



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo



Regione
Lombardia



POR 2014-2020 / OPPORTUNITÀ E INCLUSIONE

CORSO ITS 2019/2021 ▪ ID 232593

ESPERTO DI DIGITAL COMMUNICATION

**Tecnico superiore per l'organizzazione e la fruizione
dell'informazione e della conoscenza**

**Sviluppo front-end di un sito web: UI, UX e
ottimizzazione del codice**

Nicolò Venditti

Luglio 2021



ITSINCOM
Tecnologie dell'informazione e della comunicazione

FONDAZIONE ITS PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
NEL SETTORE DELL'INFORMAZIONE E DEI SERVIZI
APPLICATI ALLA COMUNICAZIONE

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Chi sono	5
1.2	Il corso	5
2	L'esperienza di stage	7
2.1	L'azienda	7
2.2	La mission	7
2.3	Il mercato	7
2.4	Organizzazione interna	8
2.5	Descrizione dello stage	8
2.6	Esempi di esercizi	9
3	Analisi di un processo di lavoro	16
3.1	Templating	16
3.2	Redazione di content matrix e upload di contenuti su Drupal	21
4	Il percorso di formazione	22
4.1	Le competenze richieste durante il tirocinio	22
4.2	Bilancio del tirocinio	22
5	Prospettive future	23
6	Ringraziamenti	24

1 Introduzione

1.1 Chi sono

Mi chiamo Nicolò Venditti e con la conclusione di questo percorso spero di diventare uno sviluppatore front-end, ovvero lo sviluppatore che si occupa di tutta la parte che è visibile all'utente di un servizio digitale.

Detto così può sembrare semplice, ma il percorso per arrivare fin qui è stato lungo e tortuoso.

Dopo aver conseguito la maturità classica mi sono lanciato nel mondo universitario, iscrivendomi alla facoltà di matematica.

Dopo poco tempo però mi sono reso conto che le uniche materie che mi stimolavano erano quelle informatiche, ma nonostante questo la mia decisione di cambiare facoltà si diresse verso filosofia.

Dopo alcune difficoltà, però, decisi di cambiare ancora direzione.

Così partecipai alla selezione per il Servizio Civile ed essendo preso cominciai a lavorare per l'ufficio Informagiovani di Varese.

Quest'anno di Servizio Civile è stato per me fondamentale. Infatti non solo mi ha cominciato ad inserire nel mondo del lavoro, ma mi ha permesso di esprimermi indicandomi la via da percorrere.

È stato qui, infatti, che ho cominciato ad interessarmi al mondo della comunicazione digitale occupandomi dello sviluppo del sito dell'ufficio Informagiovani e realizzando le grafiche per gli eventi organizzati.

Inoltre, è stato proprio attraverso il servizio Informagiovani che sono venuto a conoscenza dei corsi ITS e alla fine dell'anno di Servizio Civile, anche grazie alle testimonianze di due amici che già frequentavano le lezioni di DCOM, ho deciso di iniziare a formarmi in modo professionalizzante nell'ambito della comunicazione digitale.

1.2 Il corso

Sono arrivato ad iscrivermi al corso senza particolari competenze tranne quel poco che avevo imparato da autodidatta sull'utilizzo di Photoshop e Illustrator durante il Servizio Civile, ma questo non è stato affatto un limite. In tutte le materie del corso siamo partiti dalle basi dando a tutti la possibilità di raggiungere lo stesso livello.

Nel corso ITS ho trovato un ambiente intimo e accogliente completamente opposto a quello che avevo sperimentato negli anni di università dove le enormi classi non favorivano il dialogo con i compagni e i professori e nonostante delle prime difficoltà nell'aprirmi, nel tempo ho raggiunto un buon livello di confidenza con la classe.

Ho apprezzato molto anche il fatto che i docenti fossero professionisti del settore in quanto hanno potuto non solo trasmettere le loro competenze, ma anche cominciare a mostrarci le dinamiche del mondo del lavoro.

La struttura del corso che comprende un ampio quadro di materie diverse nell'ambito della comunicazione digitale mi ha permesso di sperimentare e capire quale fosse quella che avrebbe fatto per me in ambito lavorativo.

Infatti, anche se inizialmente ero più propenso ad approfondire l'ambito grafico, scoprendo la programmazione front-end ho capito che avrei voluto diventare un professionista in quello specifico ambito. Per questo stesso motivo, però, avrei preferito nel secondo anno poter seguire un percorso più specializzato in modo da arrivare più preparato in tirocinio.

Ho inoltre apprezzato il sistema di valutazione tramite i project work che simulano un vero e proprio processo di lavoro obbligandoti a mettere da parte l'ossessione della valutazione e spingendoti a tirare fuori altre competenze oltre a quelle meramente tecniche, come banalmente la capacità di lavorare in squadra.

Un grande limite del corso, che ho sofferto molto, sono state le lezioni da remoto che limitavano molto la possibilità di interazione con i compagni e il professore annullando la dimensione laboratoriale delle lezioni.

Ovviamente comprendo che fosse una situazione particolare, ma sicuramente non credo sia un'esperienza da ripetere in circostanze diverse.

2 L'esperienza di stage

2.1 L'azienda

Il tirocinio è stato svolto presso Adattivo, un'agenzia indipendente di comunicazione specializzata in ambito digitale con sede in via Bernascone 3 a Varese. Adattivo è un marchio relativamente nuovo ed è nato dalla fusione di altre due agenzie, Get Set e Cutler, nel maggio 2014.

