

NOME DEL CORSO	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Teorico/Pratico
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	6
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Paolo Dusi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Obiiettivo 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 (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Composizione grafica
PROGRAMMA DEL CORSO	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Design Thinking applicato alla progettazione</li> <li>· Definizione delle fasi di progettazione (analisi, ideazione, definizione requisiti, design della struttura, prototipazione e test)</li> <li>· Metodi di analisi e di indagine</li> <li>· User personas, empathy map e customer journey</li> <li>· Brainstorming e definizione dell'idea</li> <li>· Creazione dei flussi di navigazione di un prodotto digitale</li> <li>· Definizione degli elementi di interazione di un prodotto digitale</li> <li>· Modelli mentali e euristiche</li> <li>· Principi di design grafico</li> <li>· Tecniche di prototipazione</li> <li>· Progettazione grafica Mobile e Desktop</li> <li>· Applicazione delle nozioni attraverso la creazione di un progetto pratico</li> <li>· Metodi di user testing</li> </ul>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> <li>· La Caffettiera del Masochista, Donald A. Norman</li> <li>· Laws of UX, Jon Yablonski</li> <li>· Interaction Design, Jennifer Preece</li> </ul>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborate specifici per il superamento dell'esame)	Teorico pratico, con la presentazione di un progetto
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	<b>MULTIMEDIA DESIGN</b>
TYPE	Theoretical/ Practical
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
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, with a final project
COURSE CONTENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Design Thinking applied to design</li> <li>· Definition of the design phases (analysis, concept, requirements definition, structure design, prototyping and testing)</li> <li>· Methods of analysis and investigation</li> <li>· User personas, empathy maps and customer journeys</li> <li>· Brainstorming and idea definition</li> <li>· Navigation flows of a digital product</li> <li>· Definition of the interaction elements of a digital product</li> <li>· Mental models and heuristics</li> <li>· Graphic design principles</li> <li>· Prototyping techniques</li> <li>· Mobile and Desktop graphic design</li> <li>· Application of notions through the creation of a practical project</li> <li>· User testing methods</li> </ul>
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	<ul style="list-style-type: none"> <li>· The Psychology of Everyday Things, Donald A. Norman</li> <li>· Laws of UX, Jon Yablonski</li> <li>· Interaction Design, Jennifer Preece</li> </ul>
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Theoretical and practical
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

