

Informazioni generali



Università	Libera Università degli Studi "Maria SS. Assunta" - LUMSA
Nome del corso in italiano	Comunicazione, innovazione ed experience design (<i>IdSua:1630027</i>)
Nome del corso in inglese	Communication, innovation and experience design
Classe	LM-91 - Tecniche e metodi per la società digitale
Lingua in cui si tiene il corso	italiano
URL del corso	https://www.lumsa.it/didattica/corsi-di-laurea/roma/magistrale/comunicazione-innovazione-experience-design
Modalità di erogazione	a. Corso di studio convenzionale
Riepilogo Caratteristiche Cds	🌐 1° anno in SUA: 2021

Programmazione Accessi

Programmazione nazionale (art.1 Legge 264/1999)	No
Programmazione locale	No

Sede del Corso

Sede	ROMA piazza delle Vaschette 101-00193 - ROMA (Cod.058091)
Codice interno all'Ateneo del Corso	
Utenza sostenibile	65

Scheda SUA - Date creazione e aggiornamenti

Data di istituzione del corso	da determinare
Data Ultimo aggiornamento Scheda SUA	27/11/2024 11:33
Data Ultimo aggiornamento RAD	27/11/2024 11:33

Parte Testuale

Obiettivi formativi specifici del Corso e descrizione del percorso formativo, anche con riferimento ai descrittori di Dublino



I laureati del Corso di studi devono essere in grado di concepire, realizzare, gestire e verificare progetti digitali e non, focalizzati sull'utente e sulla sua esperienza, e di favorire, gestire, comunicare l'innovazione in organizzazioni complesse. Si tratta di figure professionali fortemente trasversali, che uniscono conoscenze e competenze tecniche, economiche e socio-umanistiche. In particolare, devono essere in grado di:

- conoscere e comprendere i bisogni, i comportamenti e l'esperienza dell'utente per progettare il suo viaggio attraverso il prodotto o servizio (customer journey). Per farlo hanno bisogno sia di conoscere i principali modelli cognitivi applicabili all'utente, sia gli strumenti di indagine e ricerca quantitativa e qualitativa
- fare propri i principi del Design thinking, del pensiero laterale, degli approcci che favoriscono la creatività e conoscere e saper usare i principali strumenti di progettazione e tool digitali usati nell'UX e nel Service design
- comprendere, prevedere, implementare e comunicare l'innovazione. Devono essere inoltre capaci di interpretare i macroscenari sociali e intercettare i trend del momento o del futuro, al fine di valorizzare il rapporto tra i singoli progetti di innovazione e le dinamiche del cambiamento sociale, con particolare attenzione ai macro trend della digitalizzazione e della globalizzazione
- comprendere e gestire gli aspetti legati alla piacevolezza dell'esperienza, alla sua componente estetica e simbolica; i laureati dovranno quindi essere esperti dei meccanismi e degli strumenti comunicativi (verbali, visivi, ma non solo) e del concetto di brand
- comprendere il contesto e il valore economico dei progetti. Devono quindi essere in grado di analizzare il mercato, pianificare il lancio di un prodotto/servizio, verificare la sua sostenibilità economica

- conoscere le principali tecnologie informatiche e dovranno essere in grado di interagire con sistemisti, sviluppatori, grafici e altre figure professionali dell'ICT
- seguire tutti gli aspetti dell'ideazione, dello sviluppo, della gestione e della verifica di un progetto e di coordinare team multidisciplinari.

Il percorso formativo si concentra dunque su alcune aree principali: 1) Marketing e aziendale, 2) Comunicazione (discipline sociali, linguistiche e semiotiche), 3) Tecnologia.

Un primo gruppo di CFU appartenenti a settori scientifico-disciplinari caratterizzanti è rivolto a fornire conoscenze e competenze fondamentali per i ruoli che verranno ricoperti dai laureati. Sono compresi in questo gruppo insegnamenti dedicati da un lato ai concetti di esperienza d'uso, customer journey, innovazione e ai loro aspetti sociali, culturali ed economici, dall'altro alle principali tecnologie con cui i laureati di confronteranno o che sono cruciali negli ambiti in cui operano. Successivamente gli studenti affronteranno insegnamenti dedicati a metodi e tecniche specifiche della pianificazione, progettazione e comunicazione dell'innovazione e dell'esperienza.

Insieme a questi insegnamenti verranno svolte attività appartenenti a settori scientifico-disciplinari affini, volte a completare la preparazione degli studenti sia con metodi e modelli utili nei vari ambiti, sia con approfondimenti specifici. È inoltre previsto un gruppo di crediti dedicato ad altre attività utili nel mondo del lavoro e caratterizzate da un approccio applicativo, tramite laboratori e/o tirocini.

Il percorso dello studente sarà completato dal lavoro per la preparazione della prova finale, che potrà essere di natura compilativa o sperimentale, teorica o applicativa, e potrà essere integrata con attività di tirocinio. Essa permetterà allo studente di dimostrare la padronanza dei concetti e delle competenze acquisite, oltre alla sua capacità di comunicarle.

Da ex QUADRO A4.b.1: Conoscenza e comprensione, e Capacità di applicare conoscenza e comprensione: Sintesi

Le principali conoscenze e capacità di comprensione che il corso mira a fornire sono:

- conoscere e comprendere i bisogni, i comportamenti e l'esperienza dell'utente, anche nell'ottica della customer journey
- conoscere i principali metodi della ricerca qualitativa nel campo dell'innovazione e del design dell'esperienza (teorie e metodi dell'intervista, del focus group, dell'osservazione, ecc.)
- conoscere i principali metodi della ricerca quantitativa nel campo

dell'innovazione e del design dell'esperienza (survey, metriche dei canali digitali, ecc.)

- comprendere il significato e il funzionamento dei meccanismi di brand
- comprendere il significato e il funzionamento dei meccanismi comunicativi ed estetici che costituiscono l'esperienza
- conoscere i principi e le tecniche del Design thinking e degli approcci rivolti alla progettazione e alla creatività
- conoscere i principi fondamentali dell'IT e comprendere le tendenze nel settore tecnologico
- conoscere le dinamiche sociali legate al mutamento e all'innovazione
- conoscere i principi e i metodi della User experience (architettura dell'informazione, usabilità, ecc.)
- conoscere il funzionamento di organizzazioni complesse come le imprese e le dinamiche del mercato

Le conoscenze e capacità di comprensione saranno acquisite principalmente attraverso:

- lezioni frontali e studio su libri di testo e altro materiale didattico (anche audio-visivo)
 - seminari e incontri (testimonianze, workshop, ecc.) di approfondimento
 - il lavoro di ricerca e studio per la preparazione dell'elaborato finale
- La verifica relativa a queste attività avverrà, a seconda dei casi, tramite esami di profitto, valutazione di esercitazioni laboratoriali o di relazioni su incontri e seminari, valutazione della prova finale, sulla base dei criteri stabiliti dall'ordinamento e dal regolamento del corso di laurea.

