

<b>Principali informazioni sull'insegnamento</b>	<b>A.A. 2020-2021</b>
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

<b>Docente responsabile</b>	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

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

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

<b>Organizzazione della didattica</b>	
Ore totali	150
Ore di corso	62
Ore di studio individuale	88

<b>Calendario</b>	
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"> <li>● <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</li> <li>● <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</li> <li>● <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</li> <li>● <i>Abilità comunicative</i> Lo studente sarà in grado di illustrare in modo appropriato le metodologie inerenti questa disciplina</li> <li>● <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</li> </ul>
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>
--	---

<b>Programma</b>	
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	