

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Tecnologie e applicazioni digitali (produzioni digitali)	Naticchioni Silvia	6

### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

Partendo dalla comprensione degli elementi comunicativi, tenendo conto di target, competitor, stakeholder e delle prerogative della comunicazione e dei canali digitali, ci si dedicherà a progettare e realizzare un'applicazione mobile. Crearne i contenuti e la veste grafica più appropriata.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

#### Conoscenza e capacità di comprensione

- conoscere e definire il problema da risolvere
- conoscere e definire il target di riferimento (target audience, target personas)
- trovare la soluzione al problema per cui si sta progettando
- differenza tra UI e UX design
- definizione interfaccia utente appropriato

#### Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- capacità di controllare il flusso di lavoro
- gestione dell'applicazione XD
- creare un moodboard
- creare un wireframe
- definire colori, font, immagini e icone più appropriate per il proprio progetto
- definire e organizzare l'interfaccia utente
- creazione prototipo

#### Autonomia di giudizio

- capacità di formulare valutazioni autonome
- capacità di raccogliere e rielaborare dati e ispirazioni

#### Abilità comunicative

Capacità di esporre il progetto, i plus che lo rendono efficace e i passaggi effettuati per svilupparlo

#### Capacità d'apprendimento

Capacità di acquisire nozioni, raccogliere input e saper discernere, in modo critico, le informazioni utili da quelle ridondanti per il proprio progetto, nonché, in maniera autonoma, sfruttare gli strumenti forniti per sviluppare la soluzione al problema

### **APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE**

In un mondo sempre più rapido nella domanda, un mondo basato per lo più sull'immagine, il corso si prefigge di rendere gli studenti autonomi nel definire, disegnare e progettare un'applicazione per computer o smartphone. Un'applicazione che risponda a problemi reali e che sia accessibile e inclusiva nel suo utilizzo.

Tramite l'acquisizione di competenze nuove e trasversali lo studente sarà in grado di

- utilizzare software per la creazione di applicazioni mobili (Adobe XD),
- individuare, analizzare e rielaborare in maniera autonoma il proprio target di riferimento per il quale sviluppare un'applicazione risolutiva,
- padroneggiare la teoria grafica che sottintende la scelta di colori, font, icone, pulsanti e tutto ciò che concorre alla riuscita del progetto perché sia risolutivo e utilizzabile.

Grazie alle conoscenze acquisite lo studente sarà in grado di inserirsi in ambito lavorativo relativo alla comunicazione, grafica e il design delle interfacce.

## PREREQUISITI RICHIESTI

Nessun prerequisito richiesto o vincolante, gradita conoscenza di base di grafica: Photoshop e Illustrator

## CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 8	1. Introduzione al corso - criteri di composizione grafica - editoria multimediale
	DIC. - GEN. ORE - 4	2. Gabbie - griglie - composizione - gerarchia visiva
	GEN. - FEB. ORE - 10	3. Target - buyer personas - definizione problema
	FEB. - MAR. ORE - 10	4. font - palette colori - pittogrammi - immagini d'agenzia
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 10	5. Differenza UI e UX design - Flusso di lavoro - uso Adobe DX
	APR. - MAG. ORE - 8	6. definizione problema - definizione soluzione
	MAG. - GIU. ORE - 6	7. Creazione interfaccia
	GIU. - LUG. ORE - 4	8. Verifica di usabilità, link, settaggi
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

## ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Cos'è l'editoria multimediale - criteri di composizione grafica - griglie e gabbie - numeri magici: 1,414 e 1,618 - segmento aureo  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Applicazione composizione grafica e regole auree in InDesign
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Gabbia nell'UI design - dimensioni interfaccia - introduzione a Adobe DX - definizione del flusso di lavoro  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Esercitazione pratica con gabbie e griglie in Adobe XD
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Definizione di "human centered design", definizione del target, delle buyer personas e degli stakeholders  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Definizione del problema che si vuole risolvere
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Componenti dell'interfaccia utente: tipografia, icone, colori, layout  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Definizione proprio board
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Differenze UI/UX design - workflow - Adobe XD  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Uso XD: tavolo di lavoro, gestione risorse

6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Come trovare il problema da risolvere - empathy map - mappa del percorso del cliente/utente  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Definizione del proprio problema Creazione di una struttura di base
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Definizione esperienza utente - creazione interfaccia  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione interfaccia utilizzando strumenti e processi fin qui appresi
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Integrazione del kit dell'interfaccia - verifica link  PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione prototipo

### METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali basate sul continuo dialogo ed esercitazione pratica di quanto proposto con la teoria

### BIBLIOGRAFIA

Nessuna bibliografia di riferimento, le informazioni necessarie saranno date nel corso delle lezioni

### CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	14		10	
ESERCITAZIONE	12	30	8	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	6	15	10	30
TOTALE (*)	32	45	28	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(\*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

L'applicazione tema d'esame finale dovrà risolvere un problema reale, dovrà essere inclusiva e utilizzabile. Gli approfondimenti saranno differenziati e relativi ognuno all'ambito di interesse del progetto personale.

Durante il corso saranno proposte esercitazioni a dimostrazione della comprensione degli argomenti principali: target, brief, composizione grafica, interfacce.

### MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Presentazione della propria applicazione e del materiale prodotto durante il corso sotto forma di board (in .pdf o .jpg)