

Corso: **Web design**

Insegnante: **Laura Mangiavacchi**

Introduzione

Partendo dalla considerazione che, ad oggi, la rete viene subita piuttosto che usata il corso si propone di fornire agli studenti tutti gli strumenti necessari per capire il web e iniziare a ragionare come progettisti oltre che come utenti consapevoli.

Per questo verrà fornita agli studenti una panoramica sull'evoluzione di internet, dagli inizi ai possibili sviluppi futuri.

Programma del corso

Il corso sarà volto a dare le competenze di base, sia teoriche che tecniche, per lo sviluppo di un progetto web dall'inizio alla fine imparando a coordinare un team di lavoro.

Sia il corso che il progetto finale saranno improntati alla promozione del mondo dell'arte.

Le lezioni teoriche saranno intervallate da lezioni pratiche, esercitazioni, revisioni e presentazioni dei lavori degli studenti.

Per il progetto finale lo studente dovrà realizzare pagine web statiche volte alla promozione della propria galleria digitale (individuabile fisicamente con la propria abitazione) e alla presentazione di 2 "opere d'arte" presenti in tale spazio espositivo.

Per "opere d'arte", in questo caso, si intende qualunque oggetto lo studente ritenga di voler utilizzare.

Il lavoro finale potrà essere svolto in gruppo o individualmente.

L'insegnante seguirà gli studenti con revisioni e li guiderà gli durante tutto lo sviluppo del progetto.

Criteri di valutazione

Per l'esame finale verrà tenuto conto delle valutazioni relative alle esercitazioni svolte durante il corso e del progetto finale.

Lo studente sarà valutato per ogni esercitazione assegnata secondo i seguenti criteri:

- Presenza e interazione durante il corso
- Stato di apprendimento e della capacità di utilizzo degli strumenti presentati
- Capacità di lavorare in squadra
- Valutazione del progetto
- Presentazione del proprio progetto

Lezione Argomento

1	18.11.21	1° sem.	Presentazione corso Glossario termini web Introduzione fasi del progetto web
2	25.11.21	1° sem.	Evoluzione di internet Web 1.0 Web 2.0 Web 3.0 Web 4.0 Introduzione social e viral

3	02.12.21	1° sem.	Viral The word of mouth/Passaparola Il concetto del gratis
4	09.12.21	1° sem.	Introduzione Html e Css Esercitazioni pratiche
5	16.12.21	1° sem.	Analisi esigenze azienda Esercitazioni di gruppo Xmind e diagrammi di flusso Analisi materiali esistenti
6	13.01.22	1° sem.	Lezione tecnica html e css
7	20.01.22	1° sem.	Analisi competitor Schede Analisi competitor Esercitazioni
8	27.01.22	1° sem.	Lezione tecnica html e css
9	03.02.22	2° sem.	Analisi target Proto user e Proto personas
10	10.02.22	2° sem.	Lezione tecnica html e css
11	10.03.22	2° sem.	Site Map Introduzione Seo
12	17.03.22	2° sem.	Animazioni web Esercitazioni
13	24.03.22	2° sem.	Usabilità Accessibilità Sostenibilità
14	31.03.22	2° sem.	Animazioni web Esercitazioni
15	07.04.22	2° sem.	L'arte e la comunicazione su web Esigenze di gallerie e musei e la loro presenza su web Il covid e le mostre online
16	14.04.22	2° sem.	Gallerie e musei online esempi Individuazione da parte degli studenti di esempi gallerie e musei online e analisi della loro comunicazione
17	21.04.22	2° sem.	Architettura delle informazioni, come strutturare i contenuti

18	28.04.22	2° sem.	Gli studenti presentano il risultato della loro ricerca assegnata alla lezione precedente
19	05.05.22	2° sem.	Storytelling
20	12.05.22	2° sem.	Lezione tecnica html e css
21	19.05.22	2° sem.	User experience
22	26.05.22	2° sem.	Layout e wireframe Photoshop
23	02.06.22	2° sem.	Sviluppo progetto finale Revisione studenti
24	09.06.22	2° sem.	Sviluppo progetto finale Revisione studenti
25	16.06.22	2° sem.	Sviluppo progetto finale Revisione studenti

Bibliografia

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

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

Nicola Bonora, ***Content Design, progettare contenuti web che fanno incontrare persone e aziende***, Milano, Feltrinelli Srl, 2019

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

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.