

LE MINI GUIDE



DESIGN E MODA



NABA è la migliore Accademia di Belle Arti italiana nella Top 100 mondiale nel QS World University Rankings® by Subject Art & Design

www.naba.it



**MADE
IN NABA®**

CONTATTI

Orientamento Italia

T 02 97372106

E support@naba.it



NABA

NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI

TRIENNI

Comics and Visual Storytelling

Graphic Design e Art Direction

BRAND DESIGN | CREATIVE DIRECTION |
VISUAL DESIGN

Design

INTERIOR DESIGN | PRODUCT DESIGN |
PRODUCT AND INNOVATION DESIGN

Fashion Design

FASHION DESIGN | FASHION STYLING
AND COMMUNICATION | FASHION DESIGN
MANAGEMENT

Fashion Marketing Management

Cinema e Animazione

FILMMAKING | ANIMAZIONE

Creative Technologies

GAME | VFX E 3D

Scenografia

TEATRO E OPERA | MEDIA ED EVENTI

Pittura e Arti Visive

PITTURA | ARTI VISIVE

OPEN DAY

9 luglio 2024

MILANO | ROMA

L'EDITORIALE

di **Mariano Berriola**

Direttore Corriere dell'Università, CorriereUniv.it

SCEGLIERE UN LAVORO, UNA PROFESSIONE CHE SI AMA, SIGNIFICA PIÙ BENESSERE PSICO-FISICO



Cari ragazzi,

anche quest'anno abbiamo lavorato alle guide di orientamento per la scelta degli studi all'indomani dell'esame di maturità. Ne abbiamo preparate ben 27 per cercare di dare spazio ad ogni area, così da intercettare tutti i percorsi possibili: da Economia a Medicina, da Moda a Design, da Ingegneria a Psicologia, per citarne alcune.

Nelle pagine di orientamento delle guide vi invitiamo, come facciamo sempre, a leggere ed elaborare le informazioni e i consigli del caso, per arrivare ad una scelta "autonoma e consapevole".

Ecco, credo siano proprio queste le parole chiave da tenere a mente quando stiamo per prendere una decisione, e non soltanto in tema di studi e di università.

Troppo spesso il potere di prendere delle decisioni lo cediamo all'esterno, subendo le pressioni e le richieste di chi ci sta intorno. È molto importante il confronto con i genitori, con la famiglia, con i docenti e con i propri amici, ma non cadete nell'errore di affidare ad altri quella che è una scelta che riguarda solo voi e la vostra vita.

Tocca prendersi la propria responsabilità ed evitare scelte affrettate, superficiali o peggio ancora condizionate.

Dico questo perché i dati sugli abbandoni universitari al primo anno non sono così incoraggianti e ancor più quello che emerge dal numero di studenti che arrivano in fondo a conseguire un titolo di laurea: una percentuale ancora molto bassa nel nostro Paese.

Nelle guide trovate tante interviste a studenti, docenti e professionisti, che raccontano la loro esperienza; un prezioso contributo per darvi un'idea di quel che vi potete aspettare in termini di materie di studio, di sbocchi lavorativi o professionali, da quel determinato corso.

Il mio consiglio prima di scegliere qualunque corso di laurea e relativo ateneo, è quello di fare tantissime interviste alle persone che vivono quelle facoltà, quel mondo, quelle professioni. Solo così capirete se fa per voi, se risponde alle vostre aspettative, ai vostri desideri, alle vostre ambizioni.

Cito sempre il dato di medicina: sapete quanti ragazzi e ragazze abbandonano la Facoltà dopo qualche anno?

Sono in tanti, moltissimi, quegli stessi che avevano studiato e preparato il difficile test di ingresso, ma che poi si erano

“ Nelle pagine di orientamento delle guide vi invitiamo ad una scelta “autonoma e consapevole”. ”

resi conto di non aver fatto la scelta giusta soltanto una volta iniziato il tirocinio, e toccato con mano la realtà, se vogliamo, a tratti dura di quel mondo.

Mi chiedo, non sarebbe stato più opportuno andare in giro fra ospedali e strutture sanitarie, prima di iscriversi alla Facoltà? Ecco questo è quello che vi invito a fare: andate in giro a capire cosa fa l'ingegnere, l'architetto, il chirurgo, il giornalista, l'astronauta, e poi se sognate di fare quella vita, quella carriera, vi scegliete il corso di studi che più vi può spingere verso la realizzazione dei vostri sogni.

Del resto, scegliere un lavoro, una professione che si ama, per la quale si nutre interesse, curiosità e passione, equivale a fare una vita di maggior soddisfazione, di maggior benessere psico-fisico.

Le dirette sulla scelta dell'università

Al giornale (Corriereuniv.it) stiamo preparando delle dirette sull'orientamento e la transizione scuola, università, lavoro. Credo possano essere di vostro interesse sia per quanti vogliono scegliere l'università, sia per quelli che stanno pensando di cercare da subito un lavoro.

Parleremo del fatto che da qui al 2030 ci sarà una radicale trasformazione del mondo del lavoro: alcune professioni o mestieri si trasformeranno, altri verranno fuori come nuovi. La spinta tecnologica, l'intelligenza artificiale, l'economia circolare, la sensibilità ai temi dell'ambiente, della sostenibilità, imporranno radicali cambiamenti nei lavori e nelle aziende. È opportuno per voi capire in che direzione va questo cambiamento, così da prepararvi alle future richieste di competenze e di conoscenze da parte delle aziende e delle Istituzioni. Oggi, queste competenze vanno apprese ed allenate costantemente. Sono importanti quanto i titoli di studio e il talento naturale delle persone. Vengono chiamate soft skills o competenze trasversali, le trovate riportate all'interno delle guide, dategli uno sguardo, sono molto importanti.

Vi lascio alla vostra lettura non prima di avervi augurato un bellissimo esame di maturità, ed una scelta, qualunque essa sia, che vi possa dare la serenità e le soddisfazioni che meritate.

In bocca al lupo!

direttore@corriereuniv.it

LE MINI GUIDE

SOMMARIO

2 L'EDITORIALE

4 UNIVERSIMONDO

14 I PASSI DELLA SCELTA

16 FOCUS ON

OBIETTIVI FORMATIVI

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

DOVE SI STUDIA

27 PARLA LA STUDENTESSA

28 PARLA IL DOCENTE

30 INTERVISTA ALLA PROFESSIONISTA

32 LE PROFESSIONI

36 LE 8 SKILLS CHIAVE

DIRETTORE RESPONSABILE

Mariano Berriola

direttore@corriereuniv.it

CONTENUTI DI ORIENTAMENTO

A cura di Italia Education

HANNO COLLABORATO A QUESTO NUMERO

Camilla Appelius, Amanda Coccetti,
Maria Diaco, Marco Vesperini

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

A cura di Camilla Schiavone

EDIZIONE 2024

Tutti i diritti sono riservati. È vietata la riproduzione e l'utilizzo, anche parziale, dei contenuti inseriti nel presente prodotto senza espressa autorizzazione dell'editore.

UNIVERSIMONDO

LA GUIDA PER LO STUDENTE

ATENEI DIPARTIMENTI E SCUOLE

Ateneo

Ente d'istruzione terziaria al quale è possibile accedere al termine della scuola secondaria di secondo grado. Si tratta di Università, Accademie, Conservatori.

Dipartimento di studi

Definizione del comparto strutturato al quale afferiscono i corsi di studi universitari. Il termine facoltà è ormai in estinzione, viene per lo più sostituito dall'accezione Dipartimento che può afferire ad una scuola o a un'area.

Scuole

In relazione al singolo statuto d'Ateneo si possono costituire le Scuole che coordinano le attività didattiche esercitate nei corsi di laurea, nei corsi di laurea magistrale, nelle scuole.



ATTENZIONE!

Le scuole, intese come aree, non vanno confuse con le Scuole Superiori Universitarie la cui offerta formativa, a seconda dello statuto, può essere integrativa ai corsi di laurea ordinaria, o rivolta alla didattica post laurea triennale, didattica dottorale e didattica post-dottorale.



CORSI DI LAUREA

Classe di laurea

S'intende una macro area all'interno della quale si raggruppano corsi di studio del medesimo livello e ambito disciplinare che presentano gli stessi obiettivi formativi qualificanti e le stesse attività formative caratterizzanti. Dunque, la classe di laurea è un contenitore dei corsi di studio con il medesimo valore legale, gli stessi obiettivi formativi, ma indirizzi diversi.

La tipologia di indirizzo determina il fatto che all'interno di una classe possano afferire diversi corsi di laurea.

CFU (Credito formativo universitario)

Il credito è un'unità di misura che attesta il lavoro in termini di apprendimento richiesto ed equivale in media a 25 ore di studio.

il conseguimento del titolo universitario. Ogni livello e tipologia di laurea prevede il raggiungimento di un determinato numero di crediti formativi.

Voto d'esame

Si considera superato un esame quando si consegue un voto calcolato in trentesimi.

Si va da un minimo di 18 ad un massimo di 30 crediti con lode.



ATTENZIONE!

Il numero dei crediti corrispondenti all'esame superato non ha nessun legame con il voto dell'esame.

Corso di laurea primo livello (L)

Il corso di laurea triennale offre una solida preparazione di base. Il titolo d'accesso è il diploma quinquennale di scuola secondaria di secondo grado.

I regolamenti universitari definiscono i requisiti di accesso e ne determinano, laddove risulti necessario, gli strumenti di verifica ed eventuali attività formative propedeutiche.

Al termine dei tre anni viene rilasciato il titolo universitario di primo livello a fronte di una discussione della tesi finale.

Prevede il raggiungimento di 180 crediti.

Corso di Laurea magistrale a ciclo unico (LMU)

Percorso che si intraprende a conclusione del ciclo di studi di istruzione secondaria di II grado.

Si tratta di percorsi unitari che hanno una durata complessiva di 5 o 6 anni non suddivisa in livelli.

Prevede il raggiungimento di 300 crediti

(Architettura; Chimica e tecnologia farmaceutiche, Farmacia, Giurisprudenza, Medicina Veterinaria, Ingegneria Wedile-architettura; Scienze della formazione primaria) e 360 crediti (Medicina e Chirurgia).

