



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Principi di Psicologia Sociale per il Web Design

2425-1-F9201P221-F9201P222M

Area di apprendimento

STUDIO DELLE MODALITA' MEDIANTE LE QUALI SI ATTUA LA COMUNICAZIONE

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione

Lo studente verrà guidato, attraverso il corso, all'adozione di un occhio critico nella progettazione di interfacce per la comunicazione sul web, offrendo particolare attenzione alle dinamiche sociali che possono essere considerate nella progettazione del social web. Da un lato saranno offerti strumenti teorici per la lettura della comunicazione via web, dall'altro verranno offerti attraverso esercitazioni pratiche, gli strumenti tecnici per la creazione di interfacce web secondo i principi della User Centered Design, che pone l'utente finale (e non il sito web stesso) al centro della progettazione comunicativa. Particolare attenzione sarà rivolta ai principi dell'influenza sociale e alle principali teorie di psicologia sociale che possono guidare la progettazione efficace del social web.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Saper applicare un giudizio critico sulla composizione delle interfacce nel web
- Saper costruire interfacce persuasive per il web sociale
- Saper progettare pagine web e interfacce web
- Utilizzo base del software Adobe Photoshop e Figma

Contenuti sintetici

Il modulo di Principi di Psicologia Sociale per il Web Design è mirato alla descrizione dell'intero processo di

creazione di un sito web fornendo una conoscenza specifica degli aspetti teorici e progettuali legati allo sviluppo di un ipertesto fruibile via web (concetti di Usabilità, Interaction Design e User Experience), delle principali teorie in ambito psicosociale (influenza sociale, identità etc) rilevanti nella progettazione del social web e l'acquisizione di strumenti di progettazione specifici (Adobe Photoshop, Figma).

Programma esteso

- Principi base di usabilità web, esperienza e interazione web (UX / UI)
- Principi di psicologia sociale applicati al web
- Progettazione e wireframing
- Principi di utilizzo del software Figma (grafica per il web)

Prerequisiti

Minima conoscenza dell'utilizzo dei sistemi operativi (creazione file, cartelle, estensioni di file).

Metodi didattici

Attività didattiche: 11 lezioni (aspetti teorici) saranno tenute in presenza mentre 3 lezioni saranno esercitazioni online preregistrate (attività pratiche con Figma). Complessivamente il corso corrisponde a 28 ore (4 CFU). Durante le lezioni, la partecipazione degli studenti sarà incoraggiata attraverso discussioni in aula e attività interattive. Parte dell'insegnamento sarà impartito attraverso discussioni di gruppo. Questo approccio mira a stimolare il pensiero critico e a incoraggiare il coinvolgimento diretto, consentendo agli studenti e studentesse di applicare la teoria a casi reali.

Tutti i materiali (diapositive, articoli scientifici e registrazioni audio) saranno resi disponibili sulla pagina web di e-learning del corso, in modo che anche gli studenti non frequentanti possano utilizzarli.

******La partecipazione al corso è altamente raccomandata.

Modalità di verifica dell'apprendimento

La verifica dell'apprendimento per questo modulo avverrà attraverso la valutazione di un elaborato progettuale di gruppo (gruppi da 2/3 studenti per la creazione di un sito web completo e navigabile, moodboard, wireframes and mockup) attraverso il quale si intende verificare il livello tecnico di padronanza dei principi di progettazione grafica e di padronanza degli strumenti raggiunta. La valutazione dell'interfaccia progettuale è parte integrante della valutazione finale dell'insegnamento, facendo media con le valutazioni ottenute nel modulo "Strumenti e Applicazioni del Web".

Gli studenti/le studentesse Erasmus possono contattare il/la docente per concordare la possibilità di studiare su una bibliografia in lingua inglese e/o la possibilità di sostenere l'esame in inglese"

Testi di riferimento

Bibliografia consigliata

Haffly C., Rizzon A. *Photoshop per il web design*. Apogeo.

Beaird J., Persuati C. *Web design per creativi, grafici, sviluppatori*. Apogeo.

Informazioni dettagliate circa altro materiale didattico saranno pubblicate sulla relativa pagina del sito e-learning.

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÀ
