

PROGRAMMA COMPLETO CORSO UI-UX DESIGN

COSA IMPARERAI

- Introdurre gli studenti al complesso campo della progettazione grafica per il multimediale, con particolare riferimento alla realizzazione d'interfacce utente compatibili con gli standard di usabilità correnti.
- Semplificare i processi di comprensione, consultazione ed interazione con i numerosi e sempre nuovi mezzi di comunicazione.
- Analizzare il contesto, delineare lo stato dell'arte, acquisire capacità di ideazione e design di un layout semplice, sulla base di un target di consumo predefinito, adottando le ultime best practices per una corretta sinergia con il reparto di sviluppo (frontend framework più diffusi, rapidprototypingtools e metodi di esportazione delle componenti grafiche).

COSA FARAI DURANTE IL CORSO

Verranno affrontate le varie fasi di sviluppo di un'interfaccia, dal briefing con il cliente all'assegnazione dei ruoli ai vari componenti di un team di sviluppo, dalla fase di analisi alla fase di progettazione, definizione dell'architettura dell'informazione, wireframing, realizzazione dei prototipi, usability test e revisione con il cliente, fino alle operazioni di fine tuning ed alla realizzazione dei file grafici per il reparto di sviluppo. Lo studente dovrà conoscere i principali metodi di progettazione secondo una logica di responsive web design e, in casi specifici, di mobile first approach.

INTRODUZIONE ALLA USER EXPERIENCE

- User Centered Design
- Principi di UX Design
- L'interazione: Affordance, Significanti, Vincoli, Mapping, Feedback

PSICOLOGIA DELLE AZIONI QUOTIDIANE

- livello viscerale, comportamentale, riflessivo
- L'immagine di sistema: modello concettuale, schema di funzionamento, root case analysis

IL PROCESSO

- analisi
- userpersonas
- userjourney
- task analysis
- definizione degli scenari

INTRODUZIONE ALLA PROGETTAZIONE DI INTERFACCE DIGITALI

- casi studio

PRINCIPI DI UI DESIGN

- Teoria della Gestalt
- Teoria del Colore
- Tipografia, Spazi e Ritmo

OPERAZIONI PRELIMINARI ALLA PROGETTAZIONE

- briefing
- disegno della sitemap
- diagramma dei flussi

IL LAYOUT

- anatomia di un'interfaccia
- grid system
- posizionamento degli elementi

METODI DI PROGETTAZIONE

- Progressive enhancement
- responsive design
- mobile first approach
- benchmarking
- best/worst practices
- disegno della mood-board - progettazione live

IL DISEGNO DELL'INTERFACCIA – SOFTWARE

- panoramica sui software di progettazione più usati,
- i nuovi strumenti di rapidprototyping - progettazione live

IL DISEGNO DELL'INTERFACCIA - IL WIREFRAME

- Griglie
- Allineamenti
- gerarchia dei contenuti
- componenti
- flussi

IL DISEGNO DELL'INTERFACCIA - IL MOCKUP

- pixel perfect design
- risoluzione e aspect ratio
- esportazione degli assets
- creazione della guida di stile - progettazione live

IL DISEGNO DELL'INTERFACCIA - IL PROTOTIPO

- progettazione live

VERIFICA ELABORATI E CONCLUSIONI

- Come presentare la propria UI al cliente
- nuove tendenze
- bibliografia essenziale