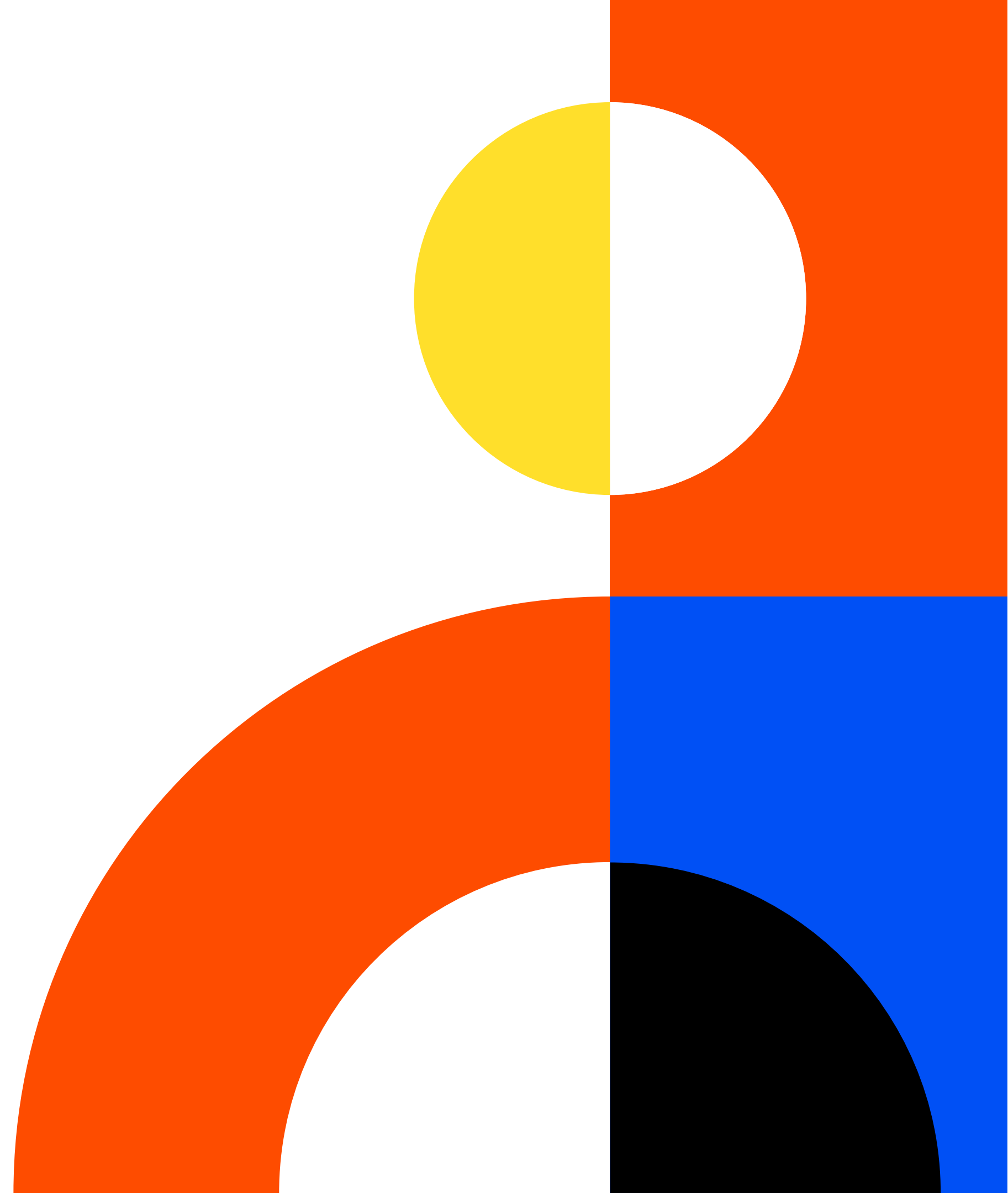


Fondamenti di **WEB DESIGN**

REMO ROMANO



Mi presento

REMO ROMANO

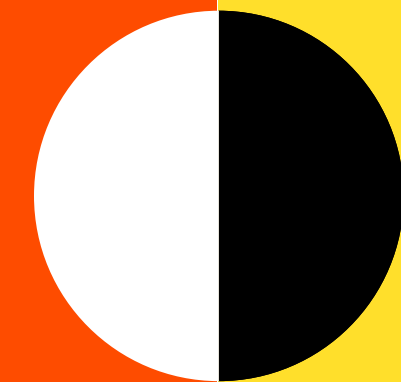
Responsabile Operativo

Senior Web Designer & SEO Specialist

In Web Scriptum mi occupo di Project management e formazione, lavorando in prima persona alla realizzazione di piattaforme web e posizionamento SEO.

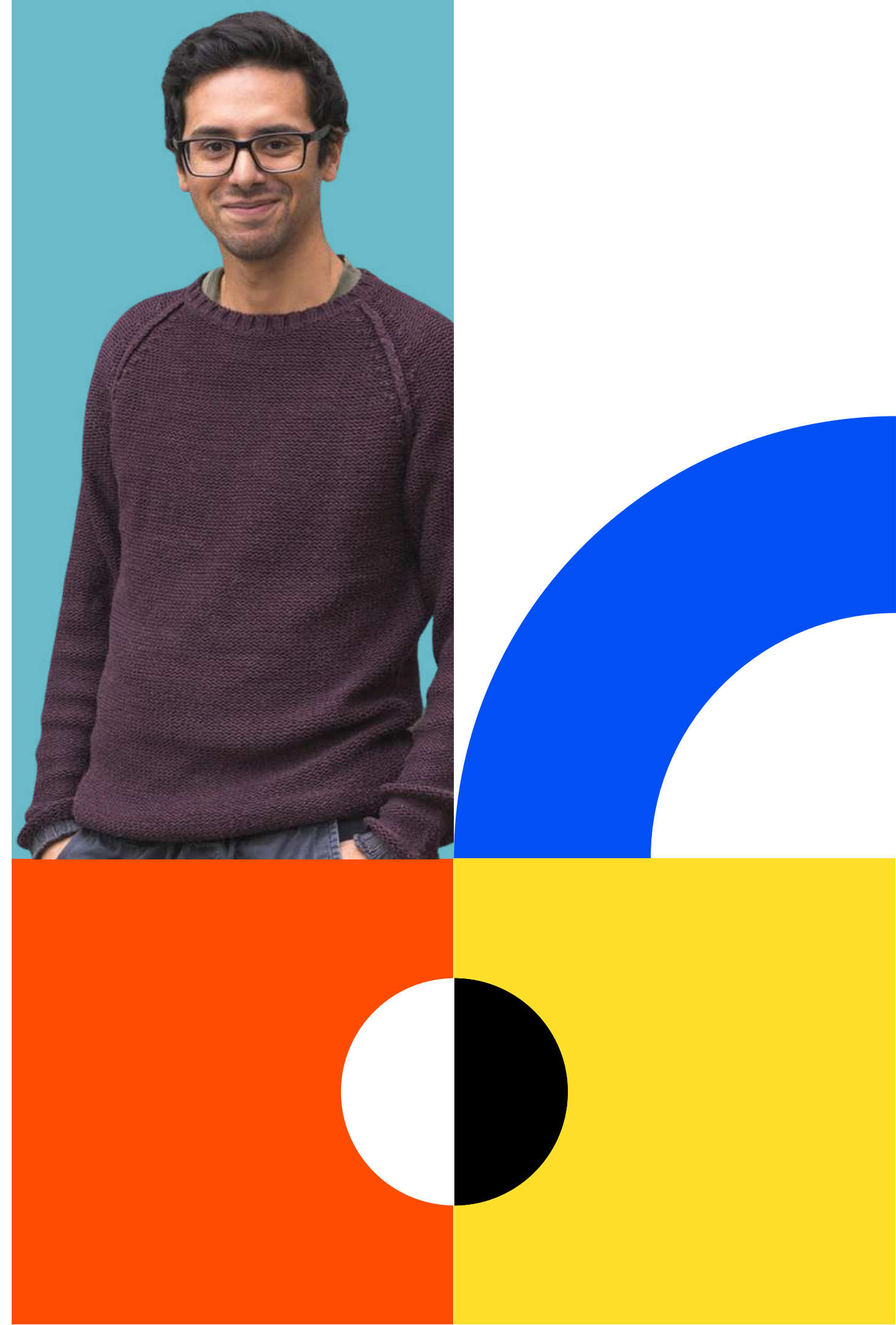
La mia curiosità in ambito web nasce all'università, dove ho potuto consolidare diverse conoscenze del marketing tradizionale e online concludendo il mio percorso di studi con una laurea in Marketing e comunicazione digitale

 **rromano.co@gmail.com**



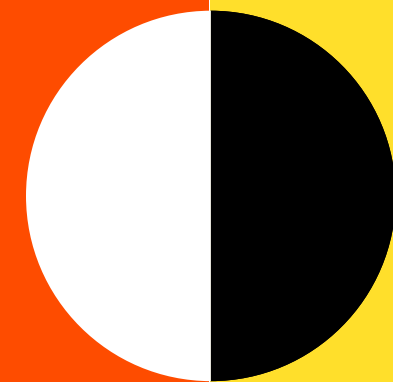
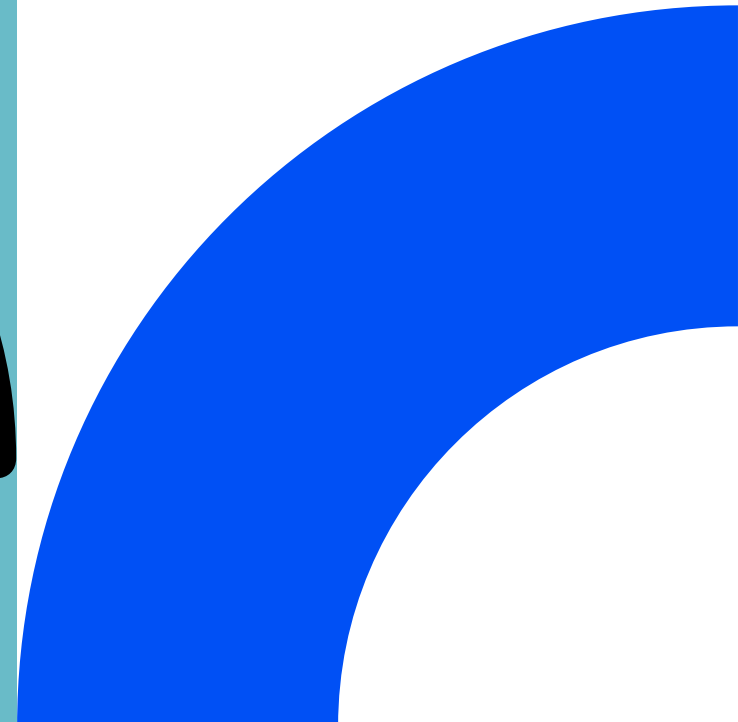
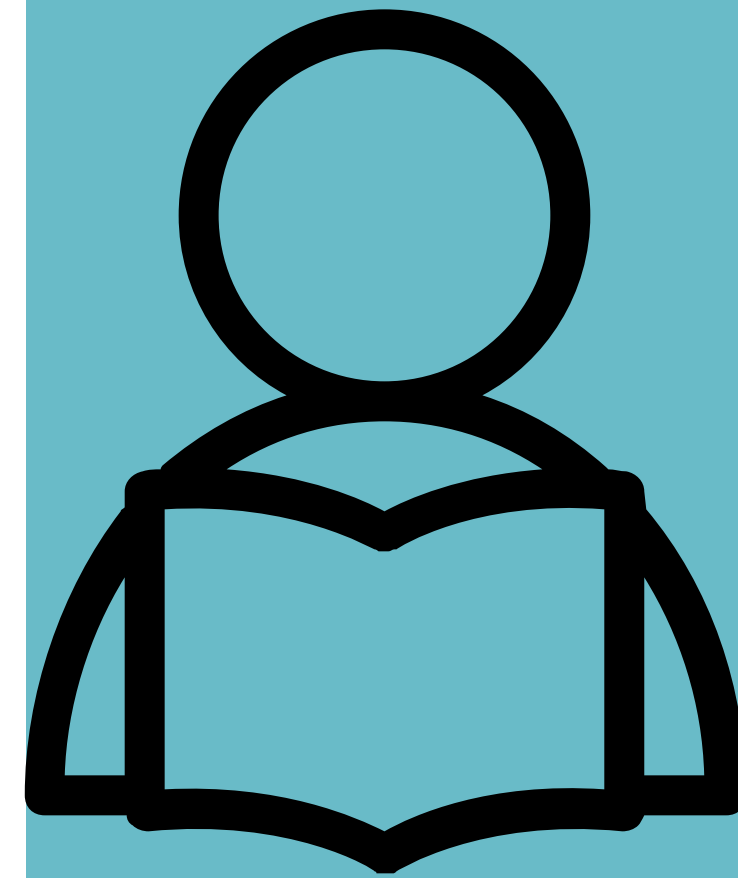
Alcuni punti

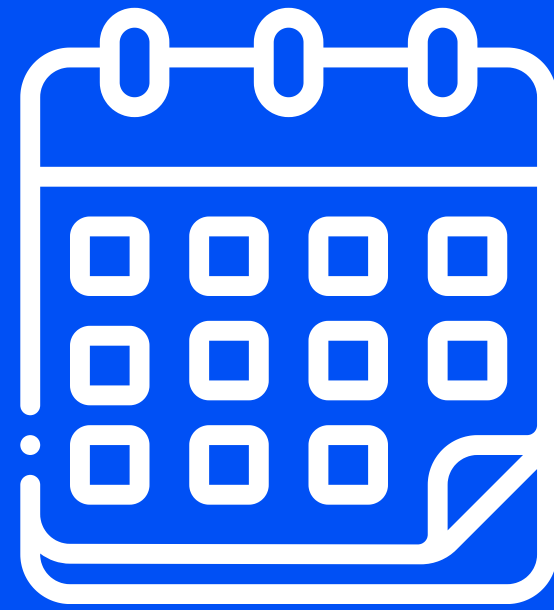
- **Tempi e pause**
- **Presenze (arrivi in ritardo, uscite anticipate)**
- **Modalità a distanza: Webcam**
- **Modalità a distanza: Domande**
- **Project work**
- **Discussione**



Conosciamoci

Raccontatemi il vostro percorso, e cosa vi aspettate da questo corso. Quali sono i vostri obiettivi?

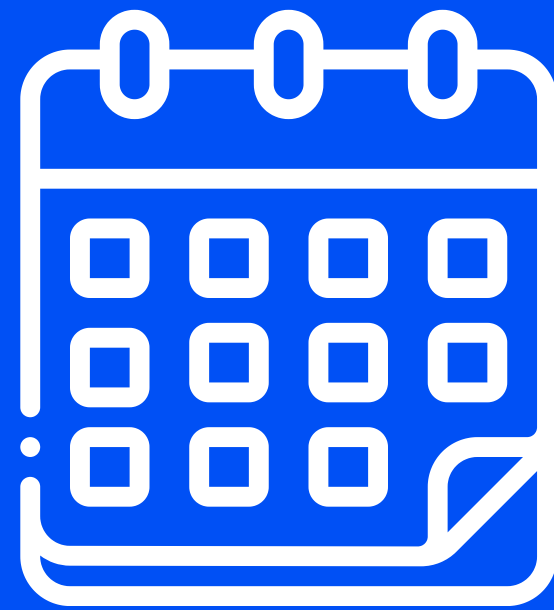




Programma del corso

PANORAMICA

- Lezione 1: Introduzione e **Storia del web design**
- Lezione 2: **Colori, Tipografia e Immagini**
- Lezione 3: **Principi di Design e Layout**
- Lezione 4: Navigazione e **Usabilità**
- Lezione 5: **HTML**
- Lezione 6: **CSS**
- Lezione 7: **CMS** e sviluppo no code
- Lezione 8: **Project work**



Introduzione e Storia del web design

LEZIONE 1

Introduzione

Internet e world wide web. Due termini che sono spesso usati come sinonimi, ma che invece rappresentano **due realtà profondamente diverse.**

Il web – concepito per la prima volta dallo scienziato informatico del Cern Tim Berners-Lee, il 12 marzo 1989 – è uno dei servizi che, sfruttando internet, **permette il trasferimento e la visualizzazione dei dati sotto forma di ipertesto.** In poche parole, il web è **l'ambiente in cui navighiamo usando un browser** e sfruttando i vari indirizzi url e link.

Internet

Internet, invece, è **l'infrastruttura tecnologica** che permette di **trasferire i dati online** e che ha reso possibile non solo il web, ma anche la **email**, le applicazioni su smartphone, le prime chatroom, i **trasferimenti ftp** e parecchie altre cose. **Senza internet, quindi, il web non potrebbe esistere; internet, invece, esisteva già prima della nascita del world wide web.**

La sua origine si può collocare nel 1969 con la creazione di ARPANET: una rete di computer dell' Advanced Research Projects Agency al servizio del Dipartimento di difesa degli Stati Uniti (che all'epoca gareggiava con l'Unione Sovietica su diversi fronti, tra cui quello della ricerca e del progresso tecnologico)

Ed è quindi da qui che la nostra storia deve cominciare.

Internet

Sul sito del **CERN** (European Organization for Nuclear Research), questa differenza viene spiegata utilizzando una simpatica **analogia con la rete stradale**.

Su internet, come nel sistema stradale, ci sono tre elementi essenziali:

- **Conessioni fisiche** (strade e cavi)
- **Insieme condiviso di regole** (norme di circolazione e protocollo Internet)
- **i servizi** (il servizio di consegna postale e il WWW – World Wide Web)

Connessioni fisiche

I cavi sono infrastrutture fisiche installate dagli stati o dalle compagnie telefoniche e hanno portate differenti.

Nonostante i cavi siano di diverse tipologie e i collegamenti tra di essi possano risultare piuttosto complicati, **sono comunque tutti interconnessi**, proprio come accade nel sistema stradale.

Sulle strade possiamo guidare da casa nostra fino a posti lontanissimi, in altri paesi, passando per autostrade e per stradine di campagna. Allo stesso modo **esistono connessioni che permettono di collegare il nostro computer di casa a quello di un amico in Australia.**

Le regole

Collegare i computer ai cavi non basta: per poter parlare dobbiamo stabilire e condividere un **sistema di regole**, proprio come accade quando guidiamo la nostra macchina per strada: non sorgerà nessun tipo di problema se tutti guidano dal lato giusto, si fermano ai semafori rossi, danno la precedenza, etc.

Il **protocollo di comunicazione** è semplicemente l'**insieme di regole che applichiamo, più o meno consciamente, quando parliamo con qualcuno**: in una conversazione le persone sanno quando iniziare a parlare, quando fermarsi, cosa dire per incoraggiare l'interlocutore a continuare il discorso, e così via. **Allo stesso modo i computer che si scambiano pacchetti di dati attraverso i cavi, necessitano di un set di regole di comportamento.**

Per connettersi a Internet, un computer deve **rispettare un determinato protocollo di comunicazione chiamato TCP/IP** o Transmission Control Protocol / Internet Protocol.

TCP/IP

Il **protocollo IP** provvede a fornire il sistema di **indirizzamento dei nodi terminali** della rete, **assegnando a ciascuno un nome univoco**, formato da quattro gruppi di cifre (ipv4). Al livello immediatamente superiore, il **protocollo TCP provvede a gestire il flusso dell'informazione tra i due nodi**.

Nel luglio 2007 è stato presentato un Internet Draft che presenta il **piano di transizione per trasformare la rete Internet, principalmente basata su protocollo IPv4, in una nuova forma principalmente basata su IPv6**. Si pensa che questo risolverebbe indefinitamente il **problema dell'esaurimento degli indirizzi IPv4**.

Iniziamo quindi ad abituarci:

185.173.32.79 ---> 2001:0db8:0:0:0:0:1428:57ab

Dominio

Il modo più semplice per spiegare il significato di dominio è: **se il server su cui è depositato il tuo sito web è una casa, allora l'IP sarebbe le sue coordinate geografiche e il dominio è il suo indirizzo civico.**

Internet è una gigantesca rete di computer collegati tramite una rete di cavi e ad ogni computer (nodo) viene assegnato un indirizzo IP univoco che gli consente di comunicare tra loro.

Un indirizzo IP è difficile da ricordare, quindi sono stati inventati i domini siti web per risolvere questo problema. Invece di dover digitare una stringa di numeri casuali difficile da ricordare, **gli utenti devono solo digitare il dominio di un sito, come PizzaDelivery.com, per visitare un sito web.**

[miodominio.it](#) ≠ [www.miodominio.it](#) ≠ <https://miodominio.it/chi-sono/>

dominio

dominio 2° livello

URL

Punti di svolta

- Web 1.0 - “Internet dei contenuti” (1990 - 2000)
 - HTML (1990)
 - CSS (1993)
 - Javascript (1995)
 - Siti web Dinamici (1995)
- Web 2.0 - “Web collaborativo” (2000 - 2006)
 - Social network (2004)
- Web 3.0 (in corso)
 - Responsive Design (2011)
 - HTML 5 (2014) e Web design moderno (CSS3)
 - Mobile first (2016)

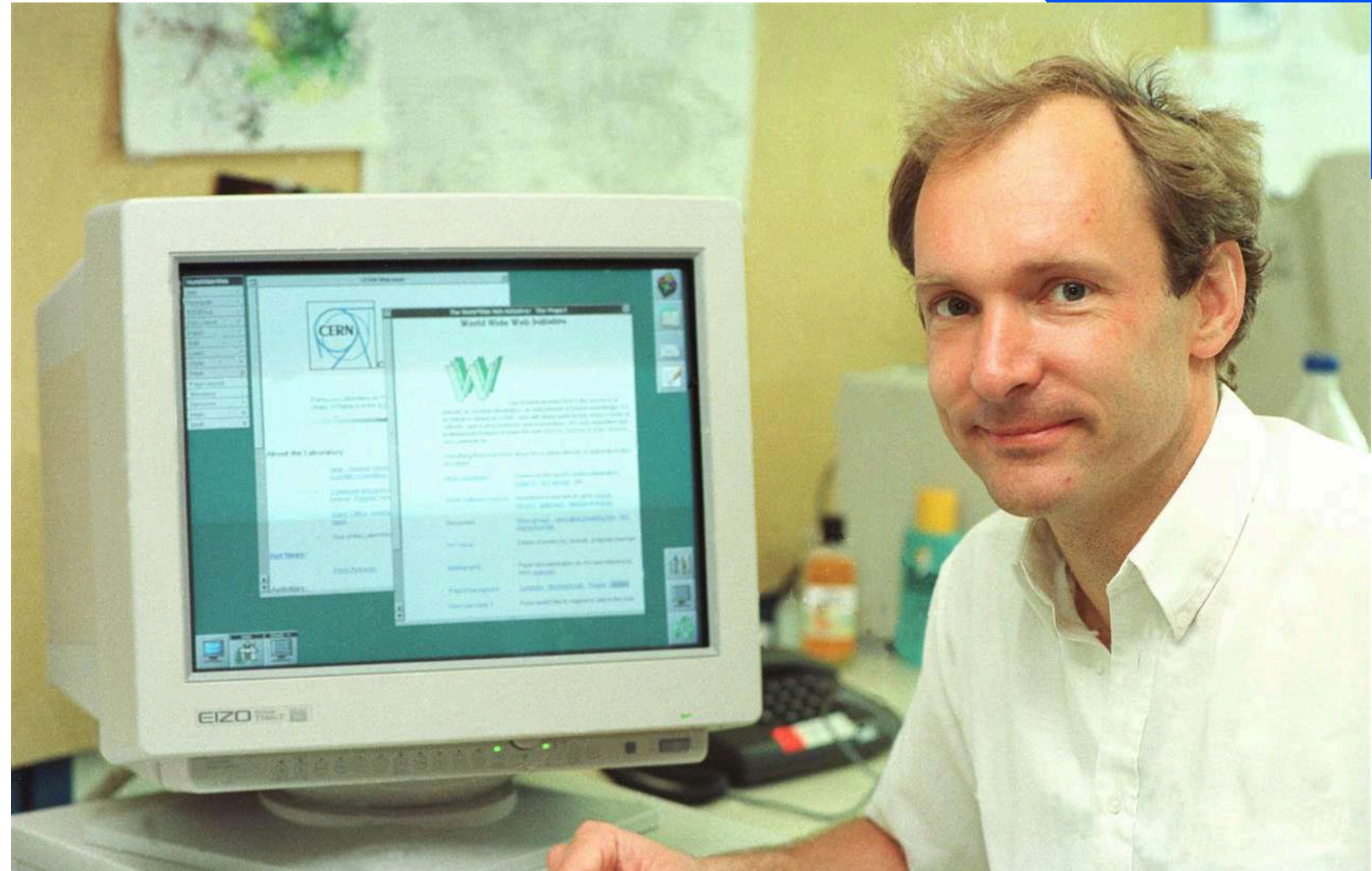
Premessa: Il Browser

L'informatico britannico **Tim Berners-Lee** creò il **primo server web** e il **primo browser con interfaccia grafica** nel 1990 mentre lavorava al CERN, l'Organizzazione Europea per la Ricerca Nucleare, in Svizzera.

Decise di chiamare la sua nuova finestra su Internet **"WorldWideWeb"**.

Era un'interfaccia grafica facile da usare creata per il computer NeXT.

Per la prima volta, i documenti di testo erano collegati tra loro tramite una rete pubblica (il Web come lo conosciamo oggi).



Premessa: Il Browser

Il Browser **utilizza il protocollo HTTP/HTTPS Hypertext transfer protocol**. Questo protocollo definisce semplicemente l'insieme di domande e risposte che due server o pc possono farsi a vicenda.

Queste domande e risposte **raggiungono poi l'effettivo destinatario attraverso il protocollo TCP/IP**.

Il Browser **ha la capacità di ricevere e interpretare linguaggi di testo** (markup, stile, scripting) e di **mostrarceli a schermo in modo semplice e intuitivo**.

Questo “scopo” ha portato le aziende produttrici di browser ad inventare sistemi nuovi per semplificare la visualizzazione.

Netscape inventa Javascript
Microsoft Inventa il CSS

Il browser riceve questo:

```
027211377210420.js </script><script async src="//www.google-analytics.com/analytics.js"></script><script src="https://apis.google.com/js/platform.js" async="" defer="" gapi_processed="true"></script><!-- This site is optimized with the Yoast WordPress SEO plugin v1.7.4 - https://yoast.com/wordpress/plugins/seo/ --><title>Caotic Blog : tutto su iPhone , iPad e Windows Phone Mobile</title><meta charset="UTF-8"><meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8"><meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0"><link rel="pingback" href="http://www.caotic.it/xmlrpc.php"><meta name="description" content="iPhone, notizie e guide all'acquisto di migliori offerte per app, iPad, tablet e windows phone, e tutta la tecnologia in genere."><link rel="canonical" href="http://www.caotic.it/"><link rel="publisher" href="https://plus.google.com/+AndroidFansClub"><meta property="og:locale" content="it_IT"><meta property="og:type" content="website"><meta property="og:title" content="Caotic Blog : tutto su iPhone , iPad e Windows Phone Mobile"><meta property="og:description" content="iPhone, notizie e guide all'acquisto di migliori offerte per app, iPad, tablet e windows phone, e tutta la tecnologia in genere."><meta property="og:url" content="http://www.caotic.it/"><meta property="og:site_name" content="Caotic Blog: iPhone e tecnologia, notizie e rumors, migliori applicazioni e giochi"><meta property="article:publisher" content="https://www.facebook.com/CaoticBlog"><meta property="og:image" content="http://www.caotic.it/wp-content/uploads/2015/01/logocaotic.png">
```

E ci mostra questo:



Web 1.0

Nel primo stadio, internet attua un'interconnessione degli utenti basata sulle reti di comunicazione; sviluppa siti, portali e piattaforme di servizi web nei quali gli utenti possono solo navigare, sfogliare il catalogo virtuale dei prodotti, approfondendo le loro caratteristiche, e acquistare dai siti web delle aziende.

Con il web 1.0 viene limitata la possibilità d'interazione tra l'azienda e i propri clienti, quindi gli unici punti di contatto sono costituiti dai mezzi classici: mailing, fax, telefono e pubblicità. Si determina così un flusso comunicativo di tipo unidirezionale che, partendo dall'alto verso il basso, mira al mercato di riferimento, senza esplorare né condividere i suoi desideri e le sue proposte.



A vertical navigation menu on a red background. At the top is a search box with the text "Find It". Below it are several menu items: "Product Information", "Customer Support", "Technology & Research", "Developer World", "Groups & Interests", "Resources Online", and "About Apple". At the bottom, there is a section titled "Apple Sites Worldwide" with a scrollable list of countries: "Switzerland", "Taiwan", "Turkey", "UK & Ireland", and "United States". A "Go" button is located at the very bottom of the menu.

Welcome to Apple



Introducing CyberDrive

Register today for a free CD-ROM.

EMATE 300

Mobile,
Affordable,
& Smart



MOVIES FROM MARS

InterTime VR
Takes You Out
of This World

What's Hot

Preorder Mac OS 8

Now you can [preorder Mac OS 8](#), described by Macworld as "the most comprehensive update to the Mac OS in years, sporting a bold new

Be the First to Know

Learn about new Macintosh software releases the moment they become available. Check [Hot Mac Products](#) to hear about programs like Speed

Web 1.0 - HTML

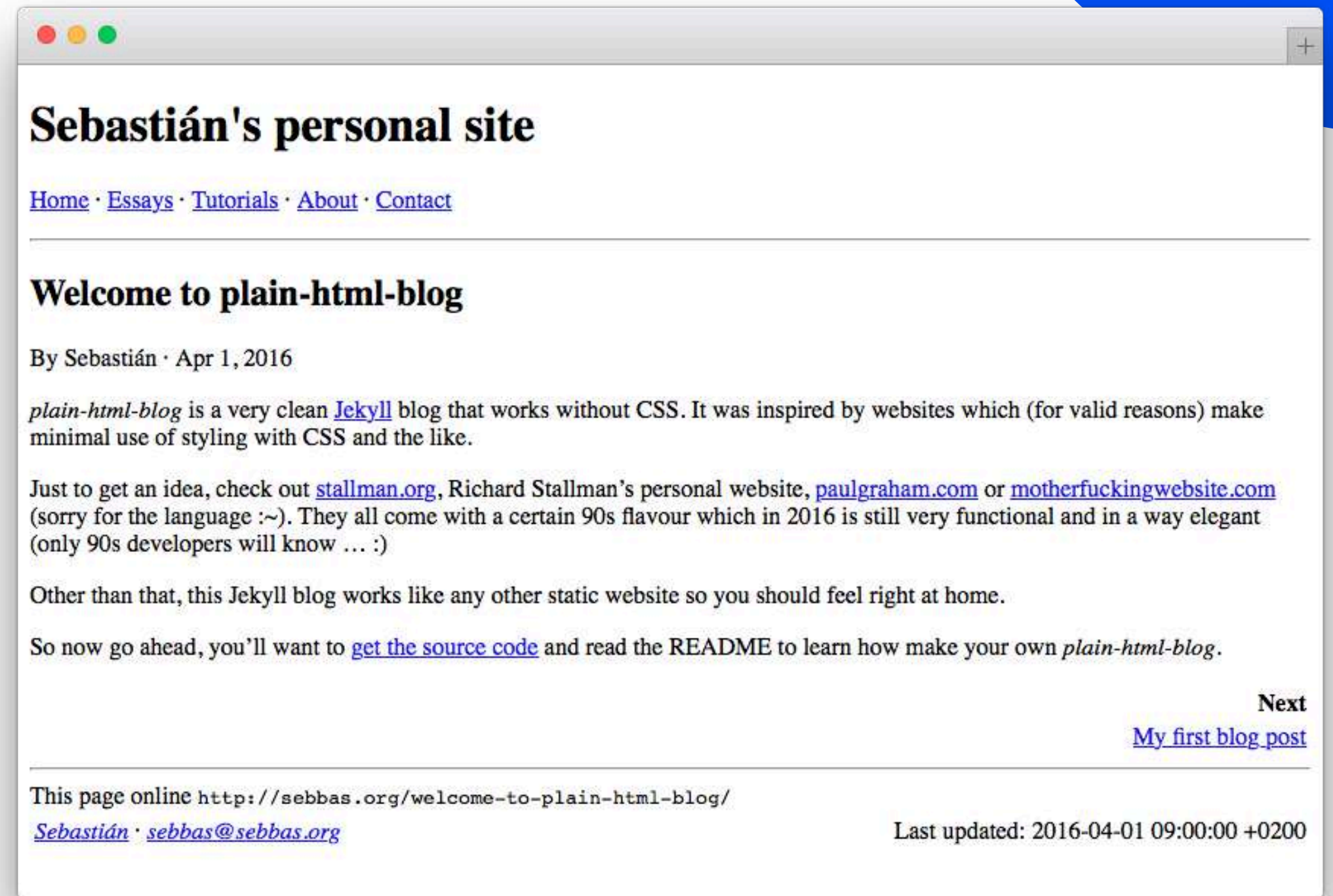
HTML è un acronimo che significa letteralmente "Hyper Text Markup Language", ovvero "Linguaggio a marcatori per ipertesti".

HTML è un linguaggio che permette di impaginare e formattare pagine collegate fra di loro attraverso link - ovvero, i siti web.

HTML, CSS e altri linguaggi sono regolati dal consorzio mondiale W3C, che definisce gli standard del www.

Testo sì, ma non solo:

- immagini
- video
- altri elementi richiamabili tramite HyperText



Web 1.0 - CSS

I CSS (Cascading Style Sheets, Fogli di stile a cascata) nascono ufficialmente nel 1996, con il rilascio della prima versione.

Tuttavia la loro storia e la genesi dell'idea che portò alla loro realizzazione risalgono ad alcuni anni prima, e precisamente al **1993, quando per la prima volta si cominciò a parlare di stile per le pagine web.**

All'epoca infatti le pagine web non avevano stili, e la loro formattazione era affidata **unicamente alle preferenze del browser.**

Nascono quindi colori di sfondo, grandezza di testi, ed **elementi stilistici definiti direttamente dallo sviluppatore della piattaforma.**

The screenshot shows the Wired News website interface. At the top, there's a navigation bar with the 'terra lycos NETWORK' logo and links for 'Lycos Home', 'Site Map', 'My Lycos', and 'Lycos Mail'. Below this is a secondary navigation bar with categories: 'BUSINESS', 'CULTURE', 'POLITICS', and 'TECHNOLOGY'. The main content area features a large 'Wired NEWS' logo in a pixelated font. A search box is present with the text 'Wired News' and a 'SEARCH' button. A notification states 'Wired News delivered to your inbox or handheld device'. The main headline is 'Yo, Hollings High-Tech: U.S. Out of Hollywood', with a sub-headline 'The heaviest hitters in the high-tech world tell Congress to stay away from the digital rights business while they work things out with the film industry. Declan McCullagh reports from Washington.' Other headlines include 'Digital Security Fomenting a Feud', 'Hack a PC, Get Life in Jail', and 'House Passes Broadband Bill'. On the right side, there's a 'Diversions' section with an image of a banana and the text 'Animation Express: Two naughty bananas pose for pictures their mothers would not approve of. Bad bananas, in Peel by Ellen McAuslan. (1.0 MB, Flash)'. At the bottom, there's a banner for 'Q Charts on LYCOS Finance' with the text 'Exercise isn't the only way to raise your heartrate.' and a heart icon.

Web 1.0 - Javascript

Nel 1995 Netscape decise di dotare il proprio browser di un **linguaggio di scripting** che permettesse ai web designer di interagire con i diversi oggetti della pagina (immagini, form, link, ecc.)

Javascript raccoglie quindi tutte le interazioni Utente - Sito che scatenano una “reazione”.

- **Cliccare un bottone** per mostrare una sezione aggiuntiva
- **Cliccare una immagine** e questa ruota o cambia
- **Spostamento degli elementi** durante lo scroll della pagina
- **Trascinare un elemento** nella pagina

Javascript “ascolta” le nostre azioni e quando le rileva può modificare la pagina così come noi la vediamo.



Web 1.0 - Siti Dinamici

Le pagine web diventano sempre più complesse e **sorge l'esigenza di utilizzare un sistema di gestione dei contenuti diverso** da quello di realizzare dei documenti ipertestuali.

Dalla semplice realizzazione di documenti contenenti HTML, CSS e JS si è **passati all'adozione del sistema di Database.**

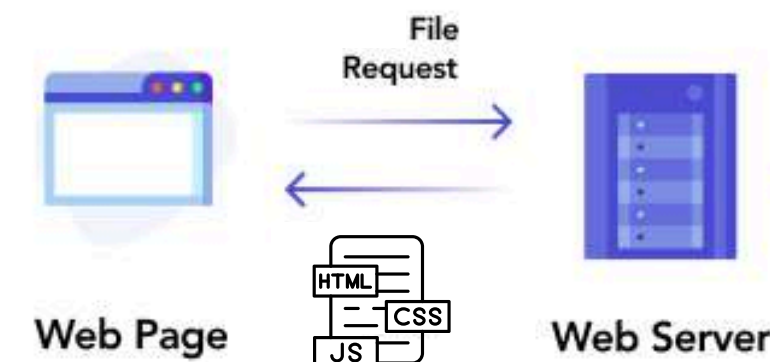
Il browser, effettuando la richiesta, non riceve più in risposta un documento precedentemente caricato, bensì una serie di elementi presenti nel DB, che il server valuta di inviare.

