grafiche e multimediali per sviluppare progetti comunicativi completi. | Area del design per la comunicazione visiva | | | X | | | | | | | | | | | | X | | | | | | | | | X | | | | X | X | |
| Utilizzo di strumenti digitali, modellazione, renderizzazione e disegni esecutivi per comunicare un'organizzazione spaziale complessa. | Area del design per gli spazi interni ed esterni | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | | | | | X | X | |
| **E: CAPACITA' DI APPRENDERE** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Apprendere le pratiche in progettazione, modellazione e prototipazione digitale, verificate tramite prove scritte, orali e progettuali. | Area generica | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | X | | | | | | X | X | X |
| Apprendere competenze tramite lezioni ed esercitazioni, che sono verificate con prove scritte, orali e presentazioni. | Area della formazione di base scientifica | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Apprendere competenze su strutture, fisica tecnica e tecnologie immersive acquisite tramite lezioni ed esercitazioni e verificate con prove scritte, orali e presentazioni. | Area della formazione di base tecnologica e delle discipline ingegneristiche | | | | | | | | | | X | | X | | | | | | | | | | | | | X | X | | | | |
| Apprendere le opportunità offerte da tecnologie immersive e progettare esperienze e spazi abitati e pubblici coerenti, funzionali e sostenibili. | Area del design per gli spazi interni ed esterni | | | | | | | | | | | X | | | | X | | | | | | X | | | | | | | X | X | |