

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Programma didattico *Web Design Biennio*

prof.ssa Annalisa Riggio

Introduzione

La materia **Web Design** del biennio specialistico dell'Accademia di Belle Arti di Palermo è progettata per immergere gli studenti nell'affascinante mondo del design digitale e in particolar modo della **User Experience Design**, concentrandosi sulla progettazione di interfacce web e applicazioni mobile. Attraverso un approccio teorico e pratico, il corso mira a fornire agli studenti le competenze avanzate necessarie per creare esperienze utente efficaci e soluzioni di design innovative. Gli studenti avranno l'opportunità di esplorare le ultime tendenze nel settore del Digital Design, della UXD della UI.

Obiettivi del Corso

Comprendere i Fondamenti del UI/UX Design: acquisire una comprensione approfondita dei principi fondamentali di User Interface (UI) e User Experience (UX) Design nel contesto del Web Design.

Sviluppare Competenze Pratiche: applicare i concetti teorici attraverso progetti pratici, esercizi di progettazione e analisi di casi studio, sviluppando competenze pratiche essenziali.

Specializzazione nel Design di App Mobile: approfondire le conoscenze nel design di applicazioni mobile, con un focus su iOS e Android.

Esplorare le ultime tendenze: Mantenersi aggiornati sulle ultime tendenze e tecnologie nel Web Design, preparandosi per le sfide del mondo professionale.

Sbocchi Professionali

Le conoscenze acquisite durante il corso Web Design preparerà gli studenti per una varietà di ruoli professionali, tra cui:

- **Web Designer:** Progettare e sviluppare interfacce web accattivanti e funzionali.
- **UX/UI Designer:** Specializzarsi nella progettazione dell'esperienza utente e dell'interfaccia utente.
- **Designer di App Mobile:** Creare design innovativi per applicazioni mobile su diverse piattaforme.
- **Consulente in Design Digitale:** Fornire consulenza professionale su best practices e strategie di design digitale.

Programma Didattico

Il corso verrà strutturato nei seguenti moduli:

1. Introduzione

- Panoramica su UI/UX Design e Web Design
- Concetti di base, definizione di UI/UX e ruolo nel design digitale.
- Architettura dell'informazione e navigazione mobile
- Strumenti utili e software

2. Progettazione UX

- Come creare un progetto di UX
- User Story Flow
- Pattern
- Scenario e personas
- Customer journey maps
- Information architecture, wireframing e prototipazione.

3. Strumenti per Wireframing e prototipazione

- Dalla UX alla UI
- Design System
- Canvas e Design Thinking

- Prototipazione: creare progetti con Figma

4. Focus App Mobile

- Gli elementi principali dell'app design
- Case history

5. Progetto Pratico - UX Design su brief concordato

- Sviluppo Project Work
- Revisione, follow up e test

Project Work

Sviluppo di un progetto partendo da un brief: le attività verranno condotte da team di massimo 3 studenti sotto la supervisione del docente. Verranno utilizzate tecniche di design thinking per la creazione di flussi e metodi di UX per l'analisi.

Alla fine del Project Work verrà realizzato il prototipo di un'app mobile che verrà presentato all'esame finale.

Bibliografia

- **User Experience Design. Progettare esperienze di valore per utenti e aziende** - Debora Bottà - Hoepli
- **Manuale di Sopravvivenza per UX Designer. Guida pratica alla progettazione** - Matteo di Pascale - Hoepli
- **Radical Collaboration - Coinvolgere le persone nella progettazione di esperienze e servizi.** Maria Cristina Lavazza - I libri della UXUniversity
- **Da Cosa Nasce Cosa.** Bruno Munari - Edizioni La Terza

Lecture consigliate

- **Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile** - Steve Krug – Tecniche Nuove

- **La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani** - Donald A. Norman
- **Nielsen Norman Group Blog**. <https://www.nngroup.com/articles/>
- **Maria Cristina Lavazza Blog** <https://www.mclavazza.it/category/blog/>
- **Medium Blog** <https://medium.com/?tag=ux>

Palermo

Prof.ssa Annalisa Riggio

