



GRADUATORIA DI MERITO DEL BANDO N. 33 - Prot. n. 0247959 del 16/11/2024 PER IL CONFERIMENTO DI INCARICHI DI COLLABORAZIONE PRESSO LA SCUOLA DI DESIGN NELL'AMBITO DELLE INIZIATIVE DI ORIENTAMENTO PER L'A.A. 2024/2025 – DM 9347/2022 PNRR.

Vista la Legge 7 agosto 1990, n. 241, "Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai documenti amministrativi" e successive modificazioni ed integrazioni;

Visto il D.P.R. 28 dicembre 2000, n. 445, "Testo unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa (Testo A)", e successive modificazioni ed integrazioni;

Visto il Decreto Legislativo 30 marzo 2001, n. 165, "Norme generali sull'ordinamento del lavoro alle dipendenze delle amministrazioni pubbliche" e successive modificazioni e integrazioni e, in particolare, l'art. 7, comma sesto;

Visto il Regolamento UE n. 679/2016 in materia di dati personali;

Visto lo Statuto del Politecnico di Milano vigente;

Vista la Legge 30.12.2010 n. 240 recante "Norme in materia di organizzazione delle università, di personale accademico e reclutamento, nonché delega al Governo per incentivare la qualità e l'efficienza del sistema universitario";

Visto il "Regolamento per l'Amministrazione, la Finanza e la Contabilità" del Politecnico di Milano vigente;

Visto il D.D. Rep. n.9754 Prot. 0227821 del 19 dicembre 2019, recante il "Regolamento per la disciplina delle procedure comparative per il conferimento di incarichi individuali di collaborazione di natura autonoma";

Visto il D.R. n. 3183 del 19.04.2019 con cui è stato emanato il codice etico e di comportamento dei dipendenti del Politecnico di Milano, dei dipendenti del Politecnico di Milano e successive modificazioni;

Visto il DM 934/2022 Criteri di riparto delle risorse e modalità di attuazione dei progetti relativi al "Orientamento attivo nella transizione scuola-università" nell'ambito del PNRR (M4.C1-24);

Ravvisata la necessità di ricorrere a procedura comparativa per il conferimento di incarichi di collaborazione per attività di orientamento della Scuola;

Considerata l'oggettiva impossibilità di ricorrere all'utilizzo delle risorse umane, in possesso di specifica qualificazione, disponibili all'interno dell'Ateneo poiché l'avviso interno Prot n. 244201 del 11/10/2024 è andato deserto;

Vista la delibera della Giunta della Scuola del Design del 08/10/2024 per il conferimento di incarichi di collaborazione nell'ambito delle iniziative di orientamento in ingresso per l'A.A. 2024/25 della Scuola;

Considerato che l'espletamento della suddetta attività rientra nelle competenze attribuite dall'ordinamento al Politecnico di Milano ed è ritenuto necessario al fine di fare fronte ad una necessità di natura temporanea;

Accertata la disponibilità di bilancio e stabilito che la copertura finanziaria degli incarichi graverà sul

progetto: AS23PNRR01 - Orientamento attivo nella transizione scuola università DM 934/2022;

Visto il Bando n. 33/2024, Prot. n. 0247959 del 16/11/2024 Rep. n. 14411/2024 della procedura di valutazione comparativa per il conferimento di incarichi di collaborazione preso la Scuola del Design nell'ambito delle iniziative di orientamento per l'A.A. 2024/25. In particolar modo, le attività sono volte ad orientare gli studenti delle scuole superiori nella scelta del percorso universitario;

Vista la nomina della Commissione con lettera Rep. n. 15803/2024 Prot. n. 264119 del 30/10/2024, riunitasi il giorno 04/11/2024;

Visti gli atti relativi all'espletamento della selezione medesima, avvenuta in data 4/11/2024.

Il Preside, Prof. Francesco Zurlo

DECRETA

Sono approvati gli atti e la seguente graduatoria di merito della procedura di valutazione comparativa per il conferimento di incarichi presso la Scuola del Design per attività di orientamento in ingresso, negli insegnamenti previsti dall'All. 1 al bando 33/2024.

Graduatoria di MERITO

Posti	Insegnamento	Candidati	Esito
1	CHI HA PAURA DEI NUMERI? Verranno proposti esercizi a crescente livello di complessità. Si partirà da facili calcoli ed equazioni che si chiederà di risolvere a mente, così da rimuovere “blocchi” psicologici. Si passerà a mostrare che trasformando definizioni e leggi fisiche in equazioni è possibile risolvere problemi apparentemente complessi. Si presenteranno infine alcune formule per la soluzione di problematiche apparentemente impossibili.	CIGADA ALBERTO	Vincitore
1	PROGETTIAMO INSIEME L'AEREO DEL BARONE ROSSO Il corso pare da una immagine evocativa: il biplano del “Barone Rosso”. L'aereo verrà esaminato, individuando le varie tipologie di sollecitazione che agiscono sui diversi componenti. Verranno introdotte le proprietà dei materiali, le loro relazioni e le unità di misura con le quali valutarle. Successivamente verranno presentate le semplici formule necessarie per un corretto dimensionamento dei vari componenti dell'aereo.	CIGADA ALBERTO	Vincitore
1	PROGETTIAMO INSIEME L'AEREO DEL BARONE ROSSO 2 Il corso pare da una immagine evocativa: il biplano del “Barone Rosso”. L'aereo verrà esaminato, individuando le varie tipologie di sollecitazione che agiscono sui diversi componenti. Verranno introdotte le proprietà dei materiali, le loro relazioni e le unità di misura con le quali valutarle.	CIGADA ALBERTO	Vincitore
1	Materiali, tecnologie, innovazione. Verranno descritte le principali classi di materiali e tecnologie, mostrando come dal loro abbinamento si siano realizzate innovazioni “dirompenti” che hanno portato a nuovi prodotti prima non realizzabili. Verranno esaminati accanto a materiali tradizionali come l'acciaio, i polimeri, il vetro, il calcestruzzo, il legno, anche materiali e tecnologie fortemente innovative come leghe a memoria di forma, metalli amorfi, nanotecnologie, materiali funzionali...	CIGADA ALBERTO	Vincitore
1	ART DIRECTION DIGITALE: COME RAPPRESENTARE IL REALE PARTENDO DAL VIRTUALE? Affrontare le diverse tematiche di visualizzazione digitale legate a un oggetto precedentemente realizzato attraverso un software di modellazione 3D. Tramite un percorso suddiviso in fasi progettuali e degli esercizi pratici, gli studenti potranno esplorare le tecniche digitali che “vestono” di una pelle e donano un aspetto “realistico” a un modello 3D altrimenti privo di qualsiasi qualità materica.	MANTEGNA ALBERTO	Vincitore

