

Esperto Universitario UX Design





tech università
tecnologica

Esperto Universitario UX Design

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/design/specializzazione/specializzazione-ux-design

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Struttura e contenuti

pag. 12

04

Metodologia

pag. 18

05

Titolo

pag. 26

01

Presentazione

Uno dei fattori fondamentali da tenere in considerazione nel consumo di prodotti digitali è la User Experience (UX). Una cattiva implementazione di questo elemento può portare a rendere non intuitivo il funzionamento di un determinato strumento o applicazione web. Questa situazione porta a un calo delle vendite e gli utenti non riprendono a utilizzare il servizio a causa del design scadente, motivo per cui il profilo professionale incentrato su questo settore è attualmente uno dei più ricercati. Di conseguenza, molte aziende sono alla ricerca di esperti di UX Design che possano fornire loro le migliori soluzioni. Questo programma fornirà al designer gli ultimi progressi in questo settore, grazie a una metodologia 100% online che gli consentirà di conciliare il lavoro con gli studi.



“

Porta a termine questo programma e arricchisci il tuo profilo professionale diventando un grande specialista in UX Design”

Molti servizi e negozi possono ora essere gestiti in modo digitale, attraverso app e siti web. Di conseguenza, le nuove vetrine sono su Internet ed è essenziale che l'utente o il potenziale acquirente possa navigarvi in modo comodo e intuitivo, senza che nulla lo interrompa o lo faccia esitare. Il design legato alla User Experience (UX) è quindi uno dei campi professionali più importanti legati alla digitalizzazione negli ultimi anni.

Per dare una risposta a tali esigenze, TECH ha sviluppato questo Esperto Universitario, che fornirà al designer le conoscenze più complete e aggiornate in questo settore, approfondendo temi come l'analisi degli errori di fruibilità più comuni, le metriche di fruizione, la gestione e il controllo dei link interni, la progettazione di interfacce intuitive per gli utenti più piccoli o i fattori socio-economici e culturali degli utenti e la loro importanza nella navigazione.

L'intero programma si basa su un sistema di insegnamento 100% online, concepito in modo che i professionisti possano continuare a lavorare mentre studiano, senza interruzioni o orari troppo rigidi. Potrai inoltre usufruire delle migliori risorse didattiche, illustrate da un personale docente di grande prestigio, che agevolerà l'apprendimento, rendendolo estremamente semplice ed efficace.

Questo Esperto **Universitario in UX Design** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del corso sono:

- ◆ Sviluppo di casi pratici presentati da esperti di UX Design
- ◆ I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline mediche essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ La sua speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutore, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ La disponibilità di accesso ai contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o portatile con una connessione internet



Questa qualifica universitaria, sviluppata in un formato 100% online, ti consentirà di accedere a importanti opportunità professionali nel campo del Design"

“

Conoscere le regole legate alla fruibilità è essenziale per essere un designer specializzato in questo campo, cosa che potrai approfondire iscrivendoti a questo corso dall'orientamento estremamente pratico"

Il personale docente del programma comprende professionisti che apportano la propria esperienza professionale, nonché riconosciuti specialisti appartenenti a società scientifiche di primo piano e a prestigiose università.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La progettazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato sui Problemi, mediante il quale il professionista deve cercare di risolvere le diverse situazioni di pratica professionale che gli si presentano durante il corso. A tale fine, disporrà di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di riconosciuta fama.

Questo programma offre le migliori risorse multimediali per garantire un apprendimento efficace e comodo.

Grazie a questo esperto universitario, potrai approfondire argomenti quali l'analisi degli errori di fruibilità e il design di interfacce intuitive.



02 Obiettivi

L'obiettivo principale di questo Esperto universitario in UX Design è quello di fornire al professionista i principi fondamentali della User Experience, per essere in grado di progettare strumenti e interfacce intuitivi. Potrà così migliorare il suo profilo professionale e prepararsi per rispondere a numerose opportunità di lavoro in un settore in continua crescita, in quanto essenziale per i negozi online, i servizi amministrativi e altri tipi di siti web e applicazioni.





“

*Grandi opportunità di carriera ti aspettano
in un settore in continua crescita: il
Design incentrato sull'Esperienza Utente”*



Obiettivi generali

- ◆ Conoscere le basi del Design, così come i riferimenti, gli stili e i movimenti che gli hanno dato forma dalla sua nascita fino ai giorni nostri
- ◆ Comprendere il processo creativo, di analisi e di studio prima di operare
- ◆ Padroneggiare i principi del design incentrato sull'utente
- ◆ Progettare interfacce intuitive in base al tipo di progetto da realizzare e al pubblico di riferimento

“

Grazie a questo esperto universitario in UX Design potrai raggiungere tutti i tuoi obiettivi professionali”





Obiettivi specifici

Modulo 1. Fondamenti di Design

- ◆ Connettere e relazionare le varie Aree del Design, campi di applicazione e branche professionali
- ◆ Conoscere i Processi di Ideazione, Creatività e Sperimentazione e saperli applicare ai progetti
- ◆ Integrare il Linguaggio e la Semantica nei Processi di Ideazione di un Progetto relazionandoli con i suoi obiettivi e valori d'utilizzo

Modulo 2. Usabilità nei Sistemi Informativi e nelle Interfacce

- ◆ Identificare i problemi relativi al Digital Design e raccogliere e analizzare le informazioni necessarie per valutarli e risolverli
- ◆ Conoscere i fattori condizionanti dei processi di interazione con l'informazione, la struttura delle informazioni e l'accessibilità
- ◆ Sapere come stabilire le strutture organizzative dell'informazione
- ◆ Conoscere gli errori di usabilità per evitare di farli

Modulo 3. Design incentrato sull'Utente

- ◆ Sviluppare la capacità di comunicare, difendere il proprio lavoro e argomentare le proprie decisioni di design basate sui dati raccolti nell'Indagine sugli Utenti
- ◆ Integrare trasversalmente i contenuti della materia con quelli forniti in altre materie

03

Struttura e contenuti

I contenuti di questo Esperto Universitario in UX Design sono stati sviluppati dai principali specialisti del settore, che si sono occupati di riunire le conoscenze più complete e aggiornate per rendere lo studente del programma un professionista ricercato da tutti i tipi di aziende di design. Questo corso è stato quindi strutturato in 3 moduli, attraverso i quali il designer sarà in grado di approfondire temi quali i fondamenti del design e la creazione di interfacce in base al tipo di utente finale a cui sono destinate.



“

*Iscrivendoti a questo corso scoprirai
tutti i contenuti più specializzati e
innovativi in materia di UX Design"*

Modulo 1. Fondamenti di Design

- 1.1. Storia del Design
 - 1.1.1. La rivoluzione industriale
 - 1.1.2. Le fasi del Design
 - 1.1.3. L'Architettura
 - 1.1.4. La Scuola di Chicago
- 1.2. Stili e movimenti del Design
 - 1.2.1. Design Decorativo
 - 1.2.2. Movimento Modernista
 - 1.2.3. Art Déco
 - 1.2.4. Design industriale
 - 1.2.5. La Bauhaus
 - 1.2.6. Il Guerra Mondiale
 - 1.2.7. Le Transvanguardie
 - 1.2.8. Design Contemporaneo
- 1.3. Designer e tendenze
 - 1.3.1. Interior Designer
 - 1.3.2. Graphic Designer
 - 1.3.3. Designer industriali o di prodotto
 - 1.3.4. Designer di Moda
- 1.4. Metodologie progettuali del Design
 - 1.4.1. Bruno Munari
 - 1.4.2. Gui Bonsiepe
 - 1.4.3. J. Christopher Jones
 - 1.4.4. L. Bruce Archer
 - 1.4.5. Guillermo González Ruiz
 - 1.4.6. Jorge Frascara
 - 1.4.7. Bernd Löbach
 - 1.4.8. Joan Costa
 - 1.4.9. Norberto Cháves
- 1.5. Il linguaggio del Design
 - 1.5.1. Gli oggetti e il soggetto
 - 1.5.2. Semiotica degli oggetti
 - 1.5.3. La disposizione degli oggetti e la sua connotazione
 - 1.5.4. La Globalizzazione dei segni
 - 1.5.5. Proposta
- 1.6. Il Design e la sua Dimensione Estetico-Formale
 - 1.6.1. Elementi visivi
 - 1.6.1.1. La forma
 - 1.6.1.2. La misura
 - 1.6.1.3. Il colore
 - 1.6.1.4. La texture
 - 1.6.2. Elementi di relazione
 - 1.6.2.1. Direzione
 - 1.6.2.2. Posizione
 - 1.6.2.3. Spazio
 - 1.6.2.4. Gravità
 - 1.6.3. Elementi pratici
 - 1.6.3.1. Rappresentazione
 - 1.6.3.2. Significato
 - 1.6.3.3. Funzione
 - 1.6.4. Quadro di riferimento
- 1.7. Metodi Analitici del Design
 - 1.7.1. Il Design Pragmatico
 - 1.7.2. Design Analogico
 - 1.7.3. Design Iconico
 - 1.7.4. Design Canonico
 - 1.7.5. Principali autori e la loro metodologia

