



**POLITECNICO  
DI TORINO**

**REGOLAMENTO DIDATTICO**  
**Corso di laurea di 1°livello**  
**in**  
**DESIGN E COMUNICAZIONE VISIVA**

**Dipartimento di Architettura e Design**  
**Collegio di Design**

Anno accademico **2018/2019**

Emanato con D.R. n. 566 del 05/06/2018

## INDICE

<b>Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali</b> .....	1
<b>1.1 Obiettivi formativi specifici</b> .....	1
<b>1.2 Sbocchi occupazionali e professionali</b> .....	1
<b>1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)</b> .....	3
<b>Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio</b> .....	5
<b>Art. 3 - Piano degli studi</b> .....	6
<b>3.1 Descrizione del percorso formativo</b> .....	6
<b>3.2 Attività formative programmate ed erogate</b> .....	6
<b>Art. 4 - Gestione della carriera</b> .....	7
<b>Art. 5 - Prova finale</b> .....	8
<b>Art. 6 - Rinvii</b> .....	10
<b>6.1 Regolamento studenti</b> .....	10
<b>6.2 Altri regolamenti</b> .....	10

## Art. 1 - Obiettivi formativi specifici e sbocchi occupazionali

### 1.1 Obiettivi formativi specifici

Il Corso di Laurea in Design e Comunicazione Visiva forma un "designer laureato di primo livello": una figura di progettista con sensibilità multidisciplinare in grado di collaborare con i diversi saperi specialistici legati al progetto, alla produzione e al mercato dei nuovi prodotti d'uso, fisici o grafici/multimediali.

Il laureato in Design e Comunicazione Visiva è in grado di elaborare concept grafici, di prodotto e di servizi che siano innovativi e che tengano conto dell'uomo come generatore delle esigenze e come utilizzatore finale, nonché dell'ambiente inteso come contesto storico, sociale, culturale, economico e naturale nel quale i prodotti vengono utilizzati.

Il laureato in Design e Comunicazione Visiva è in grado di collaborare con specialisti delle aree tecnico-scientifiche e umanistiche (che informano anche la multidisciplinarietà delle differenti aree di apprendimento del Corso di Laurea), nel confronto, in campo progettuale, sui temi dei materiali e della produzione, della sostenibilità ambientale, del rapporto con la storia, della valutazione economica, della psicologia dei consumi, dell'ergonomia cognitiva e della comunicazione-rappresentazione.

Due le figure professionali formate dal Corso di Laurea: DESIGNER DI PRODOTTO e DESIGNER GRAFICO E VIRTUALE.

Nel percorso formativo viene dedicata particolare attenzione ai nuovi comportamenti e al significato dei processi di produzione (anche artigianali) rispetto alle tematiche trasversali:

- la **SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE**, pre-requisito di ogni attività, è un ambito importante del CdL per progettare e produrre secondo le linee guida dell'ecodesign sia per il Designer di Prodotto che per il Designer Grafico e Virtuale;
- il **SOCIALE**, tematica storicamente molto presente sul territorio piemontese, negli ultimi anni sta caratterizzando il CdL. L'ambito sta riscuotendo grande interesse a livello professionale ed economico, ciò è dimostrato dalla nascita di molte realtà associative che si occupano di interventi educativi e di assistenza (associazioni culturali e cooperative di tipo B, fondazioni) o di reinserimento lavorativo a soggetti vulnerabili (disabilità, povertà e grave emarginazione adulta);
- una delle declinazioni attuali del design considera il progetto fondamentale per la valorizzazione dei **BENI CULTURALI**. Si tratta di un ambito dinamico e multidisciplinare in cui il Designer di Prodotto o il Designer Grafico & Virtuale è in grado di agire a livello strategico, di processo e prodotto attraverso le competenze tipiche del design, quali per esempio l'allestimento, il lighting design e la comunicazione per i beni culturali;
- una tematica di grande interesse affrontata nel CdL è legata al **DIGITAL**. Con questo termine si considerano i temi relativi al digital manufacturing, ai fablab o ai maker. È indubbio che il mondo produttivo stia virando ampiamente verso logiche processuali di tipo digitale, mondo in cui le competenze del design possono essere utili per la progettazione di prodotti, di interfacce comunicative ma anche di processi funzionali.