Le principali capacità di applicare conoscenza e comprensione che il corso mira a fornire sono:

- capacità di progettare l'esperienza dell'utente e il suo viaggio attraverso il prodotto o servizio (customer journey)
- capacità di realizzare ricerche quali-quantitative sull'utente
- capacità di analizzare i meccanismi della comunicazione attraverso diversi canali (verbali, visivi, ma non solo), anche nei suoi aspetti linguistici, semiotici ed estetici
- capacità di usare i principi e le tecniche dell'experience writing
- capacità di usare gli strumenti (digitali e non) necessari alle attività di progettazione e gestione
- capacità di dialogare con gli esperti IT (sviluppatori, sistemisti, ecc.)
- capacità di condurre test e verifiche nel settore della User experience
- capacità di valutare la performance di un'impresa o di prodotti e servizi, in tutti i suoi aspetti
- capacità di coordinare e gestire progetti complessi

Le capacità di applicare conoscenze e comprensione saranno acquisite principalmente attraverso:

- lezioni frontali e materiale didattico (anche audio-video), nella parte applicativa degli insegnamenti del piano di studi
 - laboratori e project work previsti dal piano di studi
 - seminari e incontri dedicati allo sviluppo delle capacità applicative (workshop, atelier di progettazione, ecc.)
 - eventuali tirocini
 - l'eventuale parte applicativa e/o sperimentale dell'elaborato finale
- La verifica relativa a queste attività avverrà, a seconda dei casi, tramite esami di profitto, valutazione di esercitazioni laboratoriali o di relazioni su incontri, seminari e tirocini, valutazione della prova finale, sulla base dei criteri stabiliti dall'ordinamento e dal regolamento del corso di laurea.

Da ex QUADRO A4.c: Autonomia di giudizio, Abilità comunicative, Capacità di apprendimento

I laureati dovranno essere in grado di:

- valutare la significatività e l'importanza di fenomeni sociali e tendenze tecnologiche
- prendere decisioni relative a progetti e alla gestione di gruppi di lavoro.

L'autonomia di giudizio sarà acquisita principalmente attraverso gli insegnamenti previsti dal piano di studi e le relative prove d'esame e attraverso le attività applicative, individuali e di gruppo, all'interno sia degli insegnamenti che dei laboratori. Inoltre, l'autonomia di giudizio – sia teorico che applicativo – sarà evidenziata dal lavoro svolto per la prova finale.

Queste attività verranno valutate, secondo criteri chiaramente definiti dai programmi degli insegnamenti e dei laboratori, attraverso esami di profitto o la valutazione di esercitazioni laboratoriali o di relazioni sulle attività stesse. La prova finale verrà valutata sulla base di quanto previsto dall'ordinamento e dal regolamento.

I laureati dovranno essere in grado di:

- comprendere e usare i principali linguaggi tecnici del settore (UX e service design, ICT, project management)
- usare l'italiano, nelle sue varietà, in modo corretto ed efficace nelle comunicazioni e presentazioni orali e scritte e con particolare riferimento al trasmesso
- comunicare efficacemente in inglese, tenendo in considerazione le specificità del settore ed essere in grado di operare in un contesto internazionale
- avere capacità di negoziazione, in particolare con riferimento all'innovazione
- usare in modo avanzato le principali tecnologie di comunicazione digitale
- possedere le soft skills necessarie a lavorare in gruppo e a

coordinare colleghi e collaboratori.

Le abilità comunicative verranno acquisite e dimostrate sia nella preparazione delle prove d'esame, sia nella presentazione della prova finale, sia nelle attività applicative (all'interno degli insegnamenti o dei laboratori). Queste, in particolare, potranno essere svolte anche in gruppo, in modo da sviluppare le capacità di team working e tutti i soft skills collegati. Le capacità di comunicare in inglese in modo efficace saranno sviluppate o rafforzate attraverso specifiche attività all'interno del piano di studi.

Queste attività verranno valutate, secondo criteri chiaramente definiti dai programmi degli insegnamenti e dei laboratori, attraverso esami di profitto o la valutazione di esercitazioni laboratoriali o di relazioni sulle attività stesse. La prova finale verrà valutata sulla base di quanto previsto dall'ordinamento e dal regolamento.

I laureati dovranno essere in grado di:

- approfondire in modo autonomo, sia in italiano che in inglese, lo studio di temi, metodi e strumenti pertinenti al settore
- comprendere le tendenze tecnologiche, comunicative e sociali del settore e realizzare conseguentemente un percorso di formazione continua.

Le capacità di apprendimento saranno sviluppate sia grazie alle lezioni frontali e al supporto dei docenti di insegnamenti e laboratori, sia – successivamente – attraverso lo studio autonomo e le attività applicative individuali e di gruppo. La prova finale rappresenterà in tal senso il completamento di un percorso di acquisizione della capacità di condurre autonomamente un lavoro di ricerca e analisi individuale, anche se sotto la guida di un supervisore.

Queste attività verranno valutate, secondo criteri chiaramente definiti dai programmi degli insegnamenti e dei laboratori, attraverso esami di profitto o la valutazione di esercitazioni laboratoriali o di relazioni sulle attività stesse. La prova finale verrà valutata sulla base di quanto previsto dall'ordinamento e dal regolamento.

Profilo e sbocchi



Profilo professionale e sbocchi occupazionali e professionali previsti per i laureati

Nome della figura professionale formata: Experience design manager

Funzione in un contesto di lavoro e competenze:

È un esperto nella realizzazione, gestione e verifica di progetti digitali (siti web, app, assistenti digitali, ecc.) che pongono al centro dell'attenzione l'esperienza dell'utente. È in grado sia di coordinare il progetto (project manager), sia di eseguirne compiti specifici. Per questo, deve essere in grado di lavorare e collaborare con esperti di marketing, organizzazione, ICT.

COMPETENZE

Deve essere in grado di svolgere ricerche sull'utente e sul contesto del progetto, di concepire e sviluppare la customer journey, di progettare le parti più legate agli aspetti comunicativi ed esperienziali (architettura dell'informazione, usabilità, tono di voce, look&feel), di verificarne i risultati sia dal punto di vista dell'utente che della sostenibilità economica, di interagire con le altre professionalità coinvolte nel processo (sviluppatori, grafici, creativi, ecc.).

