

Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Corso di laurea magistrale in Design

Declaratorie insegnamenti

Coorte 2015-17

Critica del design contemporaneo

ssd 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. All'interno di un'ampia contestualizzazione, vengono indagate le problematiche progettuali generali, i caratteri dell'evoluzione tipologica, l'emergere di specifici protagonisti, la relazione con lo sviluppo tecnologico, dei contesti sociali e di consumo.

Teorie e tecniche dell'interazione e della rappresentazione

ssd ICAR/17 – 8 cfu

Lo studente acquisisce nozioni di base per la rappresentazione e la progettazione di interfacce digitali e sistemi interattivi. I temi e le metodologie per la definizione dei modelli concettuali per lo sviluppo del prodotto e dell'interfaccia interattiva sono affrontati in maniera teorica e pratica aiutando lo studente a formulare modelli logici e funzionali di oggetti e sistemi complessi.

Human factors

ssd M-PSI/01 – 6 cfu

L'insegnamento si propone di fornire alcune nozioni fondamentali di Human Factor attraverso lo studio e l'applicazione di principi e metodi di ergonomia cognitiva alla progettazione di prodotti e servizi. Lo studente acquisisce conoscenze sui processi cognitivi, in particolare sull'apprendimento, la percezione visiva, l'attenzione, la memoria e la reattività nell'uso degli oggetti e delle interfacce fisiche e visive.

Laboratorio di hybrid media design

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce competenze sulla progettazione dei nuovi linguaggi visivi derivanti dall'ibridazione dei diversi media, con particolare riguardo alla progettazione grafica in movimento, ai principi di identità visiva dinamica e alle tecniche gestione di informazioni complesse, sviluppando criteri di scelta consapevoli riguardo alle corrette soluzioni metodologiche, progettuali e linguistiche.

Laboratorio di video

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce in maniera approfondita le necessarie conoscenze per dominare le regole del linguaggio del motion design e delle sue declinazioni, dalla grammatica cinematografica a quella televisiva, dalla cinematica alla teoria del montaggio. Non secondariamente, lo studente acquisisce la capacità di gestire e confrontarsi con contesti produttivi nei quali intervengono varie professionalità.

Laboratorio di motion 1

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce competenze sui principi fondamentali del motion graphic design sia dal punto di vista del processo progettuale sia da quello tecnico maturando le scelte necessarie per gestire le varie fasi di una produzione, comprendere il rapporto che lega suono e immagine e realizzare animazioni grafiche con le tecniche di base.

Laboratorio di motion 2

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente approfondisce le competenze sul motion graphic design con una maggiore complessità narrativa e di elaborazione tecnologica. Sviluppa le capacità progettuali a confronto con le specifiche esigenze dei diversi media impiegati, con le possibilità di integrazione multimodali ed è stimolato a procedere nella realizzazione di produzioni animate sperimentando un approccio personale e originale.

Laboratorio di Interaction design

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce un metodo per il design dell'interazione, applicandolo allo sviluppo di prodotti fisici e virtuali, verificando il progetto in contesti spaziali semplici. L'accessibilità, la prototipazione e la simulazione dell'interazione sono parte integrante del percorso didattico del laboratorio. Lo studio base dei linguaggi di programmazione e l'utilizzo di tecnologie di prototipazione digitale come Arduino, sono requisiti di base che lo studente deve acquisire all'interno dell'insegnamento.

Laboratorio design del prodotto 1

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce una base teorica e pratica per affrontare i temi del design come processo, sviluppando criteri di scelta nella definizione di tutti gli elementi che concorrono alla progettazione di prodotti per l'industrial design. Lo studio dell'interfaccia uomo-macchina, il rapporto tra gli aspetti ergonomici e i principi base dell'usabilità sono capacità progettuali che lo studente deve acquisire nell'ambito delle esercitazioni pratiche nell'insegnamento.

Laboratorio design del prodotto 2

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce nozioni e metodi avanzati per controllare il progetto di oggetti complessi, partendo dalla definizione della user experience, fino a sviluppare le capacità per valutare le implicazioni logiche, fisiche e interattive e gli accorgimenti ergonomici che concorrono alla stesura di un progetto. Le basi teoriche e pratiche della disciplina del progetto di oggetti che interagiscono in contesti a diversa scala, sono nozioni che lo studente deve acquisire durante lo svolgimento dell'esercitazioni teoriche e pratiche dell'insegnamento.

