

# Progettazione di interfacce

## 1. Introduzione al corso

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa si apprende in questa lezione?

1. Approccio al corso, progettazione e design, User Experience e disegno delle interfacce.
2. Cos'è un'interfaccia? E' un'interfaccia grafica?
3. Un accenno alla storia della UX!
4. Quali sono attualmente i trend dell'ux-ui design e su cosa è necessario concentrare gli sforzi?



copyright img: Matteo di Pascale

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

L'obiettivo del corso è far apprendere agli studenti la base teorica della **progettazione user oriented** (UX, IxD) e l'utilizzo degli strumenti utili alla progettazione delle interfacce per il web in modo da produrre autonomamente **architettura dell'informazione, wireframe, prototipi e mockup (applicativi: Miro, Flowmapp, Figma, Mockplus)**

Sarà in grado di manipolare la **grafica bitmap** per elaborare immagini e fotografie e disegnare gli elementi grafici utili per il disegno della User Interface (UI) (**applicativi XD, Photopea/GIMP, Canva**)

Svilupperà infine delle competenze tecniche di base per comprendere lo sviluppo web frontend.

**Applicativi: (CMS come Wordpress + Html e CSS, Client FTP come FileZilla)**

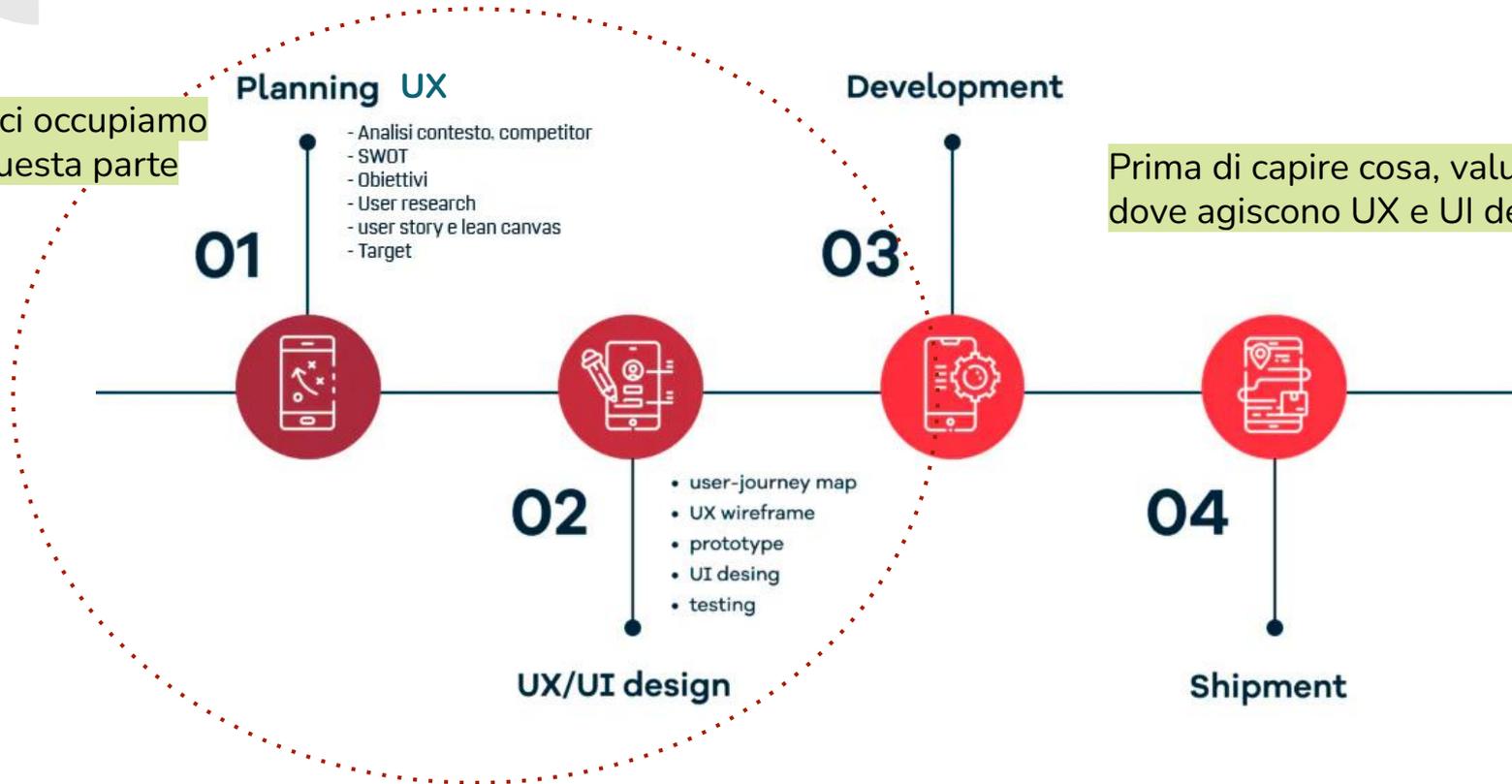


l'approccio alla progettazione dell'ux design

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Noi ci occupiamo di questa parte

Prima di capire cosa, valutiamo dove agiscono UX e UI design



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

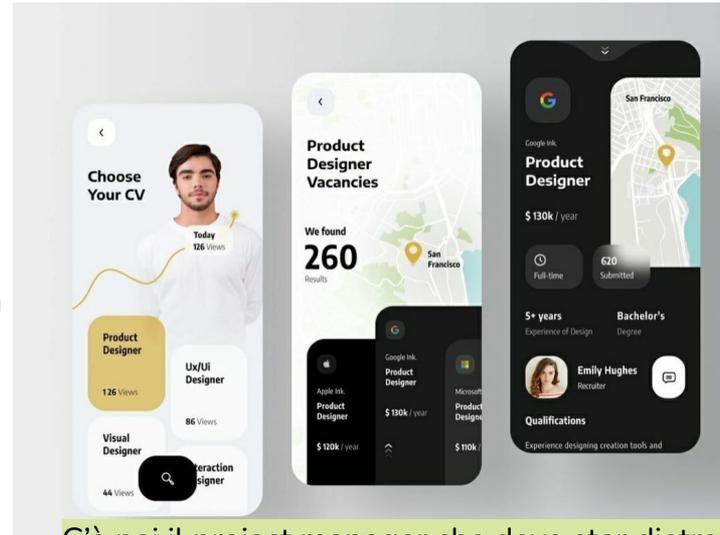
## Chi c'è dietro allo sviluppo di un'app?

I **designer** e i **grafici** si occupano di progettare la User Experience e di disegnare l'interfaccia grafica (rispettando criteri di usabilità e Interaction design).

**Comunicatori, editor, SEO e copywriter** si occupano di testi e contenuti, di slogan, tagline e altro.

**Gli sviluppatori** programmano e sviluppano l'app in relazione al progetto e la distribuiscono sulle piattaforme.

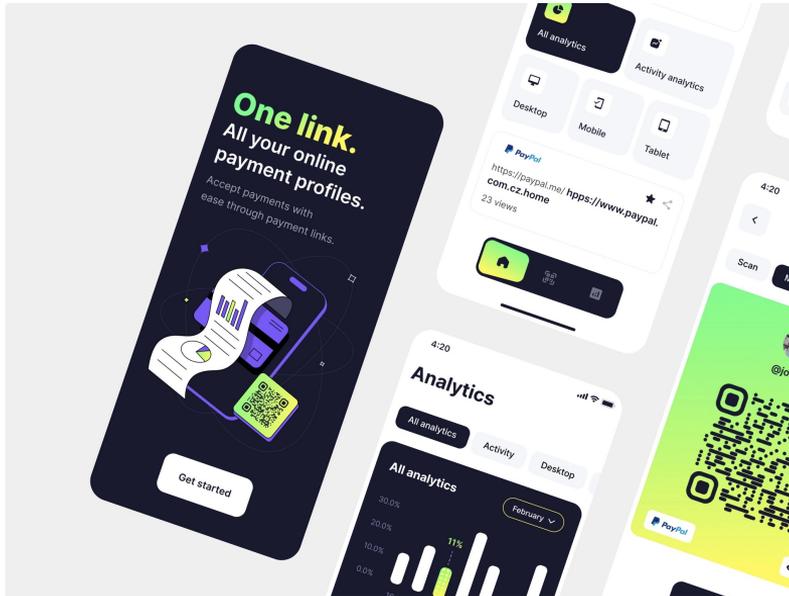
Gli **esperti di marketing** definiscono le strategie, i canali (oltre a timing, budget e altro) per ottenere dei risultati commerciali e di comunicazione: ad esempio lanciare il prodotto sul mercato, far scaricare l'app, aumentare il fatturato!



C'è poi il project manager che deve star dietro a tutti quanti ma soprattutto il supporto di umanisti, psicologi, antropologi nelle diverse fasi!

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Chi c'è dietro allo sviluppo di un'app?



### RUOLO UX designer

#### COMPETENZE RICHIESTE

Design Thinking, User Centered Design, Benchmark, Valutazioni euristiche, User Research, **HTML & CSS**, Information Architecture, **Angular**, Paper sketch, Wireframing, Flowchart, Axure, Sketch, Invision, Omnigraffle, Google Analytics, **JavaScript, PHP**, Lean UX, **Adobe InDesign**, User Testing, **CSS Framework, Wordpress, React, Final Cut, Adobe Premiere, Motion Graphics, Branding.**

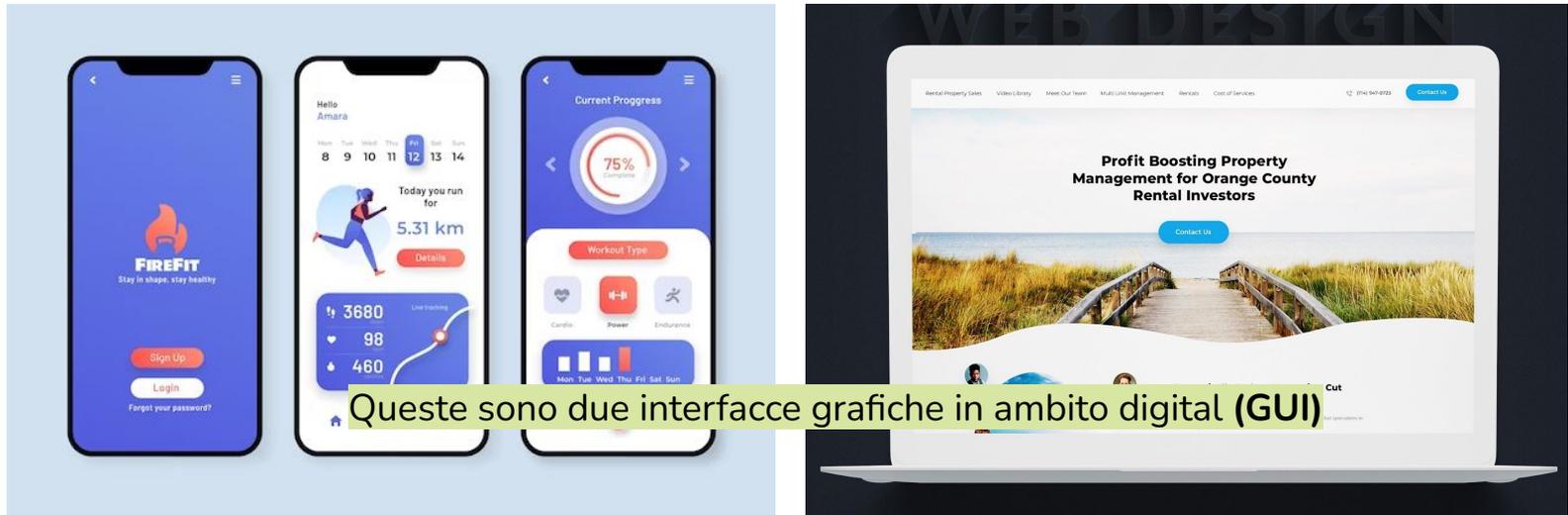
Competenze di:

-  Front-end developer
-  Back-end developer
-  Graphic designer
-  Video
-  Art director

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cos'è un'interfaccia?

In ambito informatico, un'interfaccia è un insieme di strumenti, comandi e procedure che permettono all'utente di interagire con un sistema o un'applicazione. L'interfaccia può essere grafica o testuale, e consente all'utente di fornire input al sistema e di visualizzare l'output prodotto dal sistema stesso.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cos'è un'interfaccia?

In senso più lato un'interfaccia è un elemento di contatto o intermediazione tra due entità, siano esse sistemi, cose o persone e consente l'interazione fra di esse.  
Queste non sono GUI ma sono interfacce.



L'ergonomia cognitiva è una branca della scienza che si occupa dell'interazione tra l'uomo e gli strumenti.

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Quali tipi di interfacce (in ambito digitale)?

Lo scopo dell'interfaccia utente è semplificare l'esperienza dell'utente e renderla facile e intuitiva. L'idea è di ridurre al minimo la quantità di sforzo che l'utente deve compiere per ottenere il massimo risultato desiderato e può avvenire attraverso diverse tipologie di interfacce digitali:

engati  
simply intelliger

What are the types of user interfaces?



+ interfacce fisiche!

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Un minimo di storia!

### Gli anni 70': Xerox, Apple e la nuova era dei PC

Gli anni Settanta hanno dato il via all'era dei personal computer, con psicologi e ingegneri che lavorano insieme per concentrarsi sull'esperienza dell'utente. Molti degli sviluppi più influenti sono scaturiti dal centro di **ricerca PARC di Xerox**, come l'interfaccia grafica utente e il mouse. Per molti versi, PARC ha dato il tono al personal computer così come lo conosciamo oggi.

E ora passiamo ad Apple. **Nel 1984 è stato rilasciato il Macintosh** - il primo computer di massa della **Apple con interfaccia grafica**, schermo e mouse integrati. Da allora, Apple è stata un vero innovatore dell'esperienza utente, dal primo iPod nel 2001 all'iPhone nel 2007.

Apple ha anche contribuito a coniare il termine **UX design** e a **collocare l'utente al centro della progettazione**



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Un minimo di storia: Norman e la nascita della UX

Donald Norman, uno scienziato cognitivo (ovvero uno studioso dell'intelligenza e del comportamento umano), si è unito al team di Apple nei primi anni '90 come User Experience Architect, facendo di lui la prima persona ad avere UX nel suo titolo di lavoro. Ha ideato il termine "user experience design" come un modo per includere tutto ciò che è UX. Lui stesso spiega, "Ho inventato il termine perché ... volevo coprire tutti gli aspetti dell'esperienza della persona con un sistema, incluso il design industriale, la grafica, l'interfaccia, l'interazione fisica".

Nel 1988 Norman ha pubblicato *The Psychology of Everyday Things* (successivamente aggiornato a *The Design of Everyday Things*), che continua a essere un punto fermo del design UX ancora oggi.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

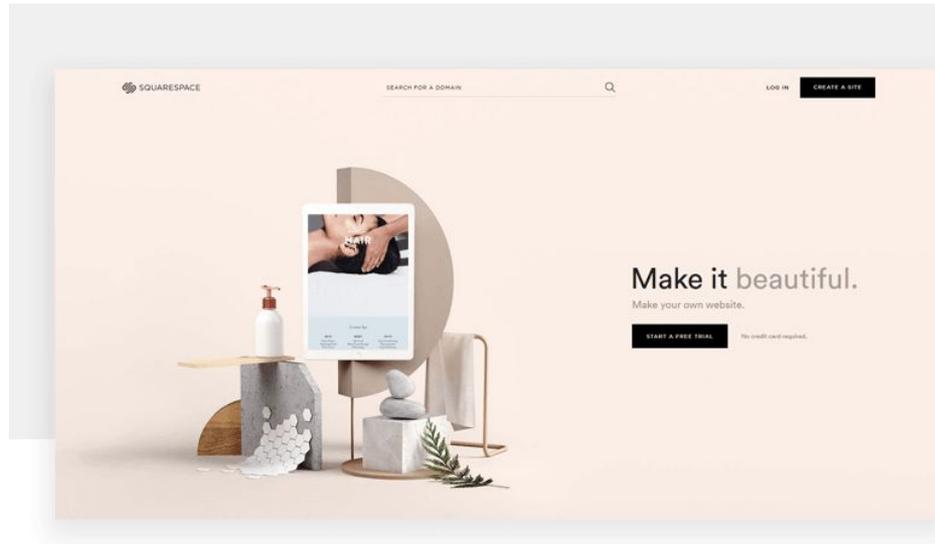
## Cosa rende un'interfaccia (un'app, un sito web, un oggetto) usabile e attrattiva?

