



MASTER di I Livello

Progettazione di esperienze virtuali per il Metaverso

1^a Edizione

1500 ore 60 CFU

Anno accademico 2023/2024

MA261

Titolo	Progettazione di esperienze virtuali per il Metaverso
Edizione	1 ^a Edizione
Area	COMMunication e marketing
Categoria	MASTER
Livello	I Livello
Anno accademico	2023/2024
Durata	Durata annuale, per un complessivo carico didattico pari a 1500 ore corrispondenti a 60 CFU

Presentazione

Il Master di I Livello in **Progettazione di esperienze virtuali per il Metaverso** è realizzato da **Università Mercatorum** in collaborazione con CNA, Kiton, Zètema Progetto Cultura, Accenture e The Fabricant.

Il Master propone un percorso di alta formazione rivolto a laureati di primo o secondo livello, finalizzato a sviluppare un set di professionalità nel campo della progettazione digitale con lo scopo di delineare **nuovi mondi alimentati dalla realtà virtuale e aumentata in grado di condizionare e proporre nuove visioni per le discipline dell'allestimento e dell'exhibit di spazi pubblici e privati, temporanei e permanenti, interni ed esterni (mostre, fiere, eventi, ambiti museali, retail per singole attività e reti di franchising), nonché per i settori del product, food e fashion design.**

Si tratta di un campo professionale caratterizzato da una forte innovazione e sperimentazione dovuta, oltre alla contemporaneità degli ambiti disciplinari relativi ai settori precedenti, all'avvento delle tecnologie digitali e al ruolo assunto dai temi della user experience.

La preparazione è pertanto basata su una spiccata interdisciplinarietà tra design, architettura, comunicazione grafica e multimediale, visual mapping, multimedia installations performing art, light design, food design, fashion design ricombinate nell'alveo di nuove competenze professionali richieste e alle relative metodologie progettuali.

Il corso intende formare una precisa figura professionale in grado di mixare la dimensione sperimentale-artistico-culturale con le richieste del mondo socio-economico nazionale e internazionale.

Gli strumenti che verranno proposti saranno strettamente connessi con il mondo dell'Interaction design e con le sue innovative capacità di veicolare e promuovere la conoscenza e nuove modalità di fruizione dei beni culturali materiali e immateriali attraverso la formula dell'user-experience.

In questo contesto si genera la necessità di formare ed avere a disposizione professionisti capaci di percepire, comprendere e disegnare nuovi percorsi di produzione culturale e nuove metodologie di impresa.

Finalità	Il Master di Progettazione di esperienze virtuali per il Metaverso è un corso di perfezionamento scientifico e di alta qualificazione formativa, finalizzato allo sviluppo e all'addestramento di competenze e capacità di livello superiore attraverso attività teorico-pratiche (lezioni, workshop, lavori di gruppo, simulazioni e case study). In questa direzione si svolgono le attività del Master che persegue, come principali risultati di apprendimento, il perfezionamento di saperi, competenze e pratiche nel settore disciplinare del progetto di exhibit e interior design, industrial, food e fashion design, retail e light design. Abilità tali da svolgere in proprio e presso studi di ingegneria e architettura, società di fornitura di servizi di allestimento espositivo e retail con compiti di progettazione strategica, di concept ed esecutiva. Nelo specifico il Master intende: • Formare le capacità di innovare processi e linguaggi progettuali; • Ideare, progettare e sviluppare iniziative comunicative e promozionali per soddisfare e valorizzare l'offerta culturale; • Implementare un approccio sociale e creativo ai processi di ideazione e progettazione; • Approfondire le metodologie e le tecniche del Design Digitale e dell'User Experience; • Sviluppare la capacità di gestire reti per integrare e promuovere le forme d'offerta nel circuito della fruizione dell'arte e della cultura; • Fornire gli strumenti dialettici e comunicativi per favorire le relazioni interpersonali sia con gli enti culturali che con le aziende; • Sviluppare le capacità di rappresentazione e comunicazione dei progetti con gli strumenti del graphic e virtual design, della comunicazione e della multimedialità.
Direttore	Prof. Giordano Bruno
Coordinatore Didattico	Prof. Roberto Bianchi, Prof. Marco Elia
Docenti	• Prof. Giordano Bruno - Docente di Matematica per il design • Prof. Roberto Bianchi - Prof. Associato di Sintesi finale del progetto di prodotto • Prof. Marco Elia - Prof. Associato di Design e progettazione tecnologica dell'architettura • Prof.ssa Clara Tosi Pamphili - Docente di Design della moda 1 • Prof. Massimiliano Panarari - Prof. Associato di Sociologia dei processi culturali e comunicativi

Competenze abilità	• Saper ideare e gestire progetti complessi inerenti la promozione culturale per enti pubblici e privati, società e studi professionali; • Saper rafforzare la costruzione dell'identità culturale di un territorio, di un ente e/o di una società, in un'ottica di sistema; • Saper costruire progetti innovativi nel quadro delle attività legate alla valorizzazione del patrimonio e della cultura materiale e immateriale; • Conoscere e saper applicare le metodologie proprie del Design Digitale e dell'User Experience; • Saper comunicare con i diversi attori del sistema mercato; • Sapersi orientare nel panorama legislativo per la tutela della proprietà intellettuale di brevetti e ornamenti con particolare riferimento alle proprietà intellettuali digitali NFT.																											
Strumenti didattici	Una volta perfezionata l'iscrizione, il corsista riceve le credenziali necessarie per accedere alla piattaforma dove potrà reperire tutti gli strumenti didattici elaborati e a sua disposizione 24h su 24h: • <u>Lezioni video on-line</u> • <u>Live Streaming</u> • <u>Materiale didattico appositamente preparato:</u> • <u>Bibliografia e sitografia (link di riferimento consigliati dal docente per approfondimento):</u> • <u>Test di valutazione</u>																											
Contenuti	<table><tr><th></th><th>Tematica</th><th>CFU</th></tr><tr><td>1</td><td>Linguaggi visivi e audiovisivi</td><td>18</td></tr><tr><td>2</td><td>Linguaggi della Rappresentazione</td><td>18</td></tr><tr><td>3</td><td>Design</td><td>12</td></tr><tr><td>4</td><td>Testimonianze</td><td>2</td></tr><tr><td>5</td><td>Live Streaming</td><td>2</td></tr><tr><td>6</td><td>Tirocinio</td><td>6</td></tr><tr><td>7</td><td>Project Work</td><td>2</td></tr><tr><td colspan="2">Totale</td><td>60</td></tr></table>		Tematica	CFU	1	Linguaggi visivi e audiovisivi	18	2	Linguaggi della Rappresentazione	18	3	Design	12	4	Testimonianze	2	5	Live Streaming	2	6	Tirocinio	6	7	Project Work	2	Totale		60
	Tematica	CFU																										
1	Linguaggi visivi e audiovisivi	18																										
2	Linguaggi della Rappresentazione	18																										
3	Design	12																										
4	Testimonianze	2																										
5	Live Streaming	2																										
6	Tirocinio	6																										
7	Project Work	2																										
Totale		60																										
Attività	Il corso si compone di 5 moduli così denominati: • Linguaggi visivi e audiovisivi • Linguaggi della Rappresentazione • Design • Testimonianze • Live streaming 1 Tirocinio 1 Project work																											

Adempimenti richiesti	Per conseguire il titolo di Master di primo livello gli studenti dovranno: • Superare gli esami intermedi • Partecipare alle attività di rete quali i Live Streaming • Concludere al Tirocinio • Superare il Project Work
Titoli ammissione	Sono richiesti i seguenti titoli di ammissione: • <u>Laurea Triennale e/o Magistrale</u> • <u>Laurea a Ciclo unico</u>

Requisiti di ammissione	<u>Possono partecipare al Master, senza limitazioni di età e cittadinanza, coloro che sono in possesso di un titolo universitario appartenente ad una delle seguenti classi di laurea:</u> - Scienze dell'Architettura e dell'Ingegneria edile, L-17 - Scienze dell'architettura, L-17 - Scienze e tecniche dell'edilizia, L-23 - Urbanistica e scienze della pianificazione territoriale e ambientale, L-21 - Scienze della pianificazione territoriale, urbanistica, paesaggistica e ambientale, L-21 - Ingegneria civile ambientale,; L-7 - Disegno industriale, L-4 - Architettura del paesaggio, LM3 - Architettura e ingegneria edile, 4/S - Architettura e ingegneria edile-architettura, LM-4 - Ingegneria civile, 28/S; LM-23 - Teorie e metodi del disegno industriale, 103/S - Design, LM-12 - Ingegneria dei sistemi edilizi, LM-24 <u>Possono inoltre partecipare coloro che sono in possesso di:</u> - Diploma Accademico di primo e secondo livello rilasciato dalle accademie di Belle Arti in Scenografia o in decorazione, Design, Fashion Design, Graphic Design, Art Direction, Media Design e Arti Multimediali, Pittura e Arti visive, Scenografia, Decorazione, Interior Design, Product and service design, Design della comunicazione, Photography And Visual design, arti in progettazione artistica per l'impresa o in product design; - Diploma Accademico di primo e secondo livello rilasciato da ISIA (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche); - Diploma Accademico di primo livello triennale rilasciato dallo IED (Istituto Europeo di Design) in Design del Prodotto conseguito successivamente all'autorizzazione ministeriale relativa al rilascio di titoli di Alta Formazione; - Diploma Accademico di primo livello triennale rilasciato dallo IED (Istituto Europeo di Design) in Design degli Interni conseguito successivamente all'autorizzazione ministeriale relativa al rilascio di titoli di Alta Formazione. - Diploma Accademico di primo livello triennale rilasciato dal NABA (Nuova Accademia di Belle Arti) in Design, Creative Technologies, Fashion Design, Graphic Design & Art Direction, Media Design e Arti Multimediali, Pittura e Arti Visive, Scenografia e Diploma Accademico di secondo livello (laurea Magistrale) in Interior Design, Product and Service Design, Social Design, Nuove Tecnologie dell'Arte, Fashion Design, Textile Design, Visual Design e Integrated Marketing Communication, User Experience Design, Arti Visive e Studi Curatoriali, Contemporary Art Markets, Creative Advertising, Photography and Visual Design - Diploma Accademico di primo livello triennale rilasciato da Polimoda in Fashion Design, Fashion Business, Fashion Art Direction, Fashion Styling, Fashion Marketing Management, Atelier Design, Fashion Accessories Design, Product management, Fashion Design Management <u>Possono altresì partecipare al Master coloro che siano in possesso di:</u> Un diploma Accademico di Primo o di secondo livello, equipollente a quelli sopra citati, conseguito in istituzioni in possesso dell'autorizzazione ministeriale relativa al rilascio di titoli di Alta Formazione successivamente all'entrata in vigore di tale autorizzazione. <u>Possono altresì accedere al Master:</u> Possessori di una Laurea conseguita in Italia in base al sistema previgente alla riforma universitaria del D. M. 509/99 equiparata a una delle classi suindicate, come da tabella ministeriale.
Termini iscrizione	13 Ottobre 2023

Condizioni	Il corso verrà erogato una volta raggiunto il numero minimo di 15 studenti iscritti. L'iscrizione comporta l'accettazione delle condizioni d'utilizzo riportate sul sito di Ateneo. I regolamenti didattici e per i master possono essere trovati all'indirizzo: https://www.unimercatorum.it/ateneo/documenti-ufficiali																								
Quota di iscrizione	€ 1500,00 (ai quali si aggiungono € 50 per spese di bollo) Standard <table><tr><th></th><th>RATA</th><th>SCADENZA</th></tr><tr><td>1</td><td>500€ + € 50 per spese di bollo</td><td>all'atto dell'iscrizione</td></tr><tr><td>2</td><td>500€</td><td>dopo il 1° mese dall'iscrizione</td></tr><tr><td>3</td><td>500€</td><td>dopo il 2° mese dall'iscrizione</td></tr></table> € 1300,00 (ai quali si aggiungono € 50 per spese di bollo) Riservato enti in convenzione Riservato enti in convenzione <table><tr><th></th><th>RATA</th><th>SCADENZA</th></tr><tr><td>1</td><td>400€ + € 50 per spese di bollo</td><td>all'atto dell'iscrizione</td></tr><tr><td>2</td><td>400€</td><td>dopo il 1° mese dall'iscrizione</td></tr><tr><td>3</td><td>500€</td><td>dopo il 2° mese dall'iscrizione</td></tr></table>		RATA	SCADENZA	1	500€ + € 50 per spese di bollo	all'atto dell'iscrizione	2	500€	dopo il 1° mese dall'iscrizione	3	500€	dopo il 2° mese dall'iscrizione		RATA	SCADENZA	1	400€ + € 50 per spese di bollo	all'atto dell'iscrizione	2	400€	dopo il 1° mese dall'iscrizione	3	500€	dopo il 2° mese dall'iscrizione
	RATA	SCADENZA																							
1	500€ + € 50 per spese di bollo	all'atto dell'iscrizione																							
2	500€	dopo il 1° mese dall'iscrizione																							
3	500€	dopo il 2° mese dall'iscrizione																							
	RATA	SCADENZA																							
1	400€ + € 50 per spese di bollo	all'atto dell'iscrizione																							
2	400€	dopo il 1° mese dall'iscrizione																							
3	500€	dopo il 2° mese dall'iscrizione																							
Modalità pagamento	Il pagamento della quota di iscrizione e della marca da bollo, assolta virtualmente (da non apporre sulla domanda), avviene, secondo lo schema indicato nella presente scheda, mediante bonifico a favore di: UNIVERSITÀ TELEMATICA UNIVERISTAS MERCATORUM alle seguenti coordinate bancarie: IBAN IT24 M032 9601 6010 0006 7096 780 Indicare nella causale del bonifico " Codice Fiscale, Cognome e Nome del corsista" seguito dal Codice del corso. Si informa che non saranno emesse quietanze sui pagamenti ricordando che, ai fini fiscali per la determinazione del reddito, il bonifico, eseguito secondo le su riportate istruzioni, consente la detrazione del costo del corso.																								
Titolo Rilasciato	Diploma di Master di I° Livello																								
Trattamento dati personali	I dati personali e sensibili saranno custoditi e trattati secondo la normativa vigente																								

Informazioni

Per qualsiasi informazione:

invia un'e-mail a: **info@openform.it**

contattaci telefonicamente: **081 5371934; 3936462612**

collegati al sito: **www.openform.it**