

NOME DEL CORSO	WEB DESIGN UI DESIGN
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2022/2023
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	10
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Guerini Marco
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	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.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	In presenza
PREREQUISITI	Conoscenza livello medio di software per la grafica raster e vettoriale (Photoshop, Illustrator); Conoscenza base di programmazione HTML/CSS
PROGRAMMA DEL CORSO	Software per la progettazione delle interfacce grafiche Adobe XD Architettura delle informazioni. Organizzare le informazioni secondo logica e flussi di navigazione. Wireframe. Organizzare la priorità di contenuto Style tile Impostare una moodboard Design system Framework e Design System Grid System Come organizzare visivamente i contenuti Web semantico Strutturare l'alberatura del progetto seguendo i principi del web semantico Web Standards & Patterns Identificare i componenti, le loro varianti e applicazioni Principi di Gestalt La percezione e l'esperienza nel design delle UI Usability & Euristiche Best practice per disegnare i componenti dell'interfaccia grafica Web Typography Principi base di tipografia e applicazione nel web Micro interaction Enfatizzare elementi grafici con animazioni e comportamenti Icons



	<p>Gestione di librerie di icone e strumenti per sviluppare il proprio iconset Design applicato al Marketing Principi base e linee guida per ottimizzare il proprio progetto</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<p>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</p>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<p>Durante l'esame verrà analizzato il progetto caratterizzante del corso che lo studente realizzerà durante l'anno.</p>
LINGUA DI INSEGNAMENTO	italiano



NAME OF THE COURSE	WEB DESIGN UI DESIGN
TYPE	Mandatory
CYCLE	Second (Master)
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2022/2023
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semester
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	10
NAME OF LECTURER(S)	Marco Guerini
LEARNING OUTCOMES	The course provides the main guidelines for designing graphic interfaces for web applications. The goal is to acquire the skills on the latest technologies for development, the know-how on the best practices and the correct terms that allow you to share your graphic project.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face to face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Request knowledge of: a) software for raster and vector graphics (Photoshop, Illustrator); b) knowledge of HTML/CSS programming
COURSE CONTENT	Software for designing graphical interfaces Adobe XD Information architecture & Flowchart Organise information according to navigation user flows. Wireframe Define content priorities Style tile Look and feel Design system Framework and Design System Grid System How to visually organise content Semantic Web Organise the project tree following the principles of the semantic web Web Standards & Patterns Components and case study Gestalt principle User perception and experience in UI design Usability & Heuristics Best practice for drawing GUI components Web Typography Basic principles of typography for the web Micro interaction Animations and components behaviours Icons Design icon libraries Design for Marketing Optimise your project for marketing purpose Prototyping



	Introduction to prototyping Microcopy
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	<p>Bibliography (recommended):</p> <p>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</p>
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Students will have to show out a project applying the acquired knowledge.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

