



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DELLA REPUBBLICA
DI SAN MARINO

CORSO DI LAUREA
IN DISEGNO INDUSTRIALE

CORSO DI LAUREA IN DESIGN Coorte 2024-27

Direttore

Riccardo Varini

Vice-Direttore

Elena Brigi

Vice-Direttore

Giorgio Dall'Osso

Il percorso formativo

Il Corso di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino è parte costitutiva di una Scuola di Design orientata alla formazione di progettisti negli ambiti del design del prodotto, delle comunicazioni visive e multimediali, capaci di operare in tutte le fasi della progettazione – dall'ideazione alla produzione fino al consumo – tenendo conto degli aspetti umanistici, etici, estetici, storici, tecnologici, funzionali, sociali, economici e ambientali.

Il Corso, avviato a San Marino nel 2005 in collaborazione con l'Università IUAV di Venezia, dall'Anno Accademico 2017/18, è realizzato in convenzione con l'Università di Bologna. Il Corso prevede l'acquisizione di 180 crediti formativi per il conseguimento del titolo di laurea in Disegno Industriale – valido in Italia e nella Repubblica di San Marino – che permette, da una parte, di proseguire il percorso formativo nazionale e internazionale di secondo livello, dall'altra di rispondere positivamente alle esigenze che emergono dal sistema produttivo e professionale.

Laboratorio sperimentale permanente

La Scuola di Design di San Marino è concepita come un Laboratorio sperimentale permanente, in cui luogo, comunità e poetica attivano e stimolano processi dinamici di ricerca, formazione, progetto e produzione esperienziali, condivisi e trasversali.

La Scuola si costituisce come un centro studi decentrato, nella Piccola Repubblica del Titano e offre un punto di osservazione privilegiato sul mondo, con una prospettiva molto ampia.

La Scuola, luogo per eccellenza del pensiero critico libero, promuove temi di progetto e ricerca con rilevanza sociale e ambientale per la valorizzazione di patrimoni materiali e immateriali di comunità locali e della società in generale, secondo valori e principi etici di equità e solidarietà nel rispetto delle diversità culturali e sociali.

I progetti proposti sono trasversali alle discipline ed offrono allo studente una visione articolata e plurale del mestiere di designer, adeguata a quella contemporaneità, consapevoli che i partner di progetto possono essere industrie, artigiani, Enti e privati cittadini.

La Scuola adotta un approccio esperienziale al progetto, di sperimentazione tecnica e materica multidisciplinare in officine e laboratori, incoraggiando negli studenti la genesi di capacità multisensoriali verso materiali e materie.

Durante il periodo formativo la Scuola offre agli studenti opportunità di vincere premi internazionali e possibilità concrete di vedere realizzati artefatti in piccola serie, progetti pubblici e privati, artigianali o industriali, in loco e all'estero.

Obiettivi formativi specifici del Corso

La didattica, organizzata in semestri e a frequenza obbligatoria, propone insegnamenti sequenziali svolti nel corso di tre anni, che coprono quattro principali aree disciplinari:

1. scientifico-tecnologica
2. umanistica ed economica
3. progettuale, organizzata in atelier e laboratori
4. tecnico-strumentale a supporto della progettazione in officine attrezzate;

I laboratori prevedono esperienze di progettazione degli artefatti industriali e artigianali nei campi del prodotto, della grafica, della comunicazione visiva e della multimedialità. Si acquisiscono competenze sia di tipo progettuale, sia di tipo tecnico-scientifico. Ulteriori conoscenze tecnico-scientifiche mirate sono previste tra le attività formative affini e integrative e nel tirocinio. I corsi, frequentati da cinquanta/sessanta studenti, sono tenuti da professori strutturati che cooperano sinergicamente con uno staff di eccellenti designer provenienti dal contesto professionale.

Gli obiettivi di apprendimento sono riportati annualmente in maniera dettagliata nel Manifesto degli studi, illustrando i contenuti minimi dei Laboratori di progettazione, delle Discipline strumentali di base, delle Tecnologie, delle Discipline storico-critiche, filosofiche e delle scienze sociali. In ogni laboratorio di progettazione vengono esplicitati i presupposti teorici e le metodologie progettuali, si apprendono e sperimentano modalità di lavoro individuali e di gruppo, si scelgono e si provano le tecniche più appropriate per la presentazione dei processi e dei risultati progettuali.

