

SIMONE ARECCO

WEB DESIGN A

Programma corso 2021/22

INTRODUZIONE

— Gli Studenti impareranno gli strumenti avanzati del **Digital Product Design**, le metodologie di progettazione basate sui bisogni degli utenti e come disegnare e prototipare interfacce utente di applicazioni web, app, banner e altri media con particolare focus su usabilità e estetica.

ARGOMENTI

Processo di Analisi e Design

- Comprensione obiettivo e progetto (Approfondimento su Interviste utenti, ricerca di mercato, analisi concorrenza, interviste stakeholders)
- Empatia (Approfondimento su Personas, Storie utente, User scenarios, Storyboards, Empathy map, Customer journey map)
- Ideazione (Brainstorming, sketching, Moodboards, References)
- Prototipazione (User flow, golden path, wireframes, prototipi interattivi)
- Validazione (Test di usabilità con metodo "Think aloud")
- Iterazione (Analisi dati, feedback utenti, A/B testing, miglioramento continuo)

PRATICA

Laboratorio progettuale, visivo e creativo

- User interaction experience - UX (Fondamenti e pratica di disegno esperienze utente con Figma)
- Visual Design - UI (Fondamenti e pratica di disegno interfacce con Figma)
- Prototyping (Fondamenti e pratica di prototipazione di prodotti digitali con Figma)