

# REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN HUMAN COMPUTER INTERACTION (CLASSE LM-55)



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

**INDICE**

Art. 1 – Caratteristiche del progetto formativo	3
Art. 2 – Requisiti di ammissione al corso di studio	3
Art. 3 – Riconoscimento di attività formative	4
Art. 4 – Organizzazione del percorso formativo	5
Art. 5 – Piano di studio	7
Art. 6 – Opportunità di mobilità e altri servizi	8
Art. 7 – Conseguimento del titolo	8
Art. 8 – Sistema di assicurazione della qualità del CdS	9
Art. 9 – Norme finali e transitorie	9



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

***Art. 1 – Caratteristiche del progetto formativo***

- 1) Il presente Regolamento, che si applica alle coorti di studenti a decorrere dall'a.a. 2025/2026, disciplina gli aspetti organizzativi e didattici del corso di Laurea Magistrale interdipartimentale in Human Computer Interaction (di seguito anche CdS), attivato nella Classe LM-55 – Scienze Cognitive di cui al DM 19/12/2023 n. 1649 ed è conforme a quanto previsto dall'Ordinamento didattico.
- 2) Le informazioni sul CdS sono presenti sul sito: <https://corsi.unitn.it/it/human-computer-interaction>. Il/la Responsabile del CdS e l'Organismo di gestione del CdS (Comitato di Gestione Interdipartimentale) è indicato alla pagina web del CdS.
- 3) Il Comitato di Gestione Interdipartimentale (CGID) è costituito da 6 docenti, nominati rispettivamente 3 dal Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive e 3 dal Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione. I compiti del CGID sono disciplinati nella Convenzione sottoscritta tra i due Dipartimenti.
- 4) Presso il Dipartimento è istituito il Consiglio di Corso di Studio disciplinato da Regolamento del Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive.
- 5) Gli obiettivi formativi specifici del CdS, i risultati di apprendimento attesi e gli sbocchi occupazionali e professionali, definiti nell'Ordinamento didattico, sono consultabili sulla pagina specifica del CdS all'interno di Course Catalogue, raggiungibile dal sito indicato al comma precedente, oppure consultando l'intero Course Catalogue all'indirizzo <https://unitn.coursecatalogue.cineca.it/>.
- 6) La struttura didattica di riferimento è il Dipartimento di Psicologia e Scienze Cognitive; la struttura didattica associata è il Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione. Le attività didattiche del CdS si svolgono principalmente presso le sedi didattiche dei due Dipartimenti.

***Art. 2 – Requisiti di ammissione al corso di studio***

- 1) I posti disponibili per l'iscrizione al primo anno sono stabiliti annualmente dagli Organi competenti e comunicati tempestivamente sul sito del CdS.
- 2) L'accesso al CdS è subordinato al possesso dei seguenti requisiti curriculari definiti nell'Ordinamento, nonché alla verifica dell'adeguatezza della personale preparazione.
- 3) I requisiti curriculari consistono in:
  - a) possesso di titolo di laurea o diploma universitario/AFAM almeno di durata triennale o altro titolo acquisito all'estero e riconosciuto idoneo;



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

- b) avere padronanza della lingua inglese certificata secondo le modalità indicate nel bando di ammissione;

Le conoscenze curriculari e disciplinari comprendono di norma l'equivalenza di almeno 50 CFU relativi a insegnamenti appartenenti ai SSD di base e caratterizzanti delle classi di Laurea L-20, L-24, L-31 (DM 19/12/2023 n. 1648).

