UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

# SYLLABUS DEL CORSO

## Laboratorio di Progettazione

**2122-2-F9201P028**

### Obiettivi

Alla fine del corso gli studenti avranno riflettuto e raggiunto una consapevolezza matura su cosa significhi progettare (per) l'interazione con sistemi informatici interattivi e per rendere l'esperienza d'uso dell'utente gratificante e coinvolgente, oltre le tradizionali dimensioni della usabilità. Si saranno cimentati nella documentazione di un progetto di realistica complessità per la realizzazione di una applicazione (mobile o desktop) o servizio online, di cui sapranno valutare diverse dimensioni, tra cui la fattibilità tecnica e la potenzialità. Sapranno applicare varie tecniche di coinvolgimento partecipatvo degli utenti e di valutazione del grado di maturità del risultato delle proprie attività progettuali, valutando i pro e i contro delle proprie idee progettuali.

### Contenuti sintetici

Il cosa, il come e il perché dell'Interaction design, inteso come pratica di progettazione di cose interattive

### Programma esteso

Inquadramento culturale e concettuale, e definizioni di
Pratica
Progettazione
Interazione (5 dimensioni)
Cosa
Metodologie, limiti e supporto
Soddisfazione dei bisogni degli utenti, cosa significa?
Qualità nell'IxD, cosa significa?
Rapporto con la User Experience
tecniche e strumenti di prototipizzazione rapida

tecniche di coinvolgimento utente (user research)
Impatto della tecnologia sull'interazione
Tipi di sostenibilità
Approcci di frontiera

## Prerequisiti

Non ci sono prerequisiti

## Modalità didattica

Lezioni ed esercitazioni.

L'attività didattica sarà erogata in presenza, salvo indicazioni diverse, nazionali e/o di Ateneo, dovute al protrarsi dell'emergenza COVID-19. In quel caso, le lezioni frontali e di laboratorio saranno principalmente sincrone (con partecipazione fortemente promossa) tramite WebEx 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. Il progetto riguarda lo studio preliminare di fattibilità e prototipazione rapida di un servizio o applicazione informatica.
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.