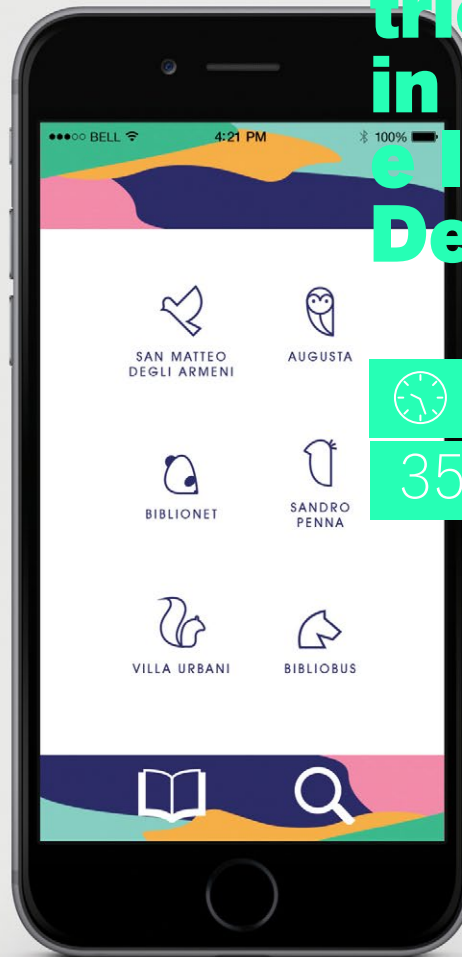


# Corso triennale in Web e Interaction Design



 CORSO TRIENNALE NOVEMBRE MAGGIO	300 ORE ANNUE	
3500 EURO ANNUI	 WORKSHOP E SEMINARI	25% MASSIMO DI ASSENZE

[www.nuovoistitutodesign.it](http://www.nuovoistitutodesign.it)

# Introduzione al corso

Il corso di web e interaction design ha durata triennale ed è mirato a fornire le competenze e la professionalità che rendono lo studente in grado di trasferire le proprie idee in internet, conoscendo tutti gli aspetti più importanti del web.

Il web designer è la figura addetta alla progettazione grafica web ma è anche il professionista più accorto, è sempre informato sugli ultimi strumenti a disposizione ed è in grado di collaborare con sviluppatori, addetti al marketing e tutte le figure che ne garantiscono uno sviluppo in linea con gli obiettivi indicati dal cliente.

L'interaction designer ha lo scopo di progettare le interfacce per mezzo delle quali avviene l'interazione tra macchina e uomo affinché sia garantita una maggiore usabilità nelle applicazioni mobile e desktop.

Il corso nasce dall'esigenza di formare un professionista che possieda le caratteristiche e le skills di entrambe le figure professionali di web ed interaction designer e che alla fine del percorso didattico renderà lo studente in grado di progettare e sviluppare siti web statici e dinamici, applicazioni per mobile e desktop, mobile games.

# Opportunità lavorative

Al termine del corso triennale, l'allievo è formato per coprire le seguenti figure professionali e ruoli: web designer, web e interaction designer, programmatore, web designer & mobile app development, ios mobile developer, android mobile developer, mobile game designer e developer, social media manager, interaction designer, designer, ios mobile developer, android mobile developer, mobile game designer e developer, social media manager, interaction designer.

# Primo Anno

Il primo anno di corso propone le basi teoriche e gli strumenti pratici necessari per progettare, sviluppare e pubblicare pagine web di media complessità. Durante il corso lo studente apprende i fondamenti di programmazione e i principi di design delle interfacce web.



# Piano di studi Primo anno

## PROGETTAZIONE

Processo base della progettazione per il web. Lezioni frontali ed esercitazioni volte all'apprendimento del processo e delle fasi progettuali che stanno alla base dell'ideazione di un sito internet.

## HTML E CSS

Ideazione e realizzazione di pagine web. La didattica di questa disciplina pone come obiettivo la conoscenza, la scrittura corretta e la gestione di codice HTML e CSS. Partendo dalle nozioni base, vengono analizzati tutti gli elementi essenziali fino alla descrizione di alcune delle tecniche più sofisticate.

## PHOTOSHOP

Trattamento ed elaborazione di elementi grafici ed immagini fotografiche. Lezioni frontali ed esercitazioni per favorire l'acquisizione delle conoscenze utili a comprendere e utilizzare al meglio il software e i suoi strumenti.

## STORIA DEL DESIGN

Analisi di progetti grafici contemporanei e studio della storia della grafica e del design.

## PHP

Descrizione e sviluppo di comandi con linguaggio PHP per la realizzazione di parti dinamiche in applicazioni web. L'allievo apprenderà i comandi e le tecniche del linguaggio PHP in modo da gestire database

su interfaccia SQL, con particolare attenzione ai database di tipo MySQL.

Con queste conoscenze sarà in grado di realizzare applicazioni specifiche per l'ambiente web con lo scopo di gestire i contenuti di siti web dinamici, e quindi di fornire prodotti web completamente gestibili dall'utente.

## WEB MARKETING

SEO - Search engine optimization. Presentazione e descrizione delle logiche e delle tecniche di ottimizzazione di un sito per favorire e migliorare il posizionamento nei motori di ricerca con particolare attenzione a google.

## COPYWRITING

Orientare e formare lo studente sulla figura del Copywriter, e più in generale fornire gli elementi necessari ad esercitare la figura del comunicatore in ambito creativo fornendo di base tutti gli elementi necessari per diventare Copywriter del proprio lavoro.

## PROGRAMMAZIONE AD OGGETTI BASE

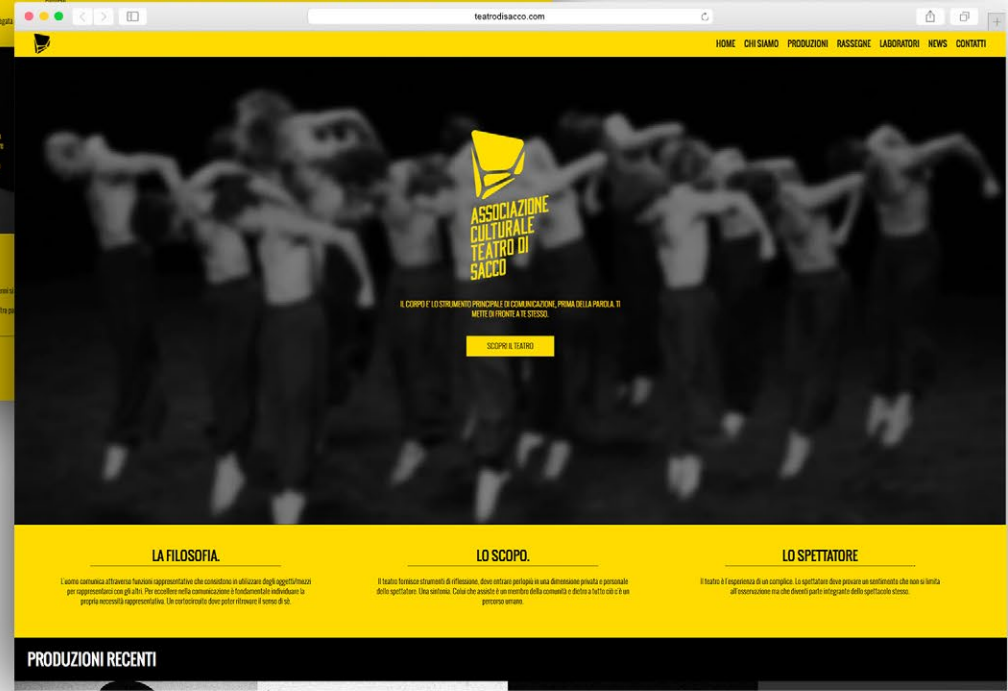
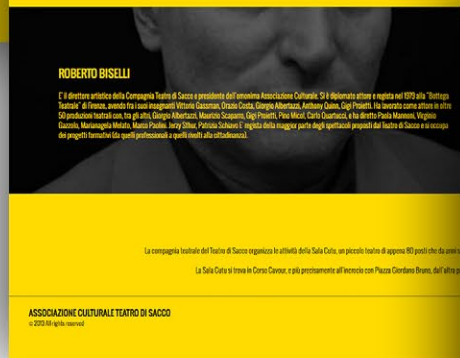
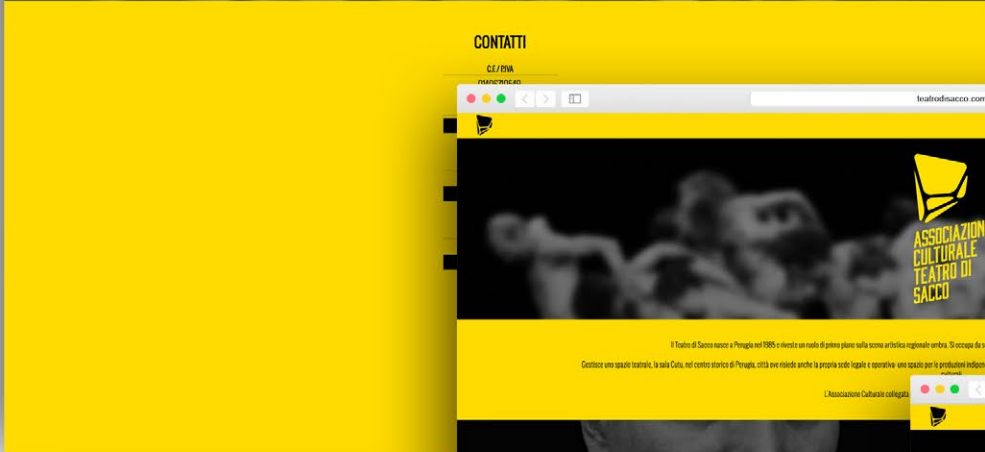
Introduzione alla OOP o programmazione ad oggetti. Come è cambiato il codice dallo spaghetti code ad oggi. Il punto d'inizio per cominciare a diventare uno sviluppatore.

## MOBILE BASE

Swift ed Objective-c, i linguaggi di sviluppo per il mondo iOS. Realizzare una app da zero, le problematiche principali.

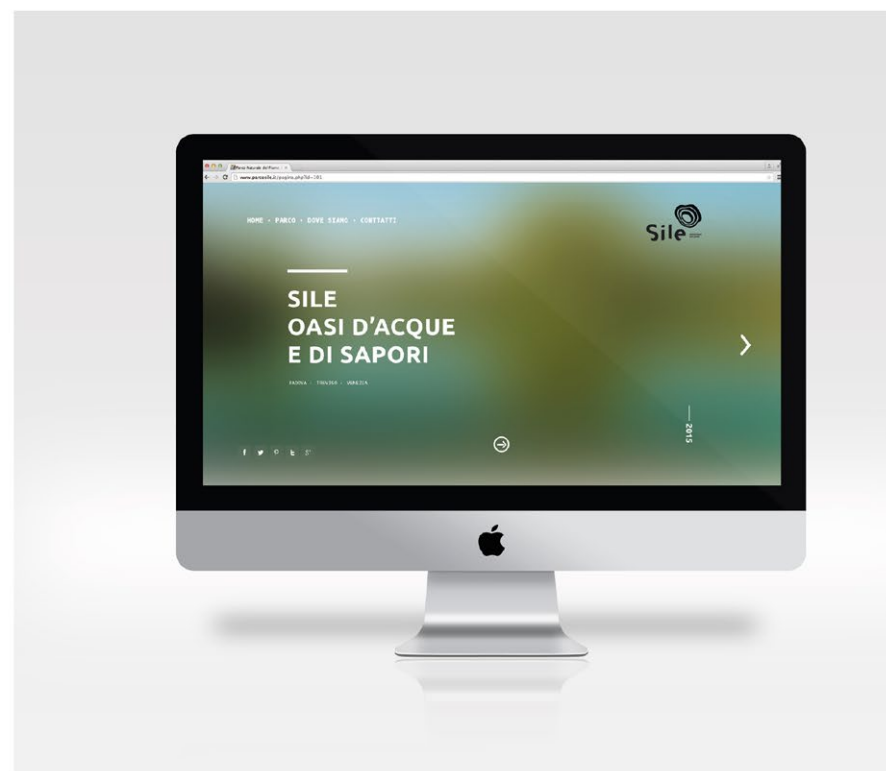
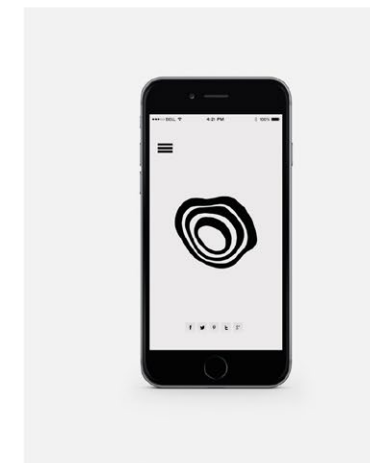
# Qualifica professionale

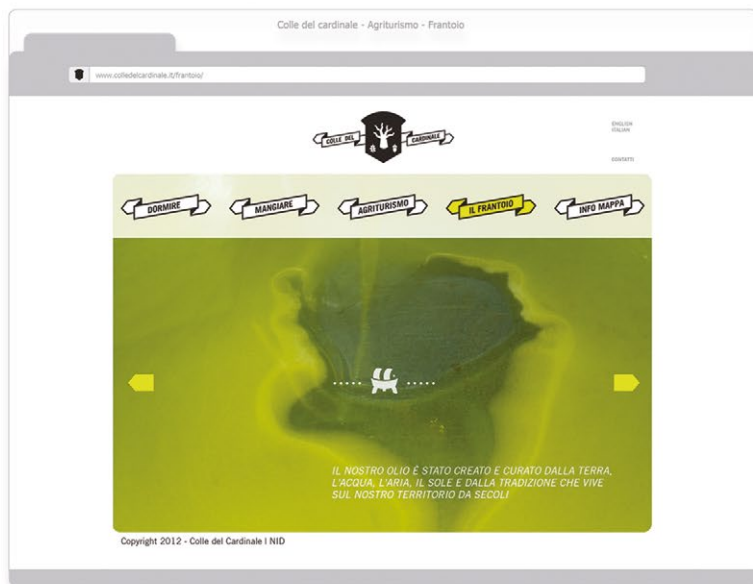
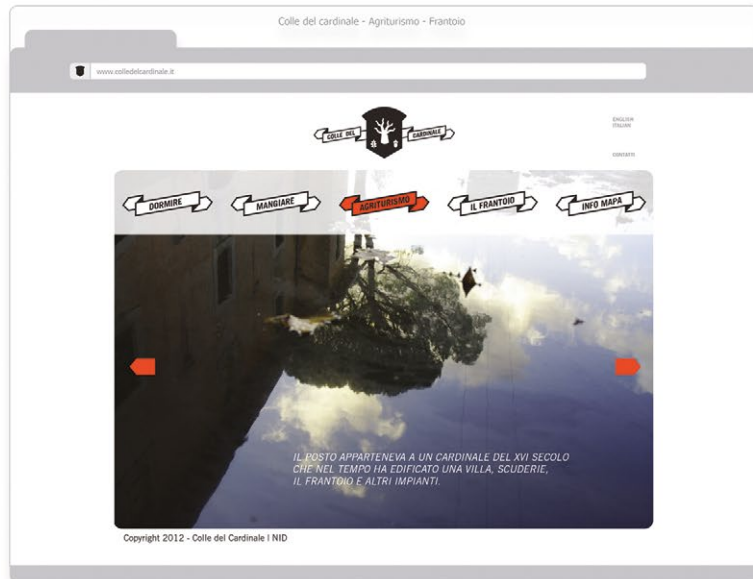
INTERFACE DESIGNER  
L.845/78



# Secondo Anno

Durante il corso lo studente apprende tecniche di progettazione e sviluppo avanzate che permettono la realizzazione di siti complessi, dinamici e animati. Accresce, inoltre, le capacità di programmazione di applicazioni per iPhone e Android. Particolare attenzione è rivolta al web marketing e alla pianificazione di campagne promozionali nei social network.





HTML CSS AVANZATO

11

# Piano di studi Secondo anno

## PROGETTAZIONE

Progettazione e design di interfacce utente per il web. Presentazione di tecniche di progettazione avanzate con attenzione all'architettura dell'informazione e all'usabilità.

## ILLUSTRATOR

Gestione ed elaborazione di grafica vettoriale. Lezioni frontali ed esercitazioni per favorire l'acquisizione delle conoscenze utili a comprendere e utilizzare al meglio il software e i suoi strumenti.

## HTML CSS AVANZATO

Approfondimento di html e css volto alla comprensione di tecniche di scrittura del codice che permettano di realizzare pagine statiche in modo professionale, veloce, consistente e aggiornato agli ultimi standard.

## JAVASCRIPT

Descrizione e spiegazione del linguaggio JavaScript con integrazioni di jQuery partendo da comandi base per arrivare a tecniche più avanzate. Lezioni frontali ed esercitazioni finalizzate a rendere l'allievo autonomo nella scrittura e integrazione di codice JavaScript per modificare il comportamento delle pagine dei siti realizzati.

## PHP AVANZATO

Descrizione e sviluppo di comandi con linguaggio PHP per la realizzazione di parti dinamiche in applicazioni web. L'allievo apprenderà i comandi e le tecniche del linguaggio PHP in modo da gestire

database su interfaccia SQL, con particolare attenzione ai database di tipo MySQL. Con queste conoscenze sarà in grado di realizzare applicazioni specifiche per l'ambiente web con lo scopo di gestire i contenuti di siti web dinamici, e quindi di fornire prodotti web completamente gestibili dall'utente.

## WEB MARKETING

Gestione di campagne SEM, Facebook e Google Adwords. Strategia e pianificazione per promuovere un Brand o un evento attraverso l'utilizzo dei principali social network.

## FOTOGRAFIA

Elementi di tecnica fotografica ed analisi dell'immagine: generi, inquadratura e punti di vista. Still-life e Paesaggio.

## MOBILE INTERMEDIO

Perfezionare un'app utilizzando librerie e controlli tramite CocoaPods, GitHub e CocoaControls. Simulare la pubblicazione della app sullo store. Introduzione alla sviluppo App per dispositivi Android

# Qualifica professionale

CROSS-DEVICE DESIGNER  
L.845/78

# Terzo Anno

Al terzo anno lo studente viene guidato attraverso la progettazione e lo sviluppo dei mobile games ed applicazioni in grado di interagire con dispositivi esterni. Approfondimento e perfezionamento delle skills necessarie alla gestione di siti dinamici.

13

## Piano di studi Terzo anno

### PROGETTAZIONE

Realizzazione di siti con l'ausilio di CMS - sistemi di gestione dei contenuti.  
Studio della struttura, del funzionamento e della gestione di CMS per la realizzazione di siti dinamici e di e-commerce.

### SISTEMI INTERATTIVI

Realizzare un microprogetto di domotica, facendo interagire un device hardware per il controllo con dispositivo mobile tramite un'app.

### MOBILE GAME DESIGN E DEVELOPMENT

Progettare un gioco per i dispositivi mobili dalle basi partendo dal concept fino alla creazione di personaggi e livelli utilizzando i software di grafica vettoriale.  
Capire le tendenze del settore del mobile game, tecniche e processi di sviluppo.  
Gamification.

Introduzione ai concetti base per lo sviluppo di un gioco per dispositivi mobili e alla programmazione usando la piattaforma Unity3D.

### MOBILE AVANZATO

Sviluppo, perfezionamento, monetizzazione e pubblicazione di un app su Google Play ed altri store.

### MODELLAZIONE 3D

Modellazione ed animazione e texturing tridimensionale di livello base.  
Queste prime conoscenze sono il perfetto punto di partenza per poter approfondire il programma e sviluppare dei modelli che facciano parte di un gioco progettato per dispositivi mobili o interfacce web.

### MARKETING

Definizione delle competenze economiche e comunicative per la promozione totale del proprio progetto a vari livelli sul mercato.

14

## Qualifica professionale

INTERACTION DESIGNER  
L.845/78





# Costi e modalità di pagamento

Pagamento rateale "UNIDES-IEAO"  
€ 3.500,00 con pagamento rateale:  
€ 500,00 al momento dell'iscrizione  
e 6 rate mensili da € 500,00.

Pagamento in unica soluzione di € 3.500,00.  
€ 380,00 entro 7 giorni lavorativi  
dal momento dell'iscrizione  
e € 3120,00 a saldo entro il 15 ottobre.

# Dove siamo

## SEDE PRINCIPALE

Via Savonarola, 76  
06121 Perugia

## PACKAGING LAB

Via Marconi, 73  
06121 Perugia

## SALA POSA

Via Seneca, 4  
06121 Perugia

17

# Orari segreteria

18

Lunedì	——>	10.00 - 17.00
Martedì	——>	10.00 - 17.00
Mercoledì	——>	10.00 - 17.00
Giovedì	——>	10.00 - 17.00
Venerdì	——>	10.00 - 17.00
Sabato	——>	chiuso
Domenica	——>	chiuso

# Contatti

[www.nuovoistitutodesign.it](http://www.nuovoistitutodesign.it)

Tel/Fax +39 075 34868

[info@nuovoistitutodesign.it](mailto:info@nuovoistitutodesign.it)