



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Laboratorio di Interaction Design

2425-2-F9201P214

Obiettivi

Il corso di Laboratorio di Interaction Design ha l'obiettivo di formare studenti in grado di progettare l'interazione con sistemi informatici interattivi, per rendere l'esperienza d'uso dell'utente gratificante e coinvolgente, oltre le tradizionali dimensioni dell'usabilità. L'obiettivo del corso è quindi fornire le basi concettuali, gli strumenti e le metodologie necessarie per comprendere ed affrontare una progettazione *centrata sull'utente*, dalla raccolta dati per identificarne le esigenze, all'analisi delle diverse alternative progettuali, alla prototipazione e valutazione della soluzione progettuale. Il corso si occuperà nello specifico di comprendere come progettare l'interazione con sistemi che soddisfino le esigenze di una società che invecchia, affrontando anche il tema etico nell'interaction design per cogliere la complessità e le sfide in una buona progettazione.

Contenuti sintetici

Il corso presenta i principi del design dell'interazione e approfondisce tecniche e metodologie necessarie per sviluppare le varie fasi di un ciclo di progettazione.

Verranno discussi in particolare:

- Concetti di Interaction Design, Usabilità e User Experience
- I principi e le leggi dell'Interaction Design
- Tecniche di ricerca del bisogno, design delle alternative, prototipazione e valutazione
- Accessibilità e design inclusivo

Programma esteso

Lezioni Frontali:

- Introduzione all'interaction Design: i concetti di buono e cattivo design
- Il concetto di usabilità e di user experience
- Gli obiettivi di usabilità e di user experience
- Dimensioni e modelli di user experience
- I bisogni degli utenti
- User-centered design
- I principi dell'Interaction Design
- Le leggi dell'Interaction Design
- Il ciclo di progettazione (analisi dei bisogni, design delle alternative, prototipazione, valutazione)

Esercitazioni:

- Metodologie di raccolta dei dati
- Metodologie di ricerca dei requisiti
- Design e prototipazione
- Tecniche di valutazione
- Cenni su dark pattern, persuasive design ed emotional design
- Cenni su etica per l'Interaction Design, accessibilità e design inclusivo

Prerequisiti

Nessuno

Modalità didattica

- 11 lezioni da 2/3 ore svolte in modalità didattica erogativa in presenza
- 10 attività di esercitazione da 2/3 ore svolte in modalità interattiva in presenza

Materiale didattico

Testi di riferimento:

- Sharp H., Rogers Y., Preece J.(2021) Interaction design. Oltre l'interazione uomo macchina. Apogeo
- Saffer D. (2007) Design dell'interazione. Creare applicazioni intelligenti e dispositivi ingegnosi con l'interaction design. Pearson Education

Testi consigliati a supporto:

- Norman D (2013), The design of everyday things. Basic Books
- Cooper A, Reimann R, and Cronin D (2007), About Face 3: The Essentials of Interaction Design. John Wiley & Sons, Inc., New York, NY, USA
- Norman D (2004). Emotional Design. Why We Love (or Hate) Everyday Things, Basic Books

Altro materiale e slide fornite dal docente

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Il semestre

Modalità di verifica del profitto e valutazione

Non sono previste prove in itinere.

La valutazione del profitto prevede:

- Lo sviluppo di un progetto di gruppo (max 2-3 persone).
- Esame orale con discussione critica del progetto e colloquio orale sugli argomenti trattati nel corso (a lezione e nelle esercitazioni).

Il progetto di gruppo serve a valutare la capacità di implementare correttamente i principi e le tecniche di progettazione in un caso di realistica complessità. Il progetto di gruppo verrà presentato in forma di tesina una settimana prima della sessione d'esame. Il voto ottenuto nel progetto è unico per il gruppo di lavoro. L'esame orale serve a valutare la preparazione individuale sui contenuti del corso. L'esito dell'esame orale, qualora sufficiente, può pertanto portare ad un incremento o decremento del punteggio ottenuto con il progetto di gruppo. In caso di esame orale insufficiente, non sarà necessario sviluppare un nuovo progetto.

Orario di ricevimento

Da concordare via mail

Sustainable Development Goals

SALUTE E BENESSERE | RIDURRE LE DISUGUAGLIANZE | CITTÀ E COMUNITÀ SOSTENIBILI
