

## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Titolo del corso</b>	<b>Interaction and Communication Design</b>
<b>Codice del corso</b>	97130
<b>Settore scientifico disciplinare del corso</b>	INF/01
<b>Corso di studio</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semestre</b>	Semestre invernale 2020/2021
<b>Anno del corso</b>	2°
<b>Crediti formativi</b>	6
<b>Modulare</b>	<i>no</i>

<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano
<b>Numero totale di ore di lezione</b>	60
<b>Numero totale di ore di studio individuale o di altre attività didattiche individuali inerenti</b>	Circa 90
<b>Frequenza</b>	Non obbligatoria, ma fortemente consigliata
<b>Corsi propedeutici</b>	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).
<b>N. massimo di partecipanti per ogni classe</b>	30
<b>Lingua ufficiale del corso</b>	Italiano

<b>Obiettivi formativi specifici del corso</b>	<p>Descrizione</p> <p>Il corso vuole introdurre gli studenti/esse ai principi base dell'interazione, dell'esperienza utente e del design delle interfacce nell'ambito della comunicazione digitale.</p> <p>Il corso presenta e analizza i principi del design dell'interazione, dell'esperienza utente, del design delle interfacce e i suoi diversi linguaggi – come la composizione spaziale, la tipografia, il colore e le immagini – applicati agli ecosistemi comunicativi digitali complessi.</p> <p>Obiettivi formativi:</p>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisizione dei concetti base del design dell'interazione nell'ambito degli ecosistemi di comunicazione digitale</li> <li>- Comprensione dei principali aspetti dell'esperienza utente (Ux) e del Design delle interfacce (UI)</li> <li>- Conoscenza dei principali approcci al mondo del responsive web design e mobile app design</li> <li>- Comprensione e capacità critica nell'ambito dei linguaggi della comunicazione e degli artefatti digitali</li> <li>- Conoscenza e comprensione dei principali aspetti tecnici, tecnologici e strumentali della progettazione digitale</li> </ul>
--	--

<b>Lecturer</b>	Prof. Letizia Bollini e-mail <a href="mailto:letizia.bollini@unibz.it">letizia.bollini@unibz.it</a> , Webpage: <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	Italiano
<b>Office hours</b>	Mercoledì dalle 14 alle 16 via Teams. Al fine di evitare sovrapposizioni di prega di contattare la docente via e-mail per concordare l'appuntamento.
<b>List of topics covered</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare ecosistemi digitali complessi</li> <li>• Interazione, esperienza e interfacce utente</li> <li>• Approcci e metodi human-centered</li> <li>• Device, linguaggi, strumenti e piattaforme software</li> <li>• Lo <i>spazio</i> variabile dell'interazione</li> <li>• Il testo nella comunicazione digitale</li> <li>• Il colore come codice interattivo</li> <li>• Il linguaggio e ruolo delle immagini nel digitale</li> <li>• Visual and finger usability</li> </ul>
<b>Attività didattiche previste</b>	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.

<b>Risultati di apprendimento attesi</b>	<i>Capacità disciplinari</i>  <i>Conoscenza e comprensione</i>
--	--

	<p>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"> <li>- Design dell'interazione (IxD)</li> <li>- Design delle Interfacce utente (UID)</li> <li>- Design dell'esperienza utente (UxD)</li> <li>- Usabilità</li> <li>- Responsive/Adaptive web design</li> <li>- Mobile app design</li> </ul> <p><i>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere le dinamiche e le problematiche comunicative all'interno di un ecosistema digitale</li> <li>- Comprensione e analisi critica di artefatti comunicativi interattivi</li> <li>- Capacità di gestione dei linguaggi visivi e del design dell'interazione digitale</li> <li>- Sapere analizzare, ideare e sviluppare progetti di comunicazione digitale</li> </ul> <p><u><i>Capacità trasversali /soft skills</i></u></p> <p><i>Autonomia di giudizio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buona autonomia critica</li> <li>- 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 considering ethical and social aspects.</li> </ul> <p><i>Autonomia di giudizio</i> capacità interpretativa e critica delle proposte progettuali, coerenza delle soluzioni progettuali</p> <p><i>Abilità comunicative</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- presentare in maniera professionale le soluzioni progettuali nell'ambito degli ecosistemi comunicativi digitali complessi in forma orale, visiva e testuale</li> <li>- Comunicare e argomentare in maniera critica le scelte progettuali motivandole dal punto di vista concettuale, formale, tecnico, scientifico e teorico</li> </ul> <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"> <li>- apprendere una metodologia di progettazione intesa come capacità di identificare, sviluppare e</li> </ul>
--	--

	<p>valutare soluzioni a problemi di progettazione complessi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> </ul>
<b>Metodo d'esame</b>	<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 singole esercitazioni, workshop e la presentazione finale 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.</p> <p>Le modalità di consegna verranno comunicate all'inizio del corso.</p>
<b>Lingua dell'esame</b>	Corrisponde alla lingua d'insegnamento
<b>Criteri di misurazione e criteri di attribuzione del voto</b>	<p>L'esito dell'esame è basato sulla valutazione delle attività svolte secondo i seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di analizzare e concettualizzare i temi progettuali proposti</li> <li>- Completezza, coerenza delle soluzioni progettuali</li> <li>- Approfondimento e originalità degli elaborati</li> <li>- Partecipazione proattiva al corso</li> <li>- Capacità di argomentare in maniera critica le proprie scelte e soluzioni progettuali</li> </ul> <p>Gli studenti che non frequentano il corso DEVONO CONCORDARE contenuti/modalità alternative per sostenere l'esame con la docente.</p>
<b>Bibliografia fondamentale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore</li> </ul>
<b>Bibliografia consigliata</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clarke, A, (2019). <i>Art Direction for the Web</i>. Smashing Magazine</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Schlatter, T. &amp; Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann</li></ul> |
|--|--|

Ulteriori materiali, contenuti e riferimenti verranno condivisi durante il corso.

