

SID. Scuola Italiana Design Dipartimento di Disegno Industriale

DPL02 - CORSO DI DIPLOMA DI PRIMO LIVELLO IN DESIGN E COMUNICAZIONE
(D.M. prot. n. 1215 del 31 agosto 2023)

Documento sintesi obiettivi Corso

Anno Accademico: 2024/2025

Corso (codice | nome): ISDC/04 - Progettazione Multimediale

Docente: Christopher Secolo

Assistente: Alessio Abdolahian

Descrizione del corso:

(Inserire qui una descrizione generale del corso, argomenti e obiettivi preposti)

Il corso di Progettazione Multimediale si pone l'obiettivo di fornire agli studenti competenze per ideare, progettare, disegnare e testare esperienze interattive tra utenti e prodotti digitali e/o fisici (come app, website, interfacce prodotto, prodotti multimediali)

Gli studenti impareranno a progettare diverse tipologie di prodotti e dispositivi, utilizzando i principi dello User Experience design (UX) e dello User Interface design (UI), tecniche di ricerca con gli utenti, i principali framework progettuali e software per la progettazione e prototipazione digitale.

Lista degli argomenti trattati:

(Inserire qui l'elenco degli argomenti trattati nel corso)

Il corso è diviso in 3 moduli.

Modulo 1: UI Design & Figma.

- Elementi base dell'User Interface Design, vocabolario e best practices;
- Standard e pattern d'utilizzo dei vari supporti digitali e modalità di interazione;
- Design Language System, style guide e UI kit;
- UX Writing: copy e microcopy;
- Accessibilità digitale;
- Elementi di Motion Design;
- Figma – interfaccia e funzionalità base;
- Figma- funzionalità di livello intermedio: gestione stili, componenti, librerie, autolayout, creazione di prototipi digitali statici e dinamici;

Modulo 2: Sviluppare un progetto multimediale.

- Il prodotto nel mondo digitale;
- Elementi base di User Experience Design
- La ricerca con gli utenti: ricerca quantitativa vs ricerca qualitativa;
- Ricerca e benchmark di prodotto;
- Tecniche per la generazione di idee e concept;
- Frameworks per rappresentare l'esperienza;
- Dal fisico al digitale: come passare dallo schizzo alla rappresentazione 2d/3d;
- Testare il prodotto tramite l'user testing.
- Presentare un progetto multimediale.

Modulo 3: Oltre il prodotto multimediale

- Design for manufacturing;
- Ecosistemi di prodotti;
- Design language;
- Servitizzazione del prodotto

Obiettivi formativi specifici del corso:

(Inserire qui gli obiettivi ed il presunto grado di preparazione degli studenti da raggiungere alla fine del corso)

Al termine del corso, lo studente possiede le competenze necessarie per analizzare e progettare prodotti e interfacce digitale (come app, siti web, interfacce software, etc.), attraverso tutte le principali fasi di sviluppo del progetto: ricerca, esplorazione, ideazione e definizione.

Lo studente padroneggia le basi e le funzionalità di livello intermedio del tool di progettazione Figma.

Modalità di erogazione della didattica:

(Lezioni frontali, esercitazioni pratiche, progetti, workshop, ...)

Ogni lezione del corso prevede una parte teorica di lezione frontale e attività pratiche. Le attività saranno sia guidate passo-passo dal docente, sia svolte in autonomia dagli studenti.

Ogni modulo del corso prevede lo sviluppo di un progetto:

Modulo 1 - Analizzare e riprogettare un'app esistente;

Modulo 2 - Progettare un prodotto multimediale;

Modulo 3 - Definire una famiglia di prodotti.

Gli studenti realizzeranno i progetti in gruppi. I gruppi di lavoro dovranno effettuare delle presentazioni intermedie di avanzamento progetto e la presentazione finale, durante l'ultima lezione di ogni modulo.

Durante il corso saranno svolte anche delle esercitazioni individuali.

Modalità d'esame/valutazione:

(metodo di valutazione del grado di preparazione degli studenti – esame scritto, valutazione prove pratiche, ...)

Per la definizione del voto finale saranno considerate:

- Valutazione delle presentazioni intermedie e delle presentazioni finali dei progetti di gruppo, di ogni modulo del corso;
- Valutazioni delle esercitazioni individuali;
- Capacità di presentazione ed esposizione;
- Partecipazione alle lezioni e attività in classe.

Bigliografia fondamentale e bibliografia consigliata:

(Inserire un elenco di pubblicazioni, riviste o fonti di informazione consigliate per il corso)

Botta Debora, **User Experience Design**, 2018
Brown Tim, **Change by design**, 2009
Di Michele Valentina, Fiacchi Andrea, **Emotion Driven Design**, 2020
Downe Lou, **Good Services**, 2020
Fadell Tony, **Build**, 2022
Golden Krishna, **The best interface is no interface**, 2015
Knapp Jake, **Sprint**, 2016
Krug Steve, **Don't Make Me Think**, 2000
Norman Donald, **La caffettiera del masochista**, 2013
Rosati Luca, **Sense-Making**, 2019

Data e Firma Docente:

25/09/2024

