

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN DESIGN**

*Piano di studi in Interaction and Experience Design*

Coorte 2025-27

*Direttore*

Massimo Brignoni

# **Declaratorie insegnamenti**

## **Interaction Design Lab**

ssd ICAR/13

### *Interaction design*

Lo studente attraverso la pratica, la sperimentazione e la prototipazione acquisirà le competenze per progettare interfacce, oggetti e spazi interattivi.

I temi e le metodologie per la definizione dei modelli concettuali utili alla definizione e allo sviluppo degli artefatti interattivi sono affrontati in maniera teorica e pratica consentendo allo studente a formulare modelli logici e funzionali di oggetti e sistemi complessi. Nel corso dell'insegnamento accanto all'attività progettuale saranno approfonditi temi quali: user experience, metodologie di progettazione in sistemi complessi, behavioural design, materiali e tecniche di produzione, prototipazione di processi ed oggetti interattivi.

### *Teorie e tecniche dell'interazione*

Lo studente acquisisce le nozioni tecniche e teoriche fondamentali per progettare nell'ambito dell'interaction design attraverso l'approfondimento delle differenti scale del progetto dell'interazione e dei suoi possibili interlocutori. Nel corso dell'insegnamento il docente impartirà allo studente le conoscenze base di user experience, costruzione di interfacce, della, dell'utilizzo di strumenti tecnologici.

## **Media Design Lab**

ssd ICAR/13

### *Graphic Design*

Lo studente acquisisce competenze sulla progettazione dei nuovi linguaggi visivi derivanti dall'ibridazione dei diversi media, con particolare riguardo alla progettazione grafica in movimento, ai principi di identità visiva dinamica e alle tecniche di gestione di informazioni complesse, sviluppando criteri di scelta consapevoli riguardo alle corrette soluzioni metodologiche, progettuali e linguistiche.

Nel corso dell'insegnamento verranno consolidati strumenti avanzati di graphic design (soprattutto in ambito editoriale ed espositivo) e saranno introdotti strumenti tecnici di motion design, analizzandone le peculiarità a supporto di progetti diversificati per temi, contenuti narrativi e tecniche di sviluppo.

### *Motion design*

Lo studente acquisisce competenze sui principi fondamentali del motion graphic design sia dal punto di vista del processo progettuale narrativo sia da quello tecnico maturando le scelte necessarie per gestire le varie fasi di una produzione, comprendere il rapporto che lega suono e immagine e realizzare animazioni grafiche con le tecniche di base. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate sull'uso di strumenti per la rappresentazione, l'animazione bidimensionale, sull'uso avanzato di software di compositing, di montaggio video e di color correction.

## **Human factors**

ssd M-PSI/01

L'insegnamento si propone di fornire alcune nozioni fondamentali di Human Factor attraverso lo studio e l'applicazione di principi e metodi di ergonomia cognitiva alla progettazione di prodotti e servizi. Lo studente acquisisce conoscenze sui processi cognitivi, in particolare sull'apprendimento, la percezione visiva, l'attenzione, la memoria e la reattività nell'uso degli oggetti e delle interfacce fisiche e visive.

L'insegnamento si svolge in due moduli integrati:

### *Modulo di fondamenti*

Il modulo di fondamenti tratterà i concetti fondamentali della disciplina, la storia e le tendenze attuali. Presenterà inoltre i modelli di riferimento, le caratteristiche del sistema cognitivo umano, le forme e le cause dell'errore umano, e le principali applicazioni di questi concetti.

### *Modulo applicativo*

Il modulo applicativo prevede esercitazioni sui temi delle lezioni, quali applicazione dei principi del buon design, task analysis, scenario-based design, progettazione con i modelli concettuali, valutazione dell'usabilità.

## **Storia e critica del contemporaneo**

ssd ICAR/13 - *Critica del design*

Lo studente acquisisce conoscenze sui lineamenti teorici, storico-critici, metodologici e contestuali relativi ad alcuni nodi teorici e critici della disciplina del design.

All'interno di un'ampia contestualizzazione, vengono indagate le problematiche progettuali generali, i caratteri dell'evoluzione tipologica, l'emergere di specifici protagonisti, la relazione con lo sviluppo tecnologico, dei contesti sociali e di consumo.

ssd SPS/08 - *Storia del contemporaneo e società digitale*

Lo studente acquisisce le nozioni per la conoscenza del processo storico attraverso il quale si sono evoluti il contesto tecnologico, sociopolitico e culturale che hanno dato vita all'attuale modello di produzione e consumo dell'informazione. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente gli strumenti necessari ad esercitare con spirito critico lo studio delle dinamiche legate al mondo dell'informazione che caratterizzano il contemporaneo.

## **Exhibit design lab**

ssd ICAR/13

### *Exhibit Design*

Lo studente acquisisce strumenti per l'analisi e il progetto di spazi espositivi. La relazione e l'interazione tra uomo spazio e oggetto viene ridefinita attraverso il progetto e lo sviluppo di prodotti fisici e virtuali verificando il progetto in contesti spaziali semplici. L'accessibilità, la prototipazione e la simulazione dell'interazione sono parte integrante del percorso didattico del laboratorio.

L'utilizzo di tecnologie di prototipazione digitale come Arduino sono requisiti di base che lo studente deve sperimentare all'interno dell'insegnamento.

#### *Experience Design*

Lo studente acquisisce nozioni teoriche tecniche e metodologiche finalizzate al progetto di ambienti immersivi e narrativi.

Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate per il progetto di spazi narrativi e installazioni interattive attraverso l'impiego di tecnologie adeguate allo sviluppo di prototipi.

### **Product Design Lab**

ssd ICAR/13

#### *Product Design*

Lo studente acquisisce nozioni e metodi avanzati per controllare il progetto di oggetti complessi, partendo dallo studio dell'identità culturale, dalla definizione della user experience, fino a sviluppare le capacità per valutare le implicazioni logiche, fisiche e interattive e gli accorgimenti ergonomici che concorrono alla stesura di un progetto.

#### *Digital Making*

Attraverso lezioni teoriche ed esercitazioni pratiche lo studente acquisisce nozioni sullo sviluppo dell'interfaccia di un oggetto in relazione ad aspetti ergonomici e ai principi base dell'usabilità. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate per il progetto di prodotti connessi e interattivi. Lo sviluppo di prototipi funzionali permette agli studenti di controllare dell'intero processo progettuale.

### **Information Design Lab**

ssd ICAR/13

#### *Data Visualization*

Lo studente acquisisce una base teorica e pratica per affrontare i temi del design della complessità e della visualizzazione dei dati a partire dal processo di ricerca, analisi, sintesi e architettura delle informazioni. Le basi teoriche e pratiche della disciplina del progetto di data visualization e infografica in contesti e media a diversa scala, sono nozioni che lo studente deve acquisire durante lo svolgimento delle esercitazioni teoriche e pratiche dell'insegnamento. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate degli strumenti, delle tecniche e dei linguaggi connessi alla rappresentazione delle informazioni complesse.

#### *Information Experience*

Il laboratorio progettuale guiderà gli studenti in una riflessione sul rapporto tra tecnologia, informazione e società, attraverso la progettazione e lo sviluppo di installazioni interattive atte a indagare la molteplicità dei sistemi di narrazione e l'interazione con i dati che la caratterizzano. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate degli strumenti, delle tecniche e dei linguaggi connessi alla rappresentazione di una narrazione complessa.

## **Digital Experience Lab**

ssd ICAR/17

### *Digital Experience*

Lo studente acquisisce la capacità di gestire e progettare sistemi relazionali e interattivi legati alla comunicazione e al product design, nonché la capacità di gestire ambienti simulativi del progetto. Lo studio avanzato dei linguaggi di programmazione per la grafica, l'utilizzo di tecnologie di prototipazione digitale come Arduino, così come l'impiego di algoritmi predittivi sono requisiti che lo studente deve acquisire nel corso dell'insegnamento. Il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate sugli strumenti metodologici per il progetto di sistemi interattivi, sul coding avanzato per lo sviluppo di prototipi, sulla gestione di progetti open source con piattaforme Git/Github, sulla data visualization e sullo sviluppo di infografiche interattive.

### *UX/UI*

Lo studente acquisisce le competenze per progettare interfacce di oggetti e di sistemi interattivi complessi applicando al progetto grafico le conoscenze teoriche relative all'accessibilità e agli studi sulla user experience e sulla user interface. Il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate sugli strumenti professionali utilizzati per la prototipazione e produzione dell'artefatto progettuale.

## **Semiotica degli artefatti**

ssd M-FIL/05

Lo studente acquisisce le conoscenze semiotiche necessarie per la comprensione e il corretto utilizzo dei segni approfondendo lo studio dei metalinguaggi multimediali e il loro rapporto con i contenuti. Attende alla conoscenza della semiotica delle immagini, del suono, dei gesti e del video con particolare riguardo alla narrazione dei nuovi media. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze avanzate sulla semiotica degli artefatti fisici e visuali con approfondimenti specialistici sull'interazione, la narrazione e la progettazione di sistemi multimediali.