Corso di Laurea magistrale o di secondo livello (LM)

Il corso di laurea biennale offre una maggiore specializzazione formativo-professionale.

A conclusione dei due anni previsti viene rilasciato il titolo accademico di Laurea Magistrale a fronte di una discussione della tesi finale.

Questo percorso ha la finalità di arricchire la formazione degli studenti e studentesse al fine d'indirizzarsi verso attività professionali di elevata qualificazione.

Si devono raggiungere 120 crediti.

Titolo di ammissione: laurea triennale di primo livello.



ISIA Roma Design

Il primo istituto
pubblico di design in Italia

Formazione di livello universitario

ROMA

1° livello

Design

2° livello

Design Sistemico
per i Servizi e i Prodotti

Design Sistemico
per la Comunicazione

PORDENONE

1° livello

Design del prodotto

2° livello

Product
System Design

ATENEIO

ATENEIO CHE VAI, CORSO CHE TROVI

Data la multidisciplinarietà di determinati corsi di studi, vi segnaliamo la possibilità di ritrovarli all'interno di Dipartimenti diversi in relazione all'ateneo d'appartenenza. Alcuni esempi:



Servizio Sociale

Scienze Umanistiche, Scienze Politiche, Scienze della Formazione, Economia, Giurisprudenza.

Scienze del Turismo

Scienze Umanistiche, Scienze Politiche, Economia, Sociologia, Scienze della Formazione, Lingue e Letterature straniere.

Scienze Motorie

Medicina e Chirurgia, Scienze della Formazione o Scienze del Benessere.

Psicologia

Medicina e Chirurgia, Scienze della Formazione, Scienze Umanistiche.

Scienze Politiche

Giurisprudenza, Economia, Scienze Politiche.

Scienze della Comunicazione

Scienze Umanistiche, Scienze della Formazione, Scienze Politiche.



MODALITÀ DI ACCESSO

TEST VINCOLANTI E NON VINCOLANTI

ACCESSO AI CORSI

Verifica delle conoscenze non vincolante ai fini dell'immatricolazione

Alcuni corsi di laurea prevedono un test di valutazione delle conoscenze dello studente, che non ne vincola l'iscrizione ma che può prevedere degli Obblighi Formativi Aggiuntivi, i cosiddetti OFA, da integrare nel corso del primo anno di studi.

Accesso ai corsi a numero programmato a livello nazionale

L'ammissione ai corsi a numero programmato avviene in seguito al superamento di un test, in date stabilite a livello nazionale, predisposto dal Ministero dell'Università e Ricerca (MUR) o dai singoli atenei.

Per i seguenti corsi di laurea le prove di accesso sono predisposte dal Mur

- » Medicina e chirurgia
- » Odontoiatria e protesi dentaria
- » Medicina e chirurgia in inglese
- » Medicina veterinaria
- » Architettura

Il test per l'ammissione ai Corsi di Laurea in Medicina e Odontoiatria e Veterinaria per l'a.a 2024-25 si svolgerà in modo simile al test del 2022.

Il test si svolge in due sessioni distinte:

Il test per i Corsi di Laurea Magistrale a ciclo unico in Medicina e Chirurgia e in Odontoiatria e protesi dentaria erogati in lingua italiana si svolgerà in due date:

- » martedì 28 maggio 2024
- » martedì 30 luglio 2024

La prova, invece, Corsi di Laurea Magistrale a ciclo unico in Medicina Veterinaria si svolgerà:

- » mercoledì 29 maggio 2024
- » mercoledì 31 luglio 2024

Test Medicina e Odontoiatria 2024

Il test è unico e di contenuto identico in tutte le sedi in cui si effettua per ciascuna delle due date.

Il test sarà cartaceo, composto da 60 domande a risposta multipla da svolgere in 100 minuti.

Test Veterinaria 2024

Il test è unico e di contenuto identico in tutte le sedi in cui si effettua per ciascuna delle due date.

Il test sarà cartaceo, composto da 60 domande a risposta multipla da svolgere in 100 minuti.

Test di ammissione alle Professioni Sanitarie e IMAT (International Medical Admission Test): le date non sono ancora disponibili.





LUMSA
UNIVERSITÀ

WWW.LUMSA.IT



Scienze della comunicazione, marketing e digital media

Comunicazione digitale e marketing

OPEN DAY

ROMA

13 Luglio 2024 – ore 9.30

PALERMO

13 Luglio 2024 – ore 9.30

7 Settembre 2024 – ore 9.30

REGISTRATI SU WWW.LUMSA.IT

FOCUS ON DESIGN

Il disegno industriale è l'uso di arti e scienze applicate al fine di migliorare estetica, Design e Moda ergonomia, funzionalità e/o usabilità, produzione e commerciabilità di un prodotto. Il ruolo del progettista industriale è dunque quello di sviluppare e concretizzare soluzioni per problemi di forma, utilizzabilità, ergonomia fisica, commercializzazione, sviluppo della marca, e vendite. La locuzione anglosassone industrial design, grazie alla distinzione terminologica, propria dell'inglese, tra design («progetto») e drawing («disegno») potrebbe essere dunque tradotta in italiano con progettazione.

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivi Formativi

I laureati in design devono saper svolgere attività nell'ambito della libera professione, degli studi e delle società di progettazione, delle imprese, delle istituzioni ed enti pubblici e privati che operano nei settori di applicazione della disciplina, dal design del prodotto nei vari ambiti merceologici-apparecchi di illuminazione, nautica, trasporti, elettronica di consumo.

ATTENZIONE!

Il mondo del Design, della Moda e del Costume sono ambiti interconnessi e lo sviluppo delle professioni si interseca a seconda delle specializzazioni che si articoleranno nel tempo, sulla base degli interessi creativi personali e delle esperienze di lavoro. A livello di macro-categorie, e pertanto, di macro-orientamento indichiamo alcune delle aree principali del vasto mondo del design: design e realizzazione del prodotto, management, ricerca e sviluppo, comunicazione e marketing.



PIANO DI STUDI

ESAMI, TIROCINIO, TESI...

DURANTE GLI STUDI

Piano di studi

Ogni corso di laurea ha un piano di studio, composto da esami obbligatori, opzionali e a libera scelta.

Il piano di studi è un documento ufficiale che attesta l'insieme degli esami e i crediti corrispondenti di un corso di laurea.

Ed è costituito da:

- » Esami obbligatori
- » Esami opzionali (lo studente può scegliere tra più esami proposti)
- » Esami a scelta libera dello studente
- » Idoneità (informatiche, linguistiche..)

Il Piano di Studi deve essere consegnato alla Segreteria Didattica di Dipartimento.

Sono dichiarati validi solo gli esami contenuti in tale documento.

Sessioni d'esame

Si tratta di periodi di tempo durante i quali vengono stabiliti gli appelli, ossia le date per sostenere gli esami. In genere le sessioni annuali sono tre: invernale, estiva e autunnale; la variabilità è a discrezione sempre dei singoli Atenei.

Tirocinio curriculare

Durante il periodo universitario si può svolgere il tirocinio, un'esperienza formativa che lo studente o la studentessa fa presso un ente convenzionato con l'università per entrare in contatto con il mondo del lavoro. Il tirocinio previsto nel piano di studi corrisponde ad un determinato numero di CFU.

Non rappresenta un rapporto di lavoro.

Tesi di laurea

Si tratta di un elaborato finale su un argomento deciso dallo studente e dalla studentessa in accordo con il/la docente scelta/o come relatore/relatrice. La stesura, nel pieno rispetto delle linee guida del/della docente, deve dimostrare l'autonomia del/della discente



all'interno della disciplina pre-scelta. È l'ultimo passo del percorso di laurea. Il punteggio della tesi viene stabilito dalla Commissione di laurea.

Voto finale

Il voto di laurea è espresso in 110 con eventuale lode.

Il punteggio finale si calcola moltiplicando per 110 la media ponderata degli esami e dividendo per 30.

La Commissione di Laurea parte da suddetto risultato, per assegnare il voto di laurea.

Titoli congiunti

Alcuni percorsi di studio prevedono il rilascio finale del titolo congiunto (joint degree) e del titolo doppio o multiplo (double/multiple degree). Entrambi sono possibili esiti di un corso di studio integrato, ossia di un percorso che prevede un curriculum progettato in comune tra due o più università, previo accordo.

Il double/multiple degree include, al termine del corso di studio, il rilascio del titolo dell'università di appartenenza e al contempo l'assegnazione del titolo da parte delle università partner.

Mentre il joint degree consiste nell'ottenimento di un unico titolo riconosciuto e validato da tutte le istituzioni che hanno promosso il percorso di studi congiunto.

Diploma supplement o supplemento di diploma

Il diploma supplement è un documento integrativo che gli studenti e le studentesse al termine del percorso di studi universitari devono richiedere alla segreteria. Fa parte degli strumenti del pacchetto Europass finalizzati a favorire il riconoscimento professionale e universitario a livello comunitario.



ATTENZIONE!

Si dovrebbe chiedere anche al termine della scuola secondaria di secondo grado.

ERASMUS+

UN'OPPORTUNITÀ PER LO STUDENTE

Il nome s'ispira a quello del teologo e filosofo olandese Erasmo da Rotterdam che viaggiò in tutto il continente europeo per conoscere le singole culture e realizzare una comunità dei popoli in cui la diversità fosse un valore aggiunto e non motivo di divisione e contrasto.

IL PROGETTO ERASMUS

Erasmus

Il progetto Erasmus (European Region Action Scheme for the Mobility of University Student), nato nel 1987, consente agli studenti e alle studentesse che frequentano l'università di proseguire il percorso di studi fuori dai confini nazionali per un periodo variabile dai 3 ai 12 mesi. Si tratta di una vera e propria opportunità di crescita personale, attraverso un'esperienza formativa che permette il confronto con culture e tradizioni diverse.

