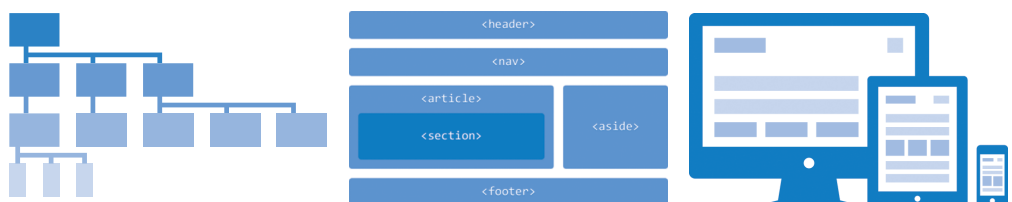


Esercitazione didattica progetto e sviluppo di un sito web portfolio personale



Portfolio personale

VISIONE D'INSIEME

Realizzare un Portfolio personale aiuta lo studente a sviluppare competenze come **Project management, Design, Ricerca e Comunicazione**.

Per applicare tali competenze nel mondo del lavoro dopo questo corso, lo studente ha bisogno di un robusto portfolio: in questo progetto, dunque, si realizza il sito web che raccoglierà e mostrerà l'attività professionale futura.

Il focus di questa unità è quello di valutare il lavoro degli studenti e costruire un Portfolio finale in linea con gli obiettivi futuri.

OBIETTIVI

Al termine del progetto lo studente avrà conseguito le seguenti competenze:

Project management

- Gestire e revisionare un flusso di progetto.
- Sviluppare analisi critica e costruttiva.

Design

- Progettare layout, tipografia e colore coordinati.
- Applicare i principi dell'usabilità secondo un'esperienza di navigazione coerente.
- Progettare per differenti dispositivi e risoluzioni.

Ricerca e comunicazione

- Pianificare la propria carriera professionale.
- Valutare e scegliere risorse necessarie allo svolgimento del progetto.
- Presentare un progetto ad un gruppo di persone.
- Annotare critiche.
- Spiegare e sostenere scelte progettuali.

✔ ATTIVITÀ DIDATTICA

Per un designer progettare il proprio Portfolio è un momento importante. Lo studente viene stimolato ad una riflessione accurata circa i propri obiettivi professionali e i progetti a cui desidera dedicarsi in futuro.

1. Pianificazione: analisi, site map, contenuti.

2. Design: wireframe, mock-up, verifica, presentazione.

3. Sviluppo: fogli di stile, codice, pagine, compatibilità browser.

4. Lancio: pubblicazione su server hosting, test finali.

1. Pianificazione

ANALISI

In un brainstorming di classe si discutono i modi in cui gli studenti vogliono utilizzare nel tempo i propri portfolio web e di come ciò possa influire sul loro target di riferimento.

Alcune tracce di riflessione generale possono essere:

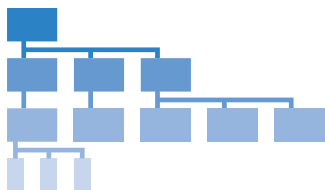
- Hai intenzione di cercare un lavoro o uno stage?
- Se sì, che tipo di lavoro o stage?
- Hai intenzione di proseguire negli studi?
- Se sì, che tipo di scuola o corso di studio?
- Quali sono i differenti obiettivi del Portfolio a seconda di cosa si vuol fare dopo il corso?
- Cosa dovrebbe contenere il Portfolio?
- Come dovrebbe essere presentato il Portfolio?

SITE MAP E CONTENUTI

Oltre a lavori personali, utilizzare anche i progetti realizzati durante il corso come materiale da includere nel Portfolio.

Contenuti default:

- **Home page.**
- **Profilo biografico:** curriculum, foto/video del soggetto.
- **Profilo professionale:** competenze tecniche.
- **Portfolio:** gallery, rich media.
- **Contatti.**



✓ 1.1 BRIEFING E SITE MAP

- Redazione del brief **ALLEGATO #01**
- Definizione site map

Briefing creativo: una traccia

Traccia per un brief creativo.

Rispondendo alle domande di questa traccia lo studente ha modo di strutturare il briefing creativo.

Sintesi del progetto

Riassumete i contorni generali del progetto, gli obiettivi, i dati che definiscono il contesto per il design. In questo breve paragrafo deve essere condensata la visione d'insieme del progetto.

1. Qual è la panoramica del progetto?
Descrivetela in una frase, con tutte le informazioni opportune per contestualizzarlo
2. Qual è lo scopo primario e globale del progetto?
3. Quali sono gli obiettivi secondari?
4. Quali sono gli obiettivi a lungo termine?

Target

Inquadrate il profilo dell'audience a cui mirare. Inserite sufficienti dettagli perché chiunque leggendo la descrizione abbia una chiara idea dell'audience. Includete alcune caratteristiche demografiche. Questo paragrafo deve rispondere alle domande. Chi è il target? Quali sono i suoi interessi? Cosa fa online tutti i giorni?

5. Qual è la vostra audience?
Scegliete un utente tipo e tracciatene un dettagliato profilo. Se necessario, componete più profili corrispondenti a diversi segmenti di audience.
6. Qual è il tipico task che l'utente svolgerà nel sito?
(Ad es.: registrazione, login, ricerca di informazioni, acquisto, comunicazione, etc.).

Look & Feel

Quale reazione desiderate suscitare nell'audience rispetto alla vostra nuova presenza online?

7. Cosa vorreste che pensasse, che provasse l'audience di fronte al sito?
8. Come riuscirà il sito a conseguire questo effetto?
9. Quali aggettivi possono meglio descrivere il modo in cui il sito e il soggetto del sito dovrebbero essere percepiti dall'audience?
10. Quali sono i principali aspetti-chiave che il sito dovrebbe veicolare sul piano visuale?

Strategia e comunicazione

Su cosa baserete la persuasione verso l'audience?

11. Qual è il messaggio globale che volete trasmettere all'audience?
(es.: convenienza, sicurezza, affidabilità, efficienza, etc.).
12. Come veicolerete questo messaggio?
(es: comunicazione esplicita mediante copywriting, percorsi interattivi mirati, offerte speciali in home page, etc.).
13. Indicate eventuali stadi di sviluppo attraverso i quali conseguire gli obiettivi.
14. Come misurerete il successo del nuovo sito?
15. In cosa si differenzia il soggetto (e il sito) rispetto ai competitor?
Chiarite le differenze-chiave rispetto ai competitor e i fattori di successo del vostro sito.

Tagline

Trovate una parola o una breve frase che esprimano sinteticamente il senso del sito.

2. Design

WIREFRAME E MOCK-UP

Progettazione visiva per il markup

I **wireframe** sono una versione più dettagliata di un site map e delineano una bozza di ogni pagina introducendo maggiori dettagli sui componenti come contenuti, colori, dimensioni, etc.

Sulla base del site map lo studente sviluppa dei wireframe considerando la flessibilità dei contenuti e un layout non fisso: il design fluido è indipendente dalla larghezza della finestra del browser e si adatta ai device che hanno le modalità di visualizzazione orizzontale e verticale.

Una volta elaborati i concetti di base nei wireframe, si creano dei **mock-up** a dimensione reale con dimostrazione di fattibilità del sito web.

I mock-up sono modelli grafici che mostrano le pagine web in anteprima e permettono alla committenza di condividere ed approvare il progetto. In questa fase si delineano anche: palette colori, tipografia, elementi visivi.

Si sollecita lo studente ad usare una griglia modulare di progettazione che sia anche base per lo sviluppo del linguaggio di markup HTML/CSS.

Alcuni esempi:

- 1140 Grid System (<http://cssgrid.net/>)
- 960 Grid System (<http://960.gs/>)
- 978 Grid System (<http://978.gs/>)

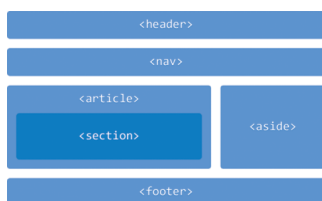
Responsive Design

Il modo in cui tutti noi navighiamo nel web è in costante cambiamento: console game, web TV, computer desktop, netbook, cellulari e tablet.

È impossibile creare un sito che abbia lo stesso aspetto su tutti i dispositivi in ogni dimensione di schermo e di testo; ma è possibile sviluppare un progetto che si adatti istantaneamente alle impostazioni dell'utente in modo da avere un aspetto corretto nello spazio disponibile del suo display.