- 4) Sono inoltre richiesti i seguenti requisiti di preparazione specifica:
- a) buone capacità nell'affrontare problemi di natura metodologica,
  - b) buone capacità di lettura dei dati di ricerca nell'ambito delle tecnologie
- 5) Per i possessori di un titolo di studio appartenente ad un ordinamento che non prevede i CFU o di altro titolo conseguito all'estero riconosciuto idoneo, la verifica dei requisiti curriculari è effettuata valutando la coerenza dei contenuti e degli obiettivi formativi degli insegnamenti sostenuti rispetto ai settori disciplinari di cui sopra.
- 6) La preparazione curriculare sarà valutata mediante:
- a) l'analisi delle competenze specifiche certificate da esami di attività formative sostenuti nel percorso di laurea di primo livello in ambito informatico e/o psicologico (SSD M-PSI e ING/INF e INF/01);
  - b) la verifica delle competenze metodologiche;
  - c) un eventuale colloquio sulla preparazione specifica volto a rilevare il livello e l'estensione delle competenze possedute
- 7) Per l'ammissione è richiesta inoltre la presentazione di:
- a) Curriculum vitae et studiorum;
  - b) un elaborato in cui i candidati argomentano la scelta effettuata;
  - c) un video di auto-presentazione della candidatura;
  - d) eventuali lettere di presentazione.

**Art. 3 – Riconoscimento di attività formative**

- 1) A fronte della richiesta di riconoscimento di CFU acquisiti esternamente al CdS, viene sempre verificata la coerenza degli obiettivi formativi delle attività formative con gli obiettivi formativi specifici del CdS.
- 2) L'esito del riconoscimento in termini di CFU dipende in ogni caso anche dalle attività formative e relativi CFU che lo/la studente ha già acquisito e che sono utili ai fini del conseguimento del titolo rilasciato al termine del CdS.



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

- 3) Ai sensi del DM 04/08/2024 n. 931 possono essere riconosciuti fino a 24 nei seguenti casi:
  - a) conoscenze e abilità professionali, certificate ai sensi della normativa vigente in materia, nonché altre conoscenze e abilità maturate in attività formative di livello post-secondario;
  - b) attività formative svolte nei cicli di studio presso gli istituti di formazione della pubblica amministrazione, nonché altre conoscenze e abilità maturate in attività formative di livello post-secondario, alla cui progettazione e realizzazione l'Università abbia concorso;
  - c) conseguimento da parte dello/a Studente di medaglia olimpica o paralimpica ovvero del titolo di campione mondiale assoluto/a, campione/campionessa europeo/a assoluto/a o campione/campionessa italiano/a assoluto/a nelle discipline riconosciute dal Comitato olimpico nazionale italiano o dal Comitato italiano paralimpico.
- 4) Nei casi di trasferimento da altro CdS trova inoltre applicazione quanto previsto dal DM 1649/2023 all'articolo 3 commi 11 e 12. Poiché il CdS prevede la programmazione degli accessi, il numero di posizioni disponibili per gli anni successivi al primo è definito annualmente dalla differenza tra il numero programmato e gli studenti effettivamente iscritti. Nel caso di posti disponibili, l'ammissione da trasferimento da altro CdS è disciplinata mediante appositi avvisi.
- 5) Possono inoltre essere riconosciute conoscenze e competenze acquisite in attività formative i cui contenuti e obiettivi siano valutati coerenti con gli obiettivi formativi del CdS. Tali riconoscimenti sono da intendersi come ulteriori rispetto a quelli di cui ai commi precedenti.

***Art. 4 – Organizzazione del percorso formativo***

- 1) Le attività formative complete dei relativi obiettivi formativi sono elencate nell'allegato 1.
- 2) L'articolazione del corso di studio con l'indicazione delle attività formative previste negli anni di corso è descritta nell'allegato 2 (offerta didattica programmata).
- 3) L'offerta didattica erogata in ogni anno accademico è pubblicata nel Manifesto degli studi.
- 4) Le attività formative possono comprendere lezioni frontali, esercitazioni in aula e sul campo, attività di laboratorio, attività di tutorato, seminari e tirocini formativi. Nell'ambito di una o più attività didattiche è previsto, oltre all'inglese, l'utilizzo della lingua italiana scritta e parlata come descritto nella tabella delle attività formative (tabella 1).
- 5) Le modalità di svolgimento degli insegnamenti e delle altre attività formative e le modalità di verifica dell'apprendimento, vengono indicate dai/dalle docenti responsabili prima dell'inizio di ogni anno



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

accademico tramite la pubblicazione del syllabus.

- 6) Il CdS inoltre promuove l'acquisizione di conoscenze e competenze anche tramite open badge e microcredenziali rilasciati da Istituzioni soggette a un processo di accreditamento, in particolare per le attività rientranti nelle "altre attività" nelle attività "ad autonoma scelta" nelle attività affini e integrative. L'eventuale riconoscimento di open badge e microcredenziali è sempre subordinato alla verifica della loro coerenza rispetto agli obiettivi formativi specifici del CdS.
- 7) Ogni CFU corrisponde a 25 ore di impegno complessivo per lo studente, prevedendo in particolare:
  - a) per le lezioni 7 ore di didattica per ogni CFU;
  - b) per il tirocinio 25 ore di impegno per ogni CFU
- 8) Per ciascun esame o verifica del profitto è individuato un/a docente responsabile della procedura di valutazione, il/la quale ne garantisce il corretto svolgimento. Il/la docente responsabile della procedura di valutazione, che di norma è il/la titolare dell'attività formativa, garantisce il corretto svolgimento della procedura e ne registra tempestivamente il risultato nel sistema informatico dell'Ateneo. Il/la docente responsabile può essere coadiuvato/a da altre persone scelte nell'ambito di un insieme di docenti ed altri/e esperti/e individuati/e quali componenti della Commissione d'esame. Nel caso di attività formative articolate in più unità didattiche, il cui svolgimento risulti affidato a più docenti, la verifica finale del profitto è in ogni caso unitaria e collegiale.
- 9) La verifica dell'apprendimento può svolgersi in forma di esame orale e/o scritto. Tutte le prove orali sono pubbliche. Qualora siano previste prove scritte, la candidata/il candidato ha il diritto di prendere visione dei propri elaborati dopo la valutazione degli stessi. Le modalità di svolgimento delle verifiche sono riportate nel Syllabus di ciascun insegnamento. La valutazione è espressa in trentesimi con l'eventuale aggiunta della lode o, ove previsto, con due soli gradi ("approvato" o "non approvato").
- 10) Per ogni attività formativa il totale annuale degli appelli sarà di almeno cinque (due appelli nella sessione gennaio-febbraio, due appelli nella sessione giugno-luglio, un appello nella sessione agosto-settembre).
- 11) Il calendario delle prove di esame prevede due tipi di prove d'esame:
  - a) prove a fine insegnamento, integrate eventualmente da una o più prove intermedie tenute durante il periodo delle lezioni;
  - b) prove d'esame in periodi successivi al termine del periodo di lezioni (sessioni aggiuntive); tali prove possono essere sostenute da studenti che non abbiano sostenuto o superato la prova di fine



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

insegnamento.

- 12) Ogni anno sono previste almeno due sessioni aggiuntive collocate in periodi diversi rispetto a quelli in cui si tengono le prove di fine insegnamento.
- 13) La durata normale del CdS è di 2 anni e per conseguire il titolo finale si deve avere acquisito 120 CFU. Lo/la studente che abbia ottenuto tutti i CFU previsti prima della scadenza della durata normale del CdS, nel rispetto del presente Regolamento e più in generale delle norme e regolamenti di riferimento, può comunque conseguire il titolo di studio.
- 14) Ai sensi della normativa vigente il numero massimo di esami previsti è di 12, oltre alle attività formative "altre" e alla prova finale.

