

**area didattica**  
disegno Industriale



FACOLTÀ DI ARCHITETTURA

DIPARTIMENTO DESIGN  
TECNOLOGIA DELL'ARCHITETTURA  
TERRITORIO E AMBIENTE DATA



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

A cura di

**Federica Dal Falco**  
**Elena Ippoliti**  
**Carlo Martino**

Progettazione grafica  
e realizzazione

**Maria Bendetta Giudici**  
**Carlo Semplici**

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

Versione aggiornata al 17/07/2012

# Indice

## Didattica

L'area didattica 3 - Disegno Industriale	8
Corso di Laurea in	
_ Disegno Industriale	14
Corsi di Laurea Magistrale in	
_ Design del Prodotto	38
_ Design Comunicazione Visiva e Multimediale	60
<i>interfacoltà con Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione</i>	
Master di primo livello in	
_ Product Design per il Rapid Manufacturing	82
_ Exhibit & Public Design	84
_ Fashion Design	86
Docenti	88
Prove finali	100
Indicazioni	
Design Final Works	102
Graduate & PostGraduate in Design	

## Attività esterne

Tirocini	106
Internazionalizzazione didattica	107
Agreement extraeuropei e Erasmus	
Laboratorio Sapienza Design Factory	110

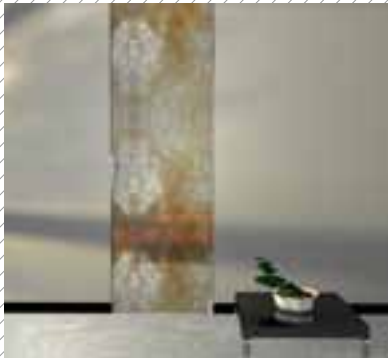
## Servizi

Biblioteche	114
Ce.S.M.A. & S.U.M.I.T.	116
Sedi	118
Contatti	119
Mappa dei servizi	120

n



# Didattica



## L'area didattica 3 - Disegno Industriale

### Obiettivi e contenuti generali

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

L'Area didattica 3 - Disegno Industriale, in continuità con la complessa storia che ha caratterizzato la qualità degli obiettivi e dei percorsi didattici, propone per l'A.A. 2012/2013 tre Corsi di Studio di 1° e 2° ciclo, confrontabili nei contenuti e nella struttura con alcune tra le più importanti Scuole europee di Design. I due cicli di studi hanno finalità, durate e articolazioni differenti.

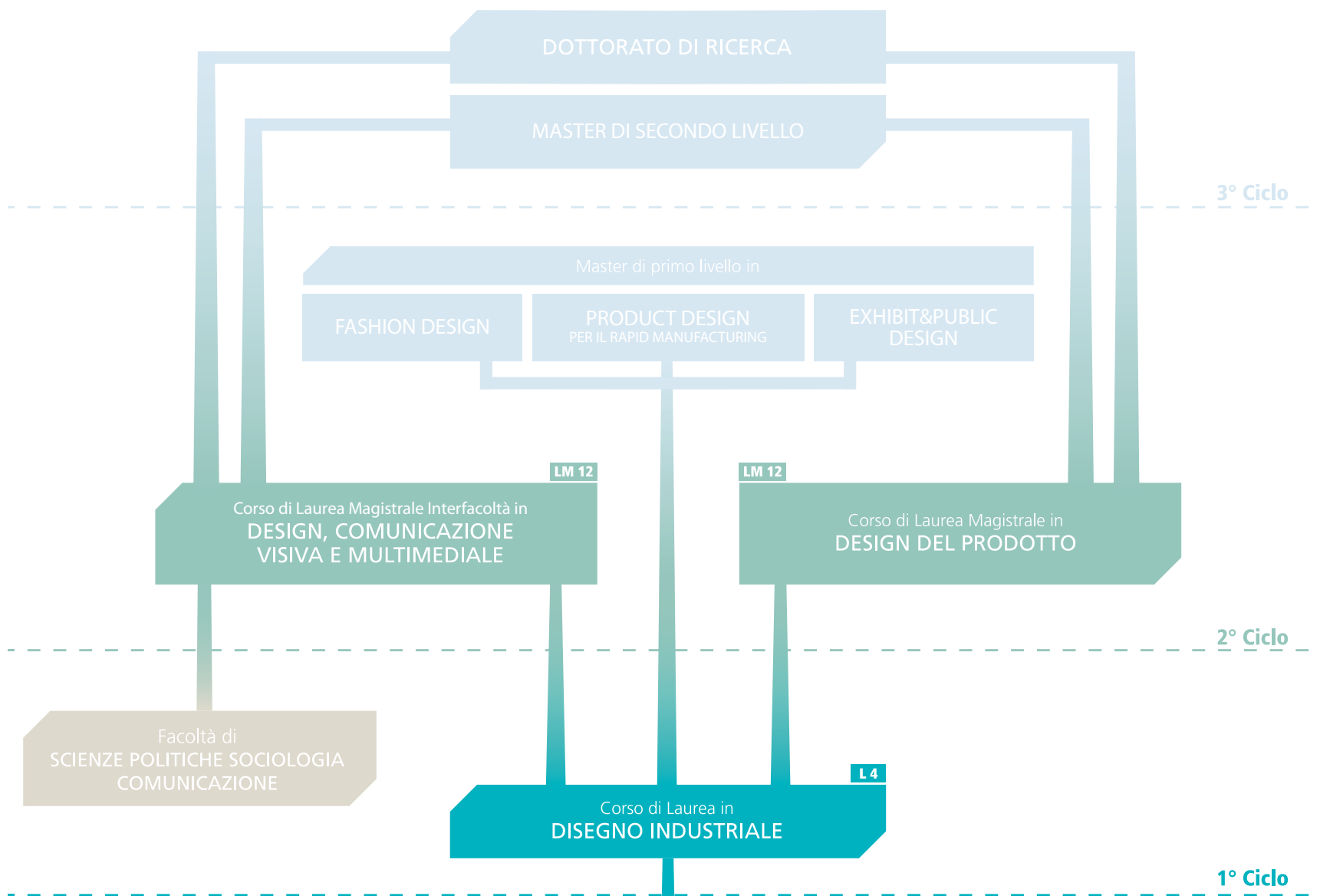
Il Corso di Laurea in Disegno Industriale, in Classe L4, è di durata triennale. L'insieme delle attività didattiche previste sono finalizzate alla formazione di una figura tecnico-professionale in grado di affrontare, ad una scala di media complessità, i diversi ambiti del disegno industriale.

Per il 2° ciclo, in classe LM12, sono previsti due Corsi di Laurea Magistrale di durata biennale: il Corso di laurea Magistrale in Design del prodotto e il Corso di laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale Interfacoltà con Scienze Politiche, Sociologia e Comunicazione.

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

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

Completano l'offerta formativa 2 012/2013, tre Master di primo livello: Master in Product Design per il Rapid Manufacturing, Master in Exhibit & Public Design, Master in Fashion Design. Ai Master, che offrono competenze e reali opportunità professionali, possono accedere i Laureati del 1° e del 2° ciclo.



schema offerta formativa



Corso di Laurea in  
**Disegno Industriale**



## Corso di Laurea in **Disegno Industriale**



Classe di Laurea	L-4
Durata	triennale
Modalità di accesso	Prova di ammissione
Posti per studenti UE	110
Posti per studenti extra UE	10
Coordinatore	Elena Ippoliti elena.ippoliti@uniroma1.it

### obiettivi formativi

L'acquisizione degli elementi culturali, metodologici, scientifici e tecnico-strumentali che sono alla base della cultura del progetto costituisce l'obiettivo fondamentale per la formazione del laureato in disegno industriale. Tale figura non si occupa, infatti, solo degli aspetti estetici degli artefatti, ma copre l'intero processo ideativo-produttivo partendo dalla grande tradizione italiana in questo campo, in un'ottica di innovazione e di saperi trasversali provenienti da aree disciplinari diverse.

Il complesso delle attività formative previste nel triennio è finalizzato alla formazione di una figura tecnico-professionale in grado di affrontare, ad una scala di media complessità, i diversi ambiti del disegno industriale. In particolare: svolgere le attività tecnico-progettuali che conducono alla definizione di un artefatto materiale o immateriale, dall'inquadramento del contesto di riferimento (possibilità, vincoli, priorità, compatibilità ambientale) alla redazione del concept, allo sviluppo progettuale, all'ingegnerizzazione, alla produzione.

All'interno degli atelier progettuali lo studente è chiamato a cimentarsi sui diversi ambiti tematici del design: il product design, la grafica, la comunicazione multimediale, l'exhibit design. Al tal fine - oltre a una buona cultura di base di carattere generale - è necessaria l'acquisizione di una serie di conoscenze

### ambiti occupazionali

specifiche fornite dal Corso di Laurea in ambiti disciplinari diversi, sia teorici che progettuali: nell'area scientifico-matematica; nell'area dei materiali e delle tecnologie di lavorazione; nell'area umanistica della storia dell'arte e del design; nell'area del disegno e della rappresentazione; nell'area delle scienze economiche e sociali.

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

Con riferimento alle codifiche ISTAT, il Corso di Laurea prepara alle professioni di Disegnatori tecnici (3.1.3.7.1), Tecnici del marketing (3.3.3.5.0), Tecnici della pubblicità (3.3.3.6.1), Tecnici delle pubbliche relazioni (3.3.3.6.2), Grafici (3.4.4.1.1), Allestitori di scena (3.4.4.1.2).

### proseguimento degli studi

Al termine del Corso di Laurea gli studi possono proseguire anche nella stessa Facoltà iscrivendosi, senza debiti formativi alle Lauree Magistrali in classe LM-12 (Design, Comunicazione Visiva e Multimediale e Design del Prodotto) o a Master di primo livello.

### percorso formativo

Il curriculum proposto prevede un percorso formativo solido, ma innovativo, con un'offerta didattica caratterizzata da quella speciale combinazione di sapere e saper fare, di competenze scientifiche, tecnologiche, umanistiche, economiche e della rappresentazione, nonché delle componenti culturali, metodologiche, tecniche e strumentali che connotano l'esercizio quotidiano della cultura del progetto e nello specifico del designer. Tale modello didattico, dove gli insegnamenti principalmente legati all'acquisizione dei fondamenti teorici e metodologici trovano riscontro ed applicazione negli insegnamenti maggiormente orientati alla sperimentazione e al progetto, è caratteristica connotante e comune ai corsi di studio della stessa tipologia, anche a livello internazionale. Il modello, supportato da un'attenta sequenza e gradualità degli insegnamenti, nonché da una calibrazione dell'impegno richiesto, si propone inoltre l'obiet-



tivo di consentire allo studente di conseguire il titolo nei tempi richiesti.

### **Conoscenza e capacità di comprensione** *(knowledge and understanding)*

Al termine degli studi il laureato sarà in grado di dimostrare conoscenze e capacità di comprensione degli elementi costitutivi e dei processi che sottendono all'artefatto industriale, sia esso materiale che immateriale (prodotti e servizi) e di valutare la complessità del prodotto, o di sistemi di prodotti, e di porlo/i in relazione con i diversi contesti culturali e tecnologici che lo/li hanno generato.

Il bagaglio di conoscenze, e la relativa capacità di comprensione, consentirà al laureato di gestire, trattare e interpretare i dati progettuali, tecnologici e morfologici degli artefatti, e di metterli in relazione tra di loro.

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

Al termine degli studi il laureato sarà in grado di applicare, integrandole, le conoscenze e la capacità di comprensione acquisite in un saper fare declinato nei diversi ambiti progettuali del disegno industriale, sapendo risolvere anche questioni metodologiche, strumentali e tecniche. In particolare ciò si realizzerà nelle esperienze progettuali sperimentate negli Atelier e nel Laboratorio di Sintesi Finale attraverso l'apporto di una molteplicità di conoscenze e di tecniche, in una prospettiva di progettazione integrata.

### **Autonomia di giudizio** *(making judgements)*

Al termine degli studi il laureato avrà acquisito la padronanza sia delle tecniche di ricerca e di analisi e sia della loro autonoma interpretazione. Sarà dunque in grado di formulare proposte progettuali innovative di artefatti materiali e immateriali, cogliendo in anticipo le innovazioni e intuendo le possibili opportunità e criticità.

In questo senso le diverse attività formative, individuali e di gruppo, preparano ad identificare, selezionare, elaborare, interpretare, simulare e valutare criticamente dati ed informazioni necessarie per risolvere problemi e condurre analisi appropriate nel campo della progettazione industriale, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici.

### **Abilità comunicative** *(communication skills)*

Al termine degli studi il laureato sarà in grado di comunicare in modo chiaro ed esaustivo lo sviluppo e le conclusioni delle proprie attività, nonché le conoscenze e le valutazioni ad esse sottese. In particolare il laureato dovrà dimostrare di essere in grado di esporre con proprietà linguistiche, anche di settore, le proprie soluzioni tecnico-progettuali e di saper utilizzare le molteplici possibilità rappresentative (tradizionali e digitali) per formalizzare e comunicare compiutamente a specialisti e non specialisti.

Tali abilità saranno esercitate negli Atelier e nel Laboratorio di Sintesi Finale, attraverso la produzione di elaborati scritto-grafici, multimediali e modelli (al vero o in scala) dei prodotti progettati, e negli insegnamenti critico-teorici, attraverso colloqui ed elaborati scritto-grafici.

### **Capacità di apprendimento** *(learning skills)*

Al termine degli studi il laureato deve possedere gli strumenti cognitivi di base e aver sviluppato una mentalità flessibile che sarà necessaria per intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia o inserirsi nel mondo del lavoro in una prospettiva di aggiornamento continuo.

### **Articolazione del percorso formativo**

Il percorso formativo è articolato in modo che lo studente alla fine del primo anno conosca, comprenda e sperimenti: i concetti di base dell'analisi matematica; le caratteristiche prestazionali dei materiali e le principali tecnologie di lavorazione e produzione; i metodi di rappresentazione bidimensionali tradizionali

## Settori Scientifico Disciplinari

e informatici per controllare e comunicare un'idea progettuale; i principali movimenti dell'arte contemporanea e le basi della storia del disegno industriale; la progettazione di artefatti semplici, l'allestimento di spazi minimi e i principi di base della progettazione grafica.

Alla fine del secondo anno lo studente deve conoscere, comprendere e sperimentare: i principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti e strutture spaziali; la storia degli artefatti e i processi di sviluppo progettuali e produttivi dalla fine del '700; le potenzialità prestazionali dei nuovi materiali e delle tecnologie avanzate anche con riferimento alla loro compatibilità ambientale; gli strumenti di rappresentazione dello spazio tridimensionale virtuale; la progettazione di artefatti e di spazi di media complessità funzionale, morfologica e tecnologica nonché la progettazione grafica e multimediale.

Alla fine del terzo anno lo studente deve conoscere, comprendere e sperimentare: il contesto socioculturale e figurativo di riferimento per il progetto e i principi basilari di economia e gestione delle imprese; il potenziale dell'innovazione tecnologica in ordine al miglioramento della qualità dei requisiti prestazionali dei prodotti e le modalità di rappresentazione per la loro produzione; la progettazione di concept originali in relazione alle tematiche proposte, con il controllo e la visualizzazione dell'idea progettuale nelle diverse fasi del processo. Inoltre, nell'ambito del Laboratorio di Sintesi Finale per la Sperimentazione lo studente, in base ai propri interessi, è guidato dalla docenza alla scelta di un ambito tematico - Product, Fashion, Graphic e Multimedia Design, Exhibit e Public Design - preferibilmente al fine di indirizzare la propria ricerca progettuale per l'elaborazione della Prova Finale, coerentemente con gli approfondimenti da svilupparsi nell'ambito del Tirocinio (da effettuarsi obbligatoriamente per un minimo di 10 CFU, equivalenti a 250, ore presso aziende, studi professionali, centri di ricerca italiani o stranieri) e degli insegnamenti a scelta (per complessivi 12 CFU).

