



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

## COURSE SYLLABUS

### Visual Communications and Interface Design

2526-2-F9201P004

---

#### Obiettivi

##### *CONOSCENZA E COMPRENSIONE*

- Aspetti generali del basic design
- Aspetti di design dell'interazione e dell'interfaccia
- Metodi di design system e atomic design

##### *CAPACITÀ DI APPLICARE CONOSCENZA E COMPRENSIONE*

- Comprensione e analisi critica di artefatti comunicativi interattivi
- Capacità di gestione dei linguaggi visivi e del design dell'interazione digitale
- Capacità di progettazione di ecosistemi comunicativi complessi

#### Contenuti sintetici

Il corso presenta e analizza i principi del design dell'interazione e del visual design ed i suoi diversi linguaggi applicati agli ecosistemi digitali complessi.

In particolare verranno approfonditi i seguenti argomenti:

- composizione spaziale
- tipografia
- colore
- immagini

## **Programma esteso**

### *LEZIONI FRONTALI*

1. Introduzione alla progettazione di ecosistemi digitali complessi
2. Definizione di un concept
3. Teoria della Gestalt
4. La griglia e lo spazio responsive
5. Tipografia digitale
6. Progettare con il colore
7. Il linguaggio delle immagini
8. Interazione, usabilità e interfaccia utente
9. Ecosystem design
10. Atomic design

### *LABORATORIO*

1. Ripasso HTML e CSS3 (argomenti del Lab. di Comunicazione Visiva)
2. Implementazione di interfacce responsive
3. Analisi e utilizzo del framework Bootstrap
4. Nuovi elementi in HTML5 e CSS3
5. Cenni di Search Engine Optimization
6. Cenni di Javascript per l'utilizzo dei componenti di Bootstrap

## **Prerequisiti**

Conoscenze di Web design, Prototipazione, HTML, CSS acquisite nei corsi precedenti (e.g., Strumenti e Applicazioni del Web, Principi di Psicologia Sociale per il Web Design)

Capacità organizzative e di lavoro in team multidisciplinari

## **Modalità didattica**

- 8 lezioni da 2/3 ore svolte in modalità erogativa in presenza.
- 20 attività di esercitazione da 2/3 ore svolta in modalità interattiva in presenza.

## **Materiale didattico**

Informazioni dettagliate circa il materiale didattico e la bibliografia d'esame saranno pubblicate e aggiornate sulla pagina e-learning del corso

## **Periodo di erogazione dell'insegnamento**

I° semestre

## Modalità di verifica del profitto e valutazione

Non sono previste prove in itinere

La verifica del profitto prevede:

1. lo **sviluppo di un progetto** (di gruppo) corredato da attività meta-progettuali (revisioni, alcune obbligatorie, del materiale di progettazione durante il corso) OPPURE di un **approfondimento** (singolo)
2. **esame scritto** (crocette/domande aperte) sugli argomenti trattati a lezione, nelle esercitazioni e sulla bibliografia teorica
3. **esame orale** con discussione critica sul progetto e domande di teoria sugli argomenti trattati nel corso (trattati a lezione, nelle esercitazioni e nella bibliografia teorica)

La valutazione del progetto è di gruppo; i gruppi possono essere composti da minimo 5 a massimo 6 persone con competenze eterogenee (i.e., non si possono fare gruppi di solo informatici)

L'esame scritto e quello orale contribuiscono al punteggio individuale

Per il superamento dell'esame è necessaria una votazione sufficiente in tutte e tre le parti

Per poter accedere all'esame scritto è necessario ottenere una votazione sufficiente nel progetto/approfondimento

Un primo punteggio parziale verrà calcolato attraverso una media del voto relativo al progetto/approfondimento e del voto dell'esame scritto. L'esame orale, qualora sia sufficiente, può portare ad un incremento o decremento del punteggio parziale

In caso di esame orale o scritto insufficiente, non sarà necessario sviluppare un nuovo progetto

## Orario di ricevimento

Giovedì dalle ore 15:00 alle ore 16:00

Per un'ottimale organizzazione è preferibile preannunciarsi con una e-mail

## Sustainable Development Goals

---