



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Informatica e Grafica per il Web

2425-3-E2004P028

Area di apprendimento

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

Obiettivi formativi

Conoscenza e comprensione

Gli studenti apprenderanno metodi teorici relativi alla progettazione, prototipazione e valutazione di interfacce web. Acquisiranno competenze di base nella codifica in HTML/CSS e otterranno conoscenze pratiche sugli strumenti di prototipazione ampiamente adottati per le applicazioni web. Inoltre, gli studenti svilupperanno un atteggiamento critico verso l'intero processo di sviluppo delle applicazioni web e comprenderanno i principi fondamentali del Design User-Centered, che considera i bisogni e i requisiti degli utenti come centrali per l'intero processo.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine di questo corso, gli studenti saranno in grado di applicare le conoscenze, la comprensione e le competenze pratiche acquisite per valutare l'usabilità delle interfacce web. Saranno in grado di progettare e prototipare applicazioni web usabili seguendo un approccio sistematico centrato sull'utente.

Contenuti sintetici

Il corso coprirà sia i metodi teorici sia gli strumenti pratici relativi alla progettazione, prototipazione e valutazione delle applicazioni web.

Programma esteso

- Usabilità web: principi e metodi di valutazione (ispezione euristica e test con gli utenti)
- Interazione utente e design dell'esperienza utente (UX/UI): metodi e modelli concettuali
- Elementi di base della programmazione in HTML/CSS
- Strumenti tecnologici per la progettazione e prototipazione di interfacce web (ad es., Adobe Photoshop, Figma, AI generativa)

Prerequisiti

Conoscenze di base sull'uso di un computer (creazione e gestione file, uso di browser e email).

Metodi didattici

I metodi didattici prevedono:

- Lezioni ex-cathedra
- Discussioni e workshop in classe
- Attività pratiche sull'uso di HTML e CSS
- Attività di progetto supervisionate, focalizzate sulla valutazione di usabilità di siti web e sul design di interfacce web

Tutte le lezioni sono tenute in inglese.

Modalità di verifica dell'apprendimento

L'esame mira a verificare che gli studenti abbiano compreso i metodi e gli strumenti presentati nel corso e abbiano imparato ad applicarli.

La valutazione si basa sul risultato di due attività progettuali e sulla loro discussione orale.

- Attività 1: Valutazione dell'usabilità di un sito web esistente assegnato dal docente mediante ispezione euristica e user testing. La valutazione si baserà sull'accuratezza e la completezza del report di valutazione dell'usabilità. Il report può essere consegnato in itinere (non obbligatoriamente) o in una qualsiasi data ufficiale d'esame.
- Attività 2: Modellazione dei requisiti, progettazione concettuale e prototipazione di un sito web su un argomento assegnato dal docente. I criteri di valutazione sono la correttezza e la completezza del report di progettazione e del prototipo. Questi due elaborati possono essere consegnati in una qualsiasi data ufficiale d'esame.

La lingua dei report e della discussione può essere l'italiano o l'inglese.

Testi di riferimento

- Materiali didattici resi disponibile dal docente per tutti gli studenti iscritti al corso ((slides e codice HTML e CSS)
- Manuali di riferimento su HTML & CSS disponibili online, ad esempio:
HTML: <http://www.w3schools.com/html/>
CSS: <http://www.w3schools.com/css/>; <https://www.codeschool.com/learn/html-css>

Ulteriori letture:

- Jennifer Robbins (2018). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. 5th Edition, O'Reilly Ed.
- Beard J. Walker A. George J. (2021). *Web design per creativi, grafici, sviluppatori*. Apogeo.
- Beard J. Walker A. George J. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design*. Sitepoint Ed.

Sustainable Development Goals

ISTRUZIONE DI QUALITÀ | IMPRESE, INNOVAZIONE E INFRASTRUTTURE