Laboratorio design di sistemi interattivi per informazione

ssd ICAR/13 – 8 cfu

Lo studente acquisisce la capacità di gestire e progettare sistemi relazionali e interattivi legati alla comunicazione e al product design, nonché la capacità di gestire ambienti simulativi del progetto in contesti di media dimensione. Lo studio avanzato dei linguaggi di programmazione per la grafica come Processing e Javascript, l'utilizzo di tecnologie di prototipazione digitale come Arduino, sono requisiti che lo studente deve acquisire all'interno dell'insegnamento.

Semiotica degli artefatti

ssd M-FIL/05 – 6 cfu

Lo studente acquisisce le conoscenze semiotiche necessarie per la comprensione e il corretto utilizzo del linguaggio dei segni in movimento approfondendo lo studio dei metalinguaggi televisivo e cinematografico e il loro rapporto con il testo. Attende alla conoscenza della semiotica delle immagini, del suono, dei gesti e del video con particolare riguardo alla narrazione dei nuovi media.

Storia della motion graphic

ssd L-ART/03 – 6 cfu

Lo studente acquisisce le nozioni per la conoscenza del processo storico attraverso il quale si sono evoluti il linguaggio e le tecniche della motion graphics. Si approfondisce l'analisi critica degli elementi funzionali delle produzioni quali le tecniche impiegate, il montaggio, il sonoro, gli effetti speciali. Si indaga in particolare la ricerca contemporanea nel campo della motion graphics attraverso l'analisi delle produzioni e degli autori più significativi.

Tecnologie e processi dell'interazione

ssd ING-INF/05 – 6 cfu

Lo studente acquisisce le competenze per l'organizzazione delle informazioni, approfondendo la loro presentazione secondo tecniche narrative specifiche quali script e sceneggiatura. Sviluppa le capacità per la realizzazione di progetti di grafica generativa attraverso l'introduzione di variabili all'interno del progetto di interaction design. Lo studente sarà portato a confrontarsi, in tali contesti, con l'utilizzo di processi di interazione con l'utente.

Storia e pratiche di comunicazione del progetto

ssd SPS/08 – 6 cfu

Lo studente acquisisce conoscenze relative alle differenti forme espressive e progettuali contemporanee, dall'arte all'architettura alla moda, e alle loro interazioni nella determinazione di comuni o confrontabili ricerche e linguaggi. Si approfondisce l'analisi del linguaggio video come forma di narrazione del progetto e la sua conoscenza attraverso piattaforme di condivisione.

Fondamenti di sound design

ssd INF/01 – 6 cfu

Lo studente acquisisce le competenze per l'utilizzo narrativo del suono attraverso il dialogo tra forme e suoni. Lo studente sviluppa le conoscenze sulla sincronizzazione fra suono/immagini/voce e sulla costruzione delle enfasi narrative attraverso effetti sonori. Si forniscono elementi di base sulla composizione musicale per strutture narrative e per strutture interattive. Il progetto suono richiede nozioni tecniche per l'uso degli strumenti software che lo studente deve acquisire nel corso dell'insegnamento.

Materiali e innovazione per il design

ssd ING-IND/16 – 6 cfu

Lo studente acquisisce conoscenze avanzate sui materiali e la loro evoluzione tecnologica nell'attuale contesto produttivo. Partendo dai materiali tradizionali impiegati in ambito prototipale, si arriverà ad analizzare scenari di utilizzo dei nuovi materiali intelligenti per lo sviluppo di artefatti interattivi. Lo studio degli strumenti di prototipazione rapida e l'esperienza in laboratorio modelli, permetteranno allo studente di acquisire gli strumenti per affrontare lo sviluppo di prototipi funzionanti di oggetti di media complessità.

Economia delle industrie culturali

ssd SECS-P/06 – 6 cfu

Obiettivo dell'insegnamento è quello di fornire agli studenti strumenti teorici e metodologici per comprendere la dimensione economica e gestionale dei settori design-based. Lo studente acquisisce nozioni relative ai principali processi di sviluppo, commercializzazione e marketing del prodotto e dei servizi acquisendo competenze relative al funzionamento dei mercati e delle imprese che si occupano di progetto e cultura.