A sottolineare il fatto che si tratta di un corso di laurea universitario viene attribuita una grande importanza anche al contributo delle discipline non progettuali in senso stretto (discipline scientifiche, storico-critiche, umanistiche) che hanno il compito di aprire l'orizzonte culturale di riferimento degli studenti, di fornire loro gli strumenti per la gestione di progetti innovativi e di metterli in condizione di rispondere alle sollecitazioni provenienti dai rapidi mutamenti in atto nei contesti tecnologici, produttivi, sociali, economici e ambientali. Il Regolamento didattico del corso di studio e l'offerta formativa saranno tali da consentire, agli studenti che lo desiderino, di seguire percorsi formativi nei quali sia presente un'adeguata quantità di crediti in settori affini e integrativi che non sono già caratterizzanti.

Nei primi due anni di Corso gli studenti frequentano laboratori nell'ambito del design del prodotto, delle comunicazioni visive e del progetto multimediale, mentre al terzo anno possono optare per una specializzazione nell'area del prodotto o della comunicazione visiva, che trova completamento nella tesi sviluppata all'interno di un Laboratorio di laurea, guidato da un gruppo di professori strutturati insieme a professori a contratto e consulenti.

Durante il terzo anno, lo studente svolge uno stage obbligatorio di 400 ore, concepito come una prima esperienza lavorativa all'interno di aziende, enti e studi professionali, coordinata e seguita da una struttura di tutoraggio interna all'Università, che verifica la qualità dell'esperienza.

Alcuni seminari e workshop tecnico-strumentali affiancano lo svolgimento della didattica all'interno di officine attrezzate a loro dedicate e sono volti alla sperimentazione sui materiali e all'acquisizione di specifiche competenze tecnico-pratiche nei campi della fotografia, video, modellistica, ceramica, serigrafia, stampa 3d e prototipazione assistita. Parallelamente, la Scuola di Design offre seminari di approfondimento umanistico volto al rafforzamento della consapevolezza del fare progettuale in società e ambienti complessi.

Con cadenza periodica si svolgono incontri, conferenze e convegni per approfondire temi e argomenti legati alla professione del designer e al complesso sistema ambientale, economico, produttivo, sociale e culturale in cui si inserisce. Il dialogo con esponenti del mondo professionale, imprenditoriale e culturale – product e visual designer, illustratori, pubblicitari, fotografi, giornalisti, studiosi, filosofi – permette di confrontarsi con esperienze, approcci e punti di vista differenti.

I Workshop, organizzati dal Corso di laurea, completano l'offerta didattica annuale. Si tratta di esperienze progettuali intensive che permettono allo studente di approfondire temi specifici. Guidati da designer internazionali con la collaborazione di tutor scelti tra i

più brillanti laureati dalla Scuola e realizzati in collaborazione con aziende e istituzioni selezionate, coinvolgono più di 180 studenti nel periodo estivo.

Arricchimento dell'offerta formativa

A partire dall'anno accademico 2021/2022 gli atelier progettuali sono organizzati non più in 14 bensì in 13 settimane di didattica.

La programmazione didattica prevede che i Laboratori progettuali siano organizzati in due moduli sinergicamente integrati:

- il principale, della durata di 12 settimane, tenuto dal titolare dell'insegnamento e caratterizzante la disciplina;
- il modulo seminariale, della durata di alcuni giorni durante una settimana, tenuto da visiting professors o visiting designers che sono chiamati ad approfondire e integrare i contenuti del modulo principale offrendo punti di vista laterali e complementari.

Questo tipo di offerta consente di programmare la didattica in tre distinti periodi formativi:

- un primo periodo, della durata di 6-7 settimane di conoscenza reciproca tra docente titolare e studenti e di concezione, sviluppo e definizione del progetto caratterizzante il corso;
- un secondo periodo di accelerazione e immersione progettuale con il contributo del docente esterno esperto in discipline progettuali, umanistiche o tecniche, selezionato ad hoc per l'arricchimento del progetto laboratoriale;
- un terzo e conclusivo periodo di approfondimento e completamento del progetto principale.

Questo tipo di offerta formativa consente dunque di ampliare l'esperienza progettuale degli studenti, che hanno la possibilità, da una parte, di conoscere approfonditamente e confrontarsi con metodologie, visioni, poetiche e pensieri del corpo docente titolare e dall'altra di avere un'occasione di confrontarsi per un breve periodo con designer e pensatori esterni.

