



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Laura
<input type="radio"/> PROF. SSA	COGNOME	Mangiavacchi
	E-MAIL	l.mangiavacchi@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Web Design		
DOCENTE LIVELLO	Contratto		
INDIRIZZO	Graphic Design		
SEMESTRE	<input type="radio"/> PRIMO	<input checked="" type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	6	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico / Pratico		
AULA	24		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	14.00 / 19.00
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso si pone l'obiettivo di stimolare la curiosità verso il mondo della progettazione web cedando di affrancare gli studenti dal ruolo di utenti e sviluppare una visione progettuale. Attraverso lezioni teoriche e pratiche gli studenti apprenderanno gli strumenti necessari alla progettazione grafica di siti internet e alla comprensione della rete. Il corso sarà volto a dare le competenze per la progettazione grafica di un sito UX Oriented, sviluppabile con il Framework Bootstrap (griglia in 12 colonne); prototipo sarà realizzato su Figma attraverso l'utilizzo di elementi consolidati da Material Design.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Il programma del corso verterà sui seguenti argomenti:
Glossario termini web | Introduzione fasi del progetto web | Esempi e introduzione Html 5 e Css 3 i titoli e la loro grandezza | La corretta catalogazione e nomenclatura dei file web | Analisi esigenze Agenzie di Viaggio | Esercitazioni pratiche in Figma. Le misure per un corretto layout/prototipo. Pixel e dimensioni font. Google Fonts. | L'evoluzione di internet dal web 1.0 ad oggi e le conversazioni nel web | Il viral marketing | Il concetto di gratis nel web | Material design e gli elementi del web | Color Scheme design e i colori in esadecimale | Le icone Font Awesome | Xmind e diagrammi di flusso e site map | Esportazione file da illustrato in .svg | Elaborazione e esportazione immagini per il web in Photoshop | User experience | Layout e Wireframe | Griglie | Responsive e breakpoint | Impostazione Frame Figma per i diversi device | Competitor agenzie di viaggio | Come realizzare in Figma slide, carousel e bottoni riutilizzabili | Site map | Architettura delle informazioni, come strutturare i contenuti per un sito web e disporli su un prototipo ottimizzato per più device. Mobile First | User Experience e usabilità | Introduzione Visual Composer e Page Builder | Esercitazioni sul server con Wordpress e Elementor Free (Website Builder)

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Le lezioni teoriche saranno intervallate da lezioni pratiche, esercitazioni, revisioni e presentazioni dei lavori degli studenti.
Per il progetto finale gli studenti si misureranno con uno dei tempi più complessi della progettazione web: le Agenzie di Viaggio e la loro promozione in rete; realizzando il prototipo per il redesign di un sito (responsive) di un'agenzia di viaggio italiana.
Il lavoro finale potrà essere svolto in gruppo o individualmente con software Figma.
L'insegnante seguirà gli studenti con revisioni e li guiderà durante tutto lo sviluppo del progetto.
Prove intermedie
Durante il corso lo studente sarà chiamato a svolgere verifiche per testare l'apprendimento e la comprensione degli argomenti trattati. Le prove si svolgeranno in gruppo.
Prove intermedie:

- Analisi esigenze Agenzia di Viaggio
- Site map sito scelto per il redesign



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Pratica/teorica

Descrizione:

Lo studente singolarmente o in gruppo progettare il redesign del sito di un'agenzia di viaggio italiana.

Dovranno essere prodotti i seguenti elaborati:

- Analisi esigenze cliente desunte dal sito in rete
- Analisi competitor su scheda fornita dal docente
- Site map
- Prototipo grafico sito in Figma
- Presentazione del progetto

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Luca Panzarella, UI+UX Design, il web spiegato semplice, Torrazza Piemonte, Amazon Italia Logistica S.r.l, 2021

Matteo di Pascale, Manuale di sopravvivenza per UX Designer, guida pratica alla progettazione, Milano, Ulrico Hoepli Editore S.p.a, 2019

Steve Krug, Don't make me think, un approccio al buon senso all'usabilità web e mobile, Milano, Tecniche nuove, 2016

Cristiano de Scisciolo, Progettare e realizzare in sito Web, Milano, Ulrico Hoepli Editore Spa, 2021

Edward Stull, UX Design, Guida ai principi di base per progettare l'esperienza utente, Milano, Feltrinelli Srl, 2019

La bibliografia del corso sarà ampliata durante le lezioni in base alle novità e ai volumi che usciranno, oltre a classici sempre utili per poter iniziare a confrontarsi con l'argomento.

Parte della documentazione sarà reperibile in rete attraverso siti specifici oltre alle dispense fornite dalla docente.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Gli studenti avranno a disposizione il pc personale e per ogni lezione sarà caricato un file .pdf su Classroom con la schematizzazione degli argomenti trattati.

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

max 750 caratteri spazi inclusi

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/