Adattivo si occupa prevalentemente dello sviluppo e del mantenimento di siti web per conto di terzi. Questo significa che offre diverse tipologie di servizi dalle consulenze sull'acquisto di domini e hosting, passando per lo sviluppo di landing page e interi siti internet fino all'ottimizzazione del posizionamento di questi sui principali motori di ricerca. Il suo target sono grandi imprese nazionali e multinazionali nei più disparati ambiti.

2.2 La mission

La mission di Adattivo è racchiusa nel suo payoff "Evolving communication". Questa evoluzione passa soprattutto dalla dinamicità dell'azienda che non solo si mantiene aggiornata costantemente nel mondo della tecnologia e della comunicazione, ma aiuta i propri clienti ad attraversare il cambiamento verso l'innovazione.

2.3 Il mercato

Il mercato web è in forte espansione in tutto il mondo da diversi anni e ha subito un'ulteriore crescita negli ultimi due anni anche a causa delle norme restrittive dovute alla pandemia di COVID-19.

In particolare, però, in Italia, spesso non viene compresa l'importanza di un investimento in questo settore e questo crea una competitività al ribasso tra le piccole e medie imprese che in genere hanno un target locale.

Le agenzie più grandi che invece si affacciano su un panorama internazionale si trovano di fronte a sfide ancora più impegnative date dall'alta competitività dei concorrenti.

In questo contesto Adattivo è una delle poche tra queste agenzie che riesce a tenere il passo anche ad alti livelli.

2.4 Organizzazione interna

Adattivo gestisce internamente l'intero processo produttivo, dall'ideazione delle strategie di marketing fino alla programmazione ed al mantenimento dei siti web.

Il personale è suddiviso in 3 aree: project management, design e programmazione. Io ho lavorato in quest'ultimo settore come front-end developer occupandomi dello sviluppo delle interfacce web, ma nella mia stessa area lavorano anche gli sviluppatori back-end che invece gestiscono le interazioni del sito con il server.

Alcuni programmatori sono invece detti full-stack perché sono in grado di gestire sia la parte front-end che di back-end.

2.5 Descrizione dello stage

Durante il tirocinio ho svolto principalmente attività di formazione. Dopo aver delineato le mie competenze su HTML e CSS con qualche test preso dal sito w3schools.com, nelle prime settimane di tirocinio il tutor ci ha assegnato da subito degli esercizi di sviluppo molto semplici volti ad imparare le convenzioni di stesura del codice HTML e CSS.

In questi giorni ho imparato a scrivere codice con la giusta indentatura per renderlo il più leggibile possibile.

Man mano ho cominciato a realizzare pagine web da layout sempre più complessi, all'inizio con il supporto di framework come Bootstrap, per poi gradualmente rendermi indipendente.

Successivamente ho continuato l'attività di templating introducendo il linguaggio SASS. Insieme a questo linguaggio ho imparato anche a utilizzare, direttamente da terminale, il compilatore (DartSass) necessario alla creazione del relativo file CSS.

Un compilatore non è altro che un programma che riceve in input istruzioni definite in uno specifico linguaggio per restituire in output le stesse istruzioni in un altro linguaggio.

In questo caso il compilatore DartSass riceve un file con estensione `.scss` e ne restituisce uno in formato `.css`.

Il linguaggio SASS permette di rendere più efficace la scrittura degli stili per le pagine HTML. Infatti introduce nuovi modi di definire gli stili lasciando la libertà allo sviluppatore di raccogliere più regole in meno righe di codice.

Un altro approccio differente di SASS rispetto a CSS è quello dei moduli. I moduli permettono di separare le regole in file differenti che poi possono essere importati nel file

principale che verrà compilato.

SASS oltre a migliorare molto anche la gestione delle variabili, rendendole più concise e semplici da utilizzare, introduce anche le funzioni e i mixin.

Mentre le funzioni permettono di definire operazioni complesse sui valori, i mixin sono dei blocchi di regole riutilizzabili.

In questo periodo ho cominciato a sviluppare pagine analizzando il codice di pagine già esistenti migliorando le mie competenze nella definizione degli stili.

Nell'ultimo periodo invece mi è stato chiesto di realizzare delle pagine prendendo spunto dallo stile di layout esistenti e quindi facendomi mettere in gioco anche su abilità relative allo sviluppo di UI (User Interface) e UX (User eXperience). Con l'aumento della complessità dei layout da realizzare è stato necessario cominciare ad approfondire anche il linguaggio di programmazione Javascript che permette di implementare una più profonda interazione dell'utente con la pagina web.

Saltuariamente durante tutto il tirocinio mi è stato chiesto di compilare delle content matrix, ovvero tabelle che raccolgono tutti i contenuti testuali di un sito, necessarie per la traduzione in più lingue e di scrivere meta-title e meta-description per l'ottimizzazione SEO di pagine web.

Di seguito alcuni esempi di esercizi svolti e i relativi argomenti affrontati.

2.6 Esempi di esercizi

2.6.1 Bootstrap landing page

Come primo esercizio abbiamo creato una semplice pagina utilizzando le classi del framework Bootstrap che avevo già imparato ad utilizzare durante le lezioni del corso e allenandoci nell'utilizzo dei corretti tag semantici in HTML.

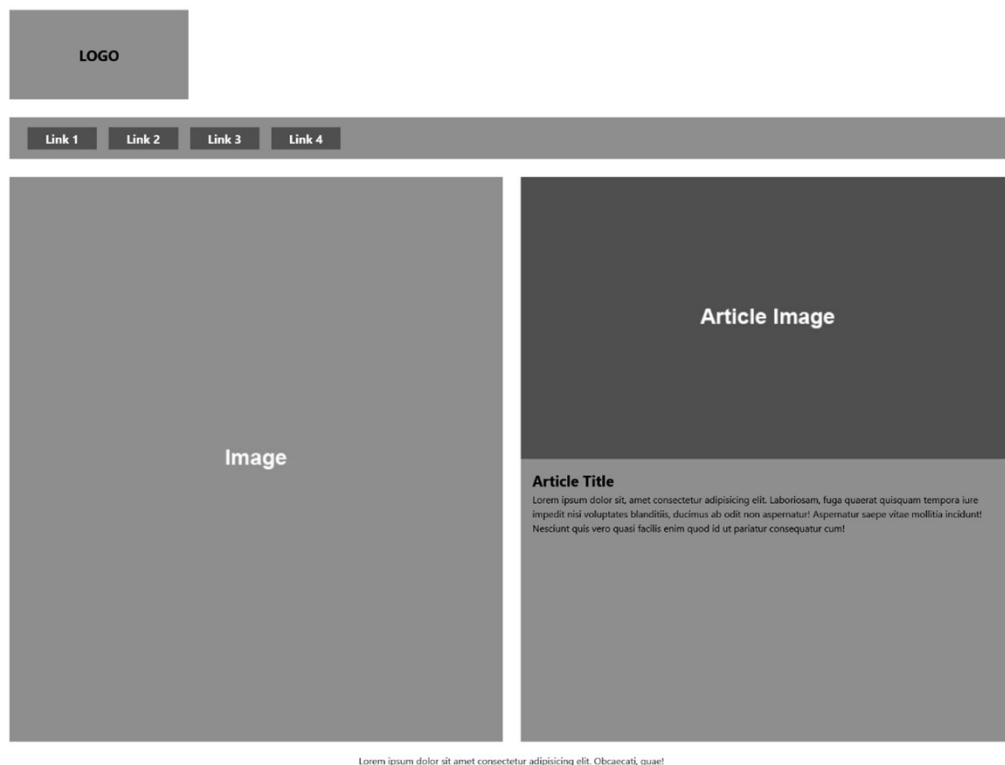
Per tag semantici si intendono tutti quegli elementi che descrivono espressamente il proprio significato e ruolo nella struttura della pagina.

L'utilizzo di questi tag è fondamentale sia per rendere più leggibile il codice sia per migliorare le prestazioni SEO del sito.

Infatti i crawler dei principali motori di ricerca favoriscono i siti che utilizzano correttamente questi tag perché gli rendono le pagine più facilmente interpretabili.

Per quanto riguarda Bootstrap è estremamente utile nella creazione della struttura delle pagine, fornendo classi predefinite per righe e colonne oltre a molti altri componenti

come navbar o pulsanti.



2.6.2 Form landing page

In questo esercizio ho imparato a creare dei form con stili personalizzati utilizzando diverse proprietà di positioning degli elementi.

Nel linguaggio css infatti sono disponibili diversi metodi per posizionare gli elementi nel flusso della pagina che bisogna imparare a valutare a seconda delle necessità.

Inoltre ho imparato ad utilizzare tutte le diverse tipologie di input disponibili tra i tag html.

Fill the Form & Make a Booking

A No-Fuss New Year's Dinner Party 2016

Your email address
e.g. john.smith@gmail.com

Name
John Smith

Telephone number
+372 ...

Notes
Some special request?

No. of guests
3

RESERVE your seats!

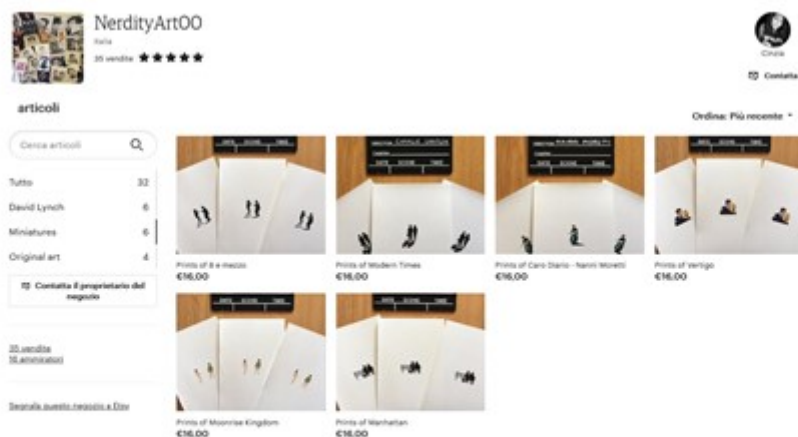
For further information call
+372 642 264 28

2.6.3 E-commerce shop page

In questo esercizio ho realizzato una pagina di un negozio online affrontando il tema delle transizioni e delle animazioni.

Queste proprietà degli elementi vengono definite tramite gli stili della pagina e sono fondamentali a livello di UX. Infatti, se sfruttate a dovere, permettono all'utente di interpretare al meglio l'interazione con la pagina.

