# Web Design

## Prof.ssa Mariachiara Pezzotti

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

Il corso ha l'obiettivo di presentare le dinamiche di funzionamento ed i processi di progettazione e costruzione di un sito web. L’insegnamento si propone di fornire agli Studenti nozioni sui principi universali di Design e sulla progettazione di esperienze utente legate alle nuove forme della comunicazione Interattiva, alternando lezioni teoriche con sperimentazioni sul campo e analisi di casi pratici.

Al termine dell’insegnamento lo studente sarà in grado di conoscere e comprendere le variabili principali alla base del web design. Lo studente sarà in grado di applicare la conoscenza e comprensione alle seguenti attività:

* Interfacciarsi con le diverse figure professionali e tecniche che concorrono allo sviluppo di un progetto online;
* Attivare un progetto di analisi e un piano di ricerca per conoscere gli utenti target e trovare soluzioni efficaci agli obiettivi di comunicazione;
* Realizzare prototipi interattivi, progettando l’architettura dell’informazione e le interazioni necessarie a favorire la fruizione di tali informazioni da parte degli utenti;
* Eseguire test di usabilità.

Lo studente, nella realizzazione del progetto, dovrà dimostrare di avere autonomia di giudizio nell’auto valutazion visiva e funzionale dei propri elaborati, capacità di apprendimento e attitudine al problem solving, cercando e selezionando attivamente soluzioni tecniche idonee e casi di studio a cui ispirarsi, abilità comunicative, sia nel confronto con gli utenti in fase di ricerca e test, sia nella raccolta dei requisiti e nella presentazione dei risultati.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Internet - introduzione tecnica

Design e progettazione

* La struttura di un progetto web
* le fasi di progettazione (Modello Waterfall / Modello a Iterazioni)
* Il funzionamento di un sito web - Tecnologie coinvolte

Progettare per gli utenti (UCD)

* Introduzione all'Ux Design
* Coinvolgere gli utenti e strumenti per il discovering
* Progettazione preliminare e strumenti (mappe concettuali, personae e scenari)

Architettura dell'informazione

* Definizione
* La categorizzazione dei contenuti
* Strutturare la navigazione
* Information seeking / Berrypeaking model
* Il paradosso della scelta
* Labelling
* Strutture organizzative

Visual Design

* Introduzione ai principi universali di design
* Layout, colori, tipografia
* Gli strumenti per la progettazione
* Analisi di casi ed esempi

La prototipazione interattiva

* Design dei flussi interazione
* Strumenti per la costruzione di prototipi interattivi
* Analisi di casi ed esempi

Usabilità e test

* Introduzione ai test
* Reclutamento
* Strutturare semplici test di usabilità

Sistemi CMS

* Installazione e personalizzazine del sistema WordPress
* Costruzione di un sito web attraverso temi e plugin
* Pubblicazione online di un sito web

***BIBLIOGRAFIA***

Goodman, Kuniavsky, Moed *Observing The User Experience*, Mk 2012 – Dal capitolo IV al Capitolo XII

Luca Rosati, *Architettura dell'Informazione*, Apogeo 2007 – Capitolo I, Capitolo II, Capitolo III e Capitolo IV [Acquista da V&P](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/luca-rosati/architettura-dellinformazione-guida-alla-trovabilita-dagli-oggetti-quotidiani-al-web-9788850334599-657071.html)

Maria Crisina Lavazza, *Comunicare la User Experience*, Apogeo, 2013  
Jason Beaird, James George - *The Principles of Beautiful Web Design*, Sitepoint, 2014

**Letture Consigliate**

Steve Krug, *Usabilità*, Tecniche Nuove 2010  
Joel Sklar, *Principi di Web Design*, Apogeo 2014 [Acquista da V&P](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/joel-sklar/principi-di-web-design-9788838786945-652673.html)

Goodman, Kuniavsky, Moed *Observing The User Experience*, Mk 2012 – Capitolo XVII

***DIDATTICA DEL CORSO***

Lezioni frontali in aula

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

La prova d'esame consisterà nella realizzazione e presentazione di un progetto. Tema, specifiche e tempistiche di consegna verranno indicate al termine del primo mese di lezione.

Il progetto si articolerà in una parte di analisi e design che dovrà concretizzarsi in un prototipo funzionante. Lo Studente consegnerà preventivamente un elaborato, che verrà presentato e discusso durante la sessione orale.

Gli studenti verranno valutati in base a:

* completezza dell'elaborato e congruenza ai temi affrontati durante il corso;
* capacità di aderire alle specifiche assegnate;
* capacità di presentazione del progetto in sede orale

Gli studenti che frequenteranno meno del 50% del corso, saranno considerati non frequentanti e pertanto dovranno obbligatoriamente studiare oltre alla bibliografia sopra riportata due dei volumi sopra elencati tra le “letture consigliate”; gli studenti non frequentanti sono comunque invitati a contattare il docente al fine di concordare un programma personalizzato.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Lo studente dovrà possedere conoscenze informatiche di base (uso del calcolatore e navigazione web). Si consiglia l’utilizzo del software Figma.

*Orario e luogo di ricevimento degli studenti*

Martedì su appuntamento.