1	IL MESTIERE DELL'ARCHITETTO E DEL DESIGNER D'INTERNI Il corso si propone di illustrare agli studenti gli aspetti comuni e le differenze tra due mestieri molto interessanti, stimolanti e ricchi di prospettive: l'architetto e il designer d'interni.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	PRINCIPI BASILARI PER L'EFFICIENTAMENTO ENERGETICO DEGLI EDIFICI. Gli edifici sono responsabili del 40% del fabbisogno energetico europeo e del 36% delle conseguenti emissioni climalteranti. Il programma Energy Efficiency First riconosce soprattutto l'involucro degli edifici come luogo principalmente deputato all'abbattimento dei consumi energetici, al quale segue, un progetto strategico di riqualificazione, l'innalzamento dei rendimenti degli impianti e l'utilizzo delle fonti di energia rinnov	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	TECNICHE DI DISEGNO BIDIMENSIONALE CON AUTOCAD. Lezioni per l'apprendimento delle tecniche di base per affrontare il disegno assistito 2D e 3D, mediante Autodesk AutoCAD. L'insegnamento ha come obiettivo l'apprendimento e la sperimentazione delle tecniche di rappresentazione digitale applicate alla corretta comunicazione del progetto indirizzata alle diverse utenze.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	RIQUALIFICARE UNA CASA PER RIDURNE I CONSUMI E L'IMPRONTA AMBIENTALE. Il corso si propone di illustrare i principi fondamentali che indirizzano le tecniche di efficientamento energetico di una residenza esistente, anche per comprendere quanto sia oneroso l'impatto del comparto edile sull'utilizzo delle risorse ambientali. Il corso si svolge mediante un racconto scientifico, dal taglio divulgativo, accompagnato dalla proiezione di immagini, progetti, grafici e schemi.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	COME PUÒ UN NUOVO EDIFICO AVERE UN CONSUMO ENERGETICO PROSSIMO ALLO ZERO? Il corso intende illustrare il percorso progettuale che guida il progettista nelle scelte sull'orientamento ideale dell'edificio, sulla sua composizione volumetrica, sui materiali con spiccate caratteristiche di isolamento termico, sui sistemi impiantistici evoluti e sull'utilizzo delle fonti energetiche rinnovabili. Il corso si svolge mediante un racconto scientifico, dal taglio divulgativo, accompagnato da proiezioni.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	IL LINGUAGGIO E LE NORME GRAFICHE DI UNA TAVOLA DI PROGETTO ARCHITETTONICO. Il disegno tecnico è lo strumento ideato per rappresentare un progetto architettonico; utilizzando le tecniche rappresentative e grafiche convenzionali, esplicita la materializzazione dell'idea, la sua comprensione e la comunicazione necessaria alla realizzazione dell'opera. Tramite il disegno tecnico, infatti, si riduce a forma bidimensionale lo spazio tridimensionale dell'architettura.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	SCOPRIAMO QUALI COMPORTAMENTI SOSTENIBILI ADOTTARE PER TUTELARE L'AMBIENTE. L'Agenda ONU 2030 -la strategia globale di riferimento per lo sviluppo sostenibile a livello internazionale approvata da 193 Paesi, tra cui l'Italia- è composta da obiettivi che riguardano ambiti di sostenibilità economica, ambientale e sociale. L'Agenda 2030 non si rivolge esclusivamente ai Governi, ma si basa in modo sostanziale sulla collaborazione tra il mondo pubblico, le imprese e la società civile.	PALAZZO ALESSANDRO	Vincitore
1	LA SCUOLA IN MOSTRA Progettazione di uno spazio o di un dispositivo espositivo dedicato agli abitanti della scuola, ai genitori e alla città e finalizzato ad esporre o celebrare i successi e la storia della scuola Gli studenti, dopo un'analisi dello spazio e un'indagine presso gli utenti dello spazio, dedicata a valutare e definire i contenuti da esporre e le funzioni da espletare, identifieranno le strategie espositive e casi studio utili, per arrivare ad ideare concept di progetto	VICENTINI MELANIA	Vincitore
1	LA MACCHINA-CINEMA. Riflessione teorica e operativa sulle varie fasi della produzione di una fiction o di un documentario dalla sceneggiatura alla promozione: preproduzione - produzione - postproduzione.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	SMONTARE UN FILM. Ingegneria inversa su un film per capire come cattura la nostra emozione.	PINARDI DAVIDE	Vincitore

1	TECNICHE DI NARRAZIONE Imparare a riconoscere e a gestire alcuni elementi fondamentali del sapersi narrare come persona e del saper narrare agli altri con le più varie modalità.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	REGIA E RECITAZIONE MULTIMEDIALE. Tutti viviamo immersi nel mondo multimediale. Ma con la diffusione esponenziale di strumenti digitali ormai non siamo più solo o prevalentemente consumatori di immagini ferme o in movimento bensì ne diventiamo anche diretti protagonisti e produttori. Da soli o con altri, per gioco o per professione, saper recitare e organizzare delle riprese sta diventando quindi una sorta di necessaria alfabetizzazione di base.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	MONTAGGIO VIDEO AVANZATO. Corso qualificante in una prospettiva quasi professionale al fine di acquisire sia nozioni tecniche (color correction e grading, gestione LUT, livelli audio ecc.) sia espressive e narrative.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	CORSO BASE DI RIPRESA E MONTAGGIO. Studio degli elementi pratici e teorici per riprendere e saper montare un progetto multimediale dopo averne ipotizzato struttura e obiettivi.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	UN VIDEO IN FRETTA E FURIA. Come realizzare un video in grande fretta? Giunge un'esigenza rapidissima (professionale o personale) e devo realizzarlo con un cellulare. E' davvero possibile?	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	RECITAZIONE TEATRALE. Trovare consapevolezza di tutti i propri linguaggi gestendo le emozioni. Il tutto in una prospettiva di creatività, autocontrollo e disciplina interpretativa.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	POSTURA - RESPIRO - DIZIONE. Imparare alcune essenziali tecniche di autocontrollo fisico. Alcune essenziali pratiche teatrali aiutano a controllare il modo con il quale ci si racconta al mondo.	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	TEAM BUILDING. Saper lavorare con gli altri è fondamentale nello studio e nel mondo professionale. Ma la gestione dei rapporti interpersonali non sempre è facile. Come agire in gruppo? Esistono delle tecniche per farlo più facilmente? Quale tipo di interrelazione tra i componenti del gruppo è bene favorire?	PINARDI DAVIDE	Vincitore
1	SERVICE DESIGN, SOCIAL DESIGN, PRODUCT DESIGN, INTERFACE DESIGN, INDUSTRIAL DESIGN.... MA QUANTI DESIGN CI SONO? Breve excursus sulla storia del design dalla rivoluzione industriale a oggi. Individuazione delle specificità del design contemporaneo e analisi delle diverse opportunità accademiche e dei relativi sbocchi professionali. Particolare attenzione verrà dedicata agli strumenti di progetto disponibili basati sull'intelligenza artificiale.	VILLANI EMMANUELE	Vincitore
1	IL MESTIERE DEL DESIGNER. Descrizione delle caratteristiche del mestiere del designer oggi e della varietà di opportunità che il mercato del lavoro offre a questa professione. Saranno presentati diversi casi di studio. Particolare attenzione verrà dedicata alla utilità in questa professione della conoscenza di strumenti di progetto disponibili basati sull'intelligenza artificiale.	VILLANI EMMANUELE	Vincitore
1	IL DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE SVELATO: Progettare per un mondo in cambiamento. Il corso mira ad introdurre gli studenti al design del prodotto e alla sua natura dinamica ed interdisciplinare. Le quattro prospettive forniranno agli studenti nuovi strumenti con cui analizzare criticamente e consapevolmente il mondo che li circonda, in modo particolare in relazione ai prodotti industriali con cui interagiscono quotidianamente.	FIGOLI FABIO ANTONIO	Vincitore