**Art. 5 – Piano di studio**

- 1) Ogni studente deve presentare il proprio piano di studi secondo le modalità stabilite annualmente. I piani di studi conformi all'offerta programmata del CdS/curriculum cui è iscritto lo/la studente sono approvati automaticamente.
- 2) Lo/la studente dovrà individuare anche gli insegnamenti a "autonoma/libera scelta" per un massimo di 12 CFU, a completamento delle attività formative previste dal CdS. Tali insegnamenti possono essere selezionati tra gli insegnamenti elencati nel Manifesto degli studi del CdS, tra quelli offerti dal Dipartimento o anche tra quelli offerti da altri Dipartimenti purché coerenti con il percorso culturale dello studente e offerti per lo stesso livello di studio. Nei casi in cui nella compilazione online del piano di studi non sia possibile per lo/la studente selezionare insegnamenti che intenderebbe inserire nei CFU a libera scelta, è richiesta la presentazione, con altre modalità, di un'istanza corredata dalle opportune motivazioni. L'organismo di gestione e il Responsabile del CdS verificano la coerenza delle proposte rispetto agli obiettivi formativi del CdS e ha la facoltà di richiedere allo/a studente le necessarie modifiche.
- 3) Lo/la studente può inoltre, ai sensi della normativa vigente, proporre un piano di studi individuale, motivando adeguatamente la richiesta finalizzata a sostituire nel proprio piano di studi attività formative previste nell'offerta programmata della coorte cui appartiene. In ogni caso il piano di studio individuale, che deve rispettare l'ordinamento didattico del CdS dell'anno di immatricolazione, viene accettato o respinto con parere motivato dell'organismo di gestione e/o del Responsabile del CdS.
- 4) Sono definiti annualmente nel Manifesto degli studi eventuali obblighi di frequenza associati alle attività formative. In questi casi il docente responsabile dell'attività formativa specifica nel syllabus le modalità di



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

verifica della frequenza.

***Art. 6 – Opportunità di mobilità e altri servizi***

- 1) Il CdS incoraggia la mobilità nazionale e internazionale degli/delle studenti, considerandola un mezzo di scambio culturale e di integrazione per la formazione personale e professionale ai fini del conseguimento del titolo di studio. In particolare, riconosce i periodi di studio svolti presso istituzioni universitarie italiane e straniere. Questi periodi di studio sono considerati uno strumento di formazione analogo a quello offerto dal CdS, a parità di impegno dello/a studente e di coerenza dei contenuti con il percorso formativo.
- 2) Il Learning Agreement è lo strumento che definisce il progetto delle attività formative che lo/la studente seguirà presso l'altra istituzione universitaria e che sostituiranno alcune delle attività previste dal piano di studi.
- 3) Accanto alle attività di orientamento e tutorato svolte dai docenti nell'ambito dei propri compiti istituzionali, il CdS promuove il servizio di tutorato sia nella forma di "tutorato alla pari" sia con assegni di tutorato destinati a specifiche figure di tutor disciplinari.
- 4) Per gli/le studenti con disabilità, DSA o bisogni educativi speciali è attivo il servizio di tutorato specializzato coordinato dal Servizio inclusione studente di Ateneo che, anche grazie al supporto di studenti senior e in collaborazione con il/la docente delegato/a per la disabilità del Dipartimento, garantisce agli/alle studenti la più ampia integrazione nell'ambiente di studio.
- 5) Gli/le studenti possono avvalersi del servizio di consulenza psicologica di Ateneo, che rappresenta uno spazio di ascolto e sostegno durante tutto il percorso universitario allo scopo di migliorare l'avanzamento nel percorso formativo e la qualità della vita universitaria.

***Art. 7 – Conseguimento del titolo***

- 1) Lo/la studente può sostenere la prova finale dopo aver completato tutte le altre attività formative previste dal suo piano di studio. La prova finale è volta a valutare la maturità scientifica raggiunta dallo/a studente, l'autonomia di giudizio e la padronanza degli argomenti, la capacità di operare in modo autonomo e l'abilità di comunicazione. La presentazione/discussione è rivolta anche a valutare la preparazione generale dello/a studente in relazione ai contenuti formativi appresi nel CdS.
- 2) L'elaborato oggetto della prova finale può essere redatto, anche solo parzialmente, nell'ambito di un'attività di stage, di tirocinio o del percorso di doppio titolo.