Arricchisce la proposta per questa coorte la possibilità offerta agli studenti di seguire alcuni seminari nel contesto delle discipline demotnoantropologiche, in particolare socio-antropologiche che consentono di acquisire conoscenze nei campi dell'antropologia culturale e della conoscenza dei patrimoni, necessarie per la miglior comprensione delle relazioni tra persone e comunità, tra comunità e patrimonio materiale e immateriale, ambientale, sociale ed economico dei contesti di progetto e d'uso.

Piano di studi

<i>insegnamenti</i>	<i>anno</i>	<i>sem.</i>	<i>cfu</i>
1° ANNO			
Laboratorio di disegno per il progetto	I	I	8
Rappresentazione digitale - modulo 2d	I	I	4
Geometria per il design	I	I	6
Storia del design	I	I	6
Modellistica per il design	I	I	6
Laboratorio di design della comunicazione 1	I	II	8
Laboratorio di design del prodotto 1	I	II	8
Rappresentazione digitale - modulo - 3d	I	II	4
Storia delle comunicazioni visive	I	II	6
*Storia dell'arte contemporanea	I	I	6
2° ANNO			
Laboratorio di design della comunicazione 2	II	I	8
Laboratorio web design e multimedia	II	I	8
Laboratorio video e multimedia	II	II	6
Semiotica per il design	II	I	6
Laboratorio di design del prodotto 2	II	II	8
Tecnologia dei materiali per il design	II	I	6
Metodi e processi di produzione	II	II	6
Economie dei progetti e dei prodotti	II	II	6
*Storia dell'architettura contemporanea	II	I+II	6
*Fisica applicata per il design	II	II	6
3° ANNO			
°Laboratorio di design della comunicazione 3	III	I	8
°Laboratorio di design della comunicazione 4	III	I	8
°Laboratorio di design della comunicazione 5	III	I	8
°Laboratorio di design del prodotto 3	III	I	8
°Laboratorio di design del prodotto 4	III	I	8

Design management e comunicazione d'impresa	III	I	6
*Critica del contemporaneo	III	I	6
Stage obbligatorio	III	II	12
Laboratorio di laurea	III	II	6
ANNO a scelta			
**Altre conoscenze utili per inserimento mondo lavoro			8
Inglese per il design – Idoneità o titolo Livello B2 - seminario	I-III		4
**Fotografia e video documentari – seminario		II	4
**Discipline demo-etno-antropologiche – seminario		II	4

° ogni studente dovrà scegliere e frequentare due tra i quattro laboratori di progetto proposti al terzo anno

* ogni studente dovrà conseguire 18 cfu sostenendo 3 su 4 esami opzionali

** ogni studente dovrà conseguire 8 cfu. Questi ultimi possono essere ottenuti seguendo seminari, svolgendo workshop o concorsi a scelta tra quelli offerti dal Corso di Studi in Design di San Marino o da altre Università, previa valutazione della Direzione

