

MEDIA & EXPERIENCE DESIGN

Raffaella MASSACESI

Introduzione 22-02-2021

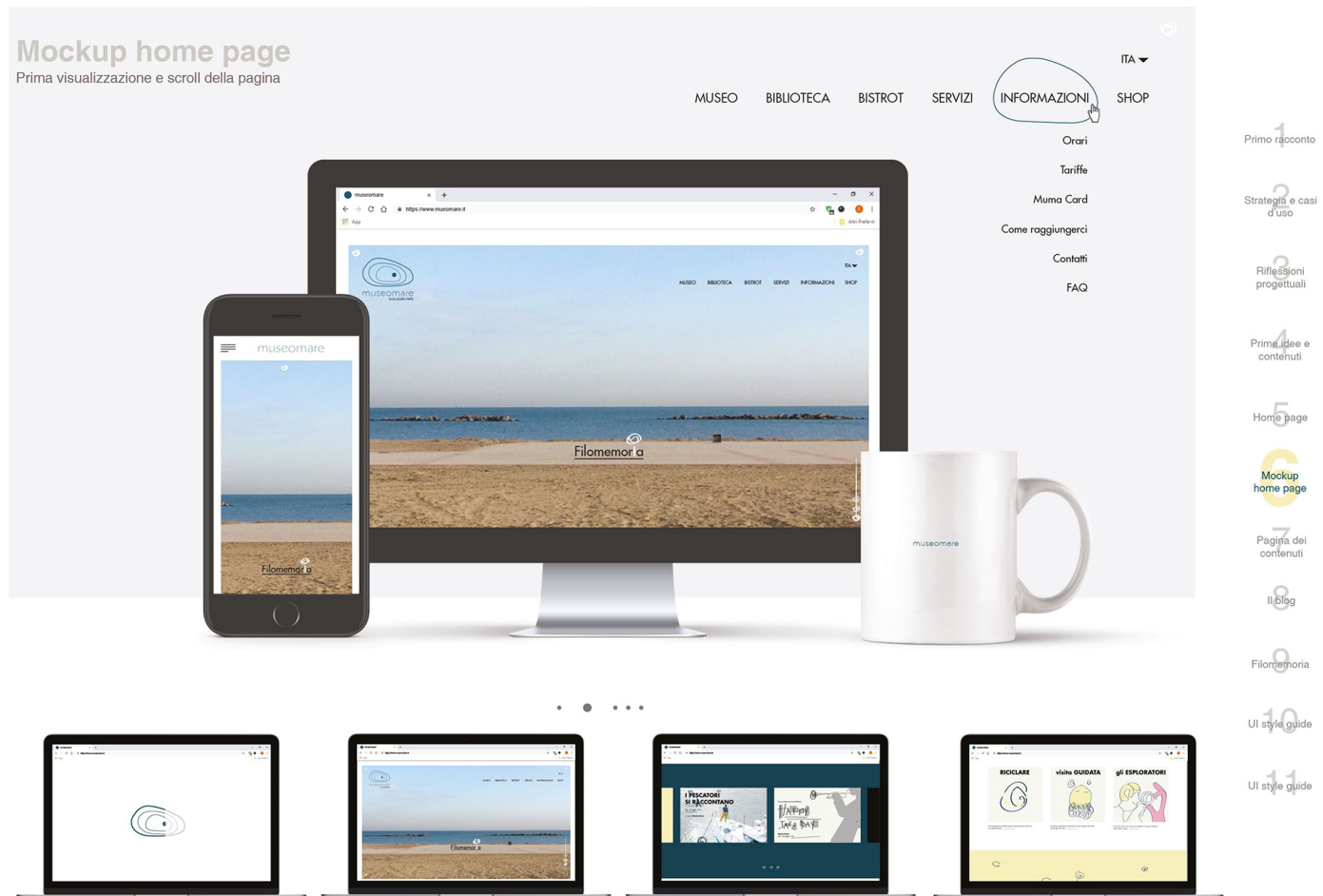
CFU: 6

Settore: **ICAR/13**

Tipo Attività: **B**

- **Caratterizzante**

Anno corso: **3**



Chiara Tuttolani-tesi di laurea triennale in Design della Comunicazione

Il corso di Media e Experience Design è strutturato in due moduli integrati

- conoscenza teorica della disciplina del Design dell'esperienza utente
- applicazione pratica nella progettazione del visual design per il web