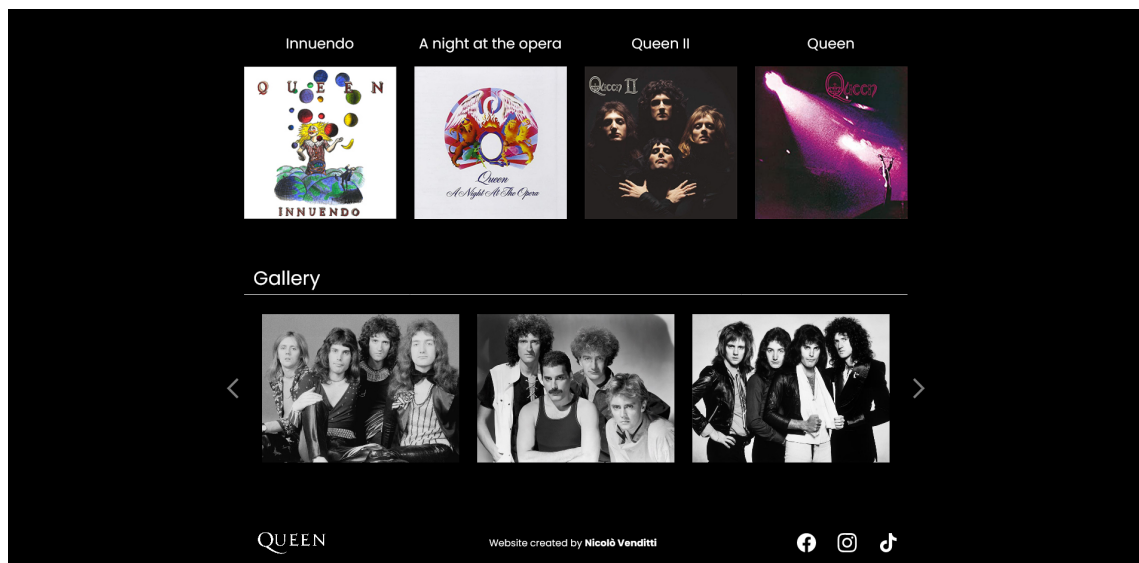
La differenza tra transizioni e animazioni è che le prime consentono il passaggio graduale tra due valori di una proprietà di un elemento, mentre le animazioni, strumento molto più potente, consentono di far cambiare gradualmente stile ad un elemento della pagina tramite l'utilizzo dei keyframe.



2.6.4 Tribute page

In questo esercizio mi è stato chiesto di creare una tribute page per la mia band preferita. La sfida è stata quella di integrare e personalizzare librerie terze per realizzare uno slider da personalizzare con l'utilizzo di Javascript.

Questo è stato infatti il mio primo approccio con Javascript che mi ha fatto fare il salto di mentalità tra linguaggio di markup e linguaggio di programmazione e permettendomi di aprirmi un nuovo mondo di possibilità di personalizzazione delle interfacce.



Carosello personalizzato.

2.6.5 Newsletter HTML

La realizzazione di una news letter è stato un caso studio interessante. Infatti, lo sviluppo di una DEM è leggermente diverso rispetto a quello di una pagina web standard.

In questo caso è necessario infatti realizzare la newsletter in modo che sia leggibile dai gestori di mail.

La pagina HTML deve essere quindi strutturata in modo fisso all'interno di una tabella e gli stili devono essere integrati inline.



Hi [Name Surname],

EVOCA GROUP INVITES YOU TO TAKE PART IN OUR SURVEY.

We are pleased to offer you the opportunity to comment on the products and services offered by Evoca Group. Your opinions are important to us as we strive to provide you with an even better service. Please click on the link below to start the survey.

[→ GO TO SURVEY](#)

The survey will take less than 15 minutes to complete.

- Evoca Group Team

© 2018 Evoca Group. All rights reserved. - P105035600963

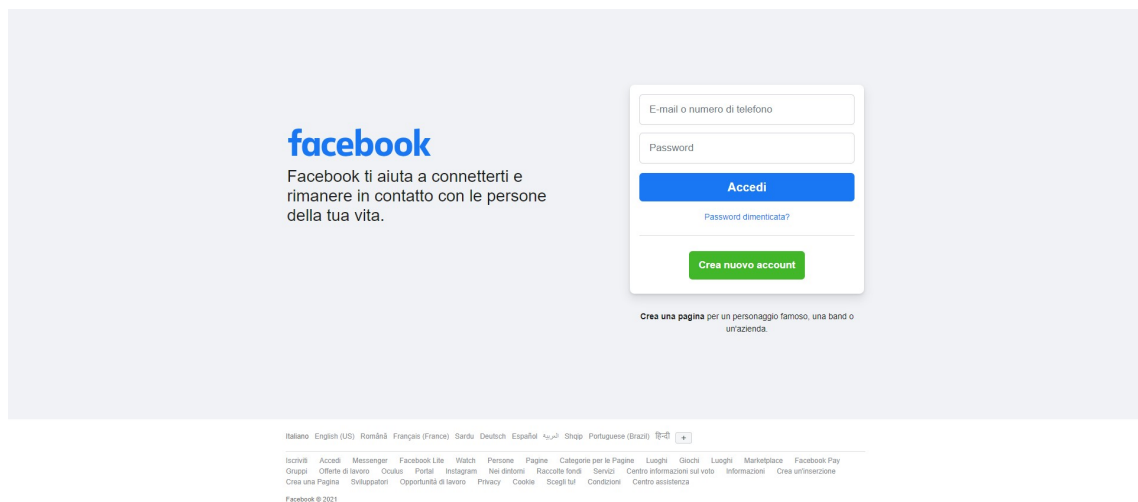
Esempio di sviluppo pagina per Direct Email Marketing.

2.6.6 Login page

Questa login page copiata direttamente da Facebook.com è stato un esercizio fondamentale per comprendere il funzionamento delle media query.

Le media query sono dei comandi CSS particolari che servono a modificare gli stili di un elemento al verificarsi di alcune condizioni.

Queste regole vengono usate principalmente per rendere responsive le pagine modificando gli stili degli elementi a seconda della dimensione dello schermo del dispositivo sulla quale viene visualizzata.