### INGEGNERIA CIVILE E ARCHITETTURA

#### ICAR

- / 08 Scienza delle costruzioni
- / 12 Tecnologia dell'Architettura
- / 13 Disegno Industriale
- / 16 Arch. degli interni e Allestimento
- / 17 Disegno

### SCIENZE MATEMATICHE E INFORMATICHE

- / 05 Analisi matematica

#### MAT

### SCIENZE ECONOMICHE

#### SECS-P

- / 08 Economia e gestione delle imprese

LINGUA INGLESE  
ATTIVITÀ A SCELTA  
TIROCINIO  
PROVA FINALE

### SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

#### SPS

- / 08 Sociologia dei processi culturali e comunicativi

### SCIENZE STORICO-ARTISTICHE

- / 03 Storia dell'arte contemporanea

#### L-ART

**PRIMO ANNO**      CFU      SSD      ore aula

Primo semestre

Istituzioni di matematica	6	MAT/05	48
<b>Materiali e tecnologie</b>			
<i>Proprietà dei materiali</i>	6	ICAR/12	48
<i>Sistemi di lavorazione</i>	3	ICAR/12	24
<b>Disegno</b>			
<i>Disegno 1 - Basic Design</i>	3	ICAR/17	24
<i>Disegno 2 - Geometria descrittiva</i>	6	ICAR/17	48
<b>Storia e teorie dell'arte contemporanea</b>	6	L-ART/03	48

Secondo semestre

<b>Atelier di Design 1</b>			
<i>Design 1</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Design 1</i>	6	ICAR/13	48
<b>Atelier di Design 2</b>			
<i>Design 2</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Design 2</i>	6	ICAR/17	48
<b>A scelta dello studente</b>	6		
<b>Totale Primo Anno</b>	<b>60</b>		

**SECONDO ANNO**      CFU      SSD      ore aula

Primo semestre

<b>Fondamenti di statica e di meccanica</b>	6	ICAR/08	48
<b>Storia delle arti applicate e del disegno industriale</b>	6	L-ART/03	48
<b>Tecnologie e progettazione</b>			
<i>Tecnologie sperimentali 1</i>	6	ICAR/12	48
<i>Requisiti ambientali degli artefatti 1</i>	3	ICAR/12	24
<b>Rappresentazione tridimensionale</b>			
<i>Disegno 3 - Modellazione tridimensionale</i>	6	ICAR/17	48
<i>Disegno 4 - Modellazione digitale</i>	3	ICAR/17	24

Secondo semestre

<b>Fondamenti di economia e sociologia</b>			
<i>Economia e gestione delle imprese</i>	6	SECS-P/08	48
<i>Sociologia dei processi culturali e comunicativi</i>	3	SPS/08	24
<b>Atelier di Design 3</b>			
<i>Design 3</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Design 3</i>	6	ICAR/13	48
<b>Atelier di Design 4</b>			
<i>Design 4</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Design 4</i>	6	ICAR/13	48

**Totale Secondo Anno**

**63**

**Contenuti e obiettivi dei corsi 2012-2013**

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

## Primo semestre

**Laboratorio di Sintesi Finale per la sperimentazione**

- <i>Product Design</i>	6	ICAR/13	48
- <i>Fashion Design</i>	6	ICAR/13	48
- <i>Graphic e Multimedia Design</i>	6	ICAR/17	48
- <i>Exhibit e Public Design</i>	6	ICAR/16	48

**Tecnologie e progettazione 2**

- <i>Tecnologie sperimentali 2</i>	3	ICAR/12	24
- <i>Requisiti ambientali degli artefatti 2</i>	3	ICAR/12	24

## Secondo semestre

Lingua Inglese	3		
A scelta dello studente	6		
Tirocinio	10		250
Prova Finale	8		

Totale Terzo Anno	57		
-------------------	----	--	--

<b>TOTALE CFU</b>	<b>180</b>		
-------------------	------------	--	--

MAT/05  
6 CFU

**ISTITUZIONI DI MATEMATICA**

Il corso di Matematica persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti le conoscenze e i concetti di base dell'analisi matematica (limiti, funzioni, derivate, integrali) e illustrarne le principali applicazioni grazie al ricorso a casi di studio significativi nel contesto formativo del corso di laurea di Disegno Industriale (grafici di funzioni, calcolo di aree e volumi, cenni sullo studio delle forme con particolare riferimento alle curve nel piano e nello spazio e alle loro proprietà principali in termini analitici rispetto a diversi gradi di continuità, involuipi, flessi).
- Accrescere le capacità individuali di "problem solving" (come affrontare un problema, gestirne la complessità, impostare una strategia risolutiva).
- Addestrare agli esercizi pratici, con l'obiettivo sia di fissare i concetti appresi durante lo studio della teoria che di conferire degli strumenti individuali di risoluzione utili allo studente per gli altri insegnamenti del Corso di Laurea.

9 CFU

**MATERIALI E TECNOLOGIE**

*Proprietà dei materiali* (ICAR/12 - 6 CFU)  
*Sistemi di lavorazione* (ICAR/12 - 3 CFU)

Il corso di Materiali e Tecnologie persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti le conoscenze di base relative alle prestazioni dei materiali; i principi teorici e gli strumenti operativi necessari per una loro corretta utilizzazione nelle varie applicazioni. In particolare: le proprietà fisico-meccaniche e le caratteristiche prestazionali dei materiali (legno, vetro, metalli, polimeri, materiali cartacei, ceramici, compositi); le principali tecnologie di lavorazione dei diversi materiali; le relazioni tra materiali e compatibilità ambientale.

- Far comprendere come impostare e gestire la scelta dei materiali e dei sistemi di fabbricazione in sede di progettazione e di realizzazione degli artefatti.
- Addestrare gli studenti all'applicazione di materiali e processi di fabbricazione coerenti con i risultati formali e funzionali degli artefatti che si vogliono ottenere.

9 CFU **DISEGNO**



*Disegno 1 - Basic Design (ICAR/17 - 3 CFU)*  
*Disegno 2 - Geometria descrittiva (ICAR/17 - 6 CFU)*

Il corso di Disegno persegue i seguenti obiettivi:

- Far conoscere gli strumenti tradizionali di progettazione (matite, penne, squadre, compasso, pennelli, colori) e informatici dedicati alla grafica; l'uso di teorie, metodi e tecniche per progettare e comunicare la forma bidimensionale.
- Far comprendere e gestire i principi teorici e pratici necessari alla soluzione dei problemi che appartengono alla geometria del piano, all'analisi delle tensioni dinamiche insite nello spazio compositivo bidimensionale; all'indagine sui significati dell'equilibrio, della simmetria e della proporzione; il metodo intuitivo di rappresentare lo spazio (indagine sulle reciproche relazioni che intercorrono tra gli enti geometrici, problemi d'intersezione, costruzione di solidi complessi, le ombre come risultato di una proiezione da un centro proprio); il metodo delle assonometrie oblique ed ortogonali (costruzione controllata di poliedri regolari e loro intersezione, l'ombra nel modello assonometrico); il modello delle doppie proiezioni ortogonali; le normative, le gerarchie grafiche e il sistema di quotatura dei disegni.
- Addestrare agli esercizi pratici, con l'obiettivo di: fissare i concetti appresi durante lo studio della teoria in relazione alla capacità di proiettare nello spazio bidimensionale del foglio un modello tridimensionale; comunicare con tecniche di disegno tradizionali un'idea progettuale sia in via sintetica, sia in forma tecnica orientata alla produzione.

L-ART/03  
6 CFU



**STORIA E TEORIE DELL'ARTE CONTEMPORANEA**

Il corso di Storia e Teorie dell'Arte Contemporanea persegue i seguenti obiettivi:

- Far conoscere il percorso storico che va dall'impressionismo all'arte del ventesimo secolo passando attraverso i movimenti dell'avanguardia storica (espressionismo, cubismo, dadaismo, futurismo, metafisica, costruttivismo, suprematismo) e delle neo-avanguardie (action-painting, pop-art, arte concettuale, arte povera, transavanguardia); far conoscere le trasformazioni della creazione moderna che hanno portato dalla pittura e scultura tradizionali alla uscita dal quadro e all'installazione che confina con l'architettura.
- Fornire gli strumenti critici per comprendere l'arte contemporanea e la dimensione di volta in volta autonoma, dialettica, conflittuale rispetto ai contesti sociali culturali, economici e politici che via via si sono espressi dalla rivoluzione industriale ad oggi; il rapporto dell'arte con la civiltà della tecnica che nella sua evoluzione ha determinato tanto la divisione del lavoro intellettuale ed il suo sbocco nella società di massa, quanto diverse ed autonome professionalità complementari tra loro.

12 CFU **ATELIER DI DESIGN 1**



*Design 1 (ICAR/13 - 6 CFU)*  
*Laboratorio di Design 1 (ICAR/13 - 6 CFU)*

L'Atelier di Design 1 persegue i seguenti obiettivi:

- far apprendere allo studente le caratteristiche di base del progetto di un artefatto di limitata complessità e progettare un oggetto elementare gestendone gli aspetti funzionali, formali, tecnologici e i metodi di formalizzazione.

Al termine dell'Atelier lo studente dovrà:

- Conoscere le articolazioni del processo che dall'ideazione arriva dalla sua produzione; il sistema di relazioni che caratterizza i rapporti fra forma, funzione, materiali e sistemi di fabbricazione; le tecniche e gli strumenti base di modellazione per rappresentarlo.
- Comprendere le teorie e i metodi di progettazione così come si sono storicamente determinati; la simulazione del

percorso progettuale dall'ideazione di un oggetto d'uso alla sua formalizzazione sia attraverso il disegno che la modellazione.

- Saper sviluppare un artefatto semplice controllandone i componenti dal punto di vista formale, funzionale e produttivo.

## 12 CFU **ATELIER DI DESIGN 2**



*Design 2 (ICAR/13 - 6 CFU)*

*Laboratorio di Design 2 (ICAR/17 - 6 CFU)*

L'Atelier di Design 2 persegue i seguenti obiettivi:

- far apprendere allo studente le nozioni di base del Visual e Graphic Design e progettare una proposta grafica elementare relativa ad una immagine coordinata.

Al termine dell'Atelier lo studente dovrà:

- Conoscere i significati dell'unità minima scritto/grafica; i fondamenti di storia del Graphic Design; gli elementi di base delle tecniche e della composizione tipografica; l'identità e le tecniche di composizione di un logo in diversi formati e media; le tecniche di composizione di un manifesto; le caratteristiche di base e le applicazioni dei software di impaginazione grafica e di animazione per il web.
- Comprendere il significato, le articolazioni tecniche e formali di un carattere tipografico, gestendone un'applicazione e ricollocandola nelle teorie e nei metodi di progettazione grafica ed editoriale con esercitazioni finalizzate a collocare un'immagine in uno spazio, con riferimento allo studio del colore e alle situazioni di ordine/disordine, statica/dinamica.
- Saper sviluppare una proposta grafica di una immagine coordinata anche utilizzando software base di disegno e illustrazione; un "progetto di identità" inteso come complesso di segni associabili ad un soggetto (ente, azienda o evento) avvalendosi di strumenti propri della fotografia, della riproduzione e manipolazione delle immagini, dei software di impaginazione grafica e di animazione per il web.

## ICAR/08 6 CFU



### FONDAMENTI DI STATICA E DI MECCANICA

Il corso di Fondamenti di Statica e di Meccanica persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti le conoscenze relative ai principi del funzionamento cinematico, statico e meccanico di oggetti di varia forma e struttura (cinematica e statica del punto materiale, del corpo rigido e dei sistemi di corpi rigidi; spostamento e compatibilità cinematica; equilibrio e reazioni vincolari; meccanica dei sistemi continui monodimensionali tipo trave, caratteristiche di sollecitazione con cenni alla tensione; sistemi di travi reticolari; elementi di comportamento dei materiali); i modelli e gli strumenti necessari al loro studio.
- Far acquisire una base conoscitiva, attraverso modelli progressivamente più complessi, per un esame preliminare del comportamento cinematico e statico dei sistemi di corpi rigidi e di travi e per un predimensionamento di tali sistemi semplici.
- Addestrare agli esercizi pratici, con l'obiettivo sia di fissare i concetti appresi durante lo studio della teoria, che di fornire degli strumenti individuali di risoluzione utili allo studente per gli altri insegnamenti del Corso di Laurea.

## L-ART/03 6 CFU



### STORIA DELLE ARTI APPLICATE E DEL DISEGNO INDUSTRIALE

Il corso di Storia delle Arti Applicate e del Disegno Industriale persegue i seguenti obiettivi:

- Far conoscere i processi di sviluppo progettuali e produttivi degli artefatti avvenuti nell'arco temporale che va dalla fine del '700 ai nostri giorni in paesi e luoghi diversi, in rapporto con manifestazioni ed espressioni coeve in arte e in architettura.
- Formare la capacità critica e interpretativa necessaria all'apprendimento della storia degli artefatti.
- Addestrare gli studenti alla conoscenza di artefatti significativi di epoche diverse, comprendendone la forma, la consistenza materiale, le tecnologie realizzative anche in rapporto con i contesti storico-culturali e produttivi.

**9 CFU TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE 1**

*Tecnologie sperimentali 1 (ICAR/12 - 6 CFU)*

*Requisiti ambientali degli artefatti 1 (ICAR/12 - 3 CFU)*

Il corso di Tecnologie e Progettazione Ambientale 1 persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti le conoscenze di base per comprendere le potenzialità prestazionali delle principali famiglie di materiali avanzati (proprietà fisico-meccaniche, caratteristiche estetico-sensoriali), delle nuove tecnologie di lavorazione e del rapporto utente | oggetto | ambiente.
- Far comprendere come impostare e gestire la scelta dei materiali e dei processi di lavorazione avanzati in sede di progettazione e realizzazione degli artefatti.
- Addestrare gli studenti all'applicazione, anche attraverso esercitazioni progettuali, di materiali e tecnologie avanzate, con particolare attenzione alle questioni ambientali rispetto ai processi di lavorazione, uso e dismissione.

**9 CFU RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE**

*Disegno 3 - Modellazione tridimensionale (ICAR/17 - 6 CFU)*

*Disegno 4 - Modellazione digitale (ICAR/17 - 3 CFU)*

Il corso di Rappresentazione Tridimensionale persegue l'obiettivo dell'appropriazione dello spazio tridimensionale, tridimensionale virtuale e delle sue rappresentazioni. In particolare:

- Far conoscere gli strumenti operativi per governare lo spazio tridimensionale nei diversi modelli fisici, grafici e digitali (trasformazione dello spazio bidimensionale nello spazio tridimensionale; studio delle tensioni nei poliedri regolari; simmetria, equilibrio e proporzione nella progettazione nello spazio tridimensionale); per la modellazione e la realizzazione di rendering digitali al fine di far acquisire una consapevole gestione dell'oggetto e del suo modello virtuale (riconoscimento, costruzione e controllo di geometrie complesse, procedure essenziali per la gestione dell'immagine digitale).
- Formare la capacità critica necessaria a gestire con rigorosa coerenza progettuali geometrie complesse nella loro natura

o nella loro articolazione spaziale per mezzo di avanzate tecniche digitali.

- Addestrare gli studenti all'uso di modelli digitali per verificare la correttezza spaziale del progetto e per comunicarlo in forma compiuta.

**12 CFU ATELIER DI DESIGN 3**

*Design 3 (ICAR/13 - 6 CFU)*

*Laboratorio di Design 3 (ICAR/13 - 6 CFU)*

L'Atelier di Design 3 persegue i seguenti obiettivi:

- far progettare allo studente un prodotto industriale di media complessità percorrendo e controllando i diversi passaggi che dall'ideazione arrivano alla produzione fino alla sua dismissione.

Al termine dell'Atelier lo studente dovrà:

- Conoscere gli aspetti culturali, i cambiamenti sociali, lo sviluppo tecnologico, le dinamiche economiche e di consumo che definiscono il contesto di riferimento del progetto.
- Comprendere e sviluppare un'attitudine all'innovazione e alla ricerca sperimentale che includa nel progetto anche gli aspetti più immateriali, comunicativi, interattivi e semantici, insieme a quelli tecnologico-materiali e di rapporto con l'ambiente.
- Saper sviluppare capacità progettuali in relazione alla ideazione e alla comunicazione, sia in forma sintetica che tecnica, di un prodotto industriale di media complessità avvalendosi anche della realizzazione di modelli sia virtuali che fisici.

**12 CFU ATELIER DI DESIGN 4**

*Design 4 (ICAR/13 - 6 CFU)*

*Laboratorio di Design 4 (ICAR/13 - 6 CFU)*

L'Atelier di Design 4 persegue i seguenti obiettivi:

- far comprendere allo studente i principi base di composi-

zione di uno spazio e progettare un allestimento minimo, sia dal punto di vista dimensionale che sotto il profilo della complessità tecnologica e funzionale.

Al termine dell'Atelier lo studente dovrà:

- Conoscere gli elementi di base necessari al controllo spaziale e tecnico-funzionale dell'idea progettuale attraverso un'adeguata padronanza degli strumenti teorici ed operativi, comprendendo tra questi anche gli aspetti immateriali legati alla comunicazione visiva e multimediale e al rapporto tra allestimento e percezione.
- Comprendere le componenti morfologiche, funzionali e materiali di base per la realizzazione di un progetto di allestimento e sviluppare un'attitudine alla ricerca che includa nel progetto sia gli aspetti tecnologico-materiali che quelli immateriali legati alla comunicazione.
- Saper sviluppare il progetto di allestimento di uno spazio di limitate dimensioni nelle sue componenti spaziali, funzionali, tecnologiche, materiali e immateriali, con un'adeguata consapevolezza anche per quel che riguarda l'interpretazione degli aspetti culturali e sociali che definiscono il contesto di riferimento del progetto; rappresentarlo in forma sintetica e tecnica, avvalendosi anche della realizzazione di modelli fisici e virtuali.

#### 9 CFU **FONDAMENTI DI ECONOMIA E SOCIOLOGIA**



*Economia e gestione delle imprese* (SECS-P/08 - 6 CFU)  
*Sociologia dei processi culturali e comunicativi* (SPS/08 - 3 CFU)

Il corso di Fondamenti di Economia e Sociologia persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti le conoscenze necessarie per saper dialogare con il mondo produttivo e introdurli alle tematiche relative alla gestione dell'impresa come organizzazione complessa nella quale si concretizza l'azione del design.
- Far comprendere le basi della sociologia in rapporto ai processi culturali e comunicativi della società contemporanea.

- Addestrare gli studenti a familiarizzare con i principi di base del marketing e del management per gli aspetti che riguardano la gestione del processo di definizione, produzione, comunicazione e distribuzione del prodotto, sia esso materiale o immateriale.

#### 6 CFU **TECNOLOGIE E PROGETTAZIONE 2**



*Tecnologie sperimentali 2* (ICAR/12 - 3 CFU)  
*Requisiti ambientali degli artefatti 2* (ICAR/12 - 3 CFU)

Il corso di Tecnologie e Progettazione 2 persegue i seguenti obiettivi:

- Far misurare lo studente con i temi della produzione reale degli artefatti sia ampliando le conoscenze relative alle potenzialità prestazionali dei materiali e delle loro applicazioni, che approfondendo le tematiche relative alle tecnologie di prototipazione e produzione più avanzate.
- Far comprendere le ripercussioni sull'ambiente delle scelte effettuate in fase progettuale in relazione ai materiali e alle tecnologie produttive.
- Addestrare gli studenti, anche attraverso esercitazioni progettuali, al controllo dell'intero iter che dall'idea iniziale arriva all'esecutivizzazione dei progetti, approfondendo anche gli aspetti grafici della sua comunicazione.

#### 24 CFU **LABORATORIO DI SINTESI FINALE PER LA SPERIMENTAZIONE**



*Product Design* (ICAR/13 - 6 CFU)  
*Fashion Design* (ICAR/13 - 6 CFU)  
*Graphic e Multimedia Design* (ICAR/17 - 6 CFU)  
*Exhibit e Public Design* (ICAR/16 - 6 CFU)

Il Laboratorio di Sintesi Finale per la Sperimentazione è concepito come un luogo di saperi diversi e trasversali nel quale le declinazioni del design che fanno parte del progetto didattico proposto dalle sequenze formative precedenti, pur nella specificità delle competenze, creano sinergie tra i differenti ambiti. Il Laboratorio ha come obiettivo l'acquisizione di conoscenze



teoriche e tecniche, di metodologie e di strumenti atti a sperimentare la progettazione e la realizzazione di sistemi di artefatti nei campi del Product, Fashion, Graphic e Multimedia Design, Exhibit e Public Design.

I risultati conseguiti all'interno dei differenti corsi preparano e guidano lo studente alle successive attività conclusive del percorso formativo in design, indirizzando la ricerca progettuale su ulteriori approfondimenti che saranno sviluppati dallo studente nell'ambito del Tirocinio e della Tesi Finale.

Al termine del corso lo studente dovrà:

- Conoscere le metodologie atte a sviluppare proposte innovative di singoli prodotti o sistemi di prodotti (materiali o immateriali) nell'ambito delle diverse declinazioni del design.
- Comprendere come nell'attività progettuale, sintesi di molteplici relazioni tra discipline diverse, debbano essere calibrati gli aspetti teorici-creativi con quelli scientifico-tecnici per far sì che la morfologia del progetto sia sviluppata coerentemente con la logica costruttiva che la sottende.
- Saper realizzare un percorso progettuale completo: dalla ricerca storica allo studio morfologico delle tipologie di artefatti di riferimento, al concept, alla valutazione del rapporto con i contesti spaziali ed ambientali in cui gli artefatti (materiali e immateriali) si collocano, alla scelta dei materiali e delle tecnologie produttive fino al controllo tecnico del progetto.

All'interno del Laboratorio di Sintesi Finale per la Sperimentazione lo studente dovrà svolgere un percorso progettuale completo di approfondimento che potrà essere focalizzato:

- Sullo sviluppo di artefatti o sistemi di artefatti innovativi, secondo criteri di produzione in serie, al fine di controllarne con appropriatezza i linguaggi, gli strumenti e le tecnologie necessarie per la realizzazione.
- Sullo sviluppo di una collezione per il fashion controllata in tutti i suoi aspetti fino al progetto del dettaglio e alla realizzazione del capo.

- Sullo sviluppo di un prodotto cartaceo e/o virtuale originale nell'ambito dell'editoria cartacea o virtuale multimediale, controllandone l'insieme dei passaggi che dall'ideazione conducono alla realizzazione finale.
- Sullo sviluppo di un progetto di allestimento - dal concept al modello - di uno spazio complesso, controllandone le componenti spaziali e tecnologiche, sapendolo rappresentare sia in forma sintetica che tecnica finalizzata alla realizzazione.

#### 12 CFU **MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE**



Possono essere scelte autonomamente dallo studente materie per un totale di 12 crediti, purché coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

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

I crediti formativi per le attività/materie a scelta dello studente possono essere acquisiti in qualunque momento del percorso formativo, ovvero fin dal primo anno.

#### 10 CFU **TIROCINIO**



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

il più possibile integrata al Laboratorio di Sintesi Finale per la Sperimentazione.

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

Il docente-tutore (comunque un docente strutturato) svolge un ruolo fondamentale nell'attività di tirocinio formativo curricolare: definisce, insieme allo studente e al tutore-aziendale, il progetto formativo ed il programma di attività del tirocinio, ne monitora in itinere l'andamento, valuta e controfirma la relazione finale.

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

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

Le procedure amministrative per l'attivazione, lo svolgimento e la conclusione del Tirocinio devono essere obbligatoriamente effettuate tramite il portale [www.jobsoul.it](http://www.jobsoul.it).

### 3 CFU **LINGUA INGLESE**



L'acquisizione dei 3 CFU avviene dopo aver sostenuto la prova di idoneità, finalizzata ad accertare la conoscenza della lingua ad un livello almeno pari al B1. Tali crediti formativi possono essere acquisiti in qualunque momento del percorso formativo, ovvero fin dal primo anno. Lo studente in possesso di una certificazione linguistica di livello minimo B1 - rilasciata da una istituzione ufficialmente riconosciuta nel rispetto del quadro comune di riferimento europeo - conseguita non antecedentemente a 5 anni, è esonerato dalla prova.

Al fine di verificare la validità di tale certificazione, e il conseguente riconoscimento dei CFU, lo studente dovrà consegnare la documentazione ritenuta utile ai fini del riconoscimento al docente responsabile indicato dal coordinatore del Corso.

### 8 CFU **PROVA FINALE**



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

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

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

Per essere ammesso a sostenere la Prova finale lo studente deve aver superato con esito positivo tutte le prove previste e avere acquisito i relativi crediti.

Lo studente in sede di Laurea deve presentare un portfolio cartaceo (formato A4 o 21x21 cm in duplice copia complete di CD) che restituisca la "rilettura ragionata" dell'intero percorso formativo, con particolare riferimento al lavoro condotto nell'ambito del Laboratorio di Sintesi Finale per la Sperimentazione e delle attività di tirocinio ed un approfondimento progettuale o di ricerca ad esso/i collegato.

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



Corso di Laurea Magistrale in **Design del Prodotto**



## Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto



Classe di Laurea	LM-12
Durata	biennale
Modalità di accesso	valutazione comparativa su base locale
Posti per studenti UE	60
Posti per studenti extra UE	10
Coordinatore	Tonino Paris tonino.paris@uniroma1.it

### obiettivi formativi

Il Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto ha come preciso obiettivo la formazione di una figura di Designer complessa e colta, un progettista che sia in grado di promuovere dinamiche di innovazione di prodotti e di sistemi di prodotti e di supportare la finalizzazione strategica del progetto nel variegato insieme degli ambiti di applicazione del Disegno Industriale. Un progettista capace di ideare e controllare nei suoi aspetti estetici, tecnologici e ingegneristici, economici e comunicativi l'iter progettuale; a partire dal concept fino alle verifiche relative al disegno meccanico e alla prototipazione di un prodotto o di un sistema di prodotti.

Il Corso di Laurea Magistrale è inoltre strutturato in modo da:

- fornire conoscenze approfondite e specialistiche nell'ambito della progettazione industriale del prodotto o di sistemi di prodotti, con sostanziali apporti dall'ambito delle discipline ingegneristiche. Allo scopo l'offerta formativa prevede Corsi Integrati e Laboratori di Progettazione, nei quali alte competenze relative a discipline tra loro interrelate costituiscono i riferimenti fondamentali per orientare gli studi del secondo anno ad una maggiore specializzazione

che si sviluppa nell'ambito dell'innovazione di processo e di prodotto.

- i crediti a disposizione dello studente e la prova finale, uniti alle conoscenze linguistiche e al tirocinio completano l'iter formativo lasciando margine alla maturazione di studi approfonditi personalizzati, fermo restando il rispetto del percorso delineato, nell'ottica di un'acquisizione magistrale di conoscenze e capacità progettuali da esercitare nell'ambito della progettazione industriale.

Il percorso biennale, così strutturato, fornisce al laureato magistrale tutti gli strumenti necessari a confrontarsi e risolvere questioni legate a:

- dinamiche d'innovazione che attengono al prodotto finale, (negli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali), al prodotto intermedio (materiali, semilavorati, componenti) e ai processi che ne accompagnano il ciclo di vita (progettuali, produttivi, distributivi, d'uso);
- innovazioni socio-culturali, di consumo e di mercato che hanno diretta influenza sulle strategie produttive, comunicative, distributive che concorrono alla definizione dell'identità dell'impresa (dalla progettazione dei sistemi di servizio a quella dei luoghi e delle modalità di vendita);
- a confrontarsi infine, con gli interventi progettuali sul «contesto» fisico di produzione e d'uso dei prodotti (dagli aspetti qualitativi che contribuiscono a migliorare la percezione e la fruizione di un ambiente, ai requisiti ambientali di prodotti, processi comunicativi e di consumo finalizzati a strategie di «sostenibilità»).

Ciò comporta una solida formazione che raccolga e finalizzi al progetto, oltre agli aspetti metodologici-operativi e teorico-scientifici della cultura del disegno industriale, agli aspetti propri della scienza delle costruzioni, delle ingegneria meccaniche, dei materiali e delle tecnologie di lavorazione; anche gli ambiti transdisciplinari della programmazione e organizzazione della produzione, del marketing industriale, dell'analisi settoriale e intersettoriale, dell'economia aziendale.

L'iter biennale prevede quindi la formazione di un designer le cui conoscenze approfondite relative alle discipline proposte, costituiscono i riferimenti per operare come progettisti indu-

striali sensibili e coerenti ai principi teorici e applicativi della sostenibilità ambientale, nel senso di un'innovazione di processo e di prodotto strettamente legata a tematiche contemporanee complesse.

#### ambiti occupazionali

Il Laureato Magistrale in Design di Prodotto potrà svolgere attività professionali in diversi ambiti, quali la libera professione, le istituzioni e gli enti pubblici e privati, gli studi e le società di progettazione, le imprese e le aziende che operano nel campo del disegno industriale. In particolare il Laureato potrà esercitare le proprie competenze a supporto della competitività delle imprese ricoprendo ruoli che richiedono competenze progettuali e manageriali e di gestione dei processi di sviluppo e messa in produzione dei prodotti industriali. I Laureati potranno operare direttamente e collaborare alla produzione nei settori industriali del prodotto includendo tutti i settori relativi ai beni di consumo, durevoli e strumentali che rappresentano ambiti di vocazione dell'economia nazionale anche con competenze specifiche quali quelle della progettazione ecocompatibile.

I principali sbocchi occupazionali sono la libera professione, gli studi e le società di progettazione, le imprese e le aziende che operano all'interno dei molteplici ambiti merceologici manifatturieri. Tali attività sono assimilate, secondo la "Classificazione analitica per categorie di professioni" dell'Istat, come: Ingegneri industriali e gestionali; Specialisti della gestione e del controllo nelle imprese private; Specialisti nei rapporti con il mercato.

#### proseguimento degli studi

Al termine degli studi i laureati magistrali possono proseguire accedendo al terzo livello di formazione, e cioè ai dottorati di ricerca attivi in Italia e all'estero in Disegno Industriale. Potranno anche accedere a Master di secondo livello.

#### percorso formativo

Sono previsti Corsi Monodisciplinari, Corsi Integrati e Laboratori di progettazione, Atelier di Product Design, in modo da fornire quell'insieme di conoscenze che consente di:

- possedere conoscenze approfondite relative alle teorie e alla storia della cultura materiale e del disegno industriale, alla storia, all'estetica e alla critica dell'arte moderna e contemporanea; agli sviluppi della morfologia, della tipologia e tecnologia; alla Progettazione funzionale e alle teorie relative alla definizione tecnologica dei componenti,

all'applicazione e sperimentazione delle tecnologie e della meccanica in rapporto allo sviluppo progettuale.

- conoscere approfonditamente gli aspetti teorico scientifici, metodologici ed operativi nel campo della cultura d'impresa e nell'ambito dell'etica professionale;
- conoscere i principi e le metodiche della progettazione meccanica e saper utilizzare tutti gli strumenti e le tecnologie informatiche che consentono al designer industriale di modellare e controllare tecnicamente tutti gli elementi fino al più piccolo dettaglio;
- conoscere le teorie relative agli elementi di un prodotto finito con particolare attenzione agli aspetti legati alle macchine, alla definizione tecnologica dei componenti e alla sperimentazione tecnologica e saper utilizzare tutti gli strumenti e le tecnologie informatiche che consentono al designer industriale di modellare e controllare tecnicamente tutti gli elementi fino al più piccolo dettaglio;
- conoscere approfonditamente e controllare gli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali degli artefatti (di natura materiale o immateriale) e dei prodotti intermedi, ma anche l'insieme dei processi che accompagnano il ciclo di vita del prodotto e tutti quegli elementi che contribuiscono a migliorarne i requisiti ambientali, comprendendo i processi comunicativi e di consumo finalizzati a strategie di "sostenibilità";
- conoscere in modo approfondito e saper analizzare in ogni suo elemento la morfologia di un prodotto e/o di un sistema di prodotti in relazione all'innovazione tipologica, materica e tecnologica;
- progettare un artefatto, o un sistema di artefatti, fortemente innovativo sia negli aspetti formali che in quelli produttivi e funzionali, nell'ottica di una continua sperimentazione sensibile ai mutamenti socio-culturali.

#### Conoscenza e capacità di comprensione (*knowledge and understanding*)

Il titolo finale di Laureato Magistrale in Design del Prodotto sarà conferito a studenti che abbiano acquisito un insieme di conoscenze approfondite relative alla cultura del progetto, alle scienze ingegneristiche nelle loro declinazioni relative alla mec-

canica e alla sostenibilità, alla cultura d'impresa e alle strumentazioni multimediali; la capacità di comprendere ed analizzare rigorosamente i fenomeni che hanno generato lo sviluppo e l'elaborazione dei prodotti di design, nonché di intendere in modo critico tutti quei processi che costituiscono l'iter progettuale, il processo produttivo e il ciclo di vita del prodotto, dimostrando attitudine all'approfondimento nello studio delle tematiche e capacità di interpretazione dei complessi scenari contemporanei.

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

Il titolo finale di Laureato Magistrale in Design del Prodotto sarà conferito a studenti che abbiano la capacità di acquisire ed elaborare in modo approfondito e originale, tematiche inerenti il design, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici.

Le questioni con cui si deve confrontare lo studente della classe Magistrale LM12 sono spesso di tipo predittivo, legate cioè alla visione di tendenze socio-comportamentali, nonché al recepimento delle più innovative soluzioni tecnologiche disponibili sul mercato. La capacità di saper cogliere e interpretare in anticipo tali innovazioni latenti, è uno degli elementi che caratterizzano l'abilità del progettista che il Corso di Laurea Magistrale vuole preparare.

### **Autonomia di giudizio** *(making judgements)*

Il titolo finale di Laureato Magistrale in Design del Prodotto sarà conferito a studenti che abbiano la capacità di acquisire ed elaborare in modo approfondito ed originale tematiche inerenti il design, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici.

L'autonomia di giudizio è richiesta e alimentata fin dai primi gradi dell'iter formativo: all'uopo i Corsi Integrati e Monodisciplinari forniscono conoscenze e strumentazioni per sviluppare l'attitudine critica tipica delle discipline storiche e acquisire competenze specifiche relativamente all'innovazione morfologica, tecnologica e tipologica, nonché agli aspetti propriamente meccanici e ingegneristici di un oggetto o sistema di oggetti.

Tali insegnamenti indirizzano il laureando ad un esercizio dell'autonomia di giudizio in senso interpretativo e propositivo relativamente a temi emergenti e alle possibili soluzioni progettuali. Lo sviluppo di tali capacità viene ancor più messa in regia nell'ambito degli Atelier di progettazione.

### **Abilità comunicative** *(communication skills)*

La Laurea Magistrale in Design del Prodotto ha come obiettivo la formazione di una figura di progettista colto in grado di comunicare in modo chiaro, esaustivo ed efficace, anche con l'ausilio dei più innovativi sistemi informatici, le tematiche, le elaborazioni dei dati, i corredi illustrativi, relativi alle proposte progettuali che dovranno essere complete dal punto di vista grafico, informatico, fisico (modelli e prototipi) a interlocutori sia specialisti che non specialisti. Le strutture narrative e descrittive dovranno essere costruite in modo logico e arricchite da modalità esplicative ipertestuali.

Gli studenti della Classe LM12 devono essere inoltre in grado di conferire in almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre l'Italiano. Gli studenti devono saper utilizzare le tecniche comunicative di ultima generazione (presentazioni, video e prodotti multimediali, ecc.). In sede didattica la capacità di comunicazione sarà addestrata con esercitazioni mirate a controllare il linguaggio parlato e scritto, con abstract dinanzi ad una platea di docenti, con esposizioni orali in una lingua dell'Unione Europea secondo tempi contingentati accompagnate dalla proiezione di immagini esplicative.

La verifica dell'acquisizione della capacità di comunicare ha come fine di addestrare gli studenti a interloquire con soggetti altri ed è considerata propedeutica ad affrontare le dinamiche dei processi partecipativi, fondamentali nella professione del progettista.

### **Capacità di apprendimento** *(learning skills)*

La capacità di apprendimento sarà valutata in base all'iter formativo individuale, al curriculum degli studi, ai successivi

**Settori Scientifico Disciplinari**

gradi di acquisizione di conoscenze e capacità acquisite nel tempo. Sarà inoltre considerata la singolarità dell'approccio progettuale, l'approfondimento personale in relazione alle attività di gruppo. Sarà altresì considerata la capacità di apprendere autonomamente dati quantitativi e qualitativi peculiari al design, al fine di proseguire ulteriormente gli studi o intraprendere la professione o l'attività di ricerca nell'ambito di specifici dottorati. Lo studente deve dimostrare una capacità di aggiornamento con un buon grado di autonomia necessaria soprattutto nel campo della critica e teoria del design, delle tecniche di rappresentazione, nella ricerca di materiali innovativi, nel controllo degli aspetti ingegneristici e delle meccaniche degli artefatti, nel progetto e nelle verifiche della sostenibilità ambientale, delle più recenti tecnologie e processi produttivi e dei linguaggi della contemporaneità. La verifica della capacità di apprendimento sarà effettuata attraverso verifiche in itinere, workshop, prove di esame.

**INGEGNERIA CIVILE  
E ARCHITETTURA****ICAR**

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

**INGEGNERIA INDUSTRIALE  
E DELL'INFORMAZIONE****ING-INF  
ING-IND**

- / 05 Sistemi di elaborazione delle informazioni
- / 09 Sistemi per l'energia e l'ambiente

**SCIENZE  
STORICO-ARTISTICHE**

- / 03 Storia dell'arte contemporanea

**L-ART****SCIENZE  
FILOSOFICHE**

- / 04 Estetica

**M-FIL****ATTIVITÀ A SCELTA  
TIROCINIO  
PROVA FINALE**

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

## Primo semestre

<b>Rappresentazione del prodotto</b>	6	ICAR/17	48
<b>Teorie e Storia della critica d'arte</b>	6	L-ART/03	48
<b>Meccanica teorica e applicata</b>	6	ICAR/08	48
<b>Atelier di Design del prodotto 1</b>			
<i>Design del Prodotto 1</i>	6	ICAR/13	48
<i>Morfologia, Tecnologia e Tipologia degli artefatti</i>	6	ICAR/13	48

## Secondo semestre

<b>Design e Tecnologie dei materiali innovativi</b>			
<i>Design e tecnologie di materiali innovativi</i>	6	ICAR/12	48
<i>Comportamento meccanico di materiali innovativi</i>	6	ICAR/08	48
<b>Estetica</b>	6	M-FIL/04	48
<b>Atelier di Design del prodotto 2</b>			
<i>Design del prodotto 2</i>	6	ICAR/13	48
<i>Modelli, prototipi e test meccanici</i>	6	ICAR/08	48

Totale Primo Anno

**60**

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

## Primo semestre

<b>Atelier di Design del Prodotto 3</b>			
<i>Design del Prodotto 3</i>	6	ICAR/13	48
<i>Prodotti interattivi</i>	6	ING-INF/05	48
<b>Atelier di Design del Prodotto 4</b>			
<i>Design del Prodotto 4</i>	6	ICAR/13	48
<i>Prodotti per la sostenibilità ambientale</i>	3	ING-IND/09	24
<b>Materie a scelta dello studente</b>	9		72

## Secondo semestre

<b>Laboratorio di Sintesi Finale</b>	6	ICAR/13	48
<b>Prova Finale</b>	18		
<b>Ulteriori Conoscenze, Attività e Tirocinio</b>	6		

Totale Secondo Anno

**60****TOTALE CFU****120**



## Contenuti e obiettivi dei corsi 2012-2013



ICAR/17  
6 CFU

### RAPPRESENTAZIONE DEL PRODOTTO

Obiettivi dell'attività formativa del corso:



- Saper esercitare criticamente il controllo del modello mentale di un oggetto, sia esso prefigurato o esistente, attraverso le forme della rappresentazione, nelle diverse fasi della progettazione e produzione industriale.
- Saper descrivere e comunicare con esattezza le configurazioni degli oggetti per mezzo di figure, rappresentazioni e modelli siano essi piani e tridimensionali, fisici, grafici e digitali.
- Saper comprendere le strutture geometriche, modulari e di misura che governano la forma spaziale di un oggetto industriale e delle sue parti attraverso l'esercizio del disegno.
- Conoscere e saper riconoscere i principali caratteri geometrici, modulari e di misura nel disegno degli oggetti industriali nel loro sviluppo storico.
- Conoscere e in parte sperimentare procedure e metodologie, operative e tecniche, dirette e indirette, specifiche della rappresentazione del prodotto (dall'acquisizione dei dati, al reverse modeling, reverse engineering, alla prototipazione virtuale).

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

L-ART/03  
6 CFU

### TEORIE E STORIA DELLA CRITICA D'ARTE



Gli obiettivi del corso riguardano tanto le teorie e le storie del design, dell'architettura, delle arti, delle arti decorative, quanto quelle strettamente attinenti ai fondamenti della Critica d'arte contemporanea.

L'obiettivo specifico del corso di Teorie e Storia della Critica dell'Arte è di portare lo studente ad una conoscenza degli strumenti e dei fondamenti della Critica d'Arte attuale.

Al termine dell'attività formativa lo studente dovrà dimostrare di essere in grado di:

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

ICAR/08  
6 CFU

### MECCANICA TEORICA E APPLICATA

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

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

### 12 CFU ATELIER DI DESIGN DEL PRODOTTO 1



*Design del Prodotto 1 (ICAR/13 – 6 CFU)*  
*Morfologia, Tecnologia e Tipologia degli artefatti (ICAR/13 – 6 CFU)*

Gli obiettivi del Corso si articolano su due piani e presentano reciproche integrazioni orientate a una sperimentazione progettuale, sintesi di competenze applicate. L'ambito d'interesse dell'Atelier riguarda studi morfologici, tipologici e tecnologici dedicati all'acquisizione di conoscenze specifiche di determinate categorie di artefatti al fine di comprendere l'evoluzione delle forme nel tempo rispetto all'innovazione tecnologica e tipologica e i rapporti tra i componenti più minuti e l'insieme. Al processo analitico morfologico, inteso come procedimento scientifico comparativo, viene integrata la sperimentazione progettuale dedicata a tematiche legate alle risorse del territorio, in relazione a contesti complessi.

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

- Conoscere, distinguere, classificare e sistematizzare gli aspetti morfologici, tipologici e tecnologici di determinati gruppi di artefatti in relazione alla loro evoluzione nel tempo.
- Verificare e dimostrare come la nozione di progetto in una società post-industriale comporti lo studio della conformazione degli artefatti nei loro elementi minuti e nella loro totalità in relazione all'evoluzione delle risorse materiali e territoriali, delle procedure e delle tecnologie nell'ottica di un approccio volto a cogliere la molteplicità e variabilità dei contesti e dei fattori ambientali.
- Sistematizzare per promuovere un'attitudine scientifica alla progettazione di elementi, componenti e oggetti per l'industria adeguati alla contemporanea complessità delle esigenze d'uso.
- Concepire e progettare l'innovazione in relazione alla storia della cultura materiale ed industriale, all'evoluzione delle tipologie di artefatti, dei materiali e delle tecnologie, individuando archetipi e matrici morfologiche e comprendendo lo sviluppo dei phyla morfo-tipologici rispetto ai contesti produttivi.

**12 CFU DESIGN E TECNOLOGIE DEI MATERIALI INNOVATIVI**

*Design e tecnologie di materiali innovativi (ICAR/12 – 6 CFU)*  
*Comportamento meccanico di materiali innovativi (ICAR/08 – 6 CFU)*

Il Corso è mirato allo sviluppo di competenze applicate attraverso due insegnamenti integrati: Design e Tecnologie di materiali innovativi, rivolto alla componente critico analitica, tecnologica e sintetico-progettuale sull'innovazione dei materiali; Comportamento meccanico di materiali innovativi, rivolto allo studio dei comportamenti meccanici dei materiali. Obiettivo del Corso è trasferire allo studente strumenti critici per indagare e sviluppare le innovazioni che investono la società contemporanea attraverso lo studio e l'applicazione di nuovi materiali per artefatti industriali.

Didattica frontale ed esperienze applicative riguarderanno:

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

**M-FIL/04 ESTETICA  
6 CFU**

Il corso di estetica persegue i seguenti obiettivi:

- Fornire agli studenti una mappa aggiornata dei rapporti fra le discipline del design e l'estetica contemporanea;
- Incrementare la capacità di analizzare i prodotti di design in relazione ai contesti operativi e d'uso, ai modi della percezione, ai rapporti fra tecnica e manualità, fra progettazione, gusto, consumo.

- Chiarire il rapporto del progetto di design con i processi dell'attività creativa;
- Accrescere il controllo dei propri compiti professionali e di ricerca in vista di un approccio multidisciplinare al progetto;
- Formare gli studenti alla comprensione di testi complessi che impiegano i linguaggi specializzati dell'estetica filosofica, storica e contemporanea, nonché delle teorie della percezione e delle arti.

**12 CFU ATELIER DI DESIGN DEL PRODOTTO 2**

*Design del prodotto 2 (ICAR/13 – 6 CFU)*  
*Modelli, prototipi e test meccanici (ICAR/08 – 6CFU)*

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

- Conoscere le diverse fasi che conducono al prodotto articolandone i necessari requisiti formali, funzionali, materici, oltre che i sistemi di produzione;
- Sviluppare conoscenze relative all'analisi meccanica di strutture bidimensionali piane e curve al fine di ottimizzare la forma ed il dimensionamento dei componenti del prodotto;
- Conoscere e sviluppare conoscenze relative ai percorsi evolutivi della materia quando questa si conforma ai principi organici e biologici;
- Gestire la simulazione del percorso progettuale di un oggetto d'uso, integrando strumenti e tecniche digitali per la modellazione grafica e strutturale;
- Saper sviluppare un artefatto comprendendo le diverse fasi che concorrono a definire l'iter progettuale nel campo del product design, e, segnatamente: individuazione degli scenari d'uso, di concept, prototipi di studio, restituzione grafico-esecutiva, comunicazione del prodotto.

**12 CFU ATELIER DI DESIGN DEL PRODOTTO 3**

*Design del Prodotto 3 (ICAR/13 – 6 CFU)*  
*Prodotti interattivi (ING-INF 05 – 6CFU)*

Il corso ha un carattere sperimentale mirato allo sviluppo di competenze applicate. Lo specifico obiettivo dell'Atelier di Design del Prodotto 3, al quale concorrono due insegnamenti tra loro complementari, è di trasferire al discente, strumenti critici, per indagare e sviluppare le trasformazioni materiali e immateriali che investono le società contemporanee, considerando come fattore caratterizzante l'interazione tra oggetto e utente nonché la relazione tra tecnologia e tipologia dell'artefatto per l'interazione.

In particolare l'insegnamento Design del Prodotto 3 provvederà alla componente critico analitica, e sintetico-progettuale, mentre l'insegnamento Prodotti interattivi provvederà a fornire gli strumenti più propriamente operativi in particolare rivolti alle diverse tecnologie d'interazione.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei: dalle discipline sociali, a quelle economiche, a quelle informatiche a quelle più propriamente tecnico-progettuali. Tali saperi rappresenteranno un corpus che guiderà i discenti all'osservazione e alla comprensione dei fenomeni contemporanei in diversi settori produttivi e sociali, all'analisi delle informazioni acquisite, alla sintesi di possibili scenari futuri dove intervenire attraverso la definizione di nuovi prodotti e servizi.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione di una cosiddetta Innovazione per Interazione che coinvolge l'intero ciclo produttivo.

