UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

COURSE SYLLABUS

Visual Communications and Interface Design

2627-2-F9202P014

Obiettivi

CONOSCENZA E COMPRENSIONE

- Principi e metodi del basic design
- Fondamenti del design dell'interazione e delle interfacce
- Metodi di design system e atomic design

CAPACITÀ DI APPLICARE CONOSCENZA E COMPRENSIONE

- Analizzare in modo critico artefatti comunicativi interattivi
- Utilizzare linguaggi visivi e metodi di progettazione dell'interazione digitale
- Progettare ecosistemi comunicativi digitali complessi

Contenuti sintetici

Il corso introduce e approfondisce i principi del design dell'interazione e del visual design, con particolare attenzione ai linguaggi visivi e alle loro applicazioni negli ecosistemi digitali complessi.

Saranno affrontati in particolare i seguenti temi:

- composizione spaziale
- tipografia
- colore
- immagini

Programma esteso

LEZIONI FRONTALI

1. Progettazione di ecosistemi digitali complessi
2. Definizione e sviluppo di un concept
3. Teoria della Gestalt
4. Griglie e spazio responsive
5. Tipografia per il digitale
6. Progettare con il colore
7. Linguaggi e uso delle immagini
8. Interazione, usabilità e interfacce utente
9. Ecosystem design
10. Atomic design

LABORATORIO

1. Ripasso di HTML e CSS3, a partire dai contenuti del Laboratorio di Comunicazione Visiva
2. Progettazione e implementazione di interfacce responsive
3. Analisi e utilizzo del framework Bootstrap
4. Elementi di HTML5 e CSS3
5. Introduzione alla Search Engine Optimization
6. Elementi di JavaScript per l'utilizzo dei componenti Bootstrap

Prerequisiti

È richiesta la conoscenza di web design, prototipazione, HTML e CSS maturata nei corsi precedenti (ad es. *Strumenti e Applicazioni del Web*; *Principi di Psicologia Sociale per il Web Design*).

Sono inoltre richieste capacità organizzative e attitudine al lavoro in team multidisciplinari.

Modalità didattica

Il corso comprende:

- 8 lezioni frontali in presenza, di 2–3 ore ciascuna;
- 20 attività esercitative in presenza, di 2–3 ore ciascuna, svolte in modalità interattiva.

Materiale didattico

Indicazioni dettagliate sui materiali didattici e sulla bibliografia d'esame saranno pubblicate e aggiornate nella pagina e-learning del corso.

Periodo di erogazione dell'insegnamento

Primo semestre.

Modalità di verifica del profitto e valutazione

Non sono previste prove in itinere.

La verifica dell'apprendimento prevede:

1. lo sviluppo di un progetto di gruppo, accompagnato da attività meta-progettuali e revisioni dei materiali elaborati durante il corso, alcune delle quali obbligatorie; in alternativa, è possibile svolgere un approfondimento individuale;
2. una prova scritta, con domande a scelta multipla e/o aperte, sui contenuti delle lezioni, delle esercitazioni e della bibliografia teorica;
3. una prova orale, con discussione critica del progetto e domande teoriche sui contenuti del corso.

La valutazione del progetto è di gruppo. I gruppi devono essere composti da 5–6 persone con competenze eterogenee; non sono ammessi gruppi composti esclusivamente da studenti di Informatica.

La prova scritta e la prova orale concorrono alla valutazione individuale. Per superare l'esame è necessario ottenere una valutazione sufficiente in tutte e tre le componenti. L'accesso alla prova scritta richiede una valutazione sufficiente nel progetto o nell'approfondimento individuale.

Il punteggio parziale iniziale è calcolato come media del voto del progetto/approfondimento e della prova scritta; una prova orale sufficiente può incrementarlo o ridurlo. In caso di insufficienza nella prova scritta o orale, non è necessario sviluppare un nuovo progetto.

Orario di ricevimento

Giovedì, 15:00–16:00.

Per facilitare l'organizzazione, si richiede di annunciarsi via e-mail in anticipo.

Sustainable Development Goals