Declaratorie - Corso di laurea in Design, offerta 2024-27

Attività di base		
GEOMETRIA PER IL DESIGN	MAT/03	6 CFU
lo studente acquisisce gli strumenti fondamentali in tema di geometria piana e spaziale, di trasformazioni geometriche e topologiche e del loro utilizzo, così come gli strumenti propedeutici per la generazione e la rappresentazione di forme bi e tridimensionali e per l'identificazione di categorie (simmetrie, omologie ecc.) utili nella progettazione. Apprende i fondamentali dell'astrazione.		
TECNOLOGIA DEI MATERIALI PER IL DESIGN	ING-IND/22	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze sulle famiglie dei materiali e sulla loro evoluzione tecnologica nell'attuale contesto produttivo. Apprende e sviluppa inoltre criteri e protocolli per la scelta del materiale più adeguato alla realizzazione di uno specifico artefatto industriale o artigianale.		
LABORATORIO DI DISEGNO PER IL PROGETTO	ICAR/13	8 CFU
lo studente acquisisce, attraverso la sperimentazione delle diverse tecniche di disegno manuale (disegno a mano libera, disegno tecnico, elementi di illustrazione ecc.), regole, criteri di osservazione, rilievo, rappresentazione e narrazione degli artefatti, isolati o inseriti nello spazio costruito e naturale.		
MODELLISTICA PER IL DESIGN	ICAR/13	6 CFU
lo studente acquisisce, attraverso la sperimentazione delle diverse tecniche della modellistica, principi della lavorazione dei differenti materiali, al fine di saper selezionare la tecnica più efficace per prefigurare gli artefatti in forma di modello, astratto, concettuale o figurato e gli artefatti in scala. L'insegnamento, strumentale, affronta tematiche tecniche della modellistica classica e avanzata, che prevedono anche l'uso di strumenti digitali per la prototipazione, indagando l'ibridazione tra le aree.		
STORIA DEL DESIGN	ICAR/13	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze specifiche sulle tappe fondamentali della storia del design, tra industria e artigianato (teorie, movimenti, scuole, protagonisti, tematiche e prodotti) e sulle categorie distintive dello sviluppo della disciplina (tipologia, standard, serie, innovazione ecc.), nonché delle nuove sperimentazioni, approcci e metodologie del contemporaneo, all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche ambientali, economiche, tecnologiche, socio-culturali con un breve cenno alla nascita della società industriale, per focalizzare l'attenzione sul contemporaneo, con particolare attenzione ai contributi di innovazione nei campi delle economie circolari, filiere corte e della sostenibilità ambientale.		
STORIA DELLE COMUNICAZIONI VISIVE	ICAR/13	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze specifiche sulle tappe fondamentali della storia delle comunicazioni visive (movimenti, scuole, protagonisti e tematiche della grafica) all'interno di una visione che tiene conto delle dinamiche ambientali, economiche, tecnologiche, socio-culturali con un breve cenno alla nascita della società industriale, per focalizzare l'attenzione sul contemporaneo, con particolare attenzione ai contributi di innovazione nei campi delle economie circolari, filiere corte e della sostenibilità ambientale.		
SEMIOTICA PER IL DESIGN	M-FIL/05	6 CFU
lo studente acquisisce le conoscenze semiotiche necessarie per la comprensione e il corretto utilizzo del linguaggio dei segni in relazione al progetto di artefatti bi-tridimensionali approfondendo lo studio dei metalinguaggi.		

RAPPRESENTAZIONE DIGITALE (2D e 3D)	ICAR/17	8 CFU
<p>lo studente acquisisce conoscenze tecniche e teoriche e sperimenta, con diversi strumenti hardware e software, nei campi della rappresentazione digitale finalizzata alla gestione di immagini e testi all'interno di un artefatto grafico e, partendo dal disegno bidimensionale in uno dei moduli e dal disegno tridimensionale nel secondo modulo, sviluppa una conoscenza critica degli strumenti per la rappresentazione e/o modellazione tridimensionale e delle loro potenzialità. Si forma sulle tematiche inerenti la rappresentazione delle fasi del processo progettuale in particolare per quanto concerne la fase meta progettuale, di ideazione e traduzione dei concetti in rappresentazioni grafiche e testuali.</p>		
Attività caratterizzanti		
LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 1	ICAR/13	8 CFU
<p>lo studente acquisisce gli strumenti di base teorici, metodologici e operativi per analizzare e imparare a governare la generazione delle forme, per progettare e pianificare singoli prodotti e sistemi di prodotti attraverso esercitazioni e progetti di bassa complessità. Si approfondiscono le conoscenze di uno specifico materiale, preferibilmente naturale, e le sue potenzialità funzionali, produttive, formali e di combinazione con altri materiali. Si affrontano i temi dello sviluppo di un processo progettuale e della sua rappresentazione, dall'ideazione dell'artefatto, alla sua rappresentazione tecnica, alla realizzazione di prototipi e modelli.</p>		
LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 1	ICAR/13	8 CFU
<p>lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, conoscenze sugli aspetti elementari dell'attribuzione di forma e di qualità sensoriali agli artefatti comunicativi e sviluppa competenze sugli elementi fondamentali della composizione tipografica, sul trattamento di figure, segni, simboli, immagini e sull'impaginazione. Si affrontano i temi dello sviluppo di un processo progettuale e della sua rappresentazione, dall'ideazione dell'artefatto, alla sua rappresentazione tecnica, alla realizzazione di prototipi e modelli.</p>		
LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 2	ICAR/13	8 CFU
<p>lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di progettare prodotti con vincoli predefiniti (sostenibilità ambientale e sociale, filiera corta, tecnologia, costo, segmento di mercato, operatività, ergonomia, consumi di energia e materiali ecc.) e di studiarne lo sviluppo a partire dal brief iniziale e dalla riflessione sul senso del progetto e sulla responsabilità sociale e ambientale del progettista nella filiera produttiva e di consumo. Si approfondiscono i temi della rappresentazione concettuale sino al dettaglio tecnico.</p>		
LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 2	ICAR/13	8 CFU
<p>lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di individuare il senso, l'intensità, il rapporto tra aspetti lineari-logici ed espressivi nonché la gerarchia degli elementi costitutivi del progetto grafico, valutandone l'efficacia in relazione allo scopo della comunicazione. Si approfondiscono i temi della rappresentazione e impaginazione tecnica di un'idea nei vari formati e con vari strumenti, in relazione al senso del progetto e alla responsabilità sociale e ambientale del progettista nella filiera produttiva e di consumo.</p>		
LABORATORIO VIDEO E MULTIMEDIA	L-ART/06	6 CFU
<p>lo studente acquisisce conoscenze sulla progettazione video, acquisendo competenze tecnologiche, con particolare attenzione agli strumenti multimediali coerenti con gli obiettivi del brief dato, ai canali di comunicazione preferenziali, agli utenti cui il prodotto è rivolto. Si approfondiscono temi nell'ambito del trattamento e del montaggio video e si sperimentano linguaggi e regole mediante esercitazioni.</p>		

LABORATORIO WEB DESIGN E MULTIMEDIA	INF/01	8 CFU
lo studente acquisisce le conoscenze di base sul panorama tecnologico-comunicativo contemporaneo e le competenze di impostazione grafica di artefatti digitali di bassa e media complessità, nonché la capacità di applicare i software per la progettazione nel web e per le interfacce multimediali. Acquisisce le basi di design dei servizi.		
ECONOMIE DEI PROGETTI E DEI PRODOTTI	ING-IND/35	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze per la determinazione della struttura e della analisi dei costi dei prodotti industriali o artigianali, con particolare attenzione alle ricadute sociali e ambientali, alle filiere corte, all'economia circolare, trasformativa e informale e alla selezione dei materiali in base all'impronta ambientale e sociale. Si analizzano le fasi del processo dal costo di produzione al prezzo di vendita, con attenzione alla valutazione economica delle scelte progettuali, nonché ai criteri e modalità di valutazione dei compensi del designer.		
DESIGN MANAGEMENT E COMUNICAZIONE D'IMPRESA	SECS-P/08	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze sul ruolo del progettista e sul rapporto con le altre componenti della struttura organizzativa in diverse tipologie di impresa e in differenti settori. Acquisisce inoltre conoscenze sulle tecniche e sugli strumenti della comunicazione d'impresa, analogiche e digitali, con particolare riguardo al ruolo degli attori della filiera, ai media coinvolti, ai processi di valorizzazione e promozione.		
Attività affini e integrative		
LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 3	ICAR/13	8 CFU
lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di elaborare concetti spaziali nei quali integrare arredi, prodotti o sistemi di prodotti complessi (per numero elevato di componenti e collegamenti, per la presenza di parti mobili, d'illuminazione, impiantistiche e per gli aspetti relazionali ed espressivi) con una particolare attenzione agli aspetti della sperimentazione della componente materica, spaziale e performativa degli oggetti. Si approfondiscono alcuni aspetti inerenti contesti di relazione tra le persone, lo spazio privato e lo spazio pubblico.		
LABORATORIO DI DESIGN DEL PRODOTTO 4	ICAR/13	8 CFU
lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di elaborare prodotti o sistemi di prodotti complessi (per numero elevato di componenti e collegamenti, per la presenza di parti mobili, per gli aspetti relazionali ed espressivi, per l'articolazione del ciclo di vita ecc.) con una particolare attenzione agli aspetti della sperimentazione della componente materica, spaziale e performativa degli oggetti. Si approfondiscono alcuni aspetti inerenti la produzione industriale, l'economia circolare e l'impronta ambientale del processo e del prodotto, con una particolare attenzione agli aspetti tecnico-produttivi ed economici.		
LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 3	ICAR/13	8 CFU
lo studente acquisisce, mediante esercitazioni progettuali, la capacità di realizzare autonomamente progetti grafici con elementi di tipografia, illustrazione, layout, sistemi di segni e rappresentazione di idee o informazioni, destinati alla comunicazione in molteplici media, in ambito sociale e d'impresa.		
LABORATORIO DI DESIGN DELLA COMUNICAZIONE 4	ICAR/13	8 CFU
lo studente acquisisce, mediante esercitazioni, la capacità di realizzare autonomamente progetti di comunicazione non convenzionale, attraverso l'impiego di tipografia, illustrazione, layout, sistemi di segni per rappresentare idee e informazioni in ambito sociale, culturale e d'impresa.		
METODI E PROCESSI DI PRODUZIONE	ING-IND/14	6 CFU