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN HUMAN COMPUTER INTERACTION**

- 3) La prova finale consiste nella elaborazione, redazione, presentazione e discussione individuale, in lingua inglese, di una tesi, frutto di una ricerca originale, scritta su un argomento a carattere teorico e/o applicativo, in cui lo/la studente riveli le sue capacità critiche d'analisi e di giudizio; sarà svolta sotto la guida di uno/a o più docenti relatori, su tematiche coerenti con le discipline affrontate nel percorso formativo.
- 4) Le procedure relative all'ammissione alla prova finale, al suo svolgimento, alla costituzione delle commissioni, nonché al conferimento del titolo, sono disciplinate nel Regolamento del Dipartimento in materia di prova finale e conseguimento del titolo delle lauree magistrali.

**Art. 8 – Sistema di assicurazione della qualità del CdS**

- 1) Il CdS adotta un Sistema di Assicurazione della Qualità (AQ) in conformità con il Sistema di AQ dell'Ateneo, che si basa su una costante interazione con le organizzazioni rappresentative della produzione di beni e servizi e che coinvolge tutti gli attori interessati (docenti, studenti, personale tecnico-amministrativo).
- 2) All'interno del CdS è operativo un gruppo di riesame (GdR) che svolge un costante monitoraggio delle iniziative realizzate e dei risultati prodotti, anche mediante la predisposizione della Scheda di monitoraggio annuale (SMA) e la redazione del Rapporto di riesame ciclico (RRC) a cadenza periodica, o quando ritenuto necessario dall'organismo di gestione del CdS o da altri attori del Sistema di AQ dell'Ateneo.
- 3) Il GdR è costituito dal/dalla Presidente/Responsabile del CdS e da almeno un/una altro/a docente che abbia un incarico didattico all'interno del CdS e da almeno uno/una studente iscritto/a al CdS.
- 4) In attuazione del Regolamento del Dipartimento, il CdS è rappresentato all'interno della Commissione paritetica docenti-studenti (CPDS):
  - a) direttamente, attraverso i/le docenti e gli/le studenti del CdS;
  - b) o indirettamente, mediante confronti sistematici attivati dalla CPDS con il GdR e/o con docenti e studenti referenti del CdS.

**Art. 9 – Norme finali e transitorie**

- 1) Le disposizioni del presente Regolamento si applicano alle nuove carriere attivate nell'a.a. 2025-26 e seguenti, fatta salva l'emanazione di un nuovo Regolamento nel quale sarà indicato il relativo a.a di decorrenza.



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

- 2) Per quanto non espressamente qui disciplinato si rinvia al Regolamento didattico di Ateneo, al Regolamento di Dipartimento, al Regolamento per le prove finali di Dipartimento e alla normativa vigente in materia.



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

***Allegato 1 – Obiettivi delle attività formative previste dal Corso***

**Corso di Laurea Magistrale Interdipartimentale in Human Computer Interaction: obiettivi delle attività formative previste per le coorti di studentesse e studenti iscritte/i all'a.a. 2025/2026 e successivi**

