UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Informatica e Grafica per il Web

2324-3-E2004P028

Area di apprendimento

1: Studio delle modalità mediante le quali si attua la comunicazione.

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione

Lo studente verrà guidato, attraverso il corso, all'adozione di un occhio critico nella progettazione di interfacce per la comunicazione sul web. Da un lato saranno offerti strumenti teorici per la lettura della comunicazione via web, dall'altro verranno offerti attraverso esercitazioni pratiche, gli strumenti tecnici per la creazione di siti web secondo i principi della User Centered Design, che pone l'utente finale (e non il sito web stesso) al centro della progettazione comunicativa.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Saper applicare un giudizio critico sulla composizione delle interfacce nel web.
Saper progettare pagine web e interfacce web.
Sviluppo di codice HTML/CSS base.
Conoscenza di base del software Figma e di altri strumenti di progettazione grafica innovativi o ampiamente adottati per il web.

Contenuti sintetici

Il corso di Informatica e grafica per il web è mirato alla descrizione dell'intero processo di creazione di un sito web

fornendo da un lato una conoscenza specifica degli aspetti teorici e progettuali legati allo sviluppo di un ipertesto fruibile via web (concetti di Usabilità, Interaction Design e User Experience) e dall'altro l'acquisizione di strumenti di sviluppo specifici (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Generative AI tools).

Programma esteso

- Principi base di usabilità web, esperienza e interazione web (UX / UI).
- Programmazione HTML 5/CSS 2 e CSS 3.
- Progettazione e wireframing.
- Figma e altri strumenti di graphic design per il web.

Prerequisiti

Minima conoscenza dell'utilizzo dei sistemi operativi (creazione file, cartelle, estensioni di file) e web based (browser, email).

Metodi didattici

I metodi didattici prevedono lezioni frontali, discussioni in aula ed esercitazioni pratiche.
Illustrazione dettagliata dell'adozione della codifica HTML 5 e CSS 3.
Esercitazioni pratiche con FIGMA.

Tutto il materiale del corso (es. slides, codice HTML e CSS) è reso disponibile sul sito e-learning del corso, in modo che anche gli studenti non frequentanti possano utilizzarlo.

Il corso è erogato interamente in lingua inglese.

Modalità di verifica dell'apprendimento

La verifica dell'apprendimento comprende due revisioni progettuali in itinere che mirano all'impostazione del concept progettuale dell'elaborato. La prima revisione progettuale si colloca a metà del corso, la seconda revisione a fine corso. Le revisioni progettuali sono obbligatorie per i frequentanti e facoltative per gli studenti non frequentanti.

Al termine del corso è prevista una prova scritta (45 minuti; effettuata il giorno dell'appello) e lo sviluppo di un progetto di gruppo (da consegnare solitamente la settimana precedente lo scritto). Sia il progetto che la prova scritta sono obbligatori per tutti gli studenti.

Lo scritto individuale verte sugli argomenti teorici trattati a lezione ed è composto da 12 domande a crocette e 2 domande aperte. Le domande a scelta multipla intendono verificare l'acquisizione delle conoscenze relative ai processi di progettazione, all'utilizzo di FIGMA e alcuni aspetti legati alla programmazione web. Le domande aperte verteranno invece sulle conoscenze acquisite in ambito UX/UI e usabilità delle interfacce web.

Attraverso l’elaborato progettuale di gruppo (gruppi da 2/3 studenti per la creazione di un sito web completo e navigabile in formato HTML/CSS) si intende verificare il livello tecnico di padronanza dei linguaggi di programmazione HTML e CSS e di progettazione grafica con Photoshop raggiunta.

Breve discussione facoltativa dell’elaborato finale in fase di orale.

Gli studenti/le studentesse Erasmus possono contattare il docente per concordare la possibilità di studiare su una bibliografia in lingua inglese e/o la possibilità di sostenere l'esame in inglese

Testi di riferimento

- Beaird J., Persuati C. (2021). *Web design per creativi, grafici, sviluppatori*. Apogeo.
- Qualsiasi guida di HTML e CSS online.

Informazioni dettagliate circa altro materiale didattico saranno pubblicate sulla relativa pagina del sito e-learning.

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÁ | IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE