

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)