1	BRAND OF ME. Il corso si pone come obiettivo primario quello di attrezzare i partecipanti con gli strumenti necessari per la ricerca della propria "anima" - senza accezioni esoteriche o religiose - intesa come "brand" personale o carattere unico (Brand of Me). All'interno del corso si affrontano temi che vanno dalla definizione di "crescita" e di valore, al concetto di "abbastanza", al "purpose" (scopo) personale e professionale.	DI LIBERTO FABIO	Vincitore
1	LABORATORIO INTERATTIVO DI ETICA E DECISION-MAKING. Un laboratorio interattivo, coinvolgente ed esperienziale in cui agli studenti vengono proposti una serie di dilemmi etici complessi da affrontare. I dilemmi hanno l'obiettivo di stimolare il dibattito nella classe sulle tematiche delle decisioni difficili, le motivazioni e l'etica. Il professore aiuterà gli studenti a trovare essi stessi risposte e approcci più profondi ed una maggiore consapevolezza.	GAGLIARDI FRANCESCO KARL	Vincitore
1	LEADERSHIP ADATTIVA: FONDAMENTI DI LEADERSHIP ADATTIVA. Professore e facilitatore per corso "Leadership Adattiva: Fondamenti di Leadership Adattiva". L'approccio della Leadership adattiva nasce a Harvard ed è stata portata in Italia dal lavoro di Stefano Zordan e la Olivetti Leadership Institute.	GAGLIARDI FRANCESCO KARL	Vincitore
1	LA PROGETTAZIONE DELL'ALLESTIMENTO DI UNO SPAZIO ESPOSITIVO 1. Gli studenti, dopo un'analisi dello spazio, attraverso la valutazione di alcuni parametri, dovranno verificare i bisogni espositivi attraverso interviste agli autori. Dovranno poi, una volta verificati tutti i dati a loro disposizione, visualizzare futuri scenari d'uso dello spazio, ideando uno o più concept.	GUARNIERI FEDERICA	Vincitore
1	LA PROGETTAZIONE DELL'ALLESTIMENTO DI UNO SPAZIO ESPOSITIVO 2. La progettazione dell'allestimento di uno dedicato alla messa in mostra di artefatti spazio espositivo 1: Il corso si pone l'obiettivo di introdurre gli studenti alla progettazione dello spazio espositivo fisici e digitali realizzati dagli studenti stessi nel percorso di studi, attraverso un approccio user-centered.	MANGIARACINA ANDREA GIUSEPPE	Vincitore
1	ESPLORARE IL DESIGN DELLA MODA NEL MONDO CONTEMPORANEO. Il corso si occupa di comprendere il sistema complesso del Design della Moda. Il valore del 'fare', dal disegno alle pratiche di messa in opera di un capo di abbigliamento, il suo senso etico e sostenibile. Chiarire le differenze tra il sistema che produce Moda e ciò che genera le tendenze moda attraverso l'osservatorio del costume contemporaneo.	DEVOTO MARZIA	Vincitore
1	PROTOTIPAZIONE RAPIDA - STAMPA 3D. Il corso ha come obiettivo il lasciare agli studenti coinvolti nozioni di base teoriche sulla stampa 3D. Durante il corso, gli studenti non riceveranno solo lezioni frontali sulla tecnologia: verranno coinvolti, a gruppi, in un progetto pratico; proveranno, sotto la guida del docente, ad utilizzare programmi gratuiti di modellazione 3D; riceveranno, a fine corso, il loro progetto stampato in 3D con successive valutazioni collettive.	DENNI MARCO	Vincitore
1	TECNOLOGIE DI EXTENDED REALITY, VR + AR. Il corso ha l'obiettivo di fornire agli studenti delle scuole superiori, le basi per la comprensione delle tecnologie di Extended Reality (XR), in particolare di Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR), sempre più diffuse ed utilizzate in diversi ambiti applicativi. Partendo dalle basi storiche fino alla comprensione tecnologica sia hardware che software, il corso propone un primo inquadramento teorico sulle tecnologie e i loro ambiti applicativi.	DENNI MARCO	Vincitore
1	LA MODELLAZIONE CONCETTUALE NEL DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE. Che cos'è la modellazione CAD e come si integra con la modellazione concettuale tramite subdivision. La modellazione per l'animazione digitale, Pixar Animation Studios, verso la modellazione tridimensionale del prodotto industriale. Cenni di modellazione poligonale, nurbs e SubD.	LONGHI MONICA PATRIZIA	Vincitore
1	DALLA MATITA AI PIXEL: IL PERCORSO DIGITALE NEL DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE - 2°. Il corso prevede, partendo dai prodotti iconici del design italiano, dare prima nozioni della storia del design attraverso prodotti iconici del design italiano, fino allo sviluppo di un prodotto partendo dal disegno a mano libera passando dalla modellazione tridimensionale fino alla renderizzazione.	MANTEGNA ALBERTO	Vincitore

