

ISTITUTO SUPERIORE INDUSTRIE ARTISTICHE - FAENZA

anno accademico	2018-2019
nome dell'insegnamento	Design dei Servizi
docente	Valentina Rachiele
tipologia dell'attività formativa	Caratterizzante
settore scientifico disciplinare	ISDE/03
anno di corso	II
Livello	II
Semestre/Annuale	I
CFA	4
totale ore insegnamento	50

Nome del docente e breve curriculum

La formazione accademica di Valentina Rachiele inizia in un contesto umanistico, con una laurea in Conservazione dei Beni Archivistici e Librari e una tesi sulla Kulturwissenschaftliche Bibliothek Warburg. Convinta che non vi sia poi molta differenza tra pergamene miniate e siti web, nel 2002 inizia a lavorare come web master per "La Rivista di Engramma", pubblicazione periodica online sulla Tradizione Classica nella memoria occidentale. Durante questi anni ha la possibilità di avvicinarsi alla programmazione, approfondendo lo studio di HTML, CSS, JavaScript. Nel 2007 si specializza in Interaction Design allo IUAV di Venezia, approfondendo altre tematiche e linguaggi — tra cui emergono Processing e il design generativo. Dal 2004 è web designer freelance. Ha collaborato come web editor e web designer con Università e istituzioni — tra cui l'Università degli Studi di Verona, l'Università Normale di Pisa, l'Università Ca' Foscari di Venezia e il Comune di Urbino. Insegna all'Accademia di Belle Arti di Urbino, all'ISIA di Urbino e all'ISIA di Faenza, cercando di comunicare agli studenti l'innata bellezza del codice, in tutte le sue forme.

Indirizzo di posta elettronica: rachiele_valentina@isiafaenza.it

Obiettivi formativi

L'obiettivo principale del corso è fornire agli studenti un corredo di principi, fondamenti e metodi dell'*interaction design*, con lo scopo di creare esperienze d'uso relative a prodotti e servizi che non siano soltanto funzionali e utili, ma anche desiderabili e piacevoli.

Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di condurre una ricerca su scopi e azioni di chi beneficerà del servizio, delineare una serie di opportunità progettuali, disegnare prototipi e testarli per costruire un servizio che, tramite un'interfaccia, permetta all'utente finale di soddisfare i suoi bisogni.

Contenuto del corso

- storia dell'*interaction design* e storia della disciplina accademica;

- come preparare il proprio ambiente di lavoro (sistema operativo, software, browser, carta e matita, post-it, software coinvolti);
- principi di *interaction design*: *discoverability, simplicity, consistency, tolerance, feedback, affordance, mapping*;
- strumenti per l'*interaction design*: *mockup, moodboard, storyboard, task & user analysis, scenarios, personas*;
- strumenti per la progettazione delle interfacce: *sketching, storyboarding, wire framing*, prototipizzazione del servizio/sistema.

Testi di riferimento obbligatori ai fini dell'esame

- Alan Cooper, *About face: the essentials of interaction design*, Wiley 2014.
- Dan Saffer, *Designing for interaction: creating innovative applications and devices*, New Riders 2009.

Metodi didattici

Il corso si articolerà in insegnamenti teorici, in esercitazioni pratiche e nella realizzazione di un progetto finale.

Modalità della verifica del profitto

L'esame consisterà nella presentazione e discussione del progetto finale e delle eventuali esercitazioni svolte durante il corso, valutando tanto le scelte progettuali quanto la qualità dell'esposizione. È importante che gli studenti siano capaci di presentare il proprio lavoro in modo professionale e formalmente impeccabile, anche considerando il rapporto con la committenza che affronteranno nel loro futuro lavoro.

Orario delle lezioni

Il lunedì dalle 14 alle 16:45.

Orario di ricevimento

Tutti i lunedì dopo la fine della lezione.