

Insegnamento Interaction Design and Programming

SSD SPS/08, INF/01

CFU 9

Eventuale articolazione in moduli 3 ECTS Interaction Design (SPS/08),
6 ECTS Programming Web & Mobile (INF/01)

Anno di corso I anno

Semestre II semestre

Docente/i Eliseo Sciarretta

e-mail e.sciarretta@unilink.it

Ricevimento Al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** Principi fondamentali dell'Interaction Design; Basi di linguaggi di programmazione; Strumenti e tecniche per la realizzazione di siti web.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** Applicazione delle basi di programmazione e dei principi di interazione in un project work per la realizzazione di un servizio web.
3. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** Padronanza della terminologia tecnica legata ai linguaggi di programmazione.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

L'insegnamento integrato in Interaction Design & Programming ha un'importanza strategica all'interno del corso di laurea, ed è diviso in due moduli.

Il modulo Interaction Design pone le basi teoriche della disciplina, necessarie a comprenderla a fondo.

I principali argomenti che verranno trattati nel modulo sono:

- Introduzione all'Interaction design
- Progettare l'interazione
- Valori, Principi e pattern di interazione
- Piattaforme e posture
- La progettazione per utenti intermedi
- Progettazione orchestrata e orientata allo stato di flow
- Tecniche per la riduzione del carico di lavoro degli utenti
- Metafore di interazione

Il modulo Programming Web & Mobile, invece, è più laboratoriale e applica gli insegnamenti del modulo "Interaction Design" ai contesti del world wide web e alla telefonia mobile.

Verranno presi in esame i principali linguaggi per la creazione di contenuti e servizi in ambito web e mobile: HTML5, CSS3.

Inoltre, sarà posta anche attenzione sulle tecniche per garantire l'accessibilità e di conseguenza la fruizione inclusiva dei servizi digitali.

Il modulo Programming Web & Mobile prevede continue esercitazioni in classe, pertanto è necessario che ogni studente abbia a disposizione un computer con connessione ad Internet.

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna

METODI DIDATTICI

Le attività didattiche saranno condotte attraverso lezioni frontali (soprattutto per il modulo di Interaction Design) e attività laboratoriali (per il modulo di Programming).

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame sarà costituito da un colloquio orale volto a valutare la conoscenza acquisita dagli studenti per quanto riguarda il modulo Interaction Design.

Il modulo Programming Web & Mobile invece prevede la valutazione di un project work da concordare con la cattedra (e.sciarretta@unilink.it).

Il progetto deve contenere almeno una pagina web realizzata tramite html/css, su un argomento a scelta.

Per gli studenti frequentanti potranno essere valutati l'impegno e i risultati delle esercitazioni in aula.

CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del percorso formativo dell'insegnamento si valuterà la capacità della/o studente di:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di applicare le conoscenze acquisite all'interno di un project work per la realizzazione di servizi web.
3. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti delle risposte, anche la capacità di valutare con appropriatezza i termini tecnici relativi ai linguaggi di programmazione e di esporre efficacemente gli argomenti studiati.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi, a cui si aggiunge possibilità di lode.

Al voto finale, in modo proporzionale rispetto alla divisione in moduli, concorreranno il project work del modulo Programming per il 66% e l'interrogazione su Interaction Design per la restante parte.

Per il project work, saranno valutate la completezza e la qualità del lavoro.

Per l'interrogazione, saranno valutate le conoscenze dimostrate dallo studente, con una media rispetto ai criteri di valutazione dell'apprendimento.

Il voto finale rispecchia la preparazione dello studente come di seguito indicato:

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente.
18-20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici.
21-23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice.
24-25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26-27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta.
28-29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta.
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Per la preparazione dell'esame, oltre ai contenuti forniti durante le lezioni, sono necessari i seguenti **testi obbligatori**:

1. About Face: The Essentials of Interaction Design – Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. Wiley (capitoli 1 e da 7 a 14)
2. HTML & CSS: Design and Build Websites – Jon Duckett. Wiley

CONSIGLI DEL DOCENTE

Nessuno