lo studente acquisisce conoscenze sui metodi e le tecniche di lavorazione dei diversi materiali, sul loro comportamento a sollecitazioni e deformazioni, con particolare attenzione nei confronti dei processi tecnologici e dei sistemi di produzione.		
STORIA DELL'ARCHITETTURA CONTEMPORANEA	ICAR/18	6 CFU
lo studente acquisisce strumenti di base e conoscenze sulle principali teorie, poetiche, protagonisti delle vicende più significative dell'architettura dei secoli XX e XXI con approfondimento sul design d'interni e sulle varie discipline, linguaggi ed espressioni che pongono in relazione l'architettura con il design e l'artigianato.		
STORIA DELL'ARTE CONTEMPORANEA	L-ART/03	6 CFU
lo studente acquisisce strumenti di base e conoscenze sulle principali teorie, poetiche, protagonisti delle vicende più significative dell'arte del secolo scorso; sono approfonditi inoltre i movimenti – dall'Art Nouveau alle avanguardie storiche – e le espressioni artistiche dai primi del '900 a oggi.		
CRITICA DEL CONTEMPORANEO	ICAR/13	6 CFU
lo studente acquisisce conoscenze sui lineamenti teorici, storico-critici, metodologici e contestuali relativi ad alcuni nodi teorici e critici della disciplina del design contemporaneo. All'interno di un'ampia contestualizzazione, si indagano le problematiche progettuali generali, l'impatto ambientale e sociale dei processi, i caratteri degli approcci e delle metodologie, l'emergere di specifici protagonisti, la relazione con lo sviluppo tecnologico, dei contesti ambientali, sociali e di consumo. Viene dato peso all'esperienza multisensoriale attiva nello studio degli approcci e delle metodologie più innovative e sperimentali del contemporaneo anche in relazione ai concetti di interspecie e del più che umano. Lo studente affronta un approccio transdisciplinare e multiscale al design che abbraccia processi, strategie, ecosistemi. Con ruoli di facilitatore		
FISICA APPLICATA PER IL DESIGN	ING-IND/14	6 CFU
lo studente apprende le conoscenze di base dei fenomeni fisici utili nella progettazione (negli ambiti della meccanica, termodinamica, ottica e acustica), attraverso lo studio di esempi applicativi. Acquisisce inoltre conoscenze sui metodi di progettazione e sull'analisi strutturale dei prodotti, attraverso l'approfondimento dal punto di vista fisico e meccanico dei prodotti esistenti.		
Altre attività formative		
PROVA FINALE – LABORATORIO DI TESI		6 CFU
lo studente dimostra, mediante l'elaborazione di un progetto, di aver acquisito al termine del percorso triennale la capacità di impostare e gestire autonomamente un processo progettuale e di avere acquisito le conoscenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro. Una serie di incontri con il corpo docente contribuisce all'arricchimento e confronto con lo studente sulla proposta progettuale.		
INGLESE PER IL DISEGNO INDUSTRIALE – SEMINARIO E RICONOSCIMENTO IDONEITÀ O CERTIFICAZIONE LIVELLO B2	L-LIN/12	4 CFU
lo studente acquisisce autonomamente presso Ente qualificato, un titolo attestante il livello B2 della lingua inglese entro la conclusione del percorso formativo, o, allo scopo di approfondire la conoscenza della lingua applicata alle discipline del design, può frequentare lezioni o seminari in lingua inglese su argomenti e problematiche relative alla produzione e alla comunicazione di progetti, per ottenere l'idoneità della lingua a livello B2.		
STAGE (obbligatorio)		12 CFU
lo studente conduce un'esperienza di lavoro presso un'azienda o uno studio professionale di settore per una più appropriata comprensione dei meccanismi dell'attività professionale.		
SEMINARI DI ANTROPOLOGIA PER IL DESIGN	M-DEA/01	4 CFU
Lo studente acquisisce le conoscenze nei campi dell'antropologia culturale e della conoscenza dei patrimoni demo-etno-antropologici necessarie per la miglior comprensione delle relazioni tra persone e comunità, tra comunità e patrimonio materiale e immateriale, ambientale, sociale ed economico dei contesti di progetto e uso		

FOTOGRAFIA E VIDEO DOCUMENTARI		4 CFU
Lo studente acquisisce le conoscenze di base, nei campi della fotografia e del video documentario, necessarie per la realizzazione di una proposta di cortometraggio che indagli le relazioni tra persone e comunità, tra comunità e patrimonio materiale e immateriale, ambientale, sociale ed economico dei contesti di progetto e uso		