

Web design (CFA 6)

A.A. 2024-2025

Prof. Nicola CASTALDO

OBIETTIVI

Il corso si propone di fornire agli studenti le competenze necessarie per progettare e realizzare interfacce web creative ed efficienti utilizzando il software di design e prototipazione Figma. Gli studenti acquisiranno una conoscenza approfondita delle funzionalità di Figma e impareranno a sviluppare progetti di alta qualità per siti web, app e altre piattaforme digitali. Il corso mira a sviluppare le capacità dei partecipanti nel lavorare in team, comunicare efficacemente con i clienti e risolvere le sfide del design nell'ambito del web.

CONTENUTI

Interfaccia software; inserire elementi; funzioni base; cornici e gruppi; disegno vettoriale; lavorare con le immagini; effetti. Esperienza di lettura e gestione del testo; dimensioni e stili testo; utilizzo dei livelli; distanze allineamenti e distribuzione del testo; autolayout. Componenti e istanze; trasformare il responsive con vincoli; varianti e proprietà dei componenti; layout e griglie. Prototipazione di base e interazioni; Ridimensiona schermi, scorrimenti ed elementi fissi; Prototipi avanzati con "Overlay"; Animazioni intelligenti; visualizzazione anteprima nel browser; plugin; condivisione del progetto.

PREREQUISITI

Conoscenze informatiche di base: familiarità con il sistema operativo (Windows o macOS), gestione file e cartelle, utilizzo di browser web.

Concetti fondamentali di design: principi di composizione visiva, teoria del colore e tipografia.

Esperienza minima con software grafici: conoscenza di base di strumenti come Adobe Photoshop o Illustrator può facilitare l'apprendimento di Figma.

Capacità di lavoro in team: il corso prevede progetti collaborativi.

TESTI CONSIGLIATI

Libri:

Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability – Steve Krug

The Design of Everyday Things – Don Norman

Refactoring UI – Adam Wathan & Steve Schoger

Figma Handbook – O'Reilly Media (o documentazione ufficiale di Figma)

Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams – Jeff Gothelf & Josh Seiden

Risorse online:

Figma Help Center (<https://help.figma.com>) – Documentazione ufficiale e tutorial.

Google Material Design (<https://material.io>) – Linee guida per la progettazione di interfacce.

Awwwards (<https://www.awwwards.com>) – Ispirazioni e best practices per il web design.

Smashing Magazine (<https://www.smashingmagazine.com>) – Approfondimenti su UX/UI design.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

La valutazione sarà basata su: partecipazione in classe, completamento dei progetti assegnati, qualità delle presentazioni, creatività e capacità di problem-solving. Gli studenti saranno incoraggiati a partecipare attivamente alle discussioni e a esporre i propri progetti durante le lezioni. La valutazione finale terrà conto della progressione individuale e del raggiungimento degli obiettivi formativi del corso.