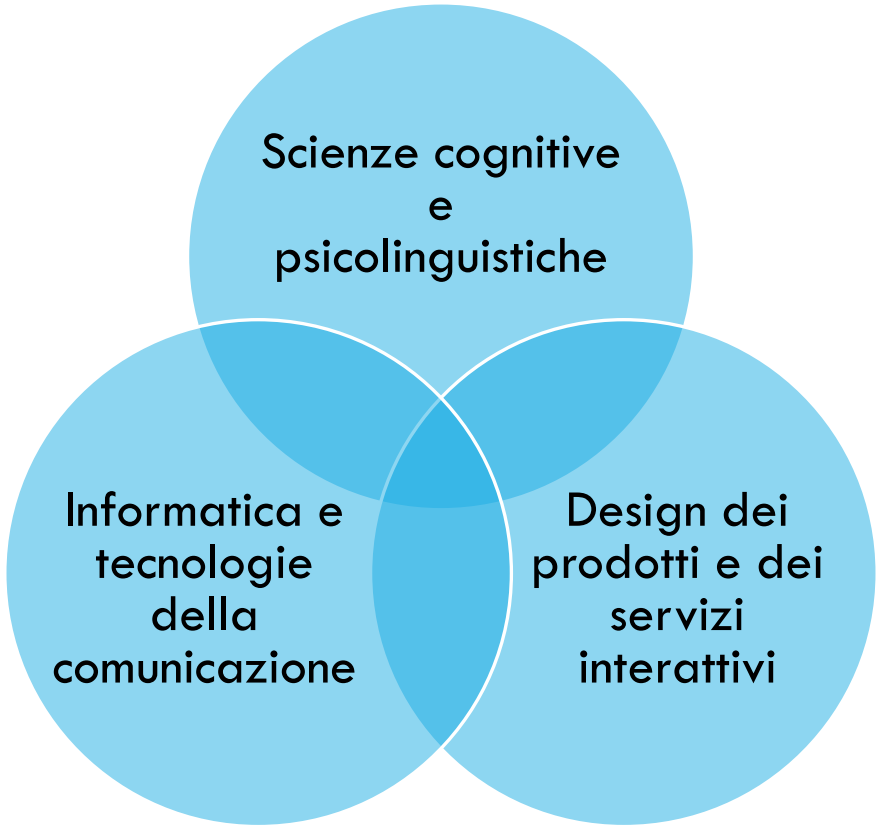
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN TEORIA E TECNOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE INFORMAZIONI ANNO ACCADEMICO 2022/23

Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Comunicazione
Dipartimento di Psicologia

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO BICOCCA

AREE DI STUDIO



… carattere fortemente interdisciplinare …
… comunicazione come processo cognitivo e sociale mediato o supportato dalla tecnologia …

Regolamento TTC

A CHI SI RIVOLGE

- Aperto a tutti i laureati triennali, in particolare, laureati triennali in
  - Scienze della comunicazione
  - Comunicazione e psicologia
  - Informatica / Ingegneria informatica
  - Disegno Industriale
  - Comunicazione digitale
  - …
- Esistono delle ***regole di accesso***, ma chi proviene da questi CdL ha requisiti più semplice da rispettare

PROVENIENZA STUDENTI

A.A.	CITTÀ Immatricolazioni	EXTRA-REGIONE Immatricolazioni	PROVINCIA Immatricolazioni	REGIONE Immatricolazioni	Tot.
2018/19	12%	30%	14%	45%	99
2019/20	10%	33%	17%	40%	127
2020/21	8%	42%	15%	35%	167
2021/22	14%	32%	29%	25%	141

- Forte crescita delle iscrizioni (più che raddoppiate dal 2016/17)
- Stabilmente gli studenti:
  - ~1/4 provenienti da Milano Bicocca;
  - ~2/4 provenienti da Università Lombarde;
  - ~1/4 da altre regioni italiane

SBOCCHI PROFESSIONALI

Diversi, anche in funzione dell'esperienza pregressa, che rappresenta un asset da tesaurizzare e sviluppare

- **Area della comunicazione (online e offline)**
  Progettazione, sviluppo, valutazione, miglioramento e gestione della comunicazione che integri elementi offline, come mezzi stampa o televisivi, con elementi legati alla tecnologia online, come il web e i sistemi mobile. Design e valutazione delle interfacce utente (UI) dei sistemi di brand e dei contenuti

- **Area interaction**
  Analisi dei requisiti, progettazione, valutazione, miglioramento di ecosistemi interattivi multiutente, multimodale, multicanale, dai sistemi più tradizionali, come computer e tablet, ai più innovativi, come wearable e IoT. Design e valutazione dell'esperienza utente (Ux), dell'usabilità e dell'accessibilità

- **Area contenuti**
  Analisi, progettazione, generazione, gestione e valutazione di contenuti testuali, visivi e multimediali per alimentare i canali editoriali e digitali come web e social

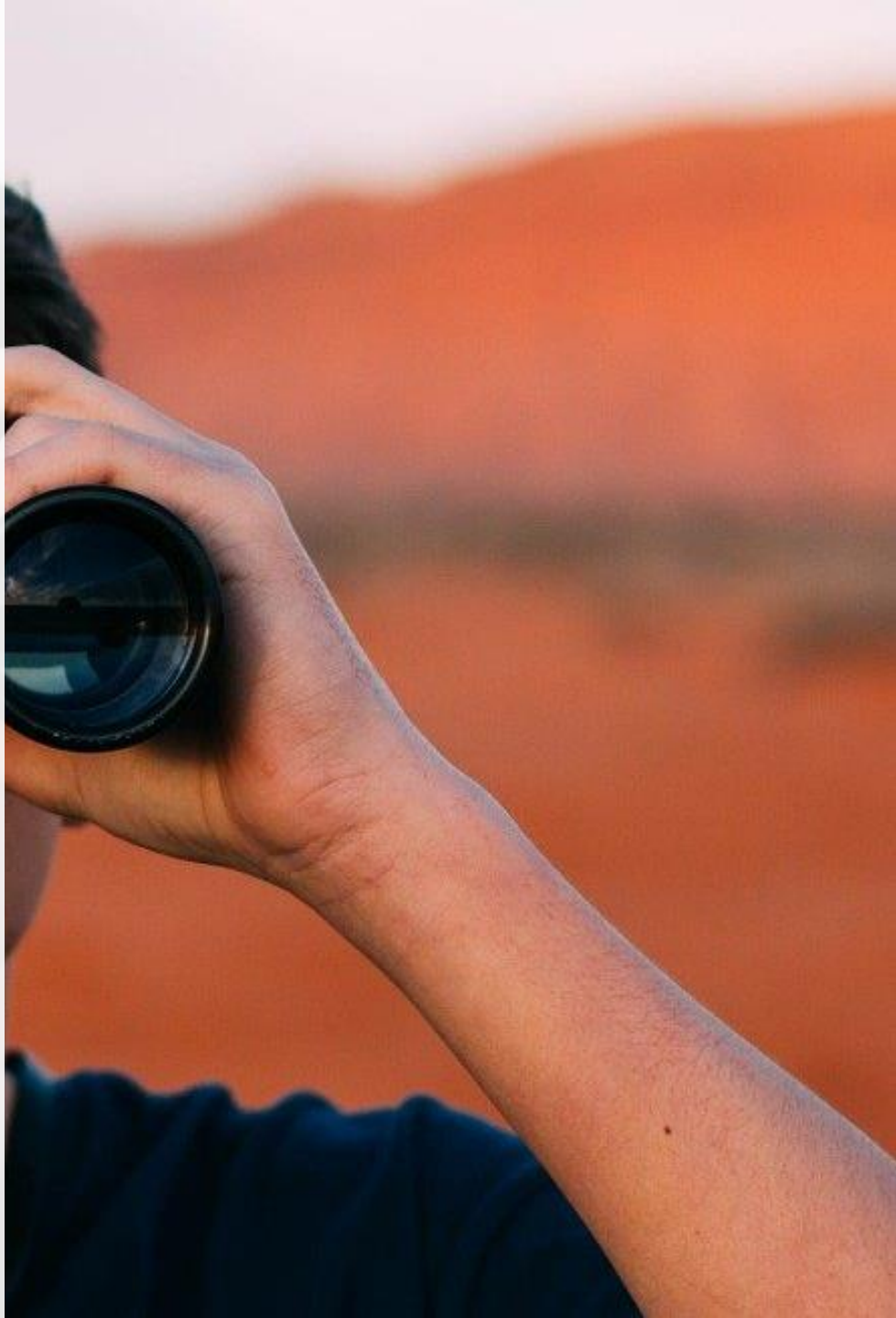
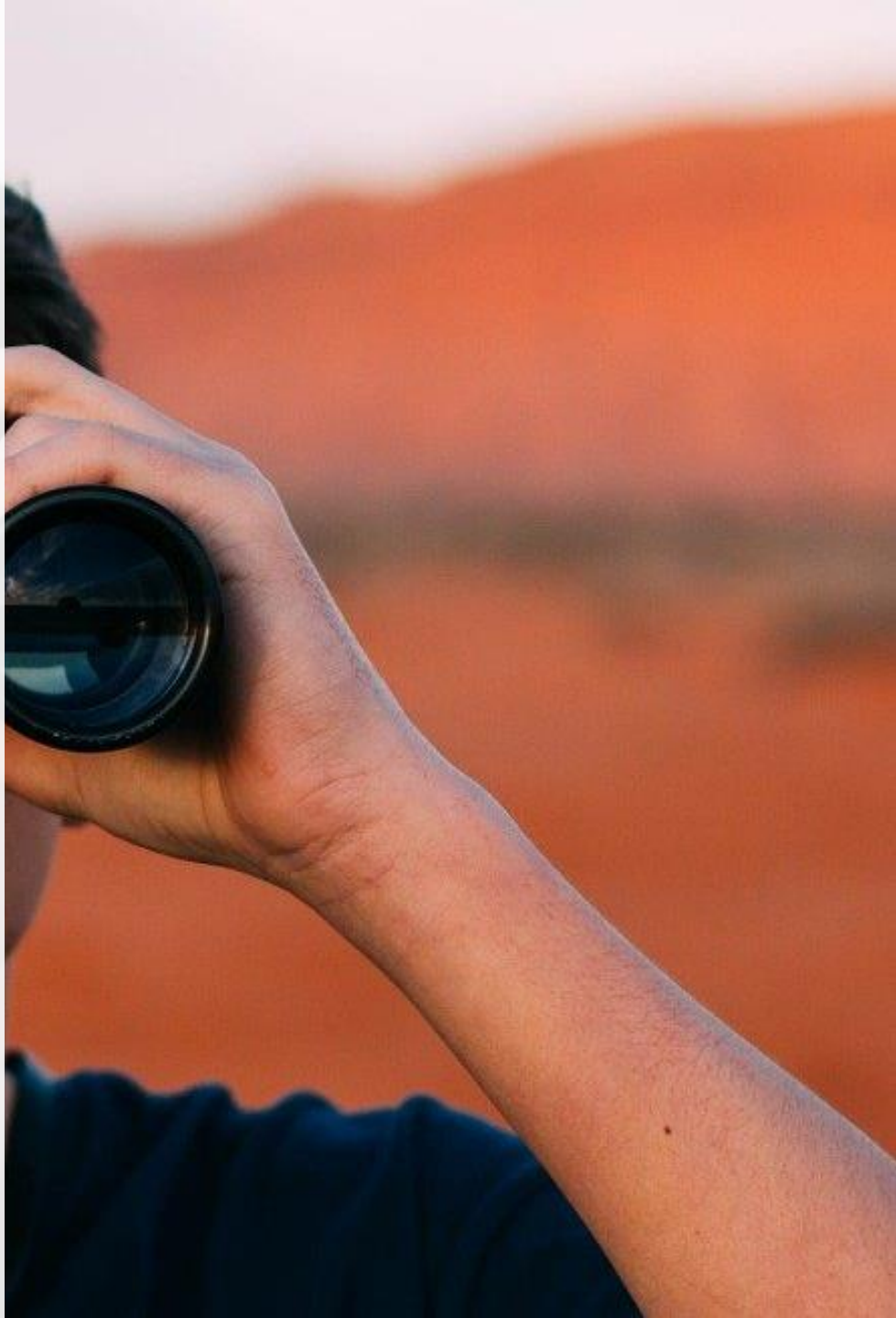


FIGURE PROFESSIONALI (ESEMPI)

Area della comunicazione	Area interaction	Area contenuti
- Creative director - Brand consultant - Media planner - Copywriter - Art director - Web designer - Visual designer - Web master - Corporate Brand specialist - App Developer - Specialista di comunicazione aziendale	- Interaction designer - Media designer - Data visualizer - Usability specialist - Access project manager - User experience designer - Frontend web developer	- Web journalist - Web content specialist - Architetto dell'informazione - Knowledge manager - Content marketing manager - Addetto stampa - Technical writer

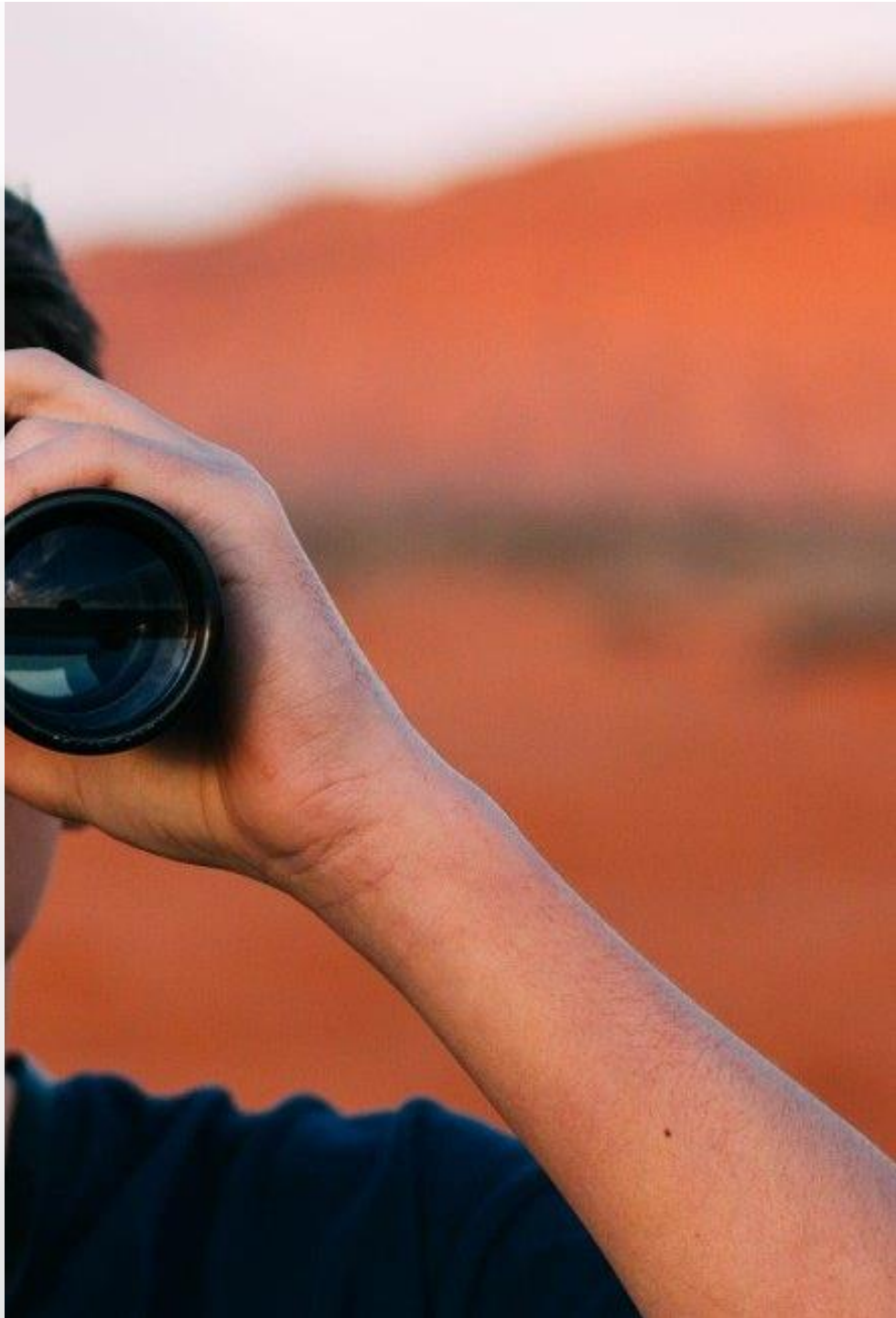


SITUAZIONE OCCUPAZIONALE LAUREATI

(1 ANNO DALLA LAUREA) – DATI ALMALAUREA

	Anno di Laurea	Lavora	Cerca	Studia	Intervistati/ Tot. Laureati
1	2016	69,2	23,1	7,7	89,7
2	2017	78,8	9,1	6	78,6
3	2018	71,7	13	2,2	83,6
4	2019	79,4	17,6	2,9	70,8
5	2020	75,9	17,2	-	50,9

