

La seguente curriculum map, prevista nella procedura UNICAM per l'elaborazione dell'offerta formativa, è lo strumento utilizzato per la verifica della convergenza tra risultati di apprendimento attesi per la singola attività formativa e risultati di apprendimento attesi per il CdS. Una volta definiti collegialmente i risultati di apprendimento per il CdS, ogni docente definisce i risultati di apprendimento per l'attività formativa che gli è stata affidata e verifica a quale o a quali risultati di apprendimento del CdS contribuisce. La visione d'insieme permette di verificare che tutti i risultati di apprendimento attesi per il CdS trovino effettivo riscontro in una o più attività formative. In considerazione che alcuni risultati di apprendimento, in particolare quelli definiti dal descrittore D4 (abilità comunicative) ed in parte dal D5 (capacità di apprendimento), sono difficilmente riferibili ad attività disciplinari, l'Ateneo, per mezzo del Presidio di Qualità, ha elaborato un apposito programma di sviluppo delle competenze trasversali con percorsi diretti principalmente a accrescere abilità comunicative e capacità di apprendimento. Tali percorsi saranno proposti a tutti gli studenti e potranno essere riconosciuti nell'ambito delle attività a scelta dello studente. La CM è quindi da ritenersi coerente anche se le attività disciplinari non intersecano, o intersecano marginalmente, i descrittori D4 e D5, in quanto tali descrittori saranno soddisfatti dalle attività trasversali

<b>CURRICULUM MAP</b>	
<b>Risultati di apprendimento attesi del Corso di studio</b>	
<b>D1 - Conoscenza e capacità di comprensione</b>	- impostare criticamente e risolvere specifiche tematiche progettuali attraverso l'elaborazione di concept di prodotti innovativi fino alla loro produzione industriale con un alto grado di specializzazione, sapendo stabilire le corrette relazioni fra concezione formale e i requisiti funzionali, morfologici, simbolici, linguistici, tecnico e costruttivi che concorrono alla piena realizzazione e funzionamento del prodotto nel rispetto del programma stabilito, dei processi produttivi e delle esigenze dei destinatari del progetto stesso;
	- stabilire ed integrare nel contesto territoriale, economico e produttivo di riferimento le corrette relazioni tra il progetto e le più avanzate soluzioni innovative tecnologiche e industriali disponibili sul mercato;
	- approfondire la storia e la cultura del design e la storia delle arti visive nel suo intero sviluppo ed in particolare i lineamenti portanti della ricerca contemporanea del disegno industriale e dei movimenti artistici ad esso riferibili.
<b>D2 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione</b>	- progettare soluzioni innovative che richiedono il ricorso all'applicazione dell'interdisciplinarietà;
	- cogliere in anticipo ed interpretare le trasformazioni in atto nella società, i fattori sociali e culturali dello sviluppo economico, la formazione e la richiesta della domanda, la struttura imprenditoriale, le tecnologie ed i processi di produzione degli oggetti, i trasferimenti di tecnologie da settori esterni, le capacità tecniche e gestionali necessarie per la pianificazione del prodotto di serie;
	- usare la propria creatività per sviluppare idee, metodi, strumenti di intervento, per migliorare la qualità della vita attraverso la visione di nuovi scenari socio-culturali e tecnologici e di nuove tendenze socio-comportamentali;



<b>CURRICULUM MAP</b> <b>Risultati di apprendimento attesi del Corso di studio</b>	
	- usare il proprio discernimento di designer, secondo un rigore teorico e metodologico, per operare in presenza di situazioni complesse, incertezze tecniche e informazioni incomplete, attraverso l'analisi e la valutazione di alternative progettuali.
	- eseguire lo sviluppo esecutivo di progetti di artefatti complessi sviluppati alle diverse scale di approfondimento, da quelle generali a quelle di dettaglio, sapendone controllare tutte le implicazioni in ordine a problemi di concezione formale, funzionale, tecnica e produttiva;
	- eseguire un progetto di design e saperne valutare i problemi di attuazione, l'uso delle risorse impiegabili nel ciclo produttivo in termini sia energetici che ambientali, i problemi di impatto ambientale del ciclo di vita di un prodotto e le sue ricadute, in termine di sostenibilità ambientale, dei sistemi di produzione e consumo;
	- redigere un progetto di design applicando le metodologie di intervento più appropriate in modo da definire con precisione il relativo programma di sviluppo e realizzazione;
	- condurre una ricerca scientifica di carattere storico-critico-tecnologica corredata da una adeguata bibliografia.
<b>D3 - Autonomia di giudizio</b>	- identificare, selezionare, elaborare, interpretare, simulare e valutare criticamente dati ed informazioni necessari per risolvere problemi, condurre analisi appropriate, progettare l'artefatto nei suoi elementi, parti e componenti non solo all'interno del contesto di appartenenza, ma anche all'interno di un contesto ambientale più ampio secondo un modello di sviluppo sostenibile.
	- sviluppo della capacità di lavorare in gruppo
	- selezionare le informazioni rilevanti
	- definire una strategia di intervento
	- motivare le proprie soluzioni e giustificare, anche dialetticamente, le scelte effettuate
	- prendere coscienza delle implicazioni etiche delle azioni intraprese e della responsabilità sociale della professione intellettuale.



<b>CURRICULUM MAP</b> <b>Risultati di apprendimento attesi del Corso di studio</b>	
<b>D4 - Abilità comunicative</b>	- comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni progettuali ad altri interlocutori specialisti (operatori del processo industriale) e non (committenza pubblica e privata)
	- gestire e rispondere ad osservazioni e punti di vista critici degli altri interlocutori
	- operare efficacemente come leader di un gruppo che può essere composto da persone competenti in diverse discipline a differenti livelli
	- lavorare e comunicare efficacemente in contesti nazionali e internazionali.
<b>D5 - Capacità di apprendimento</b>	-sviluppare una metodologia di apprendimento relativa alla "cultura del progetto"
	- sviluppare una capacità di apprendimento sufficiente per una formazione permanente continua
	- sviluppare un ragionamento logico che, a seguito di precise ipotesi, porti alla conseguente dimostrazione di una tesi

ATTIVITA' FORMATIVE  
LM-12 DESIGN COMPUTAZIONALE

	LAB. Progettazione dell'interazione 1° ANNO	Cultura e storia dell'innovazione del design contemporaneo 1° ANNO	Internet delle cose e principi di physical computing 1° ANNO	LAB. Design multimediale 1° ANNO	LAB. Modellazione 3D per il design 1° ANNO	LAB. Design interattivo 2° ANNO	Design per l'innovazione 2° ANNO	LAB. Design del prodotto e nuove tecnologie digitali 2° ANNO	Prototipazione, reverse engineering e principi di robotica 2° ANNO	Lingua inglese livello B2
D1 Conoscenza e capacità di comprensione	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
D2 Capacità di applicare conoscenza e comprensione	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
D3 Autonomia di giudizio	X			X	X	X		X		
D4 Abilità comunicative				X						X
D5 Capacità di apprendimento		X	X			X		X		