Sul bando dell'università sono specificate le indicazioni per i requisiti d'accesso e la presentazione dei documenti nel rispetto dei termini stabiliti dal regolamento. Prima di partire va firmato un accordo (**Erasmus agreement**) fra l'università d'appartenenza e l'ateneo di destinazione. Un accordo, dunque, che stabilisce i diritti e doveri delle parti. Infine viene rilasciata una carta dello studente Erasmus+ che definisce i diritti e doveri dello studente e della studentessa durante la permanenza all'estero.

Erasmus +, non solo studio

Il programma Erasmus+ prevede i tirocini (esperienza lavorativa, apprendistato, ecc.) all'estero per gli studenti e le studentesse iscritti/e a un corso di laurea triennale. In questo modo si ha la possibilità di sviluppare competenze linguistiche, interculturali in una dinamica lavorativa, così come le competenze di imprenditoria in senso lato.

Erasmo da Rotterdam, in latino Desiderius Erasmus Roterodamus, è stato un presbitero, teologo, umanista filosofo e saggista olandese.





ATTENZIONE!

Di seguito l'elenco dei requisiti comuni richiesti da tutti gli Atenei:

- » **Essere regolarmente iscritti** per tutta la durata dell'Erasmus a un corso di laurea triennale/magistrale, dottorato di ricerca o specializzazione
- » **Aver completato il primo anno** di università
- » **Essere in regola** con il pagamento delle tasse universitarie
- » Per la graduatoria vengono considerati i **crediti acquisiti**
- » Per la graduatoria viene presa in esame la **media dei voti** di tutti gli esami
- » Per la graduatoria ha un'importanza decisiva anche la **motivazione**
- » **Non avere la residenza** presso il Paese prescelto
- » **Non aver superato il numero massimo di mesi di mobilità** consentito dal programma Erasmus
- » **Non avere un'altra borsa di studio** finanziata dall'Unione Europea

COME INFORMARSI ONLINE

Ogni Ateneo costruisce un sito con una propria struttura grafica, quindi sarebbe auspicabile individuare subito le voci essenziali per la ricerca che naturalmente possono variare: dipartimento, scuola, facoltà, offerta formativa, didattica, corsi di laurea triennale, corsi di laurea magistrale a ciclo unico.

Di certo una denominazione chiave è piano di studi dove è possibile rinvenire nel dettaglio tutti gli esami. Importante è anche soffermarsi sugli obiettivi professionali dei singoli corsi che focalizzano l'attenzione sul mondo del lavoro.

Per ricevere maggiori dettagli si possono prendere contatti con la segreteria didattica, con i professori responsabili dei corsi e con gli orientatori presenti in ogni ateneo.

Infine, per una maggiore comprensione sarà utile consultare riviste e siti specializzati per entrare nel campo formativo-professionale d'interesse.



ATTENZIONE!

È un diritto usufruire di tutti i servizi che l'università mette a disposizione per offrire informazioni chiare ed esaustive. Inoltre non tutti sanno che le lezioni universitarie sono aperte e quindi potrebbe essere interessante seguirne alcune per essere maggiormente consapevoli di quello che si andrà a studiare.



I PASSI DELLA SCELTA

CHI VOGLIO DIVENTARE?

Scelgo io.

Nel senso che ognuno deve decidere il proprio percorso in autonomia, con senso critico e con spirito di responsabilità.

Infine, scelgo io in quanto la scelta d'orizzonte tocca anche la sfera personale, implica inevitabilmente la domanda esistenziale: chi voglio diventare?

PRIMO PASSO

Uno sguardo attraverso se stessi

Quando ci si appresta alla scelta post diploma si dà l'avvio ad un processo ricco e articolato che comporta un'indagine ben strutturata di sé.

L'autoconoscenza non si risolve in un atto spontaneo ed istintivo, bensì in un percorso articolato che si dipana nel tempo.

Il primo passo da compiere è dunque comprendere i propri desideri, le proprie ambizioni, le proprie necessità. Si tratta di avere finalmente consapevolezza di attitudini, capacità, passioni ed aspirazioni, imparando ad ascoltare suggestioni ed intuizioni.

Una pratica da esercitare nel proprio percorso di scelta è l'individuazione dei punti di forza posseduti e di quelli da rafforzare in vista di una professione. Che cosa so fare? Cosa mi piace fare?

Guardare alla propria vita quotidiana offre materiale utile a capire quale ambito di studi e di lavoro potrebbe davvero essere la meta da perseguire. Durante l'adolescenza si sommano diverse esperienze che possono fare da ponte verso il mondo del lavoro (sport, volontariato, passioni artistiche...).

Ancora, determinante per la scelta è riconoscere i propri valori. I valori hanno valore, costituiscono ciò che è davvero importante per una persona; valori come la giustizia, la famiglia, l'amicizia sono un'autentica base di costruzione del profilo formativo-professionale.



ATTENZIONE!

Impariamo a distinguere ciò che realmente ci piace e ci appassiona dai "fuochi di paglia". Ve ne accorgete dal perdurare di questi interessi o dal loro svanire in fretta.

SECONDO PASSO

Informazione

La riflessione sul da farsi dopo la maturità rappresenta un momento di confronto tra le proprie aspirazioni, i propri sogni e quello che il mondo realmente propone come offerta formativa e sbocco occupazionale.

Essenziale diviene, l'osservazione, la lettura di guide, di siti, di riviste, insomma ogni elemento di conoscenza e di esperienza è un tassello in più per elaborare il proprio progetto.

Tuttavia, la ricerca e la raccolta di informazioni per intraprendere un percorso è un lavoro che richiede tempo, impegno e soprattutto metodo. Senza dubbio internet ha prodotto un sovraccarico di informazioni: le fake news virtuali sono virali!



La “sindrome da iper informazione” può colpire tutti assumendo diverse forme: ad esempio può capitare di accogliere più dati di quanti se ne possano gestire, oppure ci si può perdere a cercare notizie non direttamente funzionali all'obiettivo preposto.

La gestione della proliferazione di notizie e false notizie è fondamentale.

Dunque, si tratta di nuovo di saper scegliere: le fonti, i dati, l'utilità della notizia per l'obiettivo che si vuole raggiungere.



ATTENZIONE!

Le tematiche parallele, le false notizie, i pregiudizi sono sempre in agguato!

È bene difendersi con determinazione, concentrazione e giudizio critico, tutti validi dispositivi di sicurezza!

TERZO PASSO

Confronto

La scelta post diploma è un atto da compiere in autonomia. Eppure, una conversazione mirata con professionisti, esperti, docenti può certamente risultare determinante per sciogliere dubbi e perplessità.

Ad esempio i raccontidi chi ha già fatto un certo percorso sono estremamente utili, possono, cioè, essere impiegati per comprendere a pieno una professione e il corso di studi corrispondente. Si sa, le cose immaginate sono spesso legate a idealizzazioni e a stereotipi, non sempre in linea con la realtà dei fatti.



ATTENZIONE!

Ispiratori principali delle scelte dei ragazzi sono i genitori, la famiglia.

È indubbio che sia utile un confronto con loro, è ancora più importante, però, che non se ne subiscano i condizionamenti.

QUARTO PASSO

Diario di Bordo

Un buon orientamento, dunque, chiarifica la rotta!

Pertanto, come capitani di ventura, sarebbe opportuno tenere un diario di bordo dove appuntare caratteristiche e peculiarità personali, interessi, passioni, competenze, insomma quanto ci appartiene e ci contraddistingue come individui.

Inoltre, nel taccuino andrebbero segnalati anche i dati raccolti dal confronto con parenti, amici, esperti e docenti. Insomma, nel file del futuro va inserito quanto collezionato passo dopo passo.

In ultimo, non meno importante, l'invito è quello di elencare tutte le informazioni ricavate da un'attenta lettura di questa guida.

Elogio del Dubbio

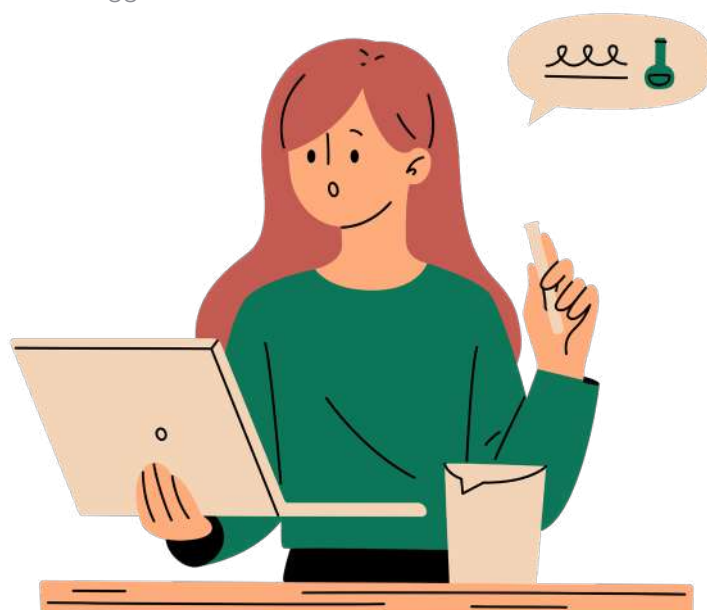
Dubitare humanum est, dicevano i latini.

Tuttavia perseverare nell'incertezza può diventare dannoso, talvolta diabolico.

Sebbene il dubbio sia motore del pensiero e dunque lecito, uno stato di indecisione prolungato può diventare cronico e trasformarsi in fattore di stasi.

La passività è un'abitudine a cui è facile assuefarsi e da cui è arduo liberarsi. In virtù di ciò diviene importante prendere tempo senza, però, perdere tempo.

Coraggio.



FOCUS ON DESIGN

Il disegno industriale è l'uso di arti e scienze applicate al fine di migliorare estetica, Design e Moda ergonomia, funzionalità e/o usabilità, produzione e commerciabilità di un prodotto. Il ruolo del progettista industriale è dunque quello di sviluppare e concretizzare soluzioni per problemi di forma, utilizzabilità, ergonomia fisica, commercializzazione, sviluppo della marca, e vendite. La locuzione anglosassone industrial design, grazie alla distinzione terminologica, propria dell'inglese, tra design («progetto») e drawing («disegno») potrebbe essere dunque tradotta in italiano con progettazione.

