

1-> Syllabus in lingua italiana

Syllabus
Course description

Course title	Interaction and Communication Design
Course code	97130
Scientific sector	INF/01
Degree	Bachelor in Design and Art (L-4)
Semester	Winter semester 2022/23
Year	2 nd , 3 rd
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 design knowledge. For this reason, it is recommended that the students have passed at least one Visual design project before attending the course. Basic Knowledge of the main design software (Adobe creative cloud, Affinity or similar) are welcomed.</p> <p>For those interested in developing knowledge in the field of digital design, it is suggested to take this class before <i>Digital Design: Interaction and Transmedia Design</i></p>
Maximum number of students per class	30

Course description	<p><i>The course belongs to the class "caratterizzante" in both major Design and Art.</i></p> <p>The course introduces students to the basic principles of interaction, user experience, accessibility and interface design in the digital communication field mainly applied to online communication artifacts, and specifically responsive/web/adaptive/mobile app design. (The design of applications in the field of multimodal/phygital/space-based interaction design is covered in the Digital Design: Interaction and Transmedia Design course)</p> <p>The course presents and analyses the principles of interaction, user experience and interface design according to an accessibility and inclusive perspective together with the basics of digital communication artifacts – such as</p>
---------------------------	---

	<p>spatial composition, typography, colour and images – applied to complex digital ecosystems.</p>
<p>Specific educational objectives</p>	<p>Knowledge and understanding</p> <ul style="list-style-type: none"> - have acquired one’s own work methodology in the field of Interaction and Communication 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. - Acquisition of basic concepts of information architecture (IA) and interaction design (IXD) within digital communication ecosystems - Understanding the main aspects of user experience (Ux), Accessibility (Ax) and Interface Design (UI) according to a Life-centered approach - Knowledge of the main design issues in the field of responsive/adaptive/web and mobile app design - Understanding and critical capacity in the field of communication languages and digital interactive artifacts - Knowledge and understanding of the main technologies and tools in the field of digital design. <p>NB For the acquisition and use of specific software such as Adobe XD, Figma, Sketch, etc., autonomous student initiative is required.</p>
<p>Lecturer</p>	<p>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</p>
<p>Scientific sector of the lecturer</p>	<p>INF/01</p>
<p>Teaching language</p>	<p>Italian</p>
<p>Office hours</p>	<p>Wednesday 2-4 pm. In order to avoid overlapping the appointment will be arranged by email</p>
<p>List of topics covered</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Designing complex digital communication ecosystems • Information architecture, Interaction, User Experience, Accessibility, and Interfaces Design • Devices, tools, HTML/CSS and software: overview • The variable space of interaction • Content and typography in digital communication • Colour as an interactive communication code

	<ul style="list-style-type: none"> • The language and role of images in digital communication • Visual and finger usability
Teaching format	Lectures, readings, individual/team exercises, workshops. The exercises, workshop outcomes as well as the project will be part of the oral discussion and final evaluation.

Expected learning outcomes	<p>Disciplinary competence</p> <p><i>Knowledge and understanding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - have acquired the basic knowledge necessary to realise a project in the field of Interaction and Communication 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 and Communication Design. - Students will be able to apply knowledge related to the design of: <ul style="list-style-type: none"> - Interaction design (IxD) and Information Architecture (AI) - Graphic/User interfaces Design (G/UI) - user experience design (UxD) and usability - responsive/adaptive/web and mobile app design - accessibility and inclusive design <p><i>Applying knowledge and understanding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Transversal competence and soft skills</p> <p><i>Making judgements</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Be able to make independent judgements for the purpose of developing their own design skills and in relation to all those decisions that are necessary to bring a project of Interaction and Communication Design to completion. <p><i>Communication skills</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - present an independently realised project in the field of Interaction and Communication 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 a formal,
-----------------------------------	--

