

1	<b>UI DESIGN</b>
2	OBBLIGATORIO
3	EQF 7
4	1
5	2
6	6
7	Marco Guerini
8	Il corso fornisce le principali linee guida per progettare Interfacce grafiche di applicazioni web. L'obiettivo è quello di acquisire le competenze sulle più recenti tecnologie per lo sviluppo, conoscere e saper applicare le best practice e consolidare un glossario di termini che permetta la corretta condivisione del proprio progetto grafico.
9	FRONTALE
10	Richiesta conoscenza livello medio di: a) software per la grafica raster e vettoriale (Photoshop, Illustrator); b) conoscenza di programmazione HTML
11	1. Conoscere la struttura di una web app: Riconoscere i pattern e i componenti che costituiscono le UI. 2. Progettare user centered design: Conoscere le principali linee guida di usabilità. 3. Conoscere i software: Utilizzare i principali software per il design delle UI. 4. Applicazione: Essere capaci di applicare le conoscenze acquisite nella realizzazione di progetti simulati e appartenenti a contesti diversi.
12	Bibliografia (consigliata): Web Usability 2.0 - Jakob Nielsen Hoa Loranger Eyetracking Web Usability - Jakob Nielsen Kara Pernice Interfacce a misura d'uomo - Jef Raskin Il canone di Vignelli - Massimo Vignelli La legge della semplicità - John Maeda La caffettiera del Masochista - Donald Norman Aboutface - Alan Cooper Robert Reimann David Cronin Christopher Noessel La teoria dei colori - Johann Wolfgang Goethe Storia dei colori - Manilo Brusatin Interazione del colore - Josef Albers Il tratto - Gerrit Noordzij Web Usability - Jacopo Pasquini, Simone Giomi Better Web Typography for a Better Web - Matej Latin
13	-
14	Durante l'esame verrà analizzato un progetto che lo studente dovrà realizzare, per verificare la corretta applicazione delle nozioni trasmesse; verranno presi in considerazione anche gli esercizi fatti durante il corso ed eventuali domande.
15	ITALIANO