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivi Formativi

I laureati in design devono saper svolgere attività nell'ambito della libera professione, degli studi e delle società di progettazione, delle imprese, delle istituzioni ed enti pubblici e privati che operano nei settori di applicazione della disciplina, dal design del prodotto nei vari ambiti merceologici-apparecchi di illuminazione, nautica, trasporti, elettronica di consumo.

ATTENZIONE!

Il mondo del Design, della Moda e del Costume sono ambiti interconnessi e lo sviluppo delle professioni si interseca a seconda delle specializzazioni che si articoleranno nel tempo, sulla base degli interessi creativi personali e delle esperienze di lavoro. A livello di macro-categorie, e pertanto, di macro-orientamento indichiamo alcune delle aree principali del vasto mondo del design: design e realizzazione del prodotto, management, ricerca e sviluppo, comunicazione e marketing.



SBocchi OCCUPAZIONALI

Sbocchi Occupazionali.

Il designer deve essere in grado di operare all'interno dei settori più avanzati della comunicazione, dall'editoria multimediale al web, alla progettazione dell'immagine cinetica (video e cinematografia), alle case editrici, così come i settori emergenti legati alle nuove tecnologie, all'abbigliamento, agli accessori, al progetto tessile. Sempre di più sono richiesti designer con competenza di progettazione ecocompatibile.

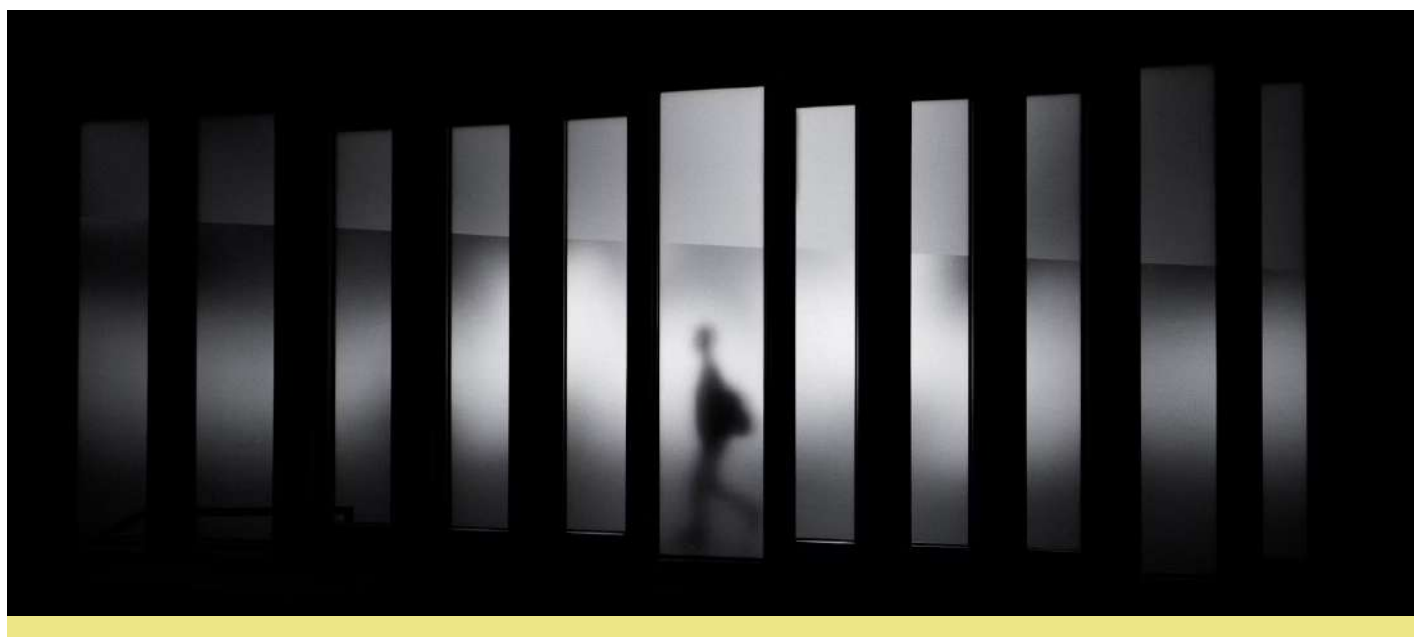
Pensiamo che il termine "design" in italiano, progetto, deriva dal latino projectare, cioè gettare in avanti. Il designer è una figura complessa che comunica messaggi sociali e culturali. Occorre dunque una salda preparazione, passione e capacità di inventiva.

Si muove tra discipline umanistiche, tecniche e comunicative.

PROFESSIONI

Professioni

Designer specialista di prodotti e servizi per la mobilità sostenibile, designer di prodotti elettronici ed elettrotecnici, Interaction designer, designer specialista di prodotti e servizi orientati alla sostenibilità ambientale e sociale, designer di tessuti innovativi, designer di interni, designer di prodotto industriale, designer di eventi e manifestazioni, designer responsabile della comunicazione visiva e brand image, grafico pubblicitario, media designer, esperto in arti multimediali, visual designer, designer della comunicazione, eco-friendly designer, videogame designer, web designer, virtual set designer, sound designer, floral designer.



Museu de Design de Barcelona, Barcelona, Spagna.

COSTUME E MODA

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivi Formativi

Il mondo del design comprende inoltre due ambiti occupazionali molto ampi: la moda e il costume, spesso interconnessi a livello formativo e anche a livello occupazionale. Chi si specializza nel settore della Moda può svolgere attività all'interno di aziende del sistema moda nelle sue varie declinazioni: accessori, abbigliamento, gioielli, tessuti, sportswear, abbigliamento sportivo ad alte prestazioni.

SBOCCHI OCCUPAZIONALI

Sbocchi Occupazionali.

Gli ambiti professionali variano a seconda del dipartimento di lavoro, tra cui: creativo e progettazione del prodotto, realizzazione del prodotto, settore gestionale, manageriale, comunicativo, grafico, editoriale, di marketing, di ricerca e sviluppo. Inoltre, è possibile con gli strumenti e le conoscenze apprese, dopo esperienze in strutture terze, creare una propria attività o lavorare come consulente. Il settore del costume invece si sviluppa tendenzialmente in ambito cinematografico, teatrale, lirico, manifestazioni culturali.

PROFESSIONI

Professioni

Giornalista di moda, fashion designer (abbigliamento, scarpe, accessori, gioielli) storico della moda e del costume, organizzatore di eventi di moda e industria culturale, modellista, fashion coordinator (responsabile campionario), conciatore di pelli, esperto in fashion marketing, art director, ricercatore di tendenze (cool hunter), buyer, ricercatore di materiali sostenibili e tecnologicamente avanzati, curatore del brand, store manager, responsabile ufficio stampa di aziende di moda, costumista, assistente costumista.



COSA SI STUDIA?

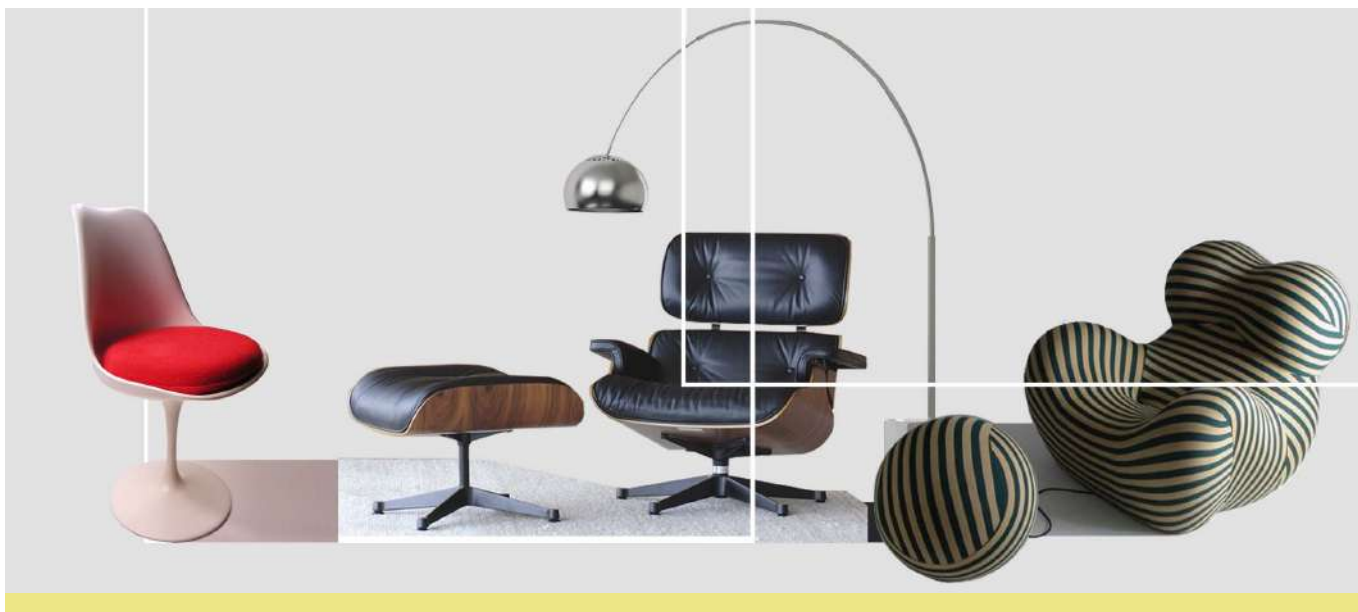
MATERIE DI STUDIO

Ecco quali sono le materie di studio del corso:



Materie di studio L4 Design

Fondamenti di disegno, istituzioni di matematica, modellazione per il disegno industriale, storia del disegno industriale, materiali e tecnologie innovative, teoria e storia del design, analisi numerica e modellazione geometrica, metodi di ottimizzazione della forma, comunicazione grafica, disegno e modello, design per la comunicazione visiva, processi produttivi avanzati, laboratorio per la comunicazione visiva, design della moda, disegno e modellistica, fisica tecnica industriale e ambientale, design degli interni e allestimenti degli spazi espositivi, psicologia sociale, scienza e tecnologia dei materiali, economia e gestione delle imprese.