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

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

**ICAR/08 ATELIER DI DESIGN DEL PRODOTTO 4  
9 CFU**

*Design del Prodotto 4 (ICAR/13 – 6 CFU)*  
*Prodotti per la sostenibilità ambientale (ING-IND/09 – 3 CFU)*

Il corso ha un carattere sperimentale mirato allo sviluppo di competenze applicate. Lo specifico obiettivo dell'Atelier di Design del Prodotto 4, al quale concorrono due insegnamenti tra loro complementari, è di trasferire al discente, strumenti critici, per indagare e sviluppare il ciclo di trasformazioni materiali e immateriali che investono le società contemporanee, compreso il potenziale di relazioni nuove e/o modificate tra i diversi attori considerando come fattore discriminante il loro grado di sostenibilità nel lungo periodo.

In particolare l'insegnamento Design del Prodotto 4 provvederà alla componente critico analitica, e sintetico-progettuale, mentre l'insegnamento Prodotti per la sostenibilità ambientale provvederà a fornire gli strumenti più propriamente operativi in particolare rivolti alla valutazione dell'impatto ambientale.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei: dalle discipline sociali, a quelle economiche, a quelle più propriamente tecnico-progettuali. Tali saperi rappresenteranno un corpus che guiderà i discenti all'osservazione e alla comprensione dei fenomeni contemporanei in diversi settori produttivi e sociali, all'analisi delle informazioni acquisite, alla sintesi di possibili scenari futuri dove intervenire attraverso la definizione di nuovi prodotti e servizi.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione di una cosiddetta Innovazione Sostenibile che coinvolge l'intero ciclo produttivo.

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

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

## ICAR/13 LABORATORIO DI SINTESI FINALE

6 CFU



Il corso ha un carattere sperimentale mirato all'avvio del percorso finale del corso di studi magistrale.

Lo specifico obiettivo del laboratorio è quello di guidare il discente nella elaborazione di un progetto di ricerca e di sperimentazione finale, perfettamente calato nello scenario delle innovazioni più avanzate della progettazione per l'industria. Pertanto il laboratorio fornirà gli strumenti critici, per indagare e sviluppare il ciclo di trasformazioni materiali e immateriali che investono le società contemporanee, compreso il potenziale di relazioni nuove e/o modificate tra i diversi attori e le diverse culture.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei: dalle discipline sociali, a quelle economiche, a quelle più propriamente tecnico-progettuali. Tali saperi rappresenteranno un corpus che guiderà i discenti all'osservazione e alla comprensione dei fenomeni contemporanei in diversi settori produttivi e sociali, all'analisi delle informazioni acquisite, alla sintesi di possibili scenari futuri dove intervenire attraverso la definizione di nuovi prodotti e servizi.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione di una cosiddetta Innovazione di prodotto o di processo, che si evolverà nella consecutiva esperienza di tirocinio ed in quella di elaborazione finale.

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

- analisi delle sperimentazioni più avanzate nei diversi ambiti applicativi del design;
- sviluppo di un'ipotesi d'innovazione corredata da motivate scelte di scenario;
- verifica economica, tecnologica, tipologica e morfologica dell'innovazione sviluppata.

## 9 CFU MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE



Possono essere scelte autonomamente dallo studente materie per un totale di 9 crediti, purché coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

- nei Corsi di Laurea Magistrale delle Facoltà dell'Ateneo
- in eventuali corsi specificamente attivati dai Corsi di Laurea Magistrale in Design (definiti per ciascun anno accademico)
- nell'ambito del programma Erasmus
- presso qualificate strutture di enti, istituti e imprese pubbliche o private operanti nel settore del Disegno Industriale, previa stipula di convenzioni.

## 6 CFU ULTERIORI CONOSCENZE, ATTIVITÀ E TIROCINIO



Sono previsti specifici 6 cfu per stage e tirocinio obbligatori, da svolgersi presso strutture imprenditoriali attive nell'ambito della produzione industriale o presso rinomati studi professionali italiani ed esteri. La scelta della struttura ospitante potrà essere suggerita dall'Area Didattica, o proposta dallo studente e comunque soggetta a un'approvazione da parte del Coordinatore del CdLM. La verifica di tali attività avverrà, al termine del tirocinio, per mezzo di una sintetica relazione sul lavoro svolto, a firma del tutor aziendale.

## 18 CFU PROVA FINALE

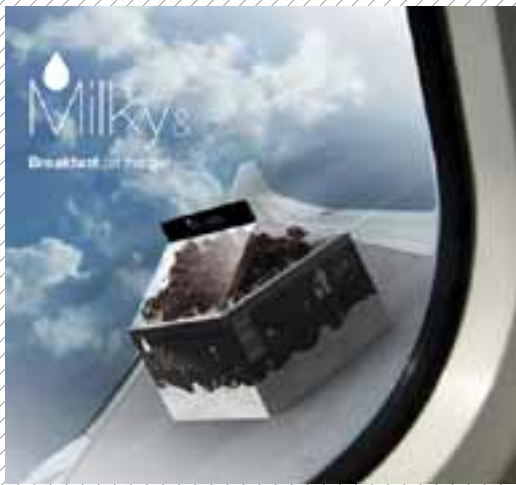


Per essere ammesso a sostenere l'esame di Laurea Magistrale in Design del Prodotto lo studente dovrà aver superato l'accertamento, con esito positivo, dell'attività didattica, dovrà inoltre avere la certificazione dell'attività di tirocinio.

La prova finale assume il valore di una "elaborazione originale" di carattere scientifico, teorico e tecnico.



# Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale



## Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale

*interfacoltà Scienze Politiche Sociologia Comunicazione*



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

### Obiettivi formativi

Il corso di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, di durata biennale, è interfacoltà (Facoltà di Architettura e Facoltà di Scienze Politiche, Sociali e della Comunicazione) e interdipartimentale - Dipartimenti Data e Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza.

Ha lo scopo di formare una figura di progettista in grado di operare nei campi della comunicazione multimediale, delle numerose declinazioni della progettazione interattiva e ipermediale, della progettazione e produzione di artefatti comunicativi, della realizzazione di interfacce iconiche e tridimensionali, e di ideare e controllare nei suoi aspetti estetici e comunicativi gli artefatti virtuali che interagiscono con la vita quotidiana dell'uomo all'interno di una società industriale matura, e di far uso, della massima varietà di circostanze, dei molteplici strumenti necessari:

- per confrontarsi con le dinamiche d'innovazione riferite al prodotto comunicativo (negli aspetti tecnico-produttivi, tecnico-funzionali e formali);
- per confrontarsi con le innovazioni socio-culturali, di consumo e di mercato che hanno diretta influenza sulle

strategie comunicative, che concorrono alla definizione dell'identità di un'istituzione, di un'impresa o di un qualsiasi soggetto;

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

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

- la grafica editoriale in tutte le sue declinazioni;
- il design dell'identità (cioè l'immagine istituzionale e aziendale e le sue strette relazioni con il design dei servizi),
- il design dei sistemi informativi e comunicativi (segnaletica, exhibit design, ecc.);
- il design dell'interfaccia (il design dei sistemi ipermediali e il design delle interfacce), e in particolare webdesign (siti, portali, database);
- il design e la comunicazione multimediale come la grafica cinetica, il movie design, la new media design.

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

### percorso formativo

Il percorso formativo, strutturato in corsi teorici e laboratori di progettazione, è articolato in modo che lo studente alla fine del primo anno conosca e comprenda:

- le caratteristiche sociali che hanno portato alla definizione e all'evoluzione delle diverse culture visuali;

- le dinamiche e le vicende che hanno caratterizzato la storia delle arti visuali, sia in epoca moderna che contemporanea, nei diversi media quali stampa, cinema, televisione, fino alle più recenti modalità multimediali;
- le tecniche di programmazione e di rappresentazione assistita dal computer fino alla elaborazione di progetti di computer grafica;
- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della grafica identitaria, editoriale e pubblicitaria, con una forte integrazione analitica e teorica da parte delle discipline della scienza della comunicazione;
- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito della grafica multimediale, con applicazioni nella progettazione di interfacce e del web, con una forte integrazione analitica e teorica da parte delle discipline della scienza della comunicazione.

Alla fine del secondo anno lo studente deve conoscere e comprendere:

- le tecniche di programmazione e di rappresentazione assistita dal computer fino alla elaborazione di progetti di computer grafica applicata, di livello avanzato;
- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali nell'ambito del movie design;
- le problematiche, lo sviluppo e l'elaborazione tecnica definitiva, nonché esecutiva, di prodotti visuali con progettazione di artefatti espositivi e di carattere pubblico per i beni culturali, con una forte integrazione analitica e teorica da parte delle discipline della scienza della comunicazione.

Per la definizione della percentuale delle ore/CFU da destinare all'attività di studio individuale si rimanda al Regolamento Didattico.

## Conoscenza e capacità di comprensione (*knowledge and understanding*)

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

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

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

Dovranno inoltre conoscere e comprendere i processi tecnici, tecnologici e informatici attraverso cui è stato elaborato.

In particolare, la Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale ha lo scopo di formare un designer dotato di conoscenze approfondite e capacità relative a:

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



delle possibili sinergie che si attivano tra i diversi media ed i prodotti di comunicazione visuale;

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

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

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

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

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

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

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

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

In ambito didattico tale momento di sintesi e di applicazione delle conoscenze, già acquisite attraverso gli insegnamenti teorici, e strumentali (rappresentazione, computer grafica,

ecc.), è rappresentato dai Laboratori di progettazione, in cui lo studente, è guidato a sviluppare soluzioni progettuali a temi assegnati, acquisendo una metodologia specifica di elaborazione progettuale.

Per cui il titolo finale di Laureato Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferito a studenti che siano in grado di applicare le conoscenze acquisite durante il percorso formativo in un saper fare declinato nei diversi ambiti progettuali della comunicazione visuale.

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

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

- saper sviluppare pienamente e in modo approfondito temi di ricerca in maniera sperimentale e in piena autonomia nell'individuazione dei problemi e delle tematiche rilevanti, da affrontare con la convergenza di una pluralità di contributi disciplinari.
- saper descrivere e utilizzare alcuni degli strumenti di lettura più consolidati tra quelli elaborati nel tempo da studiosi ed esperti, professionalmente accreditati al fine di interpretare la produzione artistica e del design contemporanei;
- saper coordinare, integrare e articolare tanto i fattori relativi alla produzione che quelli relativi all'uso, alla fruizione e al consumo che concorrono alla definizione del sistema prodotto, servizio, comunicazione;
- saper realizzare, gestire e utilizzare differenti sistemi di elaborazione delle informazioni in relazione a diversi contesti applicativi con metodologie e tecniche appropriate;
- saper utilizzare i metodi e le tecnologie relative ai sistemi di elaborazione delle informazioni più innovativi nell'ambito della progettazione visuale, i software di gestione, elaborazione e trattamento dei dati, e controllare le problematiche di usabilità delle interfacce uomo-macchina;
- saper effettuare analisi approfondite e rigorose sull'evoluzione dei linguaggi, delle morfologie, delle tipologie e delle

- tecnologie di prodotti visuali e multimediali;
- progettare e controllare in modo globale ed estremamente approfondito le varie scale del progetto, operando anche tramite ricerche mirate a trasferimenti tecnici tra ambiti produttivi più maturi rispetto ad altri in via di sviluppo;
- padroneggiare tecniche e conoscenze sui sistemi di produzione di artefatti comunicativi, dai processi di stampa e riproduzione, alle diverse piattaforme tecnologiche multimediali, in ambito anche web, nonché dimostrare di essere in grado di controllare tecnicamente, alle varie scale progettuali, fino al più minuto dettaglio, il prodotto o il sistema di prodotti visuali oggetto della sperimentazione progettuale.

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

### **Autonomia di giudizio (*making judgements*)**

Il titolo finale di laureato magistrale in Design, omunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferito a studenti che abbiano la capacità di acquisire ed elaborare in modo originale dati relativi al design della comunicazione, nei suoi diversi contesti socio-culturali e tecnologici.

L'autonomia di giudizio è richiesta e alimentata fin dai primi gradi dell'iter formativo: a questo scopo i Corsi Integrati forniscono conoscenze e strumentazioni per sviluppare l'attitudine critica, mentre i Laboratori indirizzano il laureando a un esercizio dell'autonomia di giudizio in senso interpretativo e propositivo relativamente a temi emergenti e alle possibili soluzioni progettuali.

Le questioni con cui si deve confrontare lo studente della classe Magistrale LM12 sono spesso di tipo predittivo, legate cioè alla visione di tendenze socio-comportamentali, nonché alla recepimento delle più innovative e avanguardistiche soluzioni tecnologiche disponibili sul mercato, soprattutto nell'ambito della comunicazione visuale.

È proprio nella capacità di saper cogliere in anticipo tali innovazioni latenti che consiste l'abilità del progettista che il Corso di

Laurea magistrale vuole preparare.

Le ricerche e gli approfondimenti storico-critici sulla progettazione visiva e sulle reciproche influenze tra l'arte, il design, l'architettura e le nuove tecnologie, devono quindi essere prospettate non solo come acquisizione di conoscenze, ma anche come stimolo a sviluppare autonome interpretazioni e riflessioni sulle possibili tematiche al fine di formulare proposte progettuali, di artefatti sia materiali che immateriali.

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

### **Abilità comunicative (*communication skills*)**

La laurea magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, sarà conferita a studenti che abbiano acquisito la capacità di comunicare, dal punto di vista grafico, informatico, e verbale, le conoscenze acquisite nel corso degli studi, e le problematiche aperte a cui hanno dato soluzione con le diverse proposte tecniche e progettuali a interlocutori sia specialisti che non specialisti.

Tale abilità comunicativa dovrà essere chiara e logica, con strutture narrative e descrittive razionali, su cui far convergere modalità esplicative ipertestuali.

Gli studenti devono essere inoltre in grado di esporre le proprie soluzioni tecnico/progettuali in almeno una lingua dell'Unione Europea, oltre l'Italiano.

Per fare ciò, in sede didattica, soprattutto negli atelier di progettazione, gli studenti saranno messi in grado di acquisire gli strumenti e le tecniche per migliorare le suddette abilità comunicative, attraverso esercitazioni che prevedono la simulazione di presentazioni o scambi d'informazione e di conoscenza, e addestreranno a controllare il linguaggio, parlato e scritto, con abstract dinanzi ad una platea di docenti, secondo tempi contingenti, accompagnate anche da immagini esplicative.

Gli studenti dovranno, infatti, saper utilizzare le tecniche comunicative di ultima generazione (presentazioni in power point, costruzioni di video e di prodotti multimediali, realizzazioni di siti dimostrativi ecc.) e comunicare in almeno una lingua

dell'Unione Europea.

La verifica dell'acquisizione della capacità di comunicare allena gli studenti a interloquire con soggetti altri ed è, quindi, propedeutica ad affrontare le dinamiche dei processi partecipativi, fondamentali nella professione del progettista.

### Capacità di apprendimento (*learning skills*)

La capacità di apprendimento sarà valutata in base all'iter formativo individuale, al curriculum degli studi, ai successivi gradi di acquisizione di conoscenze e capacità acquisite nel tempo.

Sarà inoltre considerata a tal proposito la singolarità dell'approccio progettuale, che di fatto rappresenta un indicatore della capacità di apprendimento, così come la modalità di gestire l'approfondimento sia personale, sia in relazione alle attività di gruppo.

Sarà altresì considerata la capacità di apprendere autonomamente dati quantitativi e qualitativi peculiari al design nell'ambito specifico della comunicazione, al fine di proseguire ulteriormente gli studi o intraprendere la professione o l'attività di ricerca nell'ambito di specifici dottorati.

Lo studente deve dimostrare una capacità di aggiornamento con un buon grado di autonomia necessaria soprattutto nel campo della critica e teoria del design della comunicazione, delle tecniche di rappresentazione, nelle tecniche di stampa e di produzione multimediale, nella conoscenza e nella gestione dei linguaggi della contemporaneità.

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

### Sbocchi occupazionali e professionali

Ambiti professionali dell'attività del laureato magistrale sono costituiti, tra gli altri, da tutti i settori della comunicazione, dei servizi e dei nuovi media. I laureati potranno svolgere attività come liberi professionisti o collaboratori per servizi di progettazione, imprese, aziende, agenzie che operano nel settore.

## Settori Scientifico Disciplinari

### INGEGNERIA CIVILE E ARCHITETTURA

#### ICAR

- / 13 Disegno Industriale
- / 15 Architettura del Paesaggio
- / 17 Disegno

### SCIENZE POLITICHE E SOCIALI

#### SPS

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

### SCIENZE STORICO-ARTISTICHE

- / 06 Cinema, Fotografia e Televisione

#### L-ART

### ATTIVITÀ A SCELTA TIROCINIO PROVA FINALE

PRIMO ANNO	CFU	SSD	ore aula
<b>Primo semestre</b>			
<b>Organizzazione delle dinamiche visuali nello spazio sociale</b>	6	SPS/07	48
<b>Teorie e disegno della comunicazione visiva e multimediale</b>	6	ICAR/17	48
<b>Computer Grafica</b>	6	ICAR/17	48
<b>Atelier di Public Design</b>			
<i>Disegno per il Public Design</i>	6	ICAR/17	48
<i>Comunicazione e marketing della cultura</i>	6	SPS/10	48
<b>Secondo semestre</b>			
<b>Storia delle Arti Visive</b>	6	L-ART/06	48
<b>Atelier di Visual e Graphic Design</b>			
<i>Laboratorio di Visual e Graphic Design</i>	6	ICAR/13	48
<i>Media e Comunicazione Pubblicitaria</i>	6	SPS/08	48
<b>Atelier di Multimedia design</b>			
<i>Morfologia, Tecnologia e Tipologia degli artefatti comunicativi</i>	6	ICAR/13	48
<i>Ideazione e Progettazione dei Prodotti Multimediali 1</i>	6	SPS/08	48
<b>Totale Primo Anno</b>	<b>60</b>		

SECONDO ANNO	CFU	SSD	ore aula
<b>Primo semestre</b>			
<b>Atelier di Visual e Multimedia Design</b>	9	ICAR/13	72
<b>Atelier di Public design 2</b>			
<i>Public Design 2</i>	6	ICAR/13	48
<i>Laboratorio di Public Design 2</i>	6	ICAR/14	48
<b>Materie a scelta dello studente</b>	9		72
<b>Secondo semestre</b>			
<b>Laboratorio di Sintesi Finale in Design Comunicazione Visiva e multimediale</b>			
<i>Laboratorio di sintesi finale</i>	3	ICAR/13	24
<i>Psicologia dei consumi e della pubblicità</i>	3	M-PSI/05	24
<b>Prova Finale</b>	18		
<b>Ulteriori Conoscenze, Attività e Tirocinio</b>	6		
<b>Totale Secondo Anno</b>	<b>60</b>		
<b>TOTALE CFU</b>	<b>120</b>		

## Contenuti e obiettivi dei corsi 2012-2013

SPS/07 6  
CFU

### ORGANIZZAZIONE DELLE DINAMICHE VISUALI NELLO SPAZIO SOCIALE



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

I risultati di apprendimento attesi consistono nell'acquisire, da parte degli studenti, la capacità di cogliere il significato socio-antropologico, anche attraverso la ricerca empirica, dei simboli architettonici, paesaggistici, estetici e socioeconomici che caratterizzano l'identità della città contemporanea.

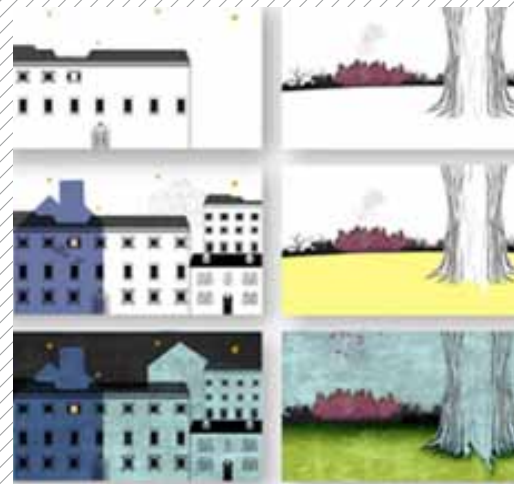
ICAR/17  
6 CFU

### TEORIE E DISEGNO DELLA COMUNICAZIONE VISIVA E MULTIMEDIALE



Il Corso persegue i seguenti obiettivi:

- fornire un adeguato background culturale in materia di comunicazione per immagini mediante esempi comparati tratti dai diversi media e dalla storia dei linguaggi visivi dai quali la nostra cultura visuale discende;
- fornire agli studenti gli strumenti critici ed analitici per decodificare ed interpretare le diverse forme della comunicazione visiva (grafica, cinematografica ed interattiva);
- sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni, da tradurre in forma di rappresentazione, attraverso l'affinamento della logica selettiva;
- sviluppare le capacità narrative, esplorative e comunicative degli studenti attraverso i principali strumenti attraverso



i quali le conoscenze e le informazioni vengono registrate e condivise;

- esercitare il “pensiero visivo” per organizzare le informazioni in modo intuitivo e simultaneo, sfruttando le potenzialità dei diversi linguaggi visivi che i media contemporanei mettono a disposizione.

ICAR/17  
6 CFU



### COMPUTER GRAFICA 1

Stimolare nello studente la capacità critica nella definizione e nell'uso della computer grafica. Si indirizzerà l'insegnamento all'analisi semantica dei prodotti visuali sviluppati con l'ausilio del computer.

A partire dalla definizione degli ambiti applicativi della computer grafica – grafica, web e multimedia, videoludica, effetti speciali, fotografia, modellazione, architettura, interior design, ecc. – si analizzeranno in senso retrospettivo le scelte linguistiche delle immagini oggetto d'indagine, in relazione alle tecnologie di elaborazione utilizzate, allo stile dell'autore ed ai vincoli dell'ambito indagato.

Tale approfondimento consentirà allo studente, alla fine del corso, di possedere gli strumenti utili alla definizione delle scelte linguistiche ed espressive dell'immagine computerizzata che andrà poi a realizzare, in funzione del quadro esigenziale di partenza, e dei risultati attesi.

Tale percorso sarà integrato con un'esperienza applicativa delle conoscenze acquisite, finalizzato all'acquisizione di capacità non solo tecnologiche ma anche compositive.

12 CFU



### ATELIER DI PUBLIC DESIGN

*Disegno per il Public Design 1 (ICAR/17 - 6 CFU)*

*Sociologia dell'ambiente e della cultura (SPS/10 - 6 CFU)*

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

Il campo di applicazione di tali prodotti, che rispondono ad

azioni comunicative complesse, è molto ampio.

Tali artefatti e manufatti comunicativi possono infatti riguardare lo spazio pubblico – da quello fisico a quello virtuale, dal territorio al web -, le istituzioni e gli enti pubblici, le questioni di grande rilevanza sociale e culturale, possono prendere forma attraverso eventi pubblici e culturali, istituzionali o meno, mostre o performances, campagne ed eventi sociali, ecc.

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

- riconoscere ed identificare i principali caratteri dei prodotti visuali a valenza pubblica, anche nel loro sviluppo storico;
- analizzare, tipizzare, sistematizzare e valutare i principali caratteri dei prodotti visuali a valenza pubblica;
- conoscere e prefigurare le diverse fasi nella progettazione di un prodotto visuale a valenza pubblica (dall'ideazione alla realizzazione);
- sperimentare consapevolmente il progetto di un prodotto visuale a valenza pubblica con particolare attenzione al rapporto di interferenza tra nuovi linguaggi comunicativi e la cultura di progetto.
- sperimentare linguaggi e strumenti comunicativi diversi, utilizzando diverse forme di visualizzazione in quanto dispositivi utili sia all'analisi e alla comprensione e sia alla sintesi comunicativo-progettuale e alla condivisione della conoscenza

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

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

L-ART/06  
6 CFU



### STORIA DELLE ARTI VISIVE

Il corso si prefigge di correlare i contenuti dell'arte del novecento (avanguardie storiche) e dell'arte contemporanea al graphic design, al visual design e alla comunicazione visiva in genere (fotografia, arte digitale, ecc.).

Gli allievi dovranno apprendere come il campo artistico ha generato il campo grafico (genes) attraverso la produzione tipografica (manifesti, marchi, stampati, ecc.) delle avanguardie storiche, e nell'attualità come l'arte contemporanea ha ispirato l'espressione grafica e fotografica (free style). Inoltre dovranno sapere come la citazione delle fonti ispirative, intesa come memoria storica (esempi del passato e corsi e ricorsi storici), è il metodo per stimolare e alimentare la creatività. Gli allievi dovranno essere in grado di produrre un elaborato dove si evidenziano come i vari contenuti storici delle opere sono concatenati tra di loro in una rete semantica, dove i vari significati derivano dalla ripresa degli stili delle varie epoche.

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



*Laboratorio di Visual e Graphic Design (ICAR/13 – 6 CFU)*  
*Media e Comunicazione Pubblicitaria (SPS/08 – 6 CFU)*

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

Da un lato, dunque, verrà offerta una visione del panorama e delle prospettive sui nuovi modi di fare comunicazione visiva e gli studenti saranno invitati a riflettere sulle loro capacità creative e ad esplorare nuovi metodi di ideazione e progettazione; dall'altro si forniranno competenze inerenti pianificazione e realizzazione di una campagna, alla luce delle più recenti tendenze di evoluzione del mercato e dei nuovi canali disponibili.

Le due direttrici convergeranno all'interno di un progetto di comunicazione che gli studenti dovranno elaborare, dal concept alla realizzazione, passando per la pianificazione strategica. Risultati di apprendimento attesi: gli studenti saranno in grado di progettare e realizzare una campagna di comunicazione integrata, dalla fase di ideazione a partire dal brief del committente, integrando pianificazione strategica, progettazione dettagliata della campagna e concreta realizzazione degli output di comunicazione.

#### 12 CFU **ATELIER DI MULTIMEDIA DESIGN**



*Morfologia, Tecnologia e Tipologia degli artefatti comunicativi (ICAR/13 - 6 CFU)*  
*Ideazione e Progettazione dei Prodotti Multimediali 1 (SPS/08 - 6 CFU)*

- Far acquisire conoscenze specifiche nell'ambito della cultura degli artefatti comunicativi
- Saper metter in relazione testi e immagini, per promuovere un'attitudine al progetto trasversale adeguato alla contemporanea complessità delle esigenze di comunicazione e fruizione
- Introdurre i concetti base legati all'editoria multimediale, anche con riferimento al settore dei beni culturali
- Illustrare le principali metodologie di lavoro per la progettazione (con accenni alla produzione e distribuzione) di un prodotto multimediale e i relativi concetti teorici
- Studi e analisi morfologiche, tecnologiche e tipologiche dei principali gruppi di artefatti comunicativi
- Storia ed evoluzione delle tecniche dell'arte numerica
- Contaminazioni e reciproche influenze tra tecnologie digitali e progetto architettonico e di design
- Sperimentazioni progettuali con la messa in regia di fenomeni visivi (video, proiezioni...)
- Concetti di base di editoria multimediale
- Le fasi di ideazione e progettazione di un titolo ipermediale
- Introduzione al web focalizzando l'analisi sulla situazione attuale del design visivo e l'integrazione tra media.

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

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

**ICAR/13 ATELIER DI VISUAL E MULTIMEDIA DESIGN**

9 CFU



Il corso ha come obiettivo la conoscenza operativa da parte dello studente, degli strumenti più importanti del design multimediale unendo una tecnica base di ricerca e movimento sulla rete, alla spinta creativa propria dei frequentanti. Di fatto il corso si muoverà sviluppandole entrambe, prima sul piano strettamente teorico/tecnico e poi su quello strettamente pratico con esperienze dirette e valutazioni sulla realtà della rete.

Lo studente dovrà conoscere e padroneggiare i principali strumenti di valutazione in primis e quelli di sviluppo del design multimediale. Dovrà dimostrare inoltre capacità di ragionamento sul “surfing” ed una conoscenza delle risposte più comuni alle problematiche di messa in rete e “surviving”. Saperi acquisiti attraverso gli Atelier del 1° anno, e attraverso l’insegnamento di Computer Grafica.

L’attività formativa si divide in due fasi principali. Nella prima verranno presentati, tramite esempi notevoli, i nodi più importanti della progettazione, analizzati e scomposti nelle componenti fondamentali, analisi che lo studente dovrà ripetere declassificando o strutturando quest’ultime davanti ad un proprio lavoro di repertorio o ex novo. Ad analisi conclusa si procederà, nella seconda fase, al ridisegno di contenuti ed accessibilità, prima sul piano strettamente accademico, e poi sul piano della customizzazione. Un’appendice sarà dedicata all’applicazione degli strumenti innovativi in corso di sperimentazione, che saranno identificati tramite ricerche di tendenza.

**12 CFU ATELIER DI PUBLIC DESIGN 2***Public Design 2* (ICAR/13 – 6 CFU)*Laboratorio di Public Design 2* (ICAR/14 – 6 CFU)

L’ambito disciplinare del corso è quello del public design, inteso come progettazione dello spazio pubblico. Appartiene, dunque, all’ambito della sfera collettiva, esterna rispetto a quella privata ed individuale. Si tratta di luoghi pubblici - esterni ed interni - con funzioni diverse: piazze, strade, spazi per attività culturali, per esporre, per mostrare, per condividere, spazi per il commer-

cio. Il corso, pur avendo carattere laboratoriale finalizzato allo sviluppo di competenze applicate, fornisce anche un apparato teorico relativo a tale ambito, indispensabile ad una progettazione consapevole. Infatti, lo specifico obiettivo dell’Atelier di Public Design 2 - al quale concorrono due insegnamenti tra loro complementari - è trasferire allo studente gli strumenti metodologici, critici ed operativi per comprendere le questioni fondamentali relative al progetto degli spazi pubblici dal punto di vista morfologico, tecnologico e funzionale.

Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali: dagli aspetti tecnico-progettuali legati alla fisicità degli interventi, con particolare attenzione alla compatibilità ambientale, a quelli più propriamente comunicativi, materiali e immateriali.

Alla conclusione del corso lo studente dovrà essere in grado di progettare uno spazio pubblico di media complessità e di saperlo rappresentare sia in forma sintetica che tecnica.

9 CFU

**LABORATORIO DI SINTESI FINALE IN DESIGN COMUNICAZIONE VISIVA E MULTIMEDIALE***Laboratorio di sintesi finale* (ICAR/13 – 6 CFU)*Psicologia dei consumi e della pubblicità* (M-PSI-05 – 3 CFU)

Il corso ha un carattere sperimentale mirato all’avvio del percorso finale del corso di studi magistrale in Comunicazione. Lo specifico obiettivo del laboratorio, al quale concorrono due insegnamenti complementari, è quello di guidare il discente nella elaborazione di un progetto di ricerca e di sperimentazione finale, contestualizzato nello scenario delle innovazioni più avanzate nell’ambito della comunicazione visiva e multimediale. Pertanto il laboratorio fornirà gli strumenti critici, per indagare e sviluppare il ciclo di trasformazioni materiali e immateriali che investono le società contemporanee, compreso il potenziale di relazioni nuove e/o modificate tra i diversi attori e le diverse culture.