- Soddisfazione per il lavoro svolto: **7,6** su 10 (media per la classe di laurea: 7,4)
- Tempo dalla laurea al reperimento del primo lavoro: **2,9 mesi** (**2,4 dall'inizio della ricerca**)
- Adeguatezza della formazione professionale acquisita all'università: **68,2% molto adeguata** (media per la classe di laurea: 41,6%)
- Utilizzo delle competenze acquisite con la laurea: **in misura elevata 72,7%**
- Attenzione: **81,5% laureati 2020** in questo CdLM hanno **frequentato più del 75%** degli insegnamenti previsti**, nessun laureato ha frequentato meno del 50%** (**sconsigliamo fortemente l'iscrizione a tempo pieno a lavoratori**)

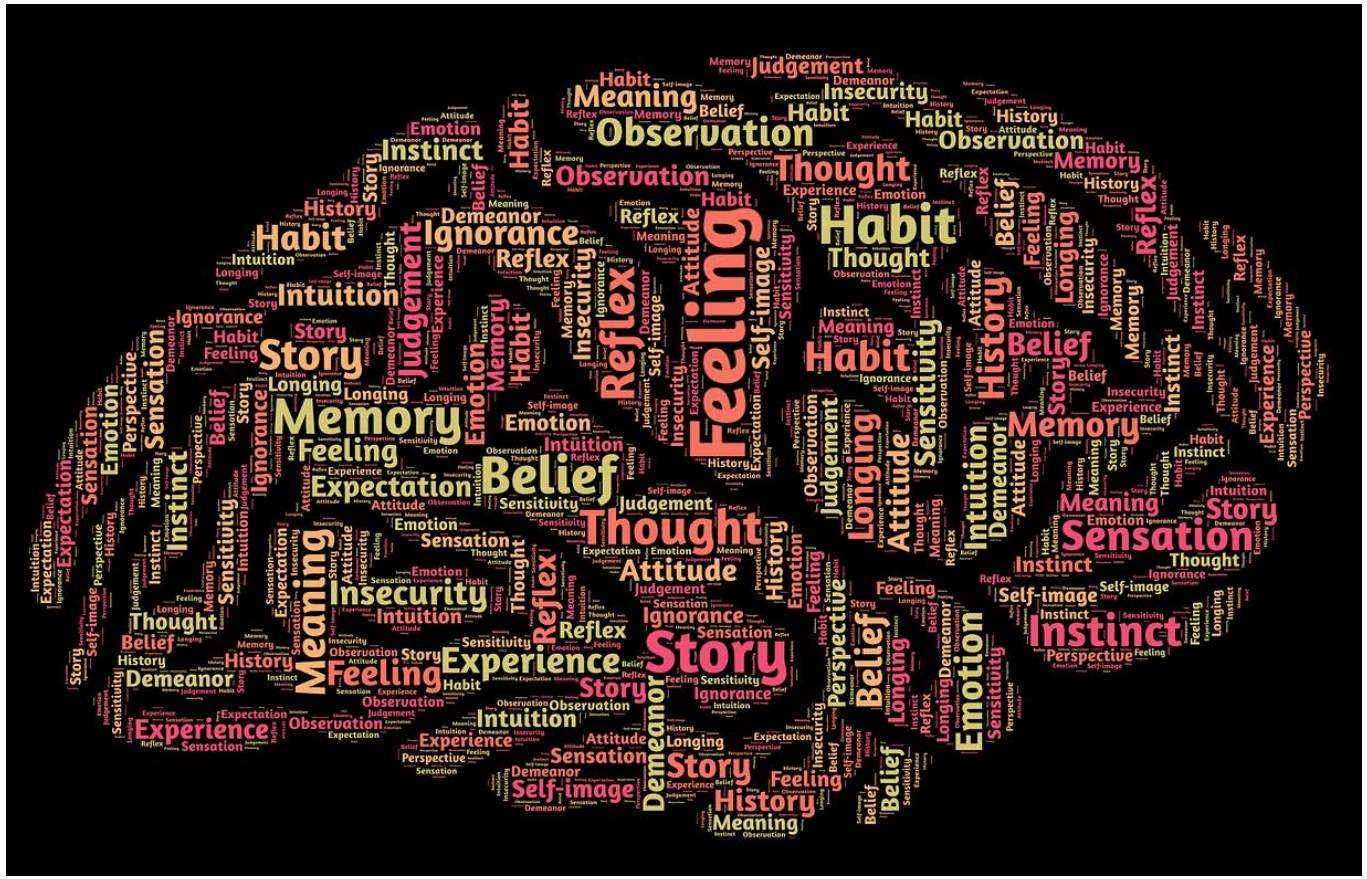


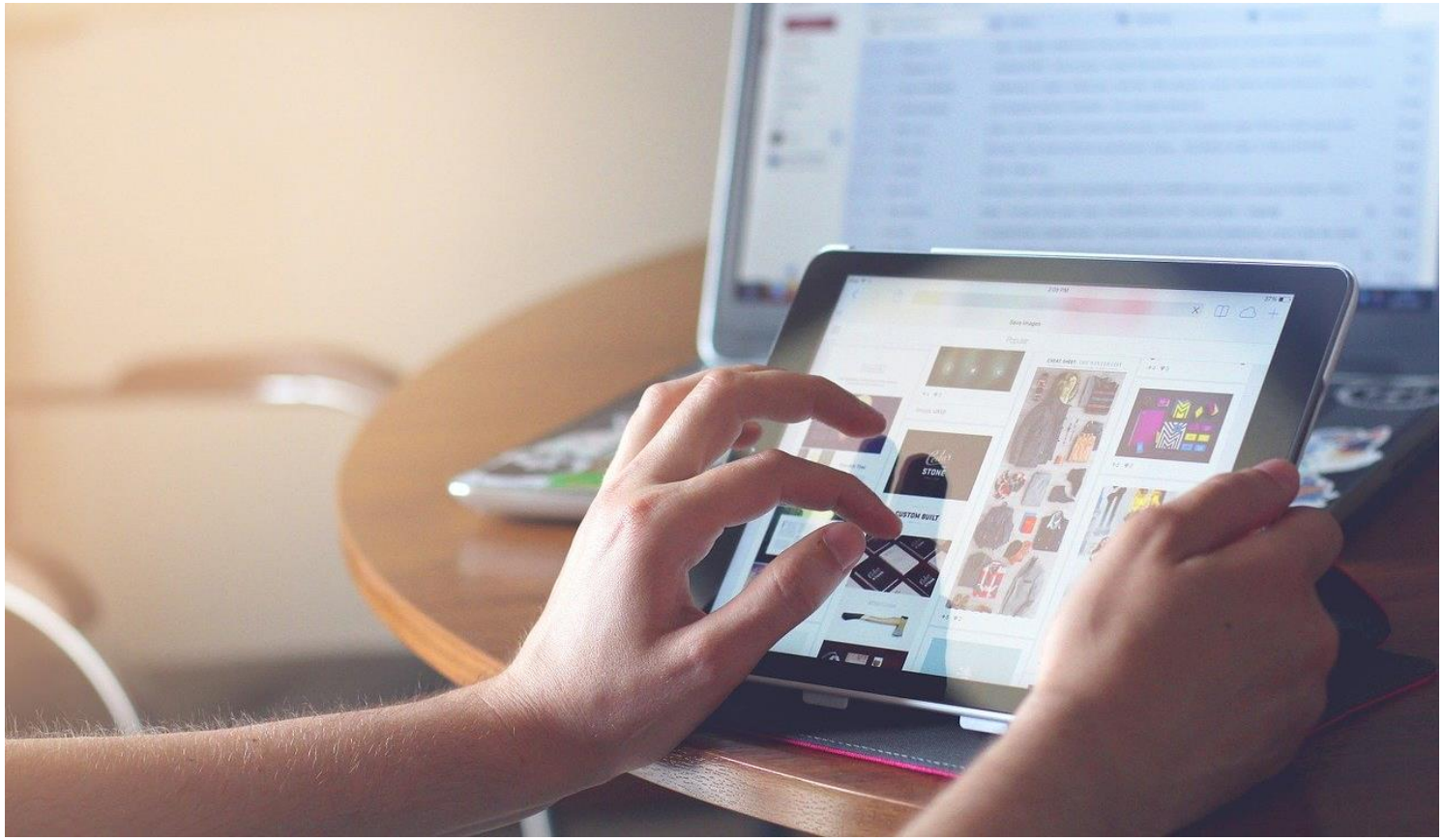
STRUTTURA DEL CORSO

- Impostazione fortemente laboratoriale
  - Molti insegnamenti hanno esami con forme non-standard, progetti di gruppo, da svolgersi spesso **durante** il corso…
  - Elemento apprezzato da diversi stakeholder, ma **molto impegnativo** (difficoltà organizzative, vincoli temporali)
- **Non adatto** a chi lavora a tempo pieno o in forme poco flessibili
  - Possibilità di **iscriversi a corsi singoli**, portarsi avanti, ed iscriversi dopo aver superato alcuni esami del primo anno, una modalità quasi equivalente a una iscrizione a tempo parziale
- Piano di studi **personalizzabile** (anche in funzione dell'esperienza pregressa)
  - Suggerimento: gli elementi di forza vanno tesaurizzati…
  - … ma bisogna anche **colmare le lacune e superarsi**: è un corso interdisciplinare, se non si intende davvero spostarsi da una linea puramente disciplinare non ha senso iscriversi