Alcune icone di design, da sinistra: Sedia Tulip, Lounge Chair, Lampada Arco e la Poltrona Up5_6.

FACOLTÀ DI CREARE

**FASHION &
COMMUNICATION
SCHOOL**

Creatività, didattica laboratoriale, tecnologie innovative, project works e stage per una formazione accademica e professionalizzante nei settori Moda e Comunicazione.

CORSO COMMUNICATION DESIGN

Laurea Triennale
di Primo Livello

Inizio: Ottobre 2024



www.modartech.com

Diamo futuro alle tue idee

DOVE SI STUDIA?

ELENCO DEGLI ISTITUTI

L4 DESIGN

Università degli studi di Bari A. Moro

Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria Civile e dell'Architettura Disegno Industriale

Università degli studi di Bologna Alma Mater

Dipartimento di Architettura
Design del prodotto industriale

Libera Università di Bolzano

Facoltà di Design e Arti Design e Arti

Università degli studi di Camerino

Scuola di Architettura e Design Disegno industriale e ambientale, Ascoli Piceno

Università degli studi "G.D'Annunzio" di Chieti-Pescara

Dipartimento di Architettura Design, Pescara

Università degli studi di Ferrara

Dipartimento di Architettura
Design del prodotto industriale

Università degli studi di Firenze

Dipartimento di Architettura Disegno industriale

Università degli studi di Genova

Dipartimento di Architettura e Design
Design del prodotto e della nautica, Genova, La Spezia

Politecnico di Milano

Scuola Design Design degli Interni
Design del Prodotto Industriale
Design della Comunicazione Design della Moda

Università degli studi di Napoli Federico II

Dipartimento di Architettura
Design per la comunità



Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli

Dipartimento di Architettura e disegno industriale
Design e Comunicazione, Aversa Design per la moda, Aversa Design e Moda

Università degli studi di Palermo

Dipartimento di Architettura Disegno Industriale

Università degli studi di Perugia

Dipartimento Ingegneria civile ed ambientale Design

Università degli studi di Pisa

Dipartimento Ingegneria civile ed ambientale
Ingegneria per il Design Industriale

Università degli studi "Mediterranea" di Reggio Calabria

Dipartimento di Patrimonio, architettura, urbanistica
Design

Sapienza Università di Roma

Dipartimento di Pianificazione, design, tecnologia dell'architettura Design

Università Telematica San Raffaele Roma

Dipartimento di Promozione delle Scienze Umane e della Qualità della Vita Moda e Design Industriale

Università Telematica Univeritas Mercatorum

Facoltà di Economia Design del prodotto e della moda

Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design Design e comunicazione

Università degli studi di Venezia IUAV

Dipartimento di Culture del progetto Design della moda e arti multimediali Disegno industriale e multimedia

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

Accademia di Belle Arti di Torino Albertina

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione Progettazione artistica per l'impresa Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte Comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico contemporaneo, Didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Bari

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione Scenografia

Accademia di Belle Arti Bologna

Grafica d'arte, Pittura, Scultura Decorazione arte e ambiente, Design di prodotto Design grafico, Fashion design, Fumetto e illustrazione. Scenografia, Linguaggi del cinema audiovisivo, Didattica e comunicazione dell'arte

Accademia di Belle Arti di Carrara

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte

Accademia di Belle Arti di Catania

Grafica illustrazione, Pittura, Scultura, Decorazione Fotografia, Design della comunicazione visiva Fashion design, Scenografia, Arti tecnologiche Comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico e culturale

Accademia di Belle Arti di Catanzaro

Decorazione, Didattica dell'Arte, Decorazione per l'Arte Sacra, Graphic Design, Fashion Design, Scultura, Scultura Ambientale e Monumentale

Accademia di Belle Arti di Firenze

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione Interior design, Scenografia, Didattica per i musei

Accademia di Belle Arti di Foggia

Pittura, Scultura, Decorazione, Decorazione indirizzo arredo urbano, Graphic design, Moda e costume, Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte

Accademia di Belle Arti di Frosinone

Grafica d'arte, Pittura, Scultura, Arte sacra contemporanea, Decorazione, Fashion design Graphic design, Scenografia, Media art

Accademia di Belle Arti L'Aquila

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione, Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte, Fotografia

Accademia di Belle Arti di Lecce

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione, Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte

Accademia di Belle Arti di Macerata

Grafica d'arte, Pittura, Scultura e video scultura, Decorazione-arti visive, Decorazione-arti visive del contemporaneo, Arte del fumetto e illustrazione, Fashion design, Fotografia, Graphic design, Light design, Scenografia, Comunicazione visiva multimediale, Mediazione artistico-culturale

Accademia di Belle Arti di Milano "Brera"

Pittura, Scultura, Grafica d'Arte, Decorazione, Scenografia, Restauro, Comunicazione e didattica dell'Arte, Discipline della valorizzazione dei Beni Culturali

Accademia di Belle Arti di Napoli

Grafica d'arte, Pittura, Scultura, Decorazione Fashion design, Graphic design, Scenografia Fotografia, cinema e televisione, Nuove tecnologie dell'arte, Didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Palermo

Grafica d'arte, Arte sacra contemporanea, Pittura Scultura, Decorazione, Design grafico, Fumetto e illustrazione, Progettazione della moda, Scenografia Audio/Video multimedia, Nuove tecnologie dell'arte ind. Arti multimediali interattive, Progettazione dei sistemi espositivi e museali, Didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Reggio Calabria

Grafica d'arte, Pittura, Scultura, Decorazione Fumetto e illustrazione, Progettazione della moda, Scenografia, Comunicazione didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Roma

Grafica d'arte, Pittura, Scultura, Arte e ambiente, Arte sacra contemporanea, Decorazione, Arti multimediali tecnologiche, Culture e tecnologie della moda, Design, Fotografia e video, Grafica editoriale, Scenografia, Teorie e tecniche dell'audiovisivo, Comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico contemporaneo, Didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Sassari

Grafica d'arte e progettazione, Pittura, Scultura, Decorazione, Scenografia, Arte e media, Didattica dell'arte

Accademia di Belle Arti di Urbino

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione, Scenografia
Nuove tecnologie dell'arte

Accademia di Belle Arti di Venezia

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione, Scenografia
con indirizzo: scenografia e architettura di scena;
scenografia e costume; scenografia e scenotecnica,
Nuove tecnologie dell'arte-progettazione multimedia-
le-progettazione grafica e comunicazione visiva

ACCADEMIA DI BELLE ARTI LEGALMENTE RICONOSCIUTA

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti - Campus di Milano e Roma

Trienni in Graphic Design e Art Direction, Design,
Fashion Design, Cinema e Animazione, Creative
Technologies, Scenografia, Pittura e Arti Visive

Rome University of Fine Arts (RUFA)

Pittura, Scultura e Installazione, Design, Fotografia e
Audiovisivo, Graphic design, Scenografia, Cinema,
Comics and Illustration

Accademia di Catania Abadir Sant'Agata Li Battiati

Progettazione artistica per l'impresa

Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova

Grafica d'arte, Pittura, Scultura, Decorazione,
Graphic design, Scenografia, Didattica dell'arte,
Progettazione artistica per l'impresa e
Nuove tecnologie dell'arte.

A.C.M.E Milano

Grafica, Pittura, Progettazione artistica per l'impresa,
Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte
Comunicazione e valorizzazione del patrimonio arti-
stico contemporaneo

Accademia di Belle Arti Fidia - Stefanaceni, Vibo Valentia (VV)

Grafica, Pittura, Scultura, Fashion design, Scenogra-
fia, Cinema

Accademia di Belle Arti di Sanremo (Istituto I. Duncan)

Grafica e illustrazioni, Pittura, Architettura d'interni e
design

A.C.M.E Novara

Grafica, Pittura, Conservazione e valorizzazione del
patrimonio artistico contemporaneo, Progettazione
artistica d'impresa, Scenografia, Nuove tecnologie
dell'arte

Accademia Galli Como

Pittura arti visive, Design, Fashion & Textile design

Accademia di Belle Arti di Cuneo

Grafica, Pittura, Design-progettazione artistica per
l'impresa, Nuove tecnologie dell'arte, Fashion design

Accademia di Belle Arti G. Carrara

Pittura, Nuove tecnologie dell'arte

Libera Accademia di Belle Arti (LABA)

Pittura, Scultura, Decorazione, Fashion design Design,
Fotografia, Graphic design multimedia Scenografia,
Nuove tecnologie dell'arte

Accademia di Belle Arti Lorenzo da Viterbo (ABAV)

Graphic design, Pittura, Scultura, Fashion design-
graphic design, Restauro, Scenografia Cinema e
televisione, Fotografia, Scuola di comunicazione e
valorizzazione del patrimonio artistico contempora-
neo – discipline della valorizzazione dei beni culturali

Accademia di Belle Arti di Perugia

Pittura, Scultura, Scenografia, Diploma Accademico
di primo livello in Progettazione Artistica per l'Impresa
(Design)

Accademia di Belle Arti di Siracusa Rosario Gagliardi

Pittura, Decorazione, Progettazione Artistica per
l'Impresa (Design), Scenografia

Accademia di Belle Arti di Brescia SantaGiulia

Grafica, Pittura, Scultura, Decorazione, Decorazio-
ne- interior design, Didattica dell'arte per i musei, Co-
municazione e valorizzazione del patrimonio artistico,
Scenografia, Nuove tecnologie dell'arte, Web e comu-
nicazione d'impresa

Accademia di Belle Arti di Ravenna

Arti visive-scuola di decorazione: mosaico

Accademia di Belle Arti di Verona

Pittura, Scultura, Decorazione, Progettazione artistica per l'impresa, Scenografia

Accademia di Costume & Moda di Roma e Milano

Costume & Moda, Comunicazione di Moda: Fashion Editor Styling & Communication, Fashion Design Management, Scenografia, Cinema e FilmMaking: Media Design e Arti Multimediali

