

WEB DESIGN-B

A cura di **Danilo Rolle**

Obiettivi formativi

Web design ma non solo, il “Digital Designer” di oggi progetta i flussi e le interfacce che si presentano all’utente e che rappresentano il primissimo impatto con il brand. La sua progettazione è il ponte di collegamento che permette all’essere umano di relazionarsi con il prodotto.

Il corso si propone di introdurre agli studenti la figura del Digital Designer, illustrando le competenze necessarie per ideare e progettare un prodotto digitale e seguirne la realizzazione in tutte le sue fasi.

I diversi moduli saranno affrontati attraverso una fase teorica, seguita da una esercitazione pratica, analizzando le diverse fasi, partendo dall’approccio Human Centered Design, dalla creazione di un concept fino al disegno dell’interfaccia dove verranno approfondite tutte le fasi di art direction e di storytelling, con particolare attenzione alla parte creativa e contenutistica. Il tutto sarà realizzato all’interno di un processo di simulazione di progetto reale.

Il corso vuole essere un punto di partenza per chi inizia e una specializzazione per chi ha già approcciato la materia. Non tanto verticalizzando sui tecnicismi, ma fornendo gli strumenti per capirne i risvolti in termini di comunicazione, di business e di professionalità.

Ove possibile verranno invitati, per integrare le lezioni, alcuni professionisti del settore, per portare diverse esperienze e punti di vista.

PROGRAMMA

01.

Introduzione al Web Design e alla UX

02.

Dall'idea all'interfaccia

03.

Prototipazione e Motion UI

04.

Presentare e Presentarsi

Introduzione alla Web Design e alla UX

COSA È

Introdurremo il Web Design con cenni storici e analizzando i trends del momento. Approfondiremo l'approccio Human Centred Design e il ruolo della creatività applicata al design digitale.

Verranno appresi momenti di intersezione tra UI (User interface design) e UX (User experience design).

Lo studente conoscerà gli utenti tramite le metodologie della User Research e il Design Thinking. Saranno definiti quindi Personas, Customer Journey, affrontando poi il concetto di usabilità, imparando a definirne linee guida e principi.

ARGOMENTI

- > **STORIA DEL DIGITAL DESIGN & TRENDS**
- > **IL VALORE DELL'ESPERIENZA**
- > **DEFINIRE PERSONAS**
- > **PROGETTARE UNA CUSTOMER JOURNEY**

Dall'idea all'interfaccia

COSA È

Analizzati gli utenti, nel secondo modulo ci occuperemo di generare e organizzare le idee tramite le metodologie del Design Thinking. Le attività saranno eseguite in modalità di workshop lavorando a gruppi.

Si imparerà disegnare la prima definizione del flusso creando un wireframe Lo-fi e determinando la struttura dei contenuti.

Entreremo poi nel vivo della costruzione del progetto, imparando a dare una direzione artistica determinando un trattamento visivo con la scelta della color palette, della tipografia e del trattamento fotografico / illustrato. Verranno appresi i principi base della progettazione responsive.

In questo modulo affronteremo anche lo studio del tono di voce definendo le basi e linee guida di content design applicando i principi SEO friendly.

ARGOMENTI

- > INFORMATION ARCHITECTURE
- > WIREFRAME LO-FI
- > ART DIRECTION & MOODBOARD
- > PRINCIPI DI UI DESIGN
- > RESPONSIVE DESIGN
- > CONTENT DESIGN & PRINCIPI SEO

Prototipazione e Motion UI

COSA È

Ci confronteremo con i tool per la prototipazione statica, acquisendo inoltre le tecniche e i principi della Motion UI, il valore delle Microinteractions attraverso i tools per la prototipazione animata.

ARGOMENTI

- > INTERACTION DESIGN, ANIMATION AND GESTURE
- > CREARE UN PROTOTIPO STATICO
- > CREARE UN PROTOTIPO ANIMATO

Presentare e presentarsi

COSA È

Capiremo come strutturare una presentazione di un progetto, come valorizzare e raccontare tutte le fasi. Analizzeremo come presentarsi come professionista, come organizzare il proprio portfolio e come utilizzare i social di settore per promuovere il proprio lavoro.

ARGOMENTI

- > **PRESENTARE UN PROGETTO**
- > **ORGANIZZARE UN PORTFOLIO**
- > **RISORSE VARIE**

Esercitazioni

- Esercitazioni di gruppo tramite workshop dove saranno utilizzate metodologie di ricerca e di generazione di idee.
- Realizzazione di personas e di un journey.
- Realizzazione di wireframe LO-FI.
- Realizzazione di un concept.
- Design di un progetto web/mobile.
- Prototipazione.
- Realizzazione della presentazione finale di progetto.

Modalità di esame

Durante le sessioni d'esame il candidato dovrà presentare il progetto elaborato durante l'anno preparando una presentazione che illustrerà tutti i passaggi chiave e con la creazione di un prototipo navigabile. La valutazione terrà conto di tutto il periodo del corso, ma parte corposa del vaglio verterà sugli elaborati finali e la capacità di valorizzare e presentare la bontà del progetto.



PHONE.
(+39) 3492516148

MAIL.
danilo.rolle@gmail.com

ELSEWHERE.
[Linkedin](#) / [Behance](#) / [Twitter](#) / [Facebook](#) / [Instagram](#)