Questo apre le porte alla possibilità di ospitare User Generated Content (UGC) **permettendo alle persone che interagiscono con la pagina (esempio un forum) di caricare nuovo contenuto all'interno del Database.**

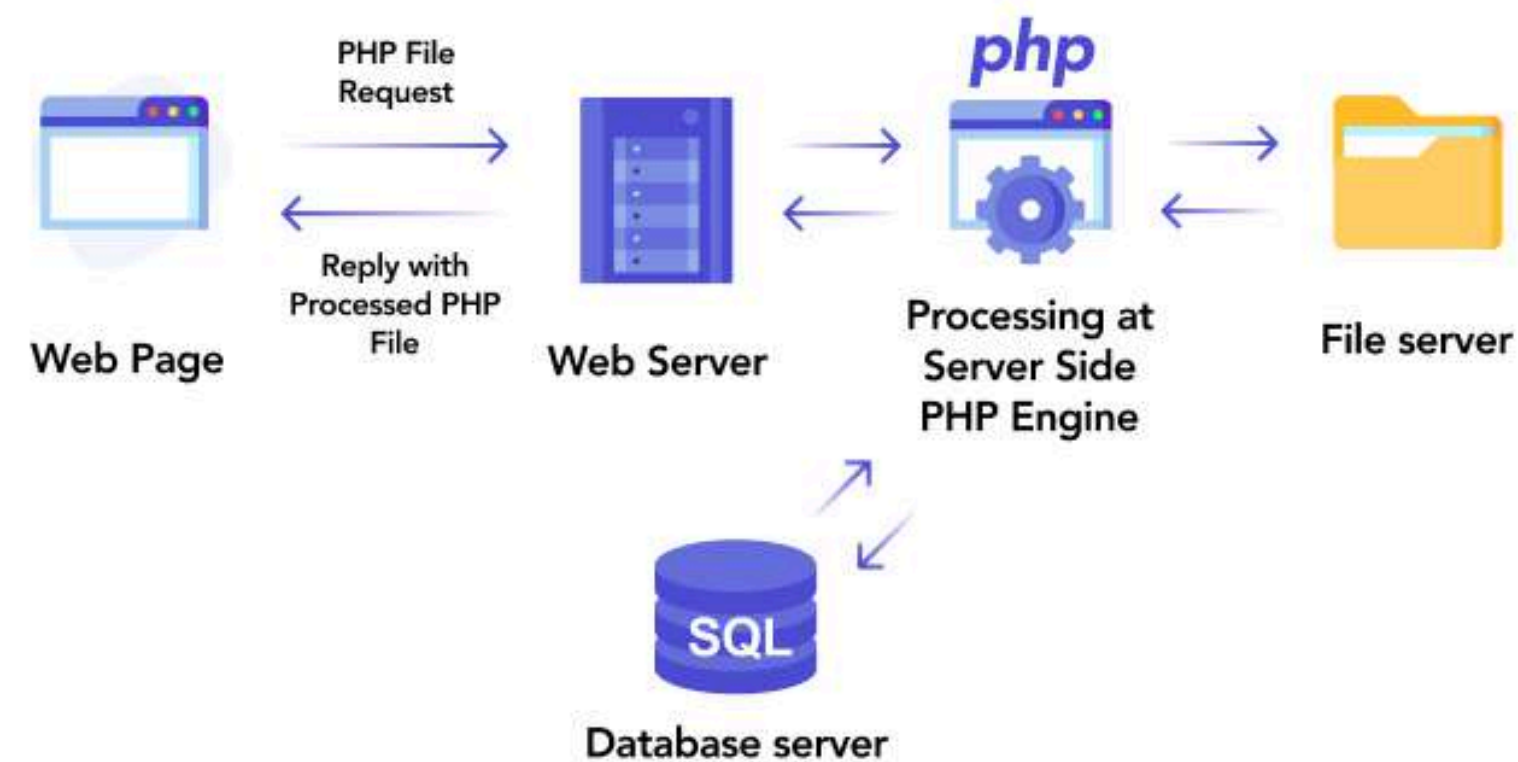
Scompare www.miodominio.it/azienda/index.html

Si diffonde l'utilizzo di PHP (Linguaggio scripting lato server) e MySQL (Linguaggio database)

Statico



Dinamico



Web 2.0

Il secondo stadio invece è caratterizzato dal web 2.0, inteso come l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono **uno spiccato livello d'interazione tra il sito web e l'utente**, in cui strumenti come **social network, blog, tag e podcast** offrono la possibilità di approfondire il rapporto azienda-cliente e di **sviluppare un flusso di comunicazione partecipativo** tra gli utenti in rete.

Il web 2.0 poggia quindi su **tre pilastri: interazione, condivisione e partecipazione**. L'interazione offre a ciascun individuo la possibilità di **usufruire**, in tempo reale, dei contenuti che più lo interessano e di **condividerli** con gli altri utenti della rete. In questo modo **la comunicazione diventa partecipativa, perché chiunque può dare il suo contributo** nella diffusione dei contenuti presenti su internet, che diventano così accessibili a tutti.

La moltiplicazione di nuovi strumenti informatici denominati **social media**, tra cui palmari e smartphone, consentono di ottenere l'interconnessione on-line e sono in grado di veicolare nuovi contenuti specifici, **riuscendo a superare il limite (temporale e spaziale) dei servizi basati sui canali tradizionali**.

Web 2.0

Il web cambia profondamente:

Si trasforma in un luogo di condivisione e comunicazione globale, sbloccando a pieno il suo potenziale.

Nascono i primi CMS, più o meno complessi, e lo sviluppo web diventa alla portata di tutti: il numero di piattaforme cresce a ritmi elevati e la qualità aumenta, grande anche alla grande evoluzione effettuata dai motori di ricerca (Google search nasce un paio di anni prima).

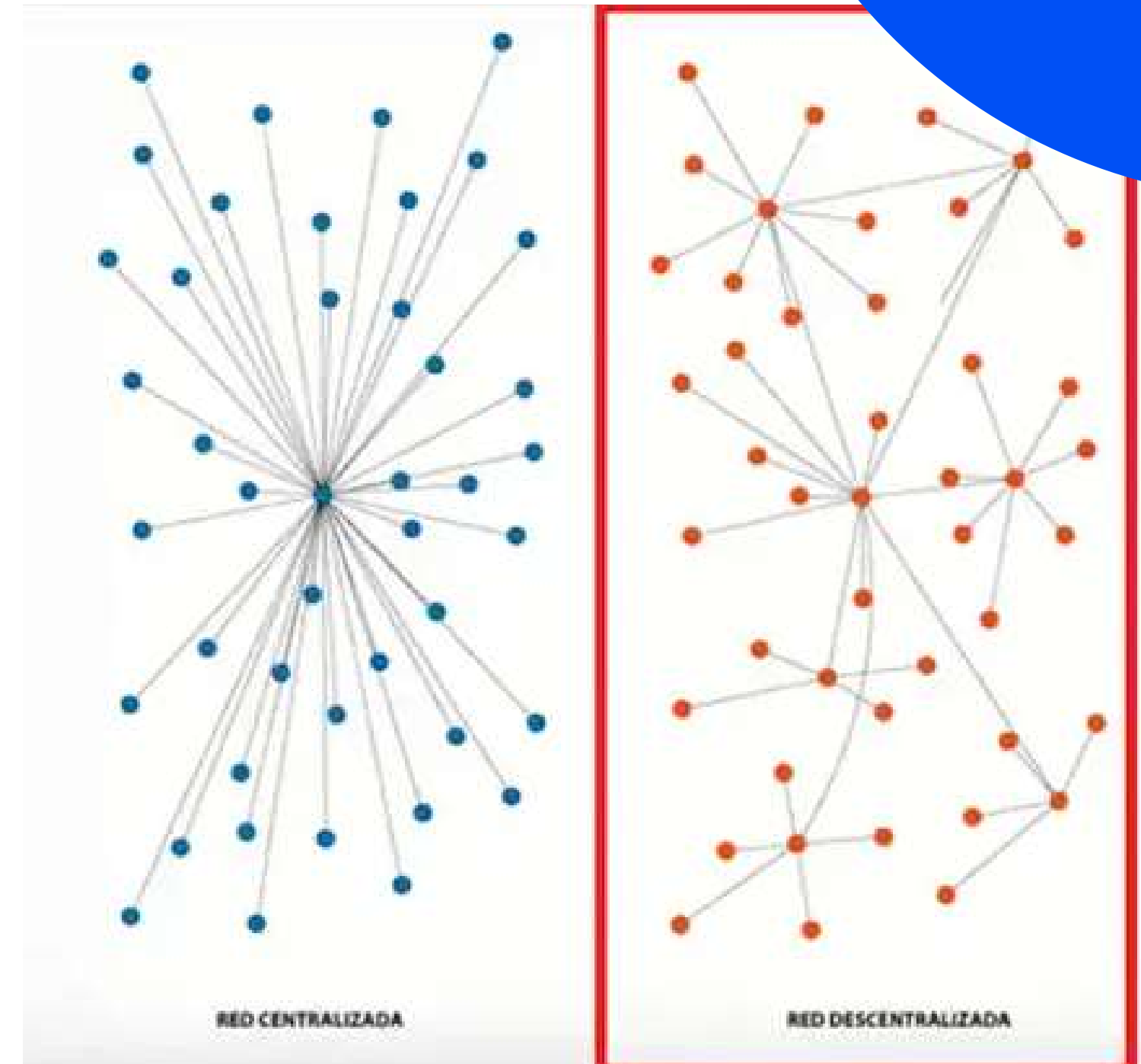


Web 3.0

La terza fase di Internet, tuttavia, si apre anche al concetto di parità, basandosi su reti decentralizzate, distribuendo la potenza di calcolo (edge computing) e le fonti di informazione (Internet of Things).

L'Internet della terza fase "capisce" gli intenti di ricerca, organizzando le informazioni in modo simile all'uomo, per questo è anche detto "web semantico": la logica di Internet sarà affidata all'intelligenza artificiale, che "imparerà" attivamente grazie al machine learning.

La forma che prenderà il Web 3.0 e definirà cos'è, tuttavia, non è ancora certa. La prima teoria di un Internet "intelligente", che lega le risorse in base al loro significato, risale al 2006: è ancora Tim Berners Lee ad aver coniato il termine Web 3.0, dopo aver creato lo stesso WWW.



Web 3.0: Responsive

Con l'avvento e la diffusione degli smartphone è emerso il problema di rendere fruibili tutti i siti inizialmente pensati per desktop anche per i dispositivi mobile.

Anche ad oggi, molti siti che non sono stati aggiornati negli ultimi anni rischiano di “scivolare” durante la navigazione da diversi dispositivi.

Per diverso tempo è stata adottata come soluzione quella di creare una versione del sito ottimizzata per mobile, portando però il designer a dover lavorare praticamente su due siti. Questo problema, decisamente non sostenibile, ha portato allo sviluppo del Responsive Design.

Responsive non significa versione mobile, bensì significa adattamento alla finestra di visualizzazione (viewport).



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PARMA
il mondo che ti aspetta

ATENEEO DIDATTICA RICERCA SERVIZI COMUNICAZIONE INTERNAZIONALE

UNA MOSTRA PER SORPR
CRISTAL
11 ottobre - 30 novembre

ULTIMORA - IN PRIMO PIANO

6 novembre: Cerimonia “Medico V

UFFICIO STAMPA	WEB	CHI SEI ?
Chi siamo	Diretta web	COMUNICAZIONE ISTITUZIONALE I URP
Comunicati stampa - Archivio	Redazione centrale Web	Comunicazione istituzionale
Eventi - Archivio	Webmaster	URP - Ufficio Relazioni con il Pubblico
Rassegna stampa on line	RPP - Responsabili del procedimento di pubblicazione	Logo di Ateneo
Conferenze stampa	Policy editoriale	Mailing list personale
	English website - ECTS Guide	Mailing list degli studenti
	Unipresente -	

GIOCHIAMO CON I BREAKPOINT!!

Web 3.0: HTML5

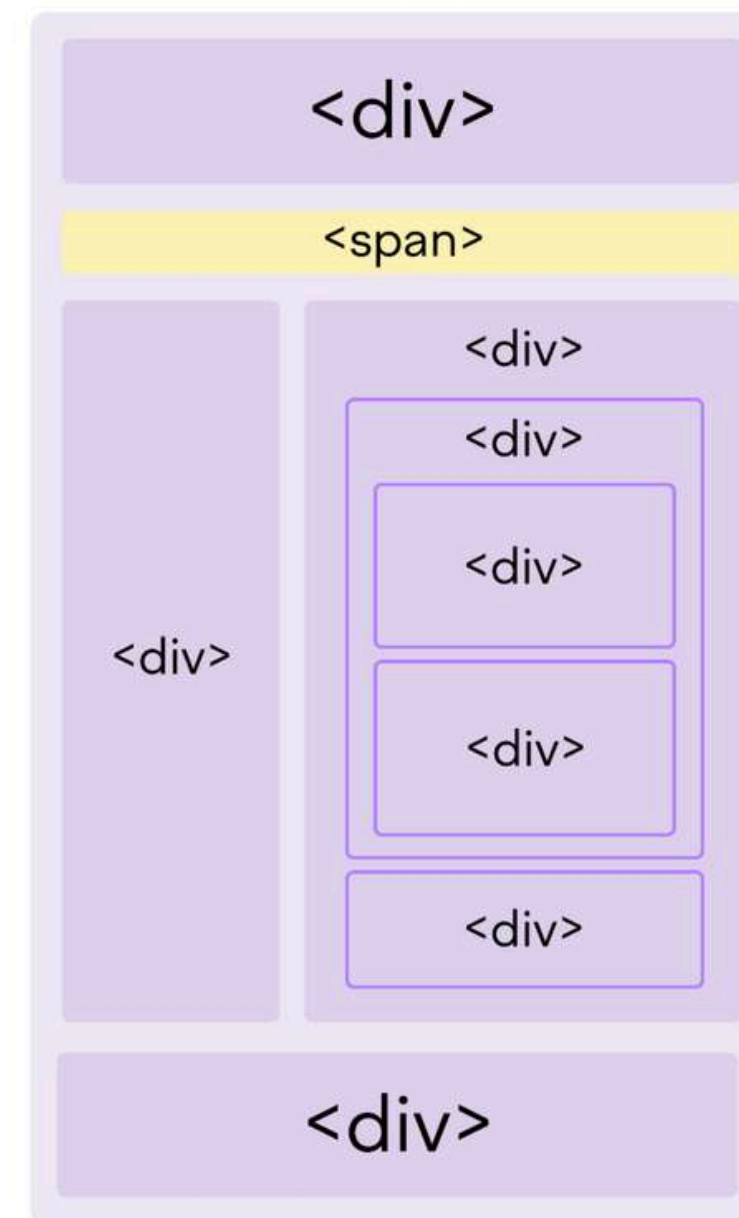
La quinta versione dell'HTML5 porta ad una **evoluzione del modello di markup**, che non solo si amplia per accogliere nuovi elementi, ma **modifica in modo sensibile anche le basi della propria sintassi e le regole per la disposizione dei contenuti sulla pagina**.

Nelle versioni precedenti del linguaggio, gli elementi strutturali comuni come le intestazioni delle pagine, i menu di navigazione e le sezioni principali del contenuto erano tutti indicati con lo stesso elemento HTML, il tag `<div>`.

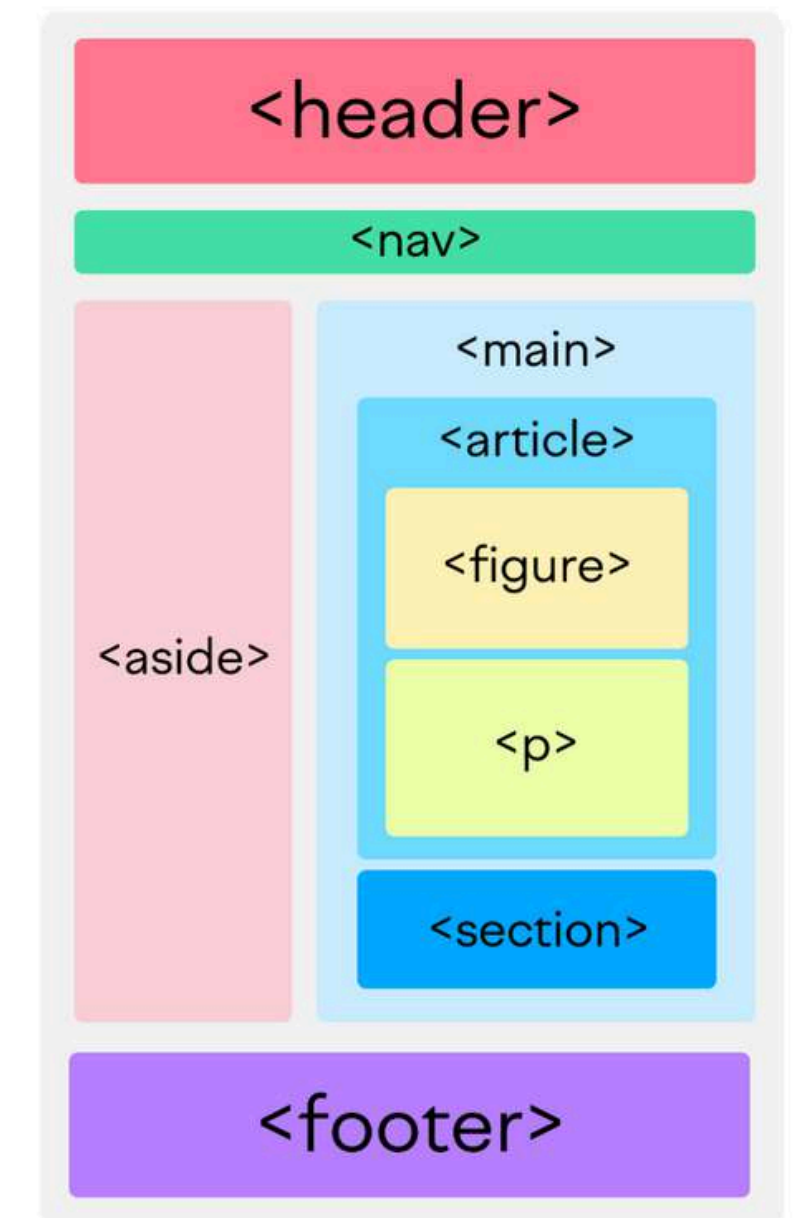
Nell'HTML5 sono presenti una serie di nuovi elementi semantici destinati a indicare la struttura di base di una pagina:

- `<header>`
- `<nav>`
- `<main>`
- `<article>`
- `<aside>`
- `<section>`
- `<footer>`

Non-Semantic HTML



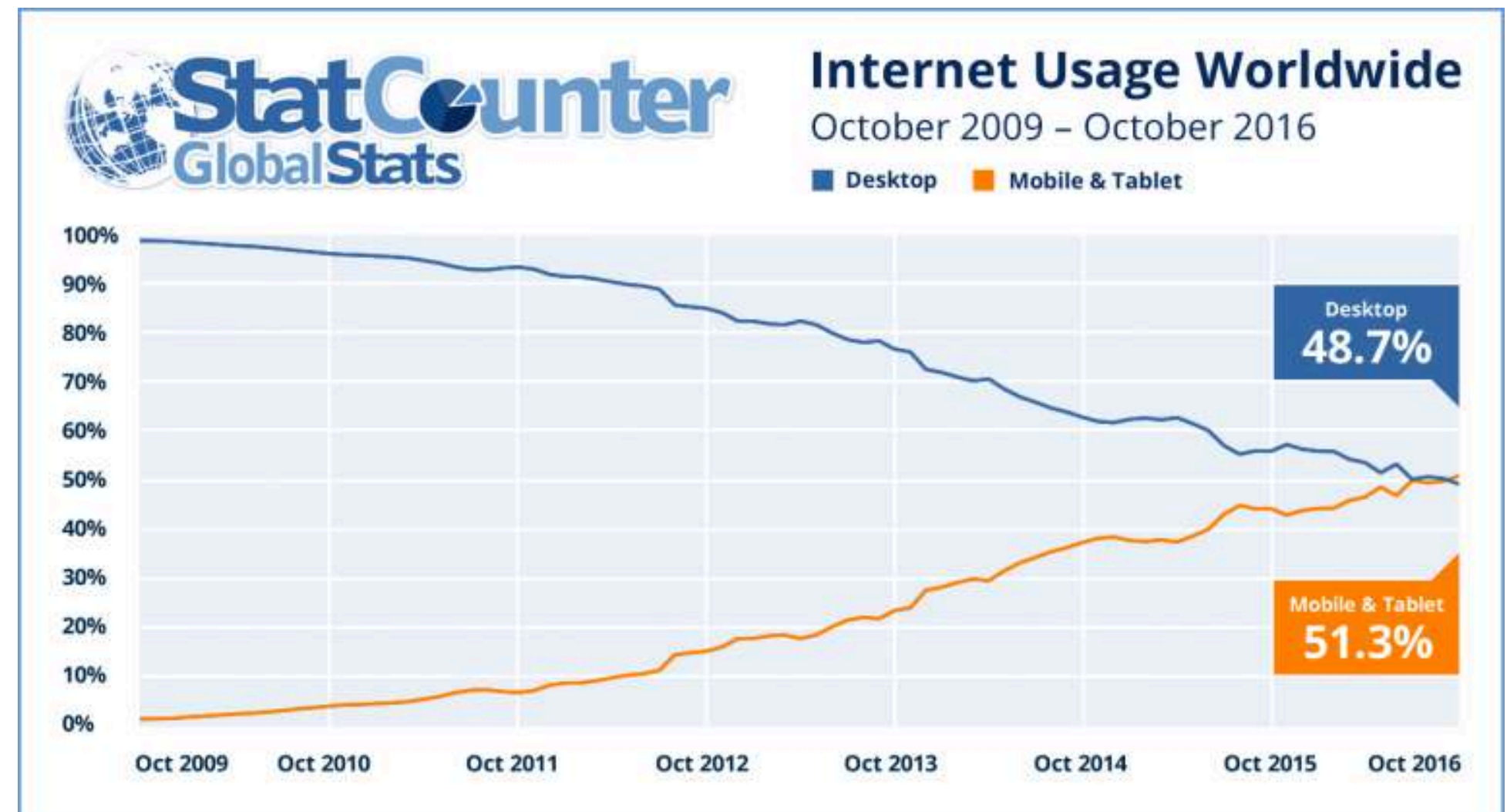
Semantic HTML



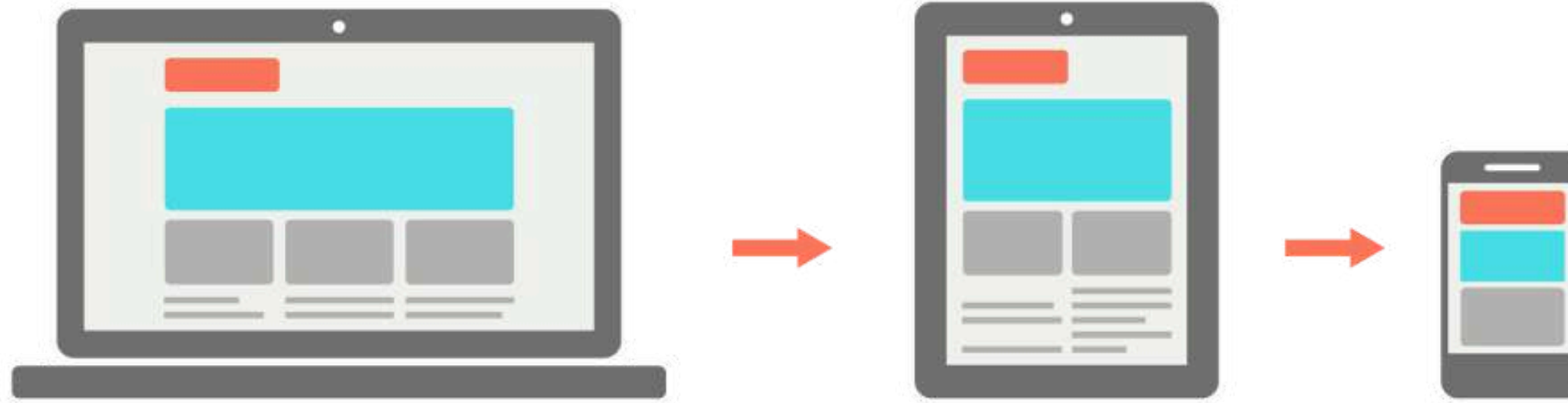
Web 3.0: Mobile first

L'utilizzo di Internet da dispositivi mobili e tablet ha superato quello da desktop in tutto il mondo per la prima volta nel mese di ottobre 2016

A partire dal 1° luglio 2019, l'indicizzazione con priorità ai contenuti per dispositivi mobili è attiva per impostazione predefinita per tutti i nuovi siti web (nuovi sul Web o prima non noti alla Ricerca Google): questo è solo uno dei vari punti sulla timeline del **Mobile-first index di Google**, che è appunto il metodo con cui il motore di ricerca lancia Googlebot alla scoperta di nuove pagine online, annunciato per la prima volta nel 2016 e poi rilasciato ufficialmente a fine marzo 2018.

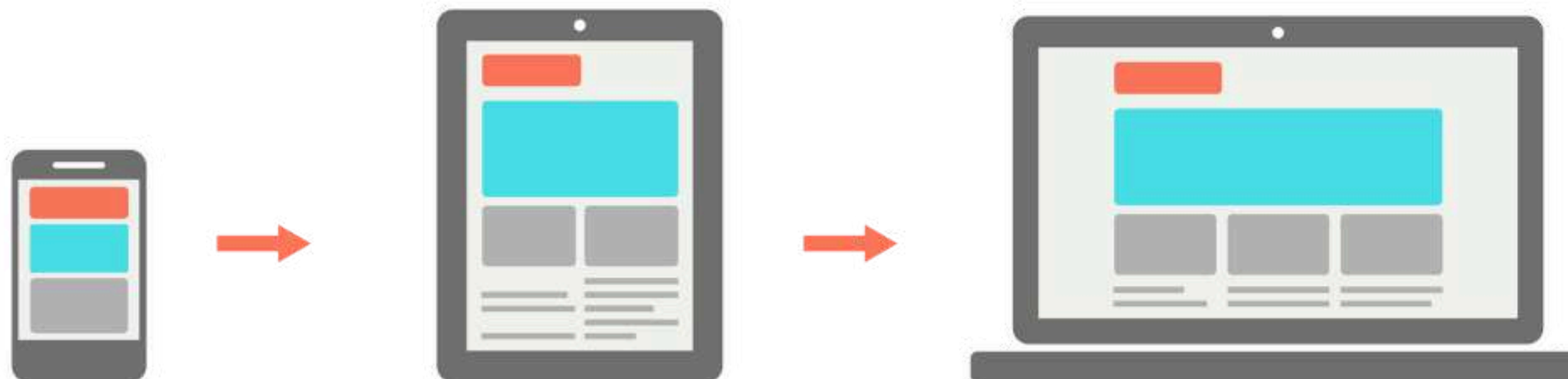


Web 3.0: Mobile first



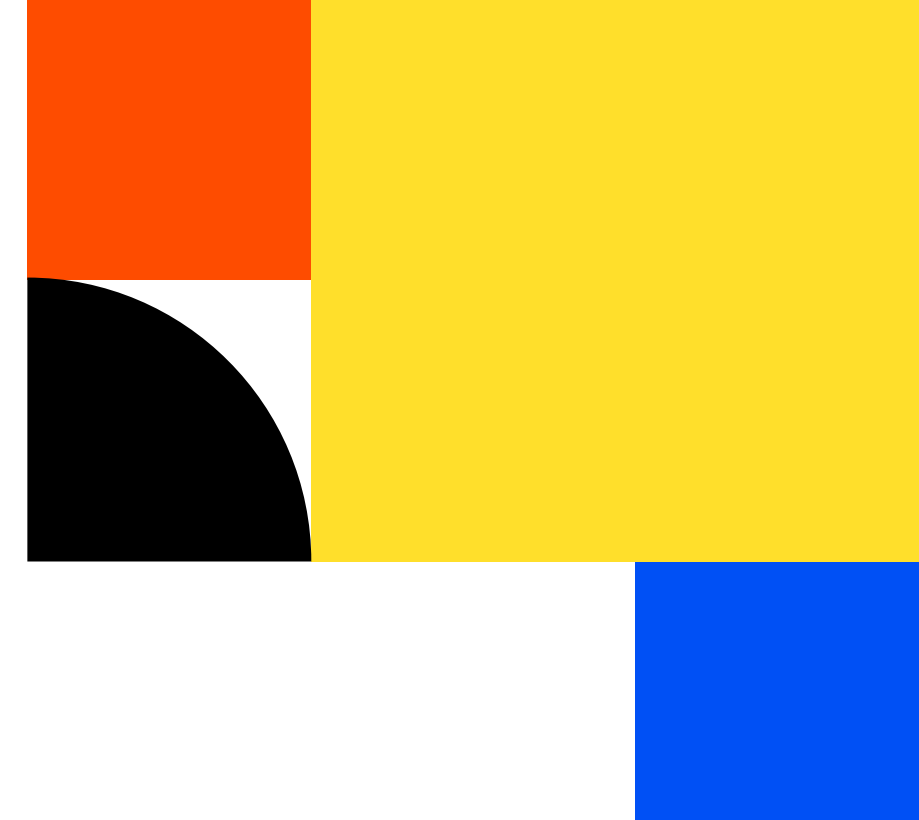
Responsive Web Design

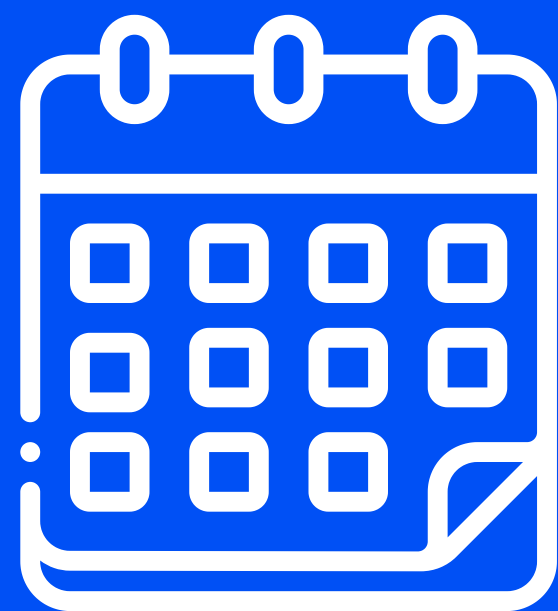
Mobile First Web Design



Strumenti e risorse

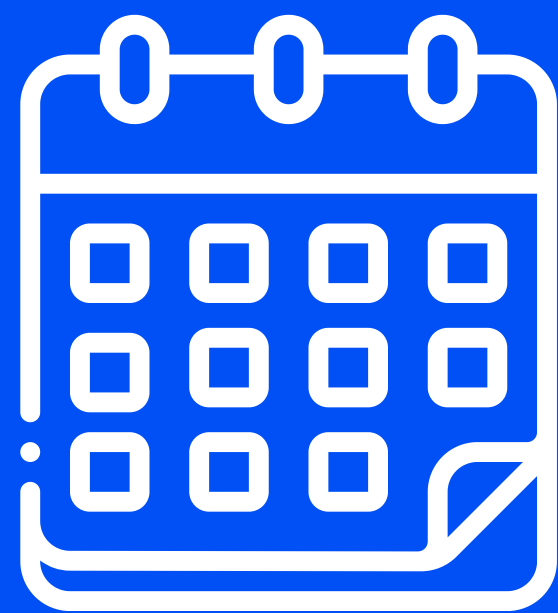
- Il DOM
- La sorgente
- Strumenti per gli sviluppatori
 - Responsive
 - Modifiche live
 - Console
- Website Grader
- Google Pagespeed & GTMetrix
- Wappalyzer
- Search Console
- Colors / color picker
- W3School
- Codepen
- Stack Overflow / Chat GPT





PROSSIMA LEZIONE

Colori, Tipografia e Immagini



Principi di Design e Layout

LEZIONE 3

I 7 principi del design

Il Graphic design, come ogni disciplina, aderisce a rigide **regole che bisogna sempre tenere in considerazione per eseguire un lavoro equilibrato**, senza equilibrio il lavoro sarà debole e inefficace.

D'altro canto il Design grafico differisce dall'arte in quanto **il design deve avere uno scopo**. I principi di progettazione sono le regole che ogni designer dovrebbe seguire per creare una composizione efficace e pulita nei confronti del pubblico.

1 - Enfasi

Immagina di dover fare un poster per un concerto.

Cosa ti chiederesti: **qual'è la prima informazione che il mio pubblico deve sapere?** E la band? O il luogo del concerto? Dovremmo dire qualcosa sul giorno della partecipazione?

Fate uno schema mentale. Una volta che il vostro cervello ha **organizzato le informazioni** cercate di **comunicare questo ordine** nel lay-out del vostro disegno. Se il nome della band è **l'informazione più importante, dovremo porlo al centro o renderlo l'elemento principale** del poster.

Si potrebbe utilizzare un carattere forte, importante. Oppure grazie alla psicologia dei colori potremo utilizzare forti combinazioni di colori per rendere il nome della band Rock!.

Cercate di avviare la composizione del progetto con una **chiara idea del messaggio da comunicare**, se non avrete un'idea chiara il vostro design non avrà successo.



COLDPLAY

QUICKEN LOANS ARENA
OCTOBER 21




 **LIVENATION.com**

 AMERICAN IDOL
WHEEL OF FORTUNE

 LUCKY 7

©2008 Live Nation. All rights reserved. Live Nation is a service mark of Live Nation Entertainment, Inc. All other marks are the property of their respective owners. All other marks are the property of their respective owners. All other marks are the property of their respective owners.

 LIVENATION

2 - Equilibrio e Allineamento

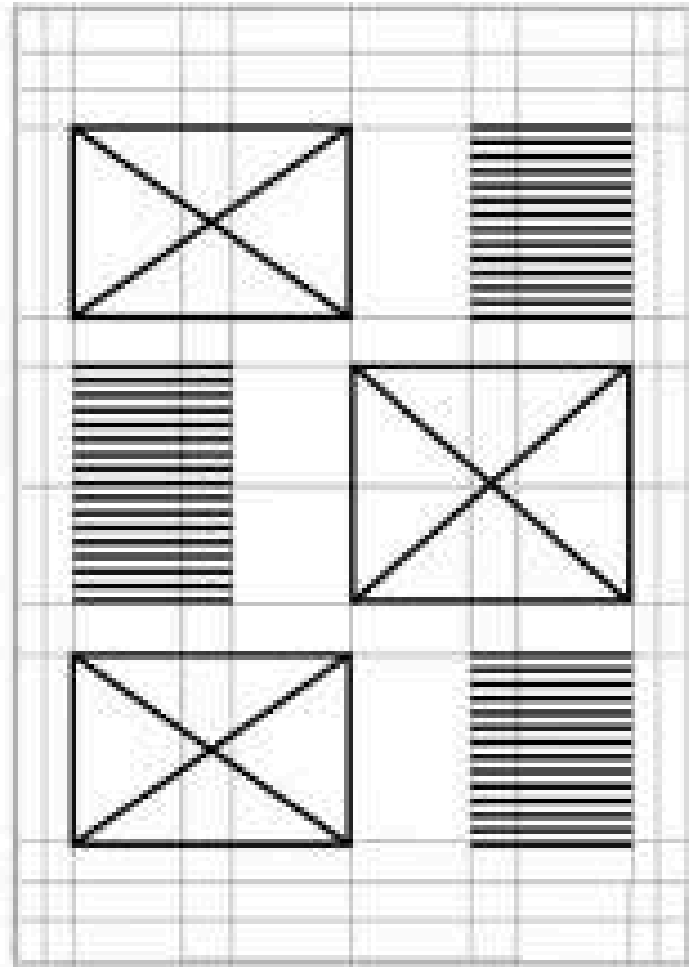
Ogni elemento che si inserisce nel design ha un peso e questo dobbiamo sempre ricordarlo. Il peso può venire dato da: colore, dimensione, o struttura. Proprio come non arredaremo una stanza mettendo i mobili tutti in un angolo, **non è possibile “affollare” la composizione con tutti gli elementi pesanti in una zona.**

Senza equilibrio, il pubblico si sentirà come se l'attenzione scivolasse fuori dalla pagina...

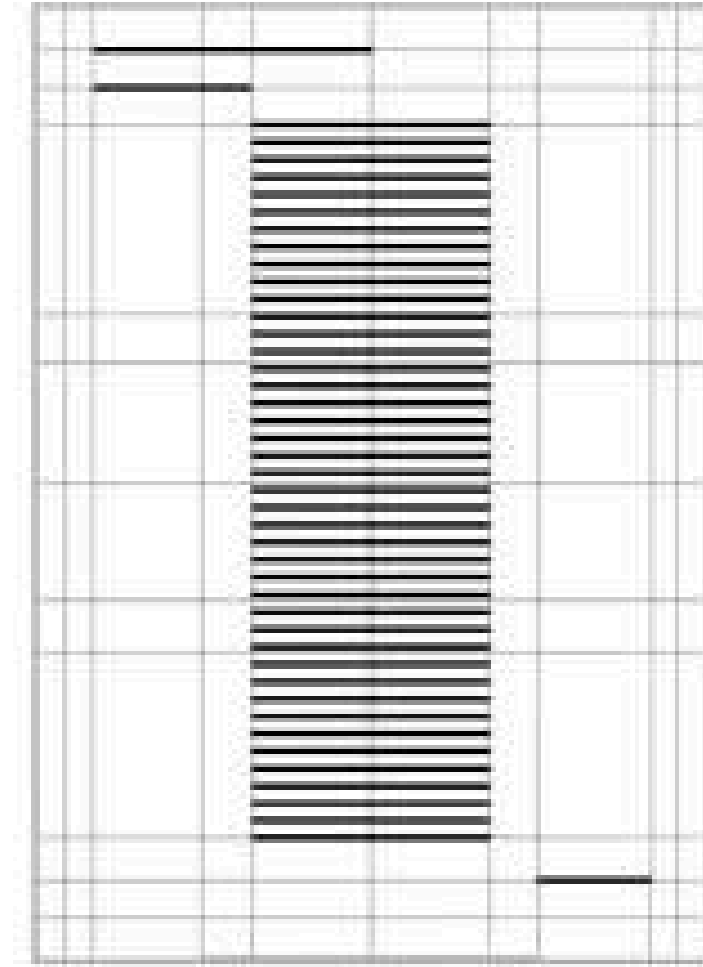
Il disegno simmetrico crea equilibrio attraverso elementi ugualmente allineati su entrambi i lati di una linea centrale. D'altro canto, il disegno asimmetrico utilizza pesi opposti per creare una composizione che non è uniforme, ma ha ancora equilibrio.

I disegni simmetrici sono sempre piacevoli, ma potrebbero risultare noiosi. I disegni asimmetrici sono più audaci e possono portare un reale interesse visivo e “movimento” alla composizione.

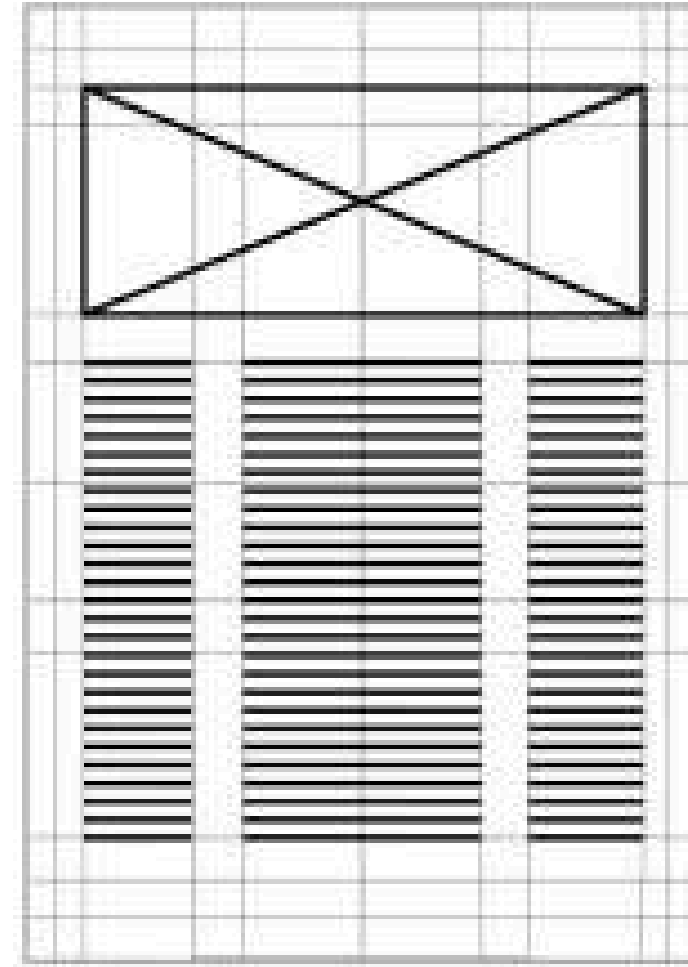
Sito web - stile asimmetrico alternato



Sito boxato / lettera



Giornale



3 - Contrasto

Il **contrasto** crea spazio e **differenzia gli elementi presenti nel disegno**. Il vostro sfondo deve essere significativamente diverso dal colore dei vostri elementi in modo da lavorare insieme in armonia ed essere leggibili.

Se avete intenzione di lavorare con il Font, comprendere il contrasto è essenziale perché significa che il peso e le dimensioni del vostro carattere saranno bilanciati. **Come farà il pubblico a sapere che cosa è più importante se tutto è scritto in grassetto?**

Quando cerchi esempi di progettazione efficace, forte, hai mai notato che la maggior parte dei design utilizzano solo 1 o 2 caratteri tipografici? Questo perché **il contrasto può essere raggiunto in modo efficace con due caratteri forti oppure un carattere ma con pesi diversi**. Quando si aggiungono altri font la composizione si diluisce e potrebbe confondere lo scopo del progetto.

Il contrasto è ciò che la gente intende quando si dice che un design “si apre”. Arriva dalla pagina e si attacca nella vostra memoria.

HIS WHOLE LIFE WAS
A MILLION-TO-ONE SHOT

ROCKY

SYLVESTER STALLONE
CARL WEATHERS
BURGESS MEREDITH
TALIA SHIRE



NEW SERIES
ON MONDAY
8/19/2010
ON THE STEPS OF THE
PHILADELPHIA MUSEUM OF ART
PHILADELPHIA, PA

TM & © 2010 UNITED ARTISTS AND
COLUMBIA TRISTAR PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

A ROBERT CHARTOFF-IRVIN WINKLER PRODUCTION A JOHN G. AVLOSON FILM STARRING SYLVESTER STALLONE IN "ROCKY"
ALSO STARRING TALIA SHIRE, BURT YOUNG, CARL WEATHERS AND BURGESS MEREDITH AS MIKEY WRITTEN BY SYLVESTER STALLONE
PRODUCED BY IRVIN WINKLER AND ROBERT CHARTOFF DIRECTED BY JOHN G. AVLOSON EXECUTIVE PRODUCER GENE KIRKWOOD

PERSONAL

\$29

4 GB Ram

7/24 Tech Support

40 GB SSD Cloud Storage

Monthly Backups

Palo Protection

[BUY NOW](#)

BUSINESS

\$49

4 GB Ram

7/24 Tech Support

40 GB SSD Cloud Storage

Monthly Backups

Palo Protection

[BUY NOW](#)

CORPORATE

\$69

4 GB Ram

7/24 Tech Support

40 GB SSD Cloud Storage

Monthly Backups

Palo Protection

[BUY NOW](#)

PROFESSIONAL

\$89

4 GB Ram

7/24 Tech Support

40 GB SSD Cloud Storage

Monthly Backups

Palo Protection

[BUY NOW](#)

4 - Ripetizione

La **ripetizione** aiuta a **mantenere quel senso di unità e continuità**. Quando lavori al concept di un design cerca consapevolmente di **creare elementi che possano essere riutilizzati durante tutto il lavoro**.

Questo vale sia per gli **elementi grafici** che vanno a comporre il nostro design (sfondi, colori, font) sia per gli **elementi tipici del web design**: se in home page abbiamo creato dei link usando il colore arancione e sottolineando il testo non dovremo cambiare questo stile nelle altre pagine, altrimenti rischieremo di confondere l'utente e creare una esperienza di navigazione negativa.

La **ripetizione di sfondi e stili (inizio e conclusione della pagina)** aiuta il lettore a **scorrere il contenuto e a comprendere facilmente in quale punto della pagina si trova**.

CLICCAMI

Cliccami

5 - Proporzione

La Proporzione è la dimensione e il peso visivo degli elementi in una composizione e **come si riferiscono a vicenda. Spesso aiuta affrontare il vostro disegno in sezioni, invece che nel suo insieme.**

Raggruppare gli elementi correlati può dare loro importanza, pensate a una casella nella parte inferiore del vostro poster per informazioni sui biglietti o di una barra laterale su un sito web per una barra di ricerca.

La Proporzione può essere raggiunta solo se tutti gli elementi del vostro disegno sono ben dimensionati. Una volta che sarete padroni di allineamento, equilibrio e il contrasto, la proporzione dovrebbe emergere organicamente.

6 - Movimento

Con il **movimento** controlliamo gli elementi di una composizione in modo che **l'occhio sia portato a passare da un elemento all'altro** in modo tale le informazioni vengono comunicate in modo appropriato al nostro pubblico pubblico.

Il movimento crea la storia o la narrazione del tuo lavoro: una band suonerà, in questo luogo, in questi giorni, ecco come ottenere biglietti....Gli elementi appena descritti, soprattutto l'equilibrio, l'allineamento e il contrasto ci aiuteranno a raggiungere questo obiettivo, ma senza il movimento corretto, il vostro disegno sarà un morto che cammina.

Provate a guardare la vostra composizione, se il vostro occhio tende a rimanere "bloccato" su un solo elemento allora probabilmente questo è troppo grande, fuori centro, troppo audace, allora tornate indietro e regolate tutto fino a quando non è in armonia.



How Sensitive Is Your Baby's Skin?
Ages 0-24 Months
0-100%



Exchangeable for the most sensitive skin.

For sensitive skin, add the aluminum and zinc oxide protection to help keep your baby safe.

It's gentle, truly skin-friendly, natural blend (with zinc oxide, zinc stearate, zinc stearate, gel-free protection) for sensitive skin. The gentle zinc stearate and zinc oxide help keep your baby safe and healthy. Clinically tested and evaluated as recommended for babies with allergic and sensitive skin.



If you are not satisfied with the baby's skin protection, you will get your money back. Read more about our baby's protection at www.babylife.com

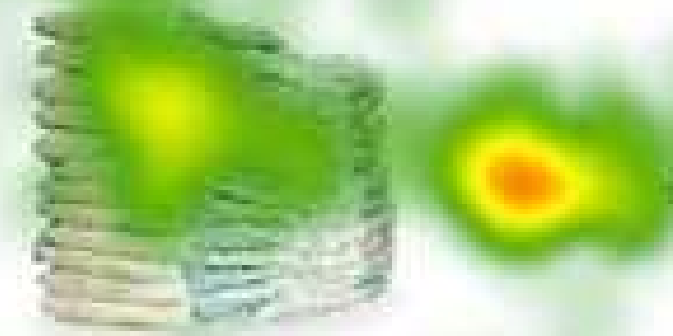
How Sensitive Is Your Baby's Skin?
Ages 0-24 Months
0-100%



Exchangeable for the most sensitive skin.

For sensitive skin, add the aluminum and zinc oxide protection to help keep your baby safe.

It's gentle, truly skin-friendly, natural blend (with zinc oxide, zinc stearate, zinc stearate, gel-free protection) for sensitive skin. The gentle zinc stearate and zinc oxide help keep your baby safe and healthy. Clinically tested and evaluated as recommended for babies with allergic and sensitive skin.



If you are not satisfied with the baby's skin protection, you will get your money back. Read more about our baby's protection at www.babylife.com

7 - Spazio negativo (o aria)

Tutti gli altri elementi riguardano ciò che aggiungi al tuo design. Lo spazio negativo è l'unico che si occupa specificamente di quello che non si aggiunge. Lo spazio bianco è esattamente questo, la pagina vuota attorno agli elementi nella vostra composizione.

Lo spazio bianco non è seduto lì senza far niente, al contrario crea gerarchie e organizza il progetto. Il nostro cervello associa naturalmente ampio spazio bianco intorno ad un elemento con l'importanza e il lusso.

Stiamo dicendo ai nostri occhi che gli oggetti in una regione sono raggruppati separatamente dagli oggetti distanti.

Ancora più emozionante, lo spazio bianco, può comunicare un'immagine o un'idea completamente diversa dal progetto principale.

Jan 30, 2008

John August on The Nines on bittorrent

Screenwriter John August explores the issue of his film cropping up on bittorrent trackers. This post is a follow-up to his previous entry, The Nines on BitTorrent, so make sure to read that as well.

John offers a good insight into the industry (at least I imagine it is, since I'm not a part of it). I think too many people clump the movie/TV/music industries together, and assume they are all soulless money-grabbing suits. I see John as a hopeful future for a movie industry that understands consumers, and the effect modern technology has on their product.

Jan 30, 2008

Iconfactory Software: Xscope 2.0

Very elegant and powerful tool for designers. I especially love the HTML hex color code copying, which is light-years beyond DigitalColor Meter, which comes with OS X.

Cosa non fare



READ ABOUT US IN A MAGAZINE OR NEWSPAPER ? OR VISITED US AT AN EXHIBITION ? [CLICK HERE](#)

855-444-4777
Start a live Chat
Available Mon-Fri (9:00AM-05:30PM EST)
CLIENT LOGIN

SEO Home | PPC Advertisement | Social Media Management | Reputation And Branding | Penguin Recovery | Blog | Contact Us

OUR STRATEGY | HOW IT WORKS | OUR PORTFOLIO | WORK SAMPLES | 100% MONEY BACK GUARANTEE | **DASHBOARD NEW**

Get **More** Traffic, **More** Calls & **More** Sales!!
Start Ranking in less Than **30 DAYS**
Starting from only **\$200**

100% MONEY BACK GUARANTEE
No Results, No Payment!
100% Money Back Guarantee!

NO CONTRACTUAL OBLIGATION!!
Call: 855-444-4777 Or [Start a Live Chat](#)

Request a Proposal and Free SEO Audit Report

Your Full Name
Phone Number
Email Address
Website
SEO
Project Details

Enter code **7465**
Submit Request

A **Content Driven** Strategy For Your Business That Delivers All The Time, Every Time

Ingredients In Our Content Mix:

- Articles:** Informative Articles That Build Trust and Increase Traffic
- Blog Posts:** Quality Blog Posts To Boost Traffic Coming To Your Website
- Infographics:** Highly Creative Infographics To Bring New Visitors
- Videos:** Meticulously Designed Quality Videos that Create A Buzz
- PR:** Industry-Driven Press Releases that Build Authority and Reputation.



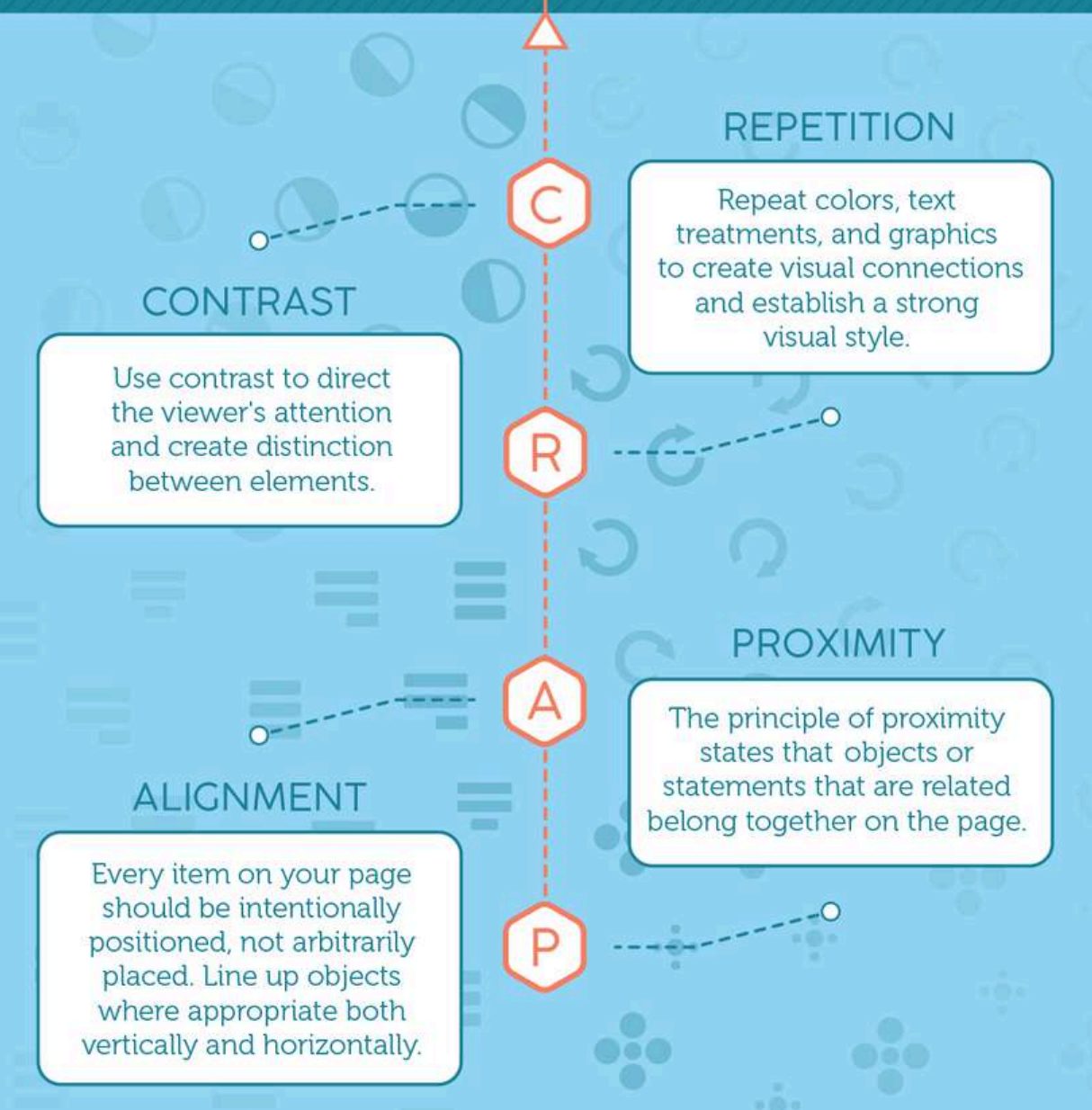
Cosa fare

HOW **CRAP** WILL MAKE YOU A BETTER DESIGNER

Creative
MARKET

The core of this message is the proper use of Contrast, Repetition, Alignment, and Proximity (CRAP) in everything you create.

Have a look at the simple introduction to these concepts



Pattern

Tutti principi del design che abbiamo visto trovano la loro importanza e applicazione nel lavoro del web designer. Tuttavia in questa particolare attività dobbiamo seguire alcune regole aggiuntive che riguardano prevalentemente l'organizzazione del contenuto e la navigazione.

Per comprenderle meglio è importante capire che l'utente web:

- apprezza qualità e credibilità
- non legge, ma “scannerizza” la pagina
- è impaziente, e ricerca gratificazione istantanea
- non effettua scelte ottimali (di lettura e navigazione)
- segue l'istinto
- vuole avere il controllo

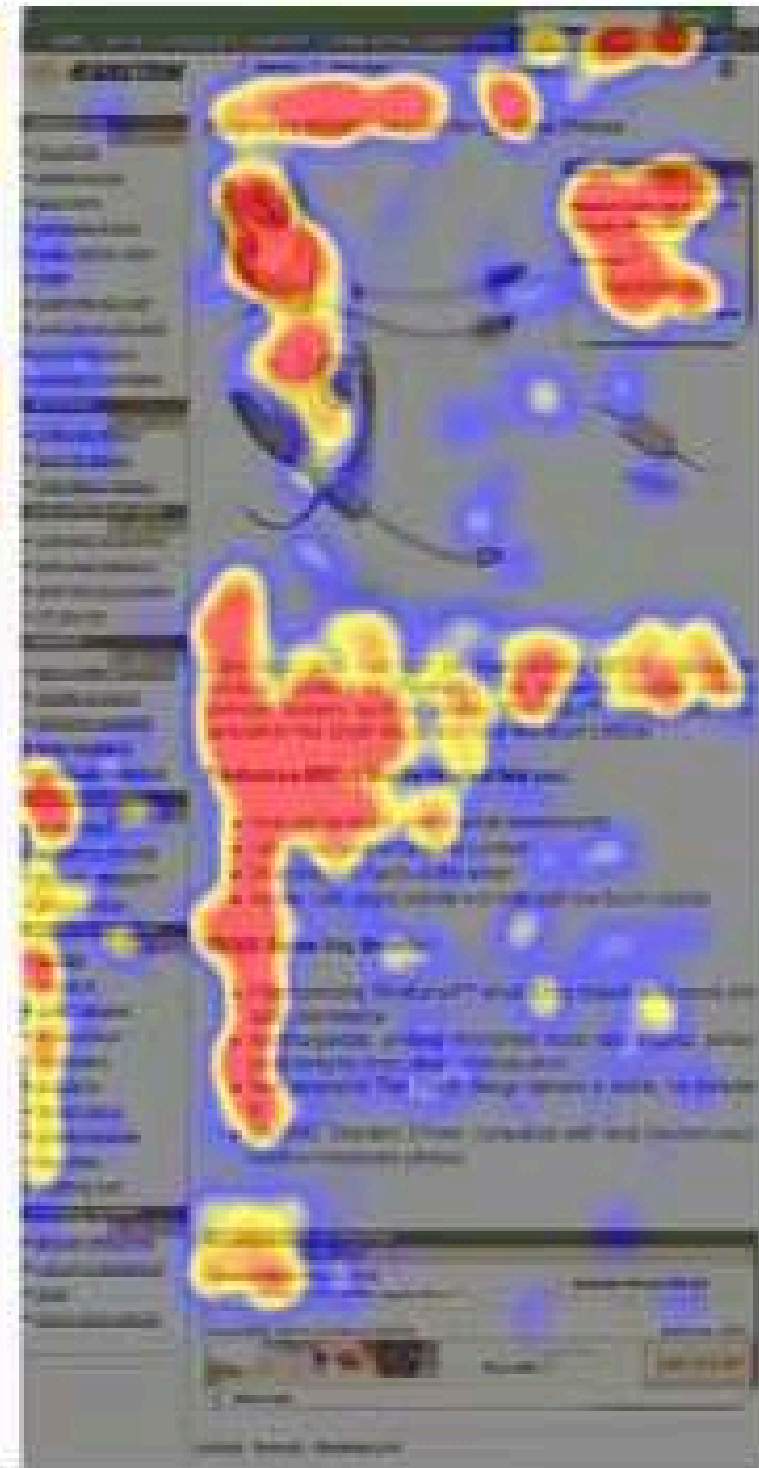
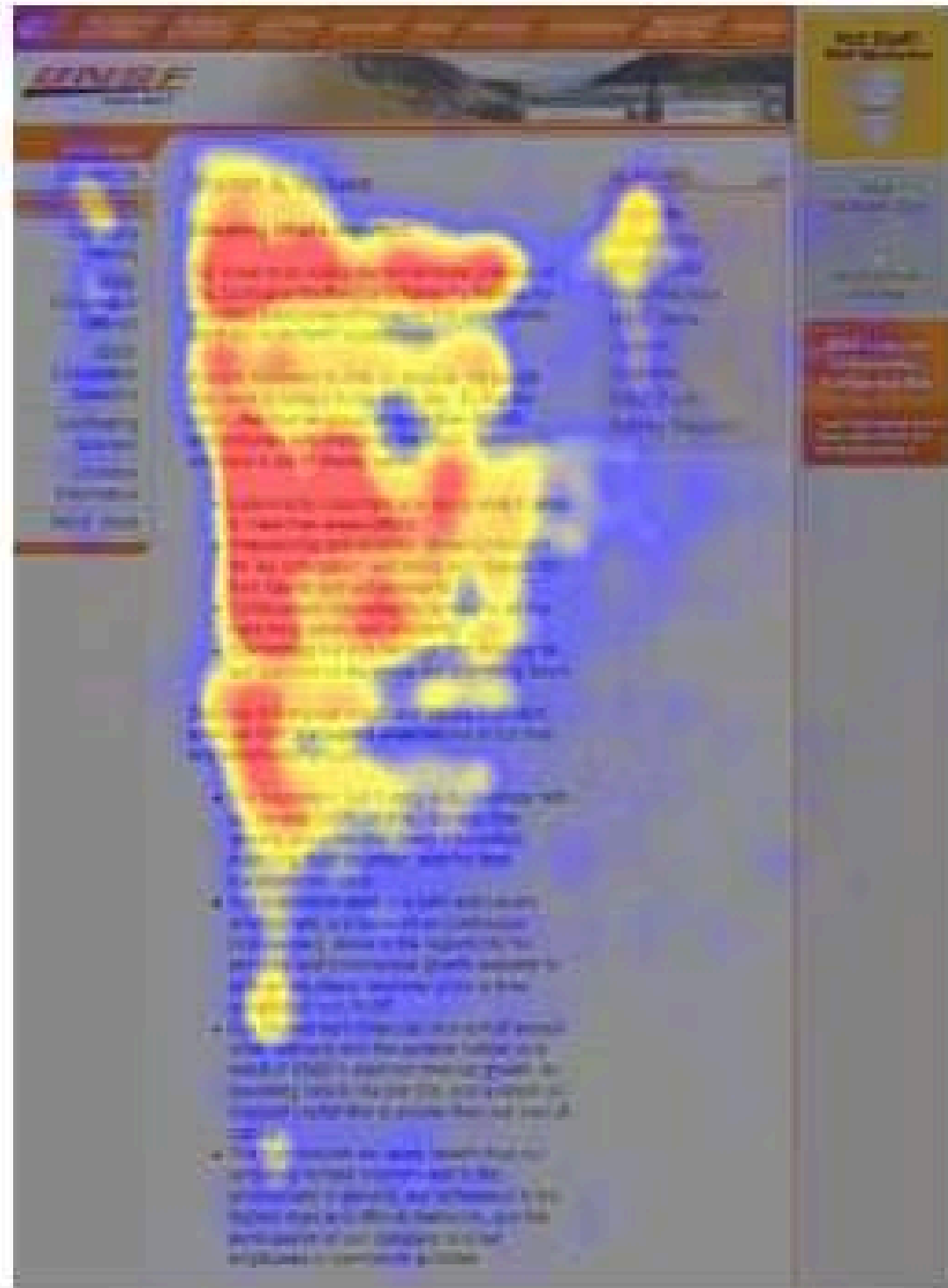
F Pattern

I risultati del Nielsen Norman Group, raccolti in vari rapporti, restano forse le risorse più citate e più utili per l'eye tracking nella comunità del design. Tra le loro scoperte, questo rapporto descrive l'ormai famoso schema F:

Gli utenti leggono per la prima volta con un movimento orizzontale, di solito attraverso la parte superiore dell'area di contenuto. Questo elemento iniziale costituisce la barra superiore della F.

Successivamente, gli utenti si spostano un po' in basso nella pagina e poi leggono con un secondo movimento orizzontale che di solito copre un'area più corta rispetto al movimento precedente. Questo elemento aggiuntivo forma la barra inferiore della F.

Infine, gli utenti scansionano il lato sinistro del contenuto con un movimento verticale. Quest'ultimo elemento costituisce lo stelo della F.



Fleetmatics
REVEAL

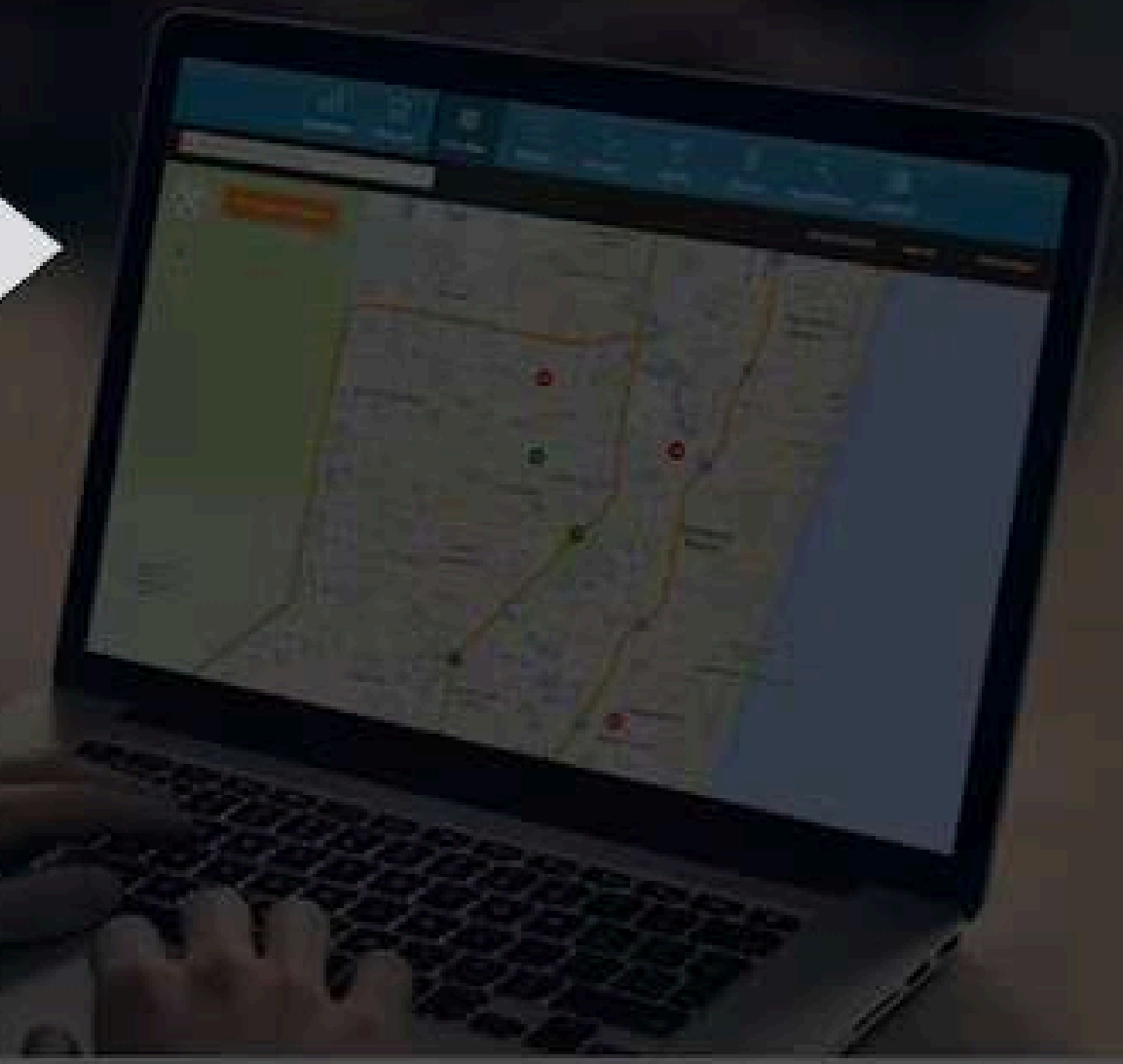
Call Us: 866-844-2235

FLTX
LISTED
NYSE

GROW FASTER WITH FLEETMATIC'S GPS TRACKING SOLUTION

Real Time Tracking - No Data Charges - Free Upgrades -
Award Winning Support - Increased Fuel Economy

GET A FREE DEMO NOW



Z Pattern

Le pagine meno dense di informazioni o, come scrive Jerry Cao, "organizzate in modo più sciolto", **tendono a suscitare movimenti oculari che assomigliano alla lettera "Z"**. Questo cosiddetto modello Z presenta molte delle stesse caratteristiche del modello F. Ma, come sottolinea Cao, "quando la semplicità è una priorità e l'invito all'azione è l'elemento principale", emergerà lo Z-Pattern invece dell'F-Pattern.

Questa attenzione alla semplicità rende lo Z-Pattern particolarmente adatto al design delle landing page, dove si vuole un unico obiettivo per attirare le persone e incoraggiarle ad agire. Per trarre vantaggio dal modello Z, Brandon Jones, posiziona l'invito all'azione lungo il percorso Z per assicurarti che l'utente lo veda. In questo modo si otterranno più conversioni.

Grow your business with iZettle

Get a free card reader!



Accept card payments

The more you sell, the less you pay: 2.75%-1.5%. That's it, no other costs.



Sell on the go or in your store

Run your business on a smartphone or tablet.



Save time with great tools

Easy bookkeeping tools and smart sales reports.

★★★★★ "exactly what we need" ★★★★★ "wonderful" ★★★★★ "extremely user friendly" ★★★★★ "truly amazing!"

Get it together and manage projects the right way.

Before Basecamp: Projects feel scattered, things slip, it's tough to see where things stand, and people are stressed. **After Basecamp:** Everything's organized in one place, you're on top of things, progress is clear, and a sense of calm sets in.

Give Basecamp a Try

5,335 companies signed up in the last week alone!

Create Basecamp projects for everything you're working on.

Involve everyone who's working on the project.



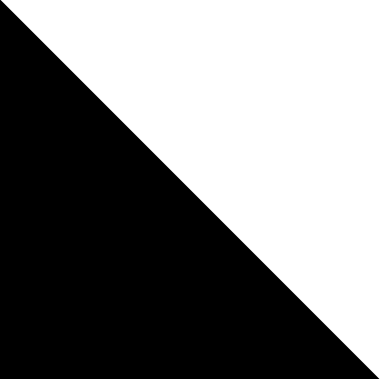
Acme Co
2020 Marketing
Add/remove people



Elementi di web design

Il **Web design**, a differenza del Graphic design, **frutta alcune potenzialità che derivano dalla capacità di poter interagire con gli elementi della pagina web.** Questi elementi, ormai standardizzati e di larga diffusione, sono entrati a far parte della nostra quotidianità e **vengono letti e utilizzati in modo fluido e naturale dagli utenti.**

Diventa importante **conoscere questi elementi ricorrenti del web design perché ci aiutano ad organizzare i contenuti,** creare interazione e coinvolgimento e aggiungere qualità al nostro lavoro



Hero

Con il termine Hero image nel web design si intende **una grande immagine, normalmente a tutto schermo e posizionata above-the-fold**, cioè nella parte superiore della pagina (immediatamente visibile senza la necessità di scrollare).

L'Hero image caratterizza solitamente la home page o la landing page e occupa gran parte o interamente la schermata superiore della pagina.

- **Cattura l'attenzione dell'utente.** Gli utenti decidono se fermarsi sul tuo sito web in una manciata di secondi e con una Hero image sfruttati al massimo l'impatto visivo delle immagini per trattenere gli utenti.
- **Informa in pochissimo tempo.** Le persone codificano le immagini molto più rapidamente delle parole. Questo significa che la Hero Image è in grado di riassumere velocemente le primissime informazioni legate al brand, la sua mission e i suoi valori.
- **Porta il focus su una azione.** Se vuoi posizionare una call to action above the fold, il modo più efficace è scegliere di inserirla sopra una Hero Image.
- **Ha una forte carica emozionale.** Scegli immagini che evocano emozioni in linea con i tuoi valori e in cui il tuo target possa facilmente identificarsi. Il coinvolgimento emotivo degli utenti gioca un ruolo importante e rende la comunicazione tra brand e pubblico più naturale e interattiva.



Clean Water And Healthy Beaches

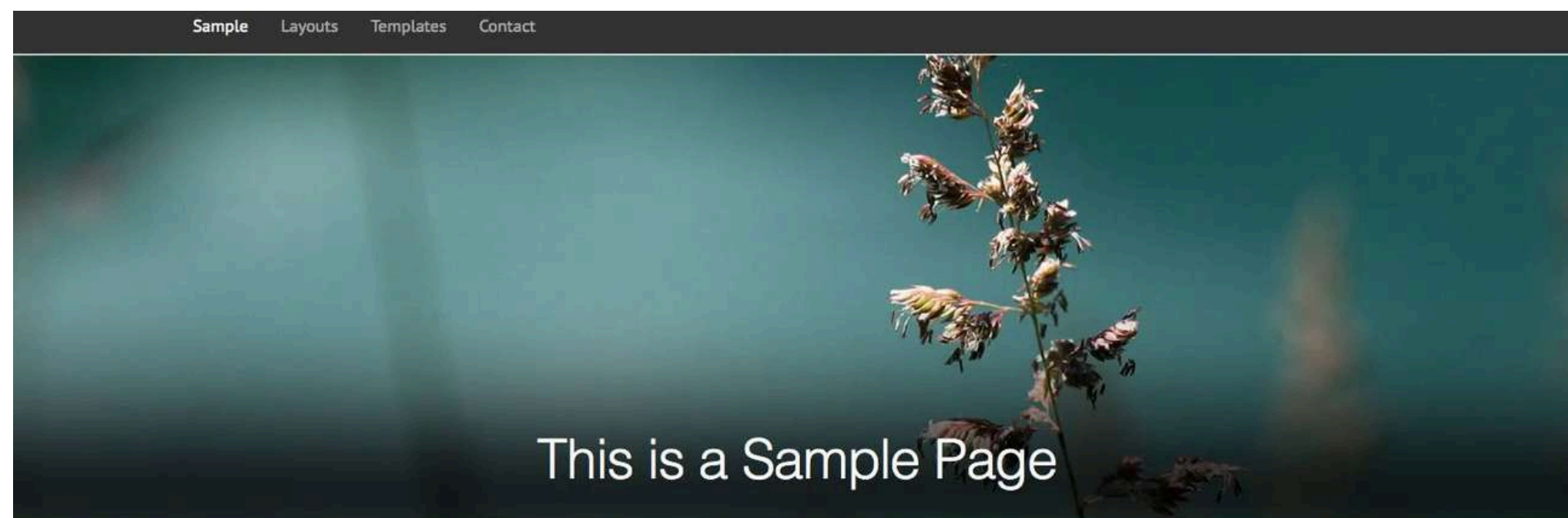
[DONATE](#)

[VOLUNTEER](#)

Title section

Si tratta di una sezione fondamentale che **racchiude il titolo della pagina che stiamo navigando. Spesso in questa sezione sono contenuti anche i Breadcrumb e una immagine di sfondo, che ci spiega immediatamente la pagina nella quale ci troviamo.**

Nei siti web dinamici è pratica comune che la title section di un articolo del blog vada a richiamare oltre al titolo anche l'immagine in evidenza dell'articolo stesso.



