

## Imparare a progettare le esperienze digitali

**Pubblicato:** Sabato 19 Dicembre 2015



Inizialmente nata come “Architettura dell’Informazione”, la progettazione degli spazi digitali è diventata progressivamente un’attività talmente estesa da meritarsi l’appellativo di “Progettazione dell’Esperienza degli Utenti” (User Experience Design, o più semplicemente UXD). Il termine “Architettura dell’Informazione” è oggi prevalentemente usato per descrivere l’aspetto dello UXD che riguarda il modo in cui i contenuti sono strutturati e organizzati.

Lo [User Experience Designer](#) è dunque colui che progetta e raffina l’esperienza che le persone faranno di un artefatto digitale, come un sito, una intranet o un’applicazione, ma non solo. Con il progressivo estendersi della rete negli oggetti e negli spazi quotidiani infatti, oggi lo UXD è sempre più spesso chiamato a definire e organizzare la comunicazione e l’esperienza che si svolge in spazi complessi come ospedali, grandi stazioni, supermercati, università.

Da almeno un decennio [gli User Experience Designer e gli Architetti dell’Informazione](#) sono figure professionali imprescindibili nel mondo anglosassone e in tutto il nord Europa. Negli ultimi anni, anche nel nostro Paese la richiesta di questo tipo di figure è cresciuta a un ritmo costante. Il Master risponde proprio a questa domanda crescente di professionisti.

### Obiettivi

Obiettivo del Master è formare professionisti in grado di strutturare efficacemente informazioni, servizi e percorsi in tutti gli spazi informativi condivisi:

- digitali – come siti web, intranet, applicazioni
- fisici – come punti vendita, musei, ospedali ecc.
- procedurali – flussi informativi nei servizi o nei processi aziendali.

### Destinatari:

Il percorso formativo si rivolge a tutti gli studenti universitari, ai professionisti della comunicazione che hanno necessità di imparare le dinamiche dell’informazione digitale, ai grafici, agli sviluppatori e ai project manager che vogliono estendere le loro competenze, a tutti coloro che hanno l’esigenza di acquisire maggiore conoscenza per rendere più efficace il proprio business digitale.

Il [piano didattico del corso](#) è stato progettato in due fasi: la prima orientata a formare le basi necessarie alla professione, la seconda orientata alla formazione delle competenze specifiche. Il piano didattico tiene dunque conto del fatto che gli studenti possano provenire da percorsi di studio differenti. Saranno avvantaggiati coloro che provengano da ambiti come la comunicazione, l’antropologia culturale, la sociologia, le lettere e il giornalismo, ma anche la grafica, il marketing, l’ingegneria, l’informatica.

### Programma

Il corso, della durata di 216 ore, è articolato in 3 moduli di 72 ore, ciascuno a sua volta composto da 32 ore di lezione frontale (teorica) e 32 ore di applicazione pratica (metodologia, analisi di studi di casi; elaborazione di progetti). Il primo modulo si concentrerà sulle basi, il secondo sull’attività di progettazione, il terzo sugli scenari.

Le lezioni saranno svolte [da docenti universitari esperti dei vari settori disciplinari](#)(comunicazione,

architettura dell'informazione, marketing, visual design, interaction design, project management, programmazione). L'elaborazione di un progetto sarà utilizzata anche come parametro di valutazione degli studenti.

## **Moduli e temi**

### *1. Primo Modulo: Le Basi*

- Elementi di psicologia cognitiva finalizzati al web
- Elementi di sociologia digitale
- Elementi di semiotica
- Architettura dell'informazione
- Content Strategy
- Search engine optimization (SEO)
- Social Media Editing
- Visual design
- Interaction design
- Marketing digitale
- Web Analytics

### *2. Secondo Modulo: La Progettazione*

- Introduzione all'HTML 5 e CSS 3
- Introduzione alla programmazione
- Tecniche di ricerca con gli utenti
- Tecniche di codesign
- Tecniche di realizzazione dei deliverables
- Project management
- Rapid prototyping
- Test con gli utenti

### *3. Terzo Modulo: Gli scenari*

- Le intranet
- La progettazione delle app per dispositivi di mobilità
- La Gamification
- Architettura dell'Informazione pervasiva
- Crosschannel User Experience

Ogni modulo comporterà sia una trattazione teorica che sessioni pratiche con testimonianze di aziende che hanno sperimentato idee e soluzioni innovative.

## **Docenti**

- *Federico Badaloni*  
Responsabile dell'area di Architettura dell'Informazione della Divisione Digitale del Gruppo Editoriale l'Espresso.
- *Filippo Davanzo*  
Responsabile Business e Marketing, divisione digitale del Gruppo Editoriale L'Espresso.
- *Maria Cristina Lavazza*  
Content strategist e architetto dell'informazione presso Invitalia
- *Raffaele Boiano*  
Experience designer, storyteller, photoethnographer
- *Federico Parrella*

Croissant eater and cross designer. Co Fondatore di 5A design

- *Stefano Dominici*  
Consulente per lo sviluppo di progetti web
- *Domenico Ventriglia*  
Web Project manager at Elemedia SpA (Gruppo Espresso)
- *Diana Simon*  
Social Media Manager
- *Giacomo Mason*  
Consulente e project manager su progetti intranet e Enterprise 2.0
- *Luca Rosati*  
Architetto dell'informazione e user experience designer. Svolge consulenze per grandi aziende e pubblica amministrazione.

### **Accesso, iscrizioni, tasse**

La selezione avverrà tramite un colloquio presso la sede dell'Università IULM a Milano. Il giudizio riguarderà una valutazione della carriera accademica, di eventuali esperienze professionali e di elementi motivazionali.

Il corso avrà inizio a gennaio 2016 e si concluderà a novembre 2016. Prova finale o project work finale sono previsti all'inizio del mese di luglio. [Le preiscrizioni saranno attive fino al 20 dicembre 2015.](#)

La preiscrizione al Master prevede un versamento di 110 € che verrà detratto dalla prima rata della retta di conferma all'iscrizione. Nessun rimborso sarà dovuto in caso di rinuncia all'iscrizione o di mancato superamento dell'iscrizione.

Il costo dell'iscrizione al Master è pari a 5.500 €+ Iva.

**Redazione VareseNews**

redazione@varesenews.it