UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Laboratorio di Interaction Design

2223-2-F9201P214

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

Secondo Semestre

Modalità di verifica del profitto e valutazione

L'esame è orale e individuale, sebbene presentato in gruppo; alcune domande potranno essere a risposta chiusa. 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.

Sustainable Development Goals

IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE | CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI | LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO