

PROGRAMMA COMPLETO CORSO WEB DESIGN

IMPARA A PROGRAMMARE CON HTML

1. PRESENTAZIONE

- Presentazione docente
- Presentazione corso

2. SITI WEB

- Come è fatto un sito web
- Browser
- IDE
- Introduzione HTML / CSS / JS
- QUIZ 1

3. INTRODUZIONE HTML E TAG DI BASE

- Accenni / storia HTML
- Struttura HTML head e body
- QUIZ 2
- Tag per il testo
- Tag per enfasi del testo
- Tag di base "secondari"
- Tag hr
- Tag per elenchi
- Commenti e indentazione codice
- Minifier / Beautifier codice
- Tabelle
- QUIZ 3

4. LINK E TAG MULTIMEDIALI IN HTML

- Tag per link e attributi dei tag
- Ancore HTML
- Link assoluti e relativi
- Navigazione tramite link ipertestuali
- QUIZ 4
- Tag iframe
- Tag svg
- Tag canvas

- Tag HTML5 audio / video
- Tag HTML5 picture
- Attributo srcset per retina
- Attributo srcset per width
- Picture con srcset
- QUIZ 5

5. TAG STRUTTURA E TAG HTML 5

- Tag div e span
- Tag di struttura HTML5
- Tag HTML5 secondari
- Validazione codice
- QUIZ 6

6. TAG PER HEAD

- Tag head
- Tag noscript
- Charset
- QUIZ 7

7. CREARE UN FORM IN HTML

- Introduzione form
- Attributi input, e tag fieldset, legend e label
- Password
- Select
- Radio e Checkbox
- Label
- Textarea
- Hidden
- Button e submit
- Email e number
- Pattern e URL
- Input HTML5
- QUIZ 8

DAI STILE ALLE PAGINE WEB CON CSS

8. INTRODUZIONE A CSS

- Introduzione CSS
- Incorporare i CSS
- Media e Import
- Commenti CSS
- Regola CSS
- Inspector
- QUIZ 9

9. PROPRIETÀ CSS, FONT, COLORI E SPAZIATURE

- Proprietà del testo
- Google Fonts
- Proprietà del testo secondarie
- Colori in CSS
- Spaziature in CSS, margin e padding
- I bordi
- Box model, altezza e larghezza
- Background
- Cursori
- QUIZ 10

10. PROPRIETÀ CSS, POSIZIONAMENTO NELLO SPAZIO

- Display
- Float e Clear
- Introduzione Flex
- Posizionamento
- QUIZ 11

11. SELETTORI IN CSS3

- Selettori di base
- Selettori di classe e ID (parte 1)
- Selettori di classe e ID (parte 2)
- Selettore universale
- Selettori combinati
- Selettore di attributo
- Selettore di attributo avanzato
- Pseudo classi

- Pseudo elementi
- Conflitti
- QUIZ 12

12. IMPARA CSS3

- Media query
- Transizioni
- Opacità
- Animazioni
- Gradienti
- Trasformazioni
- Colonne
- Filtri
- Unità di misura

IMPARA A SFRUTTARE TUTTO IL POTENZIALE DI BOOTSTRAP

13. INTRODUZIONE A BOOTSTRAP

- Cosa è e perchè è utile
- Installare con CDN
- Installare in locale
- Browser e altro

14. UTILITY

- Colore
- Testo
- Border, Clearfix, Close, Embed
- Utility varie
- Display
- Spacing
- Flex (introduzione)
- Content
- Grid
- Responsive utilities
- Responsive in utility

15. COMPONENTI

- Alert
- Badge, Breadcrumbs
- Button
- Card
- Form
- Altri componenti
- Componenti JavaScript

16. BOOTSTRAP AVANZATO

- Bootstrap 5
- SCSS e compilazione
- Github

17. CREARE UN SITO WEB

- Introduzione
- Creare un header
- Creare footer e splash
- Creare una homepage
- Creare le pagine interne

IMPARA A CREARE PAGINE DINAMICHE CON JAVASCRIPT

1. INTRODUZIONE AL CORSO

- Introduzione a Javascript

2. BASICS

- Come Installare VS Code
- Fare il Setup Project VS Code
- Short Program Javascript
- Variabili, costanti, comments code
- Operatori aritmetici,logici,di confronto,ternario
- consol.log vs document.write
- Control flow (costrutti di condizione ed iterazione,comandi di gestione del flow code)
- Approfondimenti

3. MORE BASICS AND OOP

- Data Types e typeof
- Array and Objects
- Function and Scope
- Uses Math
- Uses Date
- String methods: trim, replace, concat, length, toUpperCase, toLowerCase
- Introduzione all'Oriented Object Program
- Advanced Oriented Object Program
- Handling Exception (try-catch-finally-throw)
- Debugging and Use Strict
- Approfondimenti

4. DOCUMENT OBJECT MODEL AND BROWSER OBJECT MODEL

- Introduzione al DOM
- Traversing DOM, createdocument, getElementById class e tagname, setAttribute
- Inner Html, Html attributes and elements
- Dialog box
- Form Input validation, getpost process submission
- Events
- Objects BOM: Navigator-Window-History-Screen-Location

5. ECMASCRIPT

- Intro Javascript ES
- let vs var
- Template literal
- Arrow function
- Array ed object destructuring
- Spread operator
- Array find, map, filter
- Approfondimenti

6. JAVASCRIPT WITH JQUERY

- Sintax
- Selectors
- Events
- Hide, Show, Fade, Callback, Slide ed Animate
- Jquery DOM
- Approfondimenti

7. MORE ECMAScript CON NODE JS, EXPRESS JS

- Async Await
- Promises
- Fetch API
- JSON
- Intro a Node JS
- Http Request e Http Response
- Create web server
- Express JS
- Conclusione corso

UX UI 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

CORSO ADOBE PHOTOSHOP ACA

LE IMMAGINI DIGITALI, TERMINOLOGIA E CARATTERISTICHE

- Immagini digitali, caratteristiche e formati
- Raster VS vettoriale. Pixel, vettori, punti e maniglie
- Interazione tra pixel e vettori
- Principali formati immagine
- Uso per stampa e schermi
- Pixel e risoluzione
- Tipologia di immagini (create o catturate)

I FONDAMENTALI DI PHOTOSHOP

- Panoramica dell'interfaccia utente di Photoshop: finestra documento e barra dei menu
- Barra degli strumenti e pannelli
- Creare un nuovo documento: predefiniti per web, video e stampa, salvare un predefinito di documento. Dimensione immagine e dimensione quadro
- Guide e righelli
- Importare immagini

- Esportare le immagini
- Ritagliare
- Ridimensionare, ruotare e alterare le immagini, raddrizzarle e correggere la distorsione prospettica

COLOR MANAGEMENT

- Gestione del colore: conoscere le caratteristiche e selezionare le opzioni appropriate per implementare il flusso di lavoro con la gestione del colore
- Profili di colore e prova colore
- Metodi di colore e Canali di colore
- Correzione del colore automatica (tono, contrasto, colore)
- L'istogramma

CREARE E GESTIRE I COLORI

- Il selettore di colore
- Campioni di colore
- Creare e gestire le sfumature
- Strumenti per gestire il colore: contagocce, secchiello, sfumatura
- Il selettore colori HUD (Head-up-display-display)

ELEMENTI DI FOTOGRAFIA DIGITALE

- Camera Raw
- Ottimizzare le immagini
- HDR e Photomerge

I LIVELLI (COMPREDERE LA FUNZIONE DEI LIVELLI)

- Il pannello Livelli: creare, selezionare, nascondere, spostare, trasformare, raggruppare, nidificare, rinominare ed eliminare livelli
- Tipologia di livelli, usare i filtri per cercare i livelli
- Metodi di fusione, opacità, riempimento e opzioni di fusione livelli
- Livelli e oggetti avanzati (smart object)
- Stili di livello
- Livelli di riempimento
- Creare e modificare stili e pattern
- Creare composizioni di livelli

SELEZIONI E MASCHERE

- Strumenti di selezione
- Tecniche di selezione
- Maschere di livello e canali alfa. Fondere, sfumare e ammorbidire un'immagine
- L'area Selezione e maschera
- Maschere vettoriali

CORREZIONE DEL COLORE

- Il pannello Regolazioni VS menu Regolazioni
- Valori tonali e Curve: ombre, mezzitoni e luci
- Regolazioni correttive e creative
- Strumenti di modifica della luminosità e della saturazione: brucia, schermo, spugna

USARE I FILTRI

- Applicare i filtri in maniera distruttiva/non distruttiva
- Filtri correttivi e creativi - Sfocare e Contrastare
- Galleria Filtri
- Filtro Fluidifica
- Fuoco prospettico

