Syllabus

Descrizione corso

Titolo insegnamento	Interactive Interface Design and Development
Codice insegnamento	76260
Titolo aggiuntivo	
Settore Scientifico-Disciplinare	INFO-01/A
Lingua	Italiano
Corso di Studio	Corso di laurea in Informatica
Altri Corsi di Studio (mutuati)	
Docenti	prof. Rosella Gennari, Rosella.Gennari@unibz.it https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/8607
Assistente	
Semestre	Secondo semestre
Anno/i di corso	3
CFU	6
Ore didattica frontale	30
Ore di laboratorio	30
Ore di studio individuale	90
Ore di ricevimento previste	
Sintesi contenuti	- Fondamenti di interaction design - Principi fondamentali di interaction design per le applicazioni web - Fondamenti di design dell'interazione per le applicazioni web - Tecniche di prototipazione del design dell'interazione per le applicazioni web - Strumenti di prototipazione del design dell'interazione per le applicazioni web - Fondamenti di programmazione, lato client, per applicazioni web
Argomenti	Questo corso insegna agli studenti come progettare e sviluppare

dell'insegnamento	l'interazione di un'applicazione web ponendo gli utenti e i loro requisiti al centro del processo di progettazione e sviluppo. Inizia con una breve panoramica sui requisiti degli utenti e su come specificarli, ad esempio attraverso l'uso di scenari. Il corso introduce poi i principi e i modelli fondamentali del web design, compresi aspetti come la navigazione, il colore e la gerarchia visiva. Attraverso i compiti, gli studenti imparano a prototipare l'interfaccia di un'applicazione web tenendo conto dei requisiti dell'utente, dei principi di progettazione e dei modelli consolidati, possibilmente utilizzando dispositivi fisici informatici IoT. Le tecniche di progettazione trattate includono il wireframing e la creazione di sitemaps.
Parole chiave	Design centrato sull'essere umano, Principi e Pattern, Prototipazione, Metodi, Tecniche
Prerequisiti	Il prerequisito necessario per questo corso è Ingegneria Web e Internet, in quanto fornisce le conoscenze essenziali di HTML e CSS necessarie per seguire il corso. Per gli studenti interessati ad approfondire le tematiche HCI si suggerisce anche di frequentare il corso "HCI for Business" del programma di studio Business Informatics, in quanto tratta argomenti relativi all'analisi del contesto d'uso centrata sull'utente e alla modellazione concettuale, che sono rilevanti per questo corso.
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	Il corso sarà tenuto attraverso una combinazione di lezioni formali e project-work.
Obbligo di frequenza	La partecipazione non è obbligatoria ma altamente raccomandata. Gli studenti non frequentanti devono contattare il docente all'inizio del corso per concordare le modalità dello studio indipendente.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Conoscenza e comprensione - D1.17 Conoscere i principali metodi per la progettazione di oggetti intelligenti interattivi per l'IoT. Applicare conoscenza e comprensione

	- D2.14 Essere in grado di sviluppare applicazioni mobile. - D2.16 Essere in grado di sviluppare applicazioni in ambito web. - D2.19 Essere in grado di applicare le proprie conoscenze in diversi contesti lavorativi. - D2.23 Essere in grado di coordinare piccoli gruppi di progetto e di interagire con i membri del gruppo. - D2.25 Essere in grado di applicare principi e modelli di progettazione interattiva per soluzioni IoT e oggetti intelligenti. Capacità di giudizio - D3.2 Essere in grado di lavorare autonomamente in base al proprio livello di conoscenza e comprensione. Capacità di comunicazione - D4.1 Essere in grado di utilizzare una delle tre lingue inglese, italiano e tedesco e di utilizzare in modo appropriato termini tecnici e di comunicazione. - D4.5 Essere in grado di lavorare in team per la realizzazione di sistemi informatici. Capacità di apprendimento - D5.2 Avere acquisito capacità di apprendimento che consentano di svolgere attività progettuali in aziende, istituzioni pubbliche o in comunità di sviluppo distribuite.
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	La valutazione è divisa in due parti, A1 e A2. A1 è relativa alla progettazione di un'interfaccia interattiva: valuta la conoscenza e la comprensione, oltre all'applicazione di principi, metodi e tecniche di progettazione incentrati sull'utente. A2 è relativo agli incarichi del corso per la prototipazione di un'interfaccia interattiva: chiede di applicare le conoscenze, esprimere giudizi, comunicare i risultati e apprendere in modo indipendente. Per gli studenti che frequentano >70% delle ore del corso con un atteggiamento positivo e che affrontano i compiti, A1 consiste in un test scritto a libro chiuso e A2 in un progetto di mash-up. Per tutti gli altri studenti, A1 e A2 consistono in due test scritti a libro chiuso.

	All'inizio del corso vengono fornite informazioni specifiche. Alla fine del corso viene consegnata una simulazione dell'esame.
Criteri di valutazione	Il voto finale si baserà sui risultati di A1 (50% del voto) e A2 (50% del voto). Tutti i voti riflettono la correttezza, la completezza e la chiarezza delle risoluzioni. Gli studenti frequentanti e non frequentanti sono valutati sullo stesso materiale didattico.
Bibliografia obbligatoria	Pubblicato sul canale Teams del corso.
Bibliografia facoltativa	Pubblicato sul canale Teams del corso.
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità