

Esperto Universitario

Ingegneria dei Siti Web





Esperto Universitario Ingegneria dei Siti Web

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: www.techtute.com/it/informatica/specializzazione/specializzazione-ingegneria-siti-web

Indice

01

Presentazione

pag. 4

02

Obiettivi

pag. 8

03

Direzione del corso

pag. 14

04

Struttura e contenuti

pag. 18

05

Metodologia

pag. 26

06

Titolo

pag. 34

01

Presentazione

Avere una presenza su Internet mediante un sito web che generi un'immagine positiva e faccia la differenza è diventata una necessità essenziale e crescente nel mondo, soprattutto per le aziende. Al giorno d'oggi, la maggior parte delle aziende ha un proprio sito web, dove offre dati aziendali, moduli di contatto e, in alcuni casi, opzioni di vendita. In questo modo, il sito web permette di raggiungere un numero maggiore di clienti e di migliorare al contempo il rapporto con loro. Questa tendenza sta portando a una notevole crescita della domanda di professionisti del web design, dello sviluppo e della programmazione. Per questo motivo, TECH ha ideato questo programma di alto livello per i professionisti che desiderano aggiornare le proprie conoscenze in materia di Website Engineering.



“

*Un programma completo e all'avanguardia
che ti permetterà di acquisire in modo
progressivo e integrale le conoscenze
necessarie per lavorare in questo settore”*

Questa offerta didattica di alto livello offre conoscenze specialistiche per la creazione, la gestione, la valutazione e la monetizzazione di un sito web su larga scala da una prospettiva globale, che consente di gestire le fasi della gestione di un sito web.

Il programma fornisce un'ampia panoramica delle metodologie agili, evidenziando le differenze principali tra questi framework innovativi e gli standard tradizionali di gestione dei progetti. Vengono inoltre approfondite le conoscenze specialistiche nella creazione di pagine web, dal punto di vista del programmatore. Partendo dal client, si passa alla progettazione e al layout (HTML e CSS), includendo la creazione di pagine dinamiche (JavaScript).

Questa specializzazione intensiva approfondisce inoltre i diversi tipi di architettura web, i loro usi e le loro applicazioni. Determina i pilastri dell'architettura web e l'implicazione di ciascuno di essi nel prodotto finale, le diverse fasi che la compongono e come affrontarle per ottenere il risultato atteso. Allo stesso tempo, approfondisce la progettazione delle interfacce e delle architetture informatiche, affrontando il concetto di usability (in modo che siano comprensibili, concise e rapide da apprendere), nonché di accessibilità (in modo che possano essere utilizzate dal maggior numero possibile di utenti, prestando particolare attenzione alle persone con disabilità).

Questa offerta didattica si distingue da altre specializzazioni per tre aspetti fondamentali: la facilità di comprensione, pur nella grande complessità degli argomenti trattati, l'esperienza degli autori e la ricchezza degli argomenti trattati.

Questo Esperto Universitario è stato creato da un personale docente variegato, composto da professionisti esperti nel proprio campo, che conferiscono grande esperienza e contenuti specialistici per ciascuna disciplina. Essendo un programma impartito al 100% online, gli studenti non dovranno rinunciare ai loro altri impegni quotidiani. Una volta portato a termine il programma, avranno acquisito conoscenze prestigiose che consentiranno loro di ricevere una qualifica di Esperto Universitario e di progredire sia a livello personale che a livello professionale.

Questo **Esperto Universitario in Ingegneria di Siti Web** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ◆ Lo sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Ingegneria dei Siti Web
- ◆ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ◆ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ◆ Speciale enfasi sulle metodologie innovative
- ◆ Lezioni teoriche, domande all'esperto e/o al tutor, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ◆ Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o portatile provvisto di connessione a internet



Approfondisci il campo delle tecnologie informatiche includendo nel tuo bagaglio di conoscenze gli aspetti più avanzati di questa area professionale”

“

Tutte le materie e le aree di conoscenza sono state raccolte in un programma di studio completo e assolutamente aggiornato, al fine di portare lo studente al massimo livello teorico e pratico”

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.

Raggiungi il successo con l'aiuto dei migliori e acquisisci le conoscenze e le competenze adeguate per specializzarti nel settore dell'Ingegneria dei Siti Web.

Un programma intensivo per farti crescere sul piano professionale e che ti permetterà di migliorare in un settore sempre più richiesto ai professionisti.



02 Obiettivi

Grazie a un approccio di lavoro totalmente adattabile allo studente, questo Esperto Universitario lo condurrà progressivamente ad acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per svolgere la propria attività, utilizzando i protocolli e le tecniche più avanzate del momento che lo condurranno verso un livello professionale più elevato. Una proposta didattica unica nel suo genere, ideata da professionisti con una vasta esperienza nel settore.



“

Iscrivendoti a questo Esperto Universitario potrai coniugare l'efficienza dei metodi di apprendimento più avanzati con la flessibilità di un programma creato per adattarsi alle tue esigenze e per offrirti la massima qualità"



Obiettivi generali

- ◆ Esaminare le caratteristiche della gestione agile dei progetti e determinare le differenze con gli approcci predittivi o tradizionali per la loro gestione
- ◆ Assimilare i principi chiave della mentalità e della pratica agile
- ◆ Analizzare le diverse metodologie agili e determinare la struttura migliore da adottare in base alle caratteristiche del progetto
- ◆ Avviare, pianificare, eseguire, seguire e chiudere un progetto agile
- ◆ Guidare e differenziare i ruoli di un team agile e raccomandare strategie per superare le sfide affrontate da team agili dispersi o offshore
- ◆ Esaminare il processo di creazione di contenuti web attraverso il linguaggio di markup HTML
- ◆ Determinare lo stile e migliorare l'aspetto di una pagina web attraverso le regole CSS
- ◆ Sviluppare applicazioni con strutture complesse, utilizzando le diverse procedure, le funzioni e gli oggetti che compongono JavaScript
- ◆ Generare conoscenze specialistiche di PHP per l'implementazione di applicazioni lato server
- ◆ Esaminare la costruzione del modello logico dei dati
- ◆ Esaminare l'architettura web, inserendola nel contesto dello sviluppo del web e delle applicazioni
- ◆ Generare conoscenze specialistiche sulla creazione di architetture web e sulle loro implicazioni per il successo dei progetti
- ◆ Analizzare i tipi e le fasi dell'architettura web, i loro vantaggi e le loro applicazioni
- ◆ Stabilire la relazione dell'architettura web con le altre fasi del processo di sviluppo web e con la SEO
- ◆ Analizzare l'importanza dell'esperienza utente come disciplina che comprende con successo tecnologia, design e interazione
- ◆ Implementare le fasi di progettazione dell'esperienza utente
- ◆ Applicare i principali strumenti, metodi e tecniche di ricerca per la progettazione di esperienze digitali incentrate sull'utente
- ◆ Creare ambienti digitali coinvolgenti, fruibili e accessibili per offrire un'esperienza utente soddisfacente



Obiettivi specifici

Modulo 1. Linguaggi di programmazione web

- ◆ Integrare applicazioni sviluppate in PHP con database MySQL
- ◆ Padroneggiare il processo di interazione con il cliente utilizzando moduli, cookie e sessioni
- ◆ Sviluppare una conoscenza specialistica dello sviluppo di applicazioni e del web, sia dal lato del cliente che del server
- ◆ Esaminare i linguaggi di programmazione web e la loro implementazione in ambienti di sviluppo
- ◆ Analizzare i diversi *framework* e le librerie dei principali linguaggi di programmazione web
- ◆ Determinare le diverse tecniche di ottimizzazione da prendere in considerazione durante lo sviluppo di un progetto web

Modulo 2. Ingegneria e architettura dei siti web

- ◆ Determinare l'origine dell'architettura web e il suo ruolo nello sviluppo di un sito
- ◆ Esaminare i tre pilastri dell'architettura web per riconoscere l'importanza di ciascuno di essi nella creazione e nella realizzazione di progetti
- ◆ Sviluppare i diversi tipi di architettura web, i loro vantaggi e l'adattamento reciproco
- ◆ Valutare le fasi che compongono l'architettura web, la correlazione tra di esse e come si sviluppano
- ◆ Ottimizzare il rapporto tra architettura web ed esperienza utente, e il rapporto tra architettura web e SEO
- ◆ Analizzare l'organizzazione della navigazione e dei contenuti prima della fase di modellazione

Modulo 3. Design e Programmazione delle Interfaccia dell'Utente

- ◆ Rilevare le esigenze degli utenti e i modelli di comportamento sul web
- ◆ Interpretare i dati dell'analisi per prendere decisioni
- ◆ Applicare diverse metodologie e strumenti incentrati sull'utente
- ◆ Identificare e implementare i principi di usabilità per progettare applicazioni efficaci ed efficienti
- ◆ Affrontare le possibili disabilità dell'utente da tenere in considerazione per fornire un ambiente accessibile
- ◆ Sviluppare le diverse teorie, i principi e i tipi di web design
- ◆ Dettagliare i diversi metodi di prototipazione
- ◆ Anticipare gli errori nelle interfacce ed essere in grado di reagire quando si verificano
- ◆ Organizzare e dare priorità alle informazioni sul web
- ◆ Offrire all'utente una navigazione intuitiva
- ◆ Ottenere una visione dell'UX Writing al di là della scrittura
- ◆ Stabilire il rapporto tra l'esperienza dell'utente e l'ottimizzazione organica dei motori di ricerca (SEO)
- ◆ Determinare gli obiettivi e il processo di creazione delle guide di stile



Modulo 4. Metodologie Agili per lo sviluppo di applicazioni web

- ◆ Determinare gli elementi chiave di un Business Case, della visione del prodotto e delle storie degli utenti
- ◆ Pianificare le iterazioni in base alla velocità del team e alla lunghezza dell'iterazione
- ◆ Raccogliere e dare priorità ai requisiti per un progetto Agile
- ◆ Riconoscere le linee guida per decomporre, stimare e assegnare le storie degli utenti
- ◆ Sviluppare pratiche agili per gestire la qualità e il rischio del progetto
- ◆ Calcolare gli indicatori di performance dei costi e dei tempi per il progetto agile
- ◆ Analizzare le chiavi del sourcing per i progetti agili
- ◆ Utilizzare strumenti e strategie per coinvolgere attivamente le parti interessate durante tutta la vita di un progetto
- ◆ Esaminare le strategie di leadership di squadre autogestite ad alto rendimento

“ *Ampio ma specifico, questo programma ti condurrà ad acquisire le conoscenze specifiche di cui gli informatici hanno bisogno per competere tra i migliori del settore* ”

03

Direzione del corso

Nel suo intento di offrire un'istruzione d'élite per tutti, TECH si avvale di professionisti rinomati affinché lo studente acquisisca solide conoscenze relative all'Ingegneria dei Siti Web. Questo Esperto Universitario è formato da un personale docente altamente qualificato e con una grande esperienza nel settore che, durante il programma, metterà a disposizione dell'alunno i migliori strumenti affinché sfrutti al massimo il suo talento. Lo studente ha quindi la certezza e la sicurezza di specializzarsi a livello internazionale in un settore molto richiesto, che gli permetterà di raggiungere un grande successo professionale.



```
substr($hexStr, 0, 1), 2));
repeat(substr($hexStr, 1, 1), 2));
repeat(substr($hexStr, 2, 1), 2));

$wysokosc = getimagesize($plik);
imagecreatefromjpeg($plik);
$image = imagecolorallocate($obrazek, $rgbArray['red'], $rgbArray['green'], $rgbArray['blue']);
$szerekosc_ost = 10;
$wysokosc_ost = $wysokosc - 20;
imagefttext(
    $obrazek,
    $watermark_size,
    $watermark_angle,
    $szerekosc_ost,
    $wysokosc_ost,
    $kolor,
    $watermark_font,
    $watermark_string,
    $obrazek, $targetfile, $jpegqual);
```

Design

Research

“

Una specializzazione completa e di grande interesse per gli esperti di IT, che permetterà di competere tra i migliori del settore"

Direzione



Dott. Gris Ramos, Alejandro

- Direttore di Persatrace, agenzia di sviluppo web e marketing digitale
- Direttore di Club de Talentos
- Ingegnere informatico presso la UNED
- Master in Digital Teaching and Learning Tech Education
- Master in Elevate capacità e istruzione inclusiva
- Direttore dello sviluppo commerciale presso Alenda Golf
- Direttore del Dipartimento di Ingegneria delle Applicazioni Web presso Brilogic
- Programmatore web presso Grupo Ibergest
- Programmatore software/web presso Reebok Spain



Personale docente

Dott. Méndez Martínez, Brandon

- ◆ Design e sviluppo web - HIADIS e laurea in Ingegneria Multimediale presso l'Università di Alicante
- ◆ Elaborazione del linguaggio naturale (PLN) - GPLSI (Università di Alicante)
- ◆ Master in Sviluppo di Applicazioni e Servizi Web presso l'Università di Alicante
- ◆ "Analysis of gamification techniques to learn complex subjects through collaborative applications" - Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology
- ◆ "Gramax: a web application for learning and generating creative language" - INTED2017 Proceedings
- ◆ Ricerca sulle tecnologie del linguaggio umano (TLH) - GPLSI (Università di Alicante)

Dott. Herrero Garcia, Diego

- ◆ Analista, Manager e Sviluppatore di Applicazioni Informatiche
- ◆ Ingegnere Tecnico Industriale presso l'Università di La Rioja
- ◆ Ingegnere Industriale proveniente dall'Università di La Rioja
- ◆ Esperto Universitario in Gestione dell'Innovazione l'Università di La Rioja

04

Struttura e contenuti

Il programma è stato ideato sulla base dell'efficacia didattica, selezionando accuratamente i contenuti per poter offrire una specializzazione completa, che comprenda tutti gli ambiti di studio indispensabili per raggiungere una reale conoscenza della materia. Comprendendo le novità e gli aspetti più innovativi del settore. È stato quindi definito un programma di studi i cui moduli offrono un'ampia panoramica dell'Ingegneria dei Siti Web. Gli studenti potranno ampliare le proprie conoscenze fin dal primo modulo, e questo consentirà loro di crescere a livello professionale e con la consapevolezza di poter contare sul supporto di esperti.

```
selection at the end -add
ob.select= 1
info->ngroups;
mirror_ob.select=1
context.scene.objects.active
{ group_info->nblocks; i++ }
signed int cpcount = min(NGROUPSPERBLOCK, count);
int groups_lower(gid_t user *grouplist,
mirror_ob.select = 0
= bpy.context.selected_object
data.objects[one.name].select
print("please select exactly
OPERATOR CLASSES
```



Un Esperto Universitario altamente qualificante che consentirà agli studenti di progredire rapidamente e costantemente nell'acquisizione di conoscenze, con il rigore scientifico di una didattica di qualità globale"

Modulo 1. Linguaggi di programmazione web

- 1.1. La programmazione web
 - 1.1.1. Il web
 - 1.1.2. Web Design
 - 1.1.3. Sviluppo web
 - 1.1.3.1. *FrontEnd*
 - 1.1.3.2. *BackEnd*
 - 1.1.3.3. *FullStack*
 - 1.1.4. Tipi di linguaggio
 - 1.1.4.1. Linguaggi di programmazione
 - 1.1.4.2. Linguaggi di mercato
 - 1.1.4.3. Linguaggi di *Scripting*
 - 1.1.5. Framework e Libreria
 - 1.1.6. Ambienti di sviluppo (IDEs)
 - 1.1.7. Browser
- 1.2. HTML
 - 1.2.1. HTML
 - 1.2.2. Etichette
 - 1.2.2.1. Nidificazione
 - 1.2.2.2. Attributi
 - 1.2.3. Struttura di documenti
 - 1.2.3.1. Intestazioni
 - 1.2.3.2. Corpo
 - 1.2.4. Elementi semantici
 - 1.2.4.1. Elementi radicali
 - 1.2.4.2. Metadati
 - 1.2.4.3. *Scripting*
 - 1.2.4.4. Sezioni
 - 1.2.4.5. Commenti
 - 1.2.5. Contenuti testuali
 - 1.2.5.1. Intestazioni
 - 1.2.5.2. Paragrafi
 - 1.2.5.3. Liste
 - 1.2.5.4. Formato di testo
 - 1.2.5.5. Caratteri speciali
 - 1.2.6. Blocchi
 - 1.2.7. Hyperlink
 - 1.2.8. Contenuto incorporato
 - 1.2.9. Tabelle
 - 1.2.10. Moduli
- 1.3. CSS
 - 1.3.1. CSS
 - 1.3.2. Applicazione di stili
 - 1.3.3. Regole
 - 1.3.3.1. Selezionatori
 - 1.3.3.2. Proprietà e valori
 - 1.3.3.3. Commenti
 - 1.3.4. Collisioni di stile
 - 1.3.4.1. Ereditarietà
 - 1.3.4.2. Cascata
 - 1.3.5. Selezionatori
 - 1.3.6. Combinatori
 - 1.3.7. Pseudo-classi
 - 1.3.8. Pseudo-elementi
 - 1.3.9. Modello di scatola
 - 1.3.10. Attributi
 - 1.3.11. Unità di misura
 - 1.3.11.1. Unità assolute
 - 1.3.11.2. Unità relative
 - 1.3.12. Posizionamento
 - 1.3.13. Colori
 - 1.3.14. Variabili
 - 1.3.15. Animazioni

- 1.4. JavaScript
 - 1.4.1. JavaScript
 - 1.4.2. Inclusione di codice in HTML
 - 1.4.3. Sintassi
 - 1.4.3.1. Frasi
 - 1.4.3.2. Commenti
 - 1.4.4. Tipi di dati
 - 1.4.5. Variabili e ambiti
 - 1.4.6. Operatori
 - 1.4.7. Strutture del flusso di controllo
 - 1.4.8. Funzioni
 - 1.4.9. Manipolazione del DOM
 - 1.4.10. Eventi
 - 1.4.11. Programmazione orientata agli oggetti
 - 1.4.11.1. Classi
 - 1.4.11.2. Oggetti
 - 1.4.11.2.1. Proprietà
 - 1.4.11.2.2. Metodi
 - 1.4.12. AJAX
- 1.5. PHP
 - 1.5.1. PHP
 - 1.5.2. Struttura di documenti
 - 1.5.3. Generazione di contenuti HTML
 - 1.5.4. Costanti e variabili
 - 1.5.5. Operatori
 - 1.5.6. Tipi di dati
 - 1.5.7. Strutture del flusso di controllo
 - 1.5.8. Funzioni
 - 1.5.9. Moduli, cookies e sessioni
- 1.6. MySQL
 - 1.6.1. MySQL
 - 1.6.2. Database
 - 1.6.3. Codifica dei caratteri
 - 1.6.4. Tipi di dati
 - 1.6.5. Utenti e privilegi
 - 1.6.6. Accesso a un database
 - 1.6.7. Creazione e gestione di un database
 - 1.6.8. Clausole
 - 1.6.9. Consulte
- 1.7. Librerie e *Frameworks* di HTML e CSS
 - 1.7.1. Bootstrap
 - 1.7.2. Foundation
 - 1.7.3. Skeleton
 - 1.7.4. Bulma
 - 1.7.5. Materialize
 - 1.7.6. PureCSS
 - 1.7.7. TailwindCSS
 - 1.7.8. Susy
 - 1.7.9. Ulkit
- 1.8. Librerie e *Framework* di JavaScript
 - 1.8.1. Angular
 - 1.8.2. jQuery
 - 1.8.3. React
 - 1.8.4. Meteor
 - 1.8.5. Polymer
 - 1.8.6. Mithril
 - 1.8.7. Aurelia
 - 1.8.8. Vue.js
 - 1.8.9. Ember.js
 - 1.8.10. Node.js
 - 1.8.11. Backbone.js

1.9. Librerie e *Frameworks* di PHP

- 1.9.1. Laravel
- 1.9.2. Symfony
- 1.9.3. Zend
- 1.9.4. CodeIgniter
- 1.9.5. FuelPHP
- 1.9.6. CakePHP
- 1.9.7. Phalcon
- 1.9.8. Yii
- 1.9.9. Slim

1.10. Tecniche di programmazione web

- 1.10.1. *Beautify*
- 1.10.2. Minificazione del codice
- 1.10.3. Ottimizzazione delle immagini
 - 1.10.3.1. Formati dei file
 - 1.10.3.2. Qualità di compressione e Dimensione
- 1.10.4. Normalizzazione del codice e compatibilità con i browser
- 1.10.5. Debug e validazione del codice
- 1.10.6. *Bundling*
- 1.10.7. Controllo delle versioni e repository

Modulo 2. Ingegneria e architettura dei siti web

2.1. Ingegneria e architettura dei siti web

- 2.1.1. L'architettura dei siti web
- 2.1.2. Usi e applicazioni

2.2. I pilastri dell'architettura web

- 2.2.1. Pubblico
- 2.2.2. Contenuti
- 2.2.3. Contesto

2.3. Architettura web orizzontale

- 2.3.1. Vantaggi
- 2.3.2. Esempi

2.4. Architettura web verticale

- 2.4.1. Vantaggi
- 2.4.2. Esempi

2.5. Fasi dell'architettura web

- 2.5.1. Tassonomia
- 2.5.2. Etichette
- 2.5.3. Mappa del sito

2.6. Architettura web e web design

- 2.6.1. Tipi di pagine
- 2.6.2. Presenza di elementi
- 2.6.3. Requisiti di collegamento

2.7. Architettura e Navigazione Web

- 2.7.1. Struttura
- 2.7.2. Categorizzazione
- 2.7.3. Etichettatura
- 2.7.4. Usabilità

2.8. Architettura web e SEO

- 2.8.1. *Benchmark*
- 2.8.2. *Keyword Research*
- 2.8.3. URLs
- 2.8.4. Collegamenti interni
- 2.8.5. Cannibalizzazione

2.9. Strumenti per l'architettura web

- 2.9.1. Mappe mentali con Mindmeister
- 2.9.2. Analisi degli URL Screaming Frog SEO Spider
- 2.9.3. Analisi del traffico web con Google Analytics

2.10. Google Search Console

- 2.10.1. Analisi delle Parole chiave
- 2.10.2. Key words dell'opportunità
- 2.10.3. Prestazione dei siti web

Modulo 3. Design e Programmazione delle Interfaccia dell'Utente

- 3.1. User experience
 - 3.1.1. Esperienza dell'utente (UX)
 - 3.1.2. Progettazione dell'interfaccia (UI)
 - 3.1.3. Progettazione dell'interazione (IxD)
 - 3.1.4. Contesto e nuovi paradigmi
- 3.2. Progettazione dell'interfaccia utente
 - 3.2.1. Il design e la sua influenza sulla UX
 - 3.2.2. Psicologia del web design
 - 3.2.3. *Design Thinking*
 - 3.2.4. Tipi di web design
 - 3.2.4.1. Design fisso
 - 3.2.4.2. Design elastico
 - 3.2.4.3. Design liquido
 - 3.2.4.4. Design reattivo
 - 3.2.4.5. Design flessibile
 - 3.2.5. *Design System & Atomic Design*
- 3.3. Ricerca dell'utente o *UX Research*
 - 3.3.1. *UX Research*
 - 3.3.2. Importanza e processo
 - 3.3.3. Ricerca e analisi
 - 3.3.4. Valutazione euristica
 - 3.3.5. *Eye Tracking*
 - 3.3.6. Test A/B
 - 3.3.7. Crazy Egg
 - 3.3.8. Card Sorting
 - 3.3.9. *Customer Journey*
 - 3.3.10. Altre tecniche
- 3.4. UX Writing
 - 3.4.1. UX Writing
 - 3.4.2. UX Writing vs Copyrighting
 - 3.4.3. Usi e vantaggi
 - 3.4.4. Microcopy
 - 3.4.5. Scrittura per il web
- 3.5. Interaction design e prototipazione web
 - 3.5.1. Fase di prototipazione
 - 3.5.2. Metodi
 - 3.5.2.1. *Sketches*
 - 3.5.2.2. *Wireframes*
 - 3.5.2.3. Mockups
 - 3.5.3. Flussi di navigazione
 - 3.5.4. Interazioni
 - 3.5.5. Gestione degli strumenti online
- 3.6. Usabilità
 - 3.6.1. Impatto dell'usabilità nell'esperienza dell'utente
 - 3.6.2. Metriche
 - 3.6.3. Test
 - 3.6.3.1. Test di usabilità interna
 - 3.6.3.2. Test di usabilità remota non moderata
 - 3.6.3.3. Test di usabilità remota moderata
 - 3.6.4. Strumenti di valutazione
- 3.7. Accessibilità
 - 3.7.1. Accessibilità web
 - 3.7.2. Beneficiari
 - 3.7.3. Disabilità
 - 3.7.3.1. Disabilità visiva
 - 3.7.3.2. Disabilità uditiva
 - 3.7.3.3. Disabilità motoria
 - 3.7.3.4. Disabilità del linguaggio
 - 3.7.3.5. Disabilità cognitiva

- 3.7.4. Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web
 - 3.7.4.1. WCAG 2,1 e priorità
 - 3.7.4.2. Percettibile
 - 3.7.4.3. Operabile
 - 3.7.4.4. Comprensibile
 - 3.7.4.5. Robusto
- 3.7.5. Strumenti e tecniche di convalida
- 3.8. Architettura delle informazioni
 - 3.8.1. Sistemi organizzativi
 - 3.8.2. Sistemi di etichettatura
 - 3.8.3. Sistema di Navigazione
 - 3.8.4. Sistemi di navigazione
- 3.9. SXO: UX e SEO
 - 3.9.1. Analogie tra UX e SEO
 - 3.9.2. Fattori SEO
 - 3.9.3. Impatto e vantaggi dell'ottimizzazione della UX per la SEO
 - 3.9.4. Consigli UX per migliorare la SEO
- 3.10. Guide di stile
 - 3.10.1. Obiettivi
 - 3.10.2. Contesto
 - 3.10.3. Tavolozza dei colori
 - 3.10.4. Tipografia
 - 3.10.5. Iconografia
 - 3.10.6. Componenti
 - 3.10.6.1. Componenti di base
 - 3.10.6.2. Componenti complessi
 - 3.10.7. *Layout*
 - 3.10.8. Coerenza e identità
 - 3.10.9. Estensioni di utilità
 - 3.10.10. Esempi

Modulo 4. Metodologia di sviluppo di applicazioni web

- 4.1. Gestione Agile di Progetti: Basi per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.1.1. L'approccio Agile
 - 4.1.2. Valori e Principi Agili
 - 4.1.3. Gestione dei Progetti Tradizionali e dei progetti Agili
 - 4.1.4. Il Modello Agile della Gestione dei Progetti
 - 4.1.5. Metodologie agili
- 4.2. Adozione di un approccio Agile per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.2.1. Miti e realtà sull'agilità
 - 4.2.2. Pratiche Agili
 - 4.2.3. Scelta delle Pratiche Agili per un progetto
 - 4.2.4. Sviluppo di una Mentalità Agile
 - 4.2.5. Implementazione e comunicazione dell'adozione di Principi Agili
- 4.3. Metodologie Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.3.1. Sviluppo *Lean*
 - 4.3.2. *Extreme Programming* (XP)
 - 4.3.3. Metodi Crystal
 - 4.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 4.3.5. DSDM e Processo Unificato Agile
- 4.4. Metodologie agili per sviluppo di applicazioni web avanzate
 - 4.4.1. Metodo Kanban
 - 4.4.2. Scrum e Scrumban
 - 4.4.3. DA Disciplined Agile
 - 4.4.4. Metodologie ibride
 - 4.4.5. Comparare le Metodologie Agili
- 4.5. Progetto di Sviluppo web. Processo di pianificazione
 - 4.5.1. Inizio di un Progetto Agile
 - 4.5.2. Processo di Pianificazione Agile
 - 4.5.3. Raccolta dei requisiti e delle storie utente
 - 4.5.4. Stabilire l'Ambito del Progetto attraverso Metodi Agili. Product Backlog
 - 4.5.5. Strumenti Agili per prioritizzare i requisiti

- 4.6. Stakeholders dei Progetti Agili per lo Sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.6.1. Stakeholders dei Progetti Agili
 - 4.6.2. Promuovere l'effettiva partecipazione degli Stakeholders
 - 4.6.3. Processo decisionale partecipativo
 - 4.6.4. Scambio e Raccolta Agile di Conoscenze
- 4.7. Piano di lancio e creazione di stime
 - 4.7.1. Piano di lancio
 - 4.7.2. Stima della dimensione della storia utente
 - 4.7.3. Stima della velocità
 - 4.7.4. Tecniche di stima agili
 - 4.7.5. Priorizzazione delle storie utente
- 4.8. Pianificazione e monitoraggio delle iterazioni
 - 4.8.1. L'iterazione e lo Sviluppo Progressivo
 - 4.8.2. Processi di pianificazione dell'iterazione
 - 4.8.3. Creando il Backlog dell'iterazione
 - 4.8.4. La tabella di marcia agile e i buffer
 - 4.8.5. Monitoraggio del progresso dell'iterazione
 - 4.8.6. Monitoraggio e reporting dei progressi di Release
- 4.9. Leadership di un team di sviluppo di Applicazioni Web
 - 4.9.1. I Team Agili
 - 4.9.2. Il Leader del Progetto Agile
 - 4.9.3. Il Team Agile
 - 4.9.4. Gestione di Team Agili Virtuali
 - 4.9.5. Coaching per il miglioramento delle prestazioni del team
- 4.10. La gestione e la generazione di valore nei progetti di sviluppo web
 - 4.10.1. Processi per la generazione centrata nel valore
 - 4.10.2. La qualità del prodotto
 - 4.10.3. Pratiche agili di qualità
 - 4.10.4. Gestione del rischio
 - 4.10.5. I Contratti Agili
 - 4.10.6. Gestione del valore acquisito in Progetti Agili



Una specializzazione unica che si distingue per la qualità dei suoi innovativi contenuti e il suo eccellente personale docente”

05 Metodologia

Questo programma ti offre un modo differente di imparare. La nostra metodologia si sviluppa in una modalità di apprendimento ciclico: ***il Relearning***.

Questo sistema di insegnamento viene applicato nelle più prestigiose facoltà di medicina del mondo ed è considerato uno dei più efficaci da importanti pubblicazioni come il ***New England Journal of Medicine***.



“

Scopri il Relearning, un sistema che abbandona l'apprendimento lineare convenzionale, per guidarti attraverso dei sistemi di insegnamento ciclici: una modalità di apprendimento che ha dimostrato la sua enorme efficacia, soprattutto nelle materie che richiedono la memorizzazione”

Caso di Studio per contestualizzare tutti i contenuti

Il nostro programma offre un metodo rivoluzionario per sviluppare le abilità e le conoscenze. Il nostro obiettivo è quello di rafforzare le competenze in un contesto mutevole, competitivo e altamente esigente.

“

Con TECH potrai sperimentare un modo di imparare che sta scuotendo le fondamenta delle università tradizionali in tutto il mondo”



Avrai accesso a un sistema di apprendimento basato sulla ripetizione, con un insegnamento naturale e progressivo durante tutto il programma.



Imparerai, attraverso attività collaborative e casi reali, la risoluzione di situazioni complesse in ambienti aziendali reali.

Un metodo di apprendimento innovativo e differente

Questo programma di TECH consiste in un insegnamento intensivo, creato ex novo, che propone le sfide e le decisioni più impegnative in questo campo, sia a livello nazionale che internazionale. Grazie a questa metodologia, la crescita personale e professionale viene potenziata, effettuando un passo decisivo verso il successo. Il metodo casistico, la tecnica che sta alla base di questi contenuti, garantisce il rispetto della realtà economica, sociale e professionale più attuali.

“

Il nostro programma ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera”

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori Scuole di Informatica del mondo da quando esistono. Sviluppato nel 1912 affinché gli studenti di Diritto non imparassero la legge solo sulla base del contenuto teorico, il metodo casistico consisteva nel presentare loro situazioni reali e complesse per prendere decisioni informate e giudizi di valore su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Cosa dovrebbe fare un professionista per affrontare una determinata situazione?

Questa è la domanda con cui ti confrontiamo nel metodo dei casi, un metodo di apprendimento orientato all'azione. Durante il corso, gli studenti si confronteranno con diversi casi di vita reale. Dovranno integrare tutte le loro conoscenze, effettuare ricerche, argomentare e difendere le proprie idee e decisioni.

Metodologia Relearning

TECH coniuga efficacemente la metodologia del Caso di Studio con un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione, che combina diversi elementi didattici in ogni lezione.

Potenziamo il Caso di Studio con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il Relearning.

Nel 2019 abbiamo ottenuto i migliori risultati di apprendimento di tutte le università online del mondo.

In TECH imparerai con una metodologia all'avanguardia progettata per formare i manager del futuro. Questo metodo, all'avanguardia della pedagogia mondiale, si chiama Relearning.

La nostra università è l'unica autorizzata a utilizzare questo metodo di successo. Nel 2019, siamo riusciti a migliorare il livello di soddisfazione generale dei nostri studenti (qualità dell'insegnamento, qualità dei materiali, struttura del corso, obiettivi...) rispetto agli indicatori della migliore università online.



Nel nostro programma, l'apprendimento non è un processo lineare, ma avviene in una spirale (impariamo, disimpariamo, dimentichiamo e re-impariamo). Pertanto, combiniamo ciascuno di questi elementi in modo concentrico. Questa metodologia ha formato più di 650.000 laureati con un successo senza precedenti in campi diversi come la biochimica, la genetica, la chirurgia, il diritto internazionale, le competenze manageriali, le scienze sportive, la filosofia, il diritto, l'ingegneria, il giornalismo, la storia, i mercati e gli strumenti finanziari. Tutto questo in un ambiente molto esigente, con un corpo di studenti universitari con un alto profilo socio-economico e un'età media di 43,5 anni.

Il Relearning ti permetterà di apprendere con meno sforzo e più performance, impegnandoti maggiormente nella tua specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando le opinioni: un'equazione diretta al successo.

Dalle ultime evidenze scientifiche nel campo delle neuroscienze, non solo sappiamo come organizzare le informazioni, le idee, le immagini e i ricordi, ma sappiamo che il luogo e il contesto in cui abbiamo imparato qualcosa è fondamentale per la nostra capacità di ricordarlo e immagazzinarlo nell'ippocampo, per conservarlo nella nostra memoria a lungo termine.

In questo modo, e in quello che si chiama Neurocognitive Context-dependent E-learning, i diversi elementi del nostro programma sono collegati al contesto in cui il partecipante sviluppa la sua pratica professionale.



Questo programma offre i migliori materiali didattici, preparati appositamente per i professionisti:



Materiali di studio

Tutti i contenuti didattici sono creati appositamente per il corso dagli specialisti che lo impartiranno, per fare in modo che lo sviluppo didattico sia davvero specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la modalità di lavoro online di TECH. Tutto questo, con le ultime tecniche che offrono componenti di alta qualità in ognuno dei materiali che vengono messi a disposizione dello studente.



Master class

Esistono evidenze scientifiche sull'utilità dell'osservazione di esperti terzi.

Imparare da un esperto rafforza la conoscenza e la memoria, costruisce la fiducia nelle nostre future decisioni difficili.



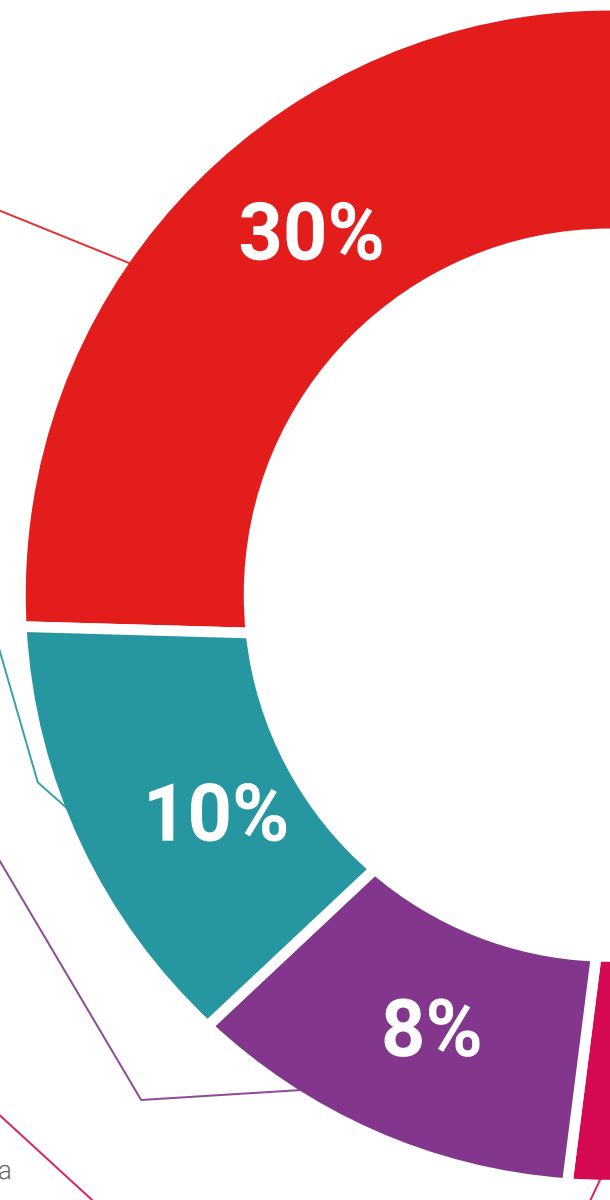
Pratiche di competenze e competenze

Svolgerai attività per sviluppare competenze e capacità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve sviluppare nel quadro della globalizzazione in cui viviamo.



Letture complementari

Articoli recenti, documenti di consenso e linee guida internazionali, tra gli altri. Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





Casi di Studio

Completerai una selezione dei migliori casi di studio scelti appositamente per questo corso. Casi presentati, analizzati e monitorati dai migliori specialisti del panorama internazionale.



Riepiloghi interattivi

Il team di TECH presenta i contenuti in modo accattivante e dinamico in pillole multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

Questo esclusivo sistema di specializzazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



Testing & Retesting

Valutiamo e rivalutiamo periodicamente le tue conoscenze durante tutto il programma con attività ed esercizi di valutazione e autovalutazione, affinché tu possa verificare come raggiungi progressivamente i tuoi obiettivi.



06 Titolo

L'Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web ti garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, l'accesso a una qualifica di Esperto Universitario rilasciata da TECH Università Tecnologica.



“

Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”

Questo **Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web** possiede il programma più completo e aggiornato del mercato.

Dopo aver superato la valutazione, lo studente riceverà mediante lettera certificata* con ricevuta di ritorno, la sua corrispondente qualifica di **Esperto Universitario** rilasciata da **TECH Università Tecnologica**.

Il titolo rilasciato da **TECH Università Tecnologica** esprime la qualifica ottenuta nell'Esperto Universitario, e riunisce tutti i requisiti comunemente richiesti da borse di lavoro, concorsi e commissioni di valutazione di carriere professionali.

Titolo: **Esperto Universitario in Ingegneria dei Siti Web**

N. Ore Ufficiali: **600 o.**



*Se lo studente dovesse richiedere che il suo diploma cartaceo sia provvisto di Apostille dell'Aia, TECH EDUCATION effettuerà le gestioni opportune per ottenerla pagando un costo aggiuntivo.

futuro
salute fiducia persone
educazione informazione tutor
garanzia accreditamento insegnamento
istituzioni tecnologia apprendimento
comunità impegno
attenzione personalizzata innovazione
conoscenza presente qualità
formazione online
sviluppo istituzioni
classe virtuale lingue

tech università
tecnologica

Esperto Universitario
Ingegneria dei Siti Web

- » Modalità: online
- » Durata: 6 mesi
- » Titolo: TECH Università Tecnologica
- » Dedizione: 16 ore/settimana
- » Orario: a scelta
- » Esami: online

Esperto Universitario

Ingegneria dei Siti Web