1) A-Conoscenza teorica

- Le basi dello UX Design
- Design Thinking
- Lean
- Human Centered Design (design antropocentrico)
- Definizione e ambito di applicazione di UX, UI
- differenza tra usabilità e esperienza utente
- definizione di usabilità di un sito web. UX Design e multidisciplinarietà
- Cenni di User experience interface della realtà virtuale
- I principi fondamentali dell'interazione
- Principi della percezione (cenni)
- Elementi della UX Strategy
- Definizione di interfaccia
- Casi d'uso
- Leggi dell'interaction design

1) B-Conoscenza teorica

- Le professioni del web.

Introduzione a una selezione di profili professionali per il web:

Web Project Manager, User Experience Designer, Frontend Web Developer, Web Content Specialist, Information Architect, Web Accessibility Expert

1) C-Conoscenza teorica

Elementi di visual design e front-end development:

- wireframing (sketching, digital wireframing),
- prototipazione,
- tool per la prototipazione,
- struttura di un sito web (struttura-contenuto-gerarchia dell'informazione-funzionalità comportamento-key constraints),
- header, content, footer (contenuti),
- dimensioni,
- design patterns,
- User Interface Style Guide,

- Mappe visuali (gerarchia, livelli di profondità, grandezza del sito, forma),
- Mappe isometriche visuali (cenni),
- diagrammi di flusso Flow Chart, mappa XML ,
- tool per la generazione di mappe visuali,
- Tipografia, font, famiglie di font,
- colori,
- unità di misura HEX, px, em/rem
- formati per il web,
- Processing (cenni),
- progettazione in pixel perfect,
- tipologie di layout per il web,
- realizzazione di unfold e mockup, area ATF,
- animazioni e microinterazioni,
- gerarchie,
- costruzione del brief,
- moodboard

2) A-Esperienza pratica, sviluppo del progetto (questo elenco è provvisorio ed indicativo, le consegne definitive vi verranno date volta per volta) :

strategia di User Experience per la promozione di un ente tramite il sito web: visual design e costruzione della User Interface Style Guide.

Esercitazione

Analisi degli Enti Universitari in Italia, scelta di un sito web. Relazione sui contenuti e sulle strategie di comunicazione (web, social)

Osservazione dei siti web di Enti Universitari internazionali, scelta. Relazione sulle strategie di comunicazione (web, social)

Esercitazione

definizione o restyling del logo e costruzione delle linee guida dell'identità visiva di base per un Ente Universitario locale (Unich, Polo Pindaro o Dipartimento di Architettura)

Esercitazione

analisi di un sito web (da una lista data), unfold della home e di una pagina tipo di contenuti, sketch wireframing, mappa visuale.

Esercitazione

Strategia di User eXperience

Esercitazione

concept di progetto nuovo sito web per un ente universitario, moodboard digitale con claim e parole chiave, strategia di user experience, casi d'uso, strategie di valore. Scelta della tipologia di layout e dei contenuti multimediali esperibili dal sito web.

Esercitazione

definizione del progetto, elenco numerato dei contenuti del sito, struttura del sito e definizione del layout, sketch wireframe, gabbia, metodo di navigazione. mappa visuale del sito web proposto con gerarchie dei contenuti e relativa struttura.

Esercitazione

definizione del progetto, definizione del brief, digital wireframing e mockup (unfold) della home page, della pagina di contenuti tipo e della pagina di contenuto strategico, mockup della home ATF , dettagliata UI Style Guide del sito web (layout / grid, tipografia, colore, modalità di trattamento dei media, branding, modalità di navigazione, icone, UI patterns...)

Testi di riferimento

Debora Bottà

**User eXperience Design, Progettare esperienze di
valore per utenti e aziende
2018, Hoepli**

un libro sullo user experience design-obiettivo illustrare l'importanza della progettazione centrata sulle persone, sezione operativa e pratica di progettazione delle esperienze utente.