## Syllabus

### Descrizione del corso

<b>Course title</b>	<b>Interaction and Communication Design</b>
<b>Course code</b>	97130
<b>Scientific sector</b>	INF/01
<b>Degree</b>	Bachelor in Design and Art (L-4)
<b>Semester</b>	Semestre invernale 2020/2021
<b>Year</b>	2°
<b>Credits</b>	6
<b>Modular</b>	<i>no</i>

<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Total lecturing hours</b>	60
<b>Total hours of self-study and / or other individual educational activities</b>	About 90
<b>Attendance</b>	<i>Not compulsory, but strongly recommended</i>
<b>Prerequisites</b>	No prerequisites are foreseen, though the course is directed to students with basic 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) are welcomed.
<b>Course page</b>	
<b>Maximum number of students per class</b>	30

<b>Course description and specific educational objectives</b>	<p>Description</p> <p>The course introduces students to the basic principles of interaction, user experience and interface design in the digital communication filed.</p> <p>The course presents and analyses the principles of interaction design, user experience, interface design and its different languages – such as spatial composition, typography, colour and images – applied to complex digital communication ecosystems.</p> <p>Educational objectives:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisition of basic concepts of interaction design within digital communication ecosystems</li> <li>- Understanding the main aspects of user experience (Ux) and Interface Design (UI)</li> <li>- Knowledge of the main approaches to the world of responsive web design and mobile app design</li> </ul>
---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Understanding and critical capacity in the field of communication languages and digital artifacts</li> <li>- Knowledge and understanding of the main technologies and tools in the field of digital design</li> </ul>
--	--

<b>Lecturer</b>	Prof. Letizia Bollini e-mail <a href="mailto:letizia.bollini@unibz.it">letizia.bollini@unibz.it</a> , Webpage: <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini">https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini</a>
<b>Scientific sector of the lecturer</b>	ICAR/13
<b>Teaching language</b>	Italian
<b>Office hours</b>	Wednesday 2-4 pm via Teams. In order to avoid overlappings the exact time of the appointment will be arranged by email
<b>List of topics covered</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Designing complex digital ecosystems</li> <li>• Interaction, experience and user interfaces design</li> <li>• Human-centered approaches and methods</li> <li>• Devices, languages, tools and software platforms</li> <li>• The variable space of interaction</li> <li>• Text in digital communication</li> <li>• Colour as an interactive code</li> <li>• The language and role of images in digital</li> <li>• Visual and finger usability</li> </ul>
<b>Teaching format</b>	Lectures, reading, individual/team exercises, workshops. The exercises and the workshop outcomes will be part of the oral discussion.

<b>Expected learning outcomes</b>	<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"> <li>- Interaction design (IxD)</li> <li>- (Graphic) User interfaces Design (UID)</li> <li>- user experience design (UxD)</li> <li>- usability</li> <li>- responsive web design</li> <li>- mobile app design</li> </ul> <p><i>Knowledge and understanding</i></p> <p>The students will acquire:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Understanding the dynamics and communication issues within a digital ecosystem</li> <li>• Understanding and critical analysis of interactive communication artifacts</li> <li>• The ability to analyse, conceive and design digital communication projects</li> </ul>
-----------------------------------	--

	<p>Transversal skills /soft skills</p> <p><i>Autonomy of judgment</i> The students must have developed a good autonomy of judgement in the critical evaluation of their work.</p> <p><i>Communication skills</i> Students will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- professionally and critically present their own project in the field of digital design in the form of orally, visually and in written document;</li> <li>- communicate and support at a critical level the reasons for their choices and motivate them from a formal, technical, scientific and theoretical point of view;</li> </ul> <p><i>Learning skills</i> Students will have:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- learned at a professional level to understand, identify, develop, and assess solutions to complex design problems</li> <li>- 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;</li> </ul>
<p><b>Examination method</b></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.</p>
<p><b>Exam language</b></p>	<p>Italian</p>
<p><b>Criteria for assessing and awarding grades</b></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"> <li>- Ability to analyse and conceptualise the digital design problem assigned</li> <li>- Completeness, coherence and rigour in the development of design solution</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Active and proactive in-class engagement and participation</li> <li>- Ability to support the arguments towards the design solution</li> </ul> <p>Students not attending the course activities <b>MUST AGREE</b> upon the contents of the exam with the teacher.</p>
<b>Foundational bibliography</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore</li> </ul>
<b>Recommended bibliography</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clarke, A, (2019). <i>Art Direction for the Web</i>. Smashing Magazine</li> <li>- Schlatter, T. &amp; Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann</li> </ul> <p>Further information will be provided during the course.</p>