

Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Progettazione digitale: Interaction & Transmedia Design
Codice insegnamento	97143
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	CEAR-08/D
Lingua	Italiano
Corso di Studio	Corso di laurea in Design e Arti - Curriculum in Design
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	prof. Letizia Bollini, Letizia.Bollini@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	2nd
CFU	6
Ore didattica frontale	60
Ore di laboratorio	0
Ore di studio individuale	90
Ore di ricevimento previste	18
Sintesi contenuti	Il corso introduce gli studenti ai fondamenti della progettazione di interfacce, dell'esperienza utente e dell'interazione, nonché ai metodi di ricerca sugli utenti applicati alla comunicazione e agli ecosistemi digitali.
Argomenti dell'insegnamento	Quando parliamo di "digital design" non parliamo di tecnologia, ma di persone e di come il digitale, se "ben" progettato, può rendere le nostre esperienze più semplici, coinvolgenti e significative. Un testo poco leggibile, un abbinamento di colori a basso contrasto, un video senza sottotitoli, una navigazione utilizzabile

	solo con il mouse o un linguaggio basato su stereotipi possono trasformare la tecnologia in una barriera. Progettare significa quindi assumersi una responsabilità: decidere chi potrà partecipare, comprendere, esprimersi e sentirsi rappresentato. In questo corso esploreremo come creare esperienze “phygital” (fisiche e digitali) che soddisfino i bisogni, le aspettative e i comportamenti di persone diverse, in contesti diversi. Accessibilità e inclusione non saranno requisiti da verificare alla fine, ma il punto di partenza del progetto. Attraverso il Life-Centered Design allargheremo lo sguardo oltre il singolo utente, considerando l’impatto delle nostre scelte su comunità, società, ambiente e altri esseri viventi. Il corso sarà organizzato come un laboratorio di ricerca e sperimentazione pratica. Le lezioni teoriche saranno accompagnate da analisi di casi studio, attività pratiche, discussioni, esercizi di osservazione, progettazione collaborativa e revisioni. Lavoreremo su situazioni reali, considerando persone con capacità, età, genere, culture, lingue e livelli di familiarità tecnologica diversi. Non cercheremo di progettare per un “utente medio”, perché l’utente medio non esiste. Impareremo invece a osservare la diversità come una condizione normale della vita e come risorsa per progettare esperienze migliori. Tra i temi trattati: - Canoni, standard, normative ed etica. Universal design, design for all, inclusione, abilismo e accessibilità. - L’utente medio non esiste. Dalla standardizzazione alla diversità. - Dalle personas al persona-spectrum. Progettare con/per le persone. - Linguaggi multimodali, interazioni ed esperienze per tutti. - Immagini, visione, testualità. - Colori, codici, daltonismo. - Tipografia, legibility, redability e dislessia. - Intelligenza artificiale e persone: ricerca e testing.
Parole chiave	Communication design, transmedia design, experience design, interaction design, interface design, accessibility, design-driven inclusion, life-centered design, universal design, design for all.
Prerequisiti	Il corso è particolarmente indicato per studenti e studentesse con

	una buona conoscenza del Visual Design o che abbiano già frequentato un progetto in quest'ambito oppure il corso di Interaction and Communication Design e che vogliano approfondire gli aspetti della comunicazione digitale e dell'accessibilità.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Lezioni frontali, letture e dibattiti, esercitazioni individuali e di gruppo, laboratori e il progetto d'esame.
Obbligo di frequenza	Non obbligatorio, ma vivamente consigliato
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Conoscenze e comprensione - aver acquisito le conoscenze di base necessarie per realizzare un progetto nel campo dell'Interaction & Transmedia Design; - aver acquisito le conoscenze di base necessarie per proseguire gli studi a livello di master in tutti gli aspetti della cultura progettuale e nelle materie tecniche, con particolare attenzione al campo dell'Interaction & Transmedia Design. Applicazione delle conoscenze e della comprensione - utilizzare le conoscenze di base acquisite nei campi tecnici per realizzare un progetto maturo; - utilizzare le competenze acquisite durante il corso di studi nel caso di proseguimento degli studi in un programma di Master e svilupparle ulteriormente. Competenze trasversali e soft skills Capacità di giudizio - Essere in grado di formulare giudizi autonomi ai fini dello sviluppo delle proprie competenze progettuali e in relazione a tutte quelle decisioni necessarie per portare a termine un progetto di Interaction & Transmedia Design. Capacità comunicative - presentare un progetto realizzato in autonomia nel campo dell'Interaction & Transmedia Design sotto forma di installazione, sia oralmente che per iscritto, in modo professionale. Capacità di apprendimento - aver appreso una metodologia di lavoro a livello professionale - nel senso di essere in grado di identificare, sviluppare e realizzare

	soluzioni a problemi complessi applicando le conoscenze acquisite nei diversi ambiti, con particolare attenzione al campo dell'Interaction & Transmedia Design - al fine di intraprendere un'attività professionale e/o proseguire gli studi con un programma di laurea magistrale; - aver sviluppato un atteggiamento creativo e aver appreso come valorizzarlo e svilupparlo secondo le proprie inclinazioni; - aver acquisito conoscenze di base nel campo dell'Interaction & Transmedia Design nonché una metodologia di studio adeguata per proseguire gli studi con un programma di laurea magistrale.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Per quanto riguarda la data d'esame, ogni studente dovrà caricare sul microsito della Facoltà di Design e Arte (designart.unibz.it) la documentazione dettagliata del lavoro svolto durante il corso. Tale documentazione costituisce parte integrante dell'esame e deve includere materiale visivo e una sintesi del progetto. Durante l'esame finale, gli studenti discuteranno, sia individualmente che in gruppo, delle attività e dei contenuti sviluppati nel corso del semestre, nonché della bibliografia obbligatoria. L'esame prevede una presentazione critica del progetto svolto durante il semestre, accompagnata da una discussione orale sulle attività del corso, sugli argomenti delle lezioni e sulla bibliografia richiesta. La documentazione, comprensiva di esercitazioni e workshop, del libretto di progetto e di un link al prototipo interattivo tramite WeTransfer, deve essere consegnata una settimana prima della data dell'esame. Inoltre, due giorni prima del GOG devono essere consegnate tre copie stampate del libretto di progetto. Tali materiali costituiscono parte integrante dell'allestimento espositivo, così come il codice QR per accedere al prototipo interattivo.

	N.B. TUTTI GLI STUDENTI CHE SOSTENGONO L'ESAME IN MODALITÀ "OPT" O COME STUDENTI NON FREQUENTANTI DEVONO CONCORDARE I CONTENUTI CON IL DOCENTE ENTRO LA PRIMA SETTIMANA DEL SEMESTRE.
Criteri di valutazione	Le esercitazioni, i risultati dei laboratori e il progetto d'esame costituiranno parte integrante della discussione orale e della valutazione finale, insieme agli argomenti e ai contenuti trattati durante il corso e alle letture obbligatorie. La valutazione finale si baserà sui progressi, sullo sviluppo e sulla partecipazione attiva degli studenti a tutte le sessioni pratiche, ai workshop, al progetto finale e alla documentazione relativa al progetto, in base ai seguenti criteri: - Capacità di analizzare e concettualizzare l'argomento del progetto - Originalità, maturità e qualità del concetto progettuale e dello sviluppo complessivo del progetto - Capacità di tradurre l'idea progettuale in un'esperienza significativa, coinvolgente e accessibile - Completezza e accuratezza dello sviluppo del prototipo - Qualità della documentazione di progetto - Capacità, maturità e competenza nel discutere in modo critico le scelte progettuali e le soluzioni adottate.
Bibliografia obbligatoria	Holmes, K. (2018). <i>Mismatch: How inclusion shapes design</i>. MIT Press. Bertoni, M. (2023). <i>People matter. Una conversazione su inclusione, lavoro e accessibilità digitale</i>. UXUniversity.
Bibliografia facoltativa	Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) https://www.w3.org/TR/2008/REC-WCAG20-20081211/ An accessibility link a day https://www.linkedin.com/in/chiaracielo-longobardi-a140737/
Altre informazioni	

Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità, Pace e giustizia, Ridurre le disuguaglianze, Parità di genere
---	---