### 1.2 Sbocchi occupazionali e professionali

Di seguito sono riportati i profili professionali che il Corso di Studio intende formare e le principali funzioni e competenze della figura professionale.

<b>Il profilo professionale che il CdS intende formare</b>	<b>Principali funzioni e competenze della figura professionale</b>

<p><b>Designer di prodotto</b></p>	<p><b>FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO:</b> Il Designer di prodotto è un progettista che conosce il valore culturale e strategico del design e il significato di tecnologia appropriata, in grado di configurare e gestire l'attività di progettazione e produzione del prodotto industriale, attento alle questioni dell'etica, del bene culturale e della sostenibilità ambientale.</p> <p><b>COMPETENZE ASSOCIATE ALLA FUNZIONE:</b> Il designer di prodotto riconosce, descrive e interpreta i problemi posti dal contesto e dal comportamento dell'utente al fine di proporre approcci e soluzioni progettuali appropriate attraverso un concept di prodotto, di sistema-prodotto o di servizio; si confronta con le competenze dell'area delle scienze della produzione al fine di verificare la coerenza costruttiva, tecnologica e produttiva del progetto. Il Designer di prodotto partecipa alle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione del prodotto industriale:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- definizione degli scenari e specifiche (brief) di prodotto;</li><li>- esplorazione del mercato e dell'innovazione;</li><li>- ideazione delle soluzioni progettuali, rappresentazione e comunicazione di tali soluzioni;</li><li>- progettazione esecutiva;</li><li>- modellazione tradizionale, computerizzata e avanzata (RP);</li><li>- assistenza all'ingegnerizzazione, prototipazione, testing;</li><li>- assistenza alla programmazione e realizzazione produttiva;</li><li>- gestione e promozione del progetto e del prodotto sul mercato (product marketing &amp; communication).</li></ul> <p><b>SBOCCHI PROFESSIONALI:</b> Imprese di produzione industriali e artigianali di beni manifatturieri, imprese di servizi, studi professionali di progettazione, attività progettuali e produttive nell'ambito dei beni culturali, musei e fondazioni, nelle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione del prodotto, sistema-prodotto o servizio.</p>
<p><b>Designer di prodotto grafico e virtuale</b></p>	<p><b>FUNZIONE IN UN CONTESTO DI LAVORO:</b> Il Designer di prodotto grafico e virtuale è un progettista che conosce il valore culturale e strategico del design, in grado di configurare e gestire l'attività di progettazione e produzione del prodotto di comunicazione nella sua totalità, attento alle questioni dell'etica, del bene culturale e della sostenibilità ambientale. Il Designer di prodotto grafico e virtuale è in grado non solo di gestire il processo formale dell'oggetto di comunicazione (reale e/o virtuale), ma di mediare le ragioni della ricerca e dell'innovazione tecnologica (soprattutto nel settore dell'ICT), del mercato e della produzione.</p> <p><b>COMPETENZE ASSOCIATE ALLA FUNZIONE:</b> Il Designer grafico e virtuale interpreta e divulga i contenuti; definisce, sceglie e gestisce progettualmente i linguaggi e gli strumenti più adatti alla diffusione e trasmissione delle diverse tipologie di messaggio; si confronta all'interno di gruppi interdisciplinari, anche molto diversi, che riguardano l'area dell'arte, delle</p>

	<p>scienze della produzione, della psicologia e della cultura umanistica. Conduce tutte le attività legate alle fasi di ingegnerizzazione del processo produttivo dei prodotti di comunicazione nei settori del web design, dell'editoria tradizionale e informatizzata e della comunicazione multimediale.</p> <p>Il Designer grafico e virtuale partecipa alle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione del prodotto industriale:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- definizione degli scenari e specifiche (brief) di prodotto grafico e virtuale;</li> <li>- esplorazione del mercato e dell'innovazione;</li> <li>- ideazione delle soluzioni progettuali, rappresentazione e comunicazione di tali soluzioni;</li> <li>- progettazione esecutiva;</li> <li>- modellazione tradizionale e computerizzata;</li> <li>- assistenza all'ingegnerizzazione e prototipazione;</li> <li>- assistenza alla programmazione e realizzazione produttiva;</li> <li>- gestione e promozione del progetto e del prodotto sul mercato (product marketing &amp; communication).</li> </ul> <p>SBOCCHI PROFESSIONALI: Studi grafici professionali, aziende del comparto tipografico, agenzie pubblicitarie, di web-design e di interaction-design, case editrici, enti e organizzazioni pubbliche e private negli ambiti dei beni culturali, del sociale e della sostenibilità ambientale, nelle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione del prodotto/sistema-prodotto grafico e virtuale, o servizio.</p>
--	---

<b>Preparazione per la prosecuzione degli studi</b>	<b>Conoscenze necessarie per la prosecuzione degli studi</b>
---	--

<b>Proseguimento degli studi nella Laurea Magistrale della Classe LM 12 - Design</b>	<p>Il laureato di primo livello deve: - possedere le conoscenze e le metodologie progettuali di base del Design e della Comunicazione Visiva; - essere in grado di approfondire gli aspetti teorici e metodologici delle diverse fasi del processo di definizione e realizzazione del prodotto, con capacità di riconoscere, affrontare e gestire possibili aspetti e contenuti innovativi.</p>
--	---

### 1.3 Profili professionali (codifiche ISTAT)

Con riferimento agli sbocchi professionali classificati dall'ISTAT, un laureato di questo Corso di Studio può intraprendere la professione di:

<b>Codice ISTAT</b>	<b>Descrizione</b>
3.1.3.7.1	Disegnatori tecnici

<b>3.1.3.7.2</b>	Disegnatori tessili
<b>3.1.3.7.3</b>	Rilevatori e disegnatori di prospezioni

## Art. 2 - Requisiti di ammissione al Corso di Studio

---

Per l'ammissione al Corso di Laurea occorre essere in possesso del titolo di scuola secondaria superiore richiesto dalla normativa in vigore o di altro titolo di studio conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, nonché il possesso o l'acquisizione di un'adeguata preparazione iniziale.

Il numero degli studenti ammissibili è definito annualmente dagli Organi di Governo in base alla programmazioni locale, tenuto conto delle strutture e del rapporto studenti docenti.

Per l'immatricolazione al corso di laurea è richiesto il sostenimento di un test di ammissione (TIL - D Test in Laib Design) somministrato esclusivamente presso i laboratori informatici, in Italia e all'estero, in più date, come indicato nelle pagine del sito dedicate all'orientamento. La soglia minima per l'inserimento in graduatoria è fissata in un punteggio pari al 20% del totale; la soglia che garantisce l'immatricolazione è fissata in un punteggio maggiore o uguale al 60% del totale. I candidati con un punteggio inferiore potranno attendere la predisposizione della graduatoria finale, al termine di tutte le sessioni di test, oppure sostenere nuovamente il TIL-D in una o più sessioni successive. In questo caso il risultato dell'ultima prova annulla quello precedentemente acquisito. L'immatricolazione sugli eventuali posti residui avverrà in ordine di graduatoria, fino ad esaurimento dei posti disponibili.

La prova consiste nel rispondere a 42 quesiti in h. 1.30, i quesiti sono suddivisi in 4 sezioni relative a 4 diverse aree disciplinari: logica e matematica, comprensione del testo, cultura generale e cultura del progetto. I quesiti posti in quest'ultimo ambito servono a verificare l'attitudine ad affrontare in modo critico alcuni temi correlati all'attività del progetto. Senza richiedere conoscenze specifiche del corso di laurea, i quesiti tendono infatti ad accertare la sensibilità e l'interesse dei candidati verso le tematiche della sostenibilità ambientale e i 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile - Sustainable Development Goals, SDGs dell'Agenda 2030 (come il ciclo di vita di prodotti/servizi e riduzione degli impatti ambientali per il perseguimento di uno Sviluppo Sostenibile), della cultura tecnologica (come le conoscenze sul come e sul perché si realizzano i prodotti in relazione al loro uso sociale e come comprendere il rapporto forma/funzione/materiali), della storia del progetto (come la storia dell'architettura, del design, della comunicazione visiva e della grafica e il saper collocare in una determinata fase storica-culturale edifici, prodotti e interventi grafici), e della rappresentazione (come la verifica dell'attitudine a mettere in relazione la spazialità degli oggetti con la loro rappresentazione - bidimensionale e tridimensionale - e a verificare requisiti minimi di conoscenza dei codici dei linguaggi grafico-tecnici).

L'essere in possesso dei certificati SAT, GRE e GMAT, con i punteggi indicati nell'apposita sezione alla pagina <http://orienta.polito.it/>, esonera dalla prova.

Gli studenti con titolo estero devono essere in possesso, all'atto dell'immatricolazione, del certificato di lingua italiana almeno di livello B1.

Per ogni informazione relativa alla procedura di immatricolazione e di iscrizione alla prova, si rimanda allo specifico bando di selezione consultabile nell'apposita sezione alla pagina <http://orienta.polito.it/>.

Ulteriori informazioni possono essere reperite alla pagina <http://apply.polito.it/> e alla specifica sezione dedicata agli studenti internazionali <http://international.polito.it/it/ammissione>.

## Art. 3 - Piano degli studi

---

### 3.1 Descrizione del percorso formativo

Il Corso di Laurea è organizzato in:

- FORMAZIONE COMUNE
- FORMAZIONE CARATTERIZZANTE

La didattica di entrambi i blocchi è strutturata in laboratori (da 2 a 4 discipline compresenti): disciplinari quelli relativi alla cultura di base, interdisciplinari quelli che si occupano dello sviluppo del progetto.

#### FORMAZIONE COMUNE

I laboratori disciplinari di Rappresentazione e Storia sono previsti al primo anno e al primo semestre del secondo anno; obiettivo l'ottimizzazione delle conoscenze disciplinari un tempo offerte dai corsi singoli e la creazione di ulteriori occasioni di riflessione.

I laboratori progettuali metodologici interdisciplinari si sviluppano invece in sequenza negli anni dal primo al terzo, in linea con la metodologia formativa per cui gli studenti imparano a controllare e a gestire gradi crescenti di complessità della domanda progettuale: dal "Come fare?" al "Cosa fare?", fino al "Dove fare?".

#### FORMAZIONE CARATTERIZZANTE

Due le figure professionali formate dal Corso di Laurea: DESIGNER DI PRODOTTO e DESIGNER GRAFICO E VIRTUALE. La scelta tra i due percorsi avviene in occasione della formulazione del carico didattico per il 2° anno (settembre). Il percorso è mantenuto anche al terzo anno, in cui si prosegue quello caratterizzante scelto al secondo anno.

#### STAGE

Lo stage, tradizionalmente obbligatorio e collocato al 3° anno del Corso, è inteso come una prima concreta occasione per confrontarsi con il mondo del lavoro attraverso un'esperienza di 300 ore, di cui 280 ore in azienda o in studio professionale. Per lo svolgimento dello stage in azienda, studio professionale, centro ricerca o ente locale, il Corso di Laurea dispone di partner convenzionati attivi sul territorio regionale e nazionale in continuo aggiornamento e implementazione (oltre 400 realtà).

La Commissione Stage del Corso di Laurea, in collaborazione con l'Ufficio Stage&Job Placement di Ateneo, offre un servizio di informazione, contatto e tutoraggio.

### 3.2 Attività formative programmate ed erogate

L'elenco degli insegnamenti (obbligatori e a scelta), i curricula formativi, l'eventuale articolazione in moduli, eventuali propedeuticità ed esclusioni e i docenti titolari degli insegnamenti sono consultabili alla pagina: [https://didattica.polito.it/pls/portal30/gap.a\\_mds.espandi2?p\\_a\\_acc=2019&p\\_sdu=81&p\\_cds=2&p\\_header=&p\\_lan g=IT](https://didattica.polito.it/pls/portal30/gap.a_mds.espandi2?p_a_acc=2019&p_sdu=81&p_cds=2&p_header=&p_lan g=IT).

Si allega al presente Regolamento l'elenco dei Settori Scientifico Disciplinari per tipo di attività (di base, caratterizzanti e affini) previsti nell'ordinamento didattico del Corso di studio.



## **Art. 4 - Gestione della carriera**

---

La Guida dello studente è pubblicata annualmente sul Portale della Didattica prima dell'inizio dell'anno accademico. È organizzata per singolo Corso di studio e reperibile all'interno delle relative schede accessibili da <https://didattica.polito.it/offerta/>. Contiene, a titolo esemplificativo:

- calendario accademico;
- piano carriera e carico didattico;
- crediti liberi;
- formazione linguistica;
- studiare all'estero/programmi di mobilità;
- regole per il sostenimento degli esami;
- abbreviazione carriera;
- interruzione, rinuncia e sospensione degli studi;
- trasferimenti in entrata e in uscita e passaggi interni;
- decadenza.

## Art. 5 - Prova finale

---

Con la preparazione e la stesura della prova finale (9 CFU), che consiste nella predisposizione di una ricerca che il candidato redige sotto la guida di un docente tutore e di eventuali co-tutori, e che presenta alla Commissione di Laurea per la discussione, si ha un accertamento complessivo delle capacità di applicare quanto appreso nei diversi insegnamenti. Questa prova finale, che approfondisce e sviluppa una tematica di carattere interdisciplinare scelta sovente a partire dall'esperienza del tirocinio, richiede l'integrazione di conoscenze acquisite in diversi insegnamenti e la capacità di apportare nuovi sviluppi, nonché di comunicarli in maniera sintetica ed efficace.

L'impegno per la realizzazione dell'elaborato è pari a 9 CFU.

### Obiettivi

- la tesi come momento di contatto tra Politecnico, gli studenti ed il mondo del lavoro;
- la tesi come lavoro in evoluzione: l'inquadramento del tema deve essere strutturato all'interno di progetti di ricerca di ampio respiro per fornire allo studente un ambito di lavoro esteso in cui trovare il proprio spazio di azione e per permettere al tutore di sviluppare tematiche di ricerca anche attraverso le tesi;
- la scelta del tema: si consiglia di prendere in esame inizialmente e discutere con il possibile tutore di laurea più argomenti, scelti tra una rosa proposta dal docente, oppure dallo studente stesso.

Per ogni argomento è anche opportuno valutare:

- a) il tipo di trattazione del tema; se di ricerca, oppure se di tipo progettuale.
- b) l'opportunità o la necessità di avere un co-relatore (nel caso di tesi multidisciplinari)
- c) la disponibilità di tempo e la sua commisurazione con i 9 crediti formativi.

### Caratteristiche

- elementi di originalità;
- sviluppo metodologico;
- valenza di elaborato precontrattualmente rilevante.

### Criteri di valutazione

La valutazione avviene tenendo conto di alcuni fattori fondamentali quali, ad esempio ma non esclusivamente:

- la coerenza con gli obiettivi didattici del percorso di studi effettuato
- la solidità metodologica della ricerca
- il percorso di analisi dello scenario tematico affrontato
- l'approfondimento progettuale e/o di ricerca disciplinare
- le eventuali ricadute pratiche ed applicazioni concrete
- la capacità di sintesi e esposizione in fase di discussione anche nel rispetto del tempo dato a disposizione dalla commissione

A richiesta la Prova Finale può essere redatta in lingua inglese.

La determinazione del voto finale è assegnata alla commissione di laurea che prenderà in esame la media complessiva degli esami su base 110. A tale media la commissione potrà sommare, di norma, sino ad un massimo di 5 punti determinati prendendo in considerazione:

- la valutazione dell'elaborato scritto;
- il tempo impiegato per terminare gli studi;
- una serie di informazioni sul percorso di laurea dello studente: ad esempio numero lodi conseguite, percorso estero, eventuali attività extracurricolari etc.

La lode potrà essere assegnata al raggiungimento del punteggio 110 a discrezione della commissione e a maggioranza qualificata, ovvero almeno i 2/3 dei componenti la commissione.

Nel caso in cui la Commissione ritenga il lavoro meritevole di diffusione per tematica, contenuti e ricadute progettuali, può proporre la possibilità di pubblicare, sul sito web di Design, la tesi in forma ridotta ad un abstract strutturato in non meno di 3 pagine A4, nel caso in cui la Commissione ritenga il lavoro meritevole di diffusione per tematica, contenuti e ricadute progettuali.

Ulteriori informazioni e scadenze:

- Regolamento studenti
- Guida dello Studente

## Art. 6 - Rinvii

---

### 6.1 Regolamento studenti

Il [Regolamento Studenti](#) disciplina diritti e doveri dello studente e contiene le regole amministrative e disciplinari alla cui osservanza sono tenuti tutti gli studenti iscritti ai Corsi di studio o a singole attività formative dell'Ateneo.

### 6.2 Altri regolamenti

Aspetti particolari relativi alla carriera degli studenti sono disciplinati con appositi Regolamenti o Bandi pubblicati sul Portale della Didattica. In particolare si ricordano:

- il [Regolamento Tasse](#), pubblicato nella sezione tematica del Portale della Didattica ([https://didattica.polito.it/tasse\\_riduzioni/](https://didattica.polito.it/tasse_riduzioni/)), contiene gli importi delle tasse da versare annualmente. La procedura per chiedere la riduzione delle tasse è spiegata in un'apposita guida;
- il Regolamento di Ateneo per l'erogazione di contributi finalizzati al sostegno e all'incremento della mobilità studentesca verso l'estero contiene i principi e le regole per l'attribuzione e l'erogazione delle borse di mobilità. Le modalità di gestione di tutte le tipologie di mobilità sono quanto più possibile uniformate attraverso l'emanazione di bandi di concorso unitari, pubblicati due volte all'anno nella sezione dedicata del Portale della Didattica: <https://didattica.polito.it/outgoing/it>;
- il [Codice etico](#) per quanto espressamente riferito anche agli studenti.

TIPO_ATTIVITA'	DESCRIZIONE ATTIVITA'	ATTIVITA' FORMATIVA_MIN	ATTIVITA' FORMATIVA_MAX	AMBITO DISCIPLINARE	AMBITO DISCIPLINARE_MIN	AMBITO DISCIPLINARE_MAX	SETTORE
A	ATTIVITA' DI BASE	42	66	Formazione di base nel progetto	14	24	ICAR/13
				Formazione di base nella rappresentazione	6	6	ICAR/17
				Formazione scientifica	6	6	CHIM/07
				Formazione tecnologica	6	24	ICAR/08
							ICAR/12
				ING-IND/11			
ING-IND/22							
B	ATTIVITA' CARATTERIZZANTI	60	84	Formazione umanistica	6	6	ICAR/18
				Design e comunicazioni multimediali	36	48	ICAR/13
							ICAR/16
				Discipline tecnologiche e ingegneristiche	12	18	ING-IND/13
							ING-IND/15
				ING-IND/16			
ING-INF/05							
C	ATTIVITA' AFFINI	18	24	A12	0	6	ICAR/14
							ICAR/17
				A13	0	6	ICAR/18
							ING-INF/05
				L-ART/02			
				L-ART/03			
L-ART/06							
M-FIL/02							
A14	0	12	ING-IND/21				
			ING-IND/22				
ING-INF/03							
ING-INF/04							
D	ALTRE ATTIVITA'	12	12	A scelta dello studente	12	12	
E	ALTRE ATTIVITA'	12	12	Per la conoscenza di almeno una lingua straniera	3	3	
				Per la prova finale	9	9	
F	ALTRE ATTIVITA'	12	-	Abilità informatiche e telematiche	0	-	
				Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	0	-	
				Tirocini formativi e di orientamento	12	12	
				Ulteriori conoscenze linguistiche	0	-	