

PROGRAMMA DEL CORSO DI USER EXPERIENCE

SETTORE SCIENTIFICO

ING-INF/05 (IINF-05/A)

CFU

6

OBIETTIVI

/**/

Il corso si propone di fornire agli studenti una comprensione teorica e pratica della progettazione centrata sull'utente, attraverso l'intero processo di User Experience Design: dalla ricerca con gli utenti alla prototipazione, dal testing alla documentazione per lo sviluppo. Gli studenti acquisiranno strumenti per progettare esperienze digitali efficaci, accessibili e coinvolgenti, con attenzione alle interfacce, all'usabilità e al benessere dell'utente.

Obiettivi formativi:

1. Acquisire conoscenze fondamentali sulla User Experience e sui processi di progettazione human-centered;
2. Sviluppare competenze nell'utilizzo di metodi qualitativi e quantitativi per comprendere bisogni, comportamenti e obiettivi degli utenti;
3. Progettare e valutare soluzioni interattive attraverso la definizione di personas, user journey, wireframe e prototipi;
4. Applicare tecniche di test di usabilità e metriche per la valutazione dell'esperienza utente;
5. Consolidare la capacità di documentare, presentare e comunicare il lavoro progettuale all'interno di team multidisciplinari, fino alla realizzazione di casi studio e portfolio.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

/**/

Conoscenza e capacità di comprensione

Comprendere i principi del design centrato sull'utente, del design thinking e dell'esperienza utente (Ob. 1);

Conoscere i metodi di ricerca qualitativa e quantitativa per l'analisi dei bisogni degli utenti (Ob. 2);

Comprendere le tecniche e le metriche per la valutazione dell'usabilità, del carico cognitivo e dell'esperienza immersiva (Ob. 4);

Conoscere gli strumenti per la prototipazione, la progettazione di wireframe e la documentazione progettuale (Ob. 3 e 5).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Applicare tecniche di analisi per la definizione delle personas e la mappatura dei percorsi utente (Ob. 2-3);

Progettare soluzioni di interazione utente attraverso wireframe e prototipi funzionali (Ob. 3);

Sviluppare ed eseguire test di usabilità, analizzare i dati raccolti e tradurli in indicazioni progettuali (Ob. 4);

Tradurre le esigenze utente in user stories e documentazione efficace per il team di sviluppo (Ob. 5).

Autonomia di giudizio

Valutare criticamente le scelte progettuali in base ai dati raccolti e ai principi di human-centered design (Ob. 1-4);

Saper riflettere sull'impatto etico e sociale dell'esperienza utente, inclusi benessere, accessibilità e inclusione (Ob. 1 e 4);

Analizzare contesti d'uso e definire priorità progettuali basate su metriche UX e feedback utente (Ob. 2-4).

Abilità comunicative

Comunicare in modo efficace le decisioni progettuali e i risultati delle analisi a interlocutori tecnici e non (Ob. 5);

Redigere documentazione progettuale, report di ricerca e presentazioni di portfolio (Ob. 5);

Collaborare in team multidisciplinari e partecipare attivamente a processi di co-progettazione (Ob. 2-5).

Capacità di apprendimento

Sviluppare la capacità di aggiornarsi in autonomia sulle metodologie emergenti nell'ambito della user experience (Ob. 1-5);

Integrare conoscenze teoriche e pratiche per affrontare nuove sfide progettuali in contesti digitali in evoluzione (Ob. 3-5);

Acquisire consapevolezza del ruolo della UX nei contesti professionali, aziendali e culturali (Ob. 1-5).

PREREQUISITI

/**/

Non sono richieste conoscenze preliminari.

AGENDA

/**/ In Informazioni Appelli, nella home del corso, per ogni anno accademico vengono fornite le date degli appelli.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

/**/

Di seguito l'elenco delle 30 videolezioni, comprensivo di 6 lezioni di didattica innovativa incluse nel sesto modulo del corso:

- Modulo 1: Fondamenti di User Experience e Design Thinking.

1. Human-centered design; 2. Processi di sviluppo del prodotto; 3. Il concetto di User Experience; 4. Le interfacce utente; 5. Il carico cognitivo.

• Modulo 2: Empatizzare con l'utente.

6. Approcci nella ricerca per comprendere gli utenti; 7. Progettare e analizzare sondaggi; 8. Preparare e condurre interviste con gli utenti.

• Modulo 3: Definire il problema.

9. Costruzione delle Personas; 10. Mappatura del percorso utente; 11. Definizione del problema; 12. Ricerca sui competitor.

• Modulo 4: Ideare soluzioni.

13. Generazione di idee: brainstorming e tecniche concettuali; 14. Generazione visiva di idee; 15. Generazione relazionale di idee; 16. Prioritizzazione delle idee.

• Modulo 5: Prototipare l'esperienza.

17. Prototipazione e flussi di attività; 18. Wireframe: progettare la struttura di un'interfaccia.

• Modulo 6: Test con gli utenti.

19. Usabilità e metriche di valutazione; 20. Progettare ed eseguire un test di usabilità; 21. Misurare il carico cognitivo percepito con il NASA Task Load Index; 22. Usability e Learnability nella System Usability Scale (SUS); 23. Misurare i fattori della User Experience con User Experience Questionnaire (UEQ); 24. Presenza e immersione negli ambienti VR; 25. Presenza e immersione negli ambienti AR/MR; 26. User Experience e benessere: il caso UCL Museum Well-being Toolkit; 27. Analisi e presentazione dei risultati dei test.

• Modulo 7: Dalla progettazione alla realizzazione.

28. Dalle idee all'implementazione: user stories e flussi; 29. Dal sistema di design alla consegna: documentare e trasmettere il lavoro al team; 30. Costruzione di casi di studio e presentazione di un portfolio.

ATTIVITÀ DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

/**/

Le attività di Didattica interattiva consistono, per ciascun CFU, in due ore dedicate a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a una web conference
- Partecipazione al forum tematico
- Lettura area FAQ
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback

Per gli aggiornamenti, la calendarizzazione delle attività e le modalità di partecipazione si rimanda alla piattaforma didattica dell'insegnamento.

ATTIVITÀ DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

Le attività di didattica erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 5 videolezioni corredate di testo e questionario finale.

- Il format di ciascuna videolezione prevede il video registrato del docente che illustra le slide costruite con parole chiave e schemi esemplificativi.
- Per tutte le lezioni il materiale testuale da utilizzare è l'ebook, disponibile nella sezione biblioteca.
- Per le sole lezioni di didattica innovativa vengono suggeriti uno o più articoli scientifici per approfondimento volontario e opzionale.

Attività di autoverifica degli apprendimenti prevista al termine di ogni singola videolezione consiste in un questionario costituito da 3 domande a risposta multipla.

TESTI CONSIGLIATI

/**/

Ebook: Conta, A. (2023). The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences, Pearson. (Disponibile nella sezione "Biblioteca").

Si precisa che gli articoli scientifici suggeriti al termine delle lezioni di didattica innovativa sono solo per approfondimento volontario, e non saranno oggetto specifico di esame. Il modello didattico è basato sullo studio dell'ebook.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

/**/

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale.

Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti del corso.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 30 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze ed elaborati proposti dal docente).

RECAPITI

/**/

Prof. Valerio De Luca: valerio.deluca@unipegaso.it

OBBLIGO DI FREQUENZA

/**/

Obbligatoria online. Ai corsisti viene richiesto di visionare almeno l'80% delle videolezioni presenti in piattaforma.