1	DESIGN: NOZIONI DI BASE, STORIA, STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE. Per design, tradizionalmente, si intende l'ideazione e realizzazione di prodotti, apparecchi e spazi deputati al miglioramento della vita nella dimensione quotidiana. I metodi e le tecniche di rappresentazione che si utilizzano nell'ambito del design sono tutti riconducibili alle regole della geometria descrittiva, che basa le sue origini nella geometria analitica.	CONTE SARA	Vincitore
1	DESIGN: NOZIONI DI BASE, STORIA, STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE. Per design, tradizionalmente, si intende l'ideazione e realizzazione di prodotti, apparecchi e spazi deputati al miglioramento della vita nella dimensione quotidiana. I metodi e le tecniche di rappresentazione che si utilizzano nell'ambito del design sono tutti riconducibili alle regole della geometria descrittiva, che basa le sue origini nella geometria analitica.	TASSETTO STEFANIA	Vincitore
2	DESIGN: NOZIONI DI BASE, STORIA, STRUMENTI DELLA RAPPRESENTAZIONE. Per design, tradizionalmente, si intende l'ideazione e realizzazione di prodotti, apparecchi e spazi deputati al miglioramento della vita nella dimensione quotidiana. I metodi e le tecniche di rappresentazione che si utilizzano nell'ambito del design sono tutti riconducibili alle regole della geometria descrittiva, che basa le sue origini nella geometria analitica.	SANTI ANNA	Vincitore
		AIELLO ANTONIO	Vincitore
1	IL TESSUTO E LA MODA: CONOSCERE PER SAPER PROGETTARE. Il corso si propone di avvicinare gli studenti alla progettazione di una collezione d'abbigliamento, facendo un particolare focus sulle caratteristiche dei tessuti e la loro resa in termini di forma e texture. Si analizzerà come una determinata forma sia condizionata dalla scelta del tessuto e dalla sua lavorazione. Una prima parte teorica sarà dedicata al ciclo del sistema Moda e alle fasi di creazione di un campionario di abbigliamento.	DONADEL VALENTINA	Vincitore
1	MODA E TESSUTO: DIALOGARE CON LA MATERIA TESSILE. Il Corso si pone l'obiettivo di introdurre gli studenti alla progettazione di Moda attraverso la sperimentazione diretta su tessuto. Una prima parte introduttiva sarà dedicata al ciclo del sistema Moda e alle fasi fondamentali per la creazione di un campionario d'abbigliamento. Verranno affrontate poi concreteamente alcune tecniche di manipolazione tessile, la loro storia e le interpretazioni proposte dai designer contemporanei.	DONADEL VALENTINA	Vincitore
1	AUTODESK REVIT. Il corso vuole a fornire agli studenti la capacità critica e gli strumenti utili alla modellazione tridimensionale di spazi architettonici in ambiente BIM utilizzando il software Autodesk REVIT. Affrontando quindi la creazione di un progetto architettonico si approfondiranno le tematiche relative alla progettazione parametrica, ai vincoli e alle relazioni tra gli elementi costruttivi, così da definire un vero e proprio gemello digitale.	VILLA WERNER STEFANO	Vincitore
1	AUTODESK AUTOCAD. Il corso, utilizzando il software Autodesk AutoCAD nell'ambito bidimensionale, affronta il passaggio dal disegno manuale a quello digitale e, applicando le conoscenze del disegno tecnico, si propone di fornire agli studenti gli strumenti utili alla rappresentazione grafica del progetto di Industrial Design.	VILLA WERNER STEFANO	Vincitore
1	AUTODESK FUSION. Il corso è strutturato in lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche tra loro fluidamente e fortemente interconnesse. Prendendo in considerazione un oggetto di uso comune si approfondiranno le tematiche relative alla sua rappresentazione tridimensionale secondo un'ottica produttiva utilizzando il software Autodesk Fusion.	VILLA WERNER STEFANO	Vincitore
1	PROGETTIAMO I FUTURI. Il corso fornisce delle conoscenze di base sul Design Futures, un metodo scientifico per anticipare futuri possibili e preferibili in un arco temporale di 10 anni, proponendo l'applicazione di alcuni strumenti propri del metodo. Il corso prevede un approccio learning-by-doing in cui gli studenti, a partire da una tematica data, applicheranno alcuni strumenti per identificare tendenze e segnali di cambiamento, proiettarsi nel futuro e immaginare scenari alternativi.	MONESTIER EVA	Vincitore

1	LA MACCHINA-CINEMA 2. Riflessione teorica e operativa sulle varie fasi della produzione di una fiction o di un documentario dalla sceneggiatura alla promozione: preproduzione - produzione - postproduzione.	SALVATORE VALERIO	Vincitore
1	TECNICHE DI NARRAZIONE 2 Imparare a riconoscere e a gestire alcuni elementi fondamentali del sapersi narrare come persona e del saper narrare agli altri con le più varie modalità.	SALVATORE VALERIO	Vincitore
1	MONTAGGIO VIDEO AVANZATO 2. Corso qualificante in una prospettiva quasi professionale al fine di acquisire sia nozioni tecniche (color correction e grading, gestione LUT, livelli audio ecc.) sia espressive e narrative.	SALVATORE VALERIO	Vincitore
1	CORSO BASE DI RIPRESA E MONTAGGIO 2. Studio degli elementi pratici e teorici per riprendere e saper montare un progetto multimediale dopo averne ipotizzato struttura e obiettivi.	SALVATORE VALERIO	Vincitore
1	TEAM BUILDING 2. Saper lavorare con gli altri è fondamentale nello studio e nel mondo professionale. Ma la gestione dei rapporti interpersonali non sempre è facile. Come agire in gruppo? Esistono delle tecniche per farlo più facilmente? Quale tipo di interrelazione tra i componenti del gruppo è bene favorire?	MATRONE MAURIZIO	Vincitore
1	DALLA MATITA AI PIXEL: IL PERCORSO DIGITALE NEL DESIGN DEL PRODOTTO INDUSTRIALE. Il corso prevede, partendo dai prodotti iconici del design italiano, dare prima nozioni della storia del design attraverso prodotti iconici del design italiano, fino allo sviluppo di un prodotto partendo dal disegno a mano libera passando dalla modellazione tridimensionale fino alla renderizzazione.	LONGHI MONICA PATRIZIA	Vincitore

La presente graduatoria è pubblicata all'Albo del Politecnico di Milano e sul sito web della Scuola del Design.

Letto, approvato e sottoscritto.

Milano, 5 novembre 2024.

Il Preside
Prof. Francesco Zurlo

(documento firmato digitalmente ai sensi della normativa vigente)