

ALLEGATO "A" AL BANDO DI CONCORSO N. 2/2017 MEDIANTE PROCEDURA DI VALUTAZIONE COMPARATIVA PER L'AFFIDAMENTO DI INCARICHI DI INSEGNAMENTO RETRIBUITO PER L'A.A 2017/2018

N.	SSD	Insegnamento	Periodo didattico	Crediti Totali	CDL	Crediti a bando	Ore	Importo Omnicomprensivo	Obiettivo formativo
1	AAF	LINGUA INGLESE	2° anno - 2° semestre	4	Gestione del Processo Edilizio - Project Management	4	32	€ 1.101,44	Lingua inglese con particolare riferimento al linguaggio tecnico.
2	ICAR/09	STRUCTURAL ENGINEERING OF ANCIENT AND MODERN BUILDINGS	1° anno - 1° semestre	8	Architettura (Restauro)	8	100	€ 2.202,88	Obiettivo essenziale del Corso è di porre gli studenti in condizione di conoscere e saper interpretare il comportamento meccanico delle costruzioni esistenti (antiche e moderne) e dei relativi materiali a fronte di sollecitazioni gravitazionali e sismiche. Altresì il Corso fornisce le conoscenze per la valutazione dell'adeguatezza strutturale e degli interventi di rinforzo rispettando i principi del restauro.
3	ICAR/12	SPERIMENTAZIONE DI SISTEMI E COMPONENTI EDILIZI	5° anno - 1° semestre	6	Architettura	6	75	€ 1.652,16	Il Corso prevede lo studio di sistemi e componenti edilizi industrializzati, a partire dall'analisi per la scelta di soluzioni tecniche compatibili con i processi edilizi attuali, tradizionali ed evoluti. E' prevista una verifica mediante applicazioni e prototipazioni di componenti innovativi in collaborazione con il settore produttivo.
4	ICAR/13	PRODUCT DESIGN I - Modulo di PRODUCT DESIGN STUDIO I	1° anno - 1° semestre	12	Design del Prodotto	6	48	€ 1.652,16	L'obiettivo del Corso è di trasferire allo studente gli strumenti critici per indagare le diverse metodologie che attengono al campo del Product Design al fine di sviluppare un nuovo concept di prodotto considerando l'interazione culturale tra utenti e oggetti a partire dai bisogni della società contemporanea. Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei e trovano il loro punto di sintesi nell'ambito del Post-Industrial Design. Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale che si prefigge la progettazione e la gestione di una nuovo di prodotto a partire dall'analisi dei contesti culturali e sociali di volta in volta presi come riferimento nella singola esperienza progettuale. Le fasi didattiche e i relativi contributi tecnico/sperimentali si articolano in: • analisi socio-culturale del Design contemporaneo; • sviluppo di un'ipotesi d'innovazione di prodotto pensata per uno specifico ambito di consumo; • studio e applicazione dei più opportuni strumenti di rappresentazione del prodotto sviluppato (dall'acquisizione dei dati, al reverse modeling, reverse engineering, alla prototipazione virtuale). Il corso è articolato in lezioni frontali, seminari e sperimentazioni, approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.
5	ICAR/13	VISUAL E GRAPHIC DESIGN I	1° anno - 1° semestre	6	Design, Comunicazione Visiva e Multimediale LM-12	6	48	€ 1.652,16	Obiettivi didattici dell'attività formativa, descrizione del corso, risultati di apprendimento attestati il corso intende sia offrire stimoli di metodo e riflessioni sulle nuove tecniche della comunicazione visiva, sia fornire conoscenze sui linguaggi, sulla pianificazione strategica e sulle tecniche della comunicazione editoriale declinata per diversi media. Da un lato, dunque, verrà offerta una visione del panorama e delle prospettive sui nuovi modi di fare editoria e gli studenti saranno invitati a riflettere sulle loro capacità creative e ad esplorare nuovi metodi di ideazione e progettazione; dall'altro si forniranno competenze inerenti pianificazione e realizzazione di progetti editoriali, alla luce delle più recenti tendenze di evoluzione del mercato e dei nuovi canali disponibili. Le due direttrici convergeranno all'interno di un progetto di comunicazione che gli studenti dovranno elaborare, dal concept alla realizzazione, passando per la pianificazione strategica. Risultati di apprendimento attesi: alla fine del corso gli studenti saranno in grado di progettare e realizzare artefatti tipografici, grafici ed editoriali, dalla fase di ideazione (concept) a quella esecutiva, compresa l'impaginazione.
6	ICAR/13	ATELIER DI DESIGN II - Canale C	1° anno - 2° semestre	9	Disegno Industriale	9	72	€ 2.478,24	Conoscere e comprendere i fondamenti alla base del progetto grafico di un artefatto di limitata complessità, comprendere e sperimentare la progettazione di un artefatto grafico elementare gestendone gli aspetti funzionali, formali, i e le tecniche metodologiche di riferimento. Conoscere i fondamenti della storia del Graphic Design, i significati dell'unità minima scritto/grafica, gli elementi di base delle tecniche e della composizione tipografica, l'identità e le tecniche di composizione di un logo in diversi formati e media, le tecniche di composizione di un manifesto. Comprendere le articolazioni formali e tecniche di un carattere tipografico, gestire un'applicazione e ricollocandola nelle teorie e nei metodi di progettazione grafica ed editoriale. Conoscere e sperimentare le caratteristiche di base per le applicazioni dei software di impaginazione grafica e di animazione per il web. Sviluppare e sperimentare una proposta grafica di un'immagine coordinata intesa come progetto di identità, ovvero complesso di segni associabili ad un soggetto (ente, azienda o evento), avvalendosi di diversi strumenti e tecnici - dalla fotografia alla riproduzione e manipolazione delle immagini, dai software di impaginazione grafica e quelli di animazione per il web. Sequenza delle diverse fasi dell'attività formativa per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale. Modaltà di verifica dell'apprendimento: l'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività d'aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.
7	ICAR/13	ATELIER DI DESIGN IV - Canale C	2° anno - 2° semestre	9	Disegno Industriale	9	72	€ 2.478,24	Conoscere, comprendere e sperimentare i principi base per il progetto di un allestimento di limitata complessità, sapendone controllare le componenti spaziali, funzionali, tecnologiche. Saperi necessari per il raggiungimento degli obiettivi: Conoscere gli elementi di base necessari al controllo spaziale e tecnico-funzionale dell'idea progettuale attraverso un'adeguata padronanza degli strumenti teorici ed operativi, comprendendo tra questi anche gli aspetti immateriali legati alla comunicazione visiva e multimediale e al rapporto tra allestimento e percezione. Comprendere le componenti morfologiche, funzionali e materiali di base per la realizzazione di un progetto di allestimento e sviluppare un'attitudine alla ricerca che includa nel progetto sia gli aspetti tecnologico-materiali che quelli immateriali legati alla comunicazione. Sviluppare e saper comunicare il progetto di allestimento di uno spazio di limitate dimensioni nelle sue componenti spaziali, funzionali, tecnologiche, materiali e immateriali, con adeguata consapevolezza anche per quel che riguarda l'interpretazione degli aspetti culturali e sociali che definiscono il contesto di riferimento, avvalendosi anche della realizzazione di modelli fisici e virtuali. Sequenza delle diverse fasi dell'attività formativa. Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico-conoscitivo e quello sperimentale. L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività d'aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.
8	ICAR/17	PRODUCT REPRESENTATION - Modulo di PRODUCT DESIGN STUDIO I	1° anno - 1° semestre	12	Design del Prodotto	6	48	€ 1.652,16	L'obiettivo del Corso è di trasferire allo studente gli strumenti critici per indagare le diverse metodologie che attengono al campo del Product Design al fine di sviluppare un nuovo concept di prodotto considerando l'interazione culturale tra utenti e oggetti a partire dai bisogni della società contemporanea. Le competenze e i saperi coinvolti sono trasversali ed eterogenei e trovano il loro punto di sintesi nell'ambito del Post-Industrial Design. Operativamente, il Corso intende produrre un'ipotesi di lavoro sperimentale che si prefigge la progettazione e la gestione di una nuovo di prodotto a partire dall'analisi dei contesti culturali e sociali di volta in volta presi come riferimento nella singola esperienza progettuale. Le fasi didattiche e i relativi contributi tecnico/sperimentali si articolano in: • analisi socio-culturale del Design contemporaneo; • sviluppo di un'ipotesi d'innovazione di prodotto pensata per uno specifico ambito di consumo; • studio e applicazione dei più opportuni strumenti di rappresentazione del prodotto sviluppato (dall'acquisizione dei dati, al reverse modeling, reverse engineering, alla prototipazione virtuale). Il corso è articolato in lezioni frontali, seminari e sperimentazioni, approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa.
9	ICAR/17	GRAFICA PER IL PUBLIC DESIGN II - Modulo di ATELIER DI PUBLIC DESIGN II	2° anno - 1° semestre	12	Design, Comunicazione Visiva e Multimediale LM-12	6	48	€ 1.652,16	Il Corso di Grafica per il Public Design 2 persegue i seguenti obiettivi: fornire un adeguato background culturale in materia di comunicazione per immagini mediante esempi comparati tratti dai diversi media e dalla storia dei linguaggi visivi dai quali la nostra cultura visuale discende; fornire agli studenti gli strumenti critici ed analitici per decodificare ed interpretare le diverse forme della comunicazione visiva (grafica, cinematografica ed interattiva); sviluppare le capacità di sintesi delle informazioni, da tradurre in forma di rappresentazione, attraverso l'affinamento della logica selettiva; sviluppare e sperimentare le capacità narrative, esplorative e comunicative degli studenti attraverso i principali strumenti attraverso i quali le conoscenze e le informazioni vengono registrate e condivise; esercitare il "pensiero visivo" per organizzare le informazioni in modo intuitivo e simultaneo, sfruttando le potenzialità dei diversi linguaggi visivi che i media contemporanei mettono a disposizione.

ALLEGATO "A" AL BANDO DI CONCORSO N. 2/2017 MEDIANTE PROCEDURA DI VALUTAZIONE COMPARATIVA PER L'AFFIDAMENTO DI INCARICHI DI INSEGNAMENTO RETRIBUITO PER L'A.A 2017/2018

N.	SSD	Insegnamento	Periodo didattico	Crediti Totali	CDL	Crediti a bando	Ore	Importo Omnicomprensivo	Obiettivo formativo
10	ICAR/17	MODELLAZIONE DIGITALE - Modulo di DISEGNO III - Canale A	2° anno - 1° semestre	9	Disegno Industriale	3	24	€ 826,08	Essere in grado di esercitare il controllo mentale e di sapersi appropriare dello spazio tridimensionale attraverso la sperimentazione delle sue rappresentazioni anche virtuali. Saperi necessari per il raggiungimento degli obiettivi: Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi per governare lo spazio tridimensionale nei diversi modelli fisici, grafici e digitali; trasformazione dello spazio bidimensionale nello spazio tridimensionale; studio delle tensioni nei poliedri regolari; simmetria, equilibrio e proporzione nella progettazione nello spazio tridimensionale.- Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi 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.- Acquisire la capacità critica necessaria a gestire con rigorosa coerenza progettuale geometrie complesse nella loro natura o nella loro articolazione spaziale per mezzo di avanzate tecniche digitali.- Sperimentare l'uso di modelli digitali per verificare la correttezza spaziale del progetto e per comunicarlo in forma compiuta. Sequenza delle diverse fasi dell'attività formativa. Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico conoscitivo e quello sperimentale. Modalità di verifica dell'apprendimento. L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività d'aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.
11	ICAR/17	MODELLAZIONE DIGITALE - Modulo di DISEGNO III - Canale B	2° anno - 1° semestre	9	Disegno Industriale	3	24	€ 826,08	Essere in grado di esercitare il controllo mentale e di sapersi appropriare dello spazio tridimensionale attraverso la sperimentazione delle sue rappresentazioni anche virtuali. Saperi necessari per il raggiungimento degli obiettivi: Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi per governare lo spazio tridimensionale nei diversi modelli fisici, grafici e digitali; trasformazione dello spazio bidimensionale nello spazio tridimensionale; studio delle tensioni nei poliedri regolari; simmetria, equilibrio e proporzione nella progettazione nello spazio tridimensionale.- Conoscere, comprendere e sperimentare gli strumenti operativi 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.- Acquisire la capacità critica necessaria a gestire con rigorosa coerenza progettuale geometrie complesse nella loro natura o nella loro articolazione spaziale per mezzo di avanzate tecniche digitali.- Sperimentare l'uso di modelli digitali per verificare la correttezza spaziale del progetto e per comunicarlo in forma compiuta. Sequenza delle diverse fasi dell'attività formativa. Per il raggiungimento di tali risultati il corso è articolato in lezioni frontali, seminari ed esercitazioni approntate in relazione ai diversi argomenti di natura teorica, metodologica, tecnica ed operativa. In particolare il corso sarà caratterizzato dalla continua relazione e rispondenza tra il momento analitico conoscitivo e quello sperimentale. Modalità di verifica dell'apprendimento. L'apprendimento viene verificato attraverso esercitazioni continue in cui lo studente applica le conoscenze che di volta in volta vengono trasmesse attraverso le lezioni frontali e le attività d'aula. In sede di esame sarà valutato il complesso delle esercitazioni prodotte e verificata l'effettiva conoscenza e padronanza dei principali argomenti trattati e affrontati durante il corso.
12	ICAR/17	DISEGNO - Canale A	1° anno - 1° semestre	8	Scienze dell'Architettura	8	100	€ 2.202,88	Procedimenti operativi dei modi tradizionali di rappresentazione. Pratica dei metodi della geometria descrittiva per la rappresentazione e la concezione dello spazio e delle forme architettoniche. Rappresentazione alle varie scale, convenzioni grafiche, disegno dal vero.
13	ICAR/18	STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA	1° anno - 1° semestre	8	Scienze dell'Architettura	8	100	€ 2.202,88	Obiettivo del corso è offrire la conoscenza dell'architettura dalla fine del 18° alla fine del 20° secolo, fornendo agli studenti gli strumenti metodologici necessari alla comprensione storico-critica delle opere e dei progetti architettonici principali del periodo. Tramite l'analisi dei contesti urbani, tecnologici, costruttivi e delle condizioni economiche, politiche, sociali e culturali, si permetterà agli studenti di collocare lo studio dell'architettura in una cosciente prospettiva storica e metodologica.
14	ING-INF/05	AMBIENTI VIRTUALI INTERATTIVI - Modulo di ATELIER DI MULTIMEDIA DESIGN	1° anno - 2° semestre	12	Design, Comunicazione Visiva e Multimediale LM-12	6	48	€ 1.652,16	L'obiettivo del corso è quello di fornire una preliminare conoscenza di base sui principi, sui metodi basilari e sulle tecniche per costruire prodotti interattivi a carattere virtuale in ambienti semi realistici. Ognuno di questi aspetti esaminati sarà presentato sia teoricamente che praticamente presentando una cornice di contesto teorica e un insieme degli strumenti richiesti per un'implementazione nel mondo reale. Javascript sarà uno strumento basilare per il raggiungimento di tali obiettivi. Per questo motivo il corso fornirà un' introduzione alla computazione e alla programmazione. Unity, un engine per la creazione di video giochi per creare e sperimentare in spazi virtuali. Saranno anche utilizzati strumenti quali sensori (per esempio Kinect o rilevatori di movimento) e si discuterà di piattaforme cloud. In particolare il corso si focalizza sullo studio di smart objects in grado di muoversi autonomamente e in maniera flessibile attraverso un approccio di "decision making" che include particolari tecniche per l'ottimizzazione delle fasi di progettazione produzione. Infine si approfondirà l'aspetto dell' interactive storytelling con l'appropriato abbinamento tra oggetti e personaggi. Il corso proporrà una serie di letture, seminari e presentazioni effettuate dagli studenti e saranno proposte attività laboratoriali per acquisire maggiore praticità. Per l'esame finale gli studenti dovranno sviluppare un prototipo reale e funzionante su un tema che sarà deciso durante il corso.
15	IUS/10	LEGISLAZIONE URBANISTICA E DEI BENI CULTURALI - Modulo di RIQUALIFICAZIONE URBANA E LEGISLAZIONE DEI BENI CULTURALI - Canale A	2° anno - 1° semestre	12	Architettura (Restauro)	4	50	€ 1.101,44	Assumendo come premessa teorica la formazione raggiunta nel corso di "Legislazione edilizia e governo del territorio", al primo anno, il corso è volto a fornire agli studenti una conoscenza critica di base della legislazione oggi in vigore nell'ambito della tutela dei beni culturali, con particolare attenzione a quelli d'interesse monumentale e architettonico ed a quelli ambientali e paesaggistici.