



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 partecipativo 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.

