

Syllabus

Course description

Course title	Digital Design: Interaction & Transmedia Design
Course code	97098
Scientific sector	INF/01
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4) Curriculum in Design
Semester	Summer semester 20/21
Year	2 nd
Credits	6
Modular	<i>no</i>

Teaching language	<i>English</i>
Total lecturing hours	<i>60</i>
Total hours of self-study and / or other individual educational activities	<i>about 90</i>
Attendance	not compulsory but strongly recommended
Prerequisites	No prerequisites are foreseen, though the course is directed to students with basic communication design knowledge. For this reason, it is recommended that the students have passed at least one Visual Design exam before attending the course. Basic Knowledge of the main design software (Adobe Creative Cloud or similar) and HTML/CSS are welcomed.
Course page	
Maximum number of students per class	<i>30</i>

Course description and specific educational objectives	<p>Description</p> <p>The course introduces the students to the basics of interaction, user experience, interface design principles and user research methods applied to communication and phygital ecosystems.</p> <p>Students will have acquired:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Basic research methods in the field of user experience; - Principles of digital and transmedia design - Design concepts in the field of Interaction (Ix), User Experience (Ux) and interface (UI) design; - Understanding and critical perspective about interactive artefacts - Phygital communication ecosystem design understanding
---	--

Lecturer	Prof. Letizia Bollini office C2.03
-----------------	---------------------------------------

	<p>e-mail letizia.bollini@unibz.it</p> <p>Webpage: https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini</p>
Scientific sector of the lecturer	ICAR/13
Teaching language	English
Office hours	Wednesday 2-4 pm. In order to avoid overlapping the exact time of the appointment will be arranged by email
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> • Digital design and communication • Interaction design • Human-centered design methods • User experience • User interface design • Information architecture • Multimodal/transmedia storytelling
Teaching format	<p>Lectures, reading, individual/team exercises, workshops.</p> <p>The exercises and the workshop outcomes will be part of the oral discussion.</p>

Expected learning outcomes	<p><i>Disciplinary skills</i></p> <p>Students will be able to apply knowledge related to the design of:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interaction design (IxD) - Information Architecture (IA) - User interface design (UID) - User research/experience design (UxD) - usability - digital ecosystem design <p><i>Knowledge and understanding</i></p> <p>The students will acquire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Understanding interaction and communication issues within a digital ecosystem • Design principles and practices in the field of interaction, user experience and interface design • The ability to analyse, conceive, prototype and test digital design artefacts. <p>Transversal skills/soft skills</p> <p><i>Autonomy of judgment</i></p> <p>The students must have developed:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a good autonomy of judgement in the critical evaluation of their work and in their ability to use correct interpretative methods in relation to the contexts in which they will apply their design practice and/or continue their studies, also
-----------------------------------	---

	<p>considering ethical and social aspects.</p> <p><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - professionally and critically present their own project in the field of digital design in the form of an installation, orally and in written document; - communicate and support at a professional level the reasons for their choices and motivate them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view; <p><i>Learning skills</i> Students will have:</p> <ul style="list-style-type: none"> - learned at a professional level a design methodology understood as the ability to identify, develop and assess solutions to complex design problems - learned to apply the knowledge acquired in the technical, scientific and theoretical field necessary to establish a professional activity and / or continue their studies with a master's degree;
<p>Examination method</p>	<p>During the final exam the students will discuss the exercises and the workshop outcomes carried out during the course. Detailed information about the single exercises, workshops and final presentation will be handed out during the course. Documents will be available and updated on the online platform. The exam consists of a presentation and critical discussion of the required documents, the course topics and activities. Documentation includes printed and digital materials to be submitted a week before the exam session via wetransfer.com.</p>
<p>Exam language</p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p>Criteria for assessing and awarding grades</p>	<p>The final assessment is based on the content of all the exercises, according to the following criteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ability to analyse and conceptualise the digital design problem assigned - Completeness, coherence and rigour in the development of the design solution - Complexity and originality of the design solution - Active and proactive in-class engagement and participation

	<ul style="list-style-type: none"> - Ability to support the arguments towards the design solution according to the cultural debate <p><i>Students not attending the course activities MUST AGREE upon the contents of the exam with the teacher at the beginning of the course.</i></p>
Foundational bibliography	<p>Lupton, E. (2017). <i>Design is Storytelling</i>. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum</p>
Recommended bibliography	<ul style="list-style-type: none"> - Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore - Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann <p>Further information will be provided during the course.</p>

Syllabus
Descrizione del corso

Titolo del corso	Digital Design: Interaction & Transmedia Design
Codice del corso	97098
Settore scientifico disciplinare del corso	INF/01
Corso di studio	Bachelor in Design and Art (L-4) Curriculum in Design
Semestre	Semestre estivo 2020/2021
Anno del corso	2°
Crediti formativi	6
Modulare	no

Lingua ufficiale del corso	Inglese
Numero totale di ore di lezione	60
Numero totale di ore di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti	Circa 90
Frequenza	Non obbligatoria, ma fortemente consigliata
Corsi propedeutici	Non sono previste propedeuticità. Il corso si rivolge tuttavia a studenti/esse con conoscenze progettuali di base nell'ambito della Comunicazione Visiva; si raccomanda quindi che gli iscritti/e abbiano superato almeno un esame di progetto e conoscenze base dei principali software grafici (Adobe Creative Cloud o simili), conoscenze di HTML/CSS sono utili, ma non necessarie.
N. massimo di partecipanti per ogni classe	30
Lingua ufficiale del corso	Italiano

Obiettivi formativi specifici del corso	<p>Descrizione</p> <p>Il corso vuole introdurre gli studenti/esse ai principi Il corso presenta e analizza i principi del design dell'interazione, dell'esperienza utente, del design delle interfacce e i suoi diversi linguaggi nell'ambito degli ecosistemi comunicativi phygital.</p> <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principi e metodi di ricerca base nell'ambito dell'esperienza utente - Comprensione dei principali aspetti della progettazione digitale e transmediale - COnccept design nell'ambito dell'esperienza utente (Ux) e del Design delle interfacce (UI) - Comprensione e lettura critica di artefatti interattivi digitali - Comprensione e capacità critica nell'ambito dei linguaggi e degli ecosistemi comunicativi phygital
--	---

Lecturer	Prof. Letizia Bollini Office C2.03, e-mail letizia.bollini@unibz.it , Webpage: https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini
Scientific sector of the lecturer	ICAR/13
Teaching language	Italiano
Office hours	Mercoledì dalle 14 alle 16, si prega di mandare una mail di promemoria
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare ecosistemi digitali complessi • Interazion design • Ricerca/esperienza utente • Design delle interfacce • Architettura dell'informazione • Multimodal/transmedia storytelling
Attività didattiche previste	Lezioni frontali, attività progettuali da svolgere sia individualmente, sia in gruppo, workshop. Le attività progettuali e i workshop sono parte integrante dell'esame e sono oggetto di discussione durante la prova orale.

Risultati di apprendimento attesi	<p><u>Capacità disciplinari</u></p> <p><i>Conoscenza e comprensione</i> Gli studenti/esse svilupperanno conoscenze nell'ambito del design con particolare attenzione per i seguenti ambiti e aspetti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Design dell'interazione (IxD) - Design delle Interfacce utente (UID) - Design dell'esperienza utente (UxD) - Usabilità - Progettazione degli ecosistemi digitali <p><i>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendere le dinamiche e le problematiche interattive e comunicative all'interno di un ecosistema digitale - Principi e prassi d nell'ambito dell'interaction, experience e interface design - Comprensione e analisi critica di artefatti comunicativi interattivi - Capacità di analizzare, ideare e sviluppare progetti di comunicazione digitale <p><u>Capacità trasversali /soft skills</u></p> <p><i>Autonomia di giudizio</i> capacità interpretativa e critica delle proposte progettuali, coerenza delle soluzioni</p>
--	---

	<p>progettuali</p> <p><i>Abilità comunicative</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - presentare in maniera professionale le soluzioni progettuali nell'ambito degli ecosistemi comunicativi digitali complessi in forma orale, visiva e testuale - Comunicare e argomentare in maniera critica le scelte progettuali motivandole dal punto di vista concettuale, formale, tecnico, scientifico e teorico <p><i>Capacità di apprendimento</i> attraverso l'applicazione degli strumenti progettuali esaminati durante le lezioni frontali in riferimento a questioni culturali e tecniche.</p> <p><i>Capacità di apprendimento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - apprendere una metodologia di progettazione intesa come capacità di identificare, sviluppare e valutare soluzioni a problemi di progettazione complessi - apprendere ad applicare le conoscenze in campo tecnico, scientifico e teorico necessarie per avviare un'attività professionale e/o proseguire gli studi con un master;
<p>Metodo d'esame</p>	<p>Durante l'esame finale gli studenti/esse discutono i risultati delle attività progettuali e dei workshop svolti durante il corso e le tematiche affrontate durante le lezioni.</p> <p>Informazioni specifiche sulle single esercitazioni, workshop e la presentazione finale saranno fornite durante il corso.</p> <p>La documentazione verrà resa disponibile sulla piattaforma online.</p> <p>L'esame consiste in una presentazione orale e discussione critica degli elaborati, gli argomenti trattati durante il corso e la bibliografia consigliata.</p> <p>La documentazione include gli stampati e la versione digitale dei materiali elaborati che vanno consegnati una settimana prima della data dell'appello in cui si vuole sostenere l'esame via wetransfer.com.</p>
<p>Lingua dell'esame</p>	<p>Corrisponde alla lingua d'insegnamento</p>
<p>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</p>	<p>L'esito dell'esame è basato sulla valutazione delle attività svolte secondo i seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di analizzare e concettualizzare i temi progettuali proposti - Completezza, coerenza, rigore e maturità delle soluzioni progettuali - Approfondimento e originalità degli elaborati - Partecipazione proattiva al corso

	<ul style="list-style-type: none"> - Capacità di argomentare in maniera critica le proprie scelte e soluzioni progettuali alla luce del dibattito culturale <p>Gli/le studenti/esse che non frequentano il corso DEVONO CONCORDARE contenuti/modalità alternative per sostenere l'esame con la docente all'inizio del corso.</p>
Bibliografia fondamentale	<p>Lupton, E. (2017). <i>Design is Storytelling</i>. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum</p>
Bibliografia consigliata	<ul style="list-style-type: none"> - Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore - Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann <p>Ulteriori materiali, contenuti e riferimenti verranno condivisi durante il corso.</p>