Login page di Facebook ricreata con comportamento responsive.

2.6.7 Display Grid

In questo esercizio di riproduzione della homepage del sito wacom.com ho imparato a gestire la visualizzazione a griglia.

Questo tipo di visualizzazione degli elementi è una funzione implementata di recente in CSS e permette in modo intuitivo di creare delle griglie responsive piuttosto articolate.



Homepage di Wacom con visualizzazione a griglia degli elementi.

3 Analisi di un processo di lavoro

Il processo di lavoro per la realizzazione di un sito web in agenzia consiste in diversi passaggi che richiedono la sinergia di tutti i membri del team di lavoro.

Tutto ha inizio dal contatto da parte di un cliente che si interfaccia con il project manager, che deve raccogliere tutte le informazioni necessarie per realizzare un progetto efficace.

A questo punto il project manager si confronta con i designer e gli sviluppatori per verificare la fattibilità delle richieste del cliente e fare nuove proposte.

Una volta aggiornato il cliente, se questo è soddisfatto, si organizza un incontro dal vivo (quando possibile) per definire i dettagli del progetto.

Ricevute tutte le informazioni necessarie il grafico prepara diverse proposte in modo che il cliente le possa valutare.

Una volta che il cliente fa la sua scelta definitiva si inizia la fase di sviluppo e collaudo. Il project manager elabora e organizza il programma di lavoro e i programmatori dopo aver sviluppato il layout definitivo e averlo testato caricano il sito in staging su un server interno.

Qui il designer controllerà la coerenza con il layout grafico e il project manager le funzionalità richieste dal cliente.

Una volta corretti gli eventuali errori il prodotto viene spostato su un nuovo server per renderlo disponibile anche al cliente per le ultime valutazioni e verifiche.

Una volta compiute le correzioni il sito viene infine reso pubblico online.

3.1 Templating

Durante il tirocinio ho prevalentemente svolto attività di templating, ovvero lo sviluppo di una pagina web a partire da un layout già definito.

Per scrivere codice si utilizza un IDE (Integrated Development Environment) ovvero un programma che permette di gestire in modo completo tutto il progetto web.

Il programma che ho utilizzato in questi mesi è VSCode, un progetto open source di Microsoft mantenuto dagli stessi sviluppatori. Proprio per questo motivo è tra i migliori disponibili sul mercato oltre a essere gratuito.

Nell'IDE si può aprire direttamente la cartella di progetto e da lì cominciare a scrivere il codice.

VSCode include nella sua interfaccia anche un terminale dal quale poter lanciare, ad esempio, il compilatore per SASS.

Durante questi mesi di tirocinio ho individuato sei fasi principali necessarie per la realizzazione di una pagina web:

- Inizializzazione del progetto
- Analisi della struttura del layout
- Creazione della struttura della pagina e inserimento dei contenuti in un file HTML
- Analisi UI e UX del layout
- Definizione degli stili in file CSS o SCSS
- Test e Debug

3.1.1 Inizializzazione del processo

In questa fase è necessario raccogliere e ordinare tutto il materiale necessario per la realizzazione del progetto.

Creata la cartella principale e le subdirectory necessarie per gli stili, gli script e le immagini si passa all'ottimizzazione di quest'ultime che vanno rinominate, ridimensionate e compresse. Un'abilità fondamentale in questa prima fase, che il tirocinio mi ha permesso di sviluppare, è la capacità di organizzazione del tempo che è migliorabile solo con l'esperienza.

Infatti mi era richiesto dal tutor prima di iniziare a realizzare effettivamente il progetto di stimare le ore che avrei impiegato nello sviluppo dello stesso.

Queste stime sono di massima importanza soprattutto quando il lavoro di qualcun altro dipende dal completamento del proprio come spesso succede all'interno dell'azienda.

Nome	Ultima modifica	Tipo	Dimensione
.vscode	22/06/2021 12:25	Cartella di file	
img	20/05/2021 15:12	Cartella di file	
js	18/05/2021 15:55	Cartella di file	
progetti	17/05/2021 14:20	Cartella di file	
styles	20/05/2021 14:49	Cartella di file	
.htaccess	20/05/2021 11:09	File HTACCESS	1 KB
404.html	20/05/2021 16:24	Firefox HTML Docum...	3 KB
index.html	20/05/2021 18:06	Firefox HTML Docum...	12 KB

Esempio di organizzazione della cartella di un progetto di un sito web.

3.1.2 Analisi della struttura del layout

Nella seconda fase si comincia ad osservare con più attenzione il layout e a immaginare come rappresentare tramite il codice HTML la struttura dei contenuti della pagina aiutandosi anche con disegni su carta.

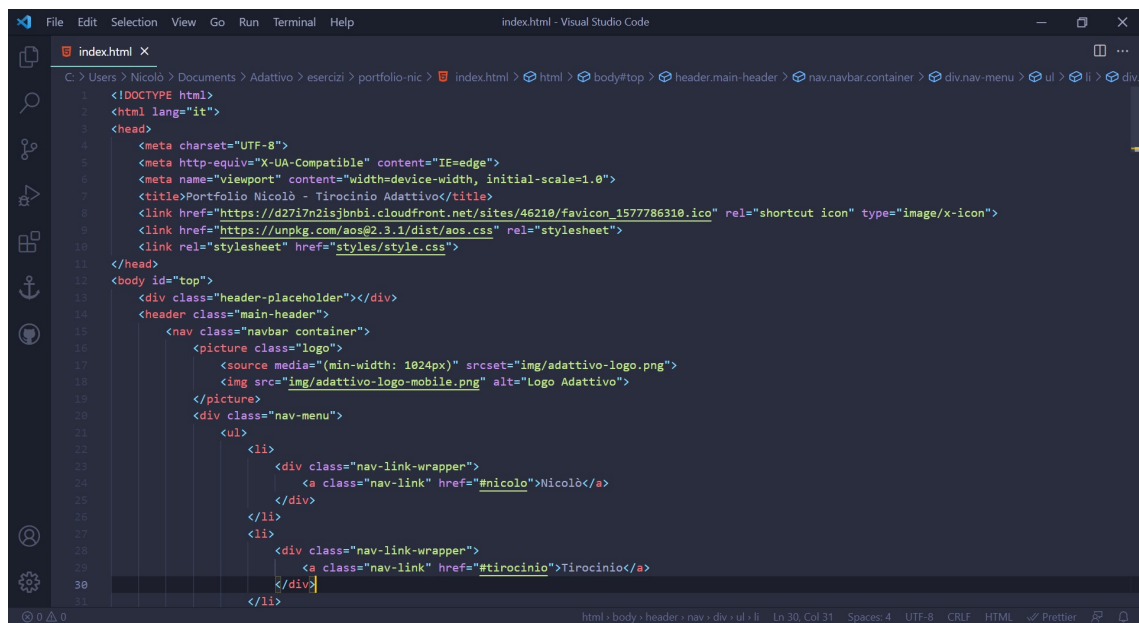
L'approccio da avere in questa fase è quel del mobile first, ovvero il pensare al design a partire dalla sua versione per dispositivi mobili per poi adattarlo anche alla vista desktop.

Infatti, la maggior parte degli utenti di internet ne usufruiscono tramite smartphone e quindi è importante che le pagine siano ottimizzate in modo prioritario proprio per questi dispositivi. Questo step a volte può essere problematico perché spesso i layout vengono forniti in vista desktop e quindi bisogna riuscire a convertire la progettazione.

3.1.3 Creazione pagina e inserimento dei contenuti in un file HTML

Usando la struttura disegnata su carta si scrive il codice HTML, con eventuali adattamenti, e si inseriscono i contenuti testuali e le immagini.

In questa fase si cura anche l'aspetto SEO della pagina, inserendo meta-title, meta-description e i testi alternativi per le immagini in caso non riuscissero a caricarsi.



