# Ciclo di seminari su UX design e dintorni

E’ previsto un ciclo di seminari su temi affini allo UX design. I seminari hanno una durata variabile tra le 3 e le 12 ore.

Partecipando a più seminari in modo da collezionare almeno 18 ore di frequenza, è possibile **chiedere il riconoscimento di 3 CFU** di altre attività presentando alla referente (Prof. Vernero) una breve relazione sulle attività svolte (minimo 1 pagina, massimo 2) e il modulo di riconoscimento altre attività.

E’ inoltre possibile **iscriversi a singoli seminari** per interesse personale.

I seminari possono avere un limite di posti. In caso di eccessi di richieste si darà la precedenza al terzo anno e a chi intende chiedere il riconoscimento dei crediti. A seguire, si terrà conto di ordine di iscrizione e media dei voti.

**Per iscriversi:** <https://forms.gle/wXW5nmQ6dfaX1uJz8>

Salvo esaurimento dei posti, le iscrizioni sono possibili fino a tre giorni prima della data del seminario. E' sempre possibile modificare le risposte, sia per cancellare, sia per aggiungere un'iscrizione.

## Incontri previsti

Di seguito gli incontri previsti al momento, a cui è possibile se ne aggiunga un quinto.

[Alessandra Petromilli](https://www.linkedin.com/in/alessandra-petromilli/) - *Service Design, make the intangible tangible*

Quando: 29 marzo, 17.00-20.00, 3 ore

Dove: aula F3

Il Service Design è un approccio interdisciplinare che combina metodi e strumenti da diverse discipline allo scopo di progettare processi e servizi che rispondano ai bisogni degli utenti (e del business). Insieme ad Alessandra Petromilli CXO di Hinto vedremo alcune sue applicazioni pratiche in ambito Retail e Bancario, indagando insieme metodi e set of Skills utili da acquisire per poter approfondire la disciplina.

Disponibilità: massimo 60 posti

[Matteo Mercurio](https://www.linkedin.com/in/matteo-mercurio-agile/) - *Rivoluzione Agile: la chiave per innovare con successo*

Quando: 04 aprile, 12 aprile, 21 aprile, 16.00-18.00, 6 ore

Dove: aula F3

Partecipando al seminario si potranno imparare le differenze tra il project management tradizionale e l’Agile, e scoprire come quest’ultimo si stia dimostrando un approccio vincente per aumentare la capacità di innovare delle aziende.  
In un mondo in costante cambiamento, caratterizzato da ritmi di innovazione sempre più serrati, adattarsi ai cambiamenti e favorire l’apprendimento continuo sono elementi chiave per il successo di qualsiasi iniziativa.

Preferenziale, non obbligatorio: Corso Introduzione a Interaction Design

Disponibilità: massimo 40 posti

[Caterina Calefato](https://www.linkedin.com/in/caterina-calefato-ux-architect-project-manager/) - *Homo narrans: il food packaging sostenibile*

Quando: 26 maggio 10.00-13.00, 3 ore

Dove: aula F3

Ripercorriamo la storia del food packaging, tra funzionalità, design e user experience, economia circolare e greenwashing. Capiremo insieme perché la storia del brand ha una così forte presa sul consumatore e perché il design del packaging è diventato la chiave del marketing.

Disponibilità: massimo 60 posti

[Boris Di Chio](https://www.linkedin.com/in/borisdichio/) – Design Portfolio 2.0

Quando: 27 aprile, 4, 8, 11, 16, 18 maggio, 18.00-20.00 (tranne per la data dell’8 maggio, 17.00-19.00), 12 ore

Dove: Li1

L’attività da fare con gli studenti ha un duplice scopo, fornire tutte le informazioni teoriche riguardanti la costruzione di un Design Portfolio e aiutarli ad affinare le loro skill tecniche riguardo l’utilizzo di Figma. Insieme, utilizzando materiali da forniti dal docente (ottimizzati e predisposti per questa attività) si andranno a progettare passo passo il portfolio web completo di sezione “about" e case study esemplificativo che racconti gli step di processo di un progetto di design end to end. Tutta la parte di progettazione verrà fatta su Figma in modo tale da fornire anche dettagli tecnici sull’utilizzo del tool.

Prerequisito: Corso Introduzione a Interaction Design

Nota: Il seminario potrebbe prevedere l’uso del computer personale dei partecipanti

Disponibilità: massimo 30 posti

Da confermare:

[Marco Mazzaglia](https://www.linkedin.com/in/marcomazzaglia/) – Videogame design

Quando: da definire

Dove: da definire