

NOME DEL CORSO	<b>PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE</b>
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)	Annuale
CREDITI	4
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Luca Botturi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Sviluppare interfacce e componenti da applicare ai progetti. Al termine del corso l'allievo sarà in grado di progettare interfacce grafiche digitali complesse oltre a elementi di navigazione e interazione.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	È necessario conoscere le basi della progettazione e del graphic design, oltre ad una buona conoscenza di base dell'universo internet e digitale.
PROGRAMMA DEL CORSO	<p><b>Trend</b> Analisi dei trend e degli stili grafici contemporanei.</p> <p><b>Progettazione</b> Definizione delle logiche di progettazione grafica e di interazione attraverso wireframe e flussi.</p> <p><b>UI</b> Definizione di uno stile grafico unico, riconoscibile e idoneo al mercato di riferimento.</p> <p><b>Prodotti</b> Acquisizione delle metodologie di progettazione dei diversi strumenti digitali presenti sul mercato.</p> <p><i>Pratica</i> Applicazione pratica delle nozioni apprese durante l'anno attraverso esercizi progressivi.</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	/



MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	L'esame è la conclusione del corso e prevede la presentazione degli elaborati progettati durante l'anno.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	<b>DIGITAL DESIGN</b>
TYPE	Mandatory
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	4
NAME OF LECTURER(S)	Prof. Luca Botturi
LEARNING OUTCOMES	Design of interfaces and components to be applied to projects. At the end of the course the student will be able to design complex digital graphic interfaces as well as navigation and interaction elements.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	It is necessary to know the basics of planning and graphic design, as well as a good basic knowledge of the internet and digital universe.



<p>COURSE CONTENT</p>	<p><i>Trend</i> <i>Analysis of trends and contemporary graphic styles.</i></p> <p><i>Design</i> <i>Definition of the logic of graphic design and interaction through wireframes and flows.</i></p> <p><i>UI</i> <i>Definition of a unique graphic style, recognizable and suitable for the reference market.</i></p> <p><i>Products</i> <i>Acquisition of the design methodologies of the various digital tools on the market.</i></p> <p><i>Practice</i> <i>Practical application of the concepts learned during the year through progressive exercises.</i></p>
<p>RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS</p>	<p>/</p>
<p>ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA</p>	<p>The exam is the conclusion of the course and involves the presentation of the papers designed during the year.</p>
<p>LANGUAGE OF INSTRUCTION</p>	<p>Italian</p>