**Insegnamenti obbligatori primo e secondo anno**

<b>Nome insegnamento</b>	<b>Obiettivi formativi</b>
Design experience	The course consists of two parts: 1) Cognitive ergonomics: the module aims at providing a theoretical base on the cognitive aspects of interaction design as well as the methods and techniques derived from cognitive models of interaction; 2) Participatory design: the module aims at providing a theoretical framework and empirical experience of Participatory Design, including planning a PD project, running it, communicating the results.
Social interaction	Building on the basic concepts of social cognition, the current course aims to provide a comprehensive overview of the emotions, attitudes and behaviors that products and their interfaces can elicit on the self, and how they can impact interpersonal and intergroup interactions in different cultures.
Visual brain and design	The course's objective is to provide the basis for understanding the relationships between structure and function/mind and brain with particular emphasis to the neural mechanisms underlying visual and multisensory perception, and attention. These processes will be explored through the study of cognitive neuroscience paradigms, and discussed in the framework of visual design and human-computer interaction.
Research methodology – quantitative	The course covers some basic/intermediate statistical and computational analyses for conducting empirical quantitative research. The statistics introduced will serve to explore quantitative data and organize data for statistical analysis and modeling. The statistical procedures will be illustrated using the R statistical package. Topics in the course will include: experimental design, questionnaires and surveys (both paper and pencil format and online format), social network analysis, and inferential statistics including generalized linear mixed models.
Research methodology – qualitative	The course intends to analyze the theoretical and methodological framework of qualitative research and to teach how to use the main qualitative methods and tools. Additionally, students will be encouraged to engage in brief Italian-language interactions as part of the learning experience, which will contribute to the overall evaluation.
Design epistemology and ethics	Students will be provided with solid theoretic-philosophical tools to understand the role that emotions play in interpreting verbal and non-verbal messages (i.e. whether they are assessed positively or negatively and are considered to be plausible). Students will acquire theoretical knowledge about the role emotions play in persuasive communication, in moral judgments, in situations that can potentially trigger empathic processes and, more generally, in the assessment of/reactions to various kinds of messages. At the end of the course, students will be able to recognize various kinds of persuasive messages; to identify what principles underpin various persuasive strategies and how these are based on moral judgments, emphatic mechanisms and other kinds of emotional reactions; what emotions are involved and how these can influence our understanding of the message.
Affective computing	This class explores computing that relates to, arises from, or deliberately influences emotion. The aim is to identify the important research issues, and to ascertain potentially fruitful future research directions in relation to the multimodal emotion analysis and to human-computer interaction. In particular, the course will introduce key concepts, discuss technical approaches, and open issues in the following areas: interaction of emotion with cognition and perception; the role of emotion in human-computer interaction; the communication of human emotion via face, voice, physiology, and behavior; construction of computers that have skills of emotional intelligence; the development of computers that "have" emotion; and other areas of current research interest.
Prototyping interactive systems	The course covers methodologies for designing and prototyping graphic user interfaces. Principles of design research and visual communication are presented in the context of interaction design, cognition and user behavior.
Tirocinio formativo	----
Prova finale	----



## REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN HUMAN COMPUTER INTERACTION

### Insegnamenti a scelta vincolata: 6 CFU tra i seguenti insegnamenti

Nome insegnamento	Obiettivi formativi
Bridging HCI to Psychology	The course objective is to provide a common perspective on HCI terminology and approaches and an historical perspective on the discipline specifically on its relation and historical evolution with cognitive psychology. Students will acquire theoretical knowledge about the role cognition plays in interacting with digital technologies and the importance of the recent advances in neuroscience for the future of HCI.
Bridging HCI to Computer Science	The course objective is to provide a common perspective on HCI terminology and approaches and an historical perspective on the discipline specifically on its relation and historical evolution with computer science. Students will acquire theoretical knowledge on the major technical patterns of digital interactive infrastructure and a working knowledge on computational thinking.

### Insegnamenti a scelta vincolata (\*): 6 CFU tra i seguenti insegnamenti:

Cognitive Neuroscience and Neurotechnology	The course analyzes how interactive technologies may benefit from careful consideration of cognitive and brain processes. Specific emphasis will be devoted to the application of such knowledge to implement technological devices to help individuals suffering from psychological and neurological problems
Mind and Interaction in Extended Reality (XR)	This course explores the psychological foundations of interaction in Extended Reality (XR), with a focus on Virtual Reality (VR) environments. It examines how perception, cognition, and emotion shape immersive experiences and influence user behavior. Special attention is given to the psychology of presence, immersion, embodiment, and agency in VR, as well as the impact of virtual environments on creativity, social interaction, and well-being. The course also addresses cognitive ergonomics, user experience, and interaction design principles, with a practical component dedicated to evaluating VR systems. Ethical considerations, including privacy, long-term psychological effects, and the virtualization of social relationships, are critically analyzed.
Design for social inclusion	The course will explore the interaction and institutional conditions for the design of physical, technological and organizational devices able to provide greater chances of inclusion of disadvantaged groups.

