



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Laboratorio di Progettazione

2021-2-F9201P028

Obiettivi

Il corso ha l'obiettivo di far riflettere gli studenti su cosa sia e cosa voglia dire progettare per la migliore interazione tra essere umano/persona (il cosiddetto utente) e una cosa digitale interattiva: per "cosa" intendiamo ovviamente un dispositivo, oppure una app, un software, un'applicazione, e perfino un ambiente (si pensi alla domotica), cioè dove agiscono Internet delle cose, Internet delle persone (e.g., social media) o una combinazione di queste due reti. Gli studenti capiranno anche cosa significa "migliore" nel caso dell'interazione persona/cosa digitale, concetto che ha a che fare con valutazioni di efficacia, efficienza e soddisfazione, cioè usabilità, ma anche con la sostenibilità ambientale, sociale ed umana e quindi alla eticità, trasparenza e responsabilità del progetto informatico e cioè, in un'ultima istanza, del progettista.

Gli studenti comprenderanno che gli aspetti qualificanti dell'interaction design sono: (1) i sistemi interattivi vanno progettati attorno ai loro utenti/stakeholder. Essi vanno quindi caratterizzati in termini delle trasformazioni che generano nello spazio di possibili azioni e interazioni di questi ultimi; (2) i sistemi interattivi sono tanto più efficaci quanto più sono aperti di fronte ai loro utenti, così che questi ultimi di fronte ad essi sono chiamati ad una esperienza di appropriazione e apprendimento; (3) la comunicazione del progetto è parte integrante del progetto stesso, in quanto svolge la decisiva funzione di avvicinare gli stakeholder all'innovazione che il progetto genera.

Gli studenti acquisiscono anche la consapevolezza che il progetto di un sistema interattivo è in primis il progetto della sua interfaccia ma che esso va compreso e valutato dal punto di vista delle trasformazioni che induce o può indurre nelle esperienze dei suoi stakeholder.

Contenuti sintetici

I sistemi interattivi nella rivoluzione digitale

Che cos'è il design, e che cos'è il design dei sistemi interattivi

L'esperienza di una cosa che ancora non c'è verso l'esperienza di una cosa che c'è

Gli stakeholder di un progetto

L'interfaccia di un sistema interattivo

Dall'idea di progetto al progetto vero e proprio

Comunicare il progetto è parte del progetto stesso

La multi-disciplinarietà dell'interaction design

Programma esteso

Il corso è articolato in tre parti: la prima parte, poco meno della metà del corso, in cui il docente svolge lezioni frontali in cui introduce spunti di riflessione e studio su design e interaction design con esempi di progetti e caratterizzazione dei sistemi interattivi dal punto di vista degli utenti.

In questa fase è anche presentata una call for proposals, formulata da una azienda / cliente reale o uno simulato dal docente.

A questo punto inizia la seconda fase, in cui da una parte gli studenti svolgono e presentano alla discussione delle relazioni di gruppo su aspetti rilevanti del campo in cui è situato la CfP. Nel frattempo si formano i gruppi di progetto (possibilmente di 4 studenti tra cui, per quanto possibile, almeno uno studente di informatica). Alla fine del secondo mese i gruppi presentano le loro idee di progetto che vengono discusse in aula.

Finite le relazioni degli studenti, inizia la terza fase in cui i gruppi iniziano a progettare. Alla fine del terzo mese, i gruppi presentano il loro progetto in itinere che vengono discussi in aula. Queste interazioni docente-studenti sono parte integrante e formativa del corso.

Le tre fasi sono supportate dall'utilizzo del sito del corso (Forum) o altri strumenti digitali collaborativi, se necessario, tramite cui gli studenti estendono nel digitale le attività che svolgono in aula e a casa.

Prerequisiti

Non ci sono pre-requisiti

Modalità didattica

Il nucleo caratterizzante del corso è il lavoro di gruppo degli studenti impegnati a progettare in risposta ad una richiesta (call for proposals, CfP) formulata da uno sponsor o cliente (reale o simulato a seconda dei casi). Questa attività che comprende diversi momenti di verifica e discussione collettiva in classe prima del suo compimento è corroborata da due ulteriori esperienze: (1) l'ascolto, la lettura, e la discussione delle lezioni in cui il docente presenta l'interaction design (vedi la sezione "contenuti") e i materiali di altri autori sullo stesso argomento; (2) le relazioni e i post sul forum del corso che gli studenti svolgono sul campo in cui insiste il CfP cui devono rispondere.

Queste esperienze insieme configurano il corso come un "hackaton lungo" in cui gli studenti accoppiano l'esperienza creativa del progetto con l'acquisizione di una consapevolezza matura del campo in cui progettano.

Vista la brevità del corso, nel progetto gli studenti si dovranno concentrare sulle interazioni tra utenti e sistema progettato e sull'architettura di massima che rende possibile la creazione di un sistema con le caratteristiche e le prestazioni proposte.

Le lezioni sono tenute in italiano.

In caso di emergenza legata a COVID-19, le lezioni saranno principalmente sincrone tramite Google Meet o piattaforma equivalente come indicato nel sito web del corso.

Materiale didattico

Slide e articoli forniti dal docente. Appunti collaborativi.

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Primo Semestre

Modalità di verifica del profitto e valutazione

L'esame è orale e individuale, sebbene presentato in gruppo. Gli studenti dovranno portare al colloquio la documentazione del progetto a cui hanno partecipato.

La presentazione dei progetti allo sponsor / cliente può essere parte della documentazione del progetto, se così richiesto.

Orario di ricevimento

Su appuntamento e a fine lezione.
