

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
<b>S - PROGETTAZIONE DI SOFTWARE INTERATTIVI</b>	<b>DURISHTI YLBERT</b>	<b>10</b>

## OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI ►

### Obiettivi formativi 1° modulo

Obiettivo principale è quello di conoscere e sapere progettare una App/Software per Tour Virtuale destinato alla Realtà Aumentata (AR), studiare attraverso l'esercitazione la piattaforma della gestione dei contenuti interattivi attraverso l'utilizzo di Content Management System – CMS.

Conoscere a livello teorico le pratiche necessarie per usare gli strumenti e i software online – come quello del CMS per poter progettare e realizzare molteplici elementi grafici con lo scopo di concepire e ideare progetti che evidenzino i cambiamenti in atto nei paradigmi del design a livello di concept.

Studiare a livello teorico perché un'App è molto diversa da un sito web e perché è considerata un software che si può installare su device (smartphone / tablet / visori 3D) - permettendo agli utenti di accedere ai servizi e ai contenuti direttamente in essa.

Testare i contenuti interattivi online attraverso la realizzazione di un portfolio web con design responsive.

### Obiettivi formativi 2° modulo

Gli studenti tratteranno l'Identità Visiva del futuro App/Software nel suo apparato strategico. Dovranno dimostrare una buona conoscenza della psicologia della forma e dei pattern unificati per capire come usare in maniera corretta in una grafica i singoli elementi: colori, font, forme e/o icone. Nonché dovranno realizzare una serie di esercitazioni pratiche tra cui: Mock-up di impaginati editoriali, Layout e Template per un Sito Web e App Mobile.

A conclusione del corso i partecipanti dovranno dimostrare tramite una verifica l'intero processo creativo del design del Logo per il Brand del futuro App/Software AR, i criteri che hanno utilizzato per le proprie scelte nel ciclo di ideazione, e dovranno realizzare un progetto finale con un portfolio online, su modello di un software per device interattivi e con design responsive, che funzioni come una Web App/Software, illustrando il tema scelto per quest'anno:

IL TOUR VIRTUALE A 360° DELLA PROPRIA CITTA' DI PROVENIENZA (per un'esperienza interattiva in AR).

## APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE ►

Gli studenti apprenderanno ad applicare le loro conoscenze nell'ambito di grafica studiando il Web Design tramite CMS - WordPress con spiegazione del software e delle sue funzioni, sperimentazione di nuove funzionalità e tendenze come gli effetti sulle slideshow, mostrando capacità nell'uso degli strumenti teorici acquisiti durante il corso. In particolare, dimostrano di elaborare un logo e immagini coordinata su temi oggetto delle lezioni, con largo margine di autonomia di progettazione per una futura Web App interattiva.

## PREREQUISITI RICHIESTI ►

Per poter fruire dei contenuti didattici, lo studente deve disporre innanzitutto di un PC con requisiti adeguati. Inoltre, avere installato un comune browser ed essere in possesso di una competenza minima nell'uso del sistema operativo del proprio computer, nonché di competenze generiche riguardo alla connessione e alla navigazione in internet e utilizzo base di un software di grafica.

## CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO ►

- Storia dei sistemi operativi per il device e sistemi interattivi per il web.
- CMS - WordPress, installazione e funzionalità.
- Scelta layout e customizzazione temi premium per WordPress.
- Gestione pagine e articoli, categorie e tag.
- Menu di navigazione, Widget e Plugin Premium.
- Visual composer, costruire layout con compositori visuali.
- Revolution slider, customizzare slider animati e accattivanti.
- Comporre, spunti su un moodboard a livello di concept per un tour virtuale.
- Realizzazione grafica di proposte per il design di un logo con Adobe Illustrator.
- Impaginare attraverso un Layout coordinato e realizzare due proposte di logo.
- Stesura del Brand per il Tour Virtuale, partendo dallo slogan e il payoff di un logo.
- Studi di psicologia della forma e dei pattern unificati, singoli elementi: colori, font, forme e/o icone.
- Mock-up di impaginati editoriali, Layout di stampa, Template per un Sito Web, App Mobile, Merchandisin.
- Stesura di tutti gli elaborati pratici in una impaginazione interattiva con il link al progetto di Web App Online.

## ARGOMENTI ►

- Introduzione del corso, studiare e sapere progettare una App/Software per Tour Virtuale destinato alla Realtà Aumentata (AR) con l'utilizzo di foto e video a interattivi con contenuti dinamici.
- Gestione dei contenuti interattivi attraverso l'utilizzo di Content Management System – CMS.
- Pratiche singole e in gruppo su argomenti di Template, Plugin e Widget disponibili per il CMS - WordPress, come aggiungere nuove funzioni e ottenere buoni risultati grafici e interazioni.
- Realizzazione di una presentazione online con gli elaborati, verifica pratica e di apprendimento.
- Stesura di una proposta progettuale per la futura App/Software nel suo apparato strategico. Concretizzazione di un Logo secondo gli standard grafici attuali per il Brand del futuro App/Software AR. Analisi sulle tipologie di logo tra grafica e singoli elementi: colori, font, forme e/o icone.
- Dal moodboard al kit di comunicazione come Mock-up, editing con Adobe Photoshop per bitmap e Adobe Illustrator per i template vettoriali. Esercitazioni pratiche singole e in gruppo su argomenti di arte e cultura digitale tra Rete con dinamiche professionali/culturali in stile P2P.
- Conclusione e presentazione della progettazione della futura App, verifica pratica di apprendimento.

## METODI DIDATTICI ►

Gli studenti approfondiranno la conoscenza dell'utilizzo dei software, anche in contesti complessi come nel backend del CMS – WordPress. Step-by-step (da cosa nasce cosa) impareranno ad impaginare una proposta progettuale con tutto il percorso, eventualmente utilizzando Adobe InDesign, con particolare riferimento dell'argomento prescelto, creando e gestendo i vari mock-up con Photoshop. Altresì, le capacità di apprendimento degli strumenti adeguati a maturare capacità di astrazione, generalizzazione e deduzione.

## BIBLIOGRAFIA ►

### Testi consigliati:

- Sviluppo Applicazioni Web: Guida alla programmazione di web app interattive online, di Oscar R. Frost, Amazon 2020
- WordPress. La guida completa, di Bonaventura Di Bello, Hoepli 2019.
- Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale di Bruno Munari, Laterza, 2017

### Testi di consultazione e approfondimento:

- Comunicazione visiva. Apparenza, realtà, rappresentazione di Ave Appiano, UTET, 2008
- La forza dell'immagine. Vol. B: Tecniche artistiche e applicazioni progettuali di Elena Tornaghi, Loescher, 2009
- User experience. Psicologia degli oggetti, degli utenti e dei contesti d'uso di Stefano Triberti, Apogeo Education, 2017

### Siti internet:

<https://interattivi.cloud>