

Principali informazioni sull'insegnamento	A.A. 2020-2021
Titolo insegnamento	Progettazione dell'Interazione con l'utente
Corso di studio	Informatica e Tecnologie per la Produzione del Software
Crediti formativi	6
Denominazione inglese	Interaction Design
Obbligo di frequenza	
Lingua di erogazione	Italiano

Docente responsabile	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Berardina De Carolis	berardina.decarolis@uniba.it
Luogo ed Orario di Ricevimento	Modalità Telematica/5 piano Dipartimento di Informatica	Su Appuntamento

Dettaglio credi formativi	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	Formazione Scientifica	INF/01 - Informatica	6

Modalità di erogazione	
Periodo di erogazione	Primo Semestre
Anno di corso	Terzo Anno
Modalità di erogazione	Lezioni frontali/telematiche Esercitazioni/Telematiche

Organizzazione della didattica	
Ore totali	150
Ore di corso	62
Ore di studio individuale	88

Calendario	
Inizio attività didattiche	05 ottobre 2020
Fine attività didattiche	15 gennaio 2021

Syllabus	
Prerequisiti	Non sono richiesti prerequisiti particolari
<p>Risultati di apprendimento previsti (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino) (si raccomanda che siano coerenti con i risultati di apprendimento del CdS, riportati nei quadri A4a, A4b e A4c della SUA, compreso i risultati di apprendimento trasversali)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> Lo studente dovrà acquisire le competenze relative ai principi fondamentali dell'interazione uomo-macchina, dei metodi per progettare interfacce usabili, nonché della loro valutazione ● <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> Lo studente dovrà acquisire delle competenze necessarie per lo sviluppo e la realizzazione di progetti di interfacce usabili applicati a contesti inerenti il corso di studi ● <i>Autonomia di giudizio</i> Lo studente deve dimostrare di aver acquisito una notevole autonomia di giudizio e di gestione delle problematiche relative alla progettazione di interfacce usabili ● <i>Abilità comunicative</i> Lo studente sarà in grado di illustrare in modo appropriato le metodologie inerenti questa disciplina ● <i>Capacità di apprendere</i> Lo studente dovrà mostrare di aver sviluppato capacità di apprendere e di orientarsi agilmente nelle problematiche che si presentano durante la progettazione delle interfacce usabili
Contenuti di insegnamento	<p>Progettazione di sistemi software interattivi che, oltre ad essere funzionali, siano usabili. Acquisizione di principi, modelli, metodologie e tecniche per lo sviluppo di sistemi software interattivi usabili centrati sull'utente. Applicazione di quanto appreso a casi reali attraverso lo sviluppo di un caso di studio relativo alla progettazione di un prototipo di sistema interattivo.</p> <p>In particolare:</p> <p style="padding-left: 40px;">Interfacce utente: Definizioni - Storia della loro evoluzione - Paradigmi di Interazione - Usabilità - Principi generali per la progettazione - Fattori umani nel progetto di software interattivo - Principi e linee guida per la comunicazione tra utente e calcolatore - Progetto di metafore e modelli concettuali - Modello di interazione di Norman - Stili di interazione - Principi e linee guida per vari stili di interazione</p> <p style="padding-left: 40px;">Progettazione centrata sull'utente: Raccolta e definizione dei requisiti utente - Generazione di prototipi - Metodi di valutazione dell'usabilità di</p>

	<p>sistemi interattivi: metodi di ispezione, test con utenti, thinking aloud - SUS e QUIS</p> <p>Progettare la grafica: Design dell'interazione e comunicazione visiva – Le leggi della Gestalt – Vicinanza – Somiglianza – Chiusura – Allineamento – Colore – Percorsi visivi</p> <p>Progettare il testo: L'usabilità del testo – La tipografia digitale – Legibility – Readability – I manuali di stile – Il testo nel Web – L'uso creativo del testo</p> <p>Cenni su UX (User Experience)</p> <p>Laboratorio: Analisi dei requisiti, generazione di prototipi, valutazioni di usabilità, POP, JustinMind</p>
--	---

Programma	
Testi di riferimento	I. R. Polillo, Facile da usare – Una moderna introduzione alla ingegneria dell'usabilità, Edizioni Apogeo, giugno 2010.
Note ai testi di riferimento	I libri di testo sono integrati con le slide e le dispense del docente
Metodi didattici	Lezioni frontali ed esercitazioni pratiche sull'utilizzo delle metodologie descritte durante il corso
Metodi di valutazione (indicare almeno la tipologia scritto, orale, altro)	Prova scritta e discussione del caso di studio assegnato
Criteri di valutazione (per ogni risultato di apprendimento atteso su indicato, descrivere cosa ci si aspetta lo studente conosca o sia in grado di fare e a quale livello al fine di dimostrare che un risultato di apprendimento è stato raggiunto e a quale livello)	In considerazione della natura teorico-pratica del corso, la verifica dell'apprendimento terra' in considerazione si agli aspetti teorici, attraverso la prova scritta, che pratici, attraverso la presentazione e discussione del caso di studio. Verranno valutate le capacità di problem solving e di utilizzo delle metodologie e strumenti descritti durante il corso per la progettazione di interfacce utente.
Altro	