

SYLLABUS DEL CORSO

Principi di Psicologia Sociale per il Web Design

2627-1-F9202P003-F9202P00302

Area di apprendimento

STUDIO DELLE MODALITÀ MEDIANTE LE QUALI SI ATTUA LA COMUNICAZIONE

Studio delle modalità mediante le quali si attua la comunicazione nei contesti digitali, con particolare attenzione ai processi psicologici e sociali che orientano la percezione, l'interpretazione e il comportamento degli utenti. L'area affronta i principi di persuasione, influenza sociale, credibilità, fiducia e formazione degli atteggiamenti, applicandoli alla progettazione di interfacce e contenuti web. Vengono inoltre approfonditi i principali fondamenti del design visivo — gerarchia, colore, tipografia, composizione, leggibilità e accessibilità — come strumenti per guidare l'attenzione, facilitare la comprensione e sostenere una comunicazione digitale efficace ed eticamente consapevole.

Obiettivi formativi

1. Conoscenza e comprensione

Al termine del corso, lo/la studente/ssa avrà acquisito una comprensione critica dei principi psicologici e sociali che influenzano la progettazione delle interfacce web, con particolare attenzione al social web e alla comunicazione mediata digitalmente.

Il corso fornirà conoscenze teoriche utili a leggere e interpretare i processi comunicativi online, e introdurrà i fondamenti del User-Centered Design, ponendo l'utente (e non il sito) al centro del processo progettuale. Verranno approfonditi in particolare i meccanismi dell'influenza sociale e le principali teorie della psicologia sociale rilevanti per la progettazione persuasiva e inclusiva delle interfacce digitali.

2. Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo/la studente/ssa sarà in grado di:

Valutare criticamente la struttura e la funzionalità delle interfacce web alla luce di principi psicosociali;

Progettare interfacce persuasive per il social web, utilizzando consapevolmente tecniche basate su teorie dell'influenza sociale e del comportamento collettivo;

Realizzare pagine e interfacce web, integrando conoscenze teoriche con pratiche di design centrato sull'utente;

Utilizzare strumenti di progettazione e prototipazione digitale, come moodboards, user personas, wireframes e mockup realizzati con software di base come Figma.

3. Autonomia di giudizio

Lo/la studente/ssa svilupperà la capacità di analizzare criticamente le scelte progettuali in contesti digitali, riconoscendo implicazioni comunicative, relazionali ed etiche. Sarà in grado di formulare valutazioni autonome e consapevoli sulle interfacce proposte, proponendo soluzioni migliorative in chiave psicosociale.

4. Abilità comunicative

Lo/la studente/ssa saprà presentare e motivare le proprie scelte progettuali, sia in forma scritta che orale, utilizzando un linguaggio tecnico adeguato e riferimenti teorici pertinenti. Sarà in grado di lavorare in team e di comunicare efficacemente con interlocutori anche non specialisti in contesti progettuali collaborativi.

5. Capacità di apprendimento

Lo/la studente/ssa svilupperà competenze di apprendimento autonomo, che gli/le permetteranno di aggiornarsi rispetto all'evoluzione delle tecnologie web e dei modelli teorici di riferimento. Sarà in grado di integrare nuovi strumenti digitali e concetti teorici nella propria pratica progettuale, mantenendo un approccio riflessivo e centrato sull'esperienza dell'utente.

Contenuti sintetici

Il modulo di Principi di Psicologia Sociale per il Web Design intende fornire agli studenti una conoscenza integrata del processo di progettazione e realizzazione di un sito web, coniugando aspetti teorici, metodologici e applicativi.

Il corso affronta i principali concetti legati alla progettazione di ipertesti e interfacce web, con particolare attenzione a usabilità, Interaction Design, User Experience, accessibilità, architettura dell'informazione e comunicazione visiva. Parallelamente, vengono approfondite le principali teorie psicosociali rilevanti per il web e il social web, tra cui influenza sociale, persuasione, identità, fiducia, credibilità, appartenenza e partecipazione online.