ISTITUTO SUPERIORE INDUSTRIE ARTISTICHE

ISIA di Faenza

Disegno industriale e progettazione con materiali ceramici e avanzati

ISIA di Firenze

Design

ISIA di Roma

Design, Design del prodotto, Design della Comunicazione, Design dei Servizi, Modellazione 3D, Interaction Design, Fotografia, Motion Graphic, Digital Video, Multimedia Design

ISIA di Urbino

Progettazione grafica e comunicazione visiva

ISTITUZIONI AUTORIZZATE A RILASCIARE TITOLI DI ALTA FORMAZIONE ARTISTICA

Accademia Italiana di Arte, Moda e Design - Firenze

Design, Fashion design, Graphic design, Fotografia, Design of Retail Spaces, Disegno e pittura, Fashion Merchandising, Interior e Product Design, Vetrinistica

Istituto Europeo del Design (IED) - Firenze

Design

Accademia Italiana di Arte, Moda e Design - Roma

Design, Fashion design, Graphic Design, Design del gioiello, Fotografia, Interior e Product Design, Styling

Istituto Duofin Art- Accademia delle Arti e Nuove Tecnologie

Graphic Design

Accademia di Costume & Moda - Roma

Costume e Moda - Comunicazione di moda: Fashion Editor, Styling & Communication, Fashion Design Management

Istituto Europeo del Design (IED) - Roma

Illustrazione, Interior Design, Product Design, Design della comunicazione, Design della comunicazione visiva: indirizzo graphic design, Design della Moda - Indirizzo Fashion Design, Design della Moda - Design del gioiello, Design della Moda - Indirizzo Fashion Stylist Fotografia, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo Computer Generated Animation, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo media design, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo sound design, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo video design

Istituto Europeo del Design (IED) - Milano

Illustrazione, Interior Design, Product Design, Design della comunicazione, Design della comunicazione visiva: indirizzo graphic design Design della Moda - Indirizzo Fashion Design Design della Moda - Design del gioiello, Design della Moda - Indirizzo Fashion Stylist Fotografia, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo Computer Generated Animation, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo media design, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo sound design, Nuove Tecnologie dell'Arte - Indirizzo video design

Accademia della moda di Napoli

Design della moda - indirizzo Fashion Business & Management, Design e architettura d'interni, Design della Comunicazione

Accademia di Belle Arti di Udine G.B. Tiepolo

Design grafico per l'impresa

IFDA- Italian Fashion and Design Academy

Fashion Design Evolution, Fashion Stylist Shoes Design, Pattern Maker

Istituto Europeo del Design (IED) - Cagliari

Design - Indirizzo Interior Design, Design - Indirizzo Product Design Design della Moda - Indirizzo Fashion Design Media Design

Istituto Europeo del Design (IED) - Torino

Illustrazione, Design - Indirizzo Interior Design Design - Indirizzo Product Design, Design - Indirizzo Transportation Design, Design della comunicazione, Design della comunicazione visiva: indirizzo graphic design, Design della Moda - Indirizzo Fashion Design, Design della Moda – Design del gioiello, Fotografia, Media design Video design

Istituto Marangoni di Firenze

Fashion Design and accessories, Fashion Styling and creative directions, Fashion Business, Multimedia Arts, Arts Curating

Istituto Marangoni di Milano

Fashion Design, Fashion Design and Marketing, Fashion Design and accessories, Fashion Styling and Visual Merchandising, Fashion Styling and creative directions, Fashion Business, Fashion Business and buying, Fashion Business digital communication and media, Interior Design / interiors, Product Design, Visual Design

Istituto Pantheon Design & Technology - Roma

Applicazioni digitali per le arti visive, Design Graphic design, Progettazione multimediale

Istituto Italiano di Fotografia di Milano

Fotografia

Istituto Poliarte di Ancona

Graphic e Web Design, Fashion Design Industrial Design, Interior design

Quasar Institute For Advanced Design - Roma

Grafica e comunicazione visiva, Habitat design, Interaction Design

Istituto SAE "Italia International Technology college" - Milano

Produzione audio, Produzione cinetelevisiva e nuovi media Design e Moda

Istituto d'Arte Applicata e Design (IAAD) - Torino

Design dei Mezzi di Trasporto, Interior design Product design, Textile and fashion design Design della comunicazione

Libera Accademia di Belle Arti di Firenze

Graphic Design & Multimedia, Pittura Design, Fashion Design, Fotografia

Libera Accademia di Belle Arti di Rimini

Graphic Design Multimedia, Design, Fashion Design, Fotografia

RAFFLES Milano Istituto Moda e Design

Fashion Design, Interior Design, Product Design Visual Design

Scuola di moda di Cesena

Modellista industriale, Designer di moda Modellista CAD CAM assyst, Modellista sartoriale professionale, Stilista di moda, Progetto aziendale

Trentino Art Academy - Trento

Graphic Design Multimedia, Design Fashion Design, Fashion Istituto Modartech - Fashion and Communication School Fashion Design

POLIMODA Firenze

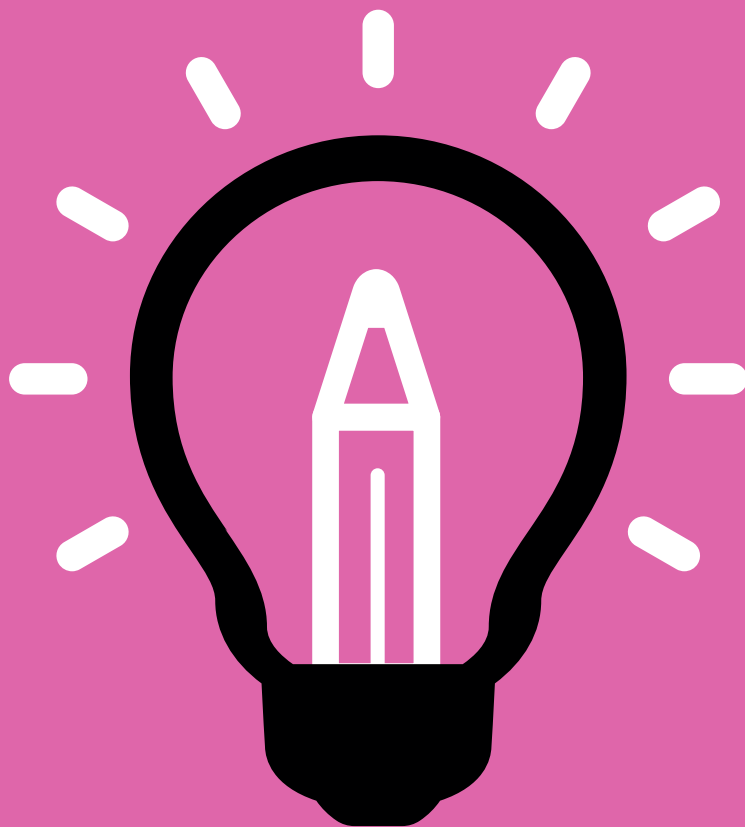
Fashion Design, Fashion Business, Art Direction and Fashion Marketing Management



Il tuo futuro.

*Università della
Campania*

Luigi Vanvitelli



Corsi di Laurea Triennali / 3 anni

Design e Comunicazione / a numero programmato

Design per la Moda / a numero programmato

Corsi di Laurea Magistrale / 2 anni

Design per l'Innovazione

Planet Life Design

Iscriviti
ai nostri
Corsi
di Laurea



Università
degli Studi
della Campania
Luigi Vanvitelli

Dipartimento di
Architettura e
Disegno Industriale

www.architettura.unicampania.it
www.unicampania.it



PARLA LA STUDENTESSA

CLAUDIA SERI

Grafica pubblicitaria e web design
Accademia di Belle Arti Poliarte, Ancona



Claudia, quando hai scelto di studiare questo corso di laurea e quali sono le motivazioni che hanno guidato la tua scelta?

Ho scelto di studiare grafica un anno prima della fine del liceo, prima di tutto perché è un settore altamente in crescita (quindi con buone prospettive lavorative), poi perché sentivo la necessità di proseguire il mio percorso di studi con qualcosa di più creativo.

Durante il tuo percorso hai trovato materie di studio che non avevi valutato al momento dell'iscrizione?

Ho trovato moltissime materie che non avevo valutato al momento dell'iscrizione, dalla fotografia, all'illustrazione.

Quali competenze avrai acquisito al termine del corso?

Alla fine del mio percorso di studi sarò competente in: creazione di brand identity, packaging, grafica pubblicitaria, grafica editoriale, editoria per il web, web design e development, illustrazione, fotografia, social media marketing e strategy, video e (in parte) 3D art.

Ti sei già indirizzata verso un ambito occupazionale o figura di lavoro specifici?

Sì, mi sono indirizzata principalmente verso il social media marketing e strategy e il copywriting. Parallelamente agli studi, lavoro in un'agenzia di comunicazione e svolgo la mansione citata sopra, ma sono comunque versatile in tutto il mio settore.

Consigliaresti questo percorso a un diplomando/a?

Sì, consiglierei il mio percorso di studi perché abbraccia moltissimi ambiti creativi e offre moltissime opportunità per un futuro lavorativo.

Conosci le prospettive occupazionali del tuo campo?

Sì, conosco le prospettive occupazionali del mio campo. Le capacità acquisite precedentemente citate, mi permetteranno di essere sia una dipendente in uno studio di comunicazione, che una CEO, o una freelancer, o un art director.



PARLA IL DOCENTE

MICHELE CORRADINI

Course Leader del Triennio in Fashion Design del campus di Milano di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti



Quali sono i requisiti in entrata che uno studente dovrebbe avere per intraprendere un percorso di studi in Fashion Design?

Iniziare un percorso di studi in Fashion Design richiede un insieme di qualità e attitudini che vanno al di là delle conoscenze tecniche, che si approfondiranno attraverso i corsi. Molto più importante è la passione per la materia, che deve essere lo stimolo per progettare, fare scelte, prendere decisioni, anche per ricominciare da capo, se necessario.