This is an example of a WordPress page, you could edit this to put information about yourself or your site so readers know where you are coming from. You can create as many pages as you like and manage all of your content inside of WordPress. This is an example of a WordPress page, you could edit this to put information about yourself or your site so readers know where you are coming from. You can create as many pages as you like and manage all of your content inside of WordPress.



Carosello e Slider

Con la terminologia propria del web design, **con il termine slider si indica lo slideshow aggiunto in una pagina web**. Gli slider nelle homepage possono adempiere a molteplici scopi. Possono servire a mostrare una **lista di testimonial** per convincere dell'esperienza dell'azienda, una **successione di referenze** per dimostrare come i servizi hanno aiutato altri clienti, una **galleria di immagini** attraenti dei prodotti e tanto altro.

Le immagini rivestono un ruolo cruciale nel convertire gli utenti grazie alla forza evocativa che incarnano e all'immediatezza delle informazioni trasmesse.

I caroselli di immagini possono essere introdotti per esempio:

- nella pagina Chi Siamo per mostrare estratti di certificazioni o di esperienze pregresse
- nella pagina Dicono di noi per mostrare testimonianze di partner e di clienti soddisfatti
- negli articoli del blog per illustrare una processione di eventi (es. gli step per installare un software)
- nelle pagine Prodotti o Servizi per illustrare le qualità dell'offerta in maniera rapida ed intuitiva



Tab/Schede/Fisarmoniche

Le **fisarmoniche** sono un elemento di controllo grafico che comprende un **elenco di elementi impilati verticalmente**. Ogni elemento può essere "espanso" o "collassato" per rivelare il contenuto associato a quell'elemento.

Le schede sono simili alle fisarmoniche in quanto contengono informazioni che possono essere espanse e chiuse. Mentre le fisarmoniche sono impilate verticalmente, **le Tab sono impilate orizzontalmente**.

Entrambe sono organizzate come un Gruppo e suddivise in Sezioni. Ogni sezione costituisce il contenuto "collassabile" o "espandibile".

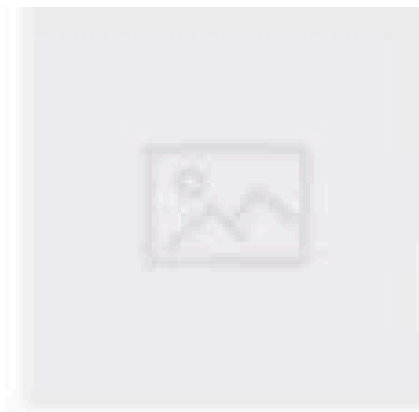
Accordion e Tab sono utili se si vuole dare agli utenti l'accesso a una grande quantità di informazioni, come ad esempio le FAQ. L'organizzazione delle informazioni in un Accordion o in una Tab può **ridurre la lunghezza di una pagina, pur consentendo all'utente di accedere a tutte le informazioni desiderate**.

TAB ONE

TAB TWO

TAB THREE

TAB FOUR



SERVICE ONE

An excellent way of preparing a project's wireframe and presenting it to the customer before thinking of the graphic design.

Option one



Option two



Candy muffin toffee macaroon cotton candy ice cream jujubes icing. Macaroon oat cake gummi bears biscuit gummies muffin danish gingerbread. Halvah muffin sesame snaps marshmallow donut toffee wafer sesame snaps.

Option three



Option four





www.10000.com

The Food Hall

Food Hall Hours:
Mon - Thurs: 11:00AM - 6:00PM
Fri - Sun: 11:00AM - 7:00PM

餐饮



Korean Meets Mexican
Azumma

Next Level Boba Milk Tea
Boba Guys

Artisanal Bakery
Domi

Japanese Kitchen

Cantonese Steamed Rice Rolls

Ramen by Ippudo

購物 文化

Retail

Community

Call to action

L'espressione **call to action** (o **CTA**) si riferisce alla frase o al pulsante che vengono proposti ai potenziali clienti per spingerli a compiere un'azione specifica che sia **utile per la tua azienda**, come iscriversi a una lista di contatti, scaricare un contenuto o effettuare un acquisto.

Qual è il significato di “call to action”? Letteralmente significa “invito all'azione”. Una call to action può riguardare azioni specifiche come “Acquista ora” o “Clicca qui”, ma le migliori call to action sono personalizzate per il cliente target.

Un invito all'azione può essere breve oppure una frase completa.

- CTA per l'iscrizione alla newsletter
- Lead magnet CTA
- CTA di acquisto
- Per saperne di più
- Condivisione sui social
- Invio di moduli di contatto

A collection of KYBROWS makeup products is displayed on a light pink background. On the left, there are three pencils in their packaging, a mascara tube, and a brush. In the center, a box features a close-up of a woman's eyes with the word 'KYBROW' printed above them. To the right of the box is an open kit containing a brush, a pencil, and a tube. Further right, a mascara tube is shown with its wand. The text 'KYBROWS RESTOCKED' is prominently displayed in the center-right, with 'KYBROWS' in bold black and 'RESTOCKED' in a lighter pink. Below this text is a black button with the white text 'SHOP NOW'. There are also several brown brush strokes scattered around the products.

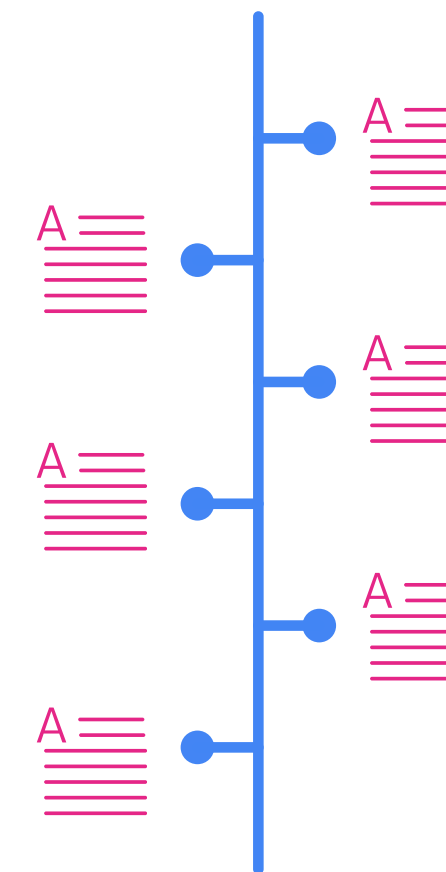
KYBROWS RESTOCKED

[SHOP NOW](#)

Altri

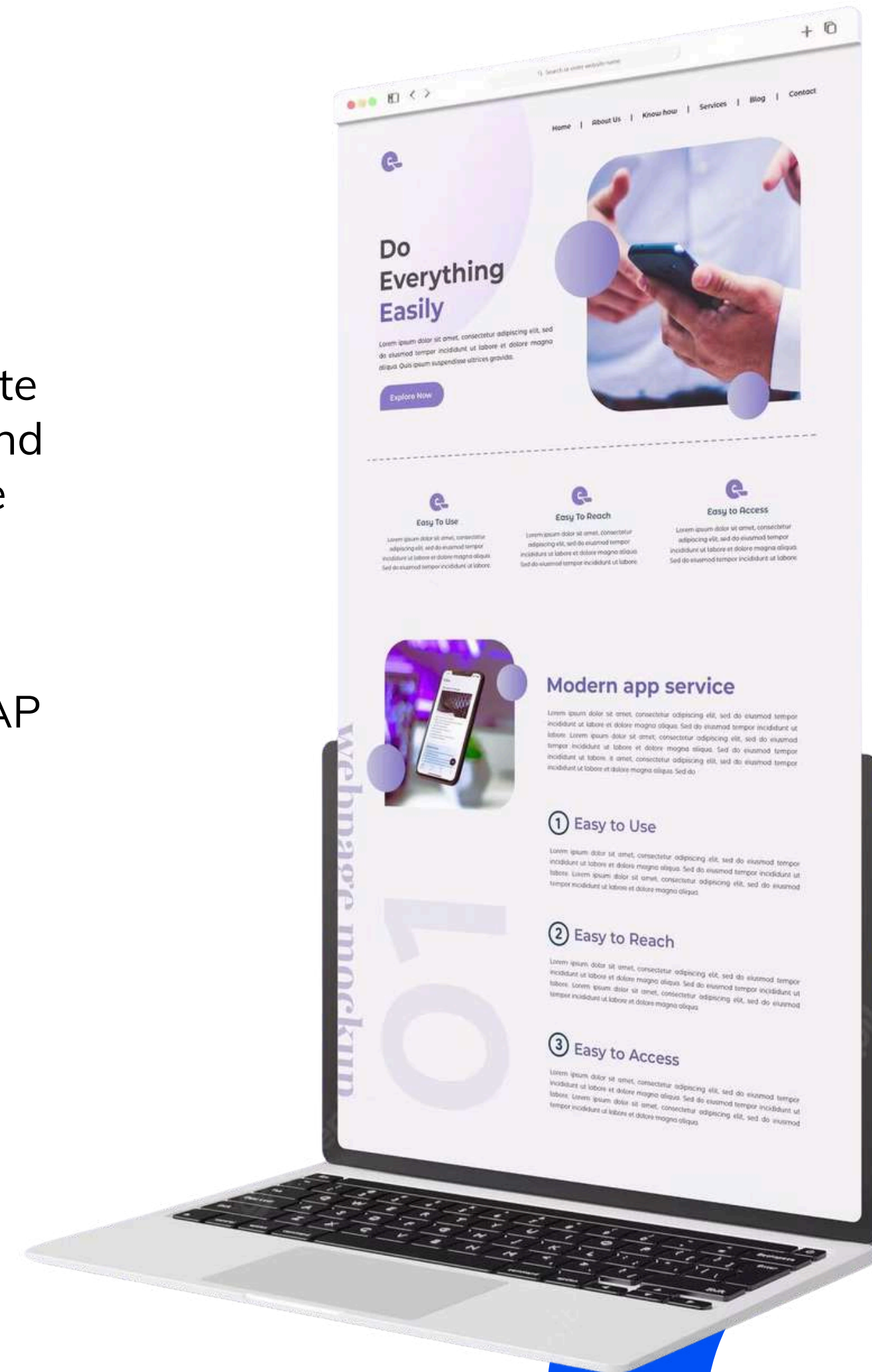
Non dimentichiamoci gli elementi base del web design, presenti sin dall'epoca del web 1.0

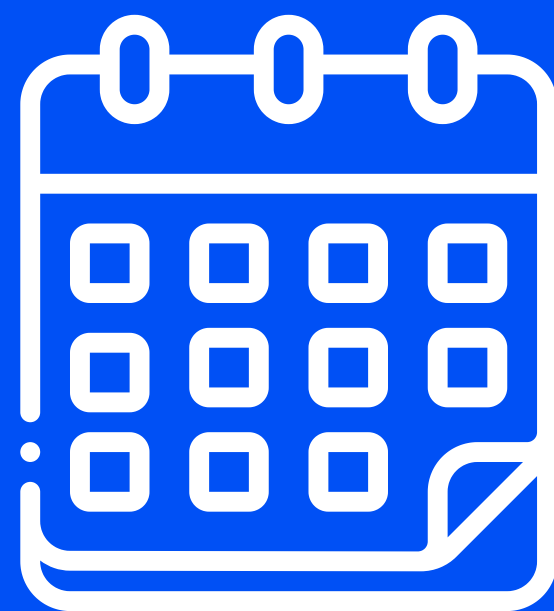
- Video
- Gallerie
- Timeline
- Icon box
- Sidebar
- Navigazione principale
- Bottoni
- Pupup
- Liste



Project Work

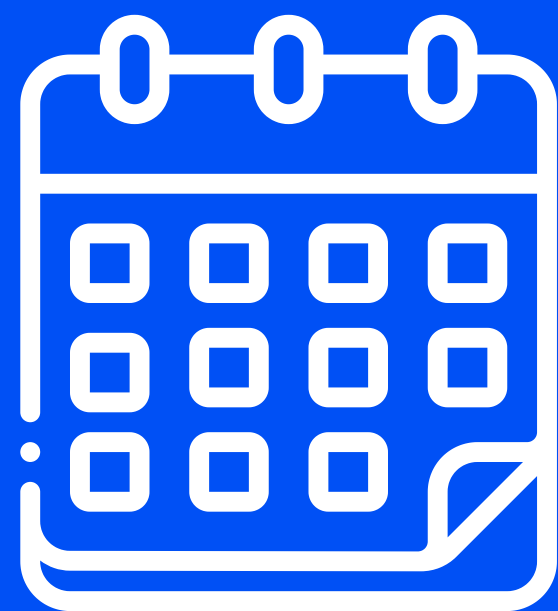
- Costruiamo con Canva o con un qualsiasi programma di grafica un wireframe/mockup di una pagina di un sito web.
- Utilizzate foto stock, fingendo che siano dell'attività per la quale state sviluppando il sito. Normalmente i colori sarebbero dettati dalla brand identity, ma in questo caso potete scegliere colori e font liberamente (cercate di sceglierli in base al settore). **Non sentitevi obbligate a seguire il copy alla lettera**
- Ricordatevi le regole del design che abbiamo visto e utilizzate il CRAP
 - Contrasto
 - Ripetizione
 - Allineamento
 - Prossimità
- Alcuni consigli:
 - Giocate con le opacità, posizionando vari elementi su più livelli
 - Trovate delle forme da poter riutilizzare
 - Alternate testo a grafiche/immagini
 - Introdurrete anche elementi interattivi (bottoni, slider, tab)
 - Inserite Header/title, bottoni, tab, slider e **dividete in sezioni**





PROSSIMA LEZIONE

Navigazione e Usabilità



Navigazione e Usabilità

LEZIONE 4

Prossimi step

Nella lezione 3 ci siamo lanciati nella creazione di una rappresentazione grafica della homepage di un sito web - La famosa Pescheria Giorgio Pancaldi!

Il nostro scopo era quello di lavorare sulla **composizione visiva**, ricercando **equilibrio, armonia e contrasto tra i vari elementi grafici** utilizzati nella pagina.

Tuttavia gestire correttamente la composizione grafica della nostra web page non è sufficiente per creare una navigazione intuitiva, ed una esperienza positiva per i nostri visitatori.

In questa lezione vedremo degli strumenti che ci consentiranno di sviluppare e testare il **layout, la navigazione e l'esperienza utente** delle piattaforme web.



UX/UI Design

Nel campo dello sviluppo software, web e mobile, **l'interfaccia utente (UI)** rappresenta **l'aspetto grafico di un'applicazione**. Include pulsanti, layout dello schermo, animazioni, transizioni, microinterazioni e così via.

L'UI Design è la progettazione di tali elementi.

Dal punto di vista degli utenti, **eseguire un'azione all'interno di un'interfaccia (di un software, di un sito web o di un'app)** dovrebbe essere un'esperienza **semplice, soddisfacente, positiva e coinvolgente**. Questo si traduce con **User Experience (UX)**.



UX/UI Design

Una UI efficace deve essere chiara, coerente e facile da utilizzare, in modo da **consentire all'utente di raggiungere i propri obiettivi in modo rapido ed efficiente**. Un prodotto accessibile richiede sia una buona progettazione UX sia una buona progettazione UI.

Ad esempio, potresti avere un'app bancaria dall'aspetto interessante e con una navigazione intuitiva (UI). Ma se l'app si carica lentamente o ti fa fare clic su numerose schermate prima di effettuare un bonifico (UX), non importa quanto sia bella esteticamente, probabilmente cambierai app (e quindi banca).

Lo stesso concetto vale per un sito web o qualsiasi altro strumento digitale ci venga richiesto di progettare. **L'interfaccia organizza in modo logico e intuitivo gli elementi grafici e l'esperienza ci rende la navigazione facile e comoda.**

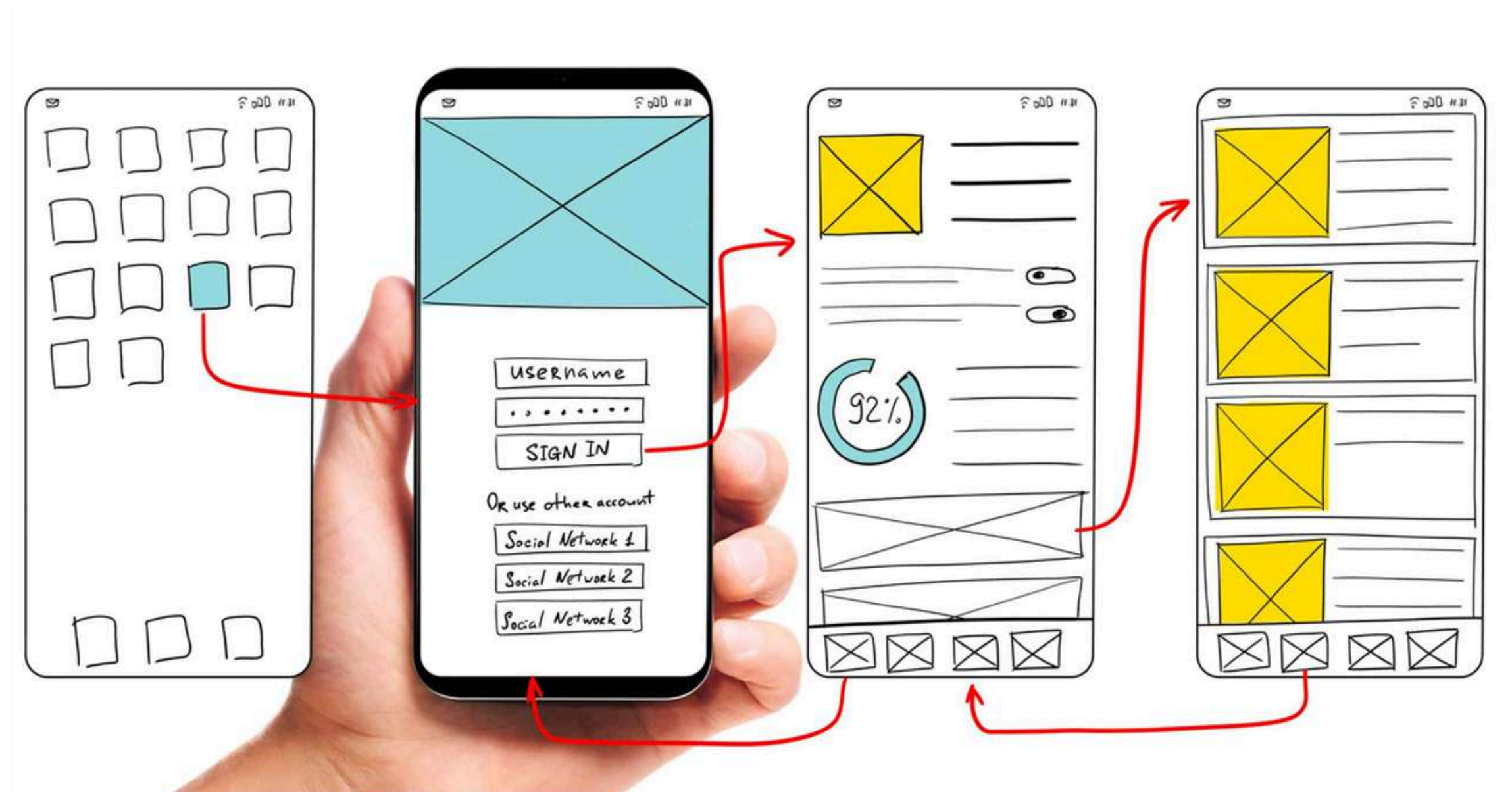
In conclusione l'importanza di una UX e una UI progettate bene rendono più semplice l'interazione con il tuo strumento digitale che poi si traduce in risultati di vendita e alta reputazione del brand.



Progettazione *UX DESIGN* per un processo di login

“

Ho bisogno di accedere al mio account, quali sono i passaggi che devo fare?



Altri esempi di UX e UI design. Discutiamone insieme.

- Prefisso telefono
- Menu a tendina nazioni
- Asterisco per i campi obbligatori (con legenda)
- Colori bottoni di azione chiari e distinti

Sign up for your account

Name *

Company email *


Country *

Phone number

* Mandatory fields

Sign Up

OR

 Continue with Facebook

Altri esempi di UX e UI design. Discutiamone insieme.

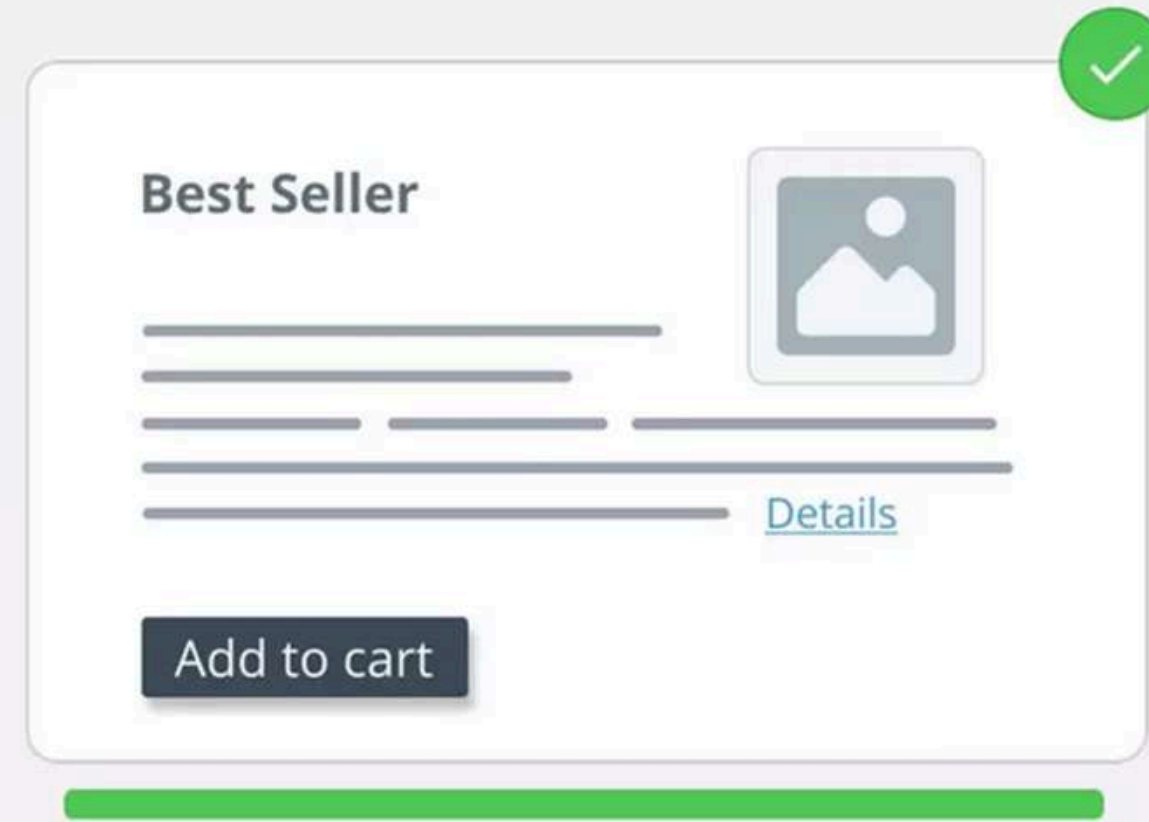
L'interfaccia utente mi aiuta nel modo corretto a completare il processo?

Non-linked content



Hyperlinked content
Hard to recognize

Best Seller

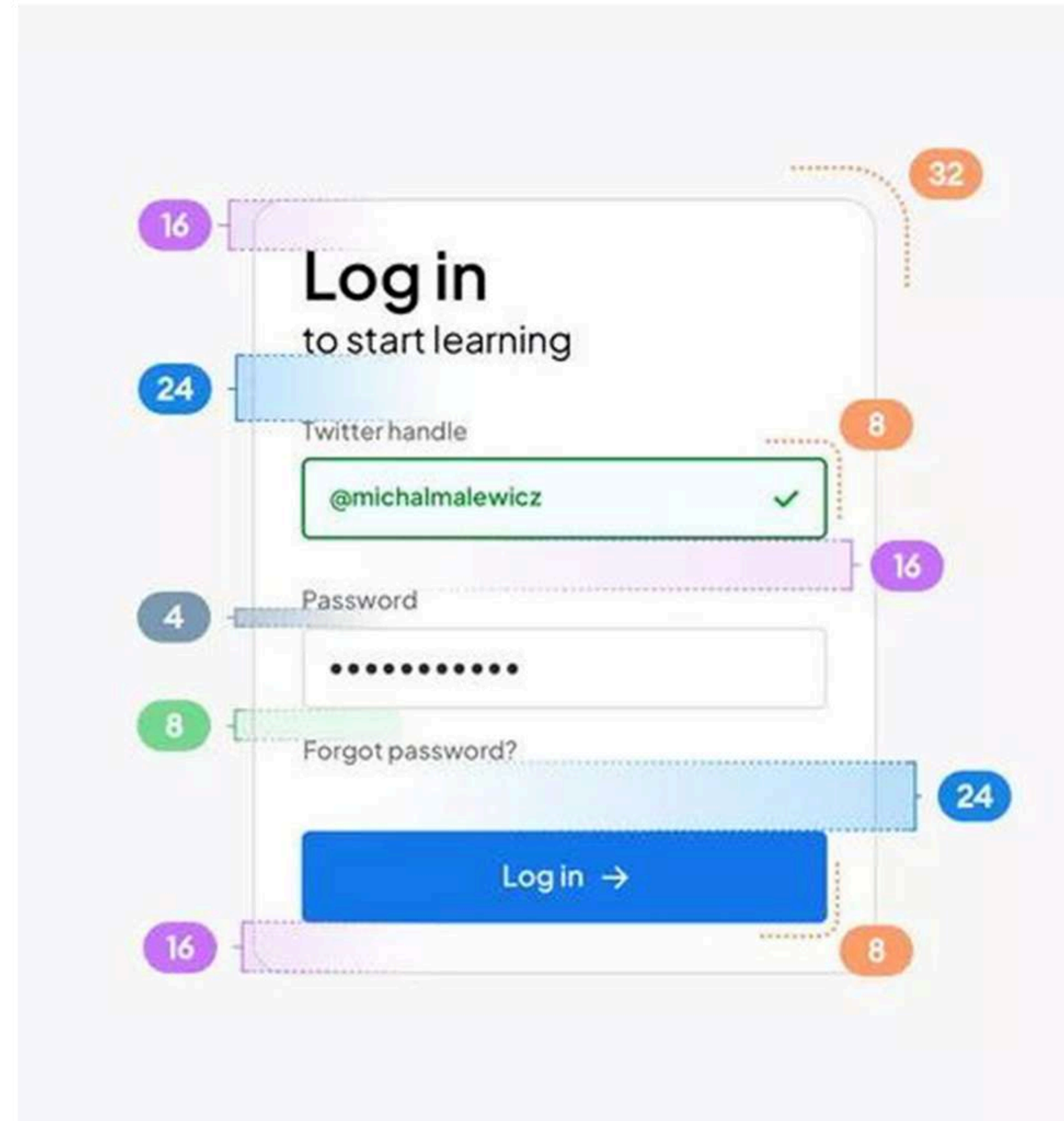


Differentiate links from content

Link = Blue + Underline

Altri esempi di UX e UI design. Discutiamone insieme.

Alcuni accorgimenti nella progettazione di un'interfaccia: le dimensioni del font, lo spazio tra gli elementi e la conferma visiva che il dato è stato inserito bene, fa sì che sia una buona progettazione.



Struttura

La **struttura** di un sito web si riferisce alla **progettazione organizzativa** delle pagine di un sito. Prevede l'organizzazione e la **classificazione dei contenuti per creare un layout comprensibile, accessibile e prevedibile**. La navigazione deve essere intuitiva, in modo che gli utenti possano trovare ciò che cercano in qualsiasi pagina senza troppi sforzi.

Immaginate di entrare in una libreria e di trovare tutti i libri ammassati in un angolo. Si è tentati di andarsene piuttosto che passare il tempo a spulciare tra i titoli per trovare quello desiderato. L'esperienza di acquisto migliora notevolmente se i libri sono organizzati in ordine alfabetico o per genere.

Un sito web senza una struttura chiara presenta un problema simile. **Una struttura carente è il motivo per cui il 34% dei visitatori abbandona una pagina web**. Quando create il vostro sito web, **impostate una struttura chiara per aiutare le persone a trovare ciò di cui hanno bisogno**.



Struttura



https://www.youtube.com/watch?v=3C_22eBWpjg



Navigazione

Sebbene aiutare i visitatori a spostarsi da una pagina web all'altra sia una priorità principale, non è l'unica. **La navigazione aiuta anche i visitatori a comprendere le relazioni tra le singole pagine di un sito web.**

Ma che cosa significa esattamente nella pratica? Vediamo di capire meglio.

La navigazione è considerata la punta dell'iceberg dell'architettura dell'informazione (IA) di un sito web, secondo l'analista di IA Nathaniel Davis in un articolo per UXmatters. Sotto la superficie dell'acqua ci sono le porzioni di questo iceberg che il visitatore front-end non può vedere: La ricerca, la strategia, la gestione e l'organizzazione che hanno portato alla costruzione dell'IA del sito web. **Sopra la superficie c'è l'interfaccia di navigazione, spesso rappresentata da una serie di collegamenti ipertestuali e da una barra di ricerca.**



Navigazione

La sub-navigation, o navigazione locale, è **l'interfaccia con cui i visitatori del sito possono individuare le categorie di livello inferiore dell'IA di un sito.**

Di solito si tratta di **sottocategorie dei link di navigazione principali.**

Prendiamo ad esempio il sito web no-profit dello zoo di Nashville. Il menu di navigazione principale contiene la voce "Supporto". Quando si passa il mouse su questa voce, **appare un menu di navigazione secondario che offre diversi modi per sostenere lo zoo.** Si tratta di un'aggiunta efficace, perché **i visitatori possono trovare senza problemi ciò che cercano, ma il menu non è eccessivo a prima vista.** È un vantaggio per tutti.



Navigazione



The image shows a screenshot of the Nashville Zoo website. At the top left is the logo for Nashville Zoo at Grassmere. The main navigation menu includes 'VISIT', 'EXPERIENCES', 'OUR MISSION', and 'SUPPORT'. The 'SUPPORT' menu is expanded, showing options like 'Ways to Give', 'Adopt an Animal', 'Online Gift Shop', 'Corporate Sponsors', 'Jobs & Internships', and 'Volunteer'. On the right side of the header, there are links for 'Tickets', 'Membership', 'Donate', a shopping cart icon, and a search icon. The main banner features a tiger in a natural setting with the text 'ZOO FUN AWAITS RESERVE YOUR SPOT' and a 'MAKE YOUR RESERVATION' button. A blue and orange decorative graphic is in the bottom right corner.

NASHVILLE ZOO AT GRASSMERE

VISIT EXPERIENCES OUR MISSION **SUPPORT**

Tickets Membership Donate

Ways to Give
Adopt an Animal
Online Gift Shop
Corporate Sponsors
Jobs & Internships
Volunteer

ZOO FUN AWAITS
RESERVE YOUR SPOT

Limited capacity means more Zoo for you! Reservations are required for everyone (including members) to keep the Zoo safe and fun for all!

MAKE YOUR RESERVATION

Tipi di navigazione

Cominciamo con la barra di navigazione orizzontale.

Come avrete capito, **la barra di navigazione orizzontale è il tipo più comune.**

Elenca le pagine principali una accanto all'altra e le colloca nell'intestazione del sito. Molti siti web presentano le stesse sezioni, come "Informazioni", "Prodotti", "Prezzi" e "Contatti", **perché i visitatori si aspettano di vederle.** Sebbene queste sezioni siano popolari per un motivo, non dovete avere paura di personalizzare il vostro sito con un menu ad hoc. Quando costruite la vostra barra di navigazione, considerate lo scopo e il pubblico del vostro sito.

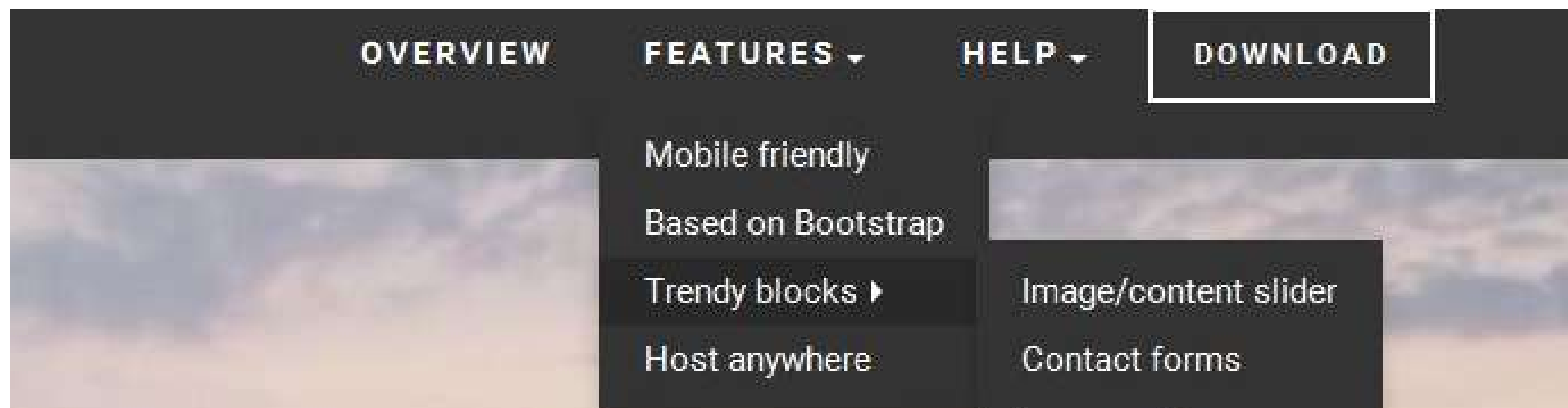
Che cosa state cercando di ottenere con il vostro sito e che cosa cercano i visitatori? Iniziate rispondendo a queste due domande e proseguite da lì. Prendiamo ad esempio la barra di navigazione di Blavity. Le sezioni presenti comprendono tre categorie di contenuti - "Notizie", "Opinioni" e "Stile di vita" - oltre a collegamenti a una pagina di presentazione e a una pagina di iscrizione. È più probabile che questi collegamenti consentano ai visitatori di accedere facilmente alle pagine che stanno cercando piuttosto che alle pagine standard About, Pricing e Contact.

Tipi di navigazione

Il prossimo è il menu di navigazione a discesa (dropdown).

Questa opzione è ideale per i siti ricchi di contenuti con un'IA complessa. Se si desidera che il menu includa molti collegamenti alle pagine, si può prendere in considerazione questa opzione, poiché non è possibile elencare tutte le opzioni una accanto all'altra.

