

### Scheda delle Attività Didattiche a.a. 2022/2023

<b>Denominazione insegnamento:</b>	Psicologia Cognitiva
<b>SAD (settore artistico disciplinare):</b>	ISSU/03
<b>Nome del docente responsabile:</b>	Linda Napoletano Simone Pozzi
<b>Numero di crediti formativi (CFA):</b>	3
<b>Anno di corso in cui l'insegnamento è previsto:</b>	Terzo
<b>Semestre di svolgimento delle lezioni:</b>	Secondo
<b>Contenuti del corso</b>	<p>Il corso si propone di fornire le nozioni fondamentali della Psicologia Cognitiva, illustrandone l'applicazione di principi e metodi alla progettazione di prodotti e servizi di design. Il corso si articolerà su tre elementi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Le lezioni teoriche</b> illustreranno i concetti fondamentali della disciplina, presentando i modelli di riferimento, le caratteristiche del sistema cognitivo umano, e le principali applicazioni.</li> <li>● <b>Esercitazioni pratiche</b> sui metodi e le tecniche per la progettazione centrata sull'utente, la prototipazione, la valutazione.</li> <li>● <b>Workshop (opzionale):</b> 2 interventi dal mondo accademico e del lavoro per approfondire i concetti chiave del corso ma anche per raccontare prospettive e opportunità lavorative.</li> </ul>
<b>Testi di riferimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Donald Norman "Le cose che ci fanno intelligenti" Feltrinelli (1995)</li> <li>● Antonio Rizzo "Ergonomia cognitiva. Dalle origini al design thinking", Il Mulino (2020)</li> <li>● Susan M.Weinschenk "100 Cose che ogni designer deve conoscere sulle persone", Pearson (2011)</li> </ul>
<b>Obiettivi formativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscere storia, ambito ed esempi di applicazione della psicologia al design</li> <li>● conoscere capacità e limiti degli esseri umani</li> <li>● utilizzare metodi di user research e concept design</li> <li>● utilizzare metodi di progettazione centrata sull'utente e valutazione dell'usabilità</li> </ul>
<b>Prerequisiti</b>	Nessuno
<b>Metodi didattici</b>	Lezioni teoriche e Esercitazioni pratiche
<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	<p>La votazione finale si comporrà della somma dei voti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Delle esercitazioni svolte durante il corso</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valutazione della partecipazione alle lezioni e alle attività di gruppo</li> <li>● Presentazione del progetto svolto</li> </ul>
<p><b>Programma esteso</b></p>	<p>Il corso sarà composto da 2 moduli:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Principi e fondamenti dell'ergonomia cognitiva</li> <li>2. La progettazione centrata sull'utente</li> </ol> <p><b>Modulo 1</b></p> <p>Il corso partirà da una definizione dei principi e dei fondamenti della psicologia cognitiva, mostrando il legame con il design. Contenuti principali riguarderanno: l'ambito disciplinare dell'ergonomia cognitiva, le caratteristiche del sistema cognitivo umano, la percezione, la memoria di lavoro, la memoria a lungo termine, l'attenzione, la presa di decisione, principi di buon design derivati dalle caratteristiche del sistema cognitivo umano, la cognizione distribuita e il ruolo degli strumenti nell'attività umana.</p> <p><b>Modulo 2</b></p> <p>Il secondo modulo guiderà i partecipanti alla conoscenza dell'approccio di progettazione centrata sull'utente. Il modulo permetterà di sperimentare alcune tecniche per la definizione delle soluzioni di design e la loro implementazione e test attraverso prototipi. In particolare verrà dato ampio spazio alle tecniche di studio dell'usabilità degli strumenti digitali, alle osservazioni etnografiche e interviste contestuali. Questa parte ha come obiettivo quello di fornire una toolbox di metodi e tecniche di UCD (user centred design) e allo stesso tempo di fornire gli strumenti critici per applicarla nell'attività progettuale.</p>