

NOME DEL CORSO	FENOMENOLOGIA DEI MEDIA
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	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	4
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/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 <ul style="list-style-type: none"> • Mobbin • Guideline • App prototipazione + esercizi da 2h <ul style="list-style-type: none"> • Marvel app • Protopie • 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
TYPE	Mandatory
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
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 <ul style="list-style-type: none"> - Mobbin - Guideline - App prototyping + 2h exercises <ul style="list-style-type: none"> - Marvel app - Protopie - Principle (to be evaluated) - Sketch + mirror + zeplin - Overflow
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	<p>Bibliography:</p> <p>Usabilità. Individuare e risolvere i problemi</p> <p>Don't make me think</p> <p>Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams</p> <p>Prototyping for designers</p> <p>The elements of user experience</p> <p>Creative direction in a digital world</p>
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	<p>Questions about the theory part seen during the course.</p> <p>Development of 3 projects:</p> <p>Low-fidelity prototype</p> <p>High-fidelity prototype of the apology app</p> <p>High-fidelity generic prototype</p>
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian



