

[Syllabus in lingua italiana](#)

Syllabus Course description

Course title	Digital Design: Interaction & Transmedia Design
Course code	97143
Scientific sector	ICAR/13
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Summer semester 2022/23
Year	2 nd
Credits	6
Modular	No
Total lecturing hours	60
Total hours of self-study and/ or other individual educational activities	about 90
Attendance	Not compulsory but strongly recommended
Prerequisites	<p>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.</p> <p>Basic Knowledge of the main design software (Adobe Creative Cloud, Affinity or similar), prototyping application (Adobe XD, FIGMA or similar) and HTML/CSS are welcomed.</p> <p>For those interested in developing knowledge in the field of digital design, it is suggested to take this class after Interaction and Communication Design.</p>
Maximum number of students per class	30
Course description	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" in the major in Design.</i></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>(The design of digital communication mainly applied to online communication artifacts, and specifically responsive/web/adaptive/mobile app is covered in <i>Interaction and Communication Design</i> course)</p>

Specific educational objectives	Knowledge and understanding <ul style="list-style-type: none"> - have acquired one's own work methodology in the field of Interaction & Transmedia Design. This methodology includes the ability to oversee all phases of implementation, from the generation of ideas to the realisation of the finished project. Through the integrated teaching of different subjects, graduates will be able to simultaneously address all these aspects and consider them as synonymous with the development of a project that is successful on a formal and technical level. 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	Letizia Bollini office C2.03a, 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	Italian
Office hours	Wednesday 4-6 pm. To avoid overlapping appointments will be arranged by email
List of topics covered	<ul style="list-style-type: none"> - Digital design and communication - Human-centered research/design methods - User experience design - User interface design and interaction - Information architecture in phygital ecosystems - Multimodal/transmedia storytelling
Teaching format	Lectures, reading, individual/team exercises, workshops. The exercises and the workshop outcomes will be part of the oral discussion.
Expected learning outcomes	Disciplinary competence <i>Knowledge and understanding</i> <ul style="list-style-type: none"> - have acquired the basic knowledge necessary to

realise a project in the field of Interaction & Transmedia Design;

- have acquired the basic knowledge necessary for further Master's studies in all components of project culture as well as in technical subjects, with a particular attention to the field of Interaction & Transmedia Design.

The students will acquire:

- Understanding interaction and communication issues within a phygital 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.

Applying knowledge and understanding

- use the basic knowledge acquired in the technical fields to realise a mature project;
- make use of the skills acquired during the course of study in the event of continuing studies in a Master's degree programme and to develop them further.
- Students will be able to apply knowledge related to the design of:
 - Interaction design (IxD)
 - Information Architecture (IA)
 - User interface design (UID)
 - User research/experience design (UxD)
 - Phygital ecosystem design

Transversal competence and soft skills

Making judgements

- Be able to make independent judgements for the purpose of developing their own design skills and in relation to all those decisions (technical, scientific and theoretical) that are necessary to bring a project of Interaction & Transmedia Design to completion.

Communication skills

Students will be able to:

- present an independently realised project in the field of Interaction & Transmedia Design in the form of an installation, orally as well as in writing in a professional manner.
- communicate and support at a critical level the reasons for their choices and motivate them from

	<p>a formal, technical, scientific and theoretical point of view;</p> <p><i>Learning skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - have learned a work methodology at a professional level - in the sense of being able to identify, develop and realise solutions to complex problems by applying the acquired knowledge in the different fields, with a particular attention to the field of Interaction & Communication Design - in order to start a professional activity and/or continue their studies with a master's degree programme; - have developed a creative attitude and learned how to enhance it and develop it according to their own inclinations; - have acquired basic knowledge in the field of Interaction & Communication Design as well as a study methodology suitable for continuing studies with a Master's degree programme.
<p>Assessment</p>	<p><i>By the exam's date, each student must upload on the Microsite of the faculty detailed documentation of the work done during the course.</i></p> <p>http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</p> <p><i>Documentation is an integral part of the exam. The documentation must include visual documentation and an abstract of the project.</i></p> <p>During the final exam the students will discuss the exercises, the workshop outcomes carried out during the course and a team project. Detailed information about the single exercises, workshops and final project presentation will be handed out during the course. Documents will be available and updated on an online platform. The exam consists of a presentation and critical discussion of the required documents, the course topics, activities, and bibliography and of the team project. Documentation includes printed and digital materials to be submitted a week before the exam session via wetransfer.com.</p>
<p>Assessment language</p>	<p>The same as the teaching language</p>
<p>Evaluation criteria and criteria for awarding marks</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

	<p>development of the design solution</p> <ul style="list-style-type: none"> - Complexity and originality of the design solution - Active and proactive in-class engagement and participation - Ability to support critically 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 professor by the end of March</i></p>
<p>Required readings</p>	<p>Lupton, E. (2017). <i>Design is Storytelling</i>. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum</p>
<p>Supplementary readings</p>	<p>Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann</p> <p>Further information will be provided during the course.</p>

Syllabus
Descrizione del corso

Titolo del corso	Progettazione digitale: Interaction & Transmedia Design
Codice del corso	97143
Settore scientifico disciplinare del corso	ICAR/13
Corso di studio	Bachelor in Design e Arti (L-4)
Semestre	Semestre estivo 2022/23
Anno del corso	2°
Crediti formativi	6
Modulare	no

Lingua ufficiale del corso	Italiano
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 consigliata
Corsi propedeutici	<p>Non sono previste propedeuticità. Il corso si rivolge tuttavia a student3 con conoscenze di base di design della comunicazione. Per questo motivo, si raccomanda che l3 student3 abbiano superato almeno un Progetto di Visual Design prima di frequentare il corso.</p> <p>Sono utili conoscenze di base dei principali software di design (Adobe Creative Cloud, Affinity o simili), prototipazione (Adobe XD, FIGMA o simili) e di HTML/CSS.</p> <p>Si suggerisce di seguire questo corso dopo <i>Interaction and Communication Design</i>.</p>
N. massimo di partecipanti per ogni classe	30

Descrizione del corso	<p><i>Il corso si inserisce nell'area di apprendimento dei corsi "caratterizzante" del curriculum in Design.</i></p> <p>Il corso introduce l3 student3 ai concetti di interaction (Ix), user experience (Ux), interface (UI) design e ai metodi di ricercar con/per le persone applicati alla comunicazione transmediale e agli ecosistemi digitali complessi.</p> <p>(La parte di digital design prevalentemente applicata agli artefatti comunicativi <i>onlife</i> e nello specifico ai siti</p>
------------------------------	---

	responsive/web/adaptive o alle applicazioni mobile è trattata nel corso di <i>Interaction and Communication Design</i> considerato propedeutico).
Obiettivi formativi specifici del corso	<p>Conoscenza e comprensione</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'Acquisizione di una propria metodologia progettuale nell'ambito dell'Interaction and transmedia design. Tale metodologia implica la capacità di gestire tutte le fasi del progetto che vanno dall'ideazione alla realizzazione di un prototipo interattivo da testare o implementare. Grazie all'insegnamento transdisciplinare e integrato, <i>B</i> laureati in Design saranno in grado di affrontare contemporaneamente tutti questi aspetti e di considerarli tutti egualmente significativi per lo sviluppo di un progetto riuscito sul piano formale e tecnico. - L'acquisizione dei concetti metodologici e progettuali alla base del design dell'interazione transmediale. - Principi di Interaction and transmedia design, user experience e interface design - Comprensione e capacità critica rispetto agli artefatti interattivi - Comprensione degli aspetti esperienziali e di comunicazione all'interno del progetto di ambienti interattivi phygital.
Docente	<p>Letizia Bollini Ufficio C.203a e-mail letizia.bollini@unibz.it, sito web https://www.unibz.it/en/faculties/design-art/academic-staff/person/44032-letizia-bollini</p>
Settore scientifico disciplinare del docente	ICAR/13
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Orario di ricevimento	<p>Mercoledì dalle 14 alle 16. Per meglio organizzare le attività, mandare una mail per concordare un appuntamento</p>
Lista degli argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> - Digital design e comunicazione transmediale in ecosistemi phygital complessi - Metodi di ricerca e di progettazione Life-centered - Progettazione dell'esperienza delle persone - Progettazione dell'interazione e delle interfacce - Architettura dell'informazione negli ambienti phygital - Storytelling multimodale e transmediale
Attività didattiche previste	Il corso è organizzato in lezioni frontali, workshop, seminari con ospiti, esercizi individuali e di gruppo.