	<p>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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 and 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 and 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><i>http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin</i></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 and the workshop outcomes carried out during the course individually and in group.</p> <p>Detailed information about the single exercises, workshops, the final project will be handed out during the course. Documents will be available and updated on the online platform.</p> <p>The exam consists of a presentation and critical discussion of the required documents, the course topics and activities, and the mandatory bibliography. Documentation includes printed and digital materials to be submitted a week before the exam session via Wettransfer.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, workshops, and the final project, according to the following criteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ability to analyse and conceptualise the digital design problem assigned according to the potential target groups

	<ul style="list-style-type: none"> - Originality, maturity and quality of the design concept and overall development of the project - Completeness, coherence, and rigor in the development of design solution - Active and proactive in-class engagement and participation - Ability to support the arguments towards the design solution <p>NB Students not attending the course activities MUST AGREE upon alternative contents of the exam with the professor by October.</p>
<p>Required readings</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann
<p>Supplementary readings</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clarke, A, (2019). <i>Art Direction for the Web</i>. Smashing Magazine - Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore <p>Further information resources and materials will be provided during the course.</p>

Syllabus

Descrizione del corso

Titolo del corso	Interaction and Communication Design
Codice del corso	97130
Settore scientifico disciplinare del corso	INF/01
Corso di studio	Bachelor in Design e Arti (L-4)
Semestre	Semestre invernale 2022/23
Anno del corso	2°, 3°
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 fortemente 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 la studenta 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).</p> <p>Per chi volesse approfondire le proprie conoscenze nel campo del Digital Design si suggerisce di seguire questo corso prima di <i>Digital Design. Interaction and Transmedia 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" di ambedue i curricula Design e Arte.</i></p> <p><i>Descrizione del corso:</i> Il corso introduce la studenta ai principi di base del design dell'interazione, dell'esperienza, dell'accessibilità e del design delle interfacce nell'ambito della comunicazione digitale principalmente applicati agli artefatti online e, specificamente, al responsive/adaptive/web e mobile app design. (Gli aspetti progettuali nell'ambito del multimodal/phygital/space-based interaction design sono</p>
------------------------------	--

	<p>trattati nel corso <i>Digital Design: Interaction and Transmedia Design</i> course)</p> <p>Il corso presenta e analizza i principi del dell'interaction/experience/interface design secondo un approccio orientato all'accessibilità e all'inclusione con particolare attenzione agli aspetti di basic desing – come la composizione spaziale, la tipografia, l'uso del colore e delle immagini – declinati rispetto agli artefatti digitali e agli ecosistemi comunicativi complessi.</p>
<p>Obiettivi formativi specifici del corso</p>	<p>Conoscenza e comprensione</p> <p>Acquisizione di una propria metodologia progettuale nell'ambito dell'Interaction and Communication Design. Tale metodologia implica la capacità di gestire tutte le fasi che costituiscono la progettazione, dall'ideazione alla realizzazione del progetto finito. Attraverso l'insegnamento integrato di diverse discipline, 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. Tra gli obiettivi formativi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'acquisizione dei concetti base di architettura dell'informazione (IA) e del design dell'interazione (IXD) all'interno degli ecosistemi comunicativi digitali - La comprensione dei principali aspetti dell'esperienza delle persone (Ux), dell'accessibilità (Ax) e del design delle interfacce (UID) secondo un approccio Life-centered - La conoscenza dei principali concetti e applicazioni nell'ambito del responsive/adaptive/web e mobile app design - La comprensione e la capacità critica nel campo del linguaggio della comunicazione e degli artefatti digitali - La conoscenza e la comprensione delle principali tecnologie e strumenti nell'ambito del digital design. <p>NB L'apprendimento e l'uso di software specifici come Adobe XD, Figma, Sketch, etc., è demandata all'iniziativa autonoma dello studente.</p>
<p>Docente</p>	<p>Letizia Bollini, ufficio C2.03, 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*la docente	INF/01
Lingua ufficiale del corso	Italiano
Orario di ricevimento	Mercoledì dalle 14 alle 16. Per meglio organizzare le attività, mandare una mail per concordare un appuntamento.
Lista degli argomenti trattati	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare ecosistemi comunicativi digitali complessi • Architettura dell'informazione, design dell'interazione, esperienza utente, accessibilità e design delle interfacce • Dispositivi, strumenti, software, HTML/CSS: una panoramica • Lo spazio variabile dell'interazione • Contenuto e tipografia nella comunicazione digitale • Il colore come un codice comunicativo interattivo • Il linguaggio e il ruolo delle immagini nella comunicazione digitale • Visual e finger usability
Attività didattiche previste	<p>Il corso è organizzato in lezioni frontali, workshop, seminari di ospiti e letture, esercizi individuali e di gruppo.</p> <p>Le attività pratiche (esercizi, workshop) e il progetto d'esame sono parte della discussione orale e della valutazione finale.</p>
Risultati di apprendimento attesi	<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 and Communication Design; - acquisire le conoscenze di base relative sia alla cultura di progetto in tutte le sue componenti, ma anche alle discipline di carattere tecnico per proseguire il proprio corso di studi con una laurea magistrale, con particolare attenzione all'ambito dell'Interaction and Communication Design. - Lo studente saranno in grado di utilizzare le conoscenze e competenze acquisite negli ambiti: <ul style="list-style-type: none"> - Architettura dell'informazione (AI) e design dell'interazione - Design delle interfacce (grafiche) (G/UI) - design dell'esperienza utente (UxD) e usabilità - responsive/adaptive/web e mobile app design - accessibilità e design inclusivo. <p><i>Capacità di applicare conoscenza e comprensione</i></p>

- Finalizzare la realizzazione di un progetto compiuto grazie alle conoscenze di base acquisite in campo tecnico;
- mettere a frutto e sviluppare quanto appreso nel corso di studi nell'eventuale proseguimento della propria formazione con la laurea magistrale.

Capacità trasversali /soft skills

Autonomia di giudizio

- 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 and Communication Design a compimento.

Abilità comunicative

- Presentare ad un livello professionale un proprio progetto realizzato nell'ambito dell'Interaction and Communication Design oralmente o per iscritto.
- Comunicare e spiegare criticamente le scelte progettuali, motivandole da un punto di vista formale, tecnico, scientifico e teorico.

Capacità di apprendimento

- Apprendere ad un livello professionale una 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 and Communication Design, necessarie per poter avviare un'attività professionale e/o proseguire il proprio corso di studi con la laurea magistrale;
- 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 and Communication Design unita ad una metodologia di studio adeguata a proseguire il proprio percorso di studi con la laurea magistrale.

Metodo d'esame

Entro la data dell'esame ogni studente dovrà caricare sul sito web della facoltà una documentazione dettagliata del lavoro svolto durante il corso.

<http://portfolio.dsgn.unibz.it/wp-admin>

La documentazione è parte integrante dell'esame. La documentazione comprende obbligatoriamente una documentazione visiva e un abstract del progetto.

	<p>Durante l'esame lo studente discuteranno 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 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 Wettransfer.com una settimana prima della data dell'appello in cui si vuole 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 del suo successivo sviluppo - 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 Lo studente che per qualche motivo non potessero frequentare il corso attivamente DEVONO CONCORDARE i contenuti alternativi per poter sostenere l'esame entro ottobre.</p>
<p>Bibliografia fondamentale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Schlatter, T. & Levinson, D. (2013). <i>Visual Usability. Principles and practices for designing digital applications</i>. Morgan and Kaufmann
<p>Bibliografia consigliata</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clarke, A, (2019). <i>Art Direction for the Web</i>. Smashing Magazine - Bollini, L. (2016). <i>Large, small, medium. Progettare la comunicazione nell'ecosistema digitale</i>. Rimini: Maggioli Editore

Ulteriori informazioni, approfondimenti e materiali saranno condivisi durante il corso.