Allo stesso modo è fondamentale una genuina curiosità, che porta a leggere il contemporaneo, costantemente influenzato da cambiamenti culturali, sociali ed economici; curiosità, verso tutto quello che ci circonda, per costruire un solido bagaglio culturale che permetta ai futuri studenti di costruire i propri progetti.

Perché uno studente dovrebbe scegliere questo percorso di studi?

L'Area Fashion Design di NABA, Nuova Accademia di Belle Arti offre ai propri studenti una formazione fortemente connessa al Sistema Moda italiano, con un approccio didattico contemporaneo e innovativo.

Affrontando materie teoriche e progettuali, gli studenti acquisiscono strumenti culturali e metodologici per alimentare il proprio talento e riconoscere la moda come linguaggio espressivo in grado di interpretare i contesti in modo originale e proprio.

Attraverso corsi teorici e laboratori pratici, il percorso accademico implementa conoscenze e tecniche di rappresentazione visiva, cultura post-umanistica, arti visive, cultura

tecnico-scientifica, artigianato e tecnologie industriali, sperimentazione e tradizione, trasformandoli in efficaci dichiarazioni di stile e di pensiero.

Quali sono gli sbocchi lavorativi a cui uno studente può ambire alla fine del percorso?

Le possibilità di impiego al termine degli studi sono molteplici e variano a seconda delle competenze personali e accademiche sviluppate durante il corso di studi. Il percorso triennale in NABA si articola nei due Trienni in Fashion Design e in Fashion Marketing Management (quest'ultimo in corso di approvazione per l'A.A. 2024/25) e porta gli studenti ad avere uno sguardo ampio verso i temi e la professionalità della moda, per comprendere le proprie attitudini, mentre i percorsi specialistici vanno ad approfondire le competenze apprese e definire l'identità progettuale degli studenti, che potranno immettersi nel settore professionale del prodotto moda: Fashion Designer, Creative Director, Textile Designer, Knitwear Designer, Accessories Designer, Costumista, Modellista; della comunicazione per la moda: Art Director, Stylist, Visual Merchandiser, Web Communicator; del fashion management: Product Manager, Sustainable Supply Chain Manager, Merchandiser, Collection Manager, Fashion Buyer, Sales Manager, Trend-researcher, Social Media Manager.

Molti studenti sono indecisi sulla scelta post diploma, lei come ha affrontato questa decisione?

Quando 20 anni fa ho affrontato questa stessa scelta, per me è stato molto utile partecipare agli open day e ai momen-

ti di presentazione che le università organizzano.

Occasioni simili sono ottime per poter avere una visione più complessiva dell'esperienza che i vari atenei posso fornire agli studenti, che non è fatta solo dalle lezioni, ma anche dagli spazi, dai laboratori, dalla comunità di studenti che popolano i campus e che costituiscono una parte fondante dell'identità degli istituti e dell'esperienza di studio.

Ci sono delle particolarità nella proposta formativa di NABA che la caratterizzano?

NABA è innanzitutto un'Accademia di Belle Arti e questo caratterizza in modo molto peculiare la proposta formativa. La metodologia didattica mette un'enfasi significativa sull'apprendimento basato sulla pratica e sull'elaborazione di progetti.

Il fare come strumento per apprendere conoscenze che permettono di avere una visione completa dei processi e che consente agli studenti di immaginare e reimmaginare scenari possibili. A questo si affianca un approccio interdisciplinare all'apprendimento che incoraggia gli studenti a esplorare connessioni tra diverse discipline per l'acquisizione di competenze trasversali, in uno spirito di team work permesso dalla presenza di differenti corsi di studio affini ai campi del design e delle arti visive, nella costante ricerca della definizione di un linguaggio personale.

A supporto degli studenti in questo percorso di crescita c'è un corpo docente composto da professionisti. Questo garantisce l'accesso a una formazione di alta qualità, con uno sguardo sulla contemporaneità del settore di riferimento e l'opportunità di stabilire connessioni con esperti attivi nell'industria.

Quali consigli darebbe agli studenti per affrontare al meglio il Corso di studi?

Il mio invito più vivo è quello di non avere paura di sbagliare. L'esperienza universitaria è il momento per esplorare nuovi interessi, ambiti accademici e opportunità di crescita personale. Non temete di provare corsi o attività di cui non avete un'esatta conoscenza pregressa. Ogni esperienza, anche se non dovesse andare come previsto, può essere un'opportunità di apprendimento preziosa. Gli errori sono parte integrante del processo di apprendimento. Non lasciate che il timore di sbagliare vi impedisca di tentare.

“ Gli errori sono parte integrante del processo di apprendimento. Non lasciate che il timore di sbagliare vi impedisca di tentare. ”



HUMAN RELOAD. NABA Fashion Show 2023 - atto primo. Courtesy NABA, Nuova Accademia di Belle Arti.

INTERVISTA ALLA PROFESSIONISTA

GAIA MIACOLA

Architetto ed Interior Designer

Ha affiancato per anni diversi studi di Architettura e Design nazionali ed internazionali, progettando per lo più interiors e residenze di grande pregio.



Dott.ssa Miicola lei è un architetto ed è specializzata in interior design, quando si è iscritta all'università aveva già in mente che sarebbe stato questo il suo ambito lavorativo?

Ho sempre amato il disegno tecnico e la geometria. Mi divertivo, al liceo nel tempo libero, ad immaginare ed arredare spazi su carta millimetrata. A 18 anni stavo per iscrivermi a Lingue, per una passione e voglia di evasione adolescenziale. Tentai il test di ingresso ad Architettura, più per gioco che per serie intenzioni, e arrivai tra i primi. Da lì è cominciato tutto.

Come descriverebbe il mondo del design?

Una fonte inesauribile di scoperte creative, con l'obiettivo di migliorare la vita o, in alcuni casi, semplicemente di divertire.

Cosa la affascina di più del suo lavoro? Cosa le piace meno?

Essere uno dei principali protagonisti del "sogno abitativo" di una famiglia. Una casa è un luogo intimo, ricchissimo di esigenze e aspettative.

La parte più complicata, proprio per questo motivo, è gestire la complessità e l'ansia dei committenti.

La transizione ambientale, il rispetto del nostro ecosistema, le richieste normative: quanto stanno incidendo sul vostro lavoro?

Siamo sempre più attenti agli aspetti ambientali e alla sostenibilità. Non solo energetica.

Personalmente cerco in tutti i modi di realizzare un ambiente appagante e durevole, che abbia la possibilità di essere



modificato negli anni con piccoli tocchi, evitando sprechi di denaro e dispendio di materiali.

Qual è la cosa, il progetto cui ha lavorato di cui è più orgogliosa?

Considero ogni progetto come un tassello di un grande processo creativo. Diciamo che ogni casa che progetto è come se fosse mia, una specie di figlio. Non si può non amare un figlio!

Quanto conta l'aggiornamento nel suo lavoro?

Non c'è pratica senza teoria e viceversa. Formarsi è necessario e fondamentale. Seguo corsi di aggiornamento sia in Italia che all'estero. Abbiamo tanto da imparare anche dalle altre nazioni del mondo.

Quali sono secondo lei, le attitudini, le qualità personali, le skills maggiormente richieste dal suo ambito professionale?

Capacità, intuito, precisione e tantissima passione. Essere architetto o interior designer è una professione a tratti folle. Tantissime ore lavorate, check e controlli di ogni aspetto di una casa, verifiche di cantiere, spostamenti e consulenze costanti. Per ciascuno è un eterno inizio, ma ogni volta è una sfida diversa.

Cosa consiglierebbe ad un/a giovane alle prese con la scelta degli studi universitari? Vede buone prospettive occupazionali nel suo settore?

Con il giusto entusiasmo ci si può aprire grandi opportunità. La libera professione permette di essere al timone della propria attività, ma è necessario sacrificio e pazienza. Costruirsi uno stile e fiducia giorno dopo giorno. Lavorare a piccoli gruppi associati può essere più divertente se si è all'inizio, per non perdere nessuna occasione.

“ Libera professione sì, ma con entusiasmo, sacrificio e pazienza. ”



LE PROFESSIONI DI DESIGN COSTUME E MODA



Ecco alcune delle professioni legate alla facoltà, ti consigliamo di approfondirne lo studio per capire se è il tipo di lavoro o professione che si adatta alle tue caratteristiche, alle tue aspettative.

Ecofriendly designer

L'eco friendly designer è una nuova figura specializzata nella progettazione di prodotti in un'ottica eco friendly. Lavora per un possibile riuso dei materiali una volta che questi hanno concluso il ciclo di vita. In quest'ottica il Canada è il Paese più avanzato insieme agli Stati Uniti e al nord Europa, ma anche in Italia sta crescendo una ecosensibilità. È così che ogni giorno vengono realizzati ecoprodotto da materiali di recupero come un vecchio giornale o un packaging inutilizzato. È necessario conoscere e prevedere l'impatto energetico di un progetto. Usare le nuove tecnologie e conoscere i mestieri artigiani. Un bagaglio di conoscenze e competenze interdisciplinari. Si devono avere conoscenza dei materiali, della composizione sociale ed economica del contesto in cui si opera delle possibilità per sostenere finanziariamente un progetto. Ancora, conoscenze approfondite sulle più recenti politiche e normative ambientali, nazionali e internazionali, relative all'ecoinnovazione.

Docente di grafica

Il docente di grafica è un professionista che appartiene all'ambito dei lavoratori della conoscenza, opera principalmente nelle istituzioni dell'educazione formale e segue uno specifico progetto educativo. È un trasmettitore di cultura. Un insegnante deve sapere e saper fare moltissime cose. Possedere una vasta cultura e una conoscenza profonda della propria disciplina è solo una delle tante competenze di un buon insegnante, come una grandissima capacità comunicativa; bisogna saper catturare l'attenzione e tenerla desta; dovrà imparare a capire quando un alunno va pesantemente redarguito o quando, invece, incoraggiato. Dovrà spesso, "reinventarsi" un po' a seconda di chi ha davanti e della situazione in cui si troverà.

Industrial designer

L'industrial designer è il progettista in grado di gestire l'intero sviluppo di un nuovo prodotto, dall'idea iniziale (concept) fino alla fase di produzione. Egli progetta oggetti producibili industrialmente, cioè in serie, come mobili, lampade, elettrodomestici, automobili. È in grado di veicolare le novità sotto tutti i profili: creativo, estetico e tecnologico. Deve saper coniugare gli aspetti funzionali con quelli estetici, muovendo le scelte in una continua sintesi tra estetica e usabilità. Il suo knowhow tecnico si riferirà alla tecnologia di produzione, alla conoscenza di materiali e ai costi di produzione. Deve avere conoscenze del contesto storico, culturale, geografico e sociale nel quale opera e delle esigenze del mercato.

Interaction developer

L'interaction developer è un professionista, generalmente architetto o designer di interni, capace di fondere le qualità fisicostrutturali di uno spazio tradizionalmente inteso con le più recenti tecnologie digitali, al fine di creare contesti rinnovati dalle forti valenze comunicative e partecipative. Gli spazi contemporanei dell'abitare, quelli dedicati al commercio e ancor più quelli riservati allo svago e al tempo libero richiedono oggi una forte capacità di coinvolgimento dell'utente. Connotare e saper risolvere uno spazio non sono più qualità sufficienti a soddisfare le richieste di un progetto che sempre più deve favorire l'avvicinamento del pubblico, la comunicazione, l'interazione diretta fino alla trasformazione, nel tempo, del progetto stesso. Il coinvolgimento dell'interaction designer all'interno di un processo progettuale riguarda oggi tutti gli ambiti di costruzione di uno spazio architettonico aperto all'interferenza del pubblico. Si passa dalla progettazione di uno specchio interattivo ad uso domestico, ad un sistema di illuminazione pubblica all'interno di una stazione metropolitana.

Videogame designer

Per definire questa professione occorre evidenziare che il game design è un sistemista, dal momento che per progettare un videogioco occorre quasi sempre una squadra di professionisti che possano offrire diversi contributi. Il game designer quindi è un designer che può esprimere la sua professionalità a vari livelli. Potrà essere: il responsabile del gioco: colui che coordina e controlla il lavoro in toto ossia che tutti i reparti siano coerenti con le finalità del gioco; il responsabile delle regole del gioco che possono essere diverse e anche cambiare nel tempo; il responsabile dei livelli e della loro struttura, come ad esempio la giocabilità (le trappole, le zone sensibili ai pericoli, etc.). Il settore dell'industria dei videogiochi è fiorente e affascina molto i giovani creativi. La creatività però, da sola, non basta. Il designer non è un artista nel senso che non produce per sé, ma per un'industria. Subentra quindi il problema della serialità che richiede molte e diverse abilità. Si devono conoscere programmi di grafica e illustrazione; comprendere come funzionano le varie apparecchiature, con competenze nel campo della modellazione e con la capacità di produrre elaborati da condividere con altre professionalità.

Cool hunter

Letteralmente cacciatore di tendenze è colui che individua all'interno di un'azienda di moda o in altri settori legati alla moda, quali siano i nuovi stili che provengono dalle strade, dalla società, così da permettere alle aziende di produrre prodotti che colgono le tendenze in atto o che prevengano mode latenti della società di costume. Viaggia, osserva, raccoglie materiali, dei più diversi: fotografie, brochure di concerti, spettacoli teatrali, annunci cinematografici, mostre multimediali, mostre d'arte pittorica e fotografica.

Fashion designer

È colui che si occupa della creazione e progettazione di un capo di abbigliamento (abito da donna, abito da uomo, e accessori – scarpe e borse) e/o di intere collezioni nei diversi settori: abbigliamento sportivo (sportwear), casual, elegante in diverse categorie: pronto moda, prêt-à-porter, street fashion, lusso) coniugando le proprie conoscenze (storia della moda, storia del costume, storia dell'arte classica e contemporanea) con una fervida attività di ricerca ed innovazione, creando prodotti di alta qualità che rispondono anche a criteri di vestibilità e funzionalità.

Oltre a competenze tecniche e creative deve avere una forte personalità, ma essere in grado di osservare, ascoltare le esigenze e i desideri dei potenziali fruitori delle sue creazioni. Inoltre deve possedere un'ottima capacità di lavorare in gruppo con le diverse figure professionali che concorrano alla realizzazione di un capo.

Store manager

Si occupa della gestione di un negozio, curando ogni aspetto. Dal personale di vendita, all'organizzazione economica, alla supervisione delle vetrine. Di solito proviene dal settore delle vendite di negozi di moda. Richiede una solida competenza nel settore, vale a dire una conoscenza approfondita dei capi in vendita, possiede doti di autonomia, senso di responsabilità, capacità di gestione, resistenza allo stress, grandi capacità organizzative e un'ottima gestione delle risorse umane, fortemente orientato al risultato.

Stilista

Lo stilista è la figura creativa d'eccellenza che immagina, disegna e progetta collezioni di moda e outfit completi. Figura creativa, eclettica e dalle infinite sfaccettature, è colui che ispira la collezione moda e ne propone il concept. È un creatore che immagina, disegna e progetta gli outfit scegliendone tessuti, filati e accessori. Cavalca le tendenze mantenendo un stile inconfondibile. Abbigliamento, calzature, borse o accessori rappresentano il suo mondo. Professionista che collabora a stretto contatto con stilisti, redazioni e celebrities per valorizzare ed esaltare al meglio i capi di una collezione nell'ambito di una sfilata, di una campagna pubblicitaria o di un evento promozionale. Esprime ed esalta la visione del designer, aggiungendo appeal attraverso scelte estetiche che trasmettono uno stile distintivo.

Brand manager

Questa figura è definita trasversale perché collabora con molte sezioni dell'azienda per portare a termine i propri obiettivi lavorativi, nonché obiettivi del brand stesso. Il suo lavoro ruota attorno al prodotto e alla sua immagine.

Le ricerche di mercato permettono di avere una visione chiara di come il prodotto viene percepito dal pubblico e di come si comportano tutti i vari concorrenti. Il Brand Manager: elabora strategie specifiche di brand e i piani per il lancio dei nuovi prodotti; collabora con i reparti marketing per la pianificazione e implementazione di campagne pubblicitarie e di promozione; coopera e si coordina anche con i reparti di produzione per ottimizzare il piano di brand.

Web marketing

Figura strategica di grande importanza sia per le vendite che per la promozione del brand o del prodotto. Nel settore fashion è il responsabile del marketing e della comunicazione online. Il Web Marketing Manager crea e realizza strategie di marketing sul web al fine di implementare le vendite, quindi il fatturato e il successo commerciale di un'azienda. In prima battuta, deve studiare con grande attenzione il mercato di riferimento attraverso ricerche di mercato che permettono di analizzare il settore di riferimento e le attività della concorrenza. Inoltre deve saper studiare i diversi comportamenti dei clienti, di quelli abituali e di quelli da acquisire. Progetta e realizza un piano di pubblicità online, che in genere prevede l'utilizzo di diversi canali di marketing coordinati tra loro.

SETTEMBRE 2024

FASHION SCHOOL

CORSO TRIENNALE DI MODA CON DOPPIO DIPLOMA INTENSIVO

Dal 2007 l'Accademia Scuola Moda Cesena offre i corsi più richiesti dal suo istituto partner a Milano. Scopri la Triennale Doppio Diploma per diventare Fashion Designer e Modellista Sartoriale, oltre 300 allievi diplomati.



SE SEI APPASSIONATO DI FASHION DESIGN, L'ACCADEMIA SCUOLA MODA CESENA È LA TUA DESTINAZIONE IDEALE. OFFRIAMO UNA TRIENNALE CON DOPPIO DIPLOMA, UN'OCCASIONE UNICA PER OTTENERE UNA DOPPIA CERTIFICAZIONE E DISTINGUERTI NEL MONDO DELLA MODA. I NOSTRI CORSI E WORKSHOP SVILUPPANO ABILITÀ IN VARI ASPETTI DEL SETTORE: COMUNICAZIONE, ANALISI DI TENDENZE, MODA SOSTENIBILE, AI DESIGN, COMPETENZE PRATICHE IN GRAFICA, PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR.



ISCRIZIONI APERTE

LE 8 SKILLS CHIAVE

ECCO COSA CI SERVE PER CRESCERE E VIVERE IN ARMONIA

Vivere bene, avere buone relazioni, un equilibrio personale, un lavoro che ci soddisfa è senz'altro questione di competenze. Diamo spesso per scontato la loro conoscenza, ma non è così. Apprendiamole, ma soprattutto ricordiamoci che una competenza non è per sempre. Vanno allenate tutta la vita.

Il termine competenza indica un insieme ben strutturato di conoscenze, abilità e attitudini. Uno studente o una studentessa competente sa fare con ciò che sa, sa cioè mobilitare in maniera autonoma e consapevole sapere, saper fare e saper essere per affrontare un determinato compito; dunque sa agire in contesti di studio e lavoro.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

1

La capacità di comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene.

A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

2

La capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Comprende la capacità di comprendere, esprimere concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta in maniera appropriata ai contesti sociali e culturali.



COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

3

La competenza matematica

La capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere i problemi nel quotidiano. Si tratta di una solida padronanza della competenza aritmetico matematica che pone l'accento sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. Quindi comporta la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi).

La competenza in scienze

La capacità di spiegare il mondo usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni basate su fatti empirici.

Le competenze in tecnologie e ingegneria

Sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani.

COMPETENZA DIGITALE

4

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza (cybersicurezza), la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

5 LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

La capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Comprende la capacità di comprendere, esprimere concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta in maniera appropriata ai contesti sociali e culturali.

6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa per realizzare progetti.

8 COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengano espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite una serie di modi e contesti.



#giovani
#scuola
#università
#lavoro



ORIENTASUD
your.future.is.you

your.
future.
is.you

**6/8 NOVEMBRE
2024**

N A P O L I

XXV EDIZIONE

www.orientasud.it