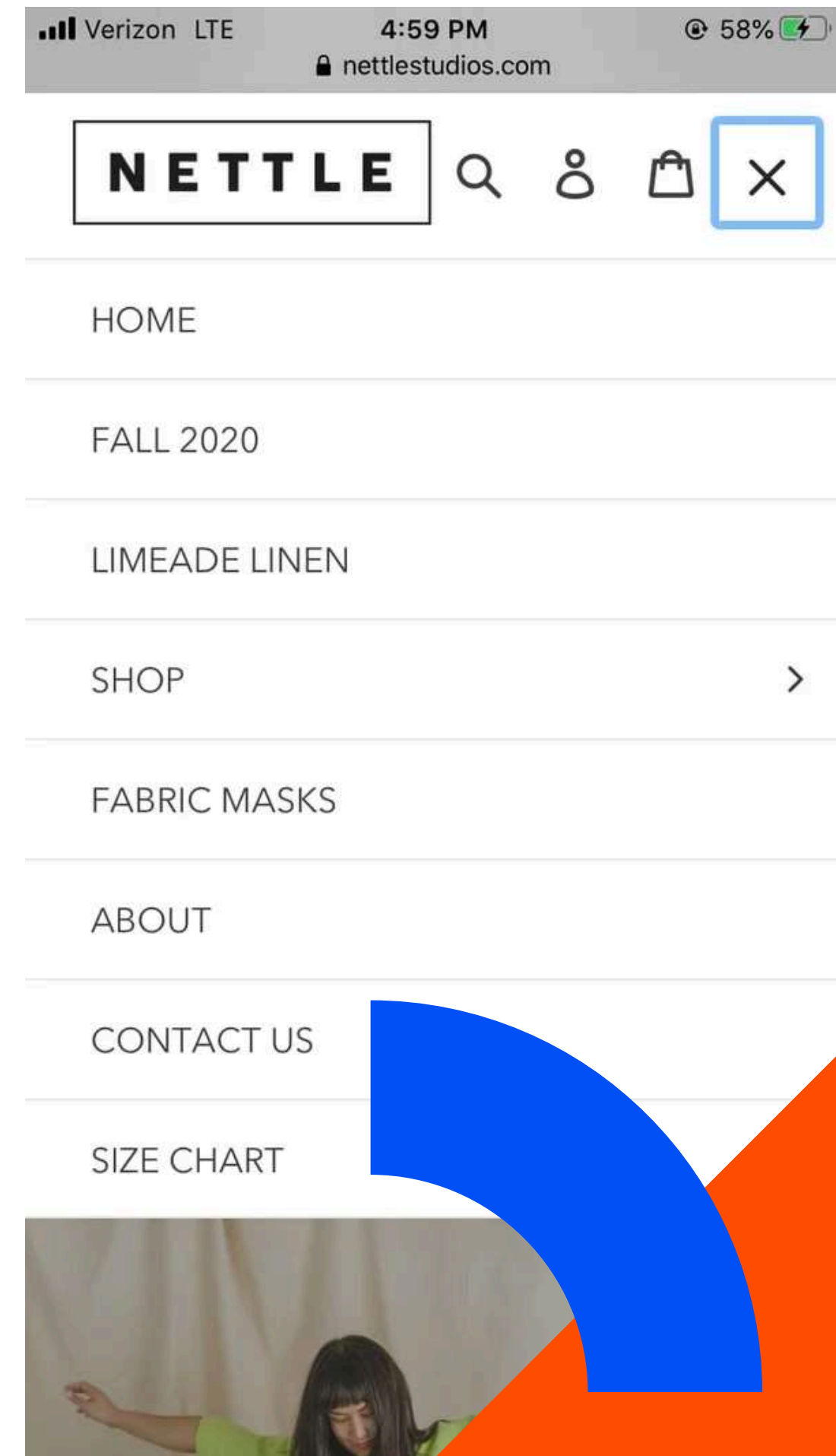
Si possono invece elencare le voci più importanti o generali nella barra di navigazione di primo livello. Prendiamo ad esempio Sephora. Questo sito è un esempio eccellente, poiché offre un gran numero di prodotti e servizi. È possibile passare il mouse su qualsiasi link di navigazione principale del sito e apparirà un menu a tendina dettagliato



Tipi di navigazione

Un'altra opzione da tenere presente per la navigazione di un sito web è l'hamburger.

Forse conoscete già questo menu perché è **molto diffuso nel web design per dispositivi mobili**. Se utilizzate questo approccio, **le voci di navigazione saranno elencate orizzontalmente su schermi di grandi dimensioni**. Su uno schermo più piccolo, invece, **le voci di navigazione si chiudono dietro un pulsante hamburger**. Quando i visitatori fanno clic su questa icona a tre linee, appare una tendina verticale o un pop-out orizzontale con i collegamenti di navigazione. **Se la superficie del sito è limitata o se non si vuole che la navigazione occupi molto spazio**, il menu di navigazione ad hamburger potrebbe essere la scelta giusta.



Tipi di navigazione

Ora disponiamo di menu di navigazione a barra laterale verticale.

Si tratta di una scelta eccellente per la navigazione di un sito web, perché **offre all'utente un'esperienza senza soluzione di continuità**. Gli elementi sono impilati l'uno sull'altro e posizionati nella barra laterale.

È vero che è meno popolare della navigazione orizzontale, ma la navigazione verticale presenta dei vantaggi. **La superficie non è così limitata, per cui è possibile scrivere link di navigazione più lunghi**. Inoltre, è possibile inserire un maggior numero di opzioni di livello superiore.



Tipi di navigazione

Un'altra opzione è il menu a piè di pagina.

In genere è abbinato a una barra di navigazione orizzontale e la amplia. Se i visitatori non vedono il link di cui hanno bisogno nell'intestazione, possono scorrere verso il fondo della pagina dove troveranno altre opzioni.

Il New York Times ha 19 link nel suo menu di navigazione orizzontale in cima alla pagina. Il menu a piè di pagina contiene oltre 50 link, la maggior parte dei quali appartiene a una delle categorie elencate nel menu di navigazione principale. Sebbene questo offra un facile accesso a importanti sottopagine, può diventare opprimente, quindi usate la vostra discrezione

The New York Times

NEWS	OPINION	ARTS	LIVING	MORE	SUBSCRIBE
Home Page	Today's Opinion	Today's Arts	At Home	Reader Center	Home Delivery
World	Op-Ed Columnists	Art & Design	Automobiles	Wirecutter	Digital Subscriptions
U.S.	Editorials	Books	Games	Live Events	Games
Politics	Op-Ed Contributors	Dance	Education	The Learning Network	Cooking
Election 2020	Letters	Movies	Food	Tools & Services	Email Newsletters
New York	Sunday Review	Music	Health	Multimedia	Corporate Subscriptions
Business	Video: Opinion	Pop Culture	Jobs	Photography	Education Rate
Tech		Television	Love	Video	Mobile Applications
Science		Theater	Magazine	Newsletters	Replica Edition
Sports		Video: Arts	Parenting	TimesMachine	Español
Obituaries			Real Estate	NYT Store	中文网
Today's Paper			Recipes	Times Journeys	
Corrections			Style	Manage My Account	
			T Magazine		
			Travel		

Modelli di navigazione

Oltre al modo in cui mostriamo ai nostri utenti i link di navigazione - utilizzando menu fissi, a scomparsa, verticali o orizzontali - è importante definire il modello di navigazione che andiamo a creare per il nostro sito.

Con modello intendiamo il tipo e la quantità di voci che il nostro utente ha a disposizione durante la navigazione. Le pagine del nostro sito web sono sempre accessibili all'utente? oppure man mano che si addentra nei contenuti della piattaforma, gli vengono mostrate scelte diverse?

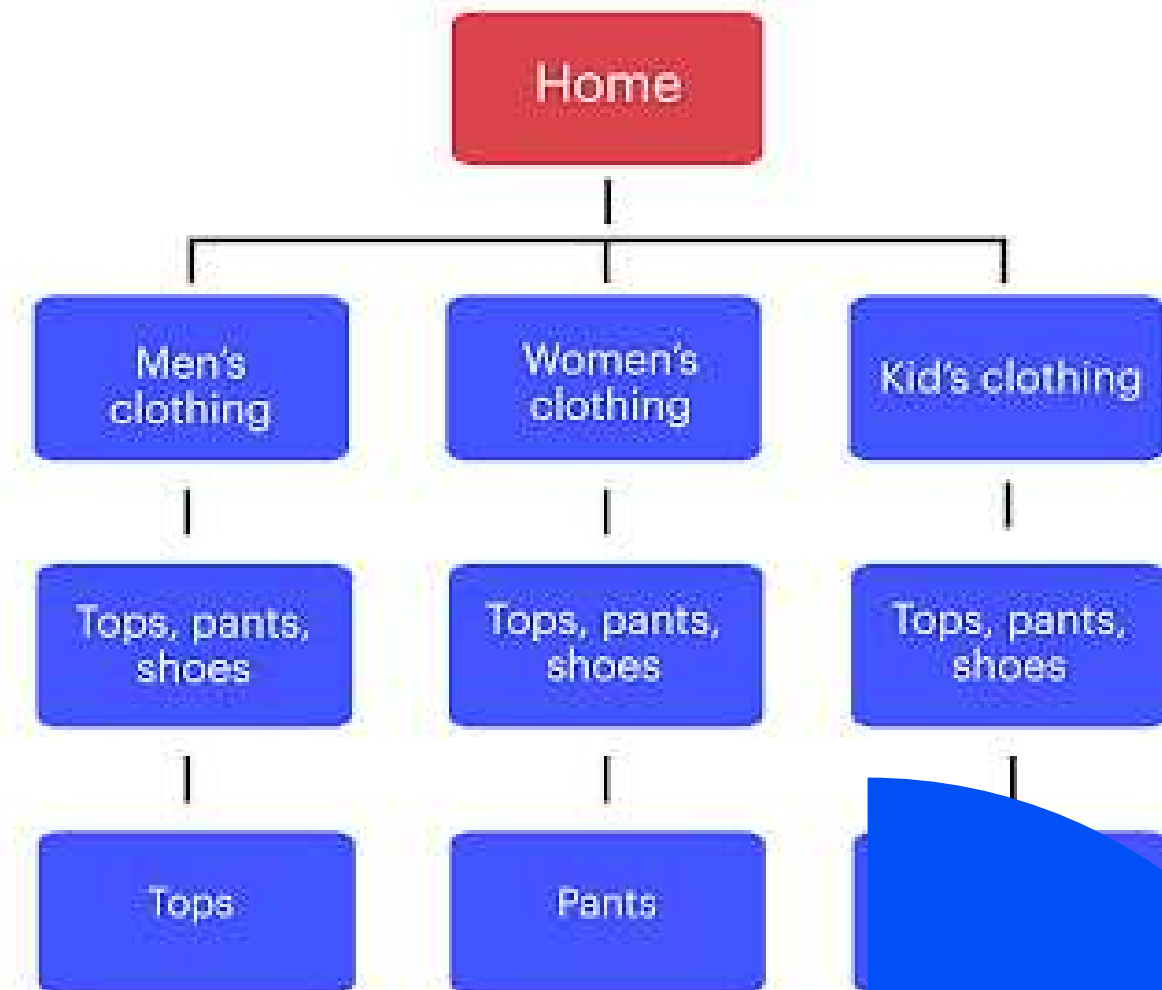


Modello ad albero

La struttura gerarchica, detta anche modello ad albero, adotta un approccio dall'alto verso il basso per **guidare i visitatori da una pagina generale, come la homepage, verso altri contenuti**. Le pagine generali sono chiamate anche top page, mentre le pagine con contenuti specifici sono **sottopagine o pagine figlie**.

Questo modello è un concetto ormai superato, che deriva dal modo in cui venivano costruiti i siti web statici. Nei siti web moderni è ormai difficile trovare una navigazione che ti costringe a salire e scendere l'albero, senza poter saltare ad un ramo completamente diverso.

Tuttavia **rimane l'importanza di considerare la struttura di un sito web come un albero**, sia per quanto riguarda la UX che per quanto riguarda l'organizzazione del lavoro del team in fase di sviluppo. **Inoltre spesso tendiamo ad organizzare i menu di navigazione seguendo ancora il principio dell'albero.**



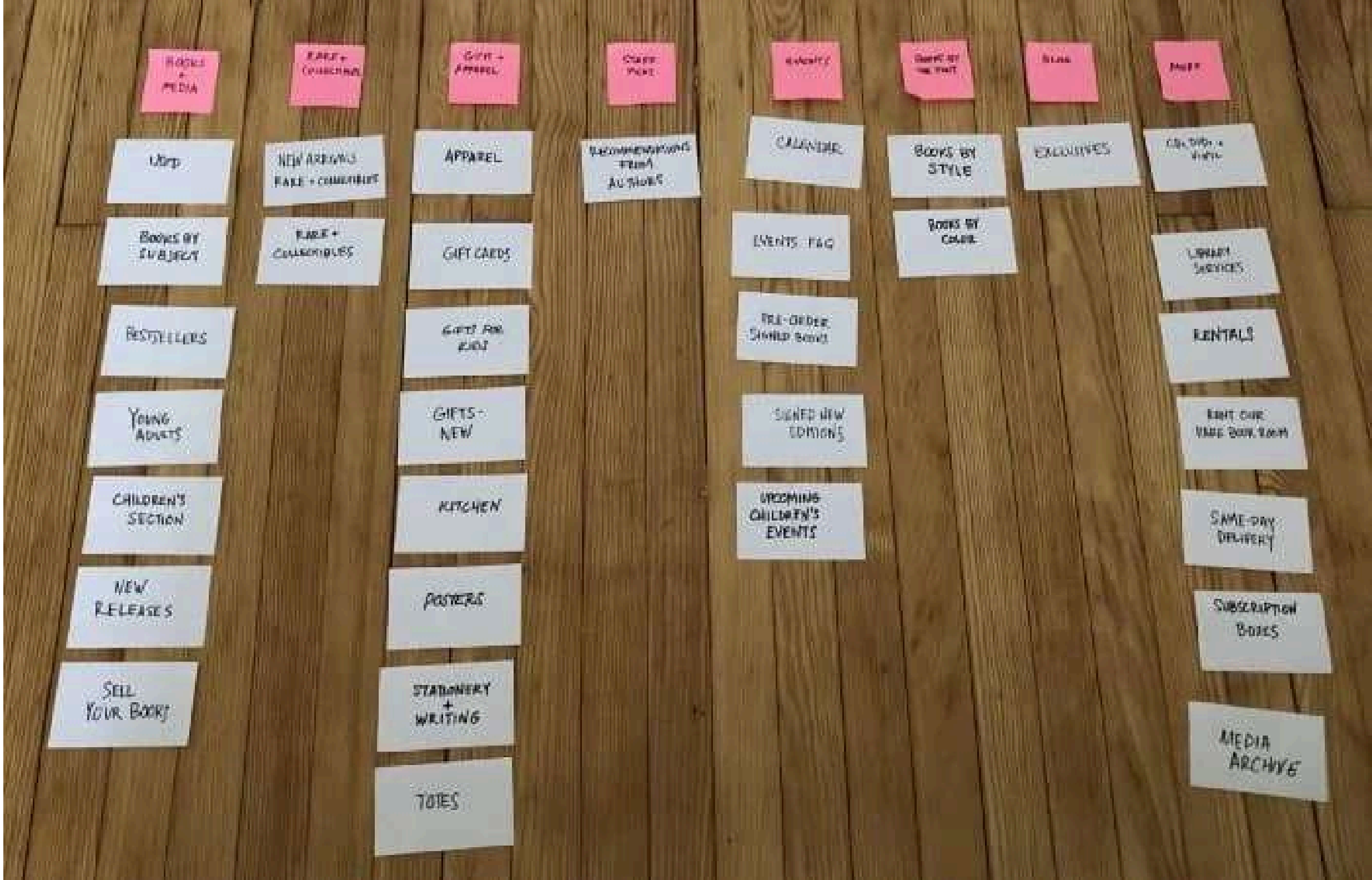
Card Sorting

L'ordinamento delle schede è una semplice **tecnica di esperienza utente** che vi aiuta a entrare nella mente dei visitatori del vostro sito web e a progettare la navigazione dal loro punto di vista. E **non c'è bisogno di alcuna esperienza UX per provare questo esercizio**. Per iniziare, invitate persone esterne alla vostra organizzazione per un esercizio di 20 minuti.

Disponete sul tavolo una **pila di schede**, ognuna delle quali **rappresenta una pagina** significativa del vostro sito. Poi **chiedete ai partecipanti di organizzare i cartoncini nel modo che ritengono più opportuno**. Cercate le tendenze nel modo in cui i partecipanti raggruppano le pagine del vostro sito e **chiedete loro come chiamerebbero ogni categoria**. Si tratta di un modo estremamente efficace per capire che cosa sembra intuitivo agli utenti.



Card Sorting



Proviamoci:

Dato un numero di schede da me fornito, che rappresentano ognuna una singola pagina del sito, organizziamole in una struttura ad albero impilandole sotto a delle categorie/pagine principali che le contengono. **Le categorie/pagine principali non sono per forza da trovare tra le schede, ma possono essere inventate.**

Descrizione sito web: Ecommerce di prodotti elettronici per la casa ed il giardino

Carte:

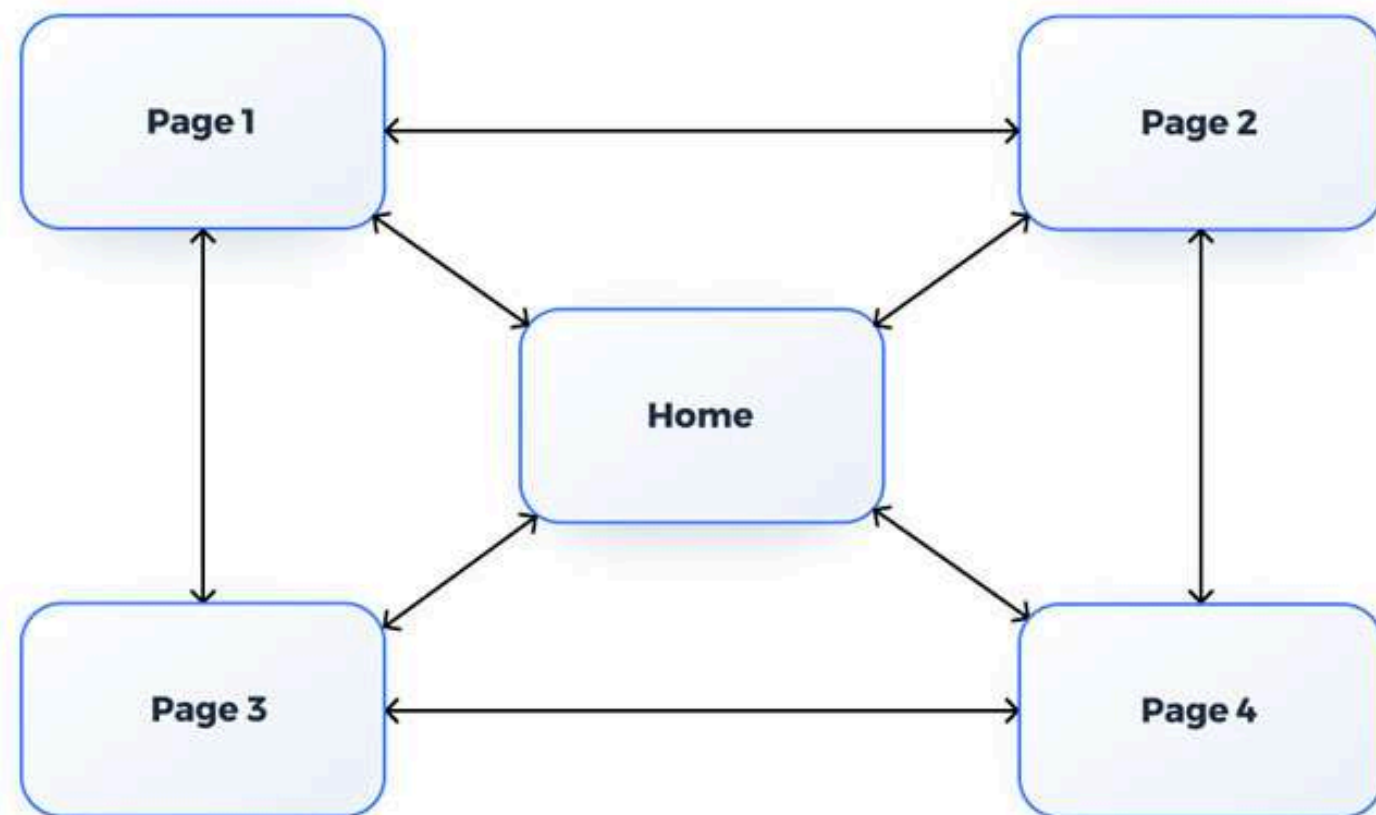
- Missione
- Televisori
- Lavora con noi
- Smartphone
- Tablets
- Riparazione apparecchiatura guasta
- Ventilatori
- Assicurazione nuovi prodotti
- Notebook
- Illuminazione da esterni
- Tagliaerba elettrici
- Visione del futuro
- Dicono di noi
- Finanziamento a tasso 0
- Documentazione e manuali d'uso
- Controllo qualità
- I nostri fornitori
- Le nostre origini
- Sostenibilità
- La nostra famiglia (risorse umane)
- Ricerca e sviluppo
- Sistemi di irrigazione
- Articoli per il giardinaggio



Modello “webbed”

La struttura del sito webbed prende il nome dalla visuale che crea. **Una rete di pagine principali e pagine padre con pagine secondarie o figlio.** L'interconnessione tra le pagine fa sì che tutto sia collegato e accessibile con un minimo di clic.

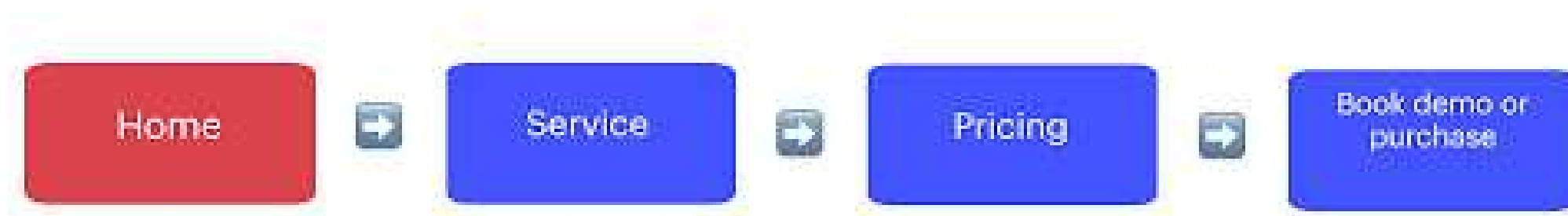
Sembra quasi una mancanza di struttura, ma è proprio questo il punto: **facilitare agli utenti un'esperienza che si adatti alle loro esigenze, anche se queste cambiano nel corso del processo.** Non ci vuole molto per fare qualche clic, cambiare idea e decidere di andare in un'altra direzione. Chiamarlo freeform sarebbe un po' esagerato, ma si tratta di **un modo di navigare più rilassato.**



Modello lineare

La struttura lineare (o modello sequenziale) **dispone le pagine in un'unica sequenza logica, una dopo l'altra**. Questo modello funziona bene per i creatori che vogliono **presentare** un marchio, un prodotto o un servizio con un **contenuto minimo**.

In un modello lineare, **il visitatore del sito può passare direttamente alla fase successiva quando ha appreso ciò che deve sapere dalla precedente**. Una volta scelta un'offerta dalla home page, il visitatore può approfondire l'argomento in una pagina secondaria e poi convertire in quella successiva. Si spostano solo quando hanno trovato ciò di cui hanno bisogno.



Responsive

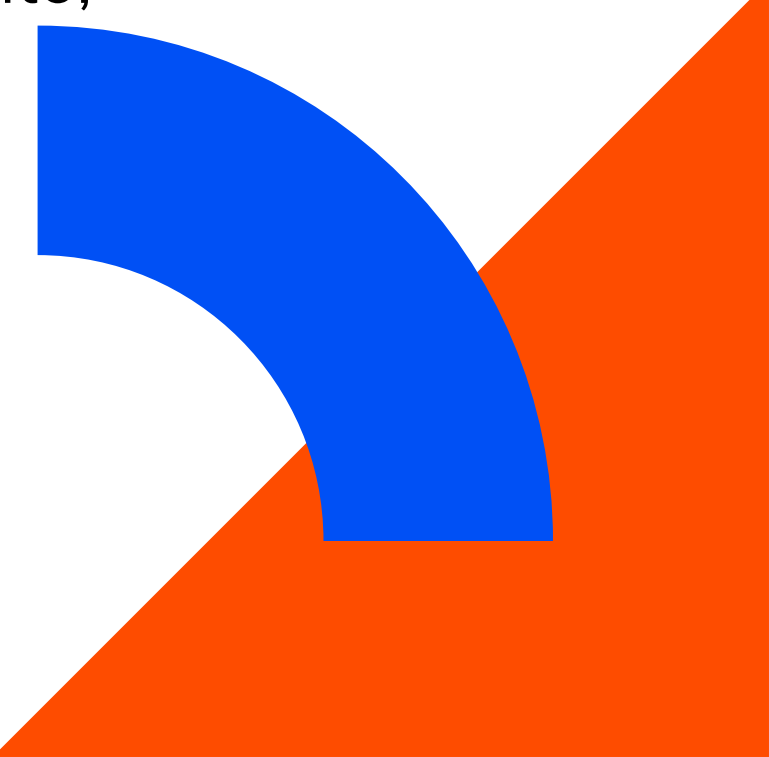
Il responsive web design è un approccio progettuale che **consente alle pagine web di essere visualizzate correttamente su diversi dispositivi e dimensioni dello schermo**. I siti responsivi rilevano il dispositivo da cui gli utenti stanno navigando e **regolano automaticamente il layout per adattarlo al viewport del dispositivo**.

Il risultato è che i visitatori hanno un'**esperienza di navigazione fluida** nel vostro sito, indipendentemente dal tipo o dalle dimensioni del loro dispositivo.

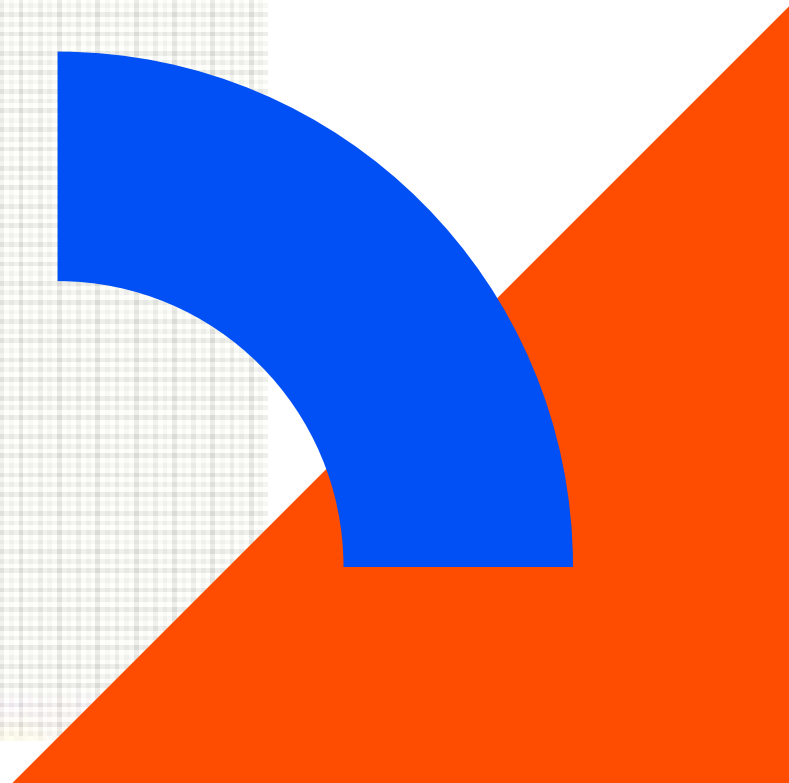
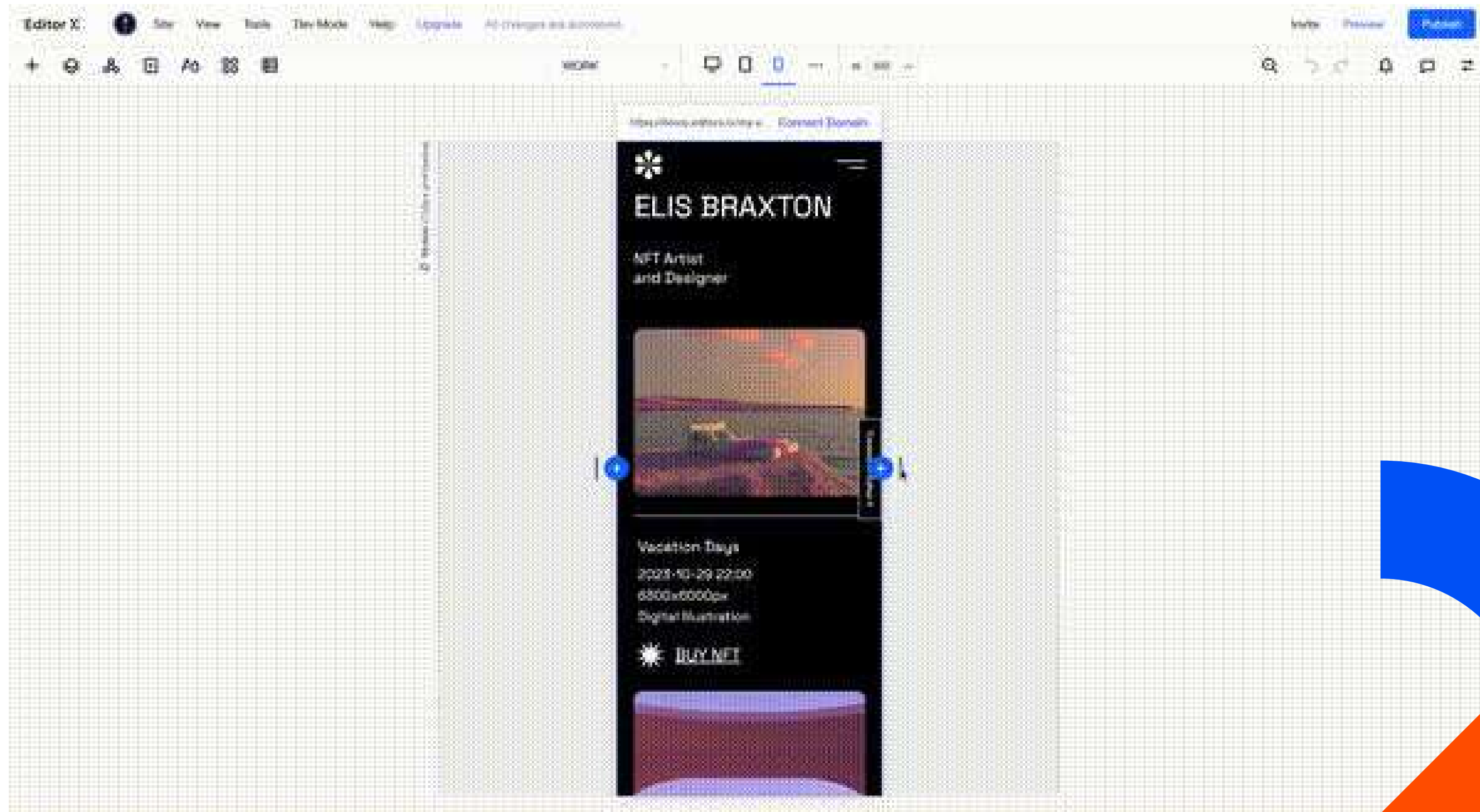
Il responsive di un sito web si ottiene mediante delle regole di CCS. Posso ad esempio indicare il valore minimo di larghezza di un elemento, e fare in modo che venga organizzato in una griglia ordinata (grid o flex). Quando la viewport cercherà di “strizzare” l’elemento, invece di rimpicciolirsi andrà a capo, sotto il contenuto alla sua sinistra.

Il responsive web design:

- Attira un **vasto pubblico**
- Offre una progettazione e una **manutenzione efficienti**
- Dà un'**immagine coerente** del marchio
- Rafforza la **SEO**
- Migliora il **tasso di conversione**



Responsive



Mobile first

L'approccio mobile-first è, probabilmente, il futuro del web design. Adottare questo approccio per il vostro sito web responsive è la cosa migliore che possiate fare per **garantire un'esperienza di navigazione positiva ai vostri visitatori.**

L'approccio mobile first fornisce informazioni sui contenuti ad alta priorità: Con questo metodo di sviluppo è necessario **ridurre il contenuto del sito ai soli elementi più importanti.** Poiché lo schermo piccolo ha una superficie limitata, dovrete **scegliere quali informazioni includere.** In questo modo è possibile eliminare le sottigliezze e rendere il sito pulito e conciso.

Sviluppando prima la versione desktop e inserendo le regole che la rendono responsive **ci ritroveremo con pagine lunghissime e probabilmente disordinate.** Questo approccio **richiede interventi oculati per rendere la versione mobile correttamente fruibile.**

Lo sviluppo **mobile first** prevede solo l'inserimento degli elementi essenziali per la versione mobile, andando quindi a **generare, in maniera responsive, versioni desktop più pulite e semplici.**



Mobile first

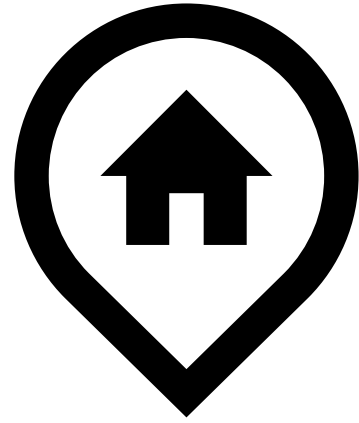


Header

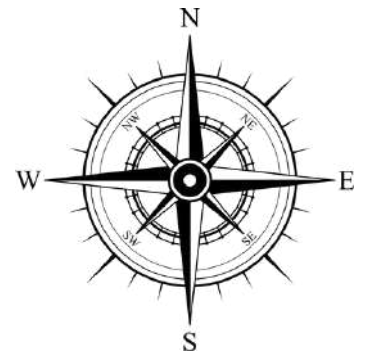
L'intestazione di un sito web si trova nella parte superiore di ogni pagina e svolge diverse funzioni importanti. Non si tratta solo di un posto per il vostro logo, ma di **una parte dell'esperienza utente coerente condivisa da tutti i buoni siti web**. Il design dell'intestazione può variare da un sito all'altro, ma **gli elementi fondamentali che determinano la navigazione e l'esperienza di un sito rimangono costanti**.

Questa sezione è in genere **coerente con tutte le pagine del sito**; tuttavia, alcuni design conferiscono alla home page un aspetto leggermente diverso per attirare l'attenzione sulle aree del sito in evidenza. In generale, **una buona intestazione migliora l'usabilità del sito, stabilisce il vostro marchio e crea un'esperienza di navigazione coerente in tutto il sito**.





HEADER



Footer

Questa sezione del sito si trova in fondo alle pagine web e, come l'intestazione, è **solitamente presente in ogni pagina del sito**. Qui si trovano in genere le **informazioni di contatto, i link ai social media e le informazioni sul copyright**.

- **Forniscono ai visitatori del sito un'ulteriore opportunità per completare l'azione desiderata.** Se volete che i visitatori si iscrivano alla vostra mailing list, vedano una demo di un prodotto o vi contattino, invitarli alla fine di uno scroll è un invito all'azione efficace, simile alle CTA alla fine delle pubblicità.
- **Mostrano come rimanere coinvolti in futuro.** Includendo i link di navigazione nel footer, consentite ai visitatori del sito di continuare l'esplorazione senza dover scorrere nuovamente verso l'alto.
- **Forniscono l'accesso necessario a informazioni importanti che non devono essere messi in primo piano** (ad esempio, le informazioni sul copyright, le dichiarazioni sulla privacy e le clausole legali).





WEBSITE FOOTER



Call Us

(+91) 91599 13344
(+91) 97874 67575



Mail Us

info@cloudi5.com



Follow Us



About Us

Earnest team committed to delivering the best in industry. We're more than happy to deliver you the best! Reach out to partner with us.

Product & Services

- Web Development
- Web Design
- Android App Development
- Digital Marketing
- School Management Software

Quick Links

- Portfolio
- Blog
- Careers
- About Us
- Contact Us

Contacts

Address: #24, MK SQUIRE 2nd Floor,
Sri Vari Ramakrishna Garden,
Sivanandapuram, Coimbatore - 641 046
Tamilnadu.

Email: info@cloudi5.com

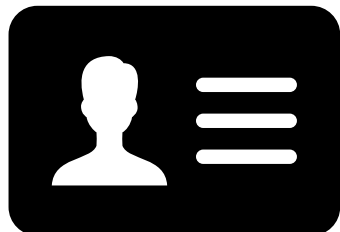
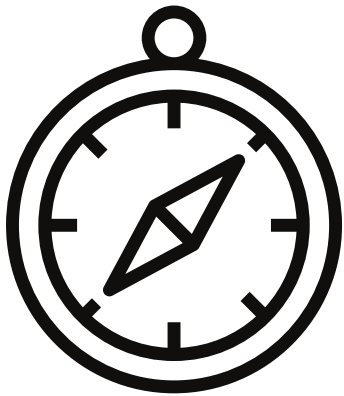
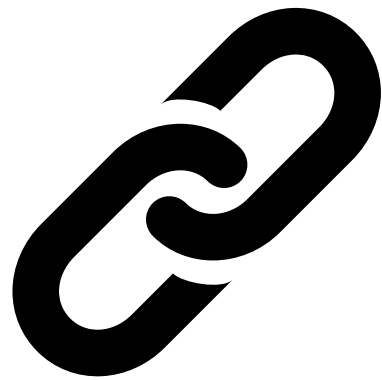
Phone: +91 91599 13344

Phone: +91 97874 67575



Copyright © 2022 Cloudi5 Technologies. All Rights Reserved.

[Terms and Conditions](#) | [Privacy Policy](#) | [Cancellation Policy](#) | [Refund Policy](#)



Homepage

Pensate al modo in cui scegliete un nuovo libro. **Per prima cosa guardate la copertina.** È accattivante? Poi guardate la tagline. Il libro sembra intrigante? Se la tagline vi attira, leggete il riassunto sul retro del libro. Infine, si apre il libro e ci si immerge nella storia.

Anche il vostro sito web viene “scansionato” dagli utenti allo stesso modo, e la vostra Homepage è la pagina su cui **andiamo ad inserire tutte le informazioni in grado di guidare l'utente e catturare la sua attenzione.**

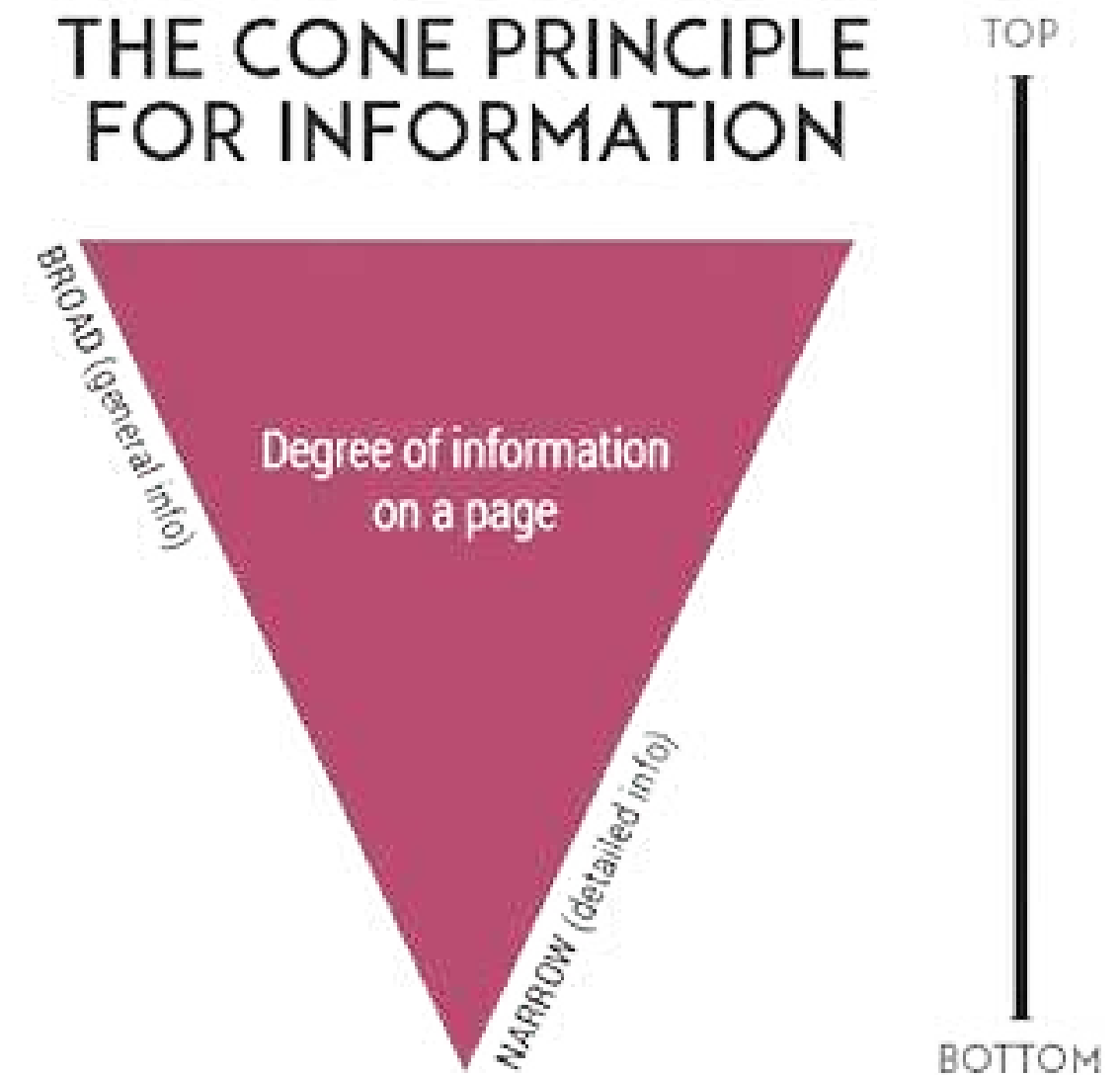
Per rendere la nostra “copertina” accattivante utilizzeremo il **principio del cono.**



Homepage



THE CONE PRINCIPLE FOR INFORMATION



Homepage

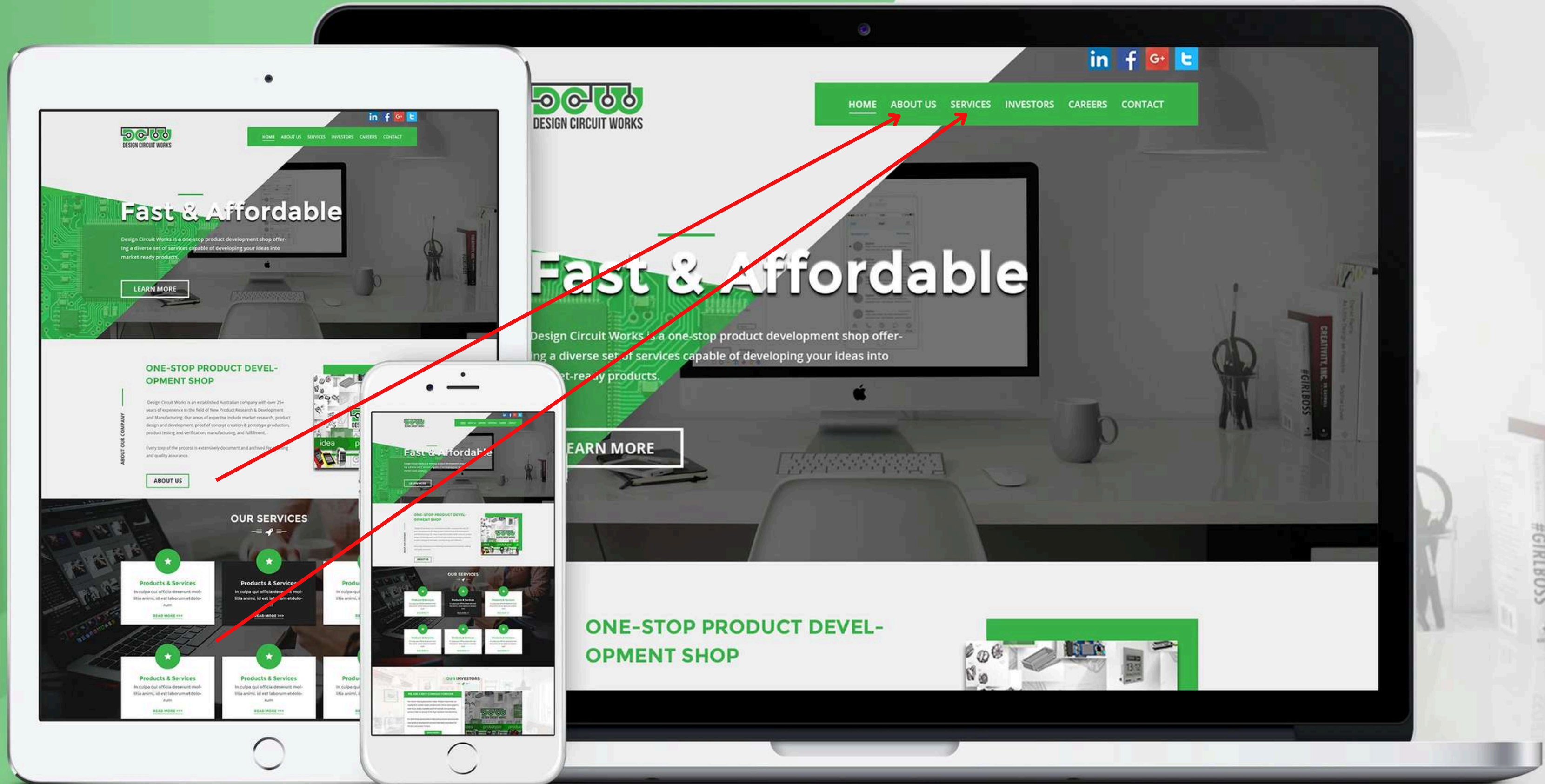
Oltre a dover osservare il principio del cono è importante ricordare che l'Homepage funge da copertina e da riassunto per l'intero sito. Una pratica ricorrente è quella di **prevedere blocchi di testo/immagini con bottoni e link interni per riassumere le varie pagine della piattaforma e guidare il lettore in quello che troverà.**

La nostra Homepage dovrebbe **contenere richiami ai contenuti più importanti del sito** (ultimi prodotti, in caso di e-commerce, ultimi articoli, in caso di blog o giornali online) **fornendo il prima possibile al lettore i contenuti principali** (ricordiamo che l'utente si stanca velocemente)

Sviluppare l'homepage in verticale richiamando le pagine interne del sito è una **pratica standard anche in ottica di design Responsive**. La nostra tendenza da **smartphone** infatti è quella di **scorrere verso il basso prima di guardare la navigazione** (spesso nascosta).

In questo modo, qualsiasi percorso l'utente scelga verrà sempre indirizzato verso i contenuti di nostro interesse.





- HOME
- ABOUT US
- SERVICES
- INVESTORS
- CAREERS
- CONTACT

Fast & Affordable

Design Circuit Works is a one-stop product development shop offering a diverse set of services capable of developing your ideas into market-ready products.

LEARN MORE

ONE-STOP PRODUCT DEVELOPMENT SHOP

Design Circuit Works is an established Australian company with over 25+ years of experience in the field of New Product Research & Development and Manufacturing. Our areas of expertise include market research, product design and development, proof of concept creation & prototype production, product testing and verification, manufacturing, and fulfillment. Every step of the process is extensively document and archived for your and quality assurance.

ABOUT US

OUR SERVICES

- Products & Services
- Products & Services
- Products & Services
- Products & Services

Fast & Affordable

Design Circuit Works is a one-stop product development shop offering a diverse set of services capable of developing your ideas into market-ready products.

LEARN MORE

ONE-STOP PRODUCT DEVELOPMENT SHOP

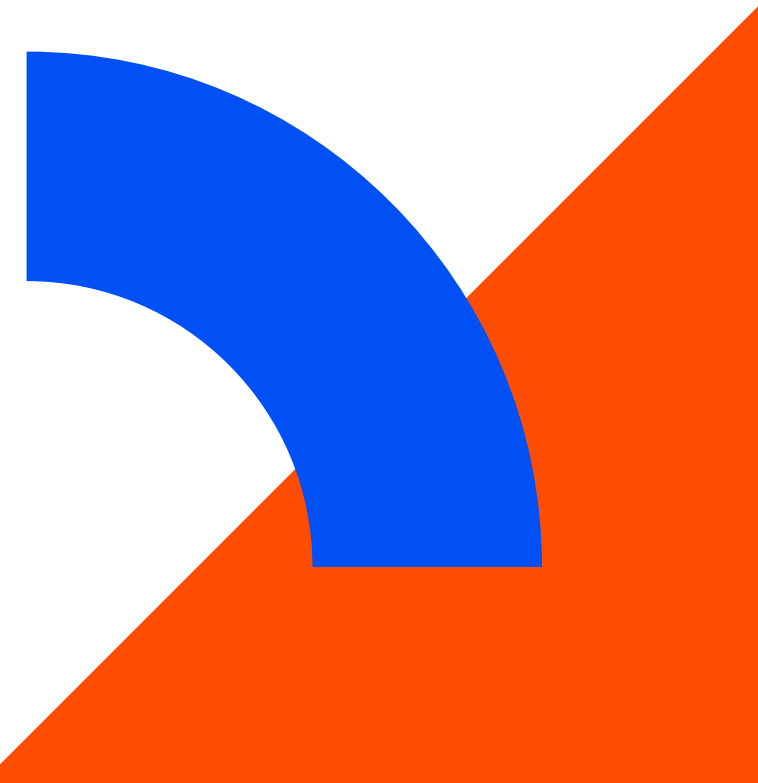


Wireframe

Un wireframe è un **diagramma visivo** che delinea l'ossatura di un progetto o di una tecnologia. Talvolta noto come schema della pagina o dello schermo, **mostra come gli elementi si relazionano tra loro e come sono strutturati.**

Il wireframing è un processo di primo livello.

I designer dell'esperienza utente (UX Designers) lo usano spesso per **tracciare il progetto e il layout del loro lavoro** senza entrare troppo nei dettagli. **È la prima fase del processo di progettazione**, prima che venga approfondito per aggiungere ulteriori dettagli.



Wireframe

Oltre al design e al layout, i wireframe delineano le seguenti informazioni:

- **Struttura della pagina.** Un wireframe delinea la struttura della pagina o dell'applicazione mobile. **Aiuta i designer a capire dove devono stare certi elementi** e come sarà il design complessivo.
- **Architettura dell'informazione.** All'interno della struttura, i progettisti devono anche pianificare la collocazione degli elementi della pagina: si tratta della cosiddetta **architettura dell'informazione**. I designer possono organizzare la collocazione di questi elementi all'interno della struttura della pagina.
- **Flusso dell'utente.** I progettisti UX devono **considerare come gli utenti navigheranno nella pagina**. In questo caso la creazione di un wireframe può essere utile. La creazione di un wireframe costringe i designer a **considerare il contenuto del corpo della pagina dalla prospettiva dell'utente**. Di conseguenza, è più probabile che creino una pagina o un'applicazione di facile utilizzo.
- **Funzionalità.** Gli sviluppatori usano un wireframe per **visualizzare la funzionalità di un'applicazione prima di passare alle fasi di progettazione tecnica**. Possono vedere come vogliono che funzioni e di quali risorse hanno bisogno per realizzarla.

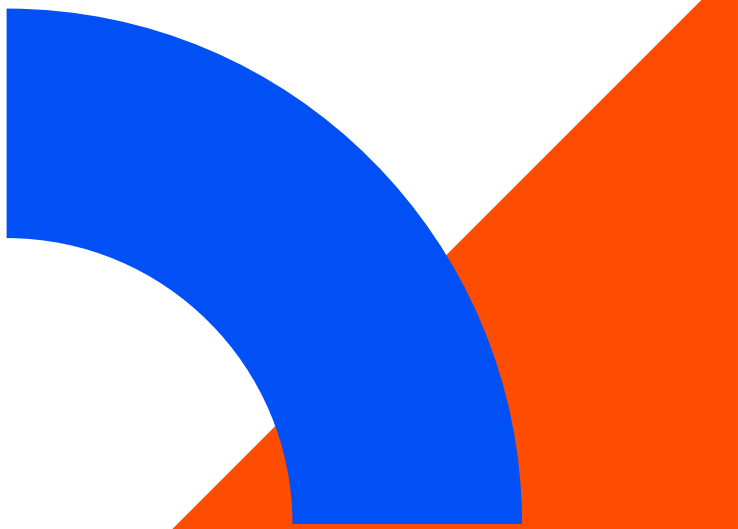


Wireframe

The image displays a Miro wireframe workspace for a mobile application. On the left, a 'Wireframes' panel lists various UI components such as Phone, Tablet, Browser, Rectangle, Heading, Text, Solid button, Button, Text link, Text field, Dropdown, Search, Text area, Checkbox, Radio button, Horizontal tabs, Vertical tabs, Mobile tabs, Image, Avatar, Video, and Toggle. The main workspace contains three wireframe screens:

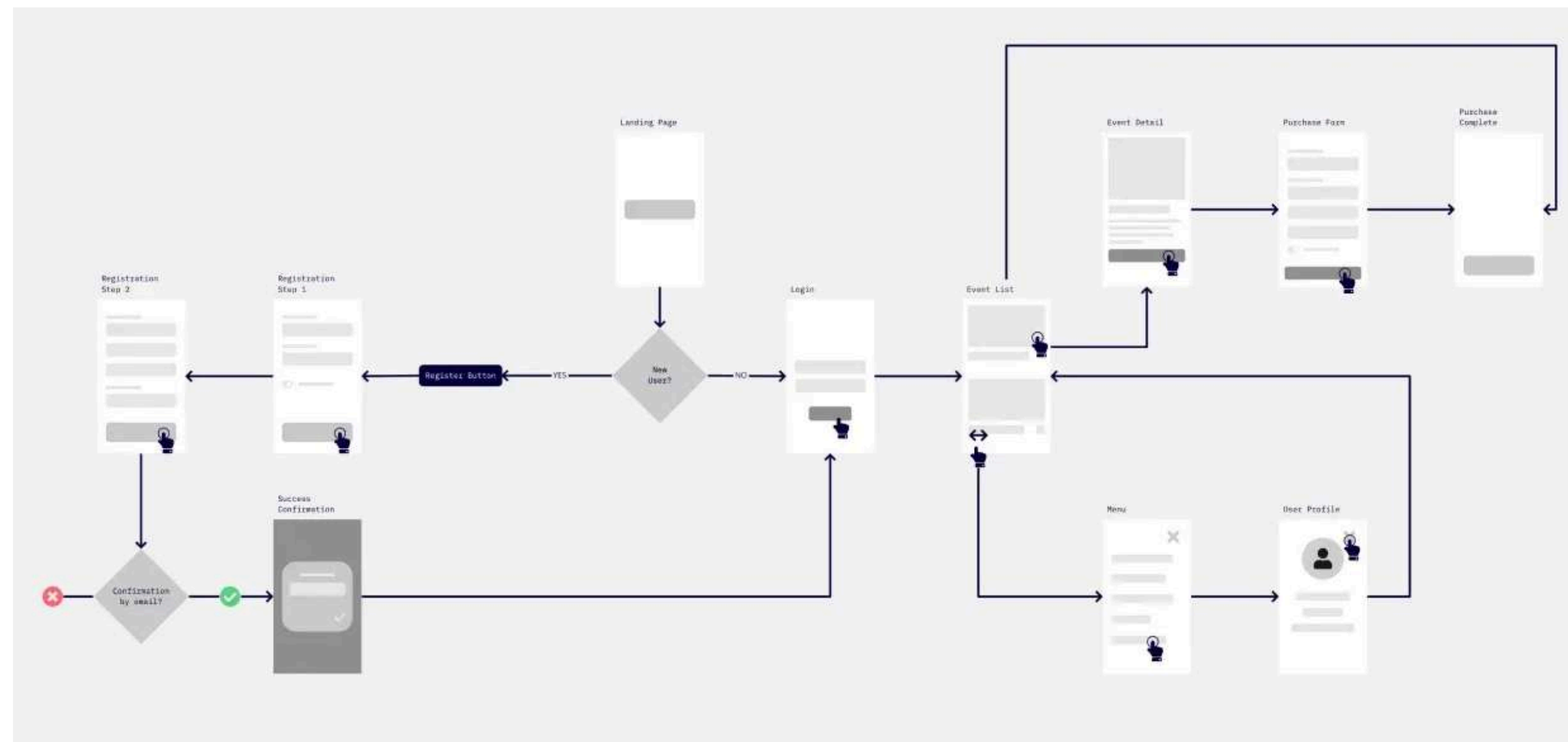
- Sign Up Screen:** Features a form with fields for Name (filled with 'Kristin'), Email (filled with 'kristin.johnson1996@yahoo.com'), and Password. A 'Sign In' button is at the bottom. A note says 'Add logo here' with an orange box. A 'Sign In' link is at the bottom left with a note 'Move the link to the top'. Social login options for Twitter and Facebook are also present.
- Home Screen:** Displays a greeting 'Hi Kristin, where would you like to go?' and a search bar with 'National Park' entered. A recommendation card for 'Kenai Fjords National Park, Alaska' is shown. A note asks 'Can we add an image to the bg?'. A 'Settings' button is at the top right.
- Search Results Screen:** Shows '137 results' and a card for 'Kenai Fjords National Park, Alaska' with a description: 'The Harding Icefield, which is actually composed of 40 glaciers, is the star attraction in Kenai Fjords National Park. And to skip the Harding Icefield Trail ...'. A 'Share' button is at the top right.

The workspace is annotated with user avatars (Ahmed, Carmen, Olga, Nicole, Akira, Natalie, Kenji, Santosh, Carlos) and red arrows indicating design decisions and interactions. A zoom level of 25% is shown at the bottom right.



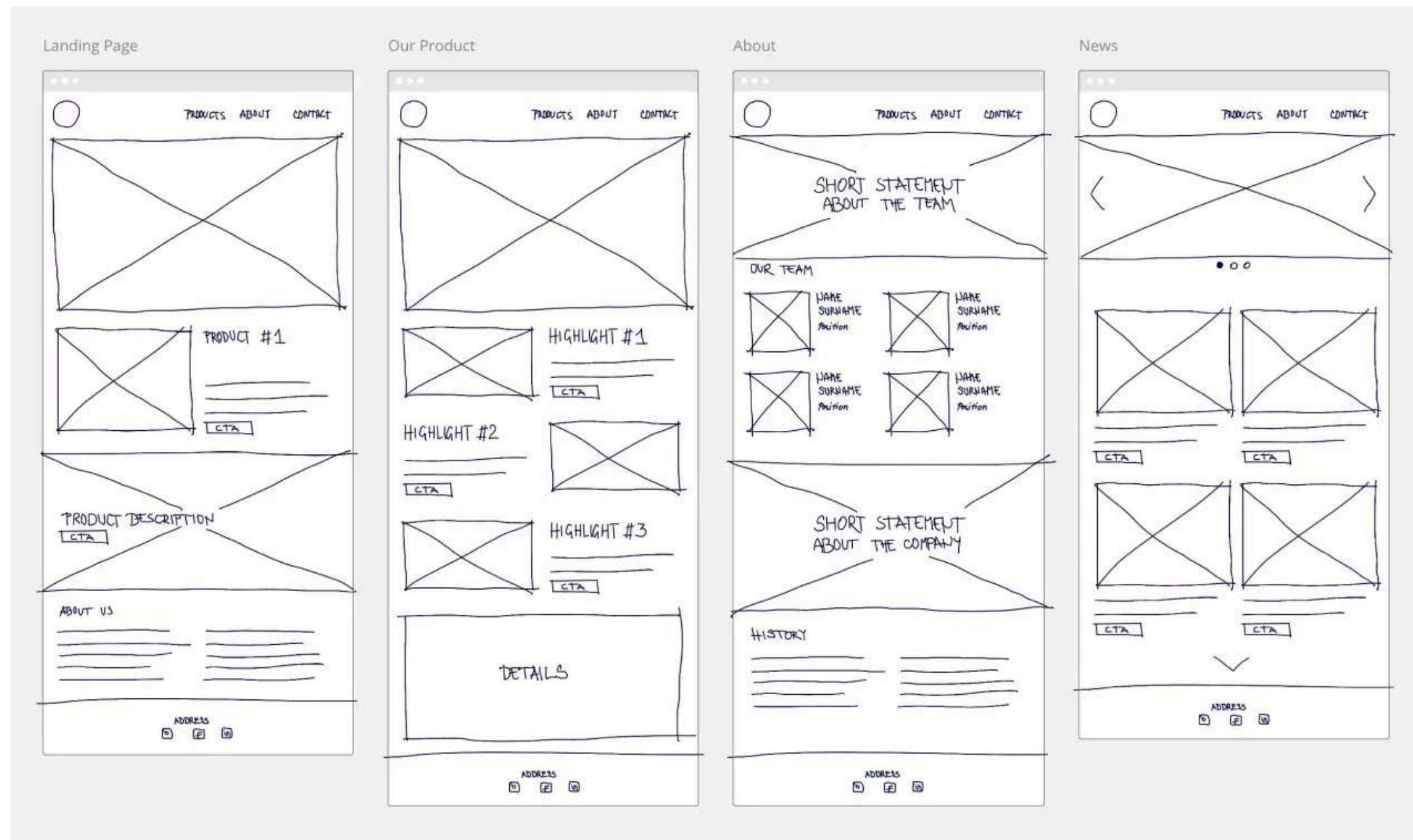
Wireframe UX

Un wireframe di UX design si concentra sul modo in cui un utente si muove all'interno di un particolare prodotto o servizio. Il diagramma mostra i percorsi che gli utenti compiono e il modo in cui interagiscono con il tuo prodotto o servizio quando cercano di completare un determinato compito.



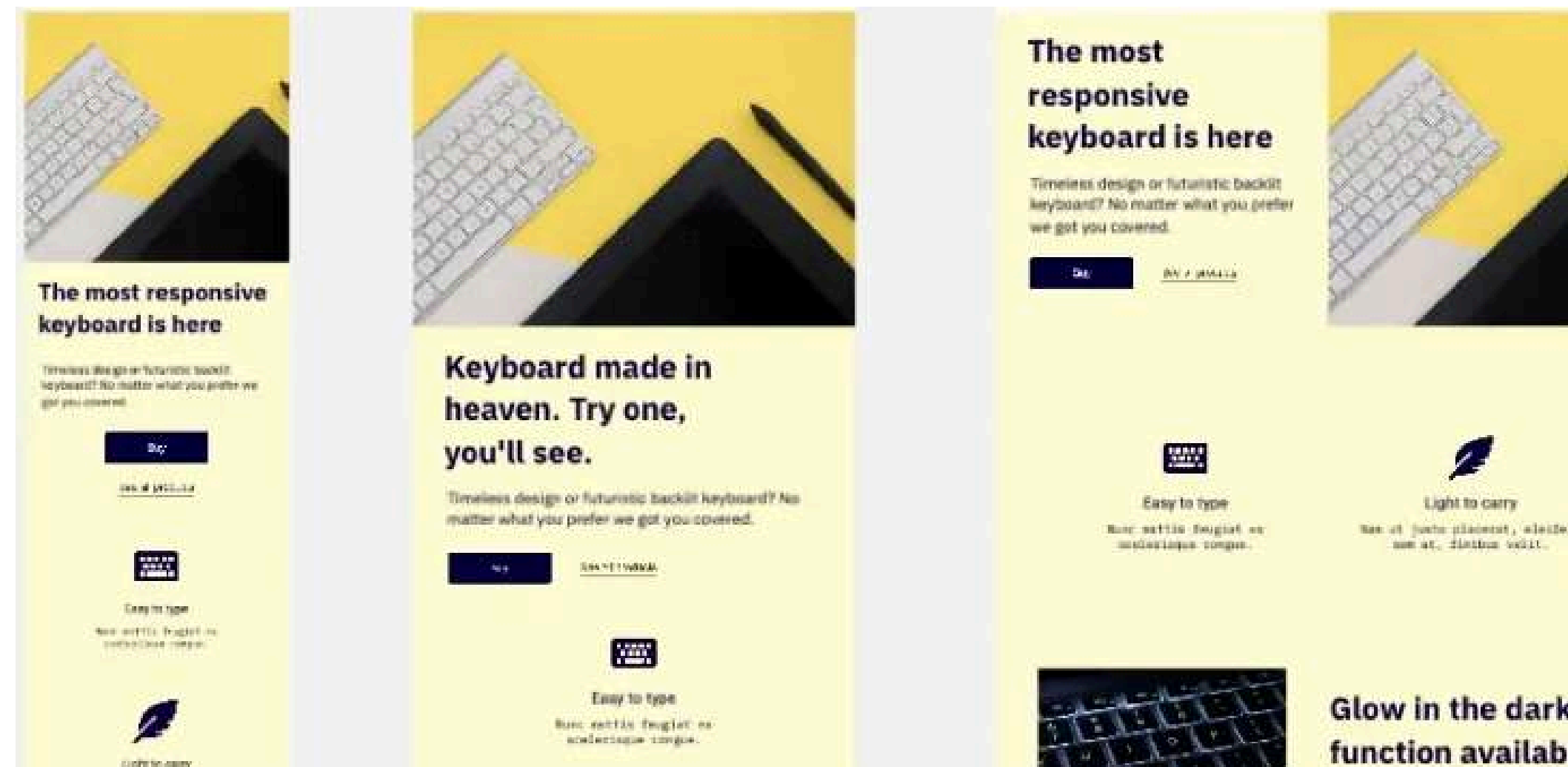
Wireframe Low Q

I wireframe a bassa fedeltà sono comuni nella creazione di applicazioni. Consentono ai creatori di app e ai web designer di delineare rapidamente i loro design dei wireframe, aiutandoli a visualizzare il funzionamento da una prospettiva di alto livello.



Wireframe High Q

In genere, un wireframe low-fi è il primo passo del processo di design. **Una volta approvato, i designer passano a un wireframe di alta qualità per definire i dettagli.** I designer possono anche trovare delle lacune nel sito esistente che devono essere colmate con nuovi elementi, ad esempio un pulsante di invito all'azione o un'immagine di supporto mancanti. Individuando queste lacune nel diagramma, i designer possono aggiungere le informazioni mancanti prima che il sito diventi operativo.



Mockup / Prototipo

Wireframe e mockup sono spesso usati in modo intercambiabile, ma non hanno lo stesso significato. **Un wireframe è una bozza di primo livello che illustra la struttura del sito web, dell'applicazione o del progetto.** Non include disegni o una grande quantità di dettagli. Si limita a tracciare la struttura e gli elementi chiave. **Un mockup è un wireframe ad alta fedeltà. È un diagramma visivo con molti più dettagli rispetto a un wireframe low-fi. Ad esempio, avrà tutti gli elementi di design e sarà interattivo.**

Vediamolo insieme:
Canva
Figma

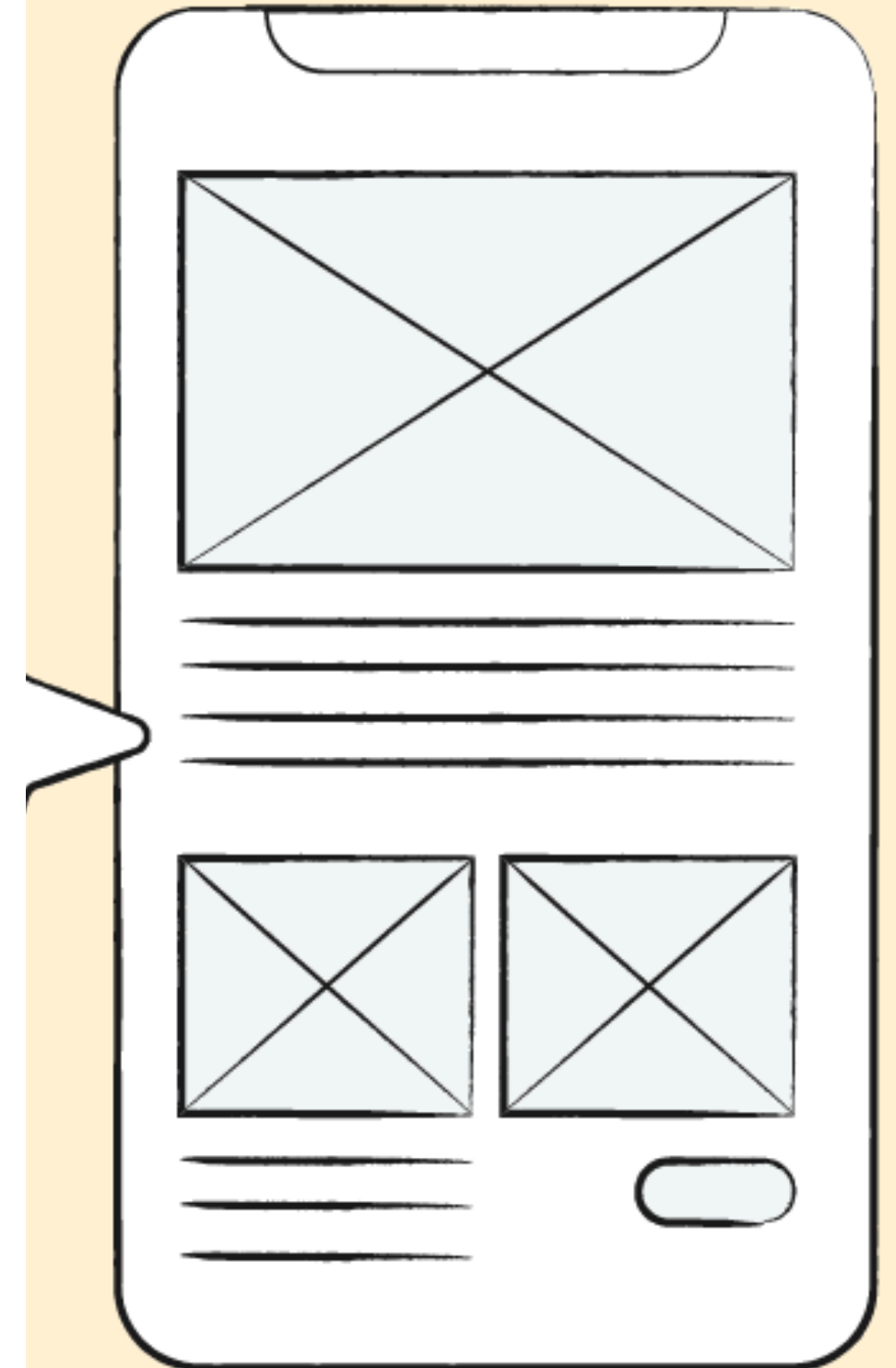


Project Work

- Costruiamo con Canva o Figma un **wireframe low quality**, vogliamo che sia **interattivo** e riesca a fornirci una concreta rappresentazione dell'esperienza utente.
- **Stiamo sviluppando una piattaforma ad abbonamento** che permette il download di fumetti e audiolibri. Prendete liberamente spunto da siti con format simile (netflix, prime video)
- Svilupperemo la versione app/mobile della piattaforma 1080x1920px

In ordine:

1. Disegnate la **pagina di benvenuto** in bassa qualità con registrazione e login: **solo testi e rettangoli**. Non perdetevi troppo tempo sulla qualità dei testi: se vi avvanzerà tempo tornerete indietro a migliorarli
2. Pagina **registrazione**
3. Pagina **login**
4. **Home page generale con suggerimenti e navigazione** (categorie? tipo? a vostra scelta). Navigazione adeguata al mobile (hamburger e menu a comparsa)
5. Ingresso in qualche **categoria**
6. Ingresso nella **pagina del singolo fumetto/audiolibro con tasto download**
7. **Aggiungete i link per muovervi tra le pagine**



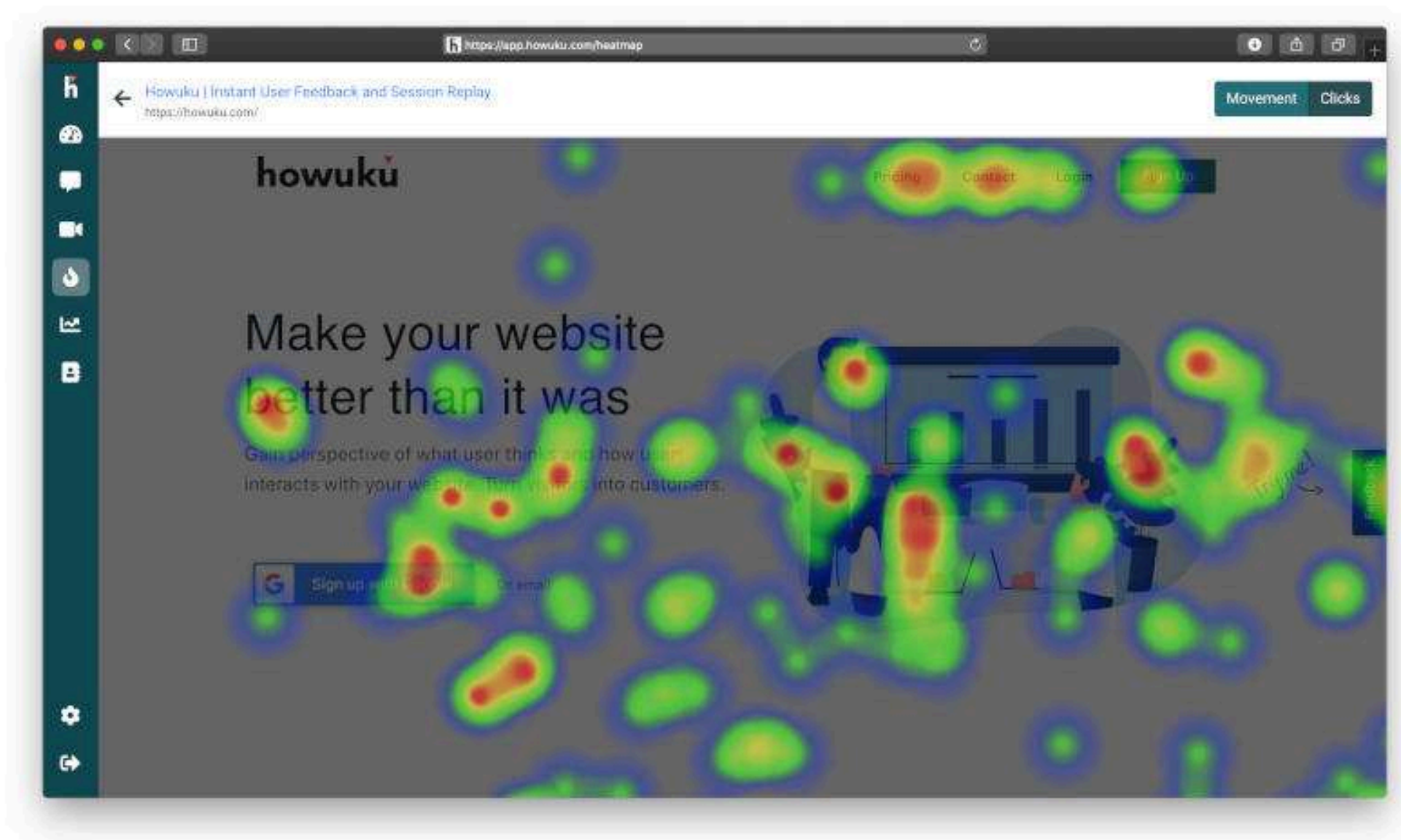
Test del primo click

Quando si progetta un prototipo, **si vuole essere certi che l'utente compia l'azione desiderata** ogni volta che arriva su una determinata pagina o schermata o tocca il prodotto per la prima volta.

Il test del primo clic / tocco vi mostra quali sono i primi passi degli utenti quando incontrano il prototipo; in altre parole, **dove cliccano per primi o che azione svolgono per prima?** Questo vi aiuta a determinare **quali elementi visivi e quali contenuti devono avere la priorità**, dove devono essere collocati i pulsanti, le icone e le voci di menu, nonché il tipo di linguaggio da utilizzare per i pulsanti e le etichette.

Il test del primo clic può essere condotto utilizzando sia prototipi a bassa che ad alta fedeltà





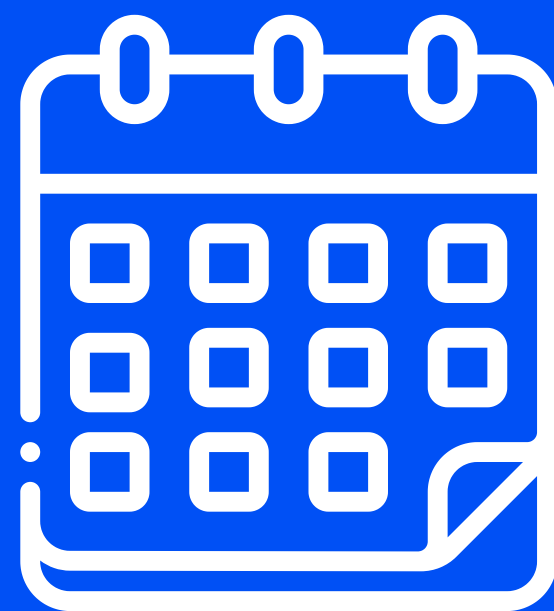
Spesso, in particolar modo se stiamo interrogando un grande numero di utenti, possiamo avvalerci delle **Heatmap** per registrare l'insieme dei click e verificare i casi di errore



Che cos'è il test del primo clic?

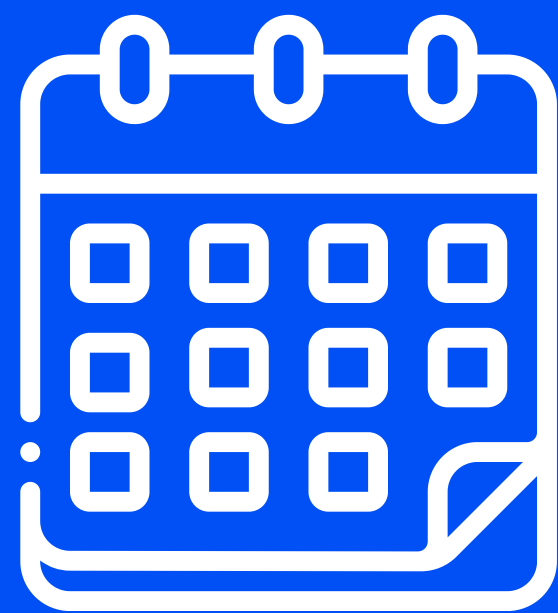


<https://www.youtube.com/watch?v=EkbWApRCJt4>



PROSSIMA LEZIONE

HTML



HTML

LEZIONE 5



HTML

HTML è un acronimo che significa letteralmente "**Hyper Text Markup Language**", ovvero "**Linguaggio a marcatori per ipertesti**".

HTML è un linguaggio che **permette di impaginare e formattare pagine** collegate fra di loro attraverso link - ovvero, i siti web.

Perché ancora usiamo HTML e perché è insostituibile?

Perché ancora risponde all'esigenza di riuscire a "tradurre" e condividere del testo mantenendo la formattazione e di conseguenza il significato delle sue parti. Pensate ad una pagina di enciclopedia e a come è costruita: c'è un titolo, dei paragrafi, magari delle liste o elenchi puntati, degli elementi sottolineati o evidenziati.

Questi stessi criteri permettono di **scrivere pagine che contenessero elementi simili fra di loro, utilizzando i marcatori** (la M di HTML sta per quello), e **quei marcatori sono i <tag>!**



HTML non è programmazione

Abbiamo finora parlato di HTML (e CSS) come di linguaggi di markup. Perché HTML non è un linguaggio di programmazione come tanti altri che si conoscono?

Perché l'HTML descrive al browser com'è fatta la struttura di una pagina, e niente più. Un linguaggio di programmazione ha invece un ruolo funzionale: esso risolve cicli di codice seguendo una logica fatta di if e else, può svolgere calcoli matematici, può manipolare dati e variabili.

È il browser web che è programmato per capire la struttura delle pagine scritte in HTML, ma il codice in sé va soltanto a descrivere la struttura della pagina e del suo contenuto. Per questo motivo non si può definire HTML un linguaggio di programmazione - come ad esempio lo sono JavaScript o C++.



Scrivere codice

Nell'ambito informatico, l'ambiente di sviluppo integrato (o in inglese Integrated development environment, **IDE**) può essere definito come un **software che offre ai suoi utenti un ambiente per l'esecuzione della programmazione**, nonché lo **sviluppo**, nonché il **test** e il **debug** dell'applicazione.

Invece di fare diversi passaggi per creare un programma eseguibile pienamente funzionante, l'Integrated Development Environment viene fornito come **un pacchetto con tutti gli strumenti richiesti generalmente dallo sviluppatore**.

- un editor di codice sorgente;
- un compilatore e/o un interprete;
- un tool di building automatico;
- (solitamente) un debugger.



I miei consigli

- Visual Studio Code
- Atom
- Notepad ++

Perché usarlo

- Ci semplifica la vita, aggiungendo automaticamente colori e indentazioni per migliorare la scrittura e la leggibilità del codice
- Permette di scrivere automaticamente parti di codice con semplici shortcut e mande preimpostati
- Riesce ad indentificare errori di scrittura del codice
- Accresce la collaborazione e consente di organizzare progetti in cartelle



I <Tag> dell'HTML

I tag HTML **sono gli elementi** del linguaggio HTML che ci permettono di scrivere un documento HTML.

I tag HTML consentono di costruire una struttura logico-gerarchica per organizzare la visualizzazione dei contenuti ipertestuali sullo schermo del browser.

Esempio. I tag ci permettono far visualizzare una frase in grassetto o con una particolare formattazione dei caratteri, di inserire un collegamento ipertestuale (link) o una immagine nel testo, creare una tabella, ecc.



Come si scrivono

Ogni tag HTML è sempre racchiuso tra il segno minore (<) e il segno maggiore (>).

Un generico tag è caratterizzato dalla seguente sintassi:

< nome del tag >

I tag HTML non sono visualizzati sullo schermo dell'utente, il browser li interpreta e li applica. Quindi non li vedremo mai sul browser, potremo solo osservare i loro effetti.



Tipi di tag

I tag HTML si dividono in due categorie:

- **Tag html a coppia.** I tag HTML a coppia sono composti da **un tag di apertura e da un tag di chiusura**. La funzione del tag HTML a coppia **viene applicata a tutto ciò che è compreso tra l'apertura e la chiusura**. Il tag di chiusura è caratterizzato dalla presenza di una sbarra che precede il nome del tag stesso (es. ``, `</p>`, ecc.). **I tag di questo tipo richiedono sempre di essere chiusi**, altrimenti si andrà incontro a degli errori
- **Tag html unici.** I tag HTML unici ci consentono di effettuare particolari operazioni sul documento HTML che non richiedono la delimitazione del testo. Ad esempio, per inserire una immagine nel testo (es. ``) è sufficiente indicare in quale posizione del testo vogliamo visualizzarla. **In questo caso il tag è unico è unico in quanto è del tutto inutile avere un tag di chiusura (es. ``).**



Attributi

Gli attributi HTML sono i parametri dei tag html. Sono utilizzati per indicare dei valori e modificare la formattazione del markup.

In genere gli attributi sono **codici inseriti all'interno del tag html**, sono seguiti dal simbolo uguale (=) e da un valore tra virgolette che definisce il parametro.

```
<tag attributo="valore"> ... </tag>
```

Il valore dell'attributo è inserito tra doppie virgolette per facilitare l'operazione di interpretazione da parte del browser.

Proviamo a giocare con alcuni attributi:

- align="right"
- title="..."
- bgcolor="inserire hex"
- background="inserire url"



Commento

```
<!--This is a comment. Comments are not displayed in the browser-->
```

Il tag di commento, che è un tag speciale / anomalo, ci consente di inserire delle righe di testo che non verranno visualizzate dal lettore, poiché il browser non le mostrerà, ma rimarranno nel codice.

Questo strumento ci serve per lasciare nel codice indicazioni per noi (in caso tornassimo a lavorare al progetto successivamente e non ci ricordassimo alcune scelte fatte) oppure per altri sviluppatori.

Il linguaggio universale per il codice è l'inglese. Per favorire la condivisione di codice e la collaborazione tra i programmatori è caldamente consigliato lasciare commenti in questa lingua.



Doctype

Tutti i documenti HTML devono iniziare con una dichiarazione `<!DOCTYPE>`.

La dichiarazione non è un tag HTML. È un'"informazione" al browser sul tipo di documento da aspettarsi.

In HTML 5, la dichiarazione è semplice:

```
<!DOCTYPE html>
```

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```



<html>

Il tag <html> rappresenta la radice di un documento HTML.

Il tag <html> è il contenitore di tutti gli altri elementi HTML (tranne il tag <!DOCTYPE>).

Nota: è necessario includere sempre l'attributo lang all'interno del tag <html>, per dichiarare la lingua della pagina Web. Questo serve ad aiutare i motori di ricerca e i browser.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```



<head>

L'elemento <head> è un contenitore di metadati (dati sui dati) ed è collocato tra il tag <html> e il tag <body>.

I metadati sono dati sul documento HTML. I metadati non vengono visualizzati.

I metadati **definiscono in genere il titolo** del documento, il set di caratteri, gli **stili**, gli **script** e altre informazioni meta.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```

I seguenti elementi possono essere inseriti all'interno dell'elemento <head>:

- <title> (richiesto in ogni documento HTML)
- <style> (CSS)
- <base>
- <link> (risorse esterne, file CSS e JS)
- <meta> (Info per Browser e SEO)
- <script> (JS)
- <noscript> (Alternativo a JS)



<body>

Il tag <body> definisce il corpo del documento.

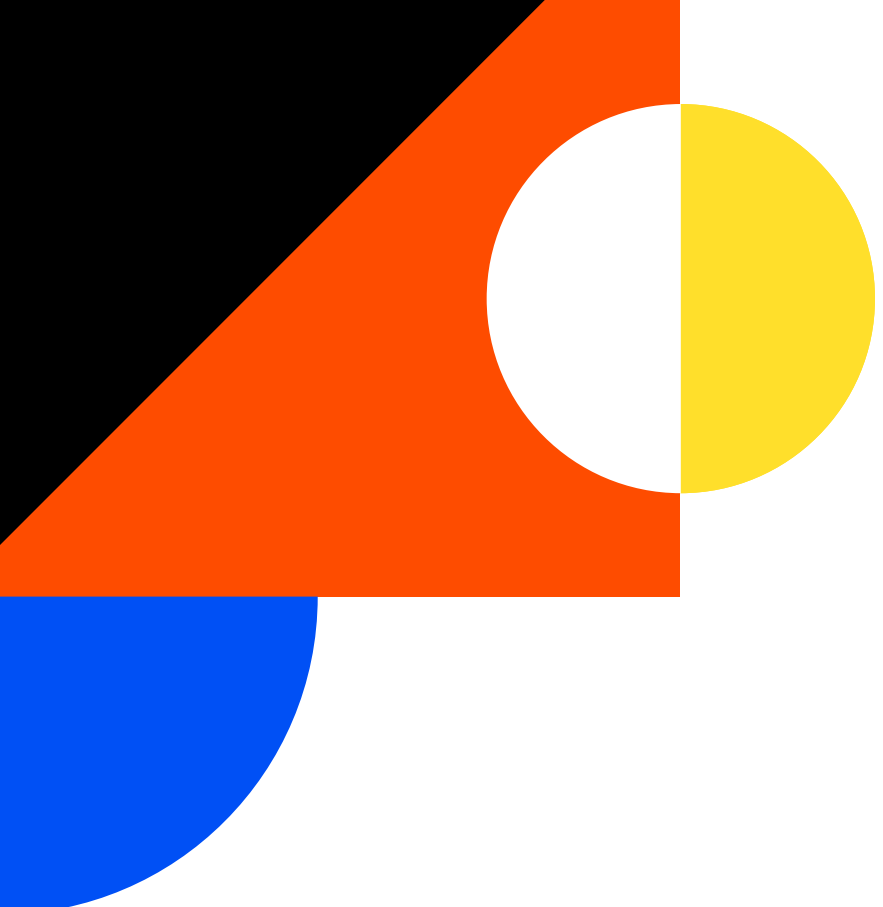
L'elemento <body> contiene tutti i contenuti di un documento HTML, come titoli, paragrafi, immagini, collegamenti ipertestuali, tabelle, elenchi, ecc.

Nota: in un documento HTML può essere presente un solo elemento <body>.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```



<head> - <title>

Il tag <title> definisce il titolo del documento. Il titolo deve essere di solo testo e viene visualizzato nella barra del titolo del browser o nella scheda della pagina.

Il tag <title> è **obbligatorio** nei documenti HTML e **NON** è possibile avere più di un elemento <title> in un documento HTML.

Il contenuto del titolo di una pagina è molto importante per l'ottimizzazione dei motori di ricerca (SEO)! Il titolo della pagina viene utilizzato dagli algoritmi dei motori di ricerca per decidere l'ordine di inserimento delle pagine nei risultati di ricerca.

L'elemento <title>:

- definisce un titolo nella barra degli strumenti del browser
- fornisce un titolo per la pagina quando viene aggiunta ai preferiti
- visualizza un titolo per la pagina nei risultati dei motori di ricerca.

Ecco alcuni suggerimenti per creare buoni titoli:

- Scegliere un titolo più lungo e descrittivo (evitare titoli di una o due parole).
- I motori di ricerca visualizzeranno circa 50-60 caratteri del titolo, quindi cercate di non avere titoli più lunghi di questo.
- Non utilizzare solo un elenco di parole come titolo (questo potrebbe ridurre la posizione della pagina nei risultati di ricerca).

Quindi, cercate di rendere il titolo il più accurato e significativo possibile!

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <title>Title of the document</title>
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```



<head> - <meta>

Il tag <meta> definisce i metadati di un documento HTML. I metadati sono dati (informazioni) sui dati.

I tag <meta> si trovano sempre all'interno dell'elemento <head> e sono tipicamente utilizzati per specificare il set di caratteri, la descrizione della pagina, le parole chiave, l'autore del documento e le impostazioni del viewport.

I metadati non vengono visualizzati sulla pagina, ma sono analizzabili dalla macchina.

I metadati sono utilizzati dai browser (come visualizzare il contenuto o ricaricare la pagina), **dai motori di ricerca** (parole chiave) **e da altri servizi web.**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="description" content="Free Web tutorials">
  <meta name="keywords" content="HTML, CSS, JavaScript">
  <meta name="author" content="John Doe">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
</head>
<body>
```



<head> - <base>

Il tag <base> specifica l'URL di base e/o il target per tutti gli URL relativi di un documento.

Il tag <base> deve avere un attributo href o un attributo target, o entrambi.

Può esserci un solo elemento <base> in un documento e deve trovarsi all'interno dell'elemento <head>.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <base href="https://www.w3schools.com/" target="_blank">
</head>

<body>
The content of the document.....
</body>

</html>
```



Tag principali

<u>Tag</u>	<u>Funzione</u>
 	A capo
<p>	Paragrafo
	Grassetto
	Corsivo
	Immagine
<a>	Link

<u>Tag</u>	<u>Funzione</u>
<iframe>	Embedda HTML
	Contenitore inline
<div>	Contenitore di blocco
	Lista puntata
	Lista numerata
<blockquote>	Citazione



Tag testo - <p>

Il tag <p> definisce un paragrafo.

I browser aggiungono automaticamente una singola riga vuota prima e dopo ogni elemento <p>.

All'interno del tag <p> possiamo trovare diversi tag:

-
- <i>
-
-
- <mark>
- <cite>
- <dfn>

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <h1> Questo è un titolo </h1>
  <p> Questo è un paragrafo</p>
</body>

</html>
```

Tag Headings

I tag da <h1> a <h6> sono utilizzati per definire i **titoli HTML**.

<h1> definisce l'intestazione più importante. <h6> definisce l'intestazione meno importante.

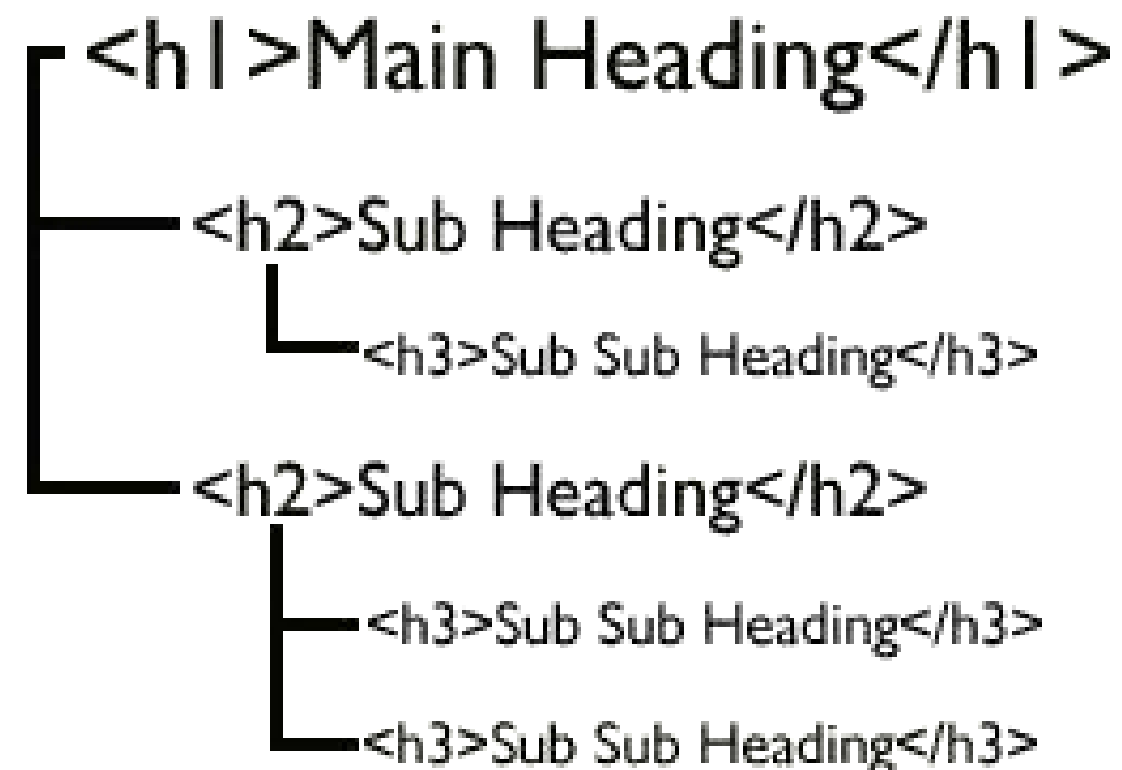
Nota: utilizzare un solo <h1> per pagina, che deve rappresentare l'intestazione/argomento principale dell'intera pagina.

Inoltre, non saltate i livelli di intestazione: iniziate con <h1>, poi usate <h2> e così via.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <h1> Questo è un titolo </h1>
  <p> Questo è il paragrafo relativo a H1</p>

  <h2> Questo è un titolo </h2>
  <p> Questo è il paragrafo relativo a H2</p>
</body>
</html>
```



Organizzazione non governativa

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Una **organizzazione non governativa (ONG)** è un'organizzazione senza fini di lucro che è indipendente dal punto di vista umanitario o sociale, assumendo forme giuridiche differenti nelle varie parti del mondo: alcuni costituiscono dei fronti per interessi politici, religiosi o di altro tipo. Tipicamente sono finanziate tramite donazioni.

Indice [nascondi]

- 1 Storia
- 2 [Descrizione](#)
 - 2.1 Attività
 - 2.2 Tipologie
 - 2.2.1 Di diritto interno e di diritto internazionale
 - 2.2.2 ONG di cooperazione
- 3 Nel mondo
 - 3.1 Regno Unito
 - 3.2 Svizzera
 - 3.3 Canada
 - 3.4 Italia
- 4 Note
 - 4.1 Note generali
- 5 Voci correlate
- 6 Altri progetti
- 7 Collegamenti esterni



<a>

Il tag <a> definisce un collegamento ipertestuale, che viene utilizzato per collegarsi da una pagina all'altra. Può essere annidato ad un tag <p> o rimanere da solo.

L'attributo più importante dell'elemento <a> è **l'attributo href, che indica la destinazione del collegamento.**

Per impostazione predefinita, i collegamenti vengono visualizzati come segue in tutti i browser:

- Un link non visitato è sottolineato e di colore blu.
- Un link visitato è sottolineato e di colore viola
- Un link attivo è sottolineato e rosso

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <a href="http://altrosito.it">Visita il sito</a>
</body>

</html>
```

Attributi importanti

- href="" (destinazione del link)
- title="" (descrizione del link / approdo)
- target="" (metodo di apertura del link)
- download="" (invece di aprire il link fa partire il download)
- rel="" (indica la relazione con la destinazione)

Il tag viene utilizzato per **incorporare un'immagine** in una pagina HTML.

Le immagini non sono tecnicamente inserite in una pagina web; le immagini **sono collegate alle pagine web**. Il tag crea uno spazio per l'immagine di riferimento.

Il tag ha due attributi obbligatori:

- src - specifica il **percorso dell'immagine**
- alt - **Specifica un testo alternativo per l'immagine**, se per qualche motivo non può essere visualizzata.

Nota: specificare sempre la larghezza e l'altezza dell'immagine. **Se la larghezza e l'altezza non sono specificate, la pagina potrebbe sfarfallare** durante il caricamento dell'immagine.

Suggerimento: per collegare un'immagine a un altro documento, è sufficiente annidare il tag all'interno di un tag <a> (tag di link).

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  
</body>

</html>
```

Attributi importanti

- src="" (url dell'immagine)
- alt="" (Testo alternativo)
- width="" (larghezza)
- height="" (altezza)

 /

Il tag (unordered list) definisce **un elenco** non ordinato (**puntato**).
Il tag (ordered list) definisce **un elenco** ordinato (**numerato**).

Usare i tag e insieme al tag per creare elenchi ordinati.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

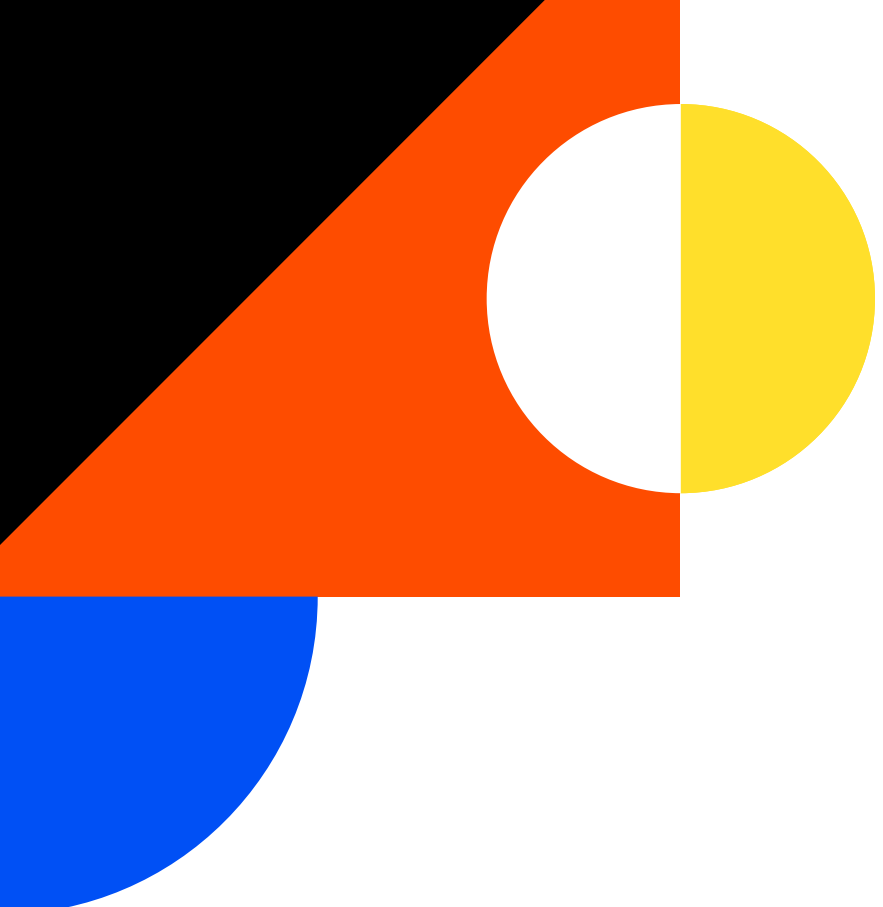
<body>
  <ul>
    <li>Coffee</li>
    <li>Tea</li>
    <li>Milk</li>
  </ul>
</body>
</html>
```

- Coffee
- Tea
- Milk

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <ol>
    <li>Coffee</li>
    <li>Tea</li>
    <li>Milk</li>
  </ol>
</body>
</html>
```

1. Coffee
2. Tea
3. Milk



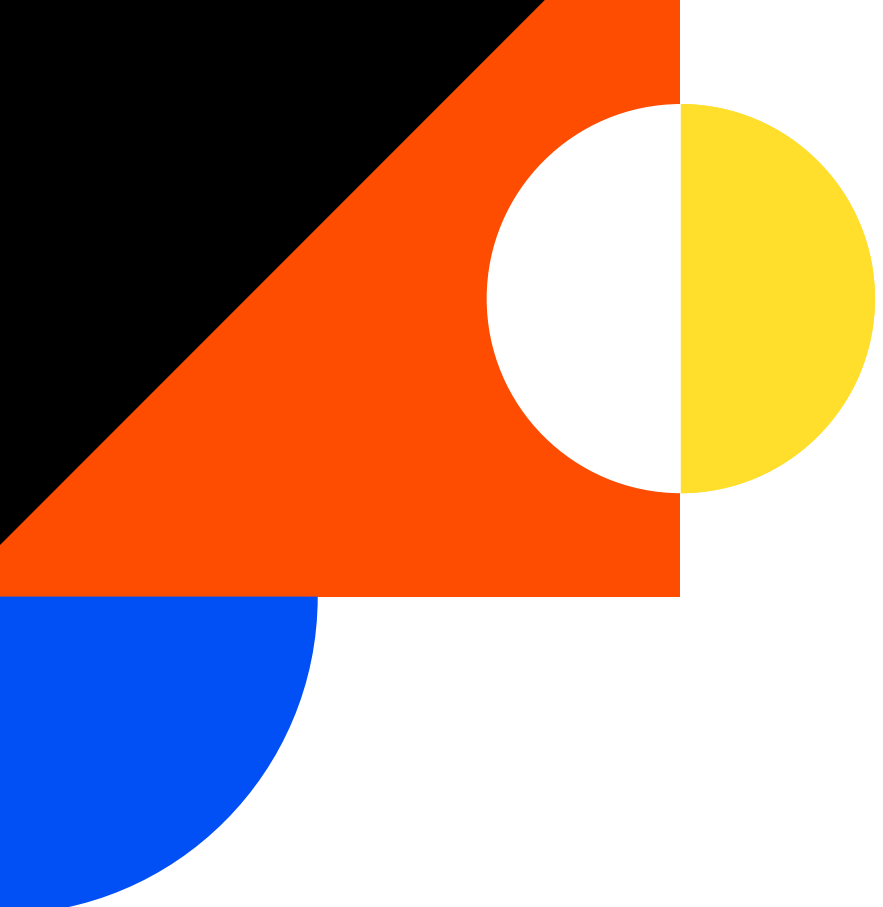
<div> /

L'elemento <div> (divisione) è un elemento generico a livello di blocco.

Si usa più spesso per **dividere il contenuto della pagina in blocchi digeribili**. Un elemento di blocco è un elemento della pagina che inizia una nuova riga e ha una larghezza pari all'intera pagina o al contenitore padre.

È estremamente comune vedere i div utilizzati per raggruppare paragrafi, immagini, titoli e link correlati. Per esempio, si consideri questo. Un articolo di tre paragrafi può essere racchiuso in un div e un menu di navigazione contenente collegamenti può essere racchiuso in un altro div. Utilizzando i div in questo modo è più facile identificare le diverse sezioni della pagina e applicarvi lo stile con i CSS

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>
<body>
  <div id="paragraphs">
    <p>This is my first paragraph.</p>
    <p>This is my second paragraph.</p>
    <p>This is my final paragraph.</p>
  </div>
</body>
</html>
```



<div> /

 è un elemento in linea generico, spesso utilizzato per applicare lo stile a una porzione di contenuto.

Un elemento in linea non inizia una nuova riga e occupa nella pagina solo lo spazio del suo contenuto.

I tag Span sono utilizzati per piccoli segmenti di testo, link, immagini e altri elementi HTML che appaiono in linea con il contenuto circostante

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <p>This is a paragraph with <span id="special-text">a little something extra</span> inside it.</p>
</body>

</html>
```

Elementi semantici

Un elemento semantico descrive chiaramente il suo significato sia per il browser che per lo sviluppatore.

Esempi di **elementi non semantici**: `<div>` e `` - Non dicono nulla del loro contenuto.

Esempi di **elementi semantici**: `<form>`, `<table>` e `` - Definiscono chiaramente il contenuto.

Come abbiamo già spiegato la versione **HTML5**, supportata in tutti i browser moderni, ha aggiunto una serie di tag semantici per comunicare in modo più chiaro il contenuto delle sezioni del sito.

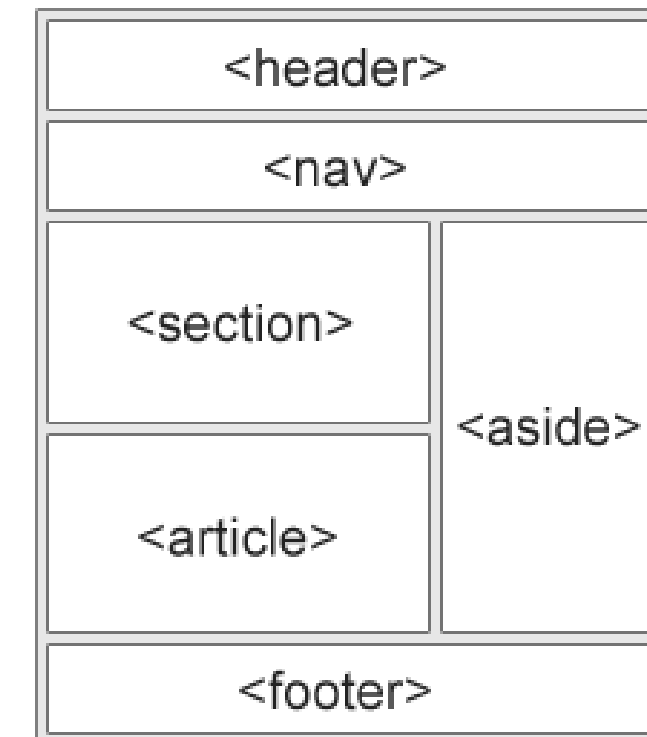
```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```





<header>

L'elemento **<header>** specifica l'intestazione di un documento o di una sezione.

L'elemento **<header>** deve essere utilizzato come contenitore per il contenuto introduttivo.

È possibile avere più elementi **<header>** in un documento.

Tipicamente nel tag header principale della pagina sono inseriti:

- Logo
- Navigazione
- Link social
- Barra di ricerca

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```



<main>

Il tag <main> specifica il contenuto principale di un documento.

Il contenuto dell'elemento <main> **deve essere unico per il documento. Non deve contenere contenuti che si ripetono nei vari documenti, come barre laterali, link di navigazione, informazioni sul copyright, loghi del sito e moduli di ricerca.**

Nota: non ci deve essere più di un elemento <main> in un documento. **L'elemento <main> NON deve essere un discendente di un elemento <article>, <aside>, <footer>, <header> o <nav>.**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```



<aside>

L'elemento <aside> definisce un contenuto a parte rispetto al contenuto in cui è inserito (come una barra laterale).

Il contenuto a parte deve essere correlato al contenuto circostante.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <aside>
  ...
  </aside>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```



<footer>

L'elemento **<footer>** specifica un piè di pagina per un documento o una sezione.

Un elemento **<footer>** deve contenere informazioni sull'elemento che lo contiene.

In genere, un piè di pagina contiene l'autore del documento, informazioni sul copyright, link alle condizioni d'uso, informazioni di contatto, ecc.

È possibile avere più elementi **<footer>** in un documento.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```



<section>

L'elemento **<section>** definisce una sezione in un documento.

Secondo la documentazione HTML5 del W3C: "Una sezione è un raggruppamento tematico di contenuti, tipicamente con un titolo".

La home page di un sito Web potrebbe essere suddivisa in sezioni per l'introduzione, il contenuto e le informazioni di contatto.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
    <section>
      <h1>WWF</h1>
      <p>The World Wide Fund for
      Nature (WWF) is...</p>
    </section>
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```

<article>

L'elemento <article> specifica un contenuto indipendente e autonomo.

Un articolo **deve avere senso da solo** e deve poter essere letto indipendentemente dal resto del sito web.

Esempi di utilizzo dell'elemento <article>:

- Post di un forum
- Post di un blog
- Articolo di giornale

Il nesting

Non è possibile usare le definizioni per decidere come annidare gli elementi:

- Su Internet si trovano pagine HTML con elementi <section> che contengono elementi <article>, ed elementi <article> che contengono elementi <sections>.
- Si trovano anche pagine con elementi <sezione> che contengono elementi <sezione> ed elementi <articolo> che contengono elementi <articolo>.

Ad esempio: Gli **articoli** sportivi nella **sezione** sport hanno una **sezione** tecnica in ogni **articolo**.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
  ...
  </header>

  <main>
    <section>
      <article>
        <h1>What WWF Do?</h1>
        <p>WWF's mission is to
        stop the degradation</p>
      </article>
    </section>
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

</html>
```



<nav>

L'elemento **<nav>** definisce un insieme di collegamenti di navigazione.

L'elemento **<nav>** è destinato a grandi blocchi di collegamenti di navigazione. Tuttavia, non tutti i collegamenti di un documento dovrebbero essere all'interno di un elemento **<nav>**!

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>

<body>
  <header>
    <nav>
      <a href="">.....</a>
      <a href="">.....</a>
      <a href="">.....</a>
    </nav>
  </header>

  <main>
  ...
  </main>

  <footer>
  ...
  </footer>
</body>

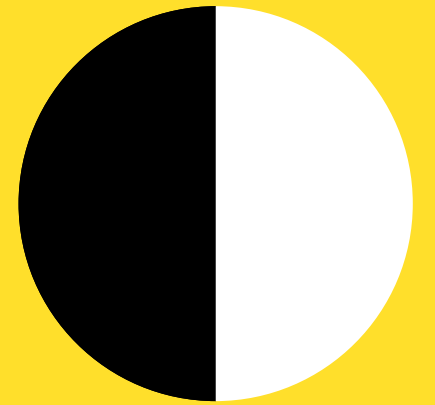
</html>
```

Project work

Costruiamo un articolo che spiega la storia di 3 presidenti degli Stati Uniti d'America (a vostra scelta). Non dedicate troppo tempo alla ricerca di informazioni, qualsiasi testo (anche errato) andrà bene.

Create le seguenti sezioni:

- Head
 - inserite **titolo** e **meta descrizione**
- Body
 - Dividete correttamente il contenuto in **header, main, footer**
 - Inserite nell'header **un logo e la navigazione**. Le altre pagine del sito, per la navigazione, saranno:
 - “Altri presidenti us” (url: /altro-us)
 - “Presidenti italiani” (url: /pres-it)
 - “Dittatori” (url: /dittatori)
 - inserite **nel main** il vostro **contenuto** dividendolo in `<sections>` e `<articles>`. Ricordatevi di usare gli headings (h1-h2) con ordine.
 - Inserite **nel footer** il **logo** e **una breve descrizione** di cosa è contenuto in questa pagina.



<table>

Il tag `<table>` definisce una tabella HTML.

Una tabella HTML è composta da un elemento `<table>` e da uno o più elementi `<tr>`, `<th>` e `<td>`.

L'elemento `<tr>` definisce **una riga di tabella**, l'elemento `<th>` definisce **un'intestazione di tabella** e l'elemento `<td>` definisce **una cella di tabella**.

Una tabella HTML può anche includere gli elementi `<caption>`, `<colgroup>`, `<thead>`, `<tfoot>` e `<tbody>`.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
...
</head>
<body>
  <table>
    <tr>
      <th>Month</th>
      <th>Savings</th>
    </tr>
    <tr>
      <td>January</td>
      <td>$100</td>
    </tr>
  </table>
</body>
</html>
```



<form>

Il tag <form> viene utilizzato per creare un modulo HTML per l'immissione di dati da parte dell'utente.

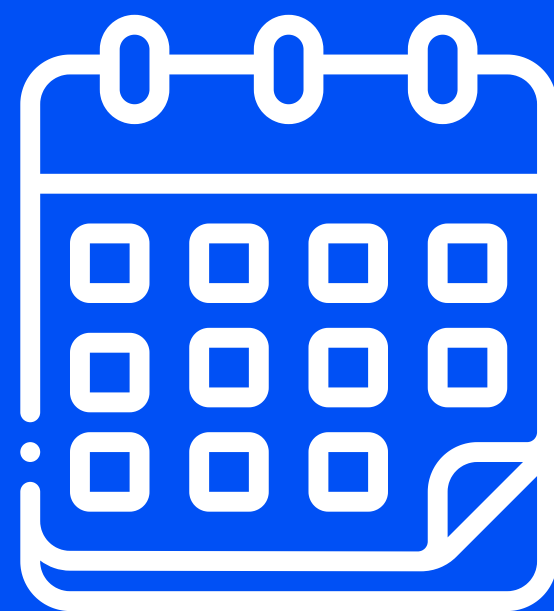
L'elemento <form> è normalmente composto da una serie di <input>, <textarea> e <select>, ognuno collegato ad una <label> tramite l'attributo name="".

Il form viene inviato con un <input> con attributo type="submit" e value="submit".

```
<form action="/action_page.php" method="get">  
  <label for="fname">First name:</label>  
  <input type="text" name="fname"><br><br>
```

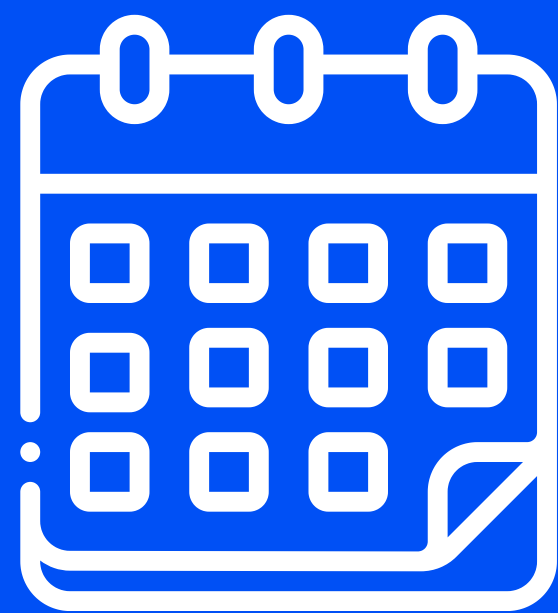
```
  <label for="lname">Last name:</label>  
  <input type="text" name="lname"><br><br>
```

```
  <input type="submit" value="Submit">  
</form>
```



PROSSIMA LEZIONE

CSS



CSS

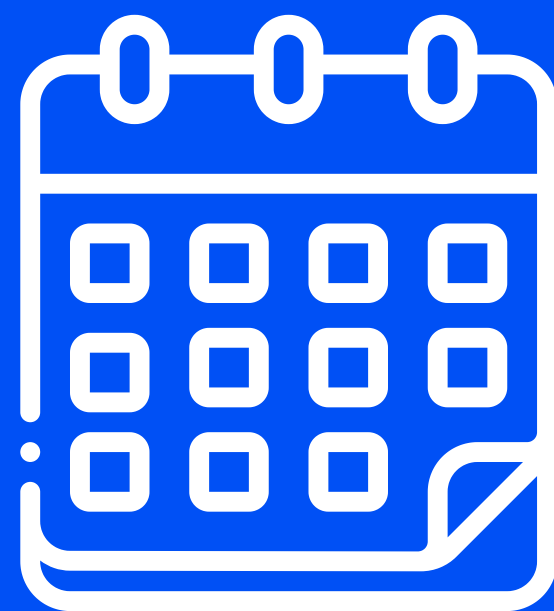
LEZIONE 6



- Introduzione e sintassi
- Selettori
- Font
 - color
- Background
- Generali (width - height)
- Box model
- Display base
- Position
- Allineamento
- Display avanzato
 - flex
 - grid
- Media query

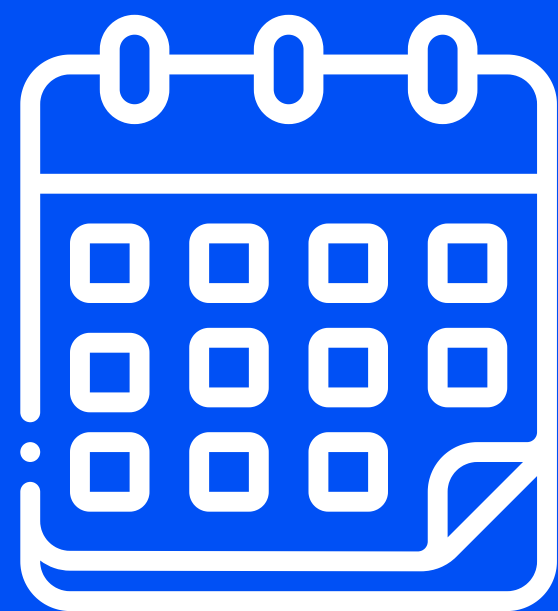
- extra: important - math

- Creare: Navbar
- Creare: dropdown
-



PROSSIMA LEZIONE

CMS e sviluppo no code



CMS e sviluppo no code

LEZIONE 7



CMS

I Content Management System sono nati negli Stati Uniti e sono stati inizialmente sviluppati, per uso interno, da alcune organizzazioni che producevano **notevoli quantità di pubblicazioni**.

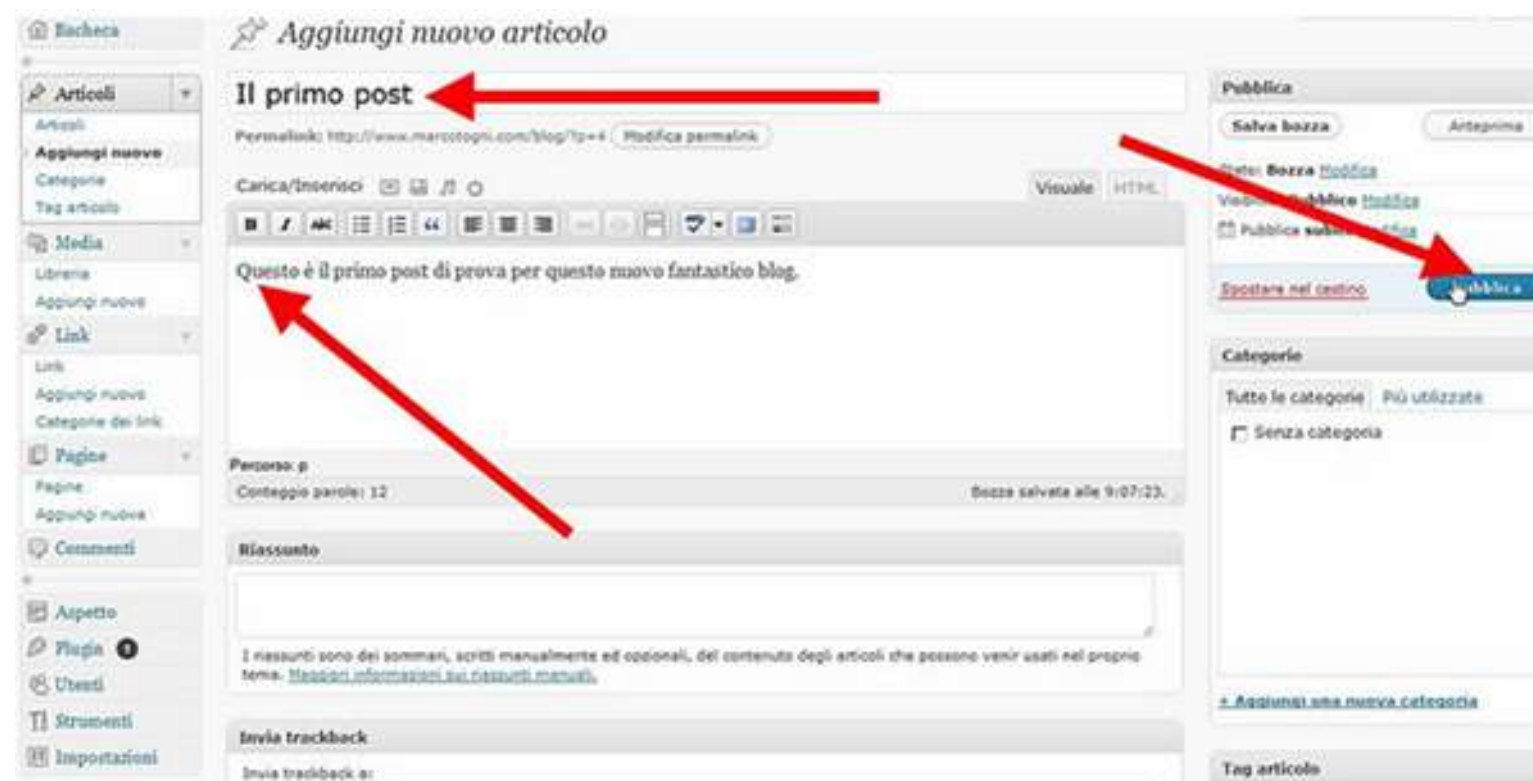
Il Content Management System è un **sistema di gestione dei contenuti**, uno strumento software che **facilita la gestione dei contenuti di siti web (news, immagini, documenti)**. Tecnicamente un CMS è un'applicazione lato server, caratterizzata da **due parti: il back end (sezione di amministrazione) che serve per supervisionare la produzione dei contenuti, e il front end (sezione utenza) che l'utente usa per fruire dei contenuti sul web**.

Il CMS permette di **inserire, modificare e cancellare i contenuti che compongono il sito web, in maniera facile e veloce**.

Alcuni linguaggi rendono il CMS open source dove il codice sorgente è visibile e manipolabile da chiunque; mentre altri lo rendono usufruibile solo su piattaforme proprietarie dove il codice sorgente è dell'azienda che lo propone.

CMS

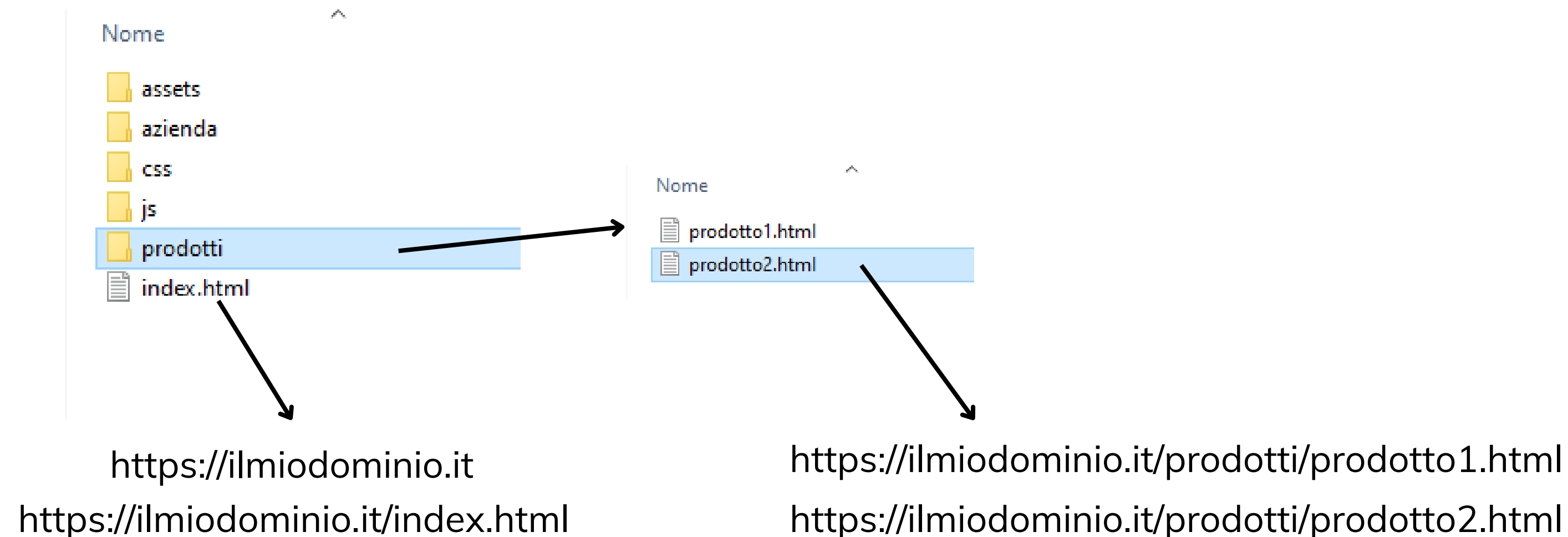
I CMS sono utili perché consentono di realizzare **siti web dinamici** in modo facile e veloce. **La gestione di tutto quello che riguarda la scrittura e la lettura del Database avviene automaticamente, tramite processi estremamente semplificati** che possiamo eseguire nel pannello di amministrazione



.htaccess o altre direttive lato server

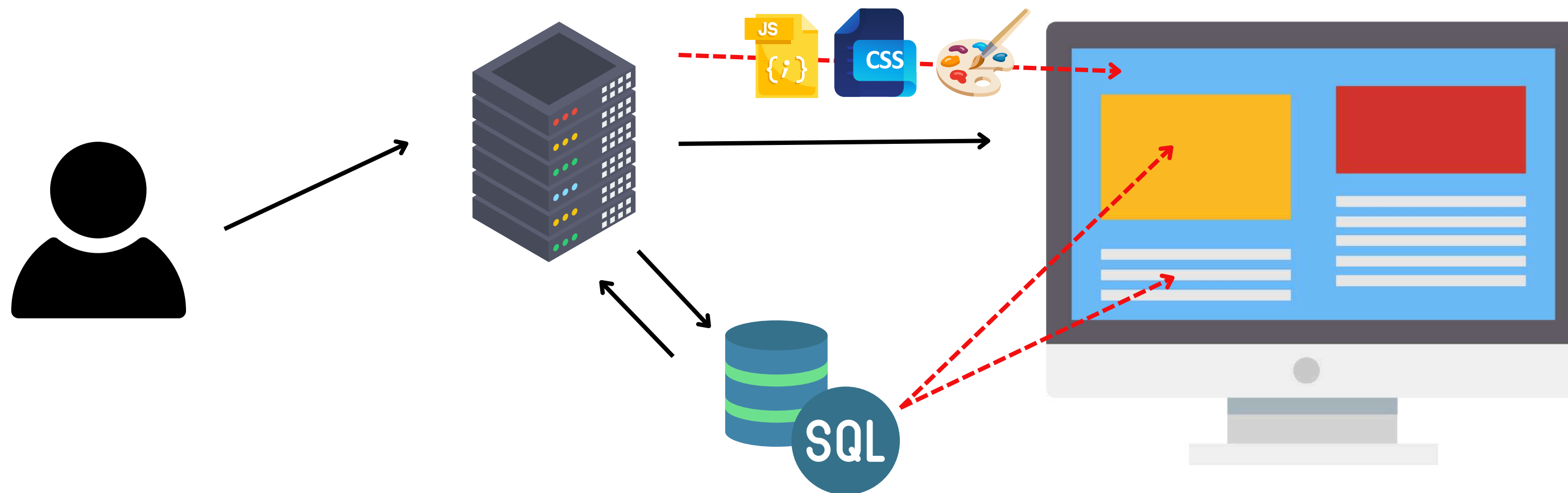
Come sono fatti?

Cerchiamo di comprendere **come funziona un sito web statico** per poi capire il funzionamento di un CMS e in generale dei siti web dinamici. **Il server presenta una serie di file e cartelle, proprio come in un normale PC.** i file possono essere di tipo .html .css .js o di altro linguaggio di programmazione lato server (.php) Ogni cartella dentro cui navighiamo corrisponde ad uno slash “/”



Come sono fatti?

I siti web dinamici non contengono file index.html scritti (normalmente ci sono, ma sono vuoti). Questo perchè il contenuto della pagina non è nel file, ma è scritto in una riga del database (che appare come un foglio excel). Quando una pagina viene richiamata (es. miodominio.it/prodotti) il server controlla se la pagina esiste nel DB e, se esiste, restituisce tutte le righe necessarie a popolare l'html della pagina. Il fatto di avere tutti i contenuti a disposizione del DB permette di richiamarli in modo dinamico, a seconda della richiesta effettuata dall'utente.





No code

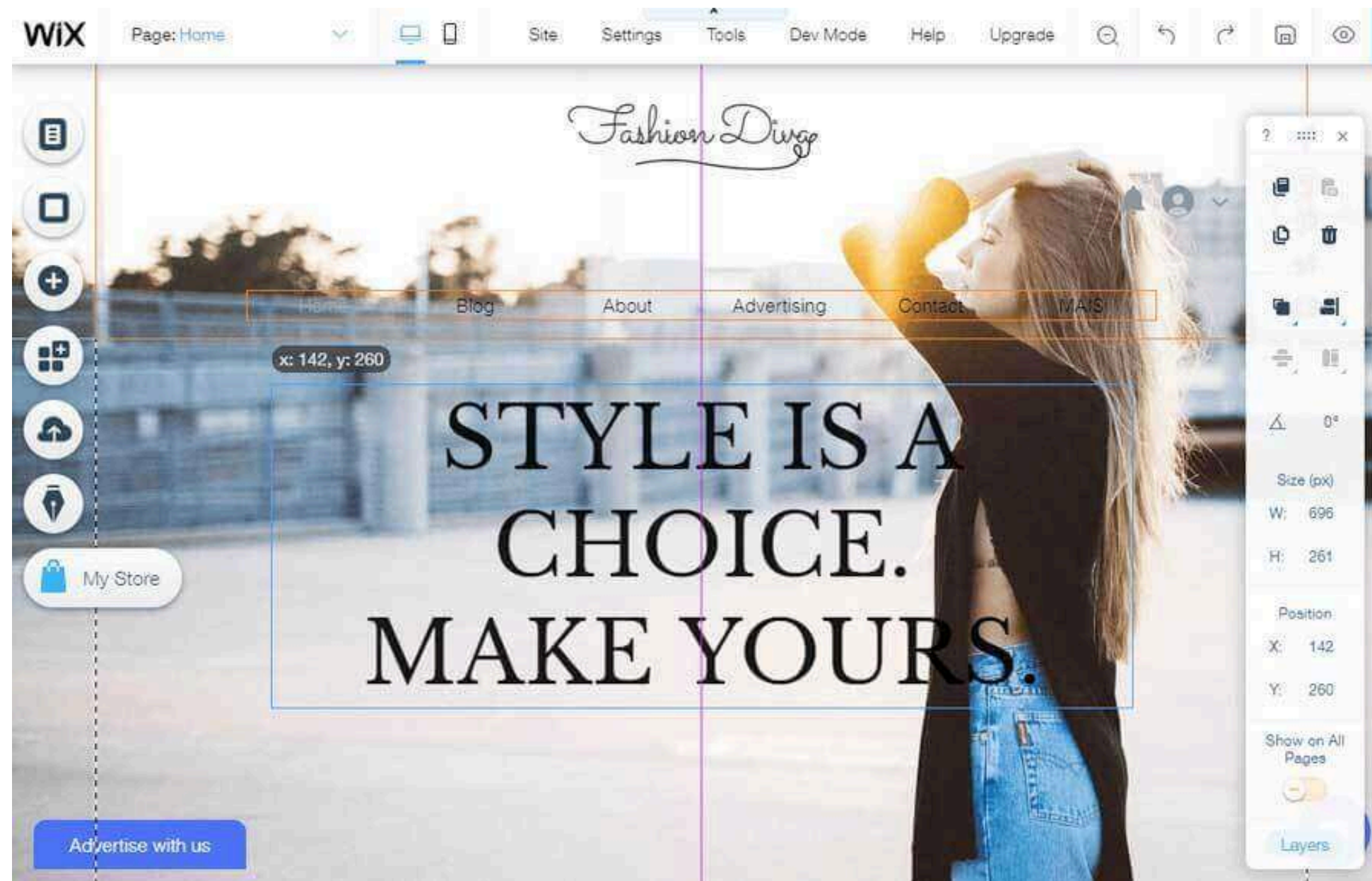
Lo sviluppo no-code è esattamente ciò che suggerisce il suo nome: **un approccio di sviluppo per persone che non hanno nessuna esperienza di codifica**. Non si limita a fornire scorciatoie e utilizza invece la programmazione dichiarativa per creare applicazioni basate sugli input degli e delle utenti. In altre parole, lo sviluppo no-code consente di ignorare completamente la codifica, indicando al sistema ciò di cui si ha bisogno e consentendogli di creare l'applicazione stessa.

Come nel caso del low-code, una piattaforma no-code di solito include anche **funzionalità predefinite sotto forma di strumenti a trascinamento e rilascio e un'interfaccia altamente visiva e intuitiva**, ma la differenza principale è che consente agli e alle utenti di creare app dall'inizio alla fine, senza dover implementare una singola riga di codice.

Alcune menzioni:

- [Wix](#)
- [Webflow](#)
- [Flutterflow](#)

No code



 **Facilità d'uso**

Rapidità nella pubblicazione

Co-working non specializzato

Stabilità

Performance

Nessuna installazione

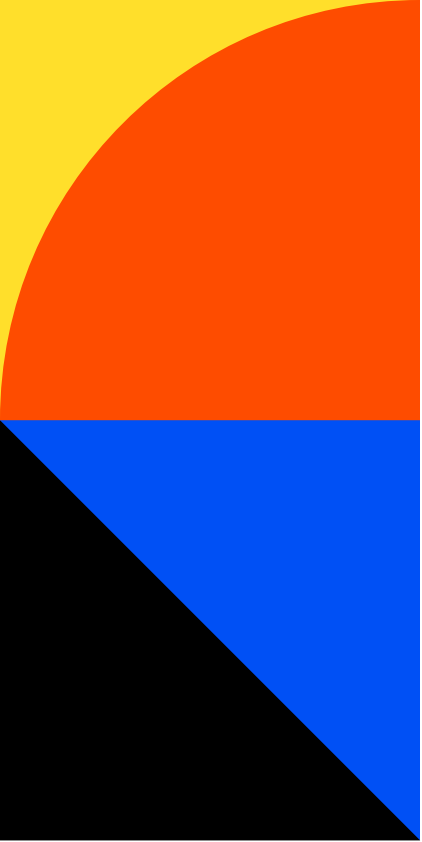
 **Limitante**

Dipendenza dalla piattaforma

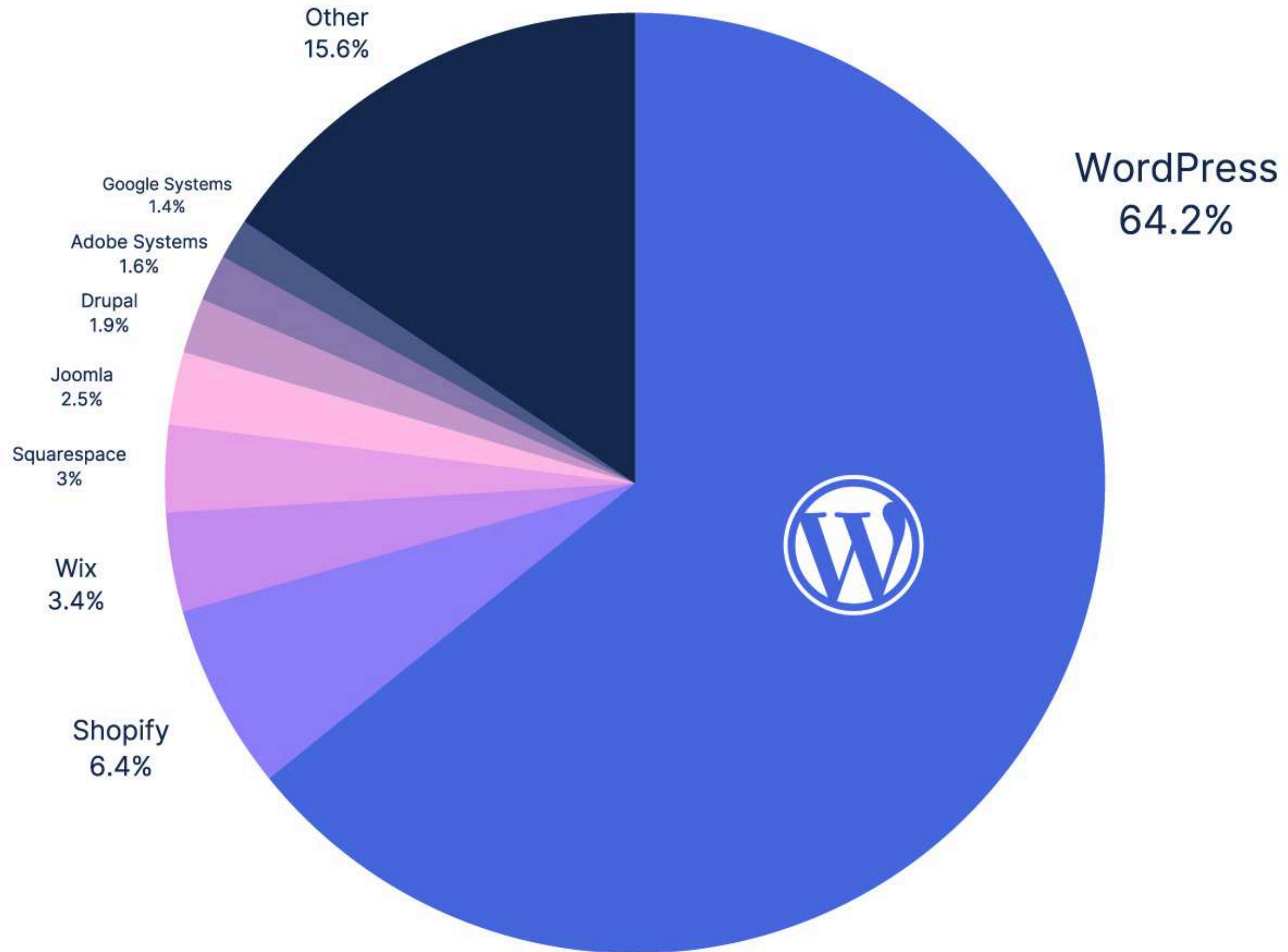
Non open source

Difficilmente integrabile con altri servizi / programmi

Difficilmente SEO friendly



CMS Market Share: June 2022





Wordpress

WordPress è il modo più semplice e popolare per creare un sito web o un blog. In effetti, **WordPress alimenta oltre il 43,3% di tutti i siti web su Internet** (ed il 64% dei siti sviluppati tramite CMS).

Più di un sito web su quattro che visitate è probabilmente alimentato da WordPress.

Il risultato finale è che WordPress rende la creazione di un sito web accessibile a chiunque, anche a chi non è uno sviluppatore, vantando una **libreria di temi e plugin impareggiabile**.

Due versioni:

- **WordPress.org, spesso chiamato WordPress self-hosted**, è il software WordPress gratuito e open-source che potete installare sul vostro host web per creare un sito web al 100% vostro.
- **WordPress.com è un servizio a pagamento e a scopo di lucro che si basa sul software WordPress.org. È semplice da usare, ma si perde gran parte della flessibilità di WordPress self-hosted.**



Installazione

Per installare Wordpress è necessario dotarsi di:

- Hosting linux
- Database Mysql

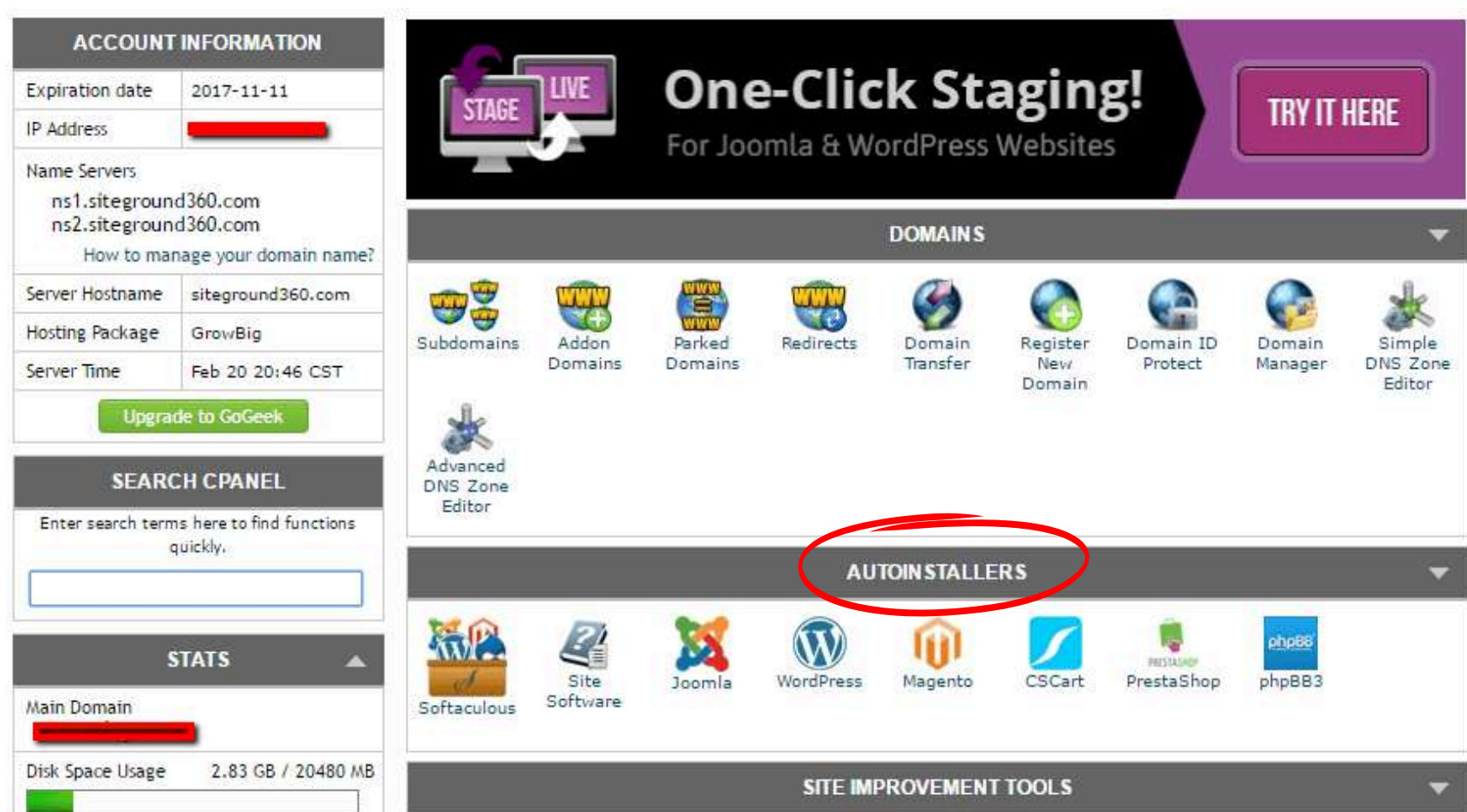
1. Scaricare l'ultima versione di wordpress dal sito wordpress.org
2. Collegarsi al server e inserire tutti i file nella cartella predefinita (spesso public_html)
3. Collegare il dominio al server (se avete comprato i due servizi da fornitori diversi dovete farlo manualmente)
4. Visitare il sito, in questo modo vi troverete davanti il pannello di installazione di wordpress
5. Compilare tutti i campi, inserendo quando richiesto tutte le credenziali per accedere al database.
6. Scegliere il nome dell'amministratore e la password.
7. Fine -> ora potete visitare miosito.it/wp-admin per accedere come amministratori

Installazione

Spesso i fornitori di hosting vi propongono server che prevedono una installazione 1 click di wordpress.

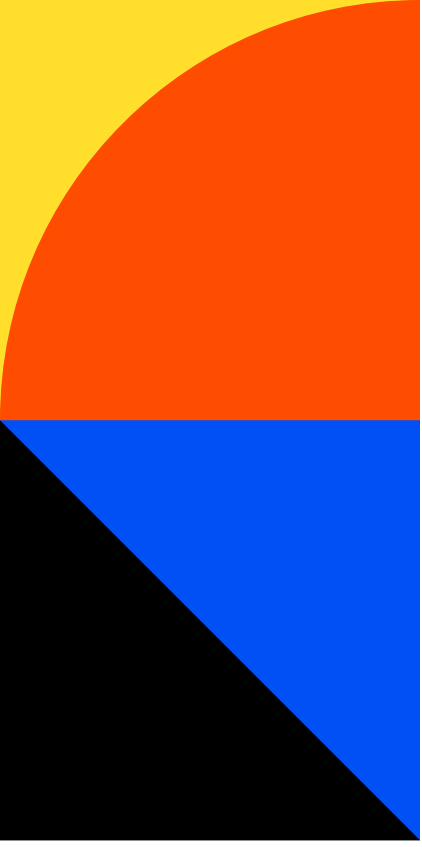
Per provare i CMS senza dover pagare un hosting potete creare un installazione in locale: vi consiglio di utilizzare i tools di Bitnami perché la procedura manuale risulta complessa.

[WordPress packaged by Bitnami](#)



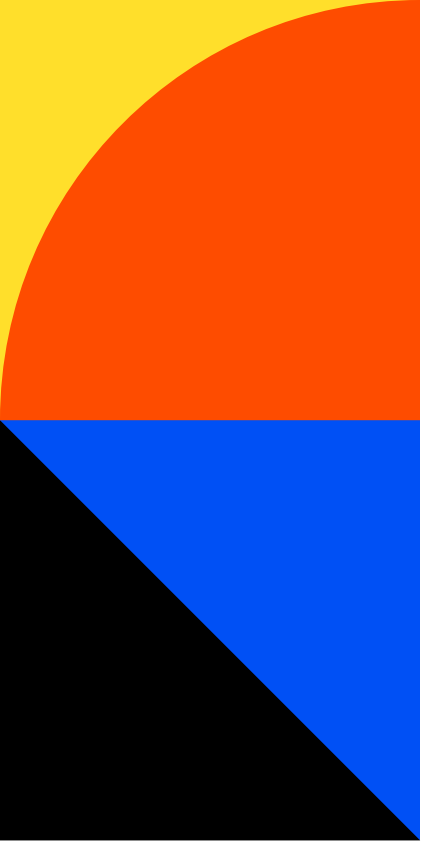
The screenshot displays a hosting control panel interface. On the left, there is a sidebar with sections for 'ACCOUNT INFORMATION', 'SEARCH CPANEL', and 'STATS'. The 'ACCOUNT INFORMATION' section includes details such as 'Expiration date: 2017-11-11', 'IP Address', 'Name Servers', 'Server Hostname: siteground360.com', 'Hosting Package: GrowBig', and 'Server Time: Feb 20 20:46 CST'. Below this is a search bar and a 'STATS' section showing 'Main Domain' and 'Disk Space Usage: 2.83 GB / 20480 MB'. The main content area features a 'One-Click Staging!' banner for Joomla & WordPress websites. Below the banner are two main sections: 'DOMAINS' and 'AUTOINSTALLERS'. The 'DOMAINS' section contains icons for Subdomains, Addon Domains, Parked Domains, Redirects, Domain Transfer, Register New Domain, Domain ID Protect, Domain Manager, and Simple DNS Zone Editor. The 'AUTOINSTALLERS' section, which is circled in red, contains icons for Softaculous, Site Software, Joomla, WordPress, Magento, CS-Cart, PrestaShop, and phpBB3. At the bottom, there is a section for 'SITE IMPROVEMENT TOOLS'.





Scriviamo un blog

<https://blog.keliweb.it/2019/12/come-scrivere-un-articolo-su-wordpress/>



Creiamo una pagina

<https://kinsta.com/it/blog/wordpress-elementor/>

Roast me!

Tempo dei miei feedback, niente questionario qui: **JUST ROAST ME**



Grazie!

Un sincero ringraziamento a tutte per la disponibilità e la partecipazione.

Speriamo di ritrovarci qui per altre occasioni di crescita e formazione

Per domande, richieste e suggerimenti scrivere a:
rromano.co@gmail.com

REMO ROMANO

