

# Syllabus

## *Descrizione corso*

<b>Titolo insegnamento</b>	Interactive Interface Design and Development
<b>Codice insegnamento</b>	76260
<b>Titolo aggiuntivo</b>	
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	INFO-01/A
<b>Lingua</b>	Italiano
<b>Corso di Studio</b>	Corso di laurea in Informatica
<b>Altri Corsi di Studio (mutuati)</b>	
<b>Docenti</b>	prof. Rosella Gennari, Rosella.Gennari@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/8607">https://www.unibz.it/en/faculties/engineering/academic-staff/person/8607</a>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>Anno/i di corso</b>	3
<b>CFU</b>	6
<b>Ore didattica frontale</b>	30
<b>Ore di laboratorio</b>	30
<b>Ore di studio individuale</b>	90
<b>Ore di ricevimento previste</b>	
<b>Sintesi contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fondamenti di interaction design</li> <li>- Principi fondamentali di interaction design per le applicazioni web</li> <li>- Fondamenti di design dell'interazione per le applicazioni web</li> <li>- Tecniche di prototipazione del design dell'interazione per le applicazioni web</li> <li>- Strumenti di prototipazione del design dell'interazione per le applicazioni web</li> <li>- Fondamenti di programmazione, lato client, per applicazioni web</li> </ul>
<b>Argomenti</b>	Questo corso insegna agli studenti come progettare e sviluppare

<p><b>dell'insegnamento</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Parole chiave</b></p>	<p>Design centrato sull'essere umano, Principi e Pattern, Prototipazione, Metodi, Tecniche</p>
<p><b>Prerequisiti</b></p>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<p><b>Insegnamenti propedeutici</b></p>	
<p><b>Modalità di insegnamento</b></p>	<p>Il corso sarà tenuto attraverso una combinazione di lezioni formali e project-work.</p>
<p><b>Obbligo di frequenza</b></p>	<p>La partecipazione non è obbligatoria ma altamente raccomandata.</p> <p>Gli studenti non frequentanti devono contattare il docente all'inizio del corso per concordare le modalità dello studio indipendente.</p>
<p><b>Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi</b></p>	<p>Conoscenza e comprensione</p> <p>- D1.17 Conoscere i principali metodi per la progettazione di oggetti intelligenti interattivi per l'IoT.</p> <p>Applicare conoscenza e comprensione</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- D2.14 Essere in grado di sviluppare applicazioni mobile.</li> <li>- D2.16 Essere in grado di sviluppare applicazioni in ambito web.</li> <li>- D2.19 Essere in grado di applicare le proprie conoscenze in diversi contesti lavorativi.</li> <li>- D2.23 Essere in grado di coordinare piccoli gruppi di progetto e di interagire con i membri del gruppo.</li> <li>- D2.25 Essere in grado di applicare principi e modelli di progettazione interattiva per soluzioni IoT e oggetti intelligenti.</li> </ul> <p>Capacità di giudizio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D3.2 Essere in grado di lavorare autonomamente in base al proprio livello di conoscenza e comprensione.</li> </ul> <p>Capacità di comunicazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> <li>- D4.5 Essere in grado di lavorare in team per la realizzazione di sistemi informatici.</li> </ul> <p>Capacità di apprendimento</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D5.2 Avere acquisito capacità di apprendimento che consentano di svolgere attività progettuali in aziende, istituzioni pubbliche o in comunità di sviluppo distribuite.</li> </ul>
<p><b>Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)</b></p>	
<p><b>Modalità di esame</b></p>	<p>La valutazione è divisa in due parti, A1 e A2.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Per gli studenti che frequentano &gt;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.</p> <p>Per tutti gli altri studenti, A1 e A2 consistono in due test scritti a libro chiuso.</p>

---

	All'inizio del corso vengono fornite informazioni specifiche. Alla fine del corso viene consegnata una simulazione dell'esame.
<b>Criteria di valutazione</b>	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.
<b>Bibliografia obbligatoria</b>	Pubblicato sul canale Teams del corso.
<b>Bibliografia facoltativa</b>	Pubblicato sul canale Teams del corso.
<b>Altre informazioni</b>	
<b>Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)</b>	Istruzione di qualità