	<p>Le attività pratiche (esercizi, workshop) e il progetto d'esame sono parte integrante della discussione orale e della valutazione finale del corso.</p>
<p>Risultati di apprendimento attesi</p>	<p>Capacità disciplinari</p> <p><i>Conoscenza e comprensione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisire le conoscenze di base necessarie alla realizzazione di un progetto nell'ambito dell'Interaction & Transmedia Design; - acquisire le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutte le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere teorico, metodologico e tecnico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale, con particolare attenzione all'ambito dell'Interaction & Transmedia Design. <p><i>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Finalizzare la realizzazione di un progetto compiuto grazie alle conoscenze di base acquisite in campo teorico, metodologico e tecnico; - mettere a frutto e sviluppare quanto appreso nel corso di studi nell'eventuale proseguimento della propria formazione con la laurea magistrale. - L3 student3 saranno in grado di utilizzare le conoscenze e competenze acquisite nell'ambito dell'Architettura dell'Informazione (IA) del design dell'Ix, Ux, UI design con particolare attenzione agli aspetti transmediali, multimodali e inclusivi <p>Capacità trasversali /soft skills</p> <p><i>Autonomia di giudizio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare una buona autonomia di giudizio finalizzata allo sviluppo della propria capacità progettuale e all'insieme di decisioni necessarie per portare un progetto nell'ambito dell'Interaction & Transmedia Design a compimento. <p><i>Abilità comunicative</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nell'ambito dell'Interaction & Transmedia Design oralmente o per iscritto. - Comunicare e spiegare criticamente le scelte progettuali, motivandole da un punto di vista formale, tecnico, metodologico, e teorico <p><i>Capacità di apprendimento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendere ad un livello professionale una

	<p>metodologia progettuale intesa come capacità di individuare, sviluppare e realizzare soluzioni a problemi progettuali di carattere complesso, applicando le conoscenze acquisite nei diversi ambiti, con particolare attenzione all'ambito dell'Interaction & Transmedia Design, necessarie per poter avviare un'attività professionale e/o proseguire il proprio corso di studi con la laurea magistrale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - sviluppare un'attitudine creativa e apprendere le modalità per incrementarla e valorizzarla secondo le proprie inclinazioni; - acquisire una conoscenza di base di discipline di carattere teorico e tecnico nell'ambito dell'Interaction & Transmedia Design unita ad una metodologia di studio adeguata a proseguire il proprio percorso di studi con la laurea magistrale.
<p>Metodo d'esame</p>	<p><i>Entro la data dell'esame ogni studente dovrà caricare sul sito web della facoltà una documentazione dettagliata del lavoro svolto durante il corso.</i></p> <p>http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</p> <p><i>La documentazione è parte integrante dell'esame. La documentazione comprende obbligatoriamente una documentazione visiva e un abstract del progetto.</i></p> <p>Durante l'esame lo studente discute criticamente i risultati delle attività svolte durante il semestre: esercizi individuali e di gruppo, risultati dei workshop.</p> <p>Informazioni dettagliate rispetto ai singoli esercizi, workshop e al progetto finale saranno fornite durante il corso. La documentazione sarà resa disponibile e aggiornata su piattaforma digitale.</p> <p>L'esame orale consiste in una presentazione e discussione critica della documentazione finale, degli argomenti trattati, bibliografia obbligatoria e attività svolte durante il corso.</p> <p>La documentazione include materiali stampati e in formato digitale che andranno inviati tramite Wetransfer.com una settimana prima della data dell'appello in cui si intende sostenere l'esame.</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>La valutazione finale è basata sugli esercizi, i workshop e il progetto finale secondo i seguenti criteri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di analizzare e concettualizzare il tema progettuale assegnato in funzione dei potenziali target group - Originalità, maturità e qualità del concept e della

	<p>sua successiva maturazione e sviluppo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Completezza, coerenza, e rigore nello sviluppo della soluzione progettuale - Partecipazione pro/attiva durante le lezioni e le altre attività del corso - Capacità di argomentare e discutere criticamente le scelte progettuali <p>NB Le studente che per qualche motivo non potesse frequentare il corso attivamente DEVE CONCORDARE i contenuti alternativi per poter sostenere l'esame entro MARZO 2023.</p>
<p>Bibliografia fondamentale</p>	<p>Lupton, E. (2017). <i>Design is Storytelling</i>. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum</p> <p>Per chi non avesse già frequentato il corso di Interaction and Communication design: Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann</p>
<p>Bibliografia consigliata</p>	<p>Ulteriori informazioni, approfondimenti e materiali saranno condivisi durante il corso.</p>