

Descrittori Insegnamenti	Ambito, area formativa e di apprendimento	Conoscenza e capacità di comprensione	Capacità di applicare conoscenza e comprensione	Autonomia di giudizio	Abilità comunicative	Capacità di apprendimento
MATEMATICA PER IL DESIGN	AREA SCIENTIFICO TECNOLOGICA	Il corso offre allo studente gli strumenti per la comprensione di come vanno trattati i fenomeni in condizioni di incertezza. In particolare, come modificare coerentemente le proprie valutazioni sulla base di nuove informazioni.	Le video-lezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento probabilistico, in particolare al fine di poter effettuare previsioni.	Tutto il corso è centrato sull'acquisizione della capacità di effettuare valutazioni personali, sulla base delle informazioni di cui si è in possesso, seguendo una logica fondata sulla "coerenza" secondo l'insegnamento del matematico Bruno de Finetti.	L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.	I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.
FISICA TECNICA INDUSTRIALE E AMBIENTALE	AREA SCIENTIFICO TECNOLOGICA	Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione riguardo gli aspetti della fisica tecnica industriale di impatto per il settore specifico.	Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive e valutative dei fenomeni.	Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione e valutazione.	L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto, nonché di valutarne l'impatto.	I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.
SCIENZA E TECNOLOGIA DEI MATERIALI	AREA SCIENTIFICO TECNOLOGICA	Lo studente dovrà acquisire anzitutto le basi fisiche delle trasformazioni tecnologiche per, poi, passare a conoscere come queste sono applicate nelle varie fasi di trasformazione. Ciò permetterà allo studente di acquisire una capacità di indagine sui prodotti della tecnologia, partendo dalla analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti.	Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata sulle tecnologie maggiormente utilizzate che farà emergere gradualmente la capacità di scegliere la migliore tecnologia utilizzabile per la produzione del manufatto progettato. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica che consentano di fissare i contenuti delle lezioni e/o sviluppare il proprio progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.	Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, la producibilità a costi adeguati, anche utilizzando tecnologie innovative.	Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico tecnico in grado di dialogare con gli esperti della tecnologia e gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.	Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.
INFORMATICA PER IL DESIGN	AREA SCIENTIFICO TECNOLOGICA	Lo studente dovrà acquisire la capacità di gestire il processo di lavoro digitale, di acquisire materiali analogici cartacei per poi utilizzarli e modificarli nei contesti d'uso e nelle relative tipologie di prodotto.	Lo studente dovrà acquisire una conoscenza di base dell'informatica e dei software di grafica, raster e vettoriale. Tali conoscenze saranno utili per creare, gestire, finalizzare ed archiviare i progetti che saranno sviluppati all'interno dei corsi di progettazione.	Lo studente al termine del corso dovrà saper valutare, caso per caso, progetto per progetto, le corrette prassi da seguire per produrre un progetto digitale.	Attraverso le lezioni lo studente acquisirà il lessico basilare dell'informatica, le convenzioni sui file, i formati, le componenti e i parametri dei software di grafica raster e vettoriale.	Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati al fine di migliorare la padronanza degli strumenti e svelare le relative potenzialità. Il grado di complessità di tali software è strettamente correlata al grado di specializzazione che si realizza e conquista attraverso l'utilizzo progressivo.
TECNICHE E METODI DI RAPPRESENTAZIONE DEL PROGETTO	AREA SCIENTIFICO TECNOLOGICA	Comunicare e rappresentare il progetto vuol dire anzitutto comprenderne meglio le potenzialità, i limiti, i punti di forza e debolezza, le sue logiche, il suo impatto all'interno dello scenario contemporaneo, la sua forma e materiali, i key-facts. Lo studente dovrà quindi acquisire innanzitutto una capacità critica adeguata, una buona capacità di ricerca e acquisizione di modelli di rappresentazione e comunicazione, un'attitudine all'analisi e alla narrazione visiva e testuale.	Attraverso le video-lezioni lo studente apprenderà una serie di nozioni relative la ricerca dei modelli di comunicazione, l'identificazione della strategia e dei prodotti per la rappresentazione del progetto, la codificazione di un linguaggio visivo univoco e identitario, la scelta della narrazione e dei media. Si passerà dalla scelta di un concept di comunicazione e di uno storyboard per i vari prodotti, fino alla composizione e impaginazione dei vari elementi.	Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare l'efficacia comunicativa del prodotto al destinatario finale, data dalla rappresentazione del progetto. Dovrà altresì essere capace autonomamente di ripercorrere il percorso metodologico, controllando le scelte nella varie fasi. Rappresentare e comunicare un progetto è esso stesso progetto.	Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico proprio del design della comunicazione legato al prodotto e al fashion, che gli consentirà di focalizzare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione del concept di rappresentazione e poi nello storytelling finale.	Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi, ricerche e sperimentazioni in modo da allenare in maniera sempre più precisa la propria attitudine alla rappresentazione e narrazione del progetto, fino alla codifica di un proprio metodo di comunicazione.
STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA E DELLE ARTI APPLICATE	AREA UMANISTICA	Il corso offre agli studenti gli strumenti per ripercorrere l'intero snodarsi della ricerca artistica occidentale a partire dagli esordi della rivoluzione industriale fino al pieno dispiegarsi della civiltà della comunicazione collegandone i momenti salienti agli snodi problematici più significativi affrontati da una società che si trova d'improvviso impegnata a progettare le proprie istituzioni e i propri costumi con sempre maggiore consapevolezza etico-politica. Lo studente sarà condotto ad individuare con sicurezza non tanto la dipendenza degli eventi artistici da quelli storici quanto il loro sforzo di partecipare in modo costruttivo alla creazione del "nuovo" inteso sia come affermazione di libertà che come apertura conoscitiva.	Le videolezioni sono progettate in modo tale da fornire allo studente le competenze culturali, logiche e metodologiche necessarie ad utilizzare sguardo, memoria e attitudine comparativa in funzione di una lettura critica del dato visivo disponibile alla continua reinterpretazione di quanto già acquisito alla luce di forme di mutamento storico non banalmente settoriali, ma più propriamente diffuse nei diversi ambiti di quella creatività di cui oggi la crescita socio-economica non può più fare a meno.	Fermo restando il fatto che per quanto riguarda l'opera d'arte l'autonomia di giudizio del fruitore resta e resterà sempre una componente irrinunciabile del giudizio estetico in senso stretto, nel caso di un corso di Storia dell'Arte Contemporanea, come quello qui presentato essa non può che configurarsi come capacità di riaffermare le proprie valutazioni in virtù delle argomentazioni critiche acquisite ed utilizzate.	L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di acquisire il lessico e gli strumenti espositivi più adeguati ad occuparsi di una materia sulla quale il dibattito sia critico che più strettamente scientifico ha raggiunto negli ultimi decenni una indiscussa autorevolezza. Il tutto seguendo modalità espressive spesso concettualmente disponibili anche alla discussione e allo scambio relativi all'intero settore delle arti visive.	I saperi acquisiti saranno supportati non solo dalla memorizzazione di un opportuno numero di immagini, ma anche dall'acquisizione dei più accreditati strumenti di lettura delle stesse, selezionati e orientati in funzione di un percorso strutturale organizzato per trasformazioni linguistiche in grado di dar conto sia dei caratteri di continuità che di quelli di discontinuità propri del materiale esaminato. I concetti assimilati attraverso le video-lezioni verranno verificati attraverso domande di autovalutazione specifiche per ogni argomento. Gli studenti saranno invitati ad arricchire e a rielaborare gli argomenti durante e al termine dell'intero percorso di studi.
COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE DEL PROGETTO	AREA UMANISTICA	Conoscenze e capacità di comprensione delle forme e dei linguaggi della comunicazione nella società complessa attraverso l'acquisizione di competenze sui principali modelli e teorie di riferimento in ambito comunicativo. Gli studenti conseguono tali conoscenze di base attraverso la frequenza delle lezioni e lo studio dei testi.	Capacità di applicare conoscenza e comprensione: attraverso l'abilità ad analizzare i linguaggi dell'informazione e le diverse tipologie di fruizione.	riflessione critica sulle dinamiche evolutive della relazione tra nuove tecnologie mediatiche e società e sulle trasformazioni in atto delle forme della comunicazione interpersonale mediata in pubblico. Tale capacità di giudizio dovrà essere applicata nella preparazione dell'esame finale.	gli studenti avranno la possibilità, attraverso l'esposizione del materiale didattico e le lezioni, di argomentare utilizzando un linguaggio appropriato coerentemente con le lezioni erogate	agli studenti vien richiesto di adottare un metodo di apprendimento critico capace di connettere competenze teoriche e analisi empirica, orientandosi alla specificazione di un pensiero autonomo

PSICOLOGIA SOCIALE	AREA UMANISTICA	Il corso consentirà allo studente di acquisire le conoscenze di base relative agli aspetti sociali che caratterizzano l'essere umano. In particolare, lo studente sarà in grado di comprendere il nesso tra conoscenza sociale e comportamento sociale, comprendere il ruolo dei fattori sociali (valori, ideologie, appartenenze di gruppo) sulla costruzione della conoscenza sociale, conoscere gli aspetti adattivi/disadattivi derivanti dalla relazione sé-gruppo-contesto sociale, comprendere le ricadute del ragionamento sociale tendenzioso sul comportamento sociale. Tali aspetti saranno riferiti ai diversi contesti di vita della persona e saranno posti in relazione con quegli approcci che lavorano in interazione con la psicologia sociale.	Attraverso esercitazioni, simulazioni ed analisi di casi, lo studente sarà capace di maneggiare le conoscenze principali della disciplina in modo da applicarle nei contesti in cui il laureato in Scienze e tecniche psicologiche può operare. In particolare, lo studente sarà in grado di individuare ed utilizzare gli strumenti idonei per la prevenzione, la promozione del benessere, l'analisi e la valutazione degli individui, dei gruppi e dei contesti, in particolare nel rispetto di quei processi tipici della dimensione sociale dell'essere umano. Inoltre, avrà la capacità di individuare gli aspetti problematici dei processi psicosociali nei diversi contesti di applicazione e di programmare obiettivi di intervento per favorire il benessere della persona, del gruppo, dell'organizzazione.	Gli studenti matureranno la capacità critica e di giudizio, che consentirà loro di discernere che tipo di processi sociali si attivano nei diversi contesti e su molteplici livelli (individuale, gruppal, sociale). Oltre a saper individuare in maniera critica ed autonoma che tipi di intervento possono essere attuati rispetto all'individuo in relazione, ai contesti gruppal familiari, scolastici, lavorativi, ecc. e rispetto ai contesti organizzativo-sociali più ampi, lo studente saprà anche individuare le letture della realtà e le tipologie di intervento nei contesti "tradizionali" come nei contesti sociali tipici dell'era contemporanea (ad es. social network, forum, ecc.).	Lo studente sarà in grado di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni utilizzando il linguaggio specifico appropriato alle diverse situazioni. In particolare, sarà in grado di interagire in maniera efficace con ulteriori esperti del settore (ad es. colleghi, psicologi senior, medici, operatori, ecc.) attraverso l'uso di un linguaggio scientifico e di strumenti di comunicazione tecnici (relazioni, comunicati, riunioni, report valutativo-diagnostici, ecc.). Saprà utilizzare in forma scritta e orale anche la comunicazione in lingua inglese di settore e saprà adattare i propri interventi (in presenza, online, scritti, orali, ecc.) a seconda dell'interlocutore. Inoltre, avrà la capacità di adottare un linguaggio divulgativo, che permetta di interloquire con competenza con i diversi tipi di utenti dei servizi che potrà fornire.	L'insegnamento rappresenta un'esperienza per apprendere i principi fondamentali e gli strumenti di base relativi ai processi psicosociali che caratterizzano la vita delle persone. L'utilizzo di attività interattive e basate anche sul confronto gruppal stimoleranno gli studenti a definire in maniera dinamica i propri obiettivi di apprendimento, a realizzare processi di autoapprendimento continuo, ad utilizzare attività di costante raccolta delle informazioni relative agli studi sul settore della psicologia sociale. Periodicamente saranno curate attività di metacognizione attraverso cui gli studenti potranno individuare autonomamente gli apprendimenti maturati, gli ulteriori obiettivi di studio, eventuali altre esperienze di apprendimento integrate parallele e future. In questo modo, sapranno definire ed integrare ulteriori attività di apprendimento orizzontali (anche fuori del contesto universitario) con quelle verticali (il corso di laurea magistrale e/o altre esperienze di formazione post laurea).
SOCIOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI E COMUNICATIVI	AREA UMANISTICA	Il percorso formativo intende offrire allo studente gli strumenti per la comprensione del retroterra storico e sociale sul quale innestare lo studio della società nell'epoca dell'industria culturale. Al centro del corso anche la comprensione dei mutamenti intercorsi tra individuo e gruppi sociali soprattutto in relazione ai media. Per tale motivo divengono fondamentali lo studio comparato dei testi audio-visivi e dei fenomeni sociali da essi attivati.	Il corso prevede videolezioni progettate in modo tale da fornire una solida base di competenze culturali, teoriche e metodologiche, utili a far acquisire allo studente le capacità critiche necessarie per esercitare l'analisi dei fattori economico-sociale presenti nella contemporaneità. Fondamentale, in tal senso, operare secondo una prospettiva interdisciplinare che guardi anche alla psicologia sociale, alla sociosemiotica, all'estetica del design e della moda, a vantaggio di una visione culturale d'insieme dei fenomeni non meramente statica e centrata sul particolare.	Al fine di sviluppare nello studente un approccio critico verso i processi culturali è fondamentale accrescere in lui le capacità analitiche in grado di orientarlo nella lettura delle questioni aperte nel mondo contemporaneo dalle nuove forme della comunicazione e, in particolare, quelle relative al mondo social. Lo scopo è quello di accentuare nello studente le competenze utili ad agevolare la comprensione comparativa delle similitudini e delle differenze tra forme mediatiche del passato e del presente, ma sempre avendo ben chiaro l'impatto che essi hanno nella e sulla società attuale.	L'audiovisione del materiale didattico suggerito e l'ascolto delle lezioni ha lo scopo di consentire agli studenti di argomentare con lessico preciso e appropriato al tema e alla disciplina.	Gli argomenti e i concetti trattati nel corso delle videolezioni dovranno essere ampliati dagli studenti e rielaborati al termine del percorso di studi, grazie anche ad un lavoro di ricerca il tutto a beneficio di una più consapevole analisi dei fenomeni storico-sociologici per la comprensione dei processi sociali e culturali in atto.
METODOLOGIA DEL DESIGN	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	Il corso offre allo studente la conoscenza degli scenari relativi alle metodologie progettuali prevalenti nel campo del Design e gli strumenti per acquisire la capacità critica di comprenderne i contenuti che ne caratterizzano le differenze, nell'arco temporaneo che va dalla rivoluzione industriale ad oggi.	Le video-lezioni sono progettate anche per fornire allo studente materiali e strumenti, che consentano di applicare le loro conoscenze e quanto approfondito criticamente ad ambiti di ricerca come: rapporti fra contesti culturali, scientifici, produttivi e specifiche metodologie progettuali; i rapporti fra i movimenti artistici, i caratteri formali e prestazionali di artefatti industriali in relazione a specifiche metodologie progettuali. Il tutto	Le video-lezioni e i materiali didattici del Corso sono progettati e organizzati al fine di determinare la capacità di autovalutazione degli allievi attraverso le risposte personali che, sulla base delle informazioni di cui saranno in possesso, potranno fornire spiegando le connessioni esistenti fra i diversi metodi e le diverse teorie progettuali rispetto ai differenti contesti culturali e scientifici.	Il materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di esprimersi e argomentare in modo adeguato e appropriato, relativamente ai temi trattati.	I concetti e le capacità di applicazione degli stessi assimilati attraverso le video-lezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dallo studente durante e al termine dell'intero percorso di studi, a beneficio di una loro puntuale acquisizione.
DESIGN DEL PRODOTTO 1	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	Lo studente dovrà acquisire anzitutto una capacità di ricerca e di indagine sulla tematica individuata; ciò avverrà attraverso un'analisi dell'esistente, dei contesti d'uso e delle tipologie di prodotto esistenti. Saranno poi avanzate, attraverso disegni, brief e modelli di studio, ipotesi progettuali che saranno oggetto di verifica e di validazione.	Attraverso le videolezioni lo studente apprenderà una metodologia di ricerca strutturata che farà emergere gradualmente i caratteri innovativi del concept. Vi saranno poi dei momenti di scambio e di verifica del concept e quindi da esso si passerà allo sviluppo del progetto finale. Lo studente dovrà dimostrare, prima di affrontare la fase conclusiva del progetto, di aver compreso i passaggi essenziali della ricerca e dell'approccio al concept.	Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il destinatario finale, con il suo contesto d'uso, l'innovazione tipologica e funzionale, il grado di complessità del prodotto e il percorso progettuale e operativo che porta il designer dall'idea alla produzione finale	Attraverso le lezioni lo studente acquisirà un lessico proprio del design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e trasformarlo nell'individuazione della problematica e nell'ideazione del progetto.	Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da focalizzare meglio gli ambiti di intervento e definire poi il progetto. Ciò fa parte del percorso metodologico proprio del design del prodotto.
DISEGNO E MODELLISTICA	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo di disegni e modelli. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.	Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive.	Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione, disegno e modellistica.	L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.	I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.
DESIGN DEL PRODOTTO 2	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	Lo studente dovrà confermare di aver appreso i fondamenti legati alla progettazione e all'analisi tipologica del prodotto, superando i vincoli formali e tecnologici in un'ottica di progettazione allargata, originale, che possa porre la sostenibilità e l'innovazione al centro del ciclo creativo del prodotto.	Le videolezioni introdurranno lo studente alla progettazione non più solo di un prodotto ma di tutti quegli aspetti legati al prodotto e che attorno ad esso gravitano contribuendo alla formazione di sistemi complessi di oggetti. Attraverso i confronti sulle prime mappe di avvicinamento al concept lo studente si accorgerà del fondamentale cambio di scala che avviene quando si supera la relazione oggetto/utente per arrivare alla relazione oggetto/utente/sistema. Le conoscenze teoriche saranno poi validate nella parte esecutiva del progetto quando la progettazione dovrà tenere conto di tutti gli aspetti valoriali e di sistema emersi nella prima fase di analisi. Infine sarà necessario produrre, a seguito di relazioni da instaurare con enti esterni, un'analisi dei costi e conseguente piano di promozione per ipotizzare un inserimento immediato del prodotto/servizio sul mercato.	Lo studente al termine del corso dovrà essere pienamente in grado di osservare il grado di relazione dell'oggetto progettato con il sistema in cui esso si trova o con altri e molteplici sistemi di oggetti con i quali potrà entrare in relazione. Lo studente dovrà inoltre essere in grado di gestire, oltre il prodotto in sé anche le relazioni che il prodotto potrebbe determinare, il loro livello di complessità, le ricadute che esse potrebbero avere sul sistema stesso e sull'utente finale.	Attraverso le lezioni lo studente consoliderà il linguaggio proprio del design evoluto che gli consentirà di sostenere, anche aprendo dei ragionamenti critici, una progettazione sempre più complessa e legata ai fattori di innovazione più importanti.	Lo studente dovrà dimostrare di saper interpretare in modo autonomo e personale, il brief di progetto, tener conto dei dati e delle informazioni raccolte nella fase di ricerca, rispondere alle esigenze sociali, di sostenibilità e di sistema del progetto. Inoltre dovrà dimostrare di essere consapevole circa il sistema di immissione nel mercato del prodotto con tutti gli aspetti di marketing ad esso correlati.

SINTESI FINALE DEL PROGETTO DI PRODOTTO	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	<p>Il Corso darà la base di conoscenza e di comprensione di un ambito professionale concreto basato sul poter fare conoscendo dinamiche precise.</p> <p>Darà modo di comprendere quali siano i passaggi non solo tecnici ma anche storici e culturali della elaborazione del progetto di prodotto.</p> <p>Fornirà la cultura storica da quando l'oggetto diventa autonomo e quindi frutto dell'ideazione di un designer ai giorni nostri.</p>	<p>La formula delle videolezioni ognuna concepita su un tema in modo autonomo, tanto da poter essere gestite come capitoli di un testo senza un inizio e una fine, sarà lo strumento di applicazione della comprensione più efficace. Grazie ai processi di comprensione di ogni lezione sarà possibile verificare le conoscenze acquisite, inserendo nei vari step dati sempre nuovi. Il contenuto delle videolezioni sarà impostato in modo da facilitare il processo di comprensione con immagini ferme e in movimento, di repertorio e realizzate ad hoc. Una serie di parole chiave sottolineeranno i passaggi di conoscenza come tappe ma senza propedeuticità, in modo da portare ad una costruzione personale del processo di studio.</p>	<p>Grazie alla formula di costruzione personale del processo di studio lo studente arriverà ad una autonomia di Giudizio portata dall'acquisizione di uno spirito critico valido. La valutazione di se stessi sarà parte del processo formativo e caratterizzerà la qualità del corso stabilendo un dialogo critico tra docente e studente.</p>	<p>La formula della videolezione svilupperà le abilità comunicative e, attraverso le lezioni, lo studente acquisirà un lessico proprio del product design che gli consentirà di avviare e sostenere il percorso di ricerca e di elaborazione del progetto. Sarà una ulteriore chiave di accesso formativa che consentirà allo studente di affinare le tecniche di presentazione delle proprie idee.</p>	<p>Lo studente dovrà approfondire gli argomenti trattati con proprie analisi e ricerche in modo da inserire in modo visibile le nozioni apprese negli ambiti di intervento e nella definizione del progetto. Si arriva ad una elaborazione su dati generali ma filtrata da una capacità di apprendimento personale.</p>
DESIGN DEGLI INTERNI E ALLESTIMENTI DEGLI SPAZI ESPOSITIVI	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	<p>Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo del processo di progettazione nello specifico settore di studio. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.</p>	<p>Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive .</p>	<p>Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione degli spazi interni.</p>	<p>L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.</p>	<p>I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.</p>
DISEGNO TECNICO E RAPPRESENTAZIONE	AREA DISEGNO E PROGETTAZIONE	<p>Il corso si rivolge agli studenti attraverso un approccio metodologico finalizzato a fornire capacità di analisi e interpretazione per lo sviluppo del processo di progettazione nello specifico settore di studio. In tale ottica sono compresi la conoscenza degli strumenti necessari per la rappresentazione del progetto attraverso la applicazione di specifiche tecniche.</p>	<p>Le videolezioni sono realizzate in modo da offrire allo studente una ampia articolazione di temi ed argomenti specifici su cui sviluppare competenze culturali, logiche e metodologiche. Le competenze sono organizzate in modo progressivo ed integrato al fine far acquisire abilità progettuali ed espressive .</p>	<p>Il corso intende fornire la specifica metodologia di approccio progettuale e gli strumenti necessari a rendere gli studenti autonomo nella attività di progettazione e rappresentazione.</p>	<p>L'esposizione del materiale didattico e l'ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di comprendere ed interpretare il settore oggetto dello studio, di esprimersi attraverso la terminologia specifica del settore e di dotarsi della capacità di comporre e visualizzare una idea di progetto.</p>	<p>I concetti assimilati attraverso le videolezioni dovranno essere arricchiti e rielaborati dagli studenti al fine implementare la loro conoscenza nel settore.</p>