In particolare l’insegnamento Laboratorio di sintesi finale provvederà alla componente critico analitica, e sintetico-progettuale, mentre l’insegnamento Psicologia dei consumi e della pubblicità, provvederà a fornire gli strumenti per interpretare le tendenze nell’ambito dei consumi e della comunicazione pubblicitaria.



Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei: dalle discipline sociali, a quelle economiche, a quelle più propriamente tecnico-progettuali.

Tali saperi rappresenteranno un corpus che guiderà i discenti all'osservazione e alla comprensione dei fenomeni contemporanei in diversi settori produttivi e sociali della comunicazione, all'analisi delle informazioni acquisite, alla sintesi di possibili scenari futuri dove intervenire attraverso la definizione di nuovi progetti di comunicazione.

Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale contestualizzato che si prefigge la progettazione e la gestione della Innovazione progettuale, che si evolverà nella consecutiva esperienza di tirocinio ed in quella di elaborazione finale.

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

- analisi delle sperimentazioni più avanzate nei diversi ambiti applicativi del design della comunicazione;
- sviluppo di un'ipotesi di innovazione corredata da motivate scelte di scenario;
- verifica economica, tecnologica, tipologica e morfologica dell'innovazione sviluppata.

#### 9 CFU **MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE**



Possono essere scelte autonomamente dallo studente materie per un totale di 9 crediti, purché coerenti con il percorso formativo. In particolare i crediti possono essere acquisiti sostenendo uno o più esami:

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

#### 6 CFU **ULTERIORI CONOSCENZE, ATTIVITÀ E TIROCINIO**



Sono previsti specifici 6 cfu per stage e tirocinio obbligatori, da svolgersi presso strutture imprenditoriali attive nell'ambito della produzione industriale o presso rinomati studi professionali italiani ed esteri. La scelta della struttura ospitante potrà essere suggerita dall'Area Didattica, o proposta dallo studente e comunque soggetta a un'approvazione da parte del Coordinatore del CdLM. La verifica di tali attività avverrà, al termine del tirocinio, per mezzo di una sintetica relazione sul lavoro svolto, a firma del tutor aziendale.

#### 18 CFU **PROVA FINALE**



Per essere ammesso a sostenere l'esame di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale lo studente dovrà aver superato l'accertamento, con esito positivo, dell'attività didattica, dovrà inoltre avere la certificazione dell'attività di tirocinio.

La prova finale assume il valore di una "elaborazione originale" di carattere scientifico, teorico e tecnico.

## Master di primo livello in Product Design per il Rapid Manufacturing



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

### Obiettivi formativi

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

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

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



## Master di primo livello in Exhibit & Public Design



Direttore Prof. Arch. Cecilia Cecchini

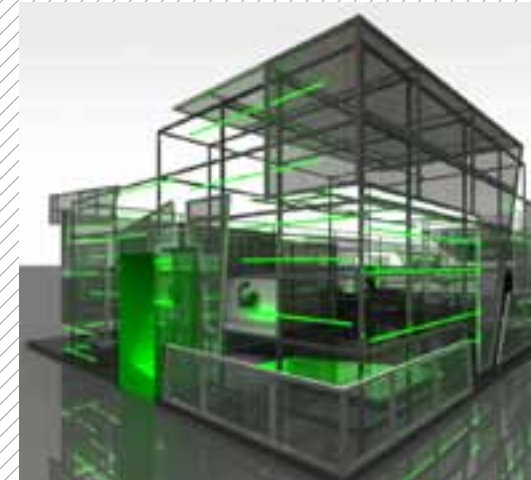
e-mail [masterexhibit@uniroma1.it](mailto:masterexhibit@uniroma1.it)

sito web [w3.uniroma1.it/masterexhibit/](http://w3.uniroma1.it/masterexhibit/)

### Obiettivi formativi

Il Master è dedicato alla progettazione e all'allestimento degli spazi pubblici, interni ed esterni.

Il Master, rivolto ai laureati e ai laureati magistrali, opera in quel territorio di confine che va dall'urban landscape all'installazione pensata per il singolo evento, dal retail design alla progettazione di piccole strutture temporanee. Un ambito progettuale a cavallo tra architettura, design, comunicazione grafica e multimediale.



## Master di primo livello in Fashion Design

i

Direttore	Prof. Arch. Federica Dal Falco
e-mail	masterfashiondesign@uniroma1.it
sito web	w3.uniroma1.it/fashion

### Obiettivi formativi

Il Master fornisce competenze e conoscenze specifiche proprie di profili professionali atti ad impostare e gestire tutti gli aspetti legati alle fasi della progettazione di una collezione di moda. Il Master si rivolge in particolare alla storia e alla cultura materiale della moda italiana, nella convinzione che l'eccellenza del Made in Italy per il fashion, costituisca da sempre un punto di riferimento a livello internazionale. Questo approccio colto, teorico ed applicativo, prepara figure in grado di operare tanto nelle filiere del progetto/design dell'abito, quanto in un ambito dedicato alla formazione di repertori di collezioni di alto pregio.



## Docenti



### PAOLO BALMAS

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

@ paolo.balmas@fastwebnet.it



### DAVIDE BERNARDINI

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

@ davide.bernardini@uniroma1.it



### LUCIO BOCCARDO

Professore ordinario di Analisi Matematica dal 1980, già coordinatore del Dottorato, Direttore del Dipartimento, membro del comitato di redazione della rivista Rendiconti di Matematica; attualmente membro delle riviste Asymptotic Analysis e Nonlinear Analysis.

Gli interessi scientifici sono rivolti in particolare alle equazioni differenziali nonlineari ellittiche e paraboliche e al calcolo delle variazioni. Ha tenuto conferenze su invito in numerosi congressi internazionali, è stato sia coordinatore locale e sia nazionale in progetti di ricerca di interesse nazionale (PRIN).

@ boccardo@mat.uniroma1.it



### ALESSANDRA CAPANNA

Architetto, Phd, ricercatore in Composizione architettonica e Urbana, è membro del collegio docenti del dottorato di ricerca in Architettura - teorie e progetto ed ha partecipato a numerose ricerche: sui caratteri degli edifici, sul problema della didattica in rete e sugli edifici per l'istruzione e sulle implicazioni della riforma scolastica sull'organismo architettonico. Attualmente fa parte del gruppo di ricerca finanziata "Ri-Habitat", sulla riqualificazione sostenibile di edilizia pubblica romana. Oltre all'attività accademica, svolge attività progettuale ottenendo riconoscimenti a concorsi di Architettura.

@ alessandra.capanna@uniroma1.it



### ITALO CAPUZZO DOLCETTA

Professore Ordinario di Analisi Matematica presso la Facoltà di Scienze, Università di Roma La Sapienza, Dipartimento di Matematica. È co-autore con M. Bardi della monografia "Optimal Control and Viscosity Solutions of Hamilton-Jacobi-Bellman Equations" e di oltre 70 articoli su riviste scientifiche internazionali. Il suo nome è stato citato 556 volte da 416 autori secondo il MR Citations Database.

È Direttore dello GNAMPA, membro del Comitato Direttivo dell'INdAM (Istituto Nazionale di Alta Matematica), è coordinatore scientifico di progetti di ricerca internazionali e nazionali.

@ capuzzo@mat.uniroma1.it



### ANDREA CASALE

Nasce a Roma il 24 gennaio 1958. Laureato in Architettura con il massimo dei voti, PhD in Disegno, è professore associato presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli studi di Roma, insegna nel Corso di Laurea in Disegno Industriale.

Da sempre si è occupato dei problemi inerenti la progettazione, il rilievo, la geometria, la percezione con particolare attenzione per la geometria descrittiva, la storia e le tecniche di rappresentazione e modellazione applicate al progetto e al rilievo diretto e strumentale dell'architettura e del design.

@ andrea.casale@fastwebmail.it



### STEFANO CATUCCI

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

@ stefano.catucci@uniroma1.it



### LUCA CEDOLA

Ingegnere, PhD in Energetica, Ricercatore a tempo determinato per la ricerca "Monitoraggio ambientale finalizzato all'analisi dell'impatto dei sistemi energetici sull'ecosistema" Dipartimento di Ingegneria Meccanica e Aeronautica della Facoltà di Ingegneria dell'Università di Roma Sapienza.

In qualità di Responsabile dell'Unità di Ricerca Innovazione Tecnologica Ambientale-energetica ITA svolge ricerche nell'ambito di programmi di ricerca nazionali ed internazionali. E' attualmente responsabile di oltre 10 progetti di ricerca/convenzioni per un importo complessivo di finanziamenti netti erogati di oltre 5 mega euro.

@ luca.cedola@uniroma1.it



### CECILIA CECCHINI

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

@ cecilia.cecchini@uniroma1.it



### MARIA CLAUDIA CLEMENTE

Maria Claudia Clemente (1967) nel 2002 ha fondato lo studio Labics insieme a Francesco Isidori.

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

@ mclaudia.clemente@labics.it



### VINCENZO CRISTALLO

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

@ vincenzo.cristallo@uniroma1.it



### FRANCESCO D'AMATO

Ricercatore di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi e professore aggregato presso l'Università di Roma "La Sapienza". Ideatore e coordinatore del Master in "Management, Marketing e Comunicazione della Musica", giunto alla settima edizione.

Svolge attività di ricerca prevalentemente nell'ambito dei popular music studies, delle industrie culturali, delle pratiche del web partecipativo (in particolare crowdfunding)

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

@ francesco.damato@uniroma1.it



### FEDERICA DAL FALCO

Architetto, PhD in Tecnologia dell'architettura, è Professore associato presso la Sapienza Università di Roma, dove svolge la propria attività didattica e di ricerca fin dai primi anni '90. Presidente dell'Area didattica 3, Responsabile Erasmus del settore, è Direttore del Master in Fashion Design. Gli interessi scientifici riguardano la cultura tecnologica del progetto e sono condotti con un approccio evolutivo mirato allo studio degli aspetti morfologici e produttivi di artefatti materiali e immateriali e della trasversalità disciplinare. Ricercatore scientifico CIE-BA e FCT (Portogallo). Dal 2002 è membro editorial board della rivista DIID. Ha pubblicato monografie, scritti su libri e riviste internazionali.

@ federica.dalfalco@uniroma1.it



### LOREDANA DI LUCCHIO

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

@ loredana.dilucchio@uniroma1.it

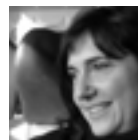


### TOMMASO EMLER

Architetto, PhD in Rilievo e Rappresentazione dell'Architettura e dell'Ambiente è ricercatore presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza".

Temi di ricerca: le forme di rappresentazione evolute per mezzo dell'elaboratore elettronico sia in ambito progettuale che di rilievo, con particolare sviluppo nel settore degli applicativi Open Source; lo studio dei sistemi di comunicazione legati alla percezione visiva ed extra visiva. E' autore e co-autore di numerose monografie riferite ai propri settori di ricerca scientifica.

@ tommaso.empler@uniroma1.it



### TIZIANA FERRANTE

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

@ tiziana.ferrante@uniroma1.it



### DANIELA FONTI

Professore associato, storico, critico d'arte e giornalista esperto di problemi di beni culturali. Nel quadriennio 2002-2006 ha diretto il Master in Management per Curatori nei musei d'arte e architettura contemporanea. Autrice del Catalogo Ragionato dell'opera pittorica di Gino Severini, è considerata un punto di riferimento internazionale per gli studi sul pittore e sul futurismo. Ha curato importanti rassegne nazionali e internazionali su artisti italiani quali Severini, Savinio, Sironi, Cambellotti, Depero, Prampolini e ha realizzato il primo parco pubblico di scultura contemporanea a Roma, il Parco di Scultura di Villa Glori.

@ daniela.fonti@uniroma1.it



### CARLO INGLESE

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

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

@ carlo.inglese@uniroma1.it



### ELENA IPPOLITI

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

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

@ elena.ippoliti@uniroma1.it



### SABRINA LUCIBELLO

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

@ sabrina.lucibello@uniroma1.it



### CARLO MARTINO

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

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

@ Carlo.martino@uniroma1.it



### FRANCESCO MATTIOLI

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

@ francesco.mattioli@uniroma1.it



### BRUNO MAZZARA

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

@ bruno.mazzara@uniroma1.it





### CARLO MARIA MEDAGLIA

Laureato in Fisica presso l'Università di Roma "La Sapienza" nel 1999. PhD in Telerilevamento presso il Dipartimento di Scienza e tecnica dell'Informazione e della Comunicazione della Facoltà di Ingegneria dell'Università di Roma "La Sapienza" nel 2004 è Ricercatore nel SSD Ing-Inf 05. Dal 1999 ha lavorato presso numerosi centri di ricerca nazionali ed internazionali, tra cui: l'ISAC-CNR la NASA l'ESA, la NOAA e la NOAA. È il coordinatore dei laboratori scientifici del CATTID dell'Università di Roma "La Sapienza", che hanno come organico più di 40 ricercatori a tempo pieno.

@ carlomaria.medaglia@uniroma1.it



### ANNAROSA MONTANI

Professore Associato, settore SPS10 (sociologia del territorio, dell'ambiente e del turismo), afferente al Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale. Responsabile scientifico dell'Osservatorio di Comunicazione ambientale (CAMBIO) dell'Università 'La Sapienza'. Membro del Centro Studi sui Problemi della Città e del Territorio dell'Università di Bologna, dell'Associazione Mediterranea di Sociologia del Turismo, dell' AIS (sez. Sociologia del territorio), di SISTUR (Società Italiana di Studi sul Turismo).

@ annarosa.montani@uniroma1.it



### ANTONIO PARIS

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

@ tonino.paris@uniroma1.it



### LEONARDO PARIS

Architetto, PhD in Disegno, professore associato del Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura, membro del centro di ricerca Critevat, responsabile del Dema.Lab laboratorio di Diagnostica e Monitoraggio dell'architettura.

Docente di Geometria Descrittiva, Disegno dell'Architettura, Modellazione Informatica e Graphic Design. Svolge attività di ricerca con riferimento alle tecniche e metodologie avanzate nel campo del rilievo, alla geometria descrittiva e alla rappresentazione digitale.

<http://w3.uniroma1.it/leonardoparis/>

@ leonardo.paris@uniroma1.it



### MONICA PASCA

Professore di Scienza delle Costruzioni; Laurea in Ingegneria Civile Edile; PhD in Meccanica Applicata.

Interessi scientifici: dinamica lineare e nonlineare, cavi e sistemi a filo anche aerospaziali, ingegneria sismica, stabilità, analisi critica e post-critica di pannelli corrugati, rischio idrogeologico e protezione del suolo, interazione struttura-territorio, sistemi informativi territoriali, valutazione di impatto ambientale.

Esperto nazionale presso la CE per INSPIRE – Infrastructure for Spatial Information in Europe e per VIA-VAS.

@ monica.pasca@uniroma1.it



### FABIO QUICI

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

@ fabio.quici@uniroma1.it



### FRANCESCO ROMEO

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

@ francesco.romeo@uniroma1.it



### GRAZIANO MARIO VALENTI

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

@ grazianomario.valenti@uniroma1.it



### ELENA VALENTINI

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

@ elena.valentini@uniroma1.it



### TERESA VILLANI

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

@ teresa.villani@uniroma1.it



### GIOVANNI ZUCCON

Giovanni Zuccon, architetto e designer, nato a Roma nel 1944 è Professore Associato in Disegno Industriale presso l'Università degli studi di Roma "La Sapienza". La sua attività didattica e di ricerca progettuale è centrata sul transportation design e più specificatamente sul progetto del prodotto per la nautica e per il trasporto su gomma. La sua attività professionale dal 1976 si è principalmente svolta nel campo della progettazione del prodotto industriale per la nautica e per il trasporto.

@ arch.giannizuccon@tin.it

## Prove finali

### Indicazioni

#### Laurea in Disegno Industriale

Portfolio e approfondimento dei tirocini svolti nell'ambito dei settori del Disegno Industriale correlati alle attività di orientamento: product design, interior e exhibit design, fashion design, visual, graphic and communication design.