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="it">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Portfolio Nicolò - Tirocinio Adattivo</title>
8   <link href="https://d2717n2isjbnbi.cloudfront.net/sites/46210/favicon_1577786310.ico" rel="shortcut icon" type="image/x-icon">
9   <link href="https://unpkg.com/aos@2.3.1/dist/aos.css" rel="stylesheet">
10  <link rel="stylesheet" href="styles/style.css">
11 </head>
12 <body id="top">
13   <div class="header-placeholder"></div>
14   <header class="main-header">
15     <nav class="navbar container">
16       <picture class="logo">
17         <source media="(min-width: 1024px)" srcset="img/adattivo-logo.png">
18         
19       </picture>
20       <div class="nav-menu">
21         <ul>
22           <li>
23             <div class="nav-link-wrapper">
24               <a class="nav-link" href="#nicolo">Nicolò</a>
25             </div>
26           </li>
27           <li>
28             <div class="nav-link-wrapper">
29               <a class="nav-link" href="#tirocinio">Tirocinio</a>
30             </div>
31           </li>
32         </ul>
33       </div>
34     </nav>
35   </header>
36 </body>
37 </html>
```

Esempio di struttura di una pagina HTML.

3.1.4 Analisi UI e UX del layout

A questo punto del processo di lavoro si passa a curare l'aspetto estetico della pagina, ma prima di cominciare a scrivere il codice vero e proprio anche qui è necessario fare prima un lavoro di analisi. È necessario infatti, osservando il layout, raccogliere le informazioni fondamentali come i colori e i font utilizzati e, informandosi direttamente dal designer o se non possibile deducendolo, definire le interazioni dell'utente con il design, come ad esempio animazioni o transizioni.

3.1.5 Definizione degli stili in file CSS o SCSS

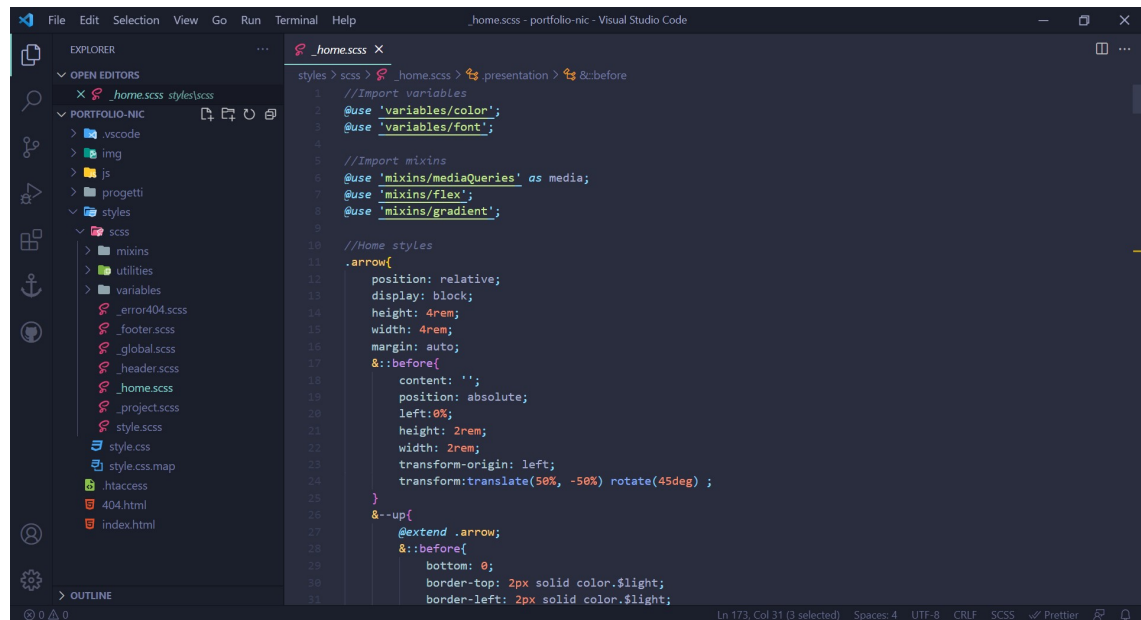
Questa fase sarà tanto più facile tanto più saremo stati precisi nella realizzazione della struttura HTML, ma in molti casi potrebbero comunque essere necessarie delle modifiche a quest'ultima.

Nel definire le regole degli stili è sempre importante tenere a mente l'ottimizzazione del codice scrivendolo nel modo più sintetico possibile.

È una buona prassi anche inserire commenti in modo da rendere il codice più chiaro ad altre persone che lo leggeranno o a sé stessi in caso si dovesse ritornarci sopra a distanza di tempo. Se poi si sceglie di utilizzare il linguaggio SASS al posto di scrivere direttamente

in CSS si apriranno numerose possibilità.

Ad esempio, sarà possibile suddividere gli stili in più moduli mantenendo il progetto molto più organizzato e accessibile o scrivere le regole di stile in modo molto più sintetico e compilarle direttamente in un file minificato.



Esempio di una pagina scritta con SASS.

3.1.6 Test e Debug

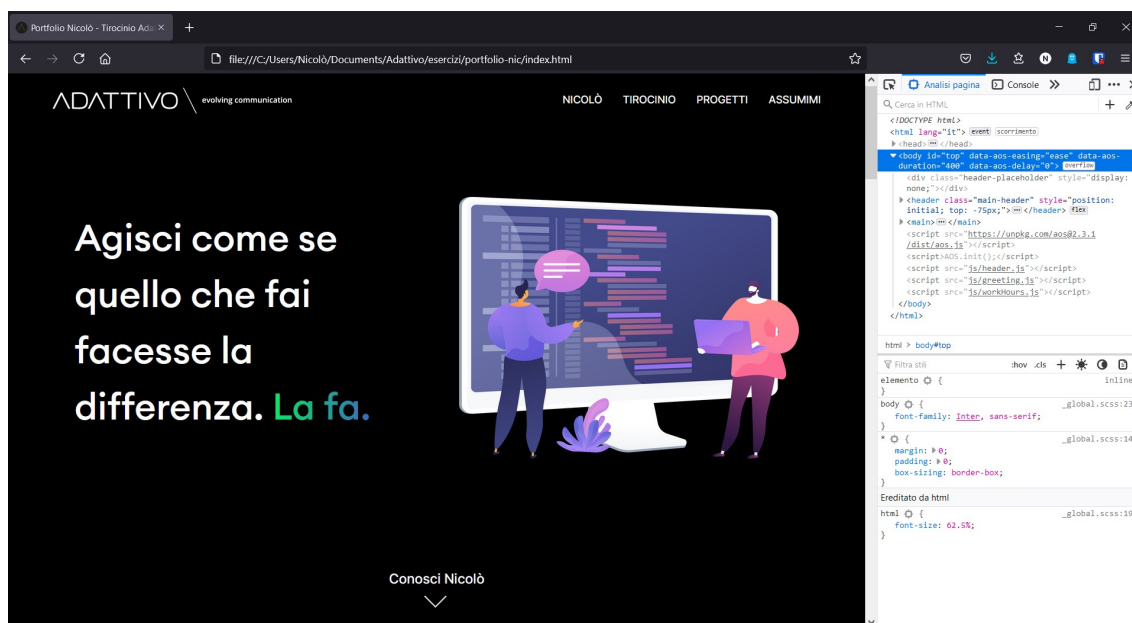
In quest'ultima fase la pagina viene provata su browser e dispositivi diversi per verificarne l'effettivo funzionamento.

In caso venissero riscontrati errori e/o malfunzionamenti è necessario attuare un processo di debug andando ad individuare nel codice gli elementi responsabili e modificandoli.

Per fare questo si ricorre spesso agli strumenti di sviluppo forniti dal browser. Questi tool permettono di analizzare rapidamente il codice relativo agli elementi mostrati a schermo facilitando il lavoro di debug.

Dopo aver risolto i problemi riscontrati questo procedimento viene ripetuto finché la pagina non presenta più errori.

Quest'ultimo passaggio è fondamentale poiché spesso, mentre si risolve un errore si rischia di rompere il codice in un altro punto causandone altri.



Esempio di strumenti di analisi del browser Chrome.

3.2 Redazione di content matrix e upload di contenuti su Drupal

Solo pochi giorni di tutto il tirocinio sono stati dedicati a questa attività. Utilizzando la suite Google Workspace dovevo compilare un foglio di calcolo con i contenuti testuali di uno specifico sito web.

Una volta completati, questi file vengono condivisi con dei traduttori esterni all'azienda per la traduzione del sito.

Una volta ricevuti i contenuti tradotti questi vanno ricaricati online utilizzando il CMS (Content Management System) Drupal.

Per fare ciò è necessario fare log in con le credenziali del sito specifico ed, impostata la lingua in modo che corrisponda a quella delle traduzioni, selezionare pagina per pagina le varie sezioni inserendo i nuovi testi.

4 Il percorso di formazione

4.1 Le competenze richieste durante il tirocinio

Poiché il corso di Digital Communication, essendo molto ampio, non prevede troppe ore dedicate allo sviluppo front-end, nonostante abbia approfondito il tema nel tempo libero, nei primi giorni di tirocinio ero abbastanza insicuro sulle richieste che mi venivano fatte. Ma era una cosa che l'azienda aveva ampiamente considerato.

Questo corso mi ha offerto ottime basi per comprendere ciò che mi veniva richiesto permettendomi di continuare a migliorarmi autonomamente.

Sicuramente per il mio tirocinio le lezioni più utili sono state quelle di programmazione tenute dal prof. Zancan durante i due anni di corso.

4.2 Bilancio del tirocinio

Nonostante le difficoltà nello sviluppare relazioni con i colleghi date dal telelavoro, il periodo di stage è stato complessivamente positivo.

Mi ha permesso di crescere soprattutto sulle hard skill, ma anche su alcune soft.

La mia passione per queste materie e la bravura del tutor nel trasmettere conoscenze e entusiasmo mi hanno spinto ad approfondire molto lo studio dei linguaggi di markup e di programmazione.

Per quanto riguarda le soft skill mi sono confrontato soprattutto con la gestione del tempo in cui sono migliorato molto e con la capacità di lavoro di squadra.

5 Prospettive future

Nonostante la valutazione positiva del tirocinio da parte dell'azienda purtroppo non c'è stata la possibilità di continuare la relazione di lavoro.

Al momento sono alla ricerca di un'opportunità come sviluppatore front-end junior che mi permetta di cominciare a lavorare continuando la mia formazione.

Se non dovessi trovare l'occasione che cerco, ho intenzioni di cominciare da subito il mio progetto di comunicazione etica, mentre continuo a formarmi in modo autonomo.

Questo progetto è volto a creare una futura agenzia di comunicazione con una forte impronta etica. Infatti, spesso mi sono reso conto che la comunicazione pubblicitaria si basa sulla persuasione e sulla creazione di bisogni nelle persone.

L'idea che sta alla base del mio progetto è invece quella di creare delle reti che possano permettere ai clienti di interagire in modo genuino con le aziende comunicando i loro reali bisogni restituendo dignità al concetto di comunicazione.

Per realizzare questo progetto vorrei cominciare creando una rete di professionisti che abbracciano questa filosofia per poter cominciare a sviluppare maggiormente le possibilità di applicazione della comunicazione etica.

In futuro mi piacerebbe poi riuscire a creare una vera e propria agenzia che possa rivoluzionare il modo di fare comunicazione.

6 Ringraziamenti

Al termine di questo percorso vorrei ringraziare:

I miei genitori per avermi sostenuto nella mia scelta di iniziare questo corso.

Iside per essere stata al mio fianco per tutto quest'ultimo anno.

I miei compagni di classe con i quali ho condiviso fatiche e soddisfazioni, e in particolare Marco ottimo compagno di tirocinio.

La dott.ssa Platini per l'impegno e la passione che ha messo nell'aiutarci nel nostro tempo di tirocinio.

Tutti i professori che ho avuto in questi due anni perché hanno saputo trasmettermi l'amore per il lavoro che fanno.

Luisa, Carlo e Daniele che mi hanno convinto ad iscrivermi a questo corso.

E infine, ultimo, ma non ultimo, Luca, tutor di tirocinio, che, oltre a trasmettermi competenze, ha saputo essere un fratello maggiore.

SOFTWARE

Visual Studio Code
Adobe XD
Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Microsoft Office

INFORMATICA

HTML5
CSS3 (Sass)
Javascript
Bootstrap
Wordpress

LINGUE

Inglese: livello complessivo B1
(Cambridge English First Certificate)

SOFT SKILLS

Responsabilità
Gestione del tempo
Capacità di problem solving

VOLONTARIATO

Socio fondatore dell'associazione
culturale COVO e capo scout
nell'associazione AGESCI.

CONTATTI

via Milazzo, 9
21100 - Varese (VA)
329 776 773 5
n.venditti@tutanota.com

NICOLÒ VENDITTI

Junior front-end web developer

ESPERIENZE LAVORATIVE

Gennaio 2021 - luglio 2021

Tirocinio Front-end Developer

Adattivo - Agenzia di comunicazione digitale

Sviluppo pagine web con l'utilizzo di HTML, SASS e JS.

Settembre 2018 - settembre 2019

Servizio Civile Volontario

Ufficio Informagiovani del Comune di Varese

Creazione di grafiche promozionali, gestione social network e
manutenzione sito internet.

STUDI

Novembre 2019

Inizio corso ITS - Digital Communication

ITS Incom

Corso biennale di formazione post diploma.

Ottobre 2014

Trasferimento corso di studi in filosofia

Università degli studi di Milano Statale

Superamento di 17 esami tra cui Istituzioni di logica e Filosofia del
linguaggio.

Ottobre 2012

Inizio corso di studi in matematica

Università degli studi di Milano-Bicocca

Superamento di due esami di informatica di programmazione in
Java.

Luglio 2012

Diploma di Maturità

Liceo Classico "E. Cairoli" - Varese

*Autorizzo il trattamento dei dati personali contenuti nel mio curriculum vitae
in base art. 13 del D. Lgs. 196/2003.*

