

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
WEB DESIGN	DURISHTI YLBERT	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Obiettivi formativi 1° modulo

Si studierà come realizzare interfacce per un sito web partendo da una ricerca visiva che si ispira a importanti artisti, grafici, fotografi ecc. Approfondimenti sull'aspetto del sito, oltre che essere innovativo e impeccabile esteticamente, deve anche risultare usabile ed accessibile e soprattutto professionale. Sarà importante capire quale è il comportamento degli utenti di fronte ai siti web e la psicologia di navigazione, la richiesta del mercato, come rendere un sito utile sia per chi lo naviga che per chi lo richiede.

Obiettivi formativi 2° modulo

Attraverso la visione del mondo del WWW e dei siti web di provenienza italiana ed internazionale il corso approfondisce le tecniche e i principi secondo i quali devono essere progettati e realizzati i siti web, i concetti di usabilità, l'architettura della interfaccia, le teorie dei colori e delle emozioni. Inoltre, durante la fase di esercitazione pratica verranno studiati i trucchi e i segreti del mestiere di alcuni dei più affermati Web Designer. Verranno anche studiate le licenze della condivisione dei materiali creativi e progettazione grafica via rete, come ad esempio la Creative Commons.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Gli studenti dovranno applicare le loro conoscenze nell'ambito del linguaggio per ipertesti (HTML) attraverso utilizzo del software Adobe Dreamweaver e del design grafico attraverso Adobe Photoshop, mostrando capacità nell'uso degli strumenti teorici acquisiti durante il corso. In particolare, sono in grado di elaborare un layout su temi oggetto delle lezioni, con largo margine di autonomia personale.

Dimostreranno altresì, conoscenza e comprensione, conoscere i concetti, le metodologie e il linguaggio base HTML.

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 editor di testi.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 6.	1. Apprendimento del linguaggio HTML e del software Adobe Dreamweaver
	DIC. - GEN. ORE - 8.	2. Layout con tabelle e primi passi con pianificazione e la ricerca dei contenuti
	GEN. - FEB. ORE - 8.	3. Integrazione dei contenuti web tra vari software di Adobe, ad esempio da Photoshop a Dreamweaver e Lightroom.
	FEB. - MAR. ORE - 8.	4. Realizzazione di un sito statico a scopo didattico, ispirandosi ad un personaggio creativo
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 8.	5. Progettazione del Layout in Html, Xhtml e fogli di stile Css
	APR. - MAG. ORE - 8.	6. Contenuti dinamici con Java Scripts e gestione di audio e video nei progetti web
	MAG. - GIU. ORE - 8.	7. Integrazione e conoscenza delle modifiche dei modelli/template in HTML5 e CSS
	GIU. - LUG. ORE - 6.	8. Realizzazione di un mini sito dinamico in stile portfolio personale e la pubblicazione online via FTP
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione del linguaggio per ipertesti HTML PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • HTML e le prime scritture con software Blocco Note ed estensione .txt e .html
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Il concetto della navigazione e del layout di un sito web PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Scritture primarie di un documento HTML con Adobe Dreamweaver, Layout con tabelle
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Il concetto del design grafico per web PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Design di Layout con Photoshop per Web e codifica HTML, con ritaglio a sezioni
4	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Integrazione di gallerie per Web da Adobe Lightroom via <iframe> per pagine html con Dreamweaver PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Completamento di un sito semplice con vari contenuti, verifica pratica e test di apprendimento
5	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • La filosofia del software libero e le risorse open source nel web PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Pubblicazione dei materiali creativi sul web e l'approfondimento della licenza Creative Commons
6	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Contenuti interattivi e dinamici nei progetti per web PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Animazioni GIF animate con Photoshop e l'arricchimento del layout con contenuti grafici dinamici
7	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Il layout con il foglio di stile CSS e le regole DIV ID, DIV Tag e il restyling in stile responsive PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Javascript e contenuti dinamici per il proprio sito web con gallerie innovative e responsive
8	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <ul style="list-style-type: none"> • Pubblicazione del sito via FTP e la gestione del server online con futuri aggiornamenti PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: <ul style="list-style-type: none"> • Completamento di un sito semplice con vari contenuti, verifica pratica e verifica di apprendimento

METODI DIDATTICI

Gli studenti attraverso le lezioni rassicurano a saper progettare, realizzare, validare il progetto di un sito web basilico. Dimostrano una metodologia di analisi/sintesi del linguaggio per ipertesti (HTML) e discorsivo oggetto/argomento del corso, nonché di formulare giudizi anche sulla base di informazioni limitate o incomplete, includendo la riflessione sulle soluzioni alternative collegate all'applicazione delle loro conoscenze.

BIBLIOGRAFIA

Testi consigliati:

- Web design adattivo - Come cambia la User eXperience di Aaron Gustafson, Editore: Pearson, 2017
- HTML 5 CON CSS E JAVASCRIPT di Boichicchio Daniele e Mostarda Stefano, Hoepli, 2015
- HTML, XHTML e CSS per il World Wide Web di Castro Elizabeth, Tecniche Nuove, 2007

Testi di consultazione e approfondimento:

- User experience. Psicologia degli oggetti, degli utenti e dei contesti d'uso di Stefano Triberti, Apogeo Education, 2017
- Dreamweaver CC, For Dummies, 1 edizione (13 maggio 2013) di Janine Warner, 2013
- HTML, CSS, XML (Creazione di pagine web - CD-ROM) Hoepli, di Nikolassy Riccardo, 2006

Siti internet:

- www.w3schools.com
- www.html.it
- www.dynamicdrive.com
- <https://html5up.net>

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	15	-	15	-
ESERCITAZIONE	5	15	5	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	10	30	10	30
TOTALE (*)	30	45	30	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Durante il corso verranno conclusi NR. 2 progetti web, come una sorta di approfondimento dei due moduli;

- Il primo progetto durante il 1° modulo, comprende un sito web su un autore / creativo concordato con il docente.
- Il secondo progetto durante il 2° modulo, comprende un sito web con i contenuti di un portfolio personale.

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

I materiali necessari per lo svolgimento dell'esame e gli obiettivi richiesti:

Primo obiettivo: Gli studenti dovranno studiare e capire quale è il comportamento degli utenti di fronte ai siti web e la psicologia di navigazione, la richiesta del mercato, come rendere un sito utile sia per chi lo naviga che per chi lo richiede. La realizzazione di interfacce per un sito web partendo da una ricerca visiva che si ispira a importanti creativi, grafici, fotografi.

Realizzare un sito web con focus su questi punti:

- Apprendimento del linguaggio HTML e dei software Adobe Dreamweaver e Photoshop,
- Layout con tabelle e primi passi con pianificazione e la ricerca dei contenuti,
- Integrazione dei contenuti tra vari software, ad esempio da Lightroom a Dreamweaver,
- Realizzazione di un sito statico a scopo didattico, ispirandosi ad un personaggio creativo.

Secondo obiettivo: Gli studenti dovranno approfondire e dimostrare conoscenze nelle tecniche e i principi secondo i quali devono essere progettati e realizzati i siti web, i concetti di usabilità, l'architettura della interfaccia, le teorie dei colori e delle emozioni. Inoltre, studiare e conoscere i trucchi e i segreti del mestiere di alcuni dei più affermati Web Designer. Nonché studiare e approfondire le licenze della condivisione dei materiali creativi e progettazione grafica via rete, come ad esempio la Creative Commons.

Realizzare un sito web con focus su questi punti:

- Progettazione del Layout in Html, Xhtml e fogli di stile Css,
- Contenuti dinamici con Java Scripts e gestione di audio e video nei progetti web,
- Integrazione e conoscenza delle modifiche dei modelli/template in HTML5 e CSS,
- Realizzazione di un mini sito dinamico in stile portfolio personale e la pubblicazione online via FTP.