



**Università
degli Studi
di Palermo**

Area Didattica e Servizi agli Studenti
Settore Post Lauream
U.O. Master e Corsi di Perfezionamento

Titolo	INTERACTION DESIGN E USER INTERFACE (UX/UI)
Livello	I
Dipartimento/Scuola di Medicina e Chirurgia proponente	Dipartimento di Architettura (DARCH)
Coordinatore e-mail:	Prof. Dario Russo dario.russo18@unipa.it
Vicecoordinatore e-mail:	Prof. Salvatore Di Dio salvatore.didio@unipa.it
Master Interateneo Sedi esterne	////
Titolo congiunto o doppio titolo	////
Master Internazionale Sedi esterne	////
Titolo congiunto o doppio titolo	////
Durata: annuale o biennale	Annuale
Crediti formativi per anno	60 CFU
Titolo/i di studio richiesto per l'ammissione	Laurea Triennale
Destinatari del Master	Laureati triennali e magistrali, professionisti
Conoscenza lingua straniera per accesso al Master	Inglese (senza alcuna certificazione e livello di conoscenza)
Obiettivi del Corso	Il Master ha l'obiettivo di formare professionisti del design capaci di operare in un mondo sempre più complesso, interconnesso e guidato dall'innovazione. In un contesto in cui prodotti e servizi devono rispondere a molteplici esigenze – funzionali, tecnologiche, ambientali e culturali – la progettazione richiede una visione olistica e interdisciplinare. In questa prospettiva, il Master intende preparare figure altamente qualificate come UX designer, design strategist, product designer e user interface designer, in grado di affrontare le sfide del mercato del lavoro contemporaneo, sia a livello nazionale che internazionale, con competenze aggiornate e approcci centrati sull'utente, la tecnologia e il sistema.



Sbocchi professionali	Il Master prepara professionisti capaci di operare nei settori più innovativi del design digitale, con particolare attenzione alla User Experience, all'interazione uomo-macchina, alla sostenibilità e all'applicazione delle nuove tecnologie, inclusa l'intelligenza artificiale. I principali sbocchi occupazionali includono ruoli come: • UX/UI designer • Digital product designer • Design strategist • Interaction designer • Esperti in prototipazione e progettazione di interfacce intelligenti I diplomati potranno inserirsi in agenzie di design e comunicazione, aziende tecnologiche, startup innovative, centri di ricerca, istituzioni pubbliche e organizzazioni operanti nei settori medica, culturale e dei servizi digitali.
Articolazione del Piano Didattico	Il programma didattico del Master propone un percorso completo e multidisciplinare nel campo del design digitale e dell'esperienza utente, con un equilibrio tra insegnamenti teorici, metodologie progettuali e strumenti operativi. Attraverso i moduli dedicati ai Principi di Service Design, al Design Sprint e alla definizione dei Product Requirements, gli studenti imparano a progettare servizi e prodotti partendo dall'analisi dei bisogni e dalla definizione strategica degli obiettivi. I moduli di Research Methods, Ricerca Etnografica e User Testing forniscono gli strumenti per comprendere i comportamenti degli utenti e validare soluzioni in contesti reali e complessi. Nel campo della progettazione dell'interazione, i moduli su Principi di Interaction Design, Human Computer Interaction e Design for All approfondiscono la relazione tra esseri umani, tecnologie e ambienti digitali, con attenzione a criteri di inclusività e accessibilità. I moduli di UX Writing e Architettura dell'informazione forniscono competenze fondamentali per organizzare e strutturare contenuti in modo chiaro, coerente e funzionale all'esperienza utente. La componente visiva è affrontata attraverso Digital Design & UI Basics, Web Design, UX/UI Design Tools e Rapid Prototyping, che introducono gli



	studenti agli strumenti professionali e alla prototipazione iterativa. I moduli di Storia e critica delle interfacce e Semiotica delle interfacce offrono una riflessione teorica e culturale sui linguaggi visivi e simbolici delle tecnologie digitali. Il percorso si arricchisce infine con i moduli su AI per il Design e Principi di Game Design, che aprono a scenari emergenti legati all'intelligenza artificiale e alla gamification, sempre più centrali nei processi di innovazione esperienziale. Completano il programma i seminari e workshop tematici, dedicati sia alla UX che alla UI, e il tirocinio formativo/progetto applicativo, che permette agli studenti di confrontarsi con contesti professionali reali. Il percorso si conclude con una prova finale, a partire da un progetto elaborato in autonomia o in collaborazione con aziende partner.
Informazioni sul tirocinio	Il Master prevede un percorso di tirocinio formativo di 250 ore, da svolgersi presso aziende, studi professionali ed enti pubblici convenzionati, operanti nei settori coerenti con i temi del Master, tra cui: design digitale, UX/UI, innovazione tecnologica e progettazione dei servizi. Durante lo stage, gli studenti saranno inseriti all'interno di progetti reali, lavorando a stretto contatto con professionisti del settore e realtà del territorio. Avranno l'opportunità di contribuire concretamente alla progettazione e allo sviluppo di prodotti digitali, interfacce utente e servizi innovativi, mettendo in pratica le competenze acquisite in aula. L'esperienza di stage è pensata per favorire l'apprendimento sul campo, rafforzare le abilità operative e relazionali, e offrire occasioni di networking professionale, utili per l'ingresso nel mondo del lavoro.
Numero partecipanti	Min 10 – Max 30
Costo di partecipazione	€ 3.500,00
Eventuali borse di studio	Contributi in fase di definizione
Durata di svolgimento delle attività formative	1 anno
Sito internet	https://www.unipa.it/dipartimenti/architettura/master/uxui
Social Network (Facebook, Instagram...)	////



**Università
degli Studi
di Palermo**

**Area Didattica e Servizi agli Studenti
Settore Post Lauream
U.O. Master e Corsi di Perfezionamento**

Indirizzo mail dedicato	dario.russo18@unipa.it
Relazione (breve descrizione sulle precedenti edizioni).	All'inizio di giugno 2025 si è conclusa la fase teorico-pratica del Master, durante la quale i docenti hanno fornito indicazioni metodologiche fondate sulla cultura del progetto. Sono stati approfonditi alcuni tra i metodi più diffusi in ambito accademico e professionale, in particolare il Design Thinking e il Design Sprint, con un focus su Service Design e Game Design. Le lezioni sono state affiancate da esercitazioni pratiche, finalizzate a mettere in dialogo teoria e sperimentazione progettuale. Successivamente, gli studenti hanno partecipato a due workshop di progetto. Il primo, svoltosi dal 5 al 7 giugno 2025 tra Agrigento e Palermo, si è inserito nel programma Design&Territori – Agrigento Capitale Italiana della Cultura, in collaborazione con Farm Cultural Park. Il workshop ha proposto un esercizio di Design Speculativo, volto a immaginare modelli formativi futuri, etici e inclusivi, in linea con le più recenti trasformazioni tecnologiche e culturali. Il secondo workshop si è tenuto dal 4 al 6 luglio 2025 presso l'azienda Caruso Handmade, dove gli studenti hanno lavorato alla progettazione di una web app finalizzata a ottimizzare i processi aziendali di produzione e progettazione, facilitando al tempo stesso la connessione tra cliente, professionista e impresa. Sono inoltre previsti altri quattro workshop: uno a luglio e tre a settembre. A partire da ottobre 2025, gli studenti inizieranno il tirocinio formativo (250 ore) presso una delle aziende partner del Master, per poi concludere il percorso nei primi mesi del 2026 con la presentazione della prova finale, un project work individuale.



**Università
degli Studi
di Palermo**

Area Didattica e Servizi agli Studenti
Settore Post Lauream
U.O. Master e Corsi di Perfezionamento

I settori di interesse (I Master di I e II livello) dovranno riguardare le tematiche di interesse per l'Ateneo, individuate all'interno della piattaforma Almalaurea di seguito riportate – scientifico, giuridico, chimico-farmaceutico, letterario, geo-biologico, linguistico, medico, insegnamento, ingegneria, psicologico, architettura, educazione fisica, agraria e veterinaria, difesa e sicurezza, economico-statistico, artistico, politico-sociale – e di altre relative a ulteriori ambiti di interesse	CEAR-08/D – Design M-FIL/05 – Semiotica (Filosofia e teoria dei linguaggi) M-DEA/01 – Discipline demoetnoantropologiche
Centro di gestione amministrativo-contabile (Dipartimento/Scuola di Ateneo)	Dipartimento di Architettura (DARCH)