##### *Materiali richiesti:*

- portfolio a stampa e su supporto multimediale,
- lavoro finale a stampa e su supporto multimediale,
- presentazione multimediale del lavoro finale,
- modelli di studio e prototipo

#### Lauree Magistrali in Design del Prodotto e in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale Interfacoltà con Scienze Politiche Sociologia e Comunicazione

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

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

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

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

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

##### *Materiali richiesti:*

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

## Design Final Works

Graduate & PostGraduate in Design

L'Area didattica 3 propone alla fine di ogni anno accademico una mostra dei lavori finali di tesi degli studenti della Laurea in "Disegno Industriale", della Laurea Magistrale in "Design del Prodotto" e della Laurea Magistrale in "Design, Comunicazione Visiva e Multimediale", quest'ultima Interfacoltà con Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione.

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

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

L'insieme variegato di progetti e prodotti scelti per i Final Works è la conclusione di un percorso formativo intenso ed articolato che unisce sapientemente conoscenze teoriche e competenze tecniche e che - grazie anche al supporto sperimentale del Laboratorio Sapienza Design Factory, il Laboratorio dedicato al Product Design per il Rapid Manufacturing - offre agli studenti la possibilità di entrare nel mondo del lavoro con un alto livello di professionalità.

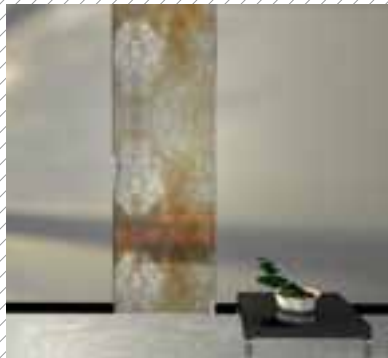
Le tesi di Laurea in "Disegno Industriale" dimostrano, attraverso proposte puntuali di prodotti e servizi, la capacità di integrare e gestire tutte le fasi di sviluppo e realizzazione con un'attenzione agli aspetti tecnologici e di usabilità.

Le tesi di Laurea Magistrale in "Design del Prodotto" e in "Design, Comunicazione Visiva e Multimediale" affrontano invece problematiche più ampie e articolate dimostrando una competenza nella gestione e nel coordinamento del processo di definizione, sviluppo e consumo con attenzione ai temi della sostenibilità ambientale, tecnologica e sociale.





# Attività esterne



## Tirocini

Il Tirocinio è un'esperienza curriculare obbligatoria collocata al 2° semestre dell'ultimo anno curricolare.

Vale 10 CFU pari a 250 ore per la Laurea e 6 CFU pari a 150 ore per le Lauree Magistrali.

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

Può essere svolto sia in Italia che all'estero.

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

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

Le procedure di attivazione del Tirocinio sono gestite dal "Sistema Orientamento Università Lavoro – SOUL" attraverso il portale [www.jobsoul.it](http://www.jobsoul.it).

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

## Internazionalizzazione didattica

Agreement extraeuropei e Erasmus

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

Nell'ottica di implementare l'interconnessione e il multiculturalismo, gli agreement attivi per l'A.A. 2012/2013 proposti dall'Area Didattica 3 in Disegno Industriale, riguardano alcune tra le più importanti Scuole di design europee e con la Turchia.

Inoltre sono previsti Agreement extraeuropei con istituzioni dedicate al Design.

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

Agreement europeei:

**PORTOGALLO / PORTUGAL**

- 1** Universidade de Lisboa  
Lisbona  
[www.internacional.ul.pt](http://www.internacional.ul.pt)
- 2** Instituto de Artes Visuais,  
Design e Marketing  
Lisbona  
[www.iade.pt](http://www.iade.pt)
- 3** Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Castelo Branco  
[www.ipcb.pt](http://www.ipcb.pt)

**FRANCIA / FRANCE**

- 4** L'École de Design  
de Nantes Atlantique  
Nantes  
[www.lecolededesign.com](http://www.lecolededesign.com)

**SPAGNA / SPAIN**

- 5** Universidad Politécnica  
de València  
València  
[www.upv.es](http://www.upv.es)

**TURCHIA / TURKEY**

- 6** Istanbul Teknik  
Üniversitesi  
Istanbul  
[www.itu.edu.tr](http://www.itu.edu.tr)

Agreement extra-europei:

**CINA/CHINA**

- 7** College of Design and Innovation  
Tongji University  
Shanghai
- 8** School of Design Hunan University  
Changsha

**GIAPPONE/JAPAN**

- 9** Department of Design - Faculty of Engineering  
Chiba University  
Chiba (Tokyo)





## Laboratorio Sapienza Design Factory

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

Il Laboratorio Sapienza Design Factory è quindi un partner strategico per lo sviluppo pre-competitivo delle Pmi del territorio regionale, offrendo attività dirette alla progettazione, alla sperimentazione, allo sviluppo e alla pre-industrializzazione di nuovi prodotti. Questo nello spirito della mission dei Joint-Lab promossi dalla Regione Lazio e da Sapienza innovazione, il soggetto che promuove lo scambio tra ricerca universitaria e imprese, nato dalla partnership tra Sapienza Università di Roma, Unicredit group, Filas e Bic Lazio.

FGTecnopolo, holding tecnica del Flammini Group, opera nei settori della consulenza e della progettazione integrata per attività di architettura, ingegneria, project e construction management. In ambito internazionale è il promotore di FGTecnopolo Alliance che associa oltre quaranta società specializzate, negli ambiti dell'architettura, dell'ingegneria, del design, dell'arte, delle energie rinnovabili, delle tecnologie di informazione e comunicazione. FGTecnopolo e Sapienza Università di Roma collaboreranno insieme per raggiungere gli obiettivi comuni di promozione, sviluppo e innovazione a livello nazionale e internazionale.

La collaborazione è finalizzata sia a generare sbocchi professionali per le nuove generazioni di laureati italiani, sia a supportare i Paesi in cui opera FGTecnopolo, con attività formative e di aggiornamento tecnico del management locale.

Il Laboratorio Sapienza Design Factory offre agli studenti di Design della Sapienza la possibilità di prototipare i loro progetti con la supervisione di tecnici competenti.

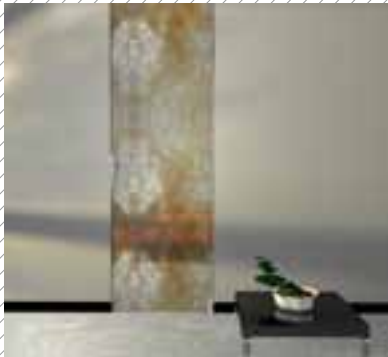
**Sede** FGTecnopolo  
via Giacomo Peroni 452, Roma

**Contatti** Direttore del Laboratorio Sapienza Design Factory  
Prof. Antonio Paris

Coordinatore scientifico del Laboratorio Sapienza Design Factory  
Prof.ssa Loredana Di Lucchio

Tel. (+39) 06 4991 9020  
[loredana.dilucchio@uniroma1.it](mailto:loredana.dilucchio@uniroma1.it)





# Servizi



## Biblioteche

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

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

### ■ Biblioteca Centrale di Architettura

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

**Sede** via Gramsci 53, Roma

**Orari** **Orario di apertura e servizio prestito** Lun - Ven 9.00 - 17.50  
**Richiesta e ritiro tesserini per il prestito** Mar e Mer 10.00 - 13.00  
**Sala Dardi** Lun - Ven 9.00 - 19.00  
**Sala Periodici** Lun - Ven 9.00 - 18.00  
**Fondo Minnucci, Piacentini e Riservati** Lun - Ven 9.00 - 18.00  
**Fondo Cartografico** su appuntamento

**Contatti** **Direttore:** dott. Adriana Magarotto

tel. (+39) 06.49919127  
fax. (+39) 06.49919244  
biblcentrarch@uniroma1.it

**Sito** [w3.uniroma1.it/bibarc](http://w3.uniroma1.it/bibarc)

### ■ Biblioteca Design e Tecnologie - Dipartimento DATA

La Biblioteca del Dipartimento DATA nasce dalla fusione delle Biblioteche degli ex Dipartimenti DIPTU (Dipartimento interateneo di Pianificazione Territoriale e Urbanistica) e ITACA (Dipartimento di IndustrialDesign Tecnologie dell'Architettura e Cultura dell'Ambiente). La collezione documentaria ammonta a circa 23000 monografie e 400 testate di periodici, di cui 100 correnti. Gli ambiti disciplinari sono: architettura, cartografia, diritto, geografia, pianificazione territoriale e urbanistica, rappresentazione del territorio, riqualificazione ambientale, opere e progetti, arredo urbano, disegno industriale, ecologia, management, tecnologia dell'architettura.

**Sede** Dipartimento DATA - 2 piano - via Flaminia 72, Roma

**Orari** **Orario di apertura** Lun - Gio 9.00 - 15.00

**Contatti** **Personale**  
Sveva Barbera  
tel. (+39) 06 367749029  
[sveva.barbera@uniroma1.it](mailto:sveva.barbera@uniroma1.it)

Caterina Pierozzi  
tel. (+39) 06 367749027  
[caterina.pierozzi@libero.it](mailto:caterina.pierozzi@libero.it)

**Sito** [w3.uniroma1.it/data](http://w3.uniroma1.it/data)

### ■ Biblioteca Dipartimento DISG Ingegneria Strutturale e Geotecnica

**Sede** Via E. Gianturco, 2 - Piano terra

**Orari** **Orario di apertura** Lun - Gio 9:00 - 17:00, Ven 9:00 - 13:00

## Ce.S.M.A. & S.U.M.I.T.

Il Centro Servizi Multimediali per l'Architettura ha come compito istituzionale quello di favorire, promuovere e sviluppare l'impiego delle tecnologie dell'informazione in tutte le attività della Facoltà di Architettura, tra le quali quelle inerenti il Disegno Industriale.

**Direttore** prof. Graziano Mario Valenti

**Sede** Ce.S.M.A. & S.U.M.I.T.  
Via Gianturco, 2

D-Lab (didattica: G11, F3)  
M-Lab (modellazione: G-1, G13)  
e-Lab (elearning: G8)  
i-Lab (informatica G14)

**Sito** <http://cesma.arc.uniroma1.it/cms/>

### ■ eLab

Il laboratorio eLab è finalizzato alla promozione dell'e-learning. Distribuito nelle due sedi di Valle Giulia (al pianterreno in prossimità della segreteria didattica) e Gianturco (ottavo piano), il laboratorio elab offre assistenza ai docenti che desiderano utilizzare, a supporto dei propri corsi, la piattaforma e-learning Moodle.

Il servizio, attivo ormai da diversi anni, ha consolidato la presenza della facoltà di Architettura all'interno della piattaforma Moodle della Sapienza. Al momento sono attivi oltre 300 corsi in elearning.

### ■ mLab

Collocato nel seminterrato di via Gianturco, offre agli allievi strumenti e spazi per procedere alla costruzione, per via tradizionale, di modelli fisici.

Per l'assemblaggio dei semilavorati è a disposizione degli studenti anche un altro spazio del laboratorio mlab al primo piano di Via Gianturco: aula G13.

#### Plottere piano a taglio

A supporto dell'attività manuale di realizzazione dei plastici è disponibile un plotter piano a taglio capace di operare su diversi formati fino ad uno spessore di 5mm.

#### Modalità di utilizzo

Il taglio dei materiali viene eseguito con l'assistenza dei Tutor. Il servizio viene erogato previo appuntamento.

### ■ iLab

Il laboratorio iLab è finalizzato ad applicazioni informatiche (office automation, desktop publishing, modellazione tridimensionale, multimedialità, database e g.i.s., etc.)

Situato al primo piano della sede di via Gianturco (Aula G14), il servizio è garantito dalla presenza degli studenti borsisti.

Al più presto il laboratorio ripristinerà il servizio di stampa e plottaggio.

#### Scanner

E' fruibile una postazione scanner ed otto postazioni di lavoro di cui due con doppio monitor touch screen.

## Sedi

<b>Sedi</b>	<p>L'attività dei corsi di studio si svolge nelle tre sedi istituzionali della Facoltà:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Piazza Borghese, 9 00186 Roma Portineria 06 49919311</li><li>- Via Flaminia, 72 00186 Roma Portineria (+39) 06 49919006</li><li>- Via E. Gianturco, 2, 00196 Roma Portineria (+39) 06 49919311</li></ul>
<b>Segreterie</b>	<p>Segreteria Didattica Via Gianturco, 2 Segreteria Amministrativa Piazzale Aldo Moro, 5</p>
<b>Presidenza</b>	<p>Via E. Gianturco, 2 00196 Roma - settimo piano Tel. (+39) 06/4991-9333 06/4991-9333 Fax (+39) 06/4991-9347 <a href="mailto:presidenza.architettura@uniroma1.it">presidenza.architettura@uniroma1.it</a></p>
<b>Ufficio Tirocini</b>	<p><i>Responsabile:</i> Prof.ssa Carola Clemente <i>Referente:</i> Antonella Franzil Tel. (+39) 06 4991 9330 Fax (+39) 06 4991 9347 <a href="mailto:tirociniarchitettura@uniroma1.it">tirociniarchitettura@uniroma1.it</a></p>
<b>Ufficio Erasmus</b>	<p><i>Responsabile scientifico erasmus:</i> Alessandra Battisti, Maria Vittoria Di Roberto <i>Referente Area Didattica 3:</i> Federica Dal Falco Tel. (+39) 0649919346/9374 Fax (+39) 0649499347/9374 <a href="mailto:architetturaerasmus@uniroma1.it">architetturaerasmus@uniroma1.it</a></p>
<b>Orientamento</b>	<p>SOrT - Servizio Orientamento e Tutoraggio Via Gianturco, 2</p>

## Contatti

<b>Presidente</b>	Federica Dal Falco
<b>Coordinatori</b>	<p>Corso di Laurea in Disegno Industriale Elena Ippoliti <a href="mailto:elena.ippoliti@uniroma1.it">elena.ippoliti@uniroma1.it</a></p> <p>Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto Tonino Paris <a href="mailto:tonino.paris@uniroma1.it">tonino.paris@uniroma1.it</a></p> <p>Corso di Laurea Magistrale in Design Comunicazione Visiva e Multimediale Carlo Martino <a href="mailto:Carlo.martino@uniroma1.it">Carlo.martino@uniroma1.it</a></p>
<b>Direttori</b>	<p>Master in Product Design per il Rapid Manufacturing Tonino Paris <a href="mailto:tonino.paris@uniroma1.it">tonino.paris@uniroma1.it</a></p> <p>Coordinatore didattico Loredana Di Lucchio <a href="mailto:loredana.dilucchio@uniroma1.it">loredana.dilucchio@uniroma1.it</a></p> <p>Master In Exhibit &amp; Public Design Cecilia Cecchini <a href="mailto:cecilia.cecchini@uniroma1.it">cecilia.cecchini@uniroma1.it</a></p> <p>Master in Fashion Design Federica Dal Falco <a href="mailto:federica.dalfalco@uniroma1.it">federica.dalfalco@uniroma1.it</a></p> <p>Coordinatore didattico Sabrina Lucibello <a href="mailto:sabrina.lucibello@uniroma1.it">sabrina.lucibello@uniroma1.it</a></p>



**LEGENDA**

- |  |  |
|--|--|
| <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: teal; border: 1px solid black;"></span> <b>SEDI</b>         | <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: orange; border: 1px solid black;"></span> <b>BIBLIOTECHE</b>          |
| <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: yellow; border: 1px solid black;"></span> <b>SEGRETERIE</b> | <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: darkteal; border: 1px solid black;"></span> <b>CESMA</b>              |
| <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: brown; border: 1px solid black;"></span> <b>S.O.R.T.</b>    | <span style="display: inline-block; width: 15px; height: 15px; background-color: lightteal; border: 1px solid black;"></span> <b>LABORATORI S.D.F.</b> |