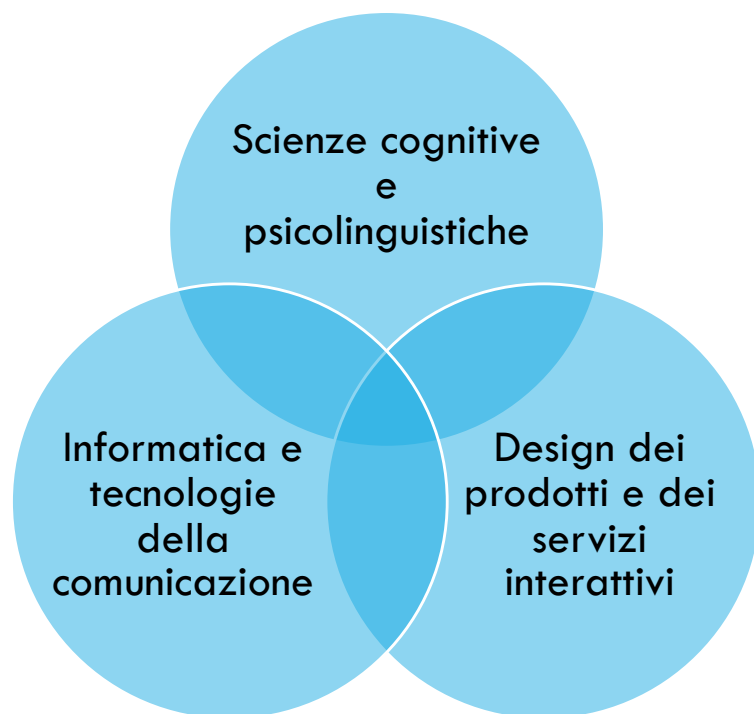




CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN TEORIA E TECNOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE INFORMAZIONI ANNO ACCADEMICO 2023/24

Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Comunicazione
Dipartimento di Psicologia

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 semplici da rispettare



PROVENIENZA STUDENTI

	CITTÀ	PROVINCIA	REGIONE	EXTRA-REGIONE	
A.A.	Immatricolazioni	Immatricolazioni	Immatricolazioni	Immatricolazioni	Tot.
2018/19	12%	14%	45%	30%	99
2019/20	10%	17%	40%	33%	127
2020/21	8%	15%	35%	42%	167
2021/22	14%	29%	25%	32%	141
2022/23	6%	16%	39%	39%	95

- Forte crescita delle iscrizioni (più che raddoppiate dal 2016/17) e recente consolidamento
- Stabilmente gli studenti:
 - ~1/4 provenienti da Milano Bicocca;
 - ~2/4 provenienti da Università Lombarde;
 - ~1/3 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
<ul style="list-style-type: none">- Creative director- Brand consultant- Media planner- Copywriter- Art director- Web designer- Visual designer- Web master- Corporate Brand specialist- App Developer- Specialista di comunicazione aziendale	<ul style="list-style-type: none">- Interaction designer- Media designer- Data visualizer- Usability specialist- Access project manager- User experience designer- Frontend web developer	<ul style="list-style-type: none">- 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	2017	78,8	9,1	6	78,6
2	2018	71,7	13	2,2	83,6
3	2019	79,4	17,6	2,9	70,8
4	2020	75,9	17,2	-	50,9
5	2021	76,2	14,3		60

- Tasso di occupazione: **92,9%** (vedi note metodologiche AlmaLaurea)
- Soddisfazione per il lavoro svolto: **7,7** su 10
- Tempo dalla laurea al reperimento del primo lavoro: **4,1 mesi (3,4 dall'inizio della ricerca)**
- Adeguatezza della formazione professionale acquisita all'università: **54,8% molto adeguata** (media per la classe di laurea: 47,3%), 41,9% abbastanza efficace
- Utilizzo delle competenze acquisite con la laurea: **in misura elevata 54,8%** (42,5% media classe di laurea)
- Attenzione: **82,6% laureati 2021** in questo CdLM dichiara di aver **frequentato più del 75%** degli insegnamenti previsti, **nessun laureato ha frequentato meno del 25%** nonostante le modalità didattiche COVID (**sconsigliamo fortemente l'iscrizione a tempo pieno a lavoratori**)



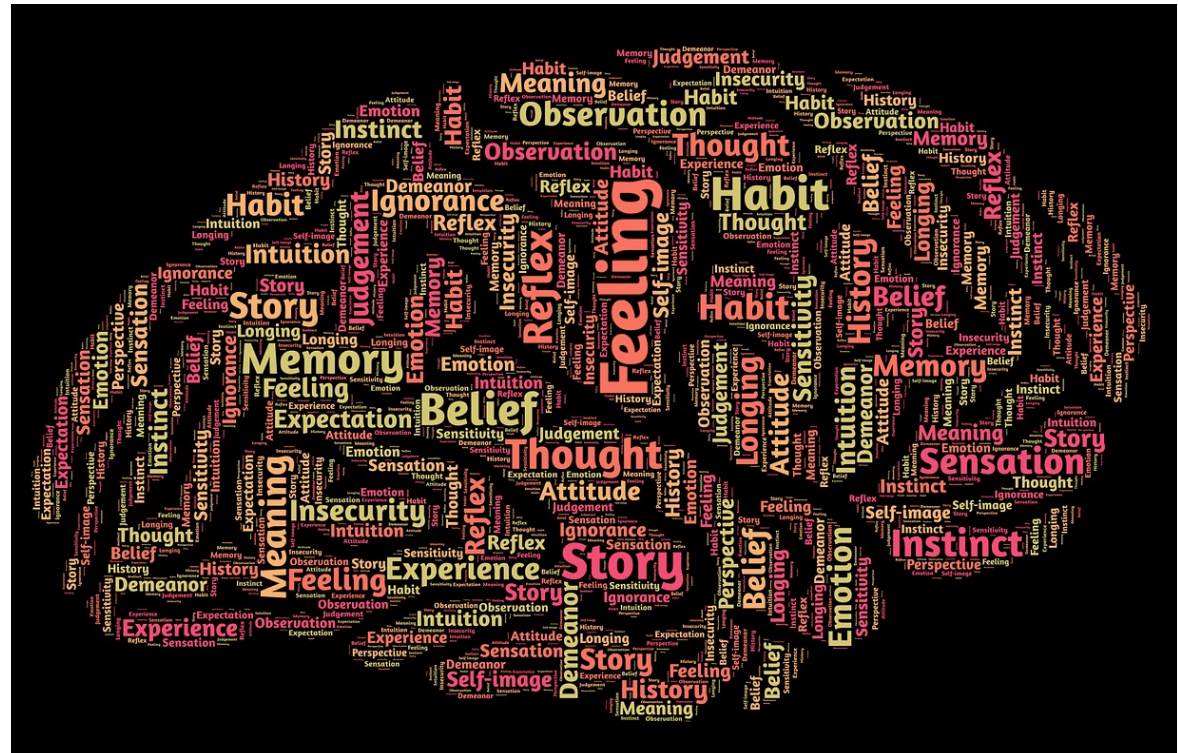
STRUTTURA DEL CORSO

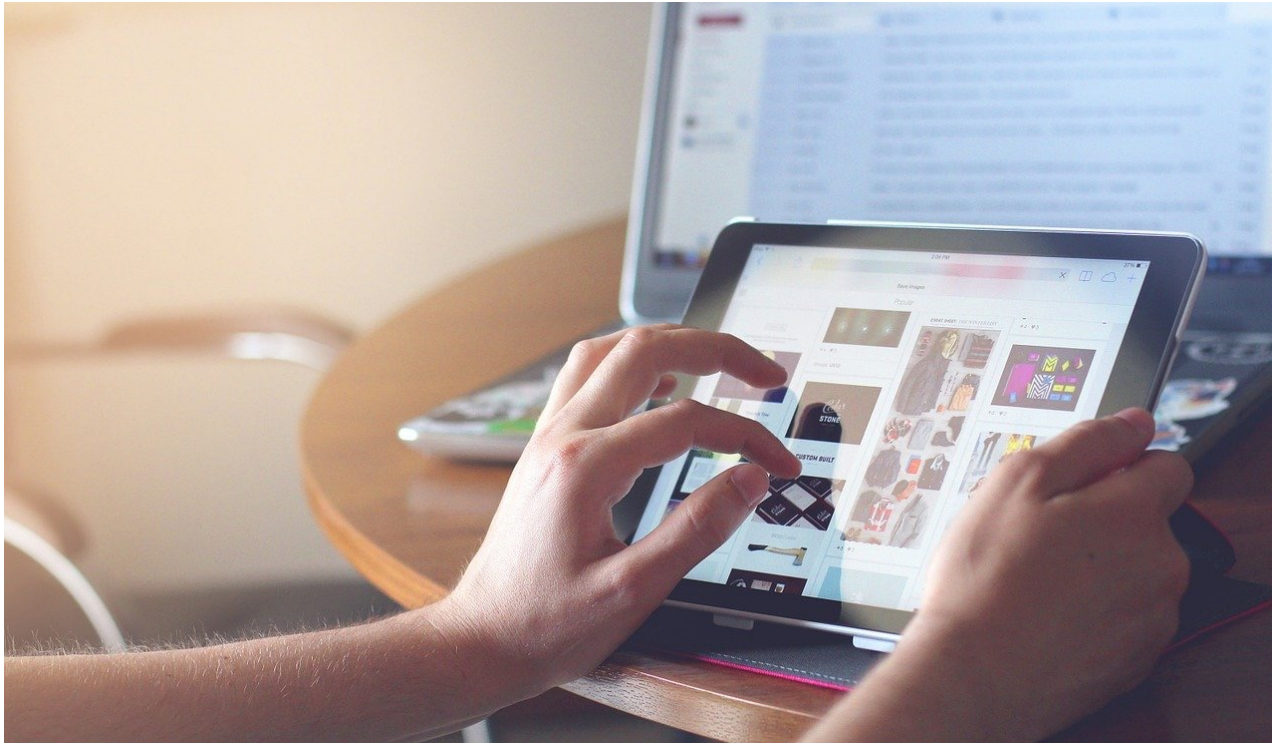
- Impostazione **fortemente laboratoriale**
 - Molti insegnamenti hanno esami con forme non-standard, progetti di gruppo, da svolgersi spesso **durante** il corso...
 - Elemento esplicitamente apprezzato da rappresentanti del mondo del lavoro, ma **molto impegnativo** (difficoltà organizzative, vincoli temporali)
- **Non adatto** a chi lavora a tempo pieno o in forme poco flessibili
 - Possibilità di **isciversi 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



1

- 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 relativo 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!





News

CAMBIAMENTI E INNOVAZIONI A.A. 2023/24

- Ristrutturazione del primo anno
 - Insegnamento di **Tecnologie e persone nel web** che integra un modulo in area informatica ed uno in area psicologica per presentare un punto di vista inter- e addirittura transdisciplinare
- Consolidamento dei cambiamenti recenti (nuovi insegnamenti, nuovi docenti)

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) 2° s.
- Tecnologie e persone nel web (12 CFU) 1° s.
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Comunicazione digitale (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (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 (ENG) (8 CFU)
- Digital marketing (ENG) (8 CFU)
- Consumer psychology (ENG) (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 (ENG) (6 CFU)
- Data visualization (ENG) (6 CFU)
- Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.**
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Comunicazione digitale (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (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 (ENG) (8 CFU)
- Digital marketing (ENG) (8 CFU)
- Consumer psychology (ENG) (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 (ENG) (6 CFU)
- Data visualization (ENG) (6 CFU)
- Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (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”

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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.**
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Comunicazione digitale (6 CFU) 1° s.
- **Multimedia data processing (ENG) (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.

Prevalentemente 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**

Secondo anno

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):

- Applied social cognition to public policies (ENG) (8 CFU)
- **Digital marketing (ENG) (8 CFU)**
- Consumer psychology (ENG) (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- **Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)**
- **Cybersecurity (ENG) (6 CFU)**
- **Data visualization (ENG) (6 CFU)**
- **Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (6 CFU)**
- **Visual information processing and management (6 CFU)**

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Comunicazione digitale (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (6 CFU) 2°
- 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 (ENG) (8 CFU)**
- Digital marketing (ENG) (8 CFU)
- **Consumer psychology (ENG) (8 CFU)**
- **Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)**
- **Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)**

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (ENG) (6 CFU)
- Data visualization (ENG) (6 CFU)
- Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- **Comunicazione digitale** (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (6 CFU) 1° 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 (ENG) (8 CFU)
- Digital marketing (ENG) (8 CFU)
- Consumer psychology (ENG) (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- **Applicazioni web: progettazione e sviluppo** (6 CFU)
- Cybersecurity (ENG) (6 CFU)
- **Data visualization** (ENG) (6 CFU)
- **Information retrieval** (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (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

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- **Comunicazione digitale** (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (6 CFU) 1° 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** (ENG) (8 CFU)
- **Digital marketing** (ENG) (8 CFU)
- **Consumer psychology** (ENG) (8 CFU)
- **Psicologia delle influenze sociali** (8 CFU)
- **Tecnologie e Lavoro sostenibile** (8 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (ENG) (6 CFU)
- **Data visualization** (ENG) (6 CFU)
- Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (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

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 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 e persone nel web (12 CFU) 1° s.**
 - Strumenti e applicazioni del Web
 - Principi di Psicologia Sociale per il Web

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Comunicazione digitale (6 CFU) 1° s.
- Multimedia data processing (ENG) (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.

Comunicazione visiva e design delle interfacce (8 CFU)

Un insegnamento a scelta (8 CFU):

- Applied social cognition to public policies (ENG) (8 CFU)
- Digital marketing (ENG) (8 CFU)
- Consumer psychology (ENG) (8 CFU)
- Psicologia delle influenze sociali (8 CFU)
- Tecnologie e Lavoro sostenibile (8 CFU)

Due insegnamenti a scelta (12 CFU):

- Applicazioni web: progettazione e sviluppo (6 CFU)
- Cybersecurity (ENG) (6 CFU)
- Data visualization (ENG) (6 CFU)
- Information retrieval (ENG) (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, perv. & context-aware computing (ENG) (6 CFU)
- Visual information processing and management (6 CFU)

Insegnamenti a scelta libera (8 CFU)

Stage (4 CFU)

Prova finale (24 CFU)

Secondo anno



PER SAPERNE DI PIÙ

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

- <https://bit.ly/2Vu5zI2> (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 2023-24
(pubblicazione tra alcune settimane)