



CORSO DI LAUREA: Tecnologie e linguaggi della comunicazione

INSEGNAMENTO: Cognitive psychology

CFU: 6

EVENTUALE ARTICOLAZIONE IN MODULI:

ANNO DI CORSO: 1°

NOME DOCENTE: Eugenio De Gregorio

INDIRIZZO EMAIL: e.degregorio@unilink.it

ORARIO DI RICEVIMENTO: generalmente a margine delle lezioni, da concordarsi previo appuntamento via email

RISULTATI DI APPRENDIMENTO DELL'INSEGNAMENTO:

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire allo studente i seguenti risultati di apprendimento.

1. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione, lo studente sarà in grado di contribuire alla progettazione di sistemi tecnologici, servizi e prodotti secondo i principi dell'usabilità e dell'ergonomia cognitiva;
2. Con riferimento alla conoscenza e capacità di comprensione applicate, lo studente sarà in grado di identificare risorse e ostacoli riferiti alla progettazione ergonomica;
3. Con riferimento all'autonomia di giudizio lo studente sarà in grado di valutare e analizzare studi e progetti di sistemi tecnologici e prodotti in cui sono implicati aspetti psicologici e sociali;
4. Con riferimento alle abilità comunicativa, lo studente sarà in grado di descrivere in maniera chiara e con un linguaggio adeguato le modalità di interazione fra utenti e tecnologie, identificandone le specificità alla luce delle teorie e dei modelli propri della Psicologia;
5. Con riferimento all'abilità ad apprendere, lo studente potrà condurre un'analisi dell'esperienza degli utenti nell'interazione con le tecnologie.

Obiettivi formativi:

- fornire agli studenti le conoscenze dei principali modelli e concetti teorici propri della psicologia cognitiva e sociale più pertinenti ad operare nei settori previsti dal corso di studi;

- favorire la conoscenza degli aspetti metodologici più idonei ad intervenire in un'ottica interprofessionale nei contesti della progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, anche in una prospettiva di ricerca e produzione di conoscenza;
- comprendere quali sono i processi psicologici salienti e significativi nei contesti della progettazione tecnologica di sistemi interattivi fra utenti e tecnologie;
- analizzare situazioni e casi concreti al fine di identificare la specificità e il contributo della psicologia nei contesti della progettazione dei sistemi interattivi utenti-tecnologie.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Il corso si sviluppa su quattro unità di didattiche fra loro collegate da argomenti trasversali. Le unità didattiche saranno composte sia da argomenti più vicini all'ambito della progettazione delle tecnologie digitali sia da temi classici della psicologia applicata al "sociale". Le unità didattiche sono:

- 1) i processi cognitivi di base (percezione, attenzione, apprendimento, linguaggio, pensiero, memoria) e la loro applicabilità all'Interaction Design; i fattori individuali, sociali e contestuali;
- 2) cognizione sociale e comunicazione (processi di base della psicologia sociale applicati all'interazione con le tecnologie digitali)
- 3) ergonomia cognitiva ed ergonomia sociale
- 4) cenni alla metodologia della ricerca per lo studio dell'Interaction Design e della User Experience

Le lezioni saranno finalizzate a favorire lo sviluppo di competenze che vertono sugli aspetti cognitivi (a livello individuale e sociale) e sulla comunicazione come processo sociale mediato e supportato dalle tecnologie.

Si punterà ad approfondire il ruolo dei principali dispositivi tecnologici della comunicazione e comprendere come questi interagiscono con i processi cognitivi individuali e con fenomeni collettivi;

sarà inoltre oggetto di approfondimento l'interazione fra le tecnologie e le persone nei diversi contesti (fisico e sociale), attraverso la partecipazione delle persone a gruppi (formali e informali) e network, ma anche in settori specifici.

Saranno infine affrontati temi classici della psicologia sociale quali l'identità, la persuasione, la cognizione sociale, gli atteggiamenti, la cooperazione e il conflitto e le loro declinazioni nel contesto della comunicazione e delle tecnologie digitali.

EVENTUALI PROPEDEUTICITA' CONSIGLIATE

nessuna

MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

E' prevista la redazione di un project work sui temi oggetto del corso e prove intermedie con questionari ad alternativa predefinita o piccoli progetti da svolgersi individualmente o in gruppo.

CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'INSEGNAMENTO

- Con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
- Con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite l'esame finale valuterà la capacità dello studente di collegare i diversi temi trattati e la capacità di

risolvere questioni in cui sono implicati meccanismi psicologici e processi cognitivi.

- Con riferimento alle abilità comunicative, l'esame finale valuterà, oltre ai contenuti espressi la capacità di descrivere in maniera chiara e con un linguaggio adeguato gli aspetti legati all'interazione fra utenti e tecnologie, identificandone le specificità alla luce delle teorie e dei modelli propri della Psicologia.

Valutazione finale

La valutazione finale è cumulativa, tiene conto di:

- Partecipazione attiva in aula.
- Partecipazione attiva ai lavori individuali e/o di gruppo.
- Esiti della valutazione in itinere basata sulle presentazioni fatte in aula.
- Colloquio individuale (orale) su tutti i contenuti del corso e i libri di testo assegnati e gli eventuali approfondimenti svolti dallo studente.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Livello di approfondimento: *include riferimenti ad altre fonti bibliografiche oltre ai materiali consigliati, banche dati, articoli, siti, blog;*

saranno attribuiti 0-4 punti in presenza di scarso/nullo riferimento ad altre fonti bibliografiche oltre quelle indicate dal docente e quindi con uno scarso livello di approfondimento; saranno attribuiti 5-7 punti in presenza di adeguato/sufficiente livello di approfondimento con ricorso a fonti esterne ai materiali suggeriti; saranno attribuiti 8-10 punti in presenza di riferimenti completi ed esaustivi ad almeno una fonte esterna ai materiali indicati dal docente;

Completezza e qualità delle argomentazioni: *non banalità, non senso comune, copertura del range argomentativo sul tema esplorato, capacità critica;*

saranno attribuiti 0-4 punti in presenza di argomentazioni di scadente qualità, modalità copia-incolla e/o scarsa copertura dei temi attinenti alla materia; saranno attribuiti 5-7 punti a fronte di una sufficiente/discreta aderenza ai temi trattati attinenti con la materia; saranno attribuiti 8-10 punti in presenza di una buona/ottima completezza delle argomentazioni e stretta attinenza di quanto trattato ai contenuti del corso;

Capacità argomentativa e proprietà linguistica sui concetti propri della materia; saranno attribuiti 0-4 punti in presenza di scadente competenza comunicativa e pari proprietà linguistica su argomenti di area psicologica; si attribuiscono 5-7 punti in presenza di sufficiente capacità argomentativa e discreta proprietà linguistica sui temi della psicologia; si attribuiscono 8-10 punti in presenza di ottima capacità argomentativa nella descrizione di concetti e processi psicologici.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Voto	Descrittori
< 18 insufficiente	Conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente

18 - 20	Conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici
21 - 23	Conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice
24 - 25	Conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato.
26 - 27	Conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta
28 - 29	Conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta,
30 30 e lode	Conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione

MATERIALE DIDATTICO

Gli studenti sono tenuti a completare la preparazione per l'esame integrando i materiali didattici discussi durante le lezioni presenziali con i seguenti volumi obbligatori:

Un testo a scelta fra:

1a) Johnson J. (2020), *Designing with the Mind in Mind. A simple guide to understanding user interfaces design rules*, Elsevier, Cambridge [Paperback ISBN: 9780128182024, eBook ISBN: 9780128182031]

1b) Sharp H., Rogers Y., Preece J. (2019), *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. Wiley, ISBN: 978-1-119-54725-9

Un testo di approfondimento (facoltativo)

Norman, D.A. (2013). *The design of everyday things*. Revised and expanded edition. New York (N.Y.): Basic books.

Selezione di articoli in lingua inglese
Dispense redatte dal docente.