## **Game Design Experience**

ssd ING-INF/05

Lo studente acquisisce le competenze tecniche per l'organizzazione delle informazioni, applicandole a contesti di sviluppo di dinamiche di gioco basate sulla rete. Sviluppa le capacità per la realizzazione di progetti di prodotti interattivi responsive destinati a diversi media e device. Lo studente sarà portato a confrontarsi, in tali contesti, con l'utilizzo di processi di interazione con l'utente. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente conoscenze specialistiche sugli strumenti metodologici per il progetto delle interfacce digitali di gioco e sul coding per la loro implementazione, quali HTML5, CSS, Javascript e Unity.

## **Design Cultures**

ssd SPS/08

Il corso intende offrire agli studenti conoscenze relative alle differenti forme progettuali contemporanee, dall'arte all'architettura fino alla comunicazione e al design, e un

quadro critico sul ruolo delle nuove tecnologie rispetto alle discipline del progetto proprie del percorso formativo della Magistrale in Interaction & Experience Design. Il corso inquadrerà preliminarmente e dal punto di vista storico e sociologico le relazioni che si stabiliscono tra progetto di design, tecnologia ed esperienza per poi affrontare tematiche che guardano verso il futuro, soprattutto in ambito AI, VR e digital manufacturing, nei termini delle questioni legate non solo alle possibilità ma anche e soprattutto all'eticità del progetto.

## **Digital Narratives Lab**

ssd L-ART/06

### *Sound design*

Lo studente acquisisce le competenze per l'utilizzo narrativo del suono attraverso il dialogo tra forme e suoni. Lo studente sviluppa le conoscenze sulla sincronizzazione fra suono/ immagini/voce e sulla costruzione delle enfasi narrative attraverso effetti sonori. Si forniscono elementi di base sulla composizione musicale per strutture narrative e per strutture interattive. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente fondamenti per lo studio del sound design e della composizione musicale elettroacustica, conoscenze avanzate sull'uso di software e strumenti digitali per la progettazione di ambienti interattivi dedicati alla gestione e al trattamento del suono in tempo reale e sul montaggio audio.

### *Regia*

Lo studente acquisisce in maniera approfondita le necessarie conoscenze per dominare le regole del linguaggio visuale e delle sue declinazioni, dalla grammatica cinematografica a quella televisiva e multimediale, dalla cinematica alla teoria del montaggio. Non secondariamente, lo studente acquisisce la capacità di gestire e confrontarsi con contesti produttivi nei quali intervengono varie professionalità. Nel corso dell'insegnamento il docente dovrà impartire allo studente fondamenti sull'uso di strumenti per la ripresa video, sulla costruzione dell'immagine cinematografica e sull'uso avanzato di software di montaggio video e di color correction.

## **Laboratorio di laurea**

### *Fondamenti per lo sviluppo critico della tesi*

ssd ICAR/13

Lo studente acquisisce le competenze per argomentare e supportare dialetticamente tematiche relative al proprio percorso di ricerca attraverso l'uso critico delle fonti. La trattazione di un tema complesso relativo alle aree dell'Interaction ed Experience Design introduce lo studente alla definizione del campo di indagine che affronterà nel proprio percorso di tesi, seguito da un relatore e un correlatore. Nel corso dell'insegnamento il docente conferirà strumenti metodologici utili alla verifica e alla contestualizzazione del tema scelto.

### *Prova finale e stage aziendale finalizzato alla tesi*

ssd ICAR/13

La stesura della tesi di laurea costituisce il culmine del percorso di studi universitario ed è occasione di arricchimento e crescita personale. Lo studente metterà in pratica le

conoscenze e le metodologie acquisite durante il corso di laurea magistrale tenendo in considerazione che la prova finale è un vero e proprio lavoro a carattere scientifico e sperimentale.

I docenti affiancheranno gli studenti in veste di relatori proponendo loro specifiche tematiche di ricerca. Il Corso di laurea metterà a disposizione un possibile elenco di aziende, enti o studi professionali convenzionati con l'Università e presso i quali lo studente, in accordo con il proprio relatore, potrà approfondire il lavoro di tesi in uno specifico percorso di stage.

L'attività di tirocinio dovrà essere di natura sperimentale e non finalizzata esclusivamente all'attività professionale. All'interno della struttura dove lo studente svolgerà il tirocinio potrà essere eventualmente, ed in accordo con il Relatore, individuato un correlatore alla tesi.