RITOCicare L'IMMAGINE

- Clonare i pixel: pennello correttivo al volo; pennello correttivo; toppa; sposta in base al contenuto; Timbro clone
- Strumenti Gomma
- Pannello/Pennello Storia
- Strumenti di modifica dei dettagli: sfoca, contrasta, sfumino

STRUMENTI DI PITTURA

- Pennelli: tipologie e opzioni
- Pennello miscela colori (Mixer brush): funzionamento e opzioni
- Strumenti Matita e Sostituzione colore
- Impostazioni pennelli e Punta erodibili
- Creare un pennello da un'immagine

DISEGNARE FORME E LINEE (OGGETTI VETTORIALI)

- Strumenti di disegno forme e linee. Attributi e proprietà
- Gli strumenti Penna: Penna standard
- Penna mano libera
- Penna curvatura
- Gestire i tracciati: il pannello Tracciati

CREARE E GESTIRE IL TESTO

- Strumenti di testo e Livelli di testo
- Formattare il testo: pannello Carattere e Paragrafo
- Stili di paragrafo e di carattere
- Alterare il testo e testo su tracciato
- Mascherare, trasformare in forme e rasterizzare il testo

3D

- Area di lavoro 3D
- Creare modelli e oggetti 3D
- Terminologia
- Proprietà degli oggetti 3D
- Applicare una grafica ed esportare oggetti 3D

SALVARE ED ESPORTARE LE IMMAGINI

- Formati di salvataggio e di esportazione. Metadata
- Preparare le immagini per la stampa
- Preparare le immagini per il video
- Preparare le immagini per il web
- Composizioni multischermo
- Librerie CC

GESTIONE DEL PROGETTO

- Impostare i requisiti del progetto
- Identificare il target, il messaggio e il mezzo
- Pianificare i passaggi
- Comunicazione
- Lavorare in team

COPYRIGHT

- Principi e regole del Copyright

LAVORARE CON I CLIENTI

- Best practices
- Interviste e Brief
- Revisioni e Bozze
- Contratti e approvazioni
- Presentare il progetto: creare una buona presentazione in PDF

PRINCIPI ED ELEMENTI DI DESIGN

- Il layout
- La tipografia

REVISIONI E RIDISEGNO

- Produrre le bozze
- Apporre le modifiche del cliente
- Approvazione e pubblicazione

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

- Comunicare il progetto
- Le regole per realizzare una buona presentazione

SIMULAZIONE TEST

CORSO ADOBE ILLUSTRATOR ACA

01. INTERFACCIA E DOCUMENTO

- Nozioni di grafica vettoriale e grafica bitmap
- Introduzione ad Adobe Illustrator CC 2019
- Vettori, segmenti e curve
- L'interfaccia
- L'area di lavoro
- Barra degli Strumenti
- Il pannello di controllo
- Il pannello Proprietà

02. IL DOCUMENTO

- La schermata Inizio
- Creare un nuovo documento
- Intento di output e predefiniti
- Opzioni e impostazioni documento
- Le Tavole da disegno
- Righelli e guide
- Modalità di visualizzazione del documento
- Zoom e navigazione

03. IL DISEGNO VETTORIALE

- Disegnare le forme primitive
- Lo strumento Penna: segmenti e curve
- Maniglie e punti di ancoraggio
- Disegnare con la Matita
- Strumento Pennello tracciato chiuso

- Strumento Shaper
- Altri strumenti di disegno
- Modalità di disegno (normale, dietro, all'interno)

04. TAGLIARE I TRACCIATI

- Strumento Forbici
- Strumento gomma
- Cutter

05. STRUMENTI E TECNICHE DI SELEZIONE

- Strumenti di selezione
- Tecniche di selezione
- Attributi dell'oggetto
- Operazioni con le selezioni
- Modifiche Globali

06. GESTIRE E TRASFORMARE GLI OGGETTI

- Il pannello Trasforma
- Disporre, spostare, duplicare gli oggetti
- Allineare e distribuire gli oggetti
- Ruotare, inclinare, riflettere e ridimensionare
- Strumento Cambia Forma
- Strumento Trasformazione Libera

07. ALTERARE GLI OGGETTI

- Strumento Larghezza
- Strumenti di alterazione (Altero, Vortice, Risucchio, Gonfiamento, Smerlo, Cristallizza, Ruga)
- Strumento Alterazione Marionetta

08. TRACCIATI E VETTORI

- Gestire i tracciati e modificare i punti di ancoraggio
- Trattati e riempimenti
- Angoli dinamici
- Operazioni sui tracciati
- Gestire gruppi e sottogruppi
- Tracciati semplici e composti

- Il pannello Elaborazione tracciati
- Strumento Crea Forme
- Espandere l'aspetto
- Disegnare tracciati allineati ai pixel per i flussi di lavoro Web

09. IL COLORE

- Metodi di colore
- Il Selettore colore
- Il pannello Campioni e il pannello Colore
- L'opzione campione "globale"
- Tonalità e tinta
- La guida colori
- Modificare i colori della grafica
- Biblioteche di Campioni
- Condividere i campioni di colore con altre applicazioni Adobe

10. LAVORARE CON LE IMMAGINI RASTER

- Importare, collegare, incorporare e scorporare le immagini
- Il pannello Collegamenti
- Ritagliare le immagini
- Le Maschere di ritaglio
- Colorare e modificare le immagini raster
- Rasterizzare un oggetto vettoriale

11. IL TESTO

- Lavorare con il testo
- Importare ed esportare il testo
- Formattare il testo
- Pannelli carattere e paragrafo
- Stili di testo
- Visualizzare e organizzare i font
- Font variabili e Font SVG

- Il pannello Glifi
- Testo su/dentro tracciato
- Concatenare il testo
- Contorna con testo
- Effetti di alterazione del testo
- Trasformare il testo in tracciati

12. EFFETTI

- Il menu Effetto
- Effetti raster e vettoriali
- Impostazioni effetti raster
- Applicare e gestire effetti su un oggetto

13. TECNICHE AVANZATE DI COLORAZIONE E VETTORIZIAZIONE

- Pittura dinamica
- Ricolora grafica
- Ricalco dinamico
- Le opzioni del ricalco dinamico

14. PENNELLI

- Strumento pennello
- Il pannello PENNELLI
- Creare un pennello personalizzato
- Applicare e modificare i tratti pennello
- Biblioteche di Pennelli

15. ATTRIBUTI E TRASPARENZA

- Il pannello aspetto
- Attributi multipli per un oggetto
- Il pannello Trasparenza
- Maschere di opacità
- Stili di grafica
- Strumento contagocce

16. TRAME E SFUMATURE

- Strumento e pannello Sfumatura

- Applicare sfumature agli oggetti
- Sfumatura a mano libera
- Strumento Trama

17. LAVORARE CON LA PROSPETTIVA

- La Griglia prospettica
- Gestire i piani prospettici
- Gestire gli oggetti sulla Griglia

18. COMBINARE GLI OGGETTI

- Fusione
- Distorsione involucro
- Scostamento tracciato

19. I LIVELLI

- Il pannello Livelli
- Gerarchia tra i livelli
- Livelli ed aspetto
- Selezionare gli oggetti tramite i livelli
- Operazioni con i livelli

20. PATTERN

- Cos'è un pattern
- Tecniche di creazione pattern
- Gestire e modificare un pattern
- Relazione oggetto-pattern
- Biblioteche di Pattern

21. UTILIZZARE I SIMBOLI

- Cos'è un simbolo
- Creare e modificare i simboli
- Simboli dinamici
- Operazioni con istanze di simboli
- Strumento Bomboletta Simboli
- Biblioteche di Simboli

22. EFFETTI 3D

- Creare oggetti tridimensionali
- Utilizzare l'effetto 3D
- Impostare le opzioni
- Aggiungere la grafica agli oggetti 3D

23. GRAFICI

- Tipologia di grafici
- Creare e modificare grafici
- Combinare tipi di grafici diversi
- Personalizzare i grafici

24. OPZIONI DI SALVATAGGIO ED ESPORTAZIONE

- Salvare ed esportare in vari formati
- Salvare in PDF
- Gestione colore
- Incorporare i profili di colore
- Pannello Esportazione Risorse
- Esportare per il web
- Creare pacchetti di file

25. GRAFICA PER IL WEB

- Criteri e regole per ottenere i migliori risultati per il Web
- Sezioni e mappe immagini
- Creare animazioni
- SVG

26. PREPARARE IL FILE PER LA STAMPA

- Le impostazioni di stampa
- I pannelli Anteprima Conversione Trasparenza e Anteprima Selezioni Colore
- Segni di stampa e pagina al vivo
- Sovrastampa e Abbondanza
- Controllare gli oggetti con il pannello Attributi

27. CREATIVE CLOUD LIBRARIES

- Il pannello Librerie

- Creare e gestire le Librerie
- Lavorare con le risorse collegate
- Utilizzare le risorse da una Libreria