Sbocchi occupazionali:

Può lavorare sia come libero professionista, che in agenzia o all'interno di medie e grandi imprese.

Nome della figura professionale formata: Service designer

Funzione in un contesto di lavoro e competenze:

Come l'Experience design manager, realizza, gestisce e verifica progetti incentrati sull'esperienza dell'utente, ma estesi all'ambito non digitale. La focalizzazione all'utente, all'esperienza e alla progettazione di tutti gli aspetti di un processo viene infatti ampliata, in questo caso, a servizi e prodotti non necessariamente o non completamente digitali. Abbraccia l'ottica del "sistema prodotto-servizio" e quindi può essere considerato anche un Product-service system manager o un Service system manager. Può per esempio progettare un servizio della Pubblica amministrazione rivolto ai cittadini, la partecipazione di un utente a un evento, l'esperienza che un consumatore ha di un determinato prodotto.

COMPETENZE

Deve essere in grado di svolgere ricerche sull'utente e sul contesto del progetto, di concepire e sviluppare la customer journey, di progettare le parti più legate agli aspetti comunicativi ed esperienziali, di verificarne i risultati sia dal punto di vista

dell'utente che della sostenibilità economica, di interagire con le altre professionalità coinvolte nel processo. Il Service designer ha inoltre una spiccata propensione all'organizzazione e gestione di sistemi complessi e una sensibilità nei confronti degli aspetti sociali e relazionali del suo intervento.

Sbocchi occupazionali:

Può lavorare sia come libero professionista, che in agenzia o all'interno di medie e grandi imprese e per conto della Pubblica amministrazione centrale o locale.

Nome della figura professionale formata: Innovation and development manager

Funzione in un contesto di lavoro e competenze:

Questa figura pianifica e gestisce progetti di sviluppo all'interno dell'impresa o dell'organizzazione, anche come strumento per migliorare le performance. È un esperto della gestione razionale e scientifica dei processi gestionali e organizzativi. Si focalizza su analisi, mappatura, gestione e ottimizzazione dei processi aziendali, correlando le attività allo sviluppo dei processi decisionali in funzione degli obiettivi strategici delineati.

COMPETENZE

Conosce i principi del Project Management e ha padronanza degli approcci finalizzati alla correlazione delle attività con risorse, obiettivi e responsabilità, con particolare riferimento alla gestione delle risorse umane e della comunicazione interna, nonché al monitoraggio del tempo, dei costi e dei rischi. Sa usare software specifici per la gestione di progetti ed ha approfondito aspetti pratici anche con esercitazioni.

Sbocchi occupazionali:

Può lavorare sia come libero professionista, che in società di consulenza o all'interno di medie e grandi imprese e per conto della Pubblica amministrazione.

Il corso prepara alla professione di (codifiche ISTAT)

1. Specialisti nella commercializzazione nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione - (2.5.1.5.3)
2. Analisti e progettisti di applicazioni web - (2.1.1.4.3)

Conoscenze richieste per l'accesso



L'ammissione al Corso di laurea richiede il possesso di una laurea o di un diploma universitario di durata almeno triennale o di un titolo equivalente conseguito all'estero e riconosciuto idoneo. I requisiti curriculari previsti per l'ammissione si considerano soddisfatti nel caso lo studente abbia conseguito una laurea triennale in una delle seguenti classi (o nelle corrispondenti classi del DM 509/99):

- L8 (Ingegneria dell'informazione)
- L18 (Scienze dell'economia e della gestione aziendale)
- L20 (Scienze della comunicazione)
- L31 (Scienze e tecnologie informatiche)
- L33 (Scienze economiche)

I candidati che non sono in possesso di una laurea appartenente a una di queste classi potranno essere ammessi solo se avranno conseguito almeno 36CFU complessivi nei seguenti insiemi di settori scientifico-disciplinari, così articolati:

- Almeno 6 CFU in INF/01 oppure ING-INF/05 oppure ING-IND/15 oppure ICAR/13
- Almeno 6 CFU in SECS-P/01 oppure SECS-P/06 oppure SECS-P/07 oppure SECS-P/08 oppure SECS-P/10 oppure ING-IND/35 oppure IUS/01 oppure IUS/04 oppure IUS/07 oppure IUS/09 oppure IUS/10
- Almeno 6 CFU in SPS/07 oppure SPS/08 oppure SPS/09 oppure SPS/10 oppure SPS/11 oppure L-ART/03 oppure L-ART/05 oppure L-ART/06 oppure L-FIL-LET/12 oppure L-LIN/01 oppure L-LIN/12 oppure M-FIL/02 oppure M-FIL/04 oppure M-FIL/05 oppure M-PED/03 oppure M-DEA/01 oppure M-STO/02 oppure M-STO/04 oppure M-PSI/01 oppure M-PSI/05 oppure M-PSI/06.

È infine necessario possedere una conoscenza della lingua inglese pari almeno al livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER). Il regolamento didattico del Corso di laurea definisce i criteri per l'attestazione di questo livello di conoscenza linguistica.

L'ammissione avviene dopo la verifica del possesso dei requisiti curriculari e dell'adeguata preparazione personale del candidato. Questa verrà giudicata nelle modalità previste dal regolamento didattico, che potranno includere, fra gli altri criteri, il superamento di un colloquio orale e/o di una prova scritta, l'analisi dettagliata e di

merito del percorso di studi precedente, un adeguato voto minimo di laurea.

Modalità di ammissione

L'ammissione al Corso di laurea prevede il possesso di:

- 1) Requisiti curriculari
- 2) Un'adeguata preparazione personale.

Per quanto riguarda i requisiti curriculari, il candidato deve aver conseguito una laurea o un diploma di laurea di durata triennale o un titolo equivalente conseguito all'estero e riconosciuto idoneo. Il candidato, inoltre, deve rispettare almeno uno dei due requisiti seguenti:

a) La laurea di durata triennale deve essere stata conseguita in una delle seguenti classi (o nelle corrispondenti classi del DM 509/99):

- L8 (Ingegneria dell'informazione)
- L18 (Scienze dell'economia e della gestione aziendale)
- L20 (Scienze della comunicazione)
- L31 (Scienze e tecnologie informatiche)
- L33 (Scienze economiche)

b) Deve aver conseguito almeno 36 CFU complessivamente nei seguenti insiemi di settori scientifico-disciplinari, così articolati:

- Almeno 6 CFU in INF/01 (Informatica) oppure ING-INF/05 (Sistemi di elaborazione delle informazioni) oppure ING-IND/15 (Disegno e metodi dell'ingegneria industriale) oppure ICAR/13 (Disegno industriale)
- Almeno 6 CFU in SECS-P/01 (Economia politica) oppure SECS-P/06 (Economia applicata) oppure SECS-P/07 (Economia aziendale) oppure SECS-P/08 (Economia e gestione delle imprese) oppure SECS-P/10 (Organizzazione aziendale) oppure ING-IND/35 (Ingegneria economico-gestionale) oppure IUS/01 (Diritto privato) oppure IUS/04 (Diritto commerciale) oppure IUS/07 (Diritto commerciale) oppure IUS/09 (Istituzioni di diritto pubblico) oppure IUS/10 (Diritto amministrativo)
- Almeno 6 CFU in SPS/07 (Sociologia generale) oppure SPS/08 (Sociologia dei processi culturali e comunicativi) oppure SPS/09 (Sociologia dei processi economici e del lavoro) oppure SPS/10 (Sociologia dell'ambiente e del territorio) oppure SPS/11 (Sociologia dei fenomeni politici) oppure L-ART/03 (Storia dell'arte contemporanea) oppure L-ART/05 (Discipline dello spettacolo) oppure L-ART/06 (Cinema, fotografia e televisione) oppure L-FIL-LET/12 (Linguistica italiana) oppure L-LIN/01 (Glottologia e linguistica) oppure L-LIN/12 (Lingua e traduzione – Lingua inglese) oppure M-FIL/02

(Logica e filosofia della scienza) oppure M-FIL/04 (Estetica) oppure M-FIL/05 (Filosofia e teoria dei linguaggi) oppure M-PED/03 (Didattica e pedagogia speciale) oppure M-DEA/01 (Discipline demoetnoantropologiche) oppure M-STO/02 (Storia moderna) oppure M-STO/04 (Storia contemporanea) oppure M-PSI/01 (Psicologia generale) oppure M-PSI/05 (Psicologia sociale) oppure M-PSI/06 (Psicologia del lavoro e delle organizzazioni).

Possono inoltre accedere al Corso di laurea i laureati presso gli ISIA, le Accademie e altri istituti AFAM, previa verifica dell'adeguatezza e della corrispondenza del piano di studi ai requisiti precedentemente elencati.

Tutti i candidati dovranno inoltre possedere una conoscenza dell'inglese pari almeno al livello B1 del Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER). Il bando di ammissione specificherà i criteri di verifica della conoscenza dell'inglese, anche in termini di riconoscimento di certificati internazionali conseguiti con un determinato punteggio.

La preparazione personale dei candidati in possesso dei requisiti curriculari sarà verificata dal Presidente del Corso di laurea o da altri docenti di ruolo delegati attraverso l'analisi del curriculum accademico e, ove necessario, un colloquio orale.

Link:

<https://lumsa.it/it/bandi/bando-liscrizione-comunicazione-innovazione-ed-experience-design-lm-91-aa-2026-2027>

Caratteristiche della prova finale



La Laurea Magistrale si consegue previo superamento di una prova finale, che consiste nella presentazione e discussione di una tesi originale elaborata dallo studente sotto la guida di un relatore, nell'ambito di uno dei settori scientifico-disciplinari presenti nell'ordinamento del Corso di Laurea e nel quale lo studente abbia conseguito crediti. Parte dello svolgimento della prova finale può avvenire all'interno di un'attività di stage o tirocinio.

Con la tesi, il candidato dovrà comprovare la capacità di svolgere con metodologia adeguata una ricerca originale, padroneggiando efficacemente la bibliografia specifica. Le modalità per la determinazione e la preparazione dell'argomento della tesi, per la scelta del relatore, per lo svolgimento di parte della prova finale all'interno di un'attività di stage o tirocinio, nonché per la relativa discussione dinanzi ad una Commissione sono fissate nel Regolamento del corso di Laurea Magistrale e/o secondo le linee

stabilite dal Consiglio di Dipartimento o dall'Ateneo.

Modalità di svolgimento della prova finale

L'esame di laurea consiste nella discussione pubblica e nella valutazione di una dissertazione scritta (tesi) su un argomento attinente a una disciplina nella quale il laureando abbia sostenuto l'esame.

L'argomento viene assegnato al laureando da un docente titolare di un insegnamento compreso tra le discipline della laurea magistrale. Potranno essere relatori e correlatori di tesi anche i docenti conduttori dei laboratori. Garanti del lavoro sono il relatore ed il correlatore, i quali seguiranno lo studente nella preparazione dell'elaborato.

Il voto di laurea, espresso in centodecimi, viene attribuito dalla Commissione di laurea, su proposta del relatore, anche sulla base del curriculum dello studente e della media delle votazioni conseguite nei singoli esami di profitto. La Commissione potrà aggiungere al punteggio attribuito: 1 punto per coloro che discutono la tesi nel corso degli anni previsti dal piano degli studi; 1 punto per coloro che abbiano partecipato con profitto al Programma Erasmus, a condizione che abbiano acquisito CFU. Ulteriori informazioni sul punteggio aggiuntivo sono disponibili sul sito di Ateneo. La lode viene proposta dal relatore e deve essere approvata all'unanimità.

Con la verbalizzazione dell'esame di laurea e l'attribuzione del voto il candidato consegue il diploma di laurea magistrale.

Link: <https://lumsa.it/it/tesi-di-laurea-lm-91>

Parte Tabellare

Attività caratterizzanti



Ambito Disciplinare	Settore	CFU		min da D.M.
		min	MAX	

				per l'ambito
Formazione informatica e tecnologica	IINF-05/A Sistemi di elaborazione delle informazioni INFO-01/A Informatica	24	30	24
Formazione economica, statistica e aziendale	ECON-06/A Economia aziendale ECON-07/A Economia e gestione delle imprese ECON-08/A Organizzazione aziendale ECON-09/A Finanza aziendale IEGE-01/A Ingegneria economico- gestionale STAT-01/A Statistica	18	30	-
Formazione giuridico-sociale	ECON-01/A Economia politica ECON-02/A Politica economica GIUR-01/A Diritto privato GIUR-06/A Diritto amministrativo e pubblico GSPS-05/A Sociologia generale GSPS-06/A Sociologia dei processi culturali e comunicativi GSPS-08/A Sociologia dei processi economici e del lavoro PEMM-01/B Cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali	18	30	-

	PHIL-04/B Filosofia e teoria dei linguaggi PSIC-03/B Psicologia del lavoro e delle organizzazioni			
Minimo di crediti riservati dall'ateneo minimo da D.M. 42:		60		

Totale Attività Caratterizzanti	60 - 90
--	---------

Attività affini



Ambito Disciplinare	CFU	
	min	MAX
Attività formative affini o integrative	12	24
Minimo di crediti riservati dall'ateneo:	-	

Totale Attività Affini	12 - 24
-------------------------------	---------

Descrizione sintetica delle attività affini o integrative



Le attività affini hanno lo scopo di completare la preparazione degli studenti, dotandoli di conoscenze e competenze utili allo svolgimento della loro attività professionale. Le figure professionali formate dal corso possono essere inserite in posizioni trasversali e inserite in contesti fortemente innovativi, in cui è difficile prevedere in modo stabile gli scenari futuri. Si possono tuttavia delineare alcune aree generali, quali per esempio quella della creazione e della progettazione di nuove idee di prodotti/servizi, sia dal punto di vista tecnico che metodologico; quella dello sviluppo di progetti non rivolti al mercato (settore pubblico, impatto sociale, accessibilità, ecc.); quella della ricerca utente o di mercato; quella della gestione dei progetti (anche negli aspetti realizzativi e tecnologici) e delle risorse, con riferimento anche alle DevOps e al settore del

DesignOps; quella del design delle organizzazioni, con particolare riferimento ai processi e alle policies emergenti nelle organizzazioni resilienti; quella delle tecnologie digitali e della comunicazione per l'erogazione di servizi, la produzione, l'analisi di dati (qualitativi e quantitativi), l'intervento nella società e nel tessuto urbano; quella della realizzazione di touchpoint human-machine (no code, low code, coding); quella della creazione di contenuti e di strategie per diffonderli; quella dell'impiego delle tecnologie avanzate per il benessere della persona, anche alla luce delle nuove tecnologie emergenti (artificial intelligence e machine learning, realtà virtuale, blockchain, 5G, cloud ed edge computing ecc.); quella dello sviluppo di idee e progetti legati alla sostenibilità e all'innovazione; e, in generale, quella della trasformazione/transizione digitale.

Altre attività



Ambito Disciplinare		CFU	
		min	MAX
A scelta dello studente		9	12
Per la prova finale		9	18
Ulteriori attività formative(art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	3	6
	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	-	-
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	9	15
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. d		12	
Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali		0	6

Totale Altre Attività

30 - 57

Raggruppamento settori



Per modificare il raggruppamento dei settori

Riepilogo CFU



CFU totali per il conseguimento del titolo	120
Range CFU totali del corso	102 - 171

Massimo numero di crediti riconoscibili (D.M. n. 931/2024)	24
---	-----------

Eventuale articolazione curriculare inclusi eventuali orientamenti/indirizzi
(ex Eventuali Curriculum)

 **Curriculum: User experience e design strategico ▼**
Codice Interno Ateneo:

 **Curriculum: Design per la trasformazione digitale ▼**
Codice Interno Ateneo:

Offerta Didattica Programmata

Curriculum: User experience e design strategico

Attività caratterizzanti	Settore	CFU Ins	CFU Off	CFU Rad
Formazione informatica e tecnologica	IINF-05/A Sistemi di elaborazione delle informazioni	24	24	24 - 30
	TECNOLOGIE AVANZATE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl			
	PROJECT MANAGEMENT E SVILUPPO DEI PROCESSI AZIENDALI (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl			
	INFO-01/A Informatica			
	CMS, LINGUAGGI DEL WEB E ACCESSIBILITA' (1 anno) - 9			

	CFU - annuale - obbl			
Formazione economica, statistica e aziendale	ECON-06/A Economia aziendale PERFORMANCE MANAGEMENT E VALUTAZIONE DELLA SOSTENIBILITA' (2 anno) - 9 CFU - obbl ECON-07/A Economia e gestione delle imprese EXPERIENCE MARKETING (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl	18	18	18 - 30
Formazione giuridico-sociale	GSPS-05/A Sociologia generale METODI QUANTITATIVI PER LA RICERCA SULL'UTENTE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl GSPS-06/A Sociologia dei processi culturali e comunicativi COMUNICAZIONE CORPORATE E SOCIAL MEDIA (2 anno) - 9 CFU - obbl PHIL-04/B Filosofia e teoria dei linguaggi USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl	27	27	18 - 30
Minimo di crediti riservati dall'ateneo: 60				

(minimo da D.M. 42)			
Totale attività caratterizzanti		69	60 - 90

Attività affini	Settore	CFU Ins	CFU Off	CFU Rad
Attività formative affini o integrative	CEAR-08/D Design	21	18	12 - 24
	<i>DESIGN DELL'INTERAZIONE E PROTOTIPAZIONE RAPIDA (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>			mi n 12
	ECON-06/A Economia aziendale			
	<i>LABORATORIO: DIGITALIZZAZIONE DEL CONTROLLO DI GESTIONE (2 anno) - 3 CFU</i>			
	GSPS-06/A Sociologia dei processi culturali e comunicativi			
	<i>LABORATORIO: TECNICHE DI FACILITAZIONE (2 anno) - 3 CFU</i>			
	PAED-02/A Didattica e pedagogia speciale			
	<i>DESIGN THINKING (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>			
	PHIL-04/B Filosofia e teoria dei linguaggi			
	<i>LABORATORIO: ATELIER DI USER</i>			

*EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (2
anno) - 3 CFU*

Totale attività Affini

18

12
-
24

Altre attività		CFU	CFU Rad
A scelta dello studente		9	9 - 12
Per la prova finale		9	9 - 18
Ulteriori attività formative (art. 10, comma 5, lettera d)	Ulteriori conoscenze linguistiche	3	3 - 6
	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	-	-
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12	9 - 15
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. d		12	
Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali		-	0 - 6
Totale Altre Attività		33	30 - 57

CFU totali per il conseguimento del titolo

120

CFU totali inseriti nel curriculum: *User experience e design strategico*

120

102
-
171

Curriculum: Design per la trasformazione digitale

Attività caratterizzanti	Settore	CFU Ins	CFU Off	CFU Rad
Formazione informatica e tecnologica	IINF-05/A Sistemi di elaborazione delle informazioni	27	27	24 - 30
	<i>TECNOLOGIE AVANZATE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>			
	<i>PROJECT MANAGEMENT E SVILUPPO DEI PROCESSI AZIENDALI (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>			
	<i>INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER L'AUTOMAZIONE (2 anno) - 12 CFU - obbl</i>			
Formazione economica, statistica e aziendale	ECON-06/A Economia aziendale	18	18	18 - 30
	<i>PERFORMANCE MANAGEMENT E VALUTAZIONE DELLA SOSTENIBILITA' (2 anno) - 9 CFU - obbl</i>			
	ECON-07/A Economia e gestione delle imprese			
	<i>EXPERIENCE MARKETING (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>			

Formazione giuridico-sociale	GSPS-05/A Sociologia generale	30	30	18 - 30
	<i>INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE (1 anno) - 9 CFU - semestrale - obbl</i>			
	GSPS-06/A Sociologia dei processi culturali e comunicativi			
	<i>COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE (II PARTE) (2 anno) - 3 CFU - obbl</i>			
	PHIL-04/B Filosofia e teoria dei linguaggi			
	<i>USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (1 anno) - 12 CFU - annuale - obbl</i>			
	<i>COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE (I PARTE) (2 anno) - 6 CFU - obbl</i>			
Minimo di crediti riservati dall'ateneo: 60 (minimo da D.M. 42)				
Totale attività caratterizzanti			75	60 - 90

Attività affini	Settore	CFU Ins	CFU Off	CFU Rad
--------------------	---------	------------	------------	------------

Attività formative affini o integrative	ECON-06/A Economia aziendale <i>LABORATORIO: DIGITALIZZAZIONE DEL CONTROLLO DI GESTIONE (2 anno) - 3 CFU</i>	15	12	12 - 24 min 12
	ECON-07/A Economia e gestione delle imprese <i>GESTIONE DELL'INNOVAZIONE (1 anno) - 6 CFU - semestrale - obbl</i>			
	GIUR-06/A Diritto amministrativo e pubblico <i>LABORATORIO: PROTEZIONE DEI DATI E ASPETTI GIURIDICI DELLA TRASFORMAZIONE DIGITALE (1 anno) - 3 CFU - semestrale - obbl</i>			
	GSPS-06/A Sociologia dei processi culturali e comunicativi <i>LABORATORIO: TECNICHE DI FACILITAZIONE (2 anno) - 3 CFU</i>			
Totale attività Affini			12	12 - 24

Altre attività		CFU	CFU Rad
A scelta dello studente		9	9 - 12
Per la prova finale		9	9 - 18
Ulteriori attività formative	Ulteriori conoscenze linguistiche	3	3 - 6

(art. 10, comma 5, lettera d)	Abilità informatiche e telematiche	-	-
	Tirocini formativi e di orientamento	-	-
	Altre conoscenze utili per l'inserimento nel mondo del lavoro	12	9 - 15
Minimo di crediti riservati dall'ateneo alle Attività art. 10, comma 5 lett. d		12	
Per stages e tirocini presso imprese, enti pubblici o privati, ordini professionali		-	0 - 6
Totale Altre Attività		33	30 - 57

CFU totali per il conseguimento del titolo	120	
CFU totali inseriti nel curriculum: <i>Design per la trasformazione digitale</i>	120	102 - 171

Regolamento Didattico del CdS

Pdf inserito: 

Indicazione dei piani di studio offerti agli studenti

Pdf inserito: 

Matrice di Tuning

Area marketing e aziendale

Conoscenza e comprensione

- Comprendere i principali approcci strategici del marketing
- Comprendere la componente comportamentale del consumatore
- Comprendere i processi che consentono all'organizzazione di strutturare le proprie dinamiche attorno alle esigenze del cliente/utente

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Condurre autonomamente analisi strutturate, sia sui bisogni dell'utente che verso il proprio ambiente di riferimento
- Schematizzare concettualmente i processi usando tecniche e tool di project management e di analisi organizzativa
- Definire ruoli, tempi e attività dei processi
- Sviluppare specifici indicatori di misurazione per favorire l'analisi della performance e il raggiungimento dei target

Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:

Anno di corso 1 - EXPERIENCE MARKETING (I PARTE) (cfu 6 - LM91 - 602600913) (modulo di EXPERIENCE MARKETING) [url](#)

Anno di corso 1 - EXPERIENCE MARKETING (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602600912) (modulo di EXPERIENCE MARKETING) [url](#)

Anno di corso 1 - EXPERIENCE MARKETING (cfu 9 - LM91 - 602600911) [url](#)

Anno di corso 1 - GESTIONE DELL'INNOVAZIONE (cfu 6 - LM91 - 602600921) [url](#)

Anno di corso 1 - LABORATORIO: PROTEZIONE DEI DATI E ASPETTI GIURIDICI DELLA TRASFORMAZIONE DIGITALE (cfu 3 - LM91 - 602600929) [url](#)

Anno di corso 1 - METODI QUANTITATIVI PER LA RICERCA SULL'UTENTE (cfu 6 - LM91 - 602600922) [url](#)

Anno di corso 1 - PROJECT MANAGEMENT E SVILUPPO DEI PROCESSI AZIENDALI (cfu 6 - LM91 - 602600925) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (I PARTE) (cfu 9 - LM91 - 602600927) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602600928) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 12 - LM91 - 602600926) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: ATELIER DI USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700408) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: DIGITALIZZAZIONE DEL CONTROLLO DI GESTIONE (cfu 3 - LM91 - 602700404) [url](#)

Anno di corso 2 - PERFORMANCE MANAGEMENT E VALUTAZIONE DELLA SOSTENIBILITA' (cfu 9 - LM91 - 602700410) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: ATELIER DI USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700400) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: USER RESEARCH (cfu 3 - LM91 - 602700399) [url](#)

Area comunicazione

Conoscenza e comprensione

Conoscenze e competenze

- Conoscere approfonditamente il campo del trend setting
- Conoscere approfonditamente i modi in cui l'innovazione tecnologica ha mutato le relazioni tra utenti e organizzazioni complesse, in ottica di system dynamics
- Comprendere e interpretare i processi socio-culturali
- Comprendere le relazioni fra esigenze di comunicazione delle organizzazioni e nuove tecnologie
- Comprendere i linguaggi e la dimensione esperienziale del consumo e del design
- Comprendere come lo sviluppo tecnologico influenza le relazioni interne ed esterne dell'impresa
- Conoscere i meccanismi e i modelli della comunicazione organizzativa dell'innovazione

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Condurre autonomamente analisi qualitative e quantitative preliminari alla progettazione
- Sviluppare un'architettura del servizio o dell'esperienza sulla base delle tendenze sociali, anticipando i mutamenti
- Sviluppare contenuti multimediali, attraverso linguaggi specifici, anche visivi

Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:

Anno di corso 1 - CMS, LINGUAGGI DEL WEB E ACCESSIBILITA' (cfu 9 - LM91 - 602600914) [url](#)

Anno di corso 1 - DESIGN THINKING (cfu 6 - LM91 - 602600923) [url](#)

Anno di corso 1 - GESTIONE DELL'INNOVAZIONE (cfu 6 - LM91 - 602600921) [url](#)

Anno di corso 1 - INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE (I PARTE) (cfu 6 - LM91 - 602600920) (modulo di INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE) [url](#)

Anno di corso 1 - INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602600919) (modulo di INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE) [url](#)

Anno di corso 1 - INNOVAZIONE TECNOLOGICA E MUTAMENTO SOCIALE (cfu 9 - LM91 - 602600918) [url](#)

Anno di corso 1 - LABORATORIO: PROTEZIONE DEI DATI E ASPETTI GIURIDICI DELLA TRASFORMAZIONE DIGITALE (cfu 3 - LM91 - 602600929) [url](#)

Anno di corso 1 - TEOLOGIA: ETICA SOCIALE (cfu 6 - LM91 - 602600917)

[url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (I PARTE) (cfu 9 - LM91 - 602600927) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602600928) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 12 - LM91 - 602600926) [url](#)

Anno di corso 2 - COMUNICAZIONE CORPORATE E SOCIAL MEDIA (cfu 9 - LM91 - 602700402) [url](#)

Anno di corso 2 - COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE (I PARTE) (cfu 6 - LM91 - 602700407) (modulo di COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE) [url](#)

Anno di corso 2 - COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602700406) (modulo di COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE) [url](#)

Anno di corso 2 - COMUNICAZIONE STRATEGICA PER IL DESIGN E L'INNOVAZIONE (cfu 9 - LM91 - 602700405) [url](#)

Anno di corso 2 - DESIGN DELL'INTERAZIONE E PROTOTIPAZIONE RAPIDA (cfu 6 - LM91 - 602700419) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: ADVANCED BUSINESS ENGLISH (cfu 3 - LM91 - 602700412) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: ATELIER DI USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700408) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: TECNICHE DI FACILITAZIONE (cfu 3 - LM91 - 602700417) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: ATELIER DI USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700400) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: CONTENT DESIGN E UX WRITING (cfu 3 - LM91 - 602700409) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: DIGITAL E VISUAL STORYTELLING (cfu 3 - LM91 - 602700401) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: GAME DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700413) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: USER RESEARCH (cfu 3 - LM91 - 602700399) [url](#)

Anno di corso 2 - TEOLOGIA: ETICA SOCIALE (cfu 6 - LM91 - 602700411) [url](#)

Area tecnologica

Conoscenza e comprensione

- Conoscere le principali innovazioni tecnologiche e i principali strumenti operativi
- Conoscere i principali linguaggi e tool applicati all'organizzazione
- Conoscere i principali linguaggi e tool usati nel web e nelle app
- Conoscere i principi dell'architettura dell'informazione, dell'usabilità e delle UI (user interfaces)

- Comprendere come la tecnologia contribuisce, se integrata con i processi interni ed esterni, a facilitare le relazioni
- Comprendere come la tecnologia contribuisca al design dell'esperienza e del servizio
- Comprendere come assicurare i dovuti standard di sicurezza e tutela giuridica

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Usare i principali linguaggi e software per la realizzazione di interfacce e strumenti rivolti al servizio e all'esperienza dell'utente
- Valutare, con specifici strumenti e analisi, i contesti iniziali del progetto e i loro punti di forza e di debolezza
- Sviluppare e gestire processi di upgrade, sviluppo e innovazione, anche attraverso la creatività

Le conoscenze e capacità sono conseguite e verificate nelle seguenti attività formative:

Anno di corso 1 - CMS, LINGUAGGI DEL WEB E ACCESSIBILITA' (cfu 9 - LM91 - 602600914) [url](#)

Anno di corso 1 - GESTIONE DELL'INNOVAZIONE (cfu 6 - LM91 - 602600921) [url](#)

Anno di corso 1 - LABORATORIO: PROTEZIONE DEI DATI E ASPETTI GIURIDICI DELLA TRASFORMAZIONE DIGITALE (cfu 3 - LM91 - 602600929) [url](#)

Anno di corso 1 - METODI QUANTITATIVI PER LA RICERCA SULL'UTENTE (cfu 6 - LM91 - 602600922) [url](#)

Anno di corso 1 - PROJECT MANAGEMENT E SVILUPPO DEI PROCESSI AZIENDALI (cfu 6 - LM91 - 602600925) [url](#)

Anno di corso 1 - TECNOLOGIE AVANZATE E INTELLIGENZA ARTIFICIALE (cfu 9 - LM91 - 602600915) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (I PARTE) (cfu 9 - LM91 - 602600927) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (II PARTE) (cfu 3 - LM91 - 602600928) (modulo di USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN) [url](#)

Anno di corso 1 - USER EXPERIENCE E SERVICE DESIGN (cfu 12 - LM91 - 602600926) [url](#)

Anno di corso 2 - DESIGN DELL'INTERAZIONE E PROTOTIPAZIONE RAPIDA (cfu 6 - LM91 - 602700419) [url](#)

Anno di corso 2 - INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER L'AUTOMAZIONE (cfu 12 - LM91 - 602700414) [url](#)

Anno di corso 2 - INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER L'AUTOMAZIONE - I PARTE (cfu 6 - LM91 - 602700415) (modulo di INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER L'AUTOMAZIONE) [url](#)

Anno di corso 2 - INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER L'AUTOMAZIONE - II PARTE (cfu 6 - LM91 - 602700416) (modulo di

INFRASTRUTTURE, SICUREZZA INFORMATICA ED AI PER
L'AUTOMAZIONE) [url](#)

Anno di corso 2 - LABORATORIO: DIGITALIZZAZIONE DEL CONTROLLO DI
GESTIONE (cfu 3 - LM91 - 602700404) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: ATELIER DI USER EXPERIENCE E
SERVICE DESIGN (cfu 3 - LM91 - 602700400) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: CONTENT DESIGN E UX WRITING (cfu
3 - LM91 - 602700409) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: GAME DESIGN (cfu 3 - LM91 -
602700413) [url](#)

Anno di corso 2 - PROJECT WORK: USER RESEARCH (cfu 3 - LM91 -
602700399) [url](#)

Calendario del Corso di Studio e orario delle attività formative

Calendario del Corso di Studio e orario delle attività formative

<https://lumsa.it/it/corsi/comunicazione-innovazione-ed-experience-design-studenti-iscritti>

Data di inizio dell'attività didattica

23/09/2026

Calendario degli esami di profitto

<https://lumsa.it/it/calendario-degli-esami-scienze-umane>

Calendario sessioni della Prova finale

<https://lumsa.it/it/tesi-di-laurea-lm-91>

Infrastrutture

Aule

Link inserito: <https://my.matterport.com/show/?m=FbgzZCsk96g>

Pdf inserito: [Aule e relativa capacità](#) 

Laboratori e Aule Informatiche

Link inserito: <http://>

Pdf inserito: [Laboratori](#) 

Sale Studio

Pdf inserito: [Sale studio](#) 

Biblioteche

Pdf inserito: [Informazioni sul sistema bibliotecario di Ateneo](#) 

Orientamento in ingresso e in itinere

Pdf inserito: 

Tutorato

Pdf inserito: 

Assistenza per lo svolgimento di periodi di formazione all' esterno (tirocini e stage)

Pdf inserito: 

Assistenza e accordi per la mobilità internazionale L'Ateneo è inserito nei programmi comunitari di mobilità studentesca indicati nelle pagine dedicate del sito internet, gestite dall'Ufficio di Ateneo competente.

Link inserito: <https://lumsa.it/it/esperienze-estero-international>

Inserimento atenei in convenzione

N.	Nazione	Ateneo in convenzione	Codice EACEA	Data convenzione	Tipo Titolo
1	Belgio	HAUTE ECOLE LUCIA DE BROUCKERE		01/10/2022	solo italiano
2	Belgio	UNIVERSITE DE NAMUR		01/10/2022	solo italiano
3	Bulgaria	NEW BULGARIAN UNIVERSITY		01/10/2022	solo italiano
4	Croazia	ALGEBRA UNIVERSITY COLLEGE		01/10/2022	solo italiano

5	Croazia	CATHOLIC UNIVERSITY OF CROATIA , ZAGREB		01/10/2022	solo italiano
6	Danimarca	ZEELAND INSTITUTE OF BUSINESS & TECHNOLOGY		08/02/2025	solo italiano
7	Finlandia	UNIVERSITY OF VASA		01/10/2022	solo italiano
8	Francia	ISCOM, PARIS		01/10/2022	solo italiano
9	Francia	UNIVERSITE DE LILLE		01/10/2022	solo italiano
10	Francia	UNIVERSITE DE POITIERS		01/10/2022	solo italiano
11	Francia	UNIVERSITE DE TOULON		01/10/2022	solo italiano
12	Francia	UNIVERSITE' CATHOLIQUE DE LYON		01/10/2022	solo italiano
13	Francia	UNIVERSITÄ CATHOLIQUE DE LILLE		01/10/2022	solo italiano
14	Francia	UNIVERSITÄ		01/10/2022	solo italiano

		EFAP PARIS			
15	Germani a	TECHNI SCHE UNIVER SITAT DRESDE N		01/10/2 022	solo italiano
16	Lituania	KAZIMIE RAS SIMONA VICIUS UNIVER SITY, VILNIUS		25/03/2 025	solo italiano
17	Lituania	VILNIUS UNIVER SITY		01/10/2 022	solo italiano
18	Polonia	COLLEGI UM CIVITAS		01/10/2 022	solo italiano
19	Polonia	JESUIT UNIVER SITY IGNATIA NUM		01/10/2 022	solo italiano
20	Polonia	THE PONTIFI CAL UNIVER SITY OF JOHN PAUL II IN KRAKO W		01/10/2 024	solo italiano
21	Polonia	UNIVER SITY OF BIALYST OCK		01/10/2 022	solo italiano
22	Portogal lo	IPAM INSTITU TO PORTUG		01/10/2 022	solo italiano

		ES DE ADMINI STRACA O DE MARKET ING - LISBOA			
23	Portogal lo	IPAM INSTITU TO PORTUG ES DE ADMINI STRACA O DE MARKET ING - PORTO		01/10/2 022	solo italiano
24	Portogal lo	UNIVER SIDADE CATOLIC A PORTUG UESA		01/10/2 022	solo italiano
25	Portogal lo	UNIVER SIDADE DE COIMBR A		01/10/2 022	solo italiano
26	Portogal lo	UNIVER SIDADE DE LISBOA		01/10/2 022	solo italiano
27	Portogal lo	UNIVER SIDADE FERNAN DO PESSOA		01/10/2 022	solo italiano
28	Portogal lo	UNIVER SIDADE NOVA DE LISBOA		01/10/2 022	solo italiano
29	Regno	GLASGO		01/10/2	solo

	Unito	W UNIVER SITY CALEDONIAN		022	italiano
30	Repubblica Ceca	PALACKY UNIVERSITY OLOMOUC		01/10/2022	solo italiano
31	Spagna	ESCUELA SUPERIOR DE TURISMO O IRIARTE, TENERIFE		01/10/2022	solo italiano
32	Spagna	UNIVERSIDAD CARDENAL HERRERA CAMPU S DI MONCADA		01/10/2022	solo italiano
33	Spagna	UNIVERSIDAD CARLOS III		01/10/2022	solo italiano
34	Spagna	UNIVERSIDAD CATOLICA SAN ANTONIO DE MURCIA		01/10/2022	solo italiano
35	Spagna	UNIVERSIDAD COMPLUTENSE		01/10/2022	solo italiano

36	Spagna	UNIVERSIDAD DE ALICANTE		01/10/2022	solo italiano
37	Spagna	UNIVERSIDAD DE DEUSTO , BILBAO		01/10/2022	solo italiano
38	Spagna	UNIVERSIDAD DE GRANADA		01/10/2022	solo italiano
39	Spagna	UNIVERSIDAD DE MALAGA		01/10/2022	solo italiano
40	Spagna	UNIVERSIDAD DE SEVILLA		01/10/2022	solo italiano
41	Spagna	UNIVERSIDAD DE VIGO		01/10/2022	solo italiano
42	Spagna	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA		01/10/2022	solo italiano
43	Spagna	UNIVERSIDAD MIGUEL HERNANDEZ DE ELCHE		01/10/2022	solo italiano
44	Spagna	UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA		01/10/2022	solo italiano

45	Spagna	UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS		01/10/2022	solo italiano
46	Spagna	UNIVERSIDAD SAN PABLO CEU		01/10/2022	solo italiano
47	Spagna	UNIVERSIDAD VILLANUEVA, MADRID		01/10/2022	solo italiano
48	Spagna	UNIVERSITAT ABAT OLIBA CEU		01/10/2022	solo italiano
49	Spagna	UNIVERSITAT AUTONOMA DE BARCELONA		01/10/2022	solo italiano
50	Spagna	UNIVERSITAT DE BARCELONA		01/10/2022	solo italiano
51	Spagna	UNIVERSITAT DE VALENCIA		01/10/2022	solo italiano
52	Spagna	UNIVERSITAT INTERNACIONAL DE CATALUNYA		01/10/2022	solo italiano
53	Svezia	KARLST		01/10/2	solo

		ADS UNIVER SITET		022	italiano
--	--	------------------------	--	-----	----------

Accompagnamento al lavoro
Link inserito: <https://lumsa.it/it/orientamento-lavoro-stage-e-tirocini>

Eventuali altre iniziative
Pdf inserito: [Informazioni sulle altre iniziative di Ateneo](#) 