

NOME DEL CORSO	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
TIPOLOGIA	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2022/2023
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Paolo Dusi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Obiettivo del corso è quello di mostrare un metodo con cui affrontare qualsiasi progetto digitale. Partendo da un approccio di design centrato sull'utente e su una visione sistemica il programma delle lezioni si struttura sul modello a doppio diamante tipico del Design Thinking, diviso in 5 step: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO	In presenza
PREREQUISITI	Composizione grafica
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> · Design Thinking · Architettura di prodotti digitali semplici · Definizione delle fasi di progettazione (analisi, ideazione, definizione requisiti, design della struttura, prototipazione e test) · Creazione dei flussi di navigazione di un prodotto digitale · Definizione degli elementi di interazione di un prodotto digitale · Progettazione grafica Mobile e Desktop · Applicazione delle nozioni attraverso la creazione di un progetto pratico · Metodi di analisi e di indagine · User testing
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> · La Caffettiera del Masochista, Donald A. Norman · Laws of UX, Jon Yablonski · Interaction Design, Jennifer Preece
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME	teorico pratico, con la presentazione di un progetto
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	MULTIMEDIA DESIGN
TITLE	Mandatory
CYCLE	Second (Master)
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2022/2023
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	6
NAME OF LECTURER(S)	Paolo Dusi
LEARNING OUTCOMES	The aim of the course is to show a method with which to tackle any digital project. Starting from a user-centered design approach and a systemic vision, the lesson program is structured on the double diamond model typical of Design Thinking, divided into 5 steps: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Graphic design
COURSE CONTENT	<ul style="list-style-type: none"> · Design Thinking · Simple digital product architecture · Definition of the design phases (analysis, conception, definition of requirements, structure design, prototyping and testing) · Creation of navigation flows of a digital product · Definition of the elements of interaction of a digital product · Mobile and Desktop graphic design · Application of the notions through the creation of a practical project · Methods of analysis and investigation · User testing
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	<ul style="list-style-type: none"> · La Caffettiera del Masochista, Donald A. Norman · Laws of UX, Jon Yablonski · Interaction Design, Jennifer Preece
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Theoretical and practical
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