- 1.8. Design e Semantica
 - 1.8.1. La Semantica
 - 1.8.2. La Significazione
 - 1.8.3. Significato Denotativo e Connotativo
 - 1.8.4. Il Lessico
 - 1.8.5. Campo Lessicale e Famiglia Lessicale
 - 1.8.6. Le relazioni semantiche
 - 1.8.7. Il cambiamento Semantico
 - 1.8.8. Cause dei Cambiamenti Semantici
 - 1.9. Design e Pragmatica
 - 1.9.1. Conseguenze Pratiche, Abduzione e Semiotica
 - 1.9.2. Mediazione, corpo ed emozioni
 - 1.9.3. Apprendimento, esperienza e chiusura
 - 1.9.4. Identità, relazioni sociali e oggetti
 - 1.10. Contesto Attuale del Design
 - 1.10.1. Problemi attuali del Design
 - 1.10.2. I temi attuali del Design
 - 1.10.3. Contributi alla Metodologia
- Modulo 2. Usabilità nei Sistemi Informativi e nelle Interfacce**
- 2.1. Approccio alla Usabilità
 - 2.1.1. Concetto di Usabilità
 - 2.1.2. L'Usabilità negli ultimi decenni
 - 2.1.3. Il contesto d'uso
 - 2.1.4. Efficienza e facilità d'uso. Il dilemma Engelbart
 - 2.2. Obiettivi e principi della Usabilità
 - 2.2.1. L'importanza dell'Usabilità
 - 2.2.2. Obiettivi
 - 2.2.3. Principi
 - 2.2.4. Linee guida di leggibilità
 - 2.3. Prospettive e norme di Usabilità
 - 2.3.1. Norme di Usabilità secondo Jakob Nielsen
 - 2.3.2. Norme di Usabilità secondo Steve Krug
 - 2.3.3. Tabella riassuntiva comparativa
 - 2.3.4. Pratica I: alla ricerca di buoni riferimenti visivi
 - 2.4. Analisi degli errori più comuni di Usabilità I
 - 2.4.1. Sbagliare è umano
 - 2.4.2. Errori di coerenza e di consistenza
 - 2.4.3. Non avere un Design Responsive
 - 2.4.4. Organizzazione carente in struttura e contenuti
 - 2.4.5. Informazione poco leggibile o mal strutturata
 - 2.5. Analisi degli errori più comuni di Usabilità II
 - 2.5.1. Errori di gestione e controllo dei collegamenti interni
 - 2.5.2. Errori di modulo e contatto
 - 2.5.3. Mancanza di meccanismi di ricerca o inefficienza
 - 2.5.4. Nomi della pagina e favicon
 - 2.5.5. Altri errori comuni di Usabilità
 - 2.6. Valutazione dell'Usabilità
 - 2.6.1. Metriche nell'Usabilità
 - 2.6.2. Ritorno dell'investimento
 - 2.6.3. Fasi e metodi della valutazione dell'Usabilità
 - 2.6.4. Pratica II: Valutare la Fruibilità
 - 2.7. Design incentrato sull'Utente
 - 2.7.1. Definizione
 - 2.7.2. Design incentrato sull'Utente e sull'Usabilità
 - 2.7.3. Valutazione dell'Usabilità
 - 2.7.4. Riflessioni

- 2.8. Design di Interfacce destinate ai bambini
 - 2.8.1. Considerazioni su questi utenti
 - 2.8.2. Usabilità
 - 2.8.3. Differenze di genere
 - 2.8.4. Design dei contenuti
 - 2.8.5. Design Visivo
 - 2.8.6. Valutazione dell'Usabilità
- 2.9. Design di Interfacce destinate agli adolescenti
 - 2.9.1. Caratteristiche generali
 - 2.9.2. Considerazioni su questi utenti
 - 2.9.3. Differenze di genere
 - 2.9.4. Riferimenti visivi
- 2.10. Design di Interfacce destinate al pubblico adulto
 - 2.10.1. Design Visivo
 - 2.10.2. Design dei contenuti
 - 2.10.3. Design di Opzioni
 - 2.10.4. Usabilità

Modulo 3. Design incentrato sull'Utente

- 3.1. Verso un Modello Basato sull'Utente
 - 3.1.1. Definizione di Antropologia
 - 3.1.2. Dati Antropometrici
 - 3.1.3. Dinamiche di Uso e Consumo
- 3.2. Comportamento Umano
 - 3.2.1. Psicologia e Design
 - 3.2.2. Antropologia e Design
 - 3.2.3. Sociologia e Design
- 3.3. User Experience
 - 3.3.1. Usabilità
 - 3.3.2. UX/UI
 - 3.3.3. Emozioni





- 3.4. Design incentrato sull'Utente
 - 3.4.1. Studio di Esperienze
 - 3.4.2. Test del Prodotto
 - 3.4.3. Orientamento all'Utente
- 3.5. Analizzare gli Utenti
 - 3.5.1. Interviste approfondite
 - 3.5.2. Persone e scenari
 - 3.5.3. Fattori Socioeconomici e Culturali
 - 3.5.4. Analisi Geografico e delle Abitudini degli Utenti
 - 3.5.5. Studi Psicologici e Comportamentali
 - 3.5.6. Analisi del Microambiente e del Macroambiente
- 3.6. Sistemi Complessi
 - 3.6.1. Muoversi nella complessità
 - 3.6.2. Correlazioni
 - 3.6.3. Semplificazione
- 3.7. Conclusioni e Insights
 - 3.7.1. Concettualizzazione
 - 3.7.2. Schemi nascosti
- 3.8. Design per gli utenti
 - 3.8.1. Metodi di Generazione di Concetti Creativi
 - 3.8.2. Analisi e valutazione di idee e requisiti
 - 3.8.3. Categorizzazione dei dati e Registro Sistemático
 - 3.8.4. Prototipazione
- 3.9. Creare il Design con gli utenti
 - 3.9.1. Metodi di collaborazione
 - 3.9.2. Open Design
- 3.10. Valutazione del Design
 - 3.10.1. Base di confronto
 - 3.10.2. Test di confronto
 - 3.10.3. Valutazione Euristica

04 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo"



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il metodo casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione? Questa è la domanda con cui ci confrontiamo nel metodo casistico, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il programma, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina 8 diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Con questa metodologia abbiamo formato oltre 650.000 laureati con un successo senza precedenti, in ambiti molto diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



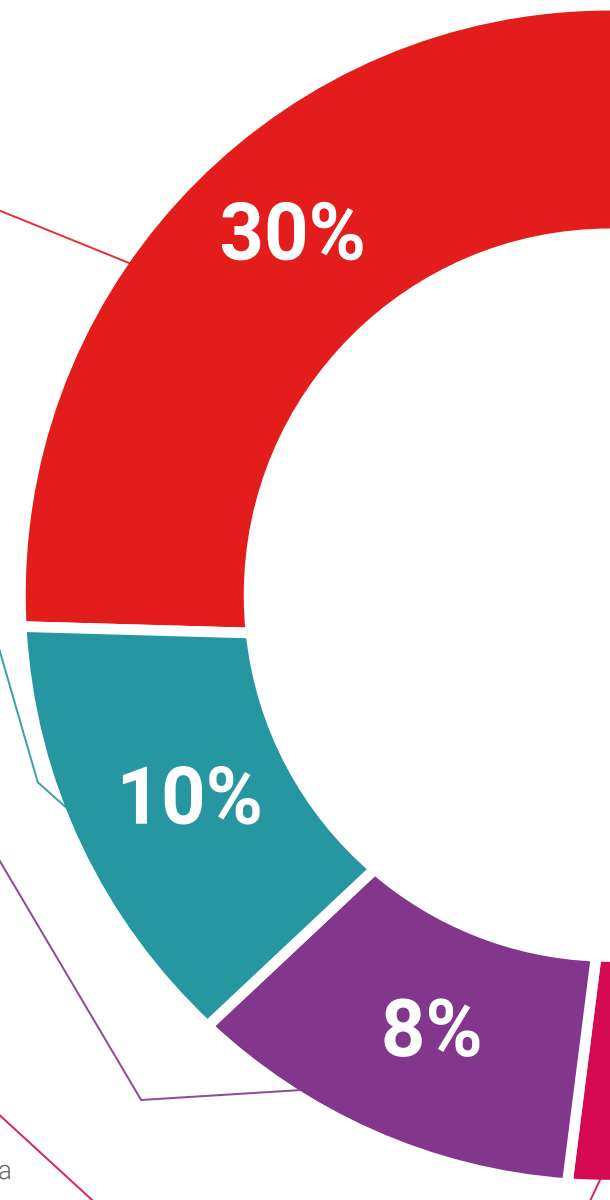
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e di autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



05 Titolo

Il Esperto Universitario in UX Design ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in UX Design** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nel' E Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in UX Design**

N. Ore Ufficiali: **450 O.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation **tech** università tecnologica

connaissance présent qualité

en ligne formazione

développement istituzioni

classe virtuelle langues

tech università tecnologica

Esperto Universitario
UX Design

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

UX Design

