

Regolamento Didattico

a.a. 2021 / 22

Baccalaureato in

Digital & Graphic Design

ART. 1 - DEFINIZIONI

Il presente Regolamento didattico, in coerenza con gli Statuti e l'Ordinamento degli studi ed in continuità con il Regolamento Generale dello IUSVE, disciplina l'organizzazione didattica del corso del Baccalaureato in *Digital & Graphic Design*, per quanto non esplicitamente previsto nei suddetti documenti, del quale costituisce specifico Regolamento particolare.

ART. 2 - AREA DI AFFERENZA DEL CORSO

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* è un'offerta formativa afferente all'Area di Comunicazione ed educazione, retta a norma degli Statuti IUSVE, da un Responsabile di Area e da un Consiglio di Area.

1. Responsabile di Area di Comunicazione ed educazione

Come previsto dagli Statuti IUSVE (art. 11 Stat.), il Responsabile di Area è nominato dal Presidente IUSVE, su indicazione del Direttore IUSVE, sentito il Consiglio di Istituto.

Come previsto dalla prassi organizzativa IUSVE, il Responsabile di Area resta in carica un triennio.

L'attuale Responsabile di Area di Comunicazione ed educazione è la prof.ssa Giovanna Bandiera.

2. Il Consiglio di Area di Comunicazione ed educazione

Come previsto dagli Statuti IUSVE (art. 12 Stat.), il Consiglio di Area di Comunicazione ed educazione è formato dal Responsabile di Area, dai Coordinatori dei corsi, dagli eventuali coordinatori della Ricerca e della terza missione accademica e da eventuali Docenti e collaboratori che rivestono un incarico di responsabilità o coordinamento di settori, attività o progetti all'interno dell'Area.

Per l'a.a. 2021/22, il Consiglio di Area di Comunicazione ed educazione è composto da: Giovanna Bandiera, Chiara Bertato, Emilia Brovero, Nicolò Cappelletti, Michela Drusian, Adamoli Matteo.

ART. 3 - OBIETTIVI FORMATIVI E AMBITI OCCUPAZIONALI

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* è un percorso accademico culturale e professionalizzante che prepara professionisti in grado di inserirsi da subito nel mondo lavorativo con capacità culturali e tecnico-pratiche elevate. È stato progettato in una sequenza integrata e interdisciplinare con corsi culturali e laboratoriali, per rafforzare le capacità creative, grafiche e comunicative, e per fornire allo Studente, orientato alla carriera della comunicazione visiva, le competenze sia tradizionali sia digitali.

I *Digital & Graphic Designer* aiutano a plasmare la corporate identity attraverso messaggi, grafica, colore, illustrazione, fotografia, animazione e varie altre tecniche digitali per attualizzare le teorie e le applicazioni dei principi di progettazione grafica.

Per questo il modello accademico di riferimento è quello internazionale delle *Fine Arts*, interdisciplinare e improntato al lavoro in team, per sviluppare le competenze di socializzazione e il talento individuale, accompagnando lo Studente nel processo di costruzione della propria professione, mettendo a disposizione gli strumenti culturali, creativi e progettuali che permettano loro di assolvere il compito di *Digital & Graphic Designer*.

Il *Digital & Graphic Designer* è il progettista della comunicazione visiva di una azienda o di un ente. Sa spaziare in un territorio multidisciplinare, che parte dalla grafica tradizionale (calligrafia e type design) applicata ai prodotti o al pack, fino ad arrivare alle nuove tecnologie dei media digitali. Amante dell'arte e dell'estetica ha il compito di comunicare al meglio la *mission* e la *vision* aziendale attraverso diversi supporti. È un creativo che mette a disposizione delle aziende il proprio talento grafico sulla base di una solida formazione artistica, filosofica, pedagogica, antropologica ed etica.

1. Obiettivi formativi

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* è stato progettato in una sequenza integrata e interdisciplinare con corsi culturali e laboratoriali, per rafforzare le capacità creative, grafiche e comunicative, e per fornire allo Studente, orientato alla carriera della comunicazione visiva, le competenze sia tradizionali sia digitali.

I *Digital & Graphic Designer* aiutano a plasmare la corporate identity attraverso messaggi, grafica, colore, illustrazione, fotografia, animazione e varie altre tecniche digitali per attualizzare le teorie e le applicazioni dei principi di progettazione grafica.

Per questo il modello accademico di riferimento è quello internazionale delle Fine Arts, interdisciplinare e improntato al lavoro in team, per sviluppare le competenze di socializzazione e il talento individuale, accompagnando lo Studente nel processo di costruzione della propria professione, mettendo a disposizione gli strumenti culturali, creativi e progettuali che permettano loro di assolvere il compito di *Digital & Graphic Designer*.

Il Baccalaureato in Digital & Graphic Design intende realizzare i seguenti obiettivi formativi:

- preparare le figure professionali del *Digital & Graphic Designer*;
- conoscere, scegliere e utilizzare i linguaggi e le tecniche più idonee per assicurare una comunicazione efficace e vincente a livello grafico-pubblicitario;
- ideazione, creazione, progettazione e realizzazione di una brand e corporate identity;
- ideazione, creazione, progettazione e realizzazione di campagne pubblicitarie multiplatforma;
- conoscenza delle dinamiche comunicative della stampa tradizionale e della calligrafia per un utilizzo moderno e innovativo;
- ideazione, creazione, progettazione e realizzazione di una identità di packaging design;
- progettazione di soluzioni di comunicazione con tecniche integrate;
- produzione di animazioni tridimensionali;
- creazione, progettazione e realizzazione di una interfaccia grafica per e-book;
- creazione del proprio portfolio accademico, del graphic CV, del portfolio professionale;
- combinare funzionalmente la dimensione della creatività, del senso e del gusto del bello con le tecnologie grafiche più innovative;
- conoscere l'intero processo produttivo di un progetto di comunicazione visiva;
- lavorare in autonomia in qualunque contesto, in tempi concorrenziali, e imparare a collaborare con un team;
- consapevolezza verso percorsi di sperimentazione metodologica e di specializzazione, attraverso un'efficace integrazione tra i principali indirizzi professionali del brand e advertising design (linguaggi e tecniche dell'audiovisivo) e i recenti sviluppi disciplinari;
- nell'ambito dell'editoria digitale (e-book, smartphone e web), della distribuzione viral edell'information design nei social network e dell'illustrazione nell'ambito del visual design;
- progettazione di contenuti grafici crossmediali, prodotti per l'industria culturale e per il mondo della pubblicità tra cui siti web dinamici;
- svolgere attività promozionale nel campo della comunicazione grafica pubblicitaria, pubblica e d'impresa per organizzazioni complesse pubbliche e/o private attraverso forme di comunicazione cross mediale.

Il laureato in *Digital & Graphic Design* avrà acquisito le competenze e sviluppato le capacità di:

- analisi della brand e corporate identity dal punto di vista grafico-pubblicitario e di packaging;
- analisi critica delle diverse tecniche, metodologie e linguaggi grafico-creativi;
- comprensione approfondita del ruolo della comunicazione visiva nella società e delle diverse possibilità di comportamento dei consumatori;
- conoscenze approfondite in ambito artistico, linguistico-semiotico e sociologico, funzionali alla gestione dell'information design e dell'exhibition design;

- progettazione concreta di contenuti grafico-pubblicitari tradizionali, crossmediali e digitali;
- sviluppo e diffusione dell'immagine coordinata aziendale attraverso i nuovi linguaggi del web e dei social media (web site, App-mobile, 3D animation);
- capacità di combinare gli elementi fondamentali del Graphic Design (tipografia, type design, impaginazione, infografica, calligrafia, packaging) con i programmi di computer graphic (motion animation e 3D);
- capacità di uso di elementi grafici, fotografici, iconici, di colore nei diversi supporti comunicativi in base alla finalità comunicativa del prodotto;
- utilizzo della terminologia e delle teorie della comunicazione visiva per presentare e supportare la presentazione del proprio lavoro;
- sviluppo di un set di abilità personali che includono la conoscenza delle proprie competenze, lo scrivere corretto ed esaustivo, il pensare in modo critico e il comunicare in modo efficace;
- consapevolezza degli obblighi etici, educativi e sociali collegati all'ambito della comunicazione visiva.

2. Profilo professionale

Il *Digital & Graphic Designer* è la figura professionale di riferimento per il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design*.

Il *Digital & Graphic Designer* è il progettista della comunicazione visiva di una azienda o di un ente. Sa spaziare in un territorio multidisciplinare, che parte dalla grafica tradizionale (calligrafia e type design) applicata ai prodotti o al pack, fino ad arrivare alle nuove tecnologie dei media digitali. Amante dell'arte e dell'estetica ha il compito di comunicare al meglio la *mission* e la *vision* aziendale attraverso diversi supporti: *logo, brochure, flyer, web site, app mobile, pack, interaction design, information design, exhibition design*. È un creativo che mette a disposizione delle aziende il proprio talento grafico sulla base di una solida formazione artistica, filosofica, pedagogica, antropologica ed etica.

In particolare saprà:

- tracciare il percorso esecutivo progettuale grafico di diversi supporti (brochure, flyer, editoria, cartellonistica, imballaggi, web site, App mobile);
- analizzare le attività competitive e le tendenze dei consumatori;
- ideare, progettare e gestire prodotti comunicativi grafici tradizionali, crossmediali e digitali;
- guidare un team di lavoro creativo grafico;
- ideare, progettare, produrre e post-produrre le interfacce grafiche di siti web, App mobile e prodotti per la rete il mondo digital;
- creare nuovi caratteri tipografici o inserirsi nel solco tradizionale della calligrafia,
- utilizzare l'animazione 3D e le tecnologie digitali della computer graphic;
- distinguersi nel mercato per la qualità e l'originalità delle soluzioni a livello creativo e commerciale;
- sviluppare strategie grafico-pubblicitarie e coordinando le attività tra i reparti creativi;
- sviluppare il proprio talento artistico come designer commerciale di aziende;
- creare un proprio linguaggio grafico inedito e originale che lo distingue dai competitor;
- pianificare i diversi media per ottenere il miglior risultato a livello di credibilità, visibilità e vendite;
- utilizzare il linguaggio dei new media e la tradizione grafica per sperimentare nuovi percorsi creativi;
- gestire i diversi flussi di comunicazione verso i diversi pubblici con cui intratterrà relazioni, (aziende, esperti di *packaging, brand e product manager, account, copywriter, art director*, esperti di comunicazione d'impresa);
- realizzare un piano strategico nell'ambito della comunicazione, capace di valorizzare la *brand identity* interna ed esterna di istituzioni ed imprese;
- progettare lo sviluppo di piani di comunicazione per pubblici differenziati.

3. Ambiti occupazionali

Il laureato in *Digital & Graphic Design* potrà operare:

- come *Digital & Graphic Designer* nelle aree della comunicazione pubblicitaria di brand;
- come creativo e progettista di prodotti grafico-pubblicitari standard crossmediali e digitali;
- come Packaging designer in aziende e agenzie di settore o del mondo commerciale;
- come Web designer per web agency o e agenzie di settore o del mondo commerciale;
- come Editorial designer in aziende di stampa e case editrici;
- come *Digital & Graphic Designer* in studi di progettazione museale, aziendale e commerciale;
- come Progettista della comunicazione visiva di un brand o di una azienda;
- come Brand Designer in aziende e agenzie di settore o del mondo commerciale;
- come specialista grafico di branding e di corporate;
- come free lance.

I laureati in *Digital & Graphic Design* svolgeranno attività professionale in diversi ambiti quali:

- agenzie di comunicazione pubblicitaria;
- agenzie di packaging design;
- aziende di stampa tradizionale o digitale;
- web-agency e multimedia-agency;
- aziende che abbiano al proprio interno un ufficio di comunicazione grafica, pubblicitaria e integrata;
- studi di progettazione creativa;
- agenzie di progettazione creativa multimediale;
- agenzie di organizzazione di eventi;
- istituzioni pubbliche o sociali e la pubblica amministrazione;
- attività libero professionale (freelance).

ART. 4 - STRUTTURA DEL CURRICOLO

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design*, ha una durata di 6 semestri e si conclude con la discussione della tesi di Baccalaureato. Comprende attività formative per complessivi 180 ECTS.

Concorrono all'acquisizione degli ECTS tutte le attività previste dal Baccalaureato al fine di assicurare la formazione culturale e professionale degli Studenti.

ART. 5 - SEDE DEL CORSO

Le lezioni del corso si tengono presso la sede legale e operativa di Venezia – Mestre, in via dei Salesiani 15 e la sede operativa di Verona, Regaste San Zeno 17.

ART. 6 - ASPETTI ORGANIZZATIVI

Per l'organizzazione e la gestione del corso sono previsti i ruoli principali del Coordinatore di Corso e del Consiglio di Corso come indicato dagli Statuti e dall'Ordinamento degli studi IUSVE.

1. Coordinatore di Corso

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* è diretto da un Coordinatore di Corso nominato dal Direttore IUSVE sentito il Responsabile di Area, con il compito di:

- coordinare l'attività didattica dei Docenti del Corso e supportarla in particolare nei momenti di criticità, in occasione dei quali incontra il Docente interessato e gli Studenti coinvolti e suggerisce le opportune soluzioni;
- seguire gli Studenti nel loro iter accademico generale, con particolare attenzione agli aspetti tipici della mission educativa salesiana;
- articolare il calendario annuale delle lezioni, nel rispetto degli indirizzi generali fissati dal Consiglio di Corso, stabilendo gli orari delle lezioni, dei laboratori, delle esercitazioni e/o del tirocinio;
- predisporre i Regolamenti particolari del proprio Corso, da sottoporre in approvazione al Consiglio di Corso e al Consiglio di Istituto;
- predisporre i criteri per l'approvazione dei progetti di tesi e per il riconoscimento ECTS, da sottoporre al Consiglio di Corso;
- nominare il secondo relatore ed esaminare le richieste di riconoscimento degli ECTS.

Nello svolgimento del suo compito, il Coordinatore di Corso può avvalersi di altre persone – nominate dal Direttore IUSVE su sua proposta, sentito il parere del Consiglio di Corso - affidando loro compiti specifici *ad tempus*.

Come previsto dalla prassi organizzativa IUSVE, il Coordinatore di Corso resta in carica un triennio.

Gli attuali Coordinatori di Corso del Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* sono:

- a) Sede di Venezia: prof. Matteo Adamoli
- b) Sede di Verona: dott.ssa Emilia Brovero

2. Consiglio di Corso

Nel rispetto di quanto previsto dagli Statuti IUSVE (art. 14 Stat.), il Consiglio di Corso è nominato dal Direttore IUSVE su indicazione del Responsabile di Area. È formato dal Responsabile di Area, dal Coordinatore di Corso e da almeno due Docenti del Corso. Partecipa nella parte del Consiglio di Corso estesa alla partecipazione studentesca, il Rappresentante di tutti gli Studenti del Corso designato a norma degli Statuti IUSVE.

Annualmente, sulla base del Regolamento generale IUSVE e dei Regolamenti particolari, il Consiglio di Corso approva:

- i criteri previsti per il calendario annuale delle lezioni dei Corsi di Baccalaureato o di Licenza;
- la nomina dei Docenti invitati;
- i criteri per l'eventuale riconoscimento di ECTS;
- i progetti di tesi;
- le richieste degli Studenti secondo quanto stabilito nel Regolamento generale e nei Regolamenti particolari del Corso;
- ogni altra disposizione che risulti di sua competenza.

Per quanto di propria competenza, le decisioni del Consiglio di Corso hanno natura deliberativa, autorizzativa e vincolante per Docenti e Studenti afferenti al proprio Baccalaureato o Licenza.

Per l'a.a. 2021/22, il Consiglio di Corso dei Baccalaureati dell'Area di Comunicazione è composto, per la parte istituzionale e docente, dai proff. Giovanna Bandiera (Responsabile di Area); Matteo Adamoli (Coordinatore Baccalaureato sede di Venezia); Emilia Brovero (Coordinatrice Baccalaureato sede di Verona); Nicolò Cappelletti; Chiara Bertato; Michela Drusian; Arianna Novaga (*DGD*); Andrea Altinier (*A&M*).

3. Commissione Riconoscimento ECTS

Per l'a.a. 2021/22, la Commissione riconoscimento ECTS è composta da: prof. Matteo Adamoli, dott.ssa Emilia Brovero, prof. Nicolò Cappelletti, prof.ssa Michela Drusian.

ART. 7 - REQUISITI DI AMMISSIONE E CRITERI DI RICONOSCIMENTO ECTS

1. Requisiti di ammissione

Ogni anno il Consiglio di Corso determina il numero massimo degli Studenti che si possono immatricolare al primo anno del Baccalaureato in *Digital & Graphic Design*.

Possono iscriversi al Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* coloro che sono in possesso di un diploma di scuola media superiore di durata quinquennale o titolo equiparato conseguito all'estero.

Sono ammessi Studenti provenienti da altre università previa valutazione dei titoli e dei crediti universitari (ECTS).

2. Criteri di riconoscimento ECTS

La Commissione di riconoscimento ECTS opera il riconoscimento degli ECTS maturati da Studenti provenienti da altri corsi di laurea o in possesso di titoli o attestazioni valutabili secondo i criteri definiti ogni anno dal Consiglio di Corso.

La Commissione di riconoscimento ECTS in base alla carriera pregressa ed opportunamente documentata dallo Studente, su richiesta dello stesso, potrà quindi procedere all'eventuale riconoscimento dei crediti formativi (ECTS) acquisiti dallo Studente nel corso di laurea di provenienza (o in altri corsi di laurea o post lauream), purché all'interno dello stesso settore scientifico-disciplinare (SSD) o di settori disciplinari riconosciuti dalla Commissione come "affini", tenendo presenti i contenuti, il numero di crediti ottenuti, il voto conseguito e l'anno di svolgimento (art. 9 RG).

Tali criteri sono inseriti in apposito Regolamento particolare e applicati dal Consiglio di Corso per il tramite della Commissione di riconoscimento ECTS.

In aggiunta, la Commissione di riconoscimento ECTS può riconoscere come crediti, dopo una valutazione di congruenza (di tipo documentale e/o diretto) rispetto al profilo professionale del corso di studio, anche le conoscenze e abilità professionali pregresse certificate ai sensi della normativa vigente in materia. In tal caso, il riconoscimento del numero di ECTS avverrà tenendo conto delle indicazioni contenute nel Regolamento Generale IUSVE (artt. 9-12 RG).

3. Riconoscimento di ECTS per il Servizio civile Nazionale

A integrazione di quanto disposto dal Regolamento Generale IUSVE (art. 12 RG), l'apposita Commissione può riconoscere alla specifica esperienza di Servizio Civile Nazionale fino ad un massimo di 18 ECTS all'interno di un unico percorso di laurea (Baccalaureato o Licenza).

L'apposita Commissione, acquisita e verificata la documentazione consegnata dallo Studente, definisce quanti ECTS riconoscere all'esperienza di Servizio Civile Nazionale e indica quali sono gli specifici insegnamenti eventualmente convalidati.

Lo Studente dovrà presentare richiesta di Riconoscimento ECTS al termine del Servizio Civile Nazionale, corredando la sua richiesta nelle modalità operative indicate dalla Segreteria di Istituto.

ART. 8 - ORGANIZZAZIONE DEL CORSO DI STUDI

1. Durata

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* è organizzato in tre anni al termine dei quali si ottengono 180 ECTS, secondo l'allegato parte integrante del presente Regolamento, in cui vengono stabiliti gli ECTS corrispondenti ai singoli insegnamenti, alle altre attività e alla prova finale.

2. Obiettivi formativi e contenuti

Per ogni anno il Consiglio di Corso delibera, per ciascuna disciplina gli obiettivi formativi, i contenuti disciplinari, il programma delle attività, le modalità di verifica del profitto, le modalità didattiche di svolgimento.

ART. 9 - ATTIVITÀ FORMATIVE

1. Tipologia delle attività formative

Le attività formative si distinguono per tipologia e per ambiti disciplinari. Le attività formative sono raggruppate nelle seguenti tipologie:

- a) discipline di base;
- b) discipline caratterizzanti;
- c) discipline integrative;
- d) discipline di tipo fondativo;
- e) laboratori, esercitazioni, seminari;
- f) tirocinio;
- g) discipline o attività opzionali;
- h) prova finale;
- i) altre discipline e attività.

2. Modalità di svolgimento delle attività formative

Le lezioni (anche quelle svolte in modalità *blended*) sono svolte dai Docenti titolari dei singoli insegnamenti: prevedono l'utilizzo di specifiche tecniche didattiche in presenza e/o a distanza, ed eventualmente la presenza di tutor d'aula e l'eventuale integrazione attraverso l'utilizzo della piattaforma «Sirius».

I laboratori e le esercitazioni sono svolti sotto la guida di Docenti titolari, eventualmente coadiuvati da figure di tecnici e/o esperti nominati dal Consiglio di Corso.

Il tirocinio si svolge presso strutture esterne convenzionate ed è regolato in base al "Regolamento del Tirocinio curriculare del Baccalaureato in *Digital & Graphic Design*".

I seminari e gli eventi si svolgeranno sempre in modalità collegiale tra gli Studenti frequentanti le due sedi didattiche e, a giudizio insindacabile del Consiglio di Corso, verrà comunicato la sede di svolgimento che potrà variare in base ad aspetti logistici o alle provenienze dei relatori.

Come parte integrante delle lezioni di un insegnamento o laboratorio da frequentare, possono essere previsti, altresì, dei "focus", ovvero delle attività didattiche di approfondimento di una parte specifica del mondo della comunicazione.

Essi prevedono:

- l'incontro personale in un unico appuntamento con dei professionisti qualificati con la possibilità di porre domande e di interfacciarsi direttamente con loro;
- l'approfondimento di un tema di attualità o di estrema attualità da parte del Docente per la preparazione del laureando.

3. Discipline culturali e laboratori

Il percorso formativo accademico è organizzato per dare al laureato una formazione culturale teorica completa, a cui viene affiancato il percorso laboratoriale sul modello delle università internazionali, in cui vengono sviluppati progetti grafici tradizionali, per il packaging e per la rete. In tal modo la creatività progettuale potrà realizzarsi pienamente in prodotti, dispositivi e piattaforme diverse.

L'abbinamento tra materie culturali e Laboratori è il valore aggiunto perché ogni competenza, come

richiesto dai “Descrittori di Dublino”, che verrà inserita in un progetto vero e proprio. Questo abbinamento si attuerà con un contatto stretto tra i Docenti delle materie culturali e quelli dei Laboratori.

Per raggiungere il profilo professionale i corsi culturali sono così abbinati ai seguenti Laboratori:

- Calligrafia e lettering e il Laboratorio di Calligrafia e lettering;
- Exhibition design e metodologia progettuale e il Laboratorio di Exhibition design;
- Fotografia e identità visiva e il Laboratorio di Fotografia e identità visiva;
- Grafica editoriale e metodologia progettuale e il Laboratorio di Grafica editoriale e metodologia progettuale;
- Information design e data visualization e il Laboratorio di Information design e data visualization;
- Linguaggi e strategie dell’advertising e il Laboratorio di Advertising e strategy;
- Packaging design e il Laboratorio di Packaging design;
- Storia della stampa e dell’editoria e il Laboratorio di Stampa editoriale;
- Type design e lettering e il Laboratorio di Type design e lettering;
- Web design e identità dinamica e il Laboratorio di Web design e identità dinamica.

Per i suddetti corsi lo Studente dovrà aver maturato la frequenza dei corsi culturali per poter partecipare ai rispettivi Laboratori.

ART. 10 - OBBLIGHI RELATIVI ALLA FREQUENZA

1. Frequenza obbligatoria a insegnamenti, laboratori e altre tipologie di corso

Ogni Studente è tenuto a frequentare tutte le lezioni dei corsi ai quali è iscritto, rispettando i limiti di frequenza obbligatoria previsti dal Regolamento Generale IUSVE (art. 18, comma 1, RG), ovvero:

- a) Corsi: 2/3 del monte ore di lezione previsto;
- b) Laboratori, corsi di software, riflessioni sul tirocinio ed esercitazioni: 100% del monte ore di lezione previsto.

2. Modalità di rilevazione della frequenza

In riferimento ad ogni singola lezione, la rilevazione della frequenza avviene attraverso il gestionale GSD/DISCITE in una delle seguenti modalità:

- a) attraverso la generazione di un codice numerico ottenibile dal Docente nella PPD del proprio insegnamento. Tale codice successivamente viene inserito da ciascuno Studente nell’apposito spazio all’interno della propria PPS.
- b) spuntando manualmente la presenza dello Studente, cliccando sull’apposito pulsante accanto al suo nominativo, nella lista degli iscritti al proprio insegnamento presente nella PPD.

La registrazione della conferma della presenza in entrata è istantaneamente aggiornata nella PPS dello Studente che può dunque controllarne l’effettivo salvataggio. La stessa verifica va necessariamente effettuata al termine della lezione accertandosi della presenza del simbolo “P” di Presenza alla lezione di riferimento.

In caso di problematiche del sistema informatico di registrazione delle presenze o di malfunzionamenti del proprio dispositivo elettronico, lo Studente è tenuto ad apporre la propria firma utilizzando il supporto cartaceo messo a disposizione dal Docente.

La Segreteria didattica provvede ad integrare settimanalmente le presenze raccolte in modalità cartacea con quanto registrato digitalmente.

Lo Studente che non risulti presente in una delle modalità previste (registro informatico GSD/DISCITE o supporto cartaceo sostitutivo) è considerato assente alla lezione, senza possibilità di deroghe o giustificazioni da parte del Docente interessato.

In caso di registrazioni di presenza irregolari o false, il Coordinatore di Corso, opportunamente informato dal Docente titolare della lezione interessata o dalla Segreteria didattica di riferimento, provvede a inoltrare allo Studente un richiamo formale scritto. Il Consiglio di Corso è chiamato, poi, a valutare eventuali e ulteriori provvedimenti nei confronti dello Studente.

La Segreteria didattica di riferimento provvede a cancellare la presenza irregolare o falsa. Lo Studente risulterà, pertanto, assente dalla lezione.

4. Frequenza obbligatoria del tirocinio curricolare

Il Tirocinio deve essere completato per tutto il monte ore previsto.

Il Consiglio di Corso di riferimento può riconoscere come parzialmente o totalmente sostitutive degli obblighi di tirocinio altre attività svolte in specifici settori connessi con la figura professionale delineata dal Corso di Laurea di appartenenza. Ciò purché tali attività siano opportunamente documentate sia sul piano quantitativo che su quello qualitativo.

Tale documentazione dovrà essere accompagnata da un'attestazione dell'Ente in cui lo Studente ha svolto le attività sostitutive, dalle quali risulti:

- a)** periodo di svolgimento delle attività (dal/al)
- b)** profilo professionale ricoperto
- c)** quantità di ore settimanali svolte nella funzione

Tale attestazione, redatta in carta intestata dell'Ente dichiarante, dovrà essere firmata dal Responsabile di tale Ente.

La documentazione presentata dallo Studente viene valutata dal Consiglio di Corso di riferimento, o eventualmente dalla Commissione di Riconoscimento Crediti interna ad ogni Area a questo delegata, in particolare in merito alla coerenza fra le mansioni dichiarate e il profilo in uscita del percorso di studi frequentato.

Ogni Studente dovrà riferirsi al competente Supervisore di Tirocinio del Corso di Laurea di appartenenza per ricevere informazioni dettagliate in merito a tali adempimenti.

ART. 11 - GIUSTIFICAZIONI, ESONERI DALLA FREQUENZA E RECUPERO DEL DEFICIT ORARIO

1. Limiti minimi orari per la giustificazione delle assenze e per il recupero del deficit orario

Lo Studente che non abbia maturato l'ammontare di frequenza obbligatoria (art. 18 RG), può essere giustificato dall'assenza o essere ammesso alle modalità previste per colmare il deficit orario, purché abbia

- frequentato il numero minimo di ore previsto;
- In caso di lezioni relative a Corsi: frequenza di almeno il 50% del monte ore di lezione previsto;
- In caso di lezioni relative a Laboratori, corsi di software, riflessioni sul tirocinio ed esercitazioni: frequenza di almeno l'80% del monte ore di lezione previsto.

2. Giustificazioni dell'assenza

Le eventuali assenze dalle lezioni possono essere giustificate solo ed esclusivamente se sono rispettati i limiti minimi di frequenza indicati al punto precedente e per una delle seguenti condizioni straordinarie:

- a)** malattia o infortunio;
- b)** licenza matrimoniale;
- c)** lutti di familiari stretti;
- d)** tirocinio curricolare internazionale;
- e)** partecipazione in qualità di presidente o scrutatore c/o seggi elettorali;

- f) presenze in tribunale (convocazione e foglio di avvenuta presentazione) o questura per rinnovo permesso di soggiorno.

La richiesta di giustificazione dell'assenza va effettuata allegando il relativo certificato medico o documento attestante uno degli impedimenti sopra citati, indicando nel testo della mail:

1. nome e cognome;
2. matricola e anno accademico di frequenza;
3. indicazione delle singole lezioni saltate (insegnamento, data e ora).

La richiesta e i relativi allegati vanno inviati via mail alla Segreteria Didattica di Area entro una settimana dal proprio rientro. In caso di assenza durante l'ultima settimana di lezione il certificato dovrà essere presentato entro e non oltre tre giorni di calendario dalla fine del semestre.

La Segreteria didattica segnalerà allo Studente la necessità di completare le richieste di giustificazione pervenute incomplete o senza idonea documentazione, indicando una nuova scadenza, a stretto giro, in cui provvedere. Non saranno prese in considerazione (o, se presentate, saranno respinte) le richieste di giustificazione relative a ragioni differenti dalle condizioni straordinarie indicate nel presente articolo, nonché quelle pervenute oltre il termine previsto (o non completate entro la scadenza indicata dalla Segreteria didattica).

3. Esoneri dalla frequenza

Posti gli obblighi di frequenza previsti dal Regolamento Generale IUSVE, in casi particolari, valutata la questione in sede di Consiglio di Corso, il Coordinatore di Corso può concedere l'esonero dalla frequenza alle lezioni di un determinato insegnamento, consentendo ugualmente l'esame (art. 18, comma 2, RG). Tale esonero dalla frequenza può essere valutato e concesso solamente in presenza di una delle seguenti ragioni:

- a) coincidenza oraria dei corsi in caso di piano di studi individuale con convalide e riconoscimenti di crediti;
- b) malattia/infortunio prolungato;
- c) gravidanza/maternità.

Lo Studente deve presentare l'eventuale richiesta di esonero dalla frequenza entro i seguenti termini:

- Entro il 1 settembre: corsi erogati nel 1° semestre
- Entro il 1 febbraio: corsi erogati nel 2° semestre
- Le richieste incomplete o non documentate idoneamente non verranno prese in considerazione.

ART. 12 - RECUPERO DEL DEFICIT DELLE ORE DI FREQUENZA OBBLIGATORIE

1. Modalità di recupero del deficit orario

Il recupero del deficit orario può avvenire esclusivamente tramite materiale integrativo fornito allo Studente dal Docente dell'insegnamento interessato.

A titolo esemplificativo e non esaustivo, il Docente può: fornire una bibliografia integrativa; richiedere la recensione di un testo inerente alla sua disciplina; richiedere la partecipazione a particolari eventi culturali interni o esterni alla facoltà e relativa relazione scritta; proporre analisi e la relazione di un documento audio-video inerente alla sua disciplina, ecc.

Definita la modalità di recupero in accordo con il Docente dell'insegnamento interessato, lo Studente deve avvisare la Segreteria didattica, indicando nel testo della mail:

1. nome e cognome;
2. matricola e anno accademico di frequenza;

3. indicazione delle singole lezioni saltate (insegnamento, data e ora);
4. modalità di recupero concordata.

In tale comunicazione lo Studente inserisce in copia per conoscenza anche il Docente.

È responsabilità dello Studente recuperare il deficit orario secondo la modalità concordata con il Docente, su cui grava la verifica concreta del rispetto degli accordi presi.

2. Mancato recupero del deficit orario

Lo Studente che non abbia maturato l'ammontare di frequenza obbligatoria (art. 18 RG) e non abbia colmato il deficit orario nella modalità indicata, non è ammesso all'esame e deve rifrequentare per intero, nell'anno accademico successivo, le lezioni dell'insegnamento interessato (o equivalente indicato dal Coordinatore di Corso).

ART. 13 - PIANO DI STUDI

1. Piano di studi

Ciascuno Studente deve svolgere tutti gli esami previsti dal proprio Piano di studi. Eventuali modifiche del Piano di studi devono essere autorizzate dal Consiglio di Corso.

2. Programmi d'esame

Ogni Docente stabilisce un programma d'esame in merito al proprio insegnamento/laboratorio, che vale per l'anno accademico in cui è stato previsto.

Lo Studente che non sosterrà l'esame nell'anno accademico in cui ha frequentato le lezioni, sarà tenuto a contattare il Docente per verificare se il programma e le modalità d'esame abbiano subito delle modifiche. Altrettanto dovrà fare nell'ipotesi in cui il Docente titolare del corso sia nel frattempo cambiato.

3. Insegnamenti opzionali

Vengono qualificati come "opzionali" gli insegnamenti che lo studente può scegliere tra quelli proposti dal Consiglio di Corso del percorso di studi di appartenenza.

Lo studente può altresì richiedere di frequentare come opzionale un insegnamento attivato negli altri Corsi di Baccalaureato o Licenza IUSVE, previa autorizzazione del proprio Consiglio di Corso di appartenenza e di quello in cui è attivato l'insegnamento scelto.

Gli esami relativi agli insegnamenti opzionali dovranno essere sostenuti, di regola, nell'anno accademico in cui sono stati frequentati, e in ogni caso entro e non oltre la sessione invernale dell'anno accademico successivo a quello in cui si sono frequentati.

Se lo studente non sostenga l'esame entro tale termine, la frequenza maturata decade e lo studente dovrà rifrequentare le lezioni di uno degli insegnamenti opzionali attivati nell'anno accademico in corso.

Non sono ammesse deroghe in merito.

ART. 14 - ACCERTAMENTI, PROVE DI ESAME E ACQUISIZIONE DEI CREDITI

1. Accertamenti

Lo Studente acquisisce i crediti previsti per ogni corso o attività con il superamento di una prova di esame che si svolgerà nelle sessioni ufficiali previste nel Calendario Generale dello IUSVE.

L'esame consiste in una prova individuale che può essere scritta, orale, grafica o mista. Per ciascuna attività didattica indicata nel Piano di Studi la prova d'esame è indicata nella scheda del corso visibile in PPS (Pagina personale Studente). La modalità d'esame può prevedere un lavoro di gruppo, ma la

Nei documenti IUSVE, per i riferimenti alle classi di laurea italiane "affini" costituisce un'indicazione non vincolante richiesta esclusivamente per agevolare la comparazione fra i titoli IUSVE/UPS, appartenenti al sistema universitario della Santa Sede, e le codifiche specifiche del sistema universitario italiano a risposta aperta o chiusa, nonché in una relazione dello Studente su un argomento concordato col Docente. L'esame orale è pubblico, salvo il diritto alla privacy del corsista.

Le modalità di esame sono specificate nel Titolo VII del Regolamento Generale IUSVE (artt. 24-32 RG), alla cui attenta lettura si rinvia.

Come previsto dal Regolamento Generale IUSVE (art. 27 RG), gli esami si svolgono nella sede in cui lo Studente risulta iscritto o in quello in cui ha frequentato le lezioni del relativo insegnamento.

In attuazione alla disposizione del Regolamento Generale che prevedono possibili deroghe da parte del Consiglio di Corso (art. 27, comma 2, RG), gli Studenti possono iscriversi per sostenere un esame anche nella sede didattica diversa dalla propria sede compilando il Modulo di Richiesta al Consiglio di Corso e inviandolo alla Segreteria didattica (didattica.comunicazione@iusve.it).

Questa opzione può essere esercitata prima dell'apertura delle iscrizioni all'appello della data di esame prescelta, purché sia lo stesso Docente a tenere il corso. Per ogni esame lo Studente ha diritto ad un solo spostamento: eventuali casi eccezionali saranno valutati singolarmente tramite richiesta al Consiglio di Corso.

2. Valutazione della prova e attribuzione del voto

Il superamento positivo della prova d'esame comporta l'attribuzione di un voto espresso in trentesimi (o con la valutazione di idoneo/non idoneo) e l'acquisizione dei relativi ECTS.

L'esame è superato quando la prova ottiene una valutazione pari o superiore a diciotto/trentesimi (18/30) o idoneo.

In caso di valutazione pari a trenta/trentesimi (30/30) e in presenza di una particolare qualità espressa nella prova, il Docente può valutare l'aggiunta della lode.

Il voto attribuito in sede d'esame concorre a determinare il voto finale di Laurea.

I Laboratori non prevedono la valutazione con una votazione in trentesimi ma solo con "approvato" oppure "non approvato". Nel caso lo Studente non superasse l'esame del laboratorio dovrà presentare entro la fine dell'anno accademico il lavoro progettuale rivisto con i criteri indicati dal Docente.

Per tutto quanto qui non indicato, si rinvia ad un'attenta lettura di quanto previsto nel Regolamento Generale.

3. Valutazione del tirocinio

Secondo quanto indicato nel "Regolamento del Tirocinio curriculare di *Digital & Graphic Design*", per essere valutato, ogni singolo periodo di tirocinio previsto in Piano di Studi deve essere completato per tutto il monte ore previsto.

La valutazione del tirocinio è espressa in forma "idoneo/non idoneo": essa è demandata al Supervisore del Tirocinio.

4. Valutazione corsi software

I corsi di software Illustrator, Photoshop, Indesign, Video editing, Digital Publishing Suite - Epub e AppMobile, Siti web sono propedeutici come preparazione ai Laboratori di comunicazione dell'anno di pertinenza, ma non come superamento dell'esame.

I voti conseguiti nei software verranno inseriti nel profilo accademico dello Studente ma non faranno media.

Ogni corso prevede un esame intermedio (50% valutazione) a metà corso e un esame finale (50% valutazione) al termine del corso stesso. Qualora uno Studente non sostenesse (per assenze giustificate) o non superasse la prova intermedia dovrà sostenere il 100% dell'esame nella parte finale. Ogni software avrà una sola data di registrazione del voto nella sessione estiva. In questa data gli Studenti dovranno iscriversi ma non dovranno venire nella sede IUSVE in quanto il voto verrà registrato automaticamente.

Saranno previste delle date di esonero nella sessione d'esami autunnale per permettere agli Studenti di recuperare l'eventuale non superamento dell'esame.

Potranno accedere agli esoneri anche gli Studenti che già conoscono l'utilizzo del software e non hanno

ancora frequentato il corso. Gli stessi potranno decidere all'inizio della prova d'esame se sostenere solo il modulo base o anche quello avanzato. Il voto conseguito nell'esonero sarà inserito nel piano di studi, se si è affrontato l'esonero del corso avanzato, esonerando così lo Studente dalla frequenza del corso stesso. Nel caso di superamento solo del modulo base il voto avrà valore del 50% sulla prova finale e permetterà allo Studente la frequenza solo della parte del corso Avanzato.

Gli Studenti che per qualsiasi motivo non sosterranno le prove intermedie dei software (anche per assenze giustificate) dovranno svolgere due parti di esami alla fine del laboratorio. In caso di valutazione negativa dell'esame finale, verrà considerato non superato l'esame nel suo complesso in quanto riassuntivo delle competenze necessarie maturate durante l'anno.

ART. 15 - MODALITÀ PER PASSAGGIO DI CORSO ALL'INTERNO DEI CURRICULA DI STUDIO IUSVE

Nel caso di passaggio di uno Studente da un curriculum ad un altro afferente alla medesima Area di appartenenza in IUSVE, se il numero dei crediti acquisiti dallo Studente in uno o più settori disciplinari risulta inferiore al numero dei crediti richiesto dall'ordinamento didattico del nuovo corso di studi (sulla base di apposite tabelle di equivalenza predisposte in merito), lo Studente procederà all'integrazione sostenendo l'esame sulla parte indicata dal Docente della disciplina.

Il Consiglio di Corso, può prevedere, secondo quanto già indicato, attività intercorso per il recupero crediti.

ART. 16 - PROVA FINALE DI BACCALAUREATO

1. Progetto di tesi

Lo Studente è tenuto a concordare con un Docente il tema da svolgere seguendo le indicazioni contenute nel "Vademecum per la tesi IUSVE" e nel Documento "Indicazioni per la stesura e la valutazione della tesi triennale".

In attuazione a quanto previsto dal Regolamento Generale IUSVE (art. 36 RG), il modulo di Richiesta Progetto di tesi dovrà essere compilato entro i termini indicati dal Calendario generale IUSVE e secondo le modalità operative indicate dalla Segreteria generale IUSVE: utilizzando il pdf editabile scaricabile dal sito, lo Studente dovrà compilare il Progetto di tesi in ogni sua parte, sottoscriverlo con le firme digitali dello Studente e del Docente relatore, e inviarlo via mail alla Segreteria didattica di Area.

Lo Studente riceverà dal Consiglio di Corso la risposta sull'approvazione o sul rifiuto del Progetto di tesi con le indicazioni di merito, secondo quanto definito nel Regolamento Generale (art. 36 RG).

In aggiunta a quanto previsto dal Regolamento Generale IUSVE, per cambiare il titolo della tesi lo Studente deve ricevere una nuova approvazione che dovrà essere richiesta almeno 3 mesi prima della data di consegna della tesi al Consiglio di Corso. Non sono, pertanto, consentiti cambi di titolo di tesi a ridosso della consegna.

2. Prova finale e titolo di Baccalaureato

Il Baccalaureato in *Digital & Graphic Design* si consegue con l'acquisizione degli ECTS previsti dal Piano di studi e il superamento con esito positivo della prova finale. L'elaborato può essere redatto anche in una lingua straniera, se preventivamente concordato con il Coordinatore di Corso.

La prova finale è costituita dalla discussione e valutazione di una tesi (elaborata sotto forma di documento scritto o di altro elaborato informatico) a cura dello Studente, sotto la guida di un Docente relatore. In generale, la discussione della tesi avverrà di fronte ad una Commissione nominata dal Direttore IUSVE, la cui composizione è disciplinata nel Regolamento Generale IUSVE (art. 38 RG).

Le modalità e la tempistica per la realizzazione e la consegna sono indicate nel Regolamento Generale (artt. 37 RG), integrato dalle norme tecniche di stesura della tesi previste dal "Vademecum per la tesi IUSVE" nel Documento "Indicazioni per la stesura e la valutazione della tesi triennale", scaricabili dal sito IUSVE.

La valutazione della tesi e della sua difesa orale sono indicati nel Regolamento Generale IUSVE (art. 39 RG), in cui è riportata anche una tabella di conversione dei voti da trentesimi (secondo il sistema universitario della Santa Sede) in centodecimi (al fine di una comparazione con l'ordinamento universitario italiano).

3. Rispetto della normativa in materia di privacy e riservatezza

In caso di tesi di tipo sperimentale, che prevedano attività di ricerca rilevanti ai fini della privacy, il laureando, coordinato dal suo Docente relatore di tesi, dovrà compilare e predisporre tutta la documentazione prevista dalla procedura IUSVE in materia di trattamento dei dati personali dei soggetti coinvolti nella ricerca.

Al laureando potrà essere chiesto di sottoscrivere un "impegno di riservatezza" relativamente alle informazioni, alle conoscenze e ai materiali riservati o non pubblicamente accessibili, che verranno messi a disposizione dal Docente relatore per lo sviluppo della tesi o di altra prova finale.

ART. 17 - VALUTAZIONE DELLA QUALITÀ DELL'ATTIVITÀ ACCADEMICA

Il Consiglio di Corso attua forme di valutazione della qualità delle attività didattiche, secondo le indicazioni del Regolamento generale IUSVE in raccordo con l'Ufficio Promozione Qualità di IUSVE.

Per tale valutazione il Consiglio di Corso si avvale delle iniziative generali di valutazione previste da IUSVE, eventualmente integrate da forme di rilevazione e valutazione specifiche dell'Area.

ART. 18 - CALENDARIO DIDATTICO

Il calendario didattico viene pubblicato entro l'inizio di ogni nuovo anno accademico nella Pagina Personale Studenti (PPS) e Docenti (PPD). Ogni variazione sarà comunicata tramite la medesima modalità.

L'orario di lezione è indicativamente il seguente: dal lunedì al giovedì dalle 14.30 alle 18.10 ed in alcune mattine; il venerdì per le lezioni dei corsi opzionali, laboratori e dei software per un totale di circa 25/30 ore accademiche a settimana.

A seguito di iniziative particolari, promosse dall'istituzione in accordo con i Docenti, potranno avvenire eventuali modificazioni di giornata, orario o sede, con segnalazione su sito e/o su PPD/PPS.

ART. 19 - REGOLAMENTO DEL TIROCINIO CURRICULARE

Il "Regolamento del Tirocinio curriculare di *Digital & Graphic Design*", con le indicazioni relative alla procedura da seguire e i moduli da compilare, è rinvenibile nella piattaforma «Sirius». Lo Studente è tenuto a prenderne visione in ogni sua parte e a seguire le indicazioni in essa contenute, vincolanti ai fini dell'esperienza da svolgere.

ART. 20 - APPROVAZIONE DEL REGOLAMENTO, SUE MODIFICHE E INTEGRAZIONI

Il Regolamento didattico del Baccalaureato in Digital & Graphic Design, è approvato dal Consiglio di Corso, su proposta del Coordinatore di Corso, ed è vincolante nelle sue disposizioni per tutti gli Studenti iscritti nell'a.a. 2021/2022.

Le modifiche al presente Regolamento sono proposte dal Coordinatore di Corso o da almeno un terzo dei membri del Consiglio di Corso e sono approvate con il voto favorevole della maggioranza dei componenti del Consiglio.

In caso di eventuali modifiche agli Statuti, all'Ordinamento degli Ordinamenti o al Regolamento Generale IUSVE, il Consiglio di Corso dovrà procedere in ogni caso alla modifica e all'integrazione del presente Regolamento didattico, per adeguarlo a quanto in essi previsto.

Il presente Regolamento ha validità per tutto l'a.a. 2021/22 e deve essere rispettato da tutti gli Studenti e i Docenti interessati.

PIANO DI STUDI A.A. 2021/22

Classe di Laurea "affine" (secondi il Sistema universitario italiano):

L-20 Scienze della comunicazione *

PRIMO ANNO

INSEGNAMENTO	ECTS
Antropologia filosofica e comunicazione	4
Grafica editoriale e metodologia progettuale	5
Laboratorio di Advertising e strategy	4
Laboratorio di Type design e lettering	4
Laboratorio di Grafica editoriale	4
Laboratorio di Stampa editoriale	4
Linguaggi e strategie dell'advertising	5
Linguaggi e strategie dell'advertising	5
Psicologia della personalità	4
Semiotica	4
Sociologia dei consumi e del marketing	4
Storia del Graphic Design	4
Storia dell'arte contemporanea	4
Storia della stampa e dell'editoria	5
Type design e lettering	5

Totale crediti	60
-----------------------	-----------

SECONDO ANNO

INSEGNAMENTO	ECTS
Copywriting e creatività pubblicitaria	4
Estetica	4
Etica e deontologia	4
Fondamenti di marketing	5
Laboratorio di Advertising digitale	4
Laboratorio di Advertising multimediale	4
Laboratorio di Marketing della comunicazione	4
Linguaggi e strategie dell'advertising digitale	5

Linguaggi e strategie dell'advertising multimediale	5
Psicologia della comunicazione	4
Sociologia del marketing	4
Statistica e metodologia della ricerca per le scienze della comunicazione	4
Teologia della comunicazione	3
Corso opzionale 1	3
Corso opzionale 2	3

Totale crediti	60
-----------------------	-----------

TERZO ANNO (attivato nell'anno accademico 2021/2022)

INSEGNAMENTO	ECTS
Advertising management e marketing digitale	5
Diritto dell'informazione e della comunicazione	3
English for advertising & marketing	4
Laboratorio di Advertising management e marketing digitale	4
Laboratorio di Marketing strategico e neuromarketing	4
Marketing strategico e neuromarketing	5
Metodologia del lavoro scientifico	3
Pedagogia della comunicazione	4
Psicologia del marketing e dell'advertising	4
Corso opzionale 3	3
Corso opzionale 4	3
Tirocinio	10
Tesi	8

Totale crediti	60
-----------------------	-----------

Totale crediti	180
-----------------------	------------

* I titoli di Baccalaureato e di Licenza IUSVE, rilasciati dall'Università Pontificia Salesiana, sono titoli accademici del sistema universitario della Santa Sede, facente parte del Sistema Europeo di Istruzione Superiore (EHEA).

I titoli di Baccalaureato sono titoli accademici di 1° livello, di durata triennale, per 180 ECTS.

I titoli di Licenza sono titoli accademici di 2° livello, di durata biennale, per 120 ECTS.



Istituto Universitario Salesiano Venezia

Aggregato alla Facoltà di Scienze dell'Educazione
dell'Università Pontificia Salesiana di Roma

Sede di Venezia

(legale e operativa)

Via dei Salesiani, 15
30174 Venezia-Mestre
T. +39 0415498511
frontofficemestre@iusve.it

Sede di Verona

(operativa)

Regaste San Zeno, 17
37123 Verona
T. +39 0415498580
frontofficeverona@iusve.it