

NOME DEL CORSO	FENOMENOLOGIA DEI MEDIA: PROTOTYPE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2022/2023
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	4
NOME E COGNOME DEL PROFESSORE	Federica Galli
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Trasmettere una metodologia di progettazione di un prototipo: un prodotto digitale usabile, che permette di testare e migliorare l'esperienza utente
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	-
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione corso • Cos'è un prototipo • Personas • Progettazione: App delle scuse • Introduzione al Design system • Librerie/simboli sketch • Plugin sketch • Differenza fra app ibrida, web, nativa • Guideline iOS/android • Android vs IOS • Mobbin • Guideline • App prototipazione + esercizi da 2h • Marvel app • Prototipazione • Principle (da valutare) • Sketch + mirror + zeplin • Overflow
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	Bibliografia: Usabilità. Individuare e risolvere i problemi Don't make me think Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams Prototyping for designers The elements of user experience Creative direction in a digital world
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<ul style="list-style-type: none"> - Domande sulla parte di teoria vista durante il corso - Elaborazione di 3 progetti: - Prototipo in bassa fedeltà



	- Prototipo in alta fedeltà dell'app delle scuse - Prototipo in alta fedeltà generico
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	MEDIA PHENOMENOLOGY: PROTOTYPE
TYPE	Mandatory
CYCLE	Second (Master)
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2022/2023
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semestral
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	4
NAME OF LECTURER(S)	Federica Galli
LEARNING OUTCOMES	Conveying a methodology for designing a prototype: a usable digital product that allows for testing and improving user experience.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face to face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	-
COURSE CONTENT	<ul style="list-style-type: none"> - What is a prototype - Personas - Design: apology app - Introduction to the Design system - Sketch libraries/symbols - Sketch plugins - Difference between hybrid, web, native app - iOS/android guidelines - Android vs IOS - Mobbin - Guideline - App prototyping + 2h exercises - Marvel app - Prototip - Principle (to be evaluated) - Sketch + mirror + zeplin - Overflow
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	Bibliography: Usabilità. Individuare e risolvere i problemi Don't make me think Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams Prototyping for designers The elements of user experience Creative direction in a digital world
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Questions about the theory part seen during the course Development of 3 projects: Low-fidelity prototype



	High-fidelity prototype of the apology app High-fidelity generic prototype
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

