

NOME DEL CORSO	Web 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	2025/2026
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	10
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Marco Guerini
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Il corso di Web Design fornisce linee guida, strumenti e metodologie per la progettazione di interfacce grafiche di applicazioni web. Al termine del corso lo studente sarà in grado di: 1. utilizzare i principali strumenti di progettazione e prototipazione (Figma, Webflow, ecc.); 2. comprendere e applicare principi di UX e UI design; 3. riconoscere e utilizzare i Pattern di design e i principi di Gestalt; 4. sviluppare un workflow progettuale coerente dagli wireframe al prototipo; 5. progettare design system e componenti riutilizzabili (Atomic Design); 6. integrare principi di accessibilità e inclusività (WCAG 2.2); 7. progettare interfacce responsive e mobile-first; 8. documentare e presentare in modo professionale i propri progetti.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	In presenza
PREREQUISITI	Conoscenza di software per la grafica raster e vettoriale (Photoshop, Illustrator). Familiarità con strumenti di design UI/UX (preferibilmente Figma). Conoscenze di base di HTML/CSS.



PROGRAMMA DEL CORSO	Introduzione e strumenti di progettazione Panoramica sugli strumenti di UI/UX design (Figma, Webflow, Adobe XD). Costruzione dell'ambiente di lavoro e collaborazione nei team. Architettura dell'informazione Tecniche per organizzare i contenuti secondo logiche di navigazione e usabilità. Leggere mappe di contenuti e user flow. Progettazione grafica e prototipazione Wireframe e definizione della gerarchia dei contenuti. Pattern di design e definizione del look & feel (style tile, moodboard). Studio del grid system e responsive/adaptive design. Principi tipografici e scelte cromatiche nel web design. Introduzione alle microinterazioni e animazioni di interfaccia. Design System e componenti Atomic Design: dal componente all'interfaccia completa. Creazione e gestione di un design system. Documentazione e linee guida. Accessibilità e inclusività Introduzione agli standard WCAG 2.2. Principi di contrasto, target size, focus visibile, supporto screen reader. Inclusive design: progettare per diverse abilità, device e contesti. Tendenze e scenari futuri Web performance e ottimizzazione per l'esperienza utente. Design e intelligenza artificiale generativa come supporto al workflow.
---------------------	---



EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	Jakob Nielsen, Hoa Loranger - Web Usability 2.0 Jakob Nielsen, Kara Pernice - Eyetracking Web Usability Jef Raskin - Interfacce a misura d'uomo Massimo Vignelli - Il canone di Vignelli John Maeda - La legge della semplicità Donald Norman - La caffettiera del Masochista Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel - About Face Steve Krug - Don't Make Me Think Jon Yablonski - Laws of UX Regine Gilbert - Inclusive Design for a Digital World Matej Latin - Better Web Typography for a Better Web Nielsen Norman Group - www.nngroup.com WCAG 2.2 - www.w3.org/WAI/ Material Design Guidelines - material.io Apple Human Interface Guidelines - developer.apple.com/design
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Valutazione elaborato finale: sviluppo di un progetto completo. Discussione orale: analisi del progetto realizzato e domande sul programma.
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	Web Design
TYPE	Mandatory
CYCLE	Second
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2025/2026
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	10
NAME OF LECTURER(S)	Marco Guerini



LEARNING OUTCOMES	The Web Design course provides guidelines, tools, and methodologies for the design of graphical user interfaces for web applications. By the end of the course, students will be able to: 1. use the main tools for design and prototyping (Figma, Webflow, Adobe XD, etc.); 2. understand and apply the principles of UX and UI design; 3. recognize and employ design patterns and Gestalt principles; 4. develop a coherent design workflow, from wireframes to interactive prototypes; 5. design design systems and reusable components (Atomic Design); 6. integrate accessibility and inclusivity principles (WCAG 2.2); 7. design responsive and mobile-first interfaces; 8. document and present their projects in a professional manner.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Knowledge of raster and vector graphics software (Photoshop, Illustrator). Familiarity with UI/UX design tools (preferably Figma). Basic knowledge of HTML/CSS.



COURSE CONTENT	Introduction and Design Tools Overview of UI/UX design tools (Figma, Webflow, Adobe XD). Setting up the working environment and collaboration in design teams. Information Architecture Techniques for organizing content according to navigation and usability principles. Reading content maps and user flows. Graphic Design and Prototyping Wireframes and definition of content hierarchy. Design patterns and definition of look & feel (style tiles, moodboards). Study of grid systems and responsive/adaptive design. Typographic principles and color choices in web design. Introduction to microinteractions and interface animations. Design Systems and Components Atomic Design: from component to complete interface. Creation and management of a design system. Documentation and guidelines. Accessibility and Inclusivity Introduction to WCAG 2.2 standards. Principles of contrast, target size, visible focus, and screen reader support. Inclusive design: designing for diverse abilities, devices, and contexts. Trends and Future Scenarios Web performance and optimization for user experience. Design and generative artificial intelligence as workflow support.
----------------	---



RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	Jakob Nielsen, Hoa Loranger - Web Usability 2.0 Jakob Nielsen, Kara Pernice - Eyetracking Web Usability Jef Raskin - Interfacce a misura d'uomo Massimo Vignelli - Il canone di Vignelli John Maeda - La legge della semplicità Donald Norman - La caffettiera del Masochista Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel - About Face Steve Krug - Don't Make Me Think Jon Yablonski - Laws of UX Regine Gilbert - Inclusive Design for a Digital World Matej Latin - Better Web Typography for a Better Web Nielsen Norman Group - www.nngroup.com WCAG 2.2 - www.w3.org/WAI/ Material Design Guidelines - material.io Apple Human Interface Guidelines - developer.apple.com/design
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Final Project: development of a complete project (wireframes, interactive prototype, and supporting documentation). Oral Examination: discussion of the final project and questions related to the course content.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

