

Tipologia delle attività formative	Area disciplinare	Codice settore	Settore artistico-disciplinare	CFA ambito	Disciplina	CFA	Ore di lezione	Anno	Tipologia
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA FORMAZIONE DI BASE	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE	ABST47	Stile, storia dell'arte del costume	46	STORIA DELL'ARTE 1	4	30	1	T
	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE	ABST47	Stile, storia dell'arte del costume		STORIA DELL'ARTE 2	4	30	2	T
	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE	ABST48	Storia delle Arti Applicate		STORIA DELLA MODA E DESIGN 1	6	45	1	T
	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE	ABST48	Storia delle Arti Applicate		STORIA DELLA MODA E DESIGN 2	6	45	2	T
	MODELLISTICA	ABPR21	Modellistica		LABORATORIO MODELLISTICA E PROTOTIPIA 1	3	75	1	P
	MODELLISTICA	ABPR21	Modellistica		LABORATORIO MODELLISTICA E PROTOTIPIA 2	5	125	2	P
	MODELLISTICA	ABPR21	Modellistica		LABORATORIO MODELLISTICA E PROTOTIPIA 3	6	150	3	P
	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		COMPUTER GRAFICA PER LA MODA 1	4	50	1	TP
	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		COMPUTER GRAFICA PER LA MODA 2	4	50	2	TP
	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC38	Applicazioni digitali per le arti visive		COMPUTER GRAFICA PER LA MODA 3	4	50	3	TP
						46	650		
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC67	Metodologie e tecniche della comunicazione	62	COMUNICAZIONE DEL PRODOTTO MODA 1	8	60	1	T
	PROCESSI COMUNICATIVI	ABPC67	Metodologie e tecniche della comunicazione		COMUNICAZIONE DEL PRODOTTO MODA 2	4	30	2	T
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		CULTURA TESSILE E COLORE	9	68	1	T
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		Textile Design 1	3	38	1	TP
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		Textile Design 2	3	38	2	TP
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		ECO FASHION E TECNICHE INNOVATIVE PER LA MODA	6	45	2	T
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		TECNICHE DI MANIPOLAZIONE TESSILE	3	38	3	TP
	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale		TECNICHE DI MODELLISMO CAD 1	4	50	2	TP
	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale		TECNICHE DI MODELLISMO CAD 2	4	50	3	TP
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		FASHION DESIGN 1	5	125	1	P
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		FASHION DESIGN 2	5	125	2	P
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		FASHION DESIGN 3	5	125	3	P
	PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE	ABPR34	Fashion design		ACCESSORIES DESIGN	3	38	2	TP
						62	830		
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	TECNOLOGIE PER LE ARTI VISIVE	ABLE69	Marketing e management	25	BRAND DESIGN	7	53	1	T
	DISCIPLINE STORICHE, FILOSOFICHE, PSICOLOGICHE, PEDAGOGICHE, SOCIOLOGICHE E ANTROPOLOGICHE	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma		PSICOLOGIA E SOCIOLOGIA DEL COLORE APPLICATA AL DESIGN	2	25	2	TP
	LEGISLAZIONE ED ECONOMIA	ABLE70	Legislazione ed economia delle arti e dello spettacolo		ELEMENTI DI COPYRIGHT	3	23	2	T
	LEGISLAZIONE ED ECONOMIA	ABLE69	Marketing e management		FASHION BRAND MANAGEMENT	6	45	3	T
	LEGISLAZIONE ED ECONOMIA	ABLE69	Marketing e management		FASHION START-UP MANAGEMENT	7	53	3	T
						25	121		
Attività formative ulteriori	Lingue	ABLIN71	Inglese	25	Lingua 1	8	60	1	T
	Lingue	ABLIN71	Inglese		Lingua 2	8	60	2	T
	Lingue	ABLIN71	Inglese		Lingua 3	9	68	3	T
						25	188		
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE				10					
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE E ALLA CONOSCENZA DELLA LINGUA STRANIERA	Prova Finale		Prova Finale	12	Lavoro Individuale sub tutoraggio	12		3	T
						12			
						180			
Tipo disciplina:	Lezione :	Tipologia:	Verifica Profitto:						
O = Obbligatorio	I = individuale	T= Teorico	E= esame						
F = Facoltativo	G = Gruppo	P= Pratico	Id= idoneità senza esame						
	C = Collettivo	TP= Teorico Pratico							
	L = Laboratorio								
* Tutor : indicare il dato numerico									