

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	2025/2026
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	PRESENTAZIONE CORSO • Cos'è un prototipo • Personas • Progettazione: ui&ux app design • Introduzione al Design system • Componenti e variabili&varianti figma • Plugin e widget figma • Differenza fra app ibrida, web, nativa • Guideline iOS/android • Android vs IOS • Mobbin • Guideline Figma (componets, variables and variants) App prototipazione • Protopie • Miro • Whimsical • Overflow Accessibility
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)	Domande sulla parte di teoria vista durante il corso Elaborazione di 2 progetti + 1 extra: Prototipo in bassa fedeltà (wireframe) Prototipo in alta fedeltà con tema scelto a lezione Design system (extra)
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	MEDIA PHENOMENOLOGY
TYPE	Mandatory
CYCLE	Master
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2025/2026
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	COURSE PRESENTATION • What is a prototype • Personas • Design: ui&ux app design • Introduction to the design system • Figma components and variables&variants • Plugins and figma widgets • Difference between hybrid, web, native app • iOS/Android guidelines • Android vs IOS • Mobbin • Guidelines Figma (components, variables and variants) App prototyping • Prototype • Miro • Whimsical • Overflow Accessibility
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 on the theory part seen during the course Processing of 2 projects + 1 extra: Low fidelity prototype (wireframe) High fidelity prototype with theme chosen in class Design system (extra)
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

