

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
INTRODUZIONE ALLA USER EXPERIENCE E USER INTERFACE	Concetti fondamentali di UX e UI Differenze tra UX e UI Importanza dell'esperienza utente Ruolo dell'interfaccia utente nella progettazione Processo di progettazione UX/UI Principi di design orientato all'utente	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	1°
		STUDIO INDIVIDUALE	20		
		PROJECT WORK			
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	0		
RICERCA UTENTE E ANALISI	Introduzione alla ricerca utente Metodi di raccolta dati e interviste con gli utenti Analisi dei requisiti utente Personas e user journey map Studio della concorrenza e analisi di best practice	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	2°
		STUDIO INDIVIDUALE	20		
		PROJECT WORK			
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	0		

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
PROGETTAZIONE E DELL'INTERAZIONE	Concetti di progettazione dell'interazione Creazione di flussi utente e diagrammi di flusso Wireframing e storyboard Prototipazione di interfacce interattive Test di usabilità e iterazione del design	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	3°
		STUDIO INDIVIDUALE	20		
		PROJECT WORK			
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	0		
PROGETTAZIONE E DELL'INTERFACCIA UTENTE	Principi di design dell'interfaccia utente (UI) Layout e organizzazione degli elementi Scelta dei colori e tipografia Utilizzo di icone e immagini Adattamento ai diversi dispositivi (responsive design)	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	4°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK			
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	0		

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
DESIGN VISUALE E BRANDING	Fondamenti del design visuale Creazione di asset grafici e icone Introduzione al branding e alla sua integrazione nell'UI Gestione dei colori e delle palettes Creazione di stili e guide di design	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	5°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	
PROTOTIPAZIONE E STRUMENTI	Introduzione agli strumenti di progettazione UX/UI Utilizzo di Figma, Adobe XD o altre alternative Creazione di prototipi interattivi Animazioni e microinterazioni Testare e condividere i prototipi con gli stakeholder	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	6°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
TESTING DELL'USABILITÀ	Metodologie di testing dell'usabilità Pianificazione e conduzione dei test Interpretazione dei risultati e iterazione del design Monitoraggio e ottimizzazione delle metriche di UX Valutazione dell'accessibilità e dell'inclusività	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	7°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	
DESIGN CENTRATO SULL'UTENTE (UCD)	Concetto di design centrato sull'utente (UCD) Ciclo di sviluppo del design centrato sull'utente Ricerca, progettazione e valutazione iterativa Integrazione di feedback e iterazione del design	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	8°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
PSICOLOGIA E COMPORTAMENTO DELL'UTENTE	Concetti di base di psicologia dell'utente Principi di persuasione e motivazione Comprendere i modelli di comportamento dell'utente Creazione di esperienze coinvolgenti e soddisfacenti	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	9°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	
DESIGN PER DISPOSITIVI MOBILI	Specificità del design per dispositivi mobili Progettazione di app e siti web mobile-friendly Considerazioni sull'usabilità per schermi di piccole dimensioni Gestione dei gesti e delle interazioni touch	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	10°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
DESIGN RESPONSIVO E MULTI-PIATTAFORMA	Concetti di design responsivo Creazione di layout adattabili a diverse dimensioni di schermo Progettazione multi-piattaforma (desktop, tablet, mobile) Test su dispositivi e browser diversi	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	11°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	
INTRODUZIONE AL FRONT-END DEVELOPMENT	Fondamenti dello sviluppo front-end Introduzione a HTML, CSS e JavaScript Collaborazione tra designer e sviluppatori Comprensione delle limitazioni tecnologiche nel design	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	12°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	

USER EXPERIENCE E USER INTERFACE DESIGN

TEMATICA	ARGOMENTI	ATTIVITA'	ORE	GIORNI/ORARI	SETT.
GESTIONE DEI PROGETTI UX/UI	Metodologie di gestione dei progetti UX/UI Collaborazione con team multidisciplinari Pianificazione e organizzazione dei flussi di lavoro Budget e risorse per progetti UX/UI	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	13°
		STUDIO INDIVIDUALE	6		
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	4,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	
DESIGN THINKING E INNOVAZIONE	Introduzione al Design Thinking e al processo creativo Metodologie di problem-solving e ideazione Ricerca e definizione dei bisogni dell'utente Generazione di soluzioni innovative Prototipazione rapida e iterazione Applicazione del Design Thinking alla UX/UI Studio di casi di successo e best practice di design innovativo	FORMAZIONE SINCRONA DIGITALE	20	LUNEDÌ - VENERDÌ 9 - 13	14°
		STUDIO INDIVIDUALE			
		PROJECT WORK	6	MERCOLEDÌ - GIOVEDÌ 14:30 - 17:30	
		PERSONAL WORK	1,5	CIP/ON-DEMAND MASTER SABATO MATTINA	
		CAREER BOOSTER	4	VENERDÌ POMERIGGIO	