UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Comunicazione Visiva e Design delle Interfacce

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 procedenti (e.g., Strumenti e Applicazioni del Web, Principi di Psicologia Sociale per il Web Design)

Capacità organizzative e di lavoro in team mulidisciplinari

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