AREE DI STUDIO: SCIENZE COGNITIVE E PSICOLINGUISTICHE

- Comunicazione linguistica
- Percezione e psicofisica
- Ergonomia cognitiva
- Psicologia sociale





AREE DI STUDIO: COMUNICAZIONE MEDIATA DAI COMPUTER

- Strumenti di comunicazione e interazione basati su internet (Web, social network)
- Sistemi per la comunicazione e la collaborazione in azienda
- Applicazioni delle tecnologie al marketing, alla pubblicità, ai servizi
- Aspetti giuridici della comunicazione e dell'informazione

AREE DI STUDIO: DESIGN DEI PRODOTTI E DEI SERVIZI

- Design di applicazioni e servizi interattivi
- Progettazione di servizi in rete
- Comunicazione visiva e design delle interfacce
- Semantic Web e gestione della conoscenza
- Sistemi Complessi

AMMISSIONE AL CORSO

- **Per tutti** sono richiesti alcuni CFU nei seguenti settori scientifici disciplinari:
  - INF/01 Informatica e ING-INF/05 Sistemi di elaborazione delle informazioni
  - M-PSI/01 Psicologia generale, M-PSI/05 Psicologia Sociale
  - ICAR/17 Disegno
- Il numero di CFU richiesti è differente in base alla laurea Triennale
- Per chi ha una laurea di classe:
  - L-20 (Scienze della comunicazione), L24 (Scienze e tecniche psicologiche), L-31 (Scienze e tecnologie informatiche), L8 (Ingegneria dell'informazione) e L4 (Disegno industriale) (classi di laurea DM 270)
  - 14 (Scienze della comunicazione), 34 (Scienze e tecniche psicologiche), 26 (Scienze e tecnologie informatiche), 9 (Ingegneria dell'informazione) e 42 (Disegno industriale) (classi di laurea DM 509)

  sono richiesti **12 CFU complessivi** (nei settori sopra elencati) da ottenere nel proprio percorso di studi triennali (ad es. almeno due esami da 6 CFU)
- Per tutti gli altri sono richiesti **16 CFU** (ad es. almeno due esami da 8 CFU)

AMMISSIONE AL CORSO

- Controllate l'**elenco degli esami sostenuti** con indicazione del relative settore scientifico disciplinare (**SSD**)
- In larghissima parte le lauree "pure" (Informatica e Ingegneria Informatica, Psicologia, Design) forniscono molti CFU nei settori richiesti e non presentano problemi di accesso
- La classe di laurea **L-20 è più varia, gli insegnamenti variano molto da sede a sede**, quindi controllate con attenzione!

CAMBIAMENTI E INNOVAZIONI A.A. 2022/23

- Nuovo insegnamento primo anno:
  - Realtà Virtuale e Aumentata
- Ristrutturazione del primo anno
  - Insegnamento di Tecnologie Web e Applicazioni che integra due precedenti insegnamenti collegati in termini di temi ma precedentemente separati
- Nuovi insegnamenti complementari al secondo anno:
  - Tecnologie e Lavoro sostenibile
  - Cybersecurity

ORIENTAMENTO E SUPPORTO INIZIALE

- Colloqui individuali di orientamento in giugno/luglio su richiesta: contattate direttamente il Presidente del Corso di Laurea
- Colloquio di ammissione per valutare la coerenza del progetto individuale con gli obiettivi della LM in TTC
- Seminari introduttivi in settembre, prima dell'inizio dei corsi veri e propri:
  - Strumenti per il Web design
  - Introduzione all'informatica
  - Introduzione alla psicologia cognitiva
  - Introduzione alla statistica inferenziale

STRUTTURA DEL CORSO DI LAUREA 2022/23

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

1° s. = primo semestre
2° s. = secondo semestre
1 CFU ≈ 25 ore di impegno
(7 ore lezione + 18 approfondimento)

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

I CORSI OBBLIGATORI

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

1° s. = primo semestre
2° s. = secondo semestre
1 CFU ≈ 25 ore di impegno (7 ore lezione + 18 approfondimento)