### Insegnamenti a scelta vincolata (\*): 6 CFU tra i seguenti insegnamenti:

Educational technology	This course focuses on the theory and the practice of the design of Interactive applications for human use in real life contexts. The theme of the course may range from e-learning, to mobile computing, game design, or e-health. The objective of the course is to develop an awareness of the theoretical and practical assumptions a designer needs to make in order to develop useful, usable and engaging application for real life use.
Multisensory interactive systems	This course introduces new paradigms of interaction beyond graphical users interfaces and in particular multisensory, physical and tangible interactions. In particular it aims at providing students with an understanding of concepts and techniques for designing usable and engaging interactive systems within these paradigms including the introduction of a tools for building prototypes.
Computational linguistics and language-based interaction	This course offers a comprehensive understanding of the intersection between language and computation, providing the theoretical knowledge and practical skills necessary to analyse and manipulate natural language data using computational methods with the aim of using natural language resources and tools for the design of novel interaction paradigms.

(\*) annualmente verrà valutata l'opportunità di attivare tutti o alcuni degli insegnamenti indicati



**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

**Allegato 2 – Articolazione del Corso**

**Corso di Laurea Magistrale Interdipartimentale in Human Computer Interaction per le coorti di  
studentesse e studenti iscritte/i all'a.a. 2025/2026 e successivi**

**I ANNO DI CORSO**

**Insegnamenti obbligatori**

Nome insegnamento	CFU	SSD	Tipo attività formativa	Propedeuticità
Design experience	12	IINF-05/A	Caratterizzante	---
Social interaction	6	PSIC-03/A	Caratterizzante	---
Visual brain and design	6	MEDS-22/B	Affine integrativa	---
Research methodology – quantitative	6	PSIC-01/C	Caratterizzante	---
Research methodology – qualitative	6	GSPS-05/A	Caratterizzante	---
Design epistemology and ethics	6	PHIL-04/A	Affine integrativa	---

**I ANNO DI CORSO**

**Insegnamenti a scelta vincolata: 6 CFU tra i seguenti insegnamenti:**

Nome insegnamento	CFU	SSD	Tipo attività formativa	Propedeuticità
Bridging HCI to Psychology	6	PSIC-03/A	Caratterizzante	---
Bridging HCI to Computer Science	6	INFO-01/A	Caratterizzante	---

**II ANNO DI CORSO**

**Insegnamenti obbligatori**

Nome insegnamento	CFU	SSD	Tipo attività formativa	Propedeuticità
Affective computing	6	IINF-05/A	Caratterizzante	---
Prototyping interactive systems	6	INFO-01/A	Caratterizzante	---
Tirocinio formativo	18	STA	Altre attività	---
Prova finale	18	PROFIN_S	Altre attività	---

**I e II ANNO DI CORSO**

**Insegnamenti a scelta vincolata: 6 CFU tra i seguenti insegnamenti:**

Nome insegnamento	CFU	SSD	Tipo attività formativa	Propedeuticità
Cognitive Neuroscience and Neurotechnology	6	PSIC-01/B	Caratterizzante	---
Design for Social inclusion	6	GSPS-05/A	Caratterizzante	---
Mind and Interaction in Extended Reality (XR)	6	PSIC-01/B	Affine integrativa	---

**Insegnamenti a scelta vincolata: 6 CFU tra i seguenti insegnamenti:**

Nome insegnamento	CFU	SSD	Tipo attività formativa	Propedeuticità
Educational technology	6	INFO-01/A	Caratterizzante	---
Multisensory interactive systems	6	IINF-05/A	Caratterizzante	---



---

**REGOLAMENTO DIDATTICO DEL CORSO DI LAUREA MAGISTRALE INTERDIPARTIMENTALE IN  
HUMAN COMPUTER INTERACTION**

Computational linguistics and language-based interaction	6	INFO-01/A	Caratterizzante	---
--	---	-----------	-----------------	-----

**INSEGNAMENTI A SCELTA LIBERA - 12 cfu**

Il percorso formativo prevede l'acquisizione di 12 CFU senza vincoli di settore scientifico disciplinare scelti tra gli insegnamenti che vengono appositamente attivati dal corso di laurea e annualmente pubblicati nel manifesto degli studi o tra quelli attivati dall'Ateneo.