Il modulo mira a sviluppare la capacità di leggere il design come una forma di comunicazione capace di orientare percezioni, interpretazioni e comportamenti degli utenti. A supporto della dimensione progettuale, gli studenti acquisiranno competenze di base nell'uso di strumenti professionali (e.g., Figma, tramite video corso elearning), finalizzati alla creazione di layout, mockup e prototipi digitali.

Programma esteso

- Fondamenti di usabilità, User Experience e Interaction Design per il web, con attenzione ai criteri di efficacia, efficienza, accessibilità, navigabilità e soddisfazione dell'utente nell'interazione con interfacce digitali.
- Principi di psicologia sociale applicati alla progettazione digitale, con riferimento ai processi di persuasione, influenza sociale, fiducia, credibilità, identità e comportamento degli utenti nei contesti online.
- Progettazione di interfacce web, attraverso l'organizzazione dell'architettura dell'informazione, la definizione della struttura dei contenuti e lo sviluppo di wireframe, mockup e prototipi orientati

all'esperienza utente.

- Introduzione a Figma per la creazione di layout e prototipi web, con acquisizione di competenze di base per la progettazione visiva, la costruzione di componenti grafici e la realizzazione di prototipi digitali interattivi.

Prerequisiti

Il corso ha carattere introduttivo e di azzeramento; pertanto, non sono richieste conoscenze pregresse specifiche nell'ambito del web design, della progettazione digitale o della psicologia applicata al web.

È richiesta esclusivamente una minima conoscenza dell'utilizzo dei sistemi operativi, con particolare riferimento alla creazione e gestione di file e cartelle, al riconoscimento delle principali estensioni di file e alle operazioni di base necessarie per organizzare materiali digitali.

Una conoscenza preliminare di base di Figma è gradita, ma non necessaria, e può facilitare lo sviluppo del progetto finale. Allo stesso modo, una minima dimestichezza con l'ambiente WordPress, in particolare con l'uso di template, e con i fondamenti di HTML e CSS può rendere più agevole l'accesso ai contenuti del corso e alle attività progettuali.

Metodi didattici

Le attività didattiche per questo modulo di insegnamento prevedono 14 lezioni in presenza, dedicate sia agli aspetti teorici sia ad attività pratiche. A queste si affianca una serie di video-corsi preregistrati, disponibili online, dedicati a esercitazioni pratiche con Figma e inclusi nel carico didattico complessivo del corso. Nel complesso, l'insegnamento corrisponde a 28 ore, pari a 4 CFU.

Durante le lezioni, la partecipazione attiva di studenti e studentesse sarà incoraggiata attraverso discussioni in aula, attività interattive e momenti di confronto in gruppo. Tale approccio mira a stimolare il pensiero critico, favorire il coinvolgimento diretto e consentire l'applicazione dei concetti teorici a casi concreti e situazioni progettuali reali.

Tutti i materiali didattici, incluse slide, articoli scientifici, registrazioni audio e risorse integrative, saranno resi disponibili sulla piattaforma e-learning del corso, in modo da supportare anche lo studio da parte degli studenti e delle studentesse non frequentanti.

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 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

La maggior parte degli argomenti trattati nel corso sarà coperta attraverso le slide presentate a lezione e alcuni capitoli di libro resi disponibili sulla piattaforma e-learning. Fanno inoltre parte dei materiali didattici i video tutorial dedicati all'uso di Figma, finalizzati a supportare le attività pratiche e lo sviluppo del progetto finale.

Per quanto riguarda l'utilizzo di WordPress e Figma, oltre alle attività svolte in aula, saranno indicati video tutorial disponibili online e risorse tratte dalla documentazione ufficiale, utili per approfondire in autonomia gli aspetti tecnici e operativi.

Per gli aspetti teorici relativi al design di interfacce web, sono consigliati i seguenti testi:

Bibliografia consigliata

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

EBOOK GRATUITO: <https://www.figma.com/community/file/1483972888251598629/e-book-the-ultimate-guide-to-starting-in-figma>

LIBRO: Fabio Satino. Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop

Informazioni dettagliate su eventuali ulteriori materiali didattici saranno pubblicate sulla pagina e-learning del corso.

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÀ