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

Lo stage prevede almeno 100 ore di attività, tipicamente viene svolto in aziende; non ha i requisiti di un tirocinio psicologico (la laurea in TTC non vale per accedere all'albo degli psicologi)

QUALI SONO I CORSI PIÙ "TECNOLOGICI"

Prevalenemtente non sono corsi di programmazione, in alcuni viene proposto o richiesto di programmare (nota: scrivere HTML e CSS non è programmare; usare strumenti non è programmare; programmare è "creare nuovi strumenti informatici")

Elementi di informatica è **obbligatorio** per chi non ha già forti competenze informatiche, **vietato per gli informatici**

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

QUALI SONO I CORSI PIÙ "PSICOLOGICI"

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s. (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Psicologia cognitiva per la comunicazione è un corso base di psicologia, **obbligatorio** per chi non ha basi psicologiche, **vietato per gli psicologi**

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

VORREI DIVENTARE UN FRONT-END DEVELOPER…

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Tutti i corsi hanno senso e portano competenze utili, questi sono quelli più in linea con questa figura professionale di sbocco

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Si possono usare i CFU a scelta per fare più corsi di quanti sarebbero indicati negli elenchi

Prova finale (24 CFU)

VORREI LAVORARE NEL MARKETING E NELLA COMUNICAZIONE…

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Tutti i corsi hanno senso e portano competenze utili, questi sono quelli più in linea con questa figura professionale di sbocco

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Si possono usare i CFU a scelta per fare più corsi di quanti sarebbero indicati negli elenchi

Prova finale (24 CFU)

DEVO PER FORZA SEGUIRE QUESTO SCHEMA?

Il corso di laurea è molto flessibile e aperto, ma non è per tutti: se questa organizzazione pare troppo stringente, per esempio perché obbliga a fare **troppi corsi tecnici** o **troppo pochi**, forse non fa al caso vostro!

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s.
  (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

DEVO PER FORZA SEGUIRE QUESTO SCHEMA?

Il corso di laurea è molto flessibile e aperto, ma non è per tutti: se questa organizzazione pare troppo stringente, per esempio perché obbliga a fare **troppi corsi tecnici** o **troppo pochi**, forse non fa al caso vostro!

Primo anno

Insegnamenti obbligatori (36 CFU):
- Cognizione e linguaggio (8 CFU) 1° s.
- Ergonomia cognitiva (8 CFU) 2° s.
- Diritto dell'informazione, della comunicazione e dell'informatica (8 CFU) 1° s.
- Tecnologie Web e Applicazioni (12 CFU) 1° e 2° s. (Moduli: Strumenti e applicazioni del Web e Interfacce Web)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Comunicazione digitale (6 CFU) 2° s.
- Multimedia data processing (6 CFU) 2° s.
- Elementi di informatica (6 CFU) 1° s.
- Gestione della conoscenza (6 CFU) 2° s.
- Sistemi informativi (6 CFU) 2° s.
- Realtà Virtuale e Aumentata (6 CFU) 2° s.

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Psicofisica e percezione (8 CFU) 1° s.
- Psicologia cognitiva per la comunicazione (8 CFU) 1° s.

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):
- Applied social cognition to public policies (8 CFU)
- Digital marketing (8 CFU)
- Consumer psychology (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):
- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (6 CFU)
- Data visualization (6 CFU)
- Information retrieval (6 CFU)
- Intelligenza artificiale (6 CFU)
- Laboratorio di Interaction design (6 CFU)
- Laboratorio di progettazione II (6 CFU) (Laboratorio IoT)
- Sistemi complessi: modelli e simulazione (6 CFU)
- Ubiquitous, pervasive & context-aware computing (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Prova finale (24 CFU)

PER SAPERNE DI PIÙ

Informazioni alla pagina di TTC sul sito dell'eLearning dell'Università:

- https://bit.ly/2Vu5zl2 (anche accessibile dal sito DISCo – https://www.disco.unimib.it/it/didattica/offerta-formativa/corso-laurea-magistrale-teoria-e-tecnologia-della-comunicazione-ttc)
- Disponibili dei video di incontri di orientamento tenuti negli anni passati, con domande e risposte utili, ma attenzione ai cambiamenti intercorsi (specie lo scorso anno!)

Email:

- segreteria.didattica.TTC@disco.unimib.it

Regolamento Didattico 2022-23 (pubblicazione in giugno)