Si richiede un layout per ogni singolo device:

- Smartphone (320 px);
- Tablet (768 px);
- Netbook (1020 px);
- Desktop (1600 px).



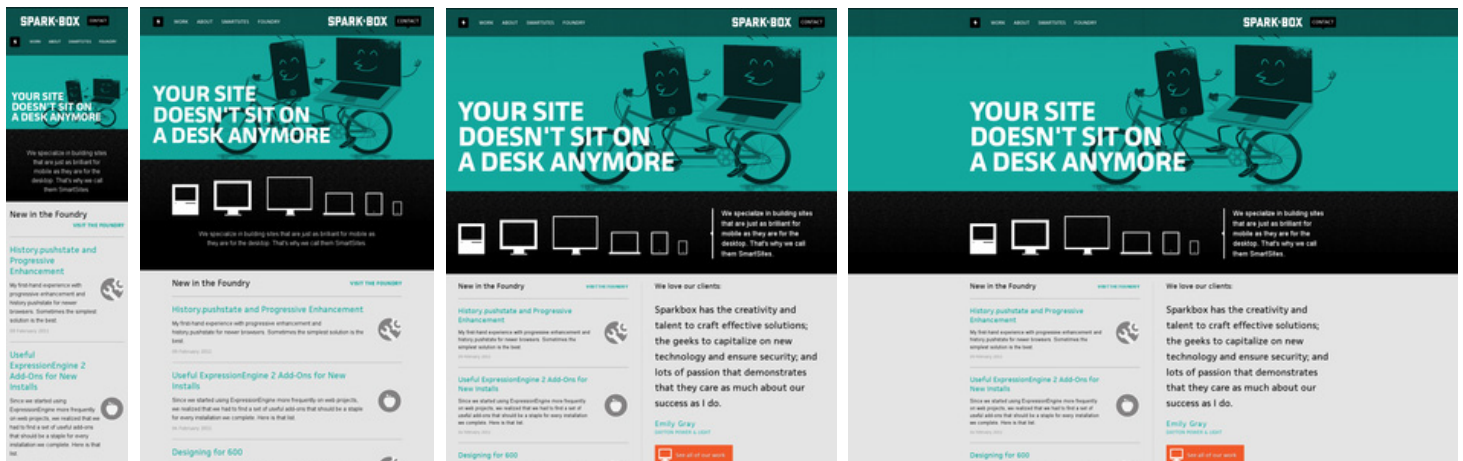
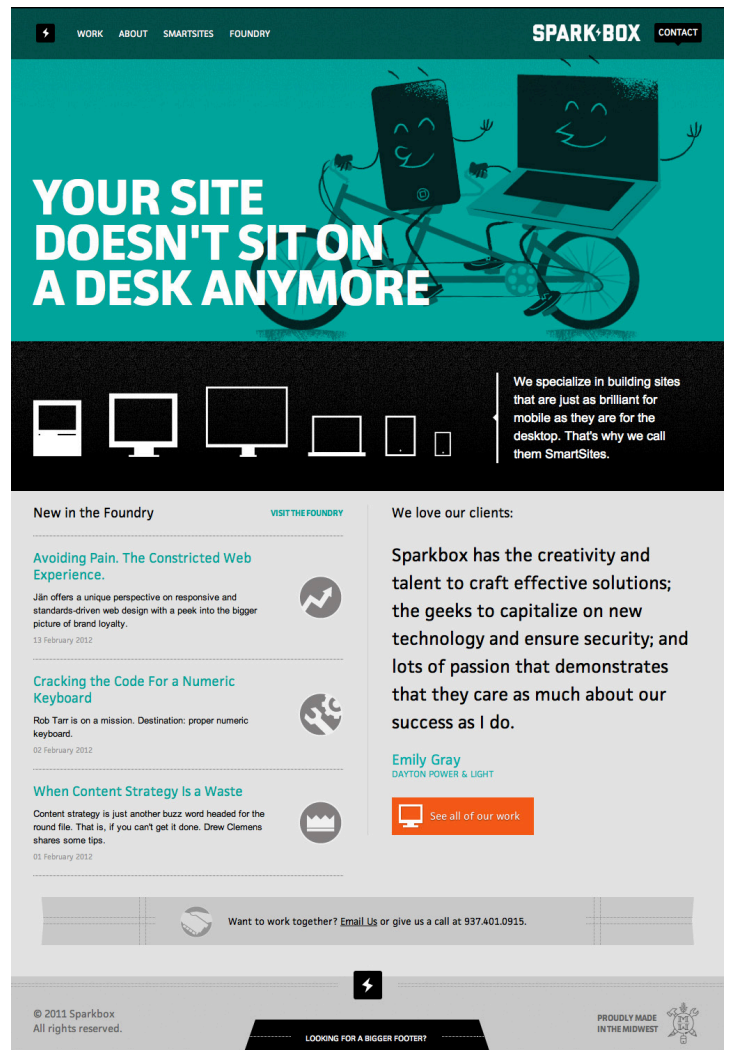
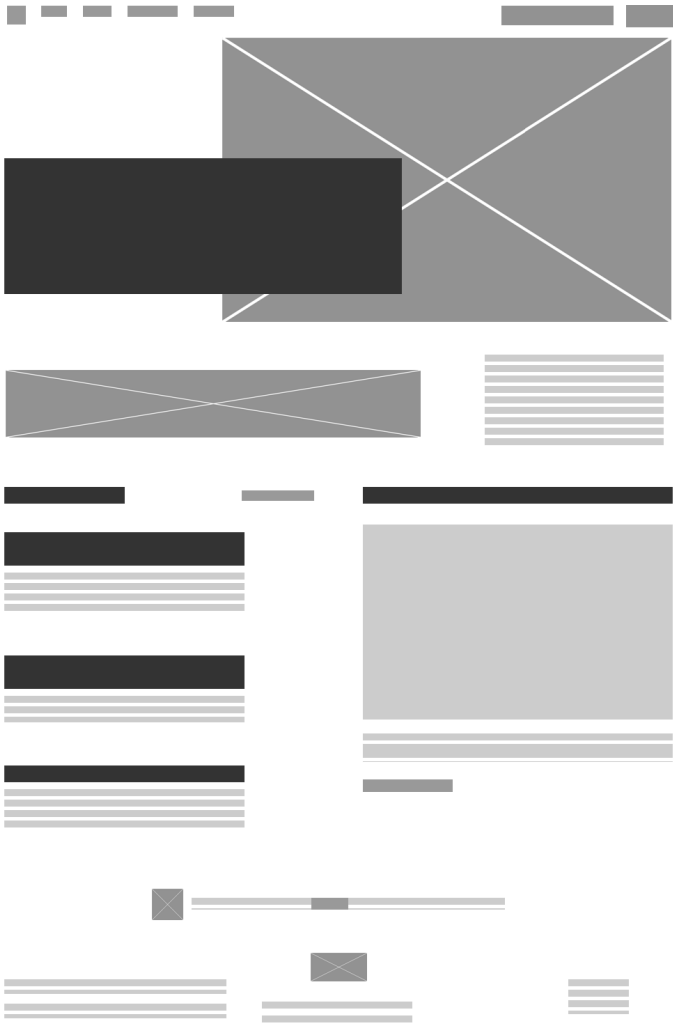
2.1 PROGETTAZIONE

- Produzione wireframe in responsive design. **ALLEGATO #02**
- Progettazione dei mock-up: **ALLEGATO #03**
 - a) unico file PSD con quattro layout (livelli, gruppi di livelli, composizione livelli);
 - b) ogni layout ha la sua specifica cartella (gruppi di livelli).



2.2 PRESENTAZIONE

- Presentazione del progetto, attraverso i mock-up, al tutor e agli altri studenti, che si comporteranno come una reale committenza chiedendo spiegazioni di scelte progettuali o muovendo critiche se necessario.
- Discussione, verifica, e analisi del progetto:
 - a) coerenza brief/wireframe/mock-up;
 - b) scelte progettuali;
 - c) look & feel.
- Lo studente è invitato a fare pratica nella delicata attività di condivisione del proprio percorso progettuale.



Esempi responsive design: <http://seesparkbox.com/>
<http://mediaqueri.es/>

ALLEGATO #02

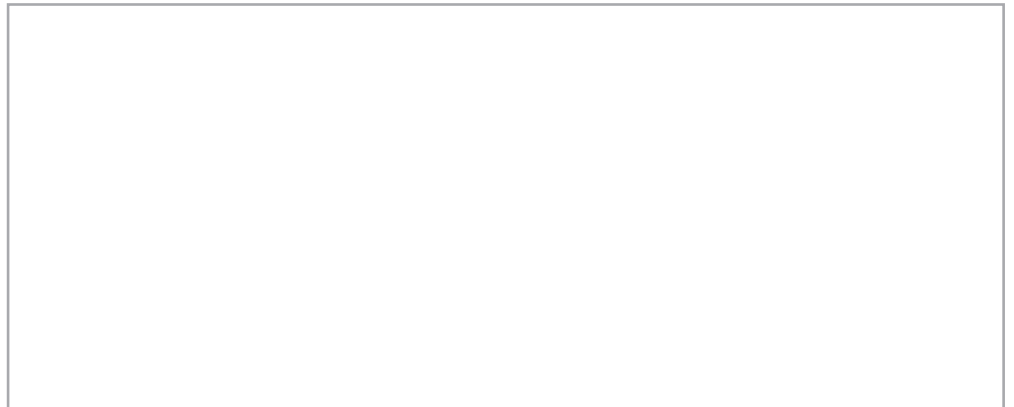
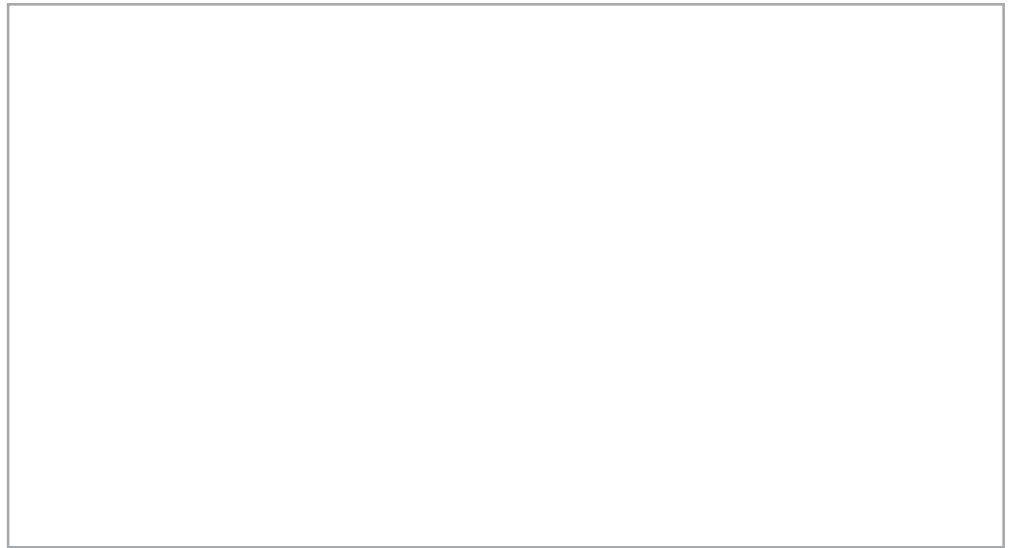
Template per disegnare
wireframe con differenti
viewport.

1600 px

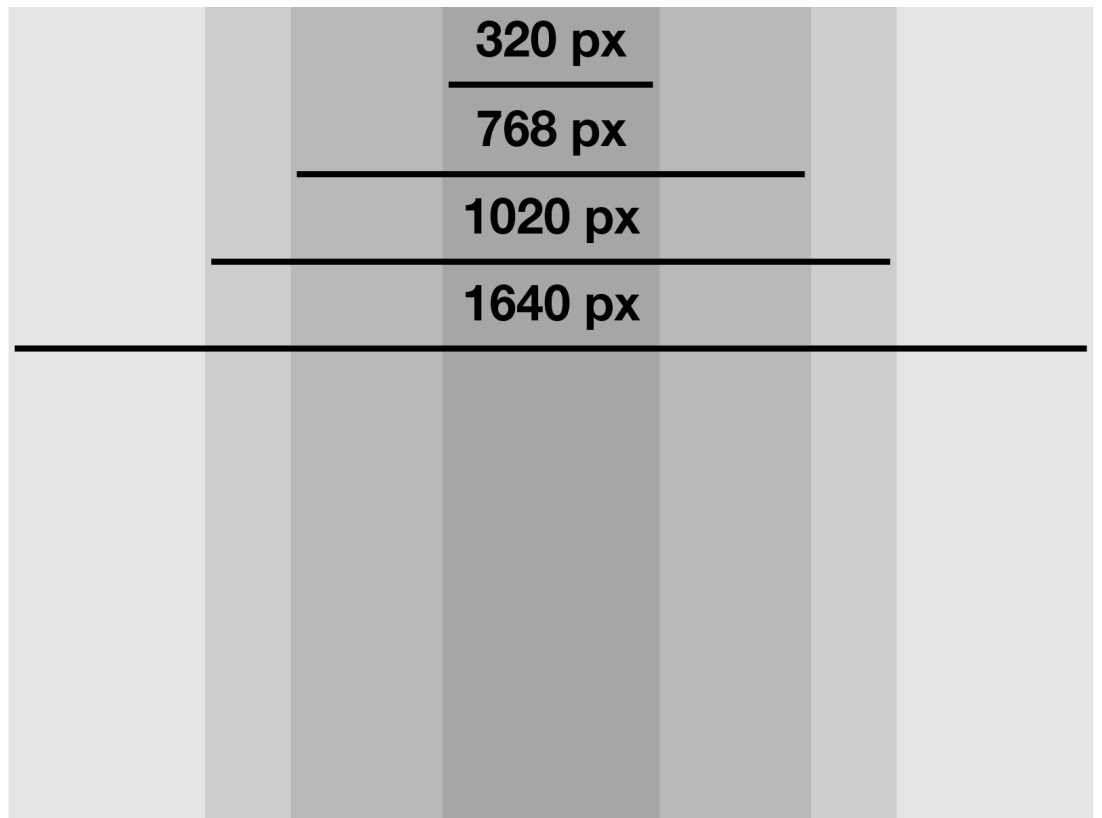
1020 px

768 px

320 px

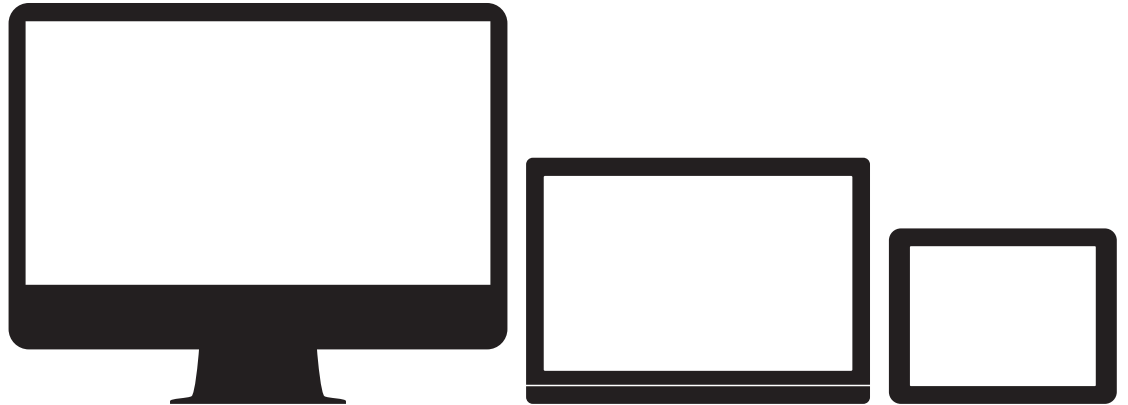


Struttura di un documento
Photoshop per la
realizzazione di mock-up.

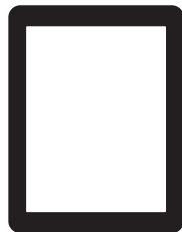


3. Sviluppo

FOGLI DI STILE, CODICE, PAGINE, COMPATIBILITÀ BROWSER



```
/* Desktops, Laptops, Tablet (landscape) */  
@media only screen  
and (min-width: 1024px) {  
/* Styles */  
}
```



```
/* Tablet (portrait) */  
@media only screen  
and (min-device-width: 768px)  
and (max-device-width: 1023px)  
and (orientation: portrait) {  
/* Styles */  
}
```



```
/* Smartphones (landscape) */  
@media only screen  
and (min-width: 321px) {  
/* Styles */  
}
```



```
/* Smartphones (portrait) */  
@media only screen  
and (max-width: 320px) {  
/* Styles */  
}
```