Dan Saffer

Design dell'interazione. Creare applicazioni intelligenti e dispositivi ingegnosi con l'interaction design

2007, Pearson Education

Testo introduttivo e completo sul design dell'interazione, una disciplina relativamente nuova nel vasto mondo del design. Il testo fornisce una panoramica dell'ampio spettro di tematiche che entrano in gioco nel design dell'interazione, senza concentrarsi su un particolare sistema, ma prendendo in considerazione Web, applicazioni software, dispositivi e servizi. Ricco di suggerimenti, di esempi tratti dal mondo reale e di interessanti interviste ai guru del settore, il testo costituisce il primo libro sull'argomento scritto non da un informatico ma da un autore di riferimento nel mondo del design.

Risorse on line

-UXPin Guide- uxpin.com

-medium.com

-processing.org

-aiap.it

-ui-patterns.com

-<https://www.w3schools.com/>

-letture consigliate

Jacopo Pasquini, Simone Giomi, Maria Cristina Caratozzolo

UX Designer: Progettare l'esperienza digitale tra marketing, brand experience e design

Franco Angeli

(il ruolo e il lavoro dello UX designer durante l'era della digitalizzazione esperienziale.)

John Maeda, Le leggi della semplicità

Mondadori, 2006,

(Dieci leggi semplici nel design e nella tecnologia.

Semplicità significa sottrarre l'ovvio e aggiungere il significativo)

Gyorgy Kepes

Il linguaggio della visione

Edizioni Dedalo, 1990

(Il linguaggio della visione, la comunicazione ottica, è uno dei mezzi potenzialmente più validi sia per riconciliare l'uomo con la sua conoscenza che per riplasmarlo in un essere integrato. Il linguaggio delle immagini è in grado di diffondere il sapere più efficacemente di quasi ogni altro mezzo di comunicazione. Permette all'uomo di esprimere e riferire le sue esperienze in una forma oggettiva. La comunicazione visuale è universale e internazionale...)

Susan M. Weinschenk

100 cose

Pearson

100 cose che ogni designer deve conoscere sulle persone

Modalità:

Lavoro individuale

Output finale:

UI Style Guide

Prototipazione visuale

Conoscenza dei testi di base

Ambito di studio:

grafica di pubblica utilità – ESPERIENZA utente – SOCIAL DESIGN

Costruzione delle linee guida per l'applicazione dell'identità visiva di un ente

Costruzione di una UI Style Guide – Linee Guida per il web

Concentrarci sull'utente e sulla sua esperienza d'uso del prodotto che progettiamo analizzando e riconfigurando le necessità del committente e i suoi obiettivi

Output:

prodotti multimediali per la promozione della ricerca e delle attività (es: simulazione schermate web, simulazione, funzionamento app, storyboard video/sigla)

-sito internet

-video (promozionale, motion graphic, ecc) > tecnica libera (timelaps, stopmotion, girati, ecc)

-interaction design / ambienti immersivi

Temi: il documento strategico del Dipartimento

Obiettivi formativi

Il corso si svolge nel secondo semestre e utilizzerà software per l'editing di immagini raster e vettoriali e per la prototipazione visuale.

Ha l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze di base per:

l'analisi dei casi d'uso e delle strategie innovative per la comunicazione d'impresa coerente con il sistema-prodotto e con le necessità dell'utente;

conoscere il linguaggio del visual design applicato al web e alla multimedialità;

operare come responsabili del visual design e dell'interazione fra utente e sito web, dalla definizione e raccolta delle caratteristiche dell'impresa alla produzione dei documenti finali di design (user experience designer),

elaborare concept e prototipi visuali per la promozione d'impresa sul web e progettarne le linee guida relative.

Obiettivi:

Acquisizione delle principali metodologie di lavoro per la prototipazione visuale offline di un prodotto multimediale

Acquisizione delle conoscenze di base per trasformare foto, testo, immagini adattandole al media da utilizzare

Acquisizione delle conoscenze di base della progettazione finalizzata all'esperienza utente