La domanda che vogliamo farci, più precisamente, potrebbe essere: cosa deve fare e come deve agire un designer affinché l'utente svolga nel modo più intuitivo, semplice e piacevole possibile le attività che propone il sistema/sito e raggiunga gli obiettivi posti in fase di progettazione e pianificazione?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



MacBook Pro  
**The best for  
 the brightest.**

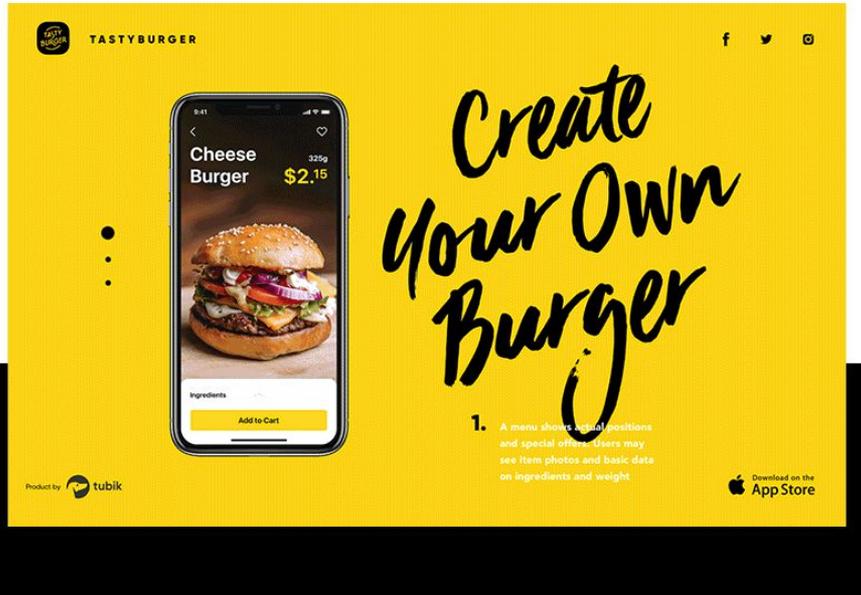


Designed for those who defy limits and change the world, the new MacBook Pro is by far the most powerful notebook we've ever made. With an immersive 16-inch Retina



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?

**LISTING FIXER** Feature & benefits Learn more Learn how

Renters or Buyers not interested in your property?  
**Make your listing Standout!**

Join the 100,000+ landlords who use Listing Fixer to increase enquiries through their properties.

We guarantee new leads. New Renters will contact you.

John Doe  
Milepocner@email.com  
Property address

Continue

or Sign up with  
Use your preferred social account

**The Fixes**

Listing Fixer address the 3 biggest problems that crop up when you list a home online. Mix and match Fixes, or try them all.

- Rate**  
Why aren't prospects applying to rent or buy your home? Our pros will find the definitive answer, then recommend edits.
- Date**  
Has your listing been on the market too many days? We can "reset" date counters on the web's most popular housing sites.
- Automate**  
Strong listings generate tons of calls, emails, & people to track. We can automate 80% of this - and even enable self-guided tours.

Privacy Policy | Feedback | Follow 21.5M

Friday, Sep 16th 2022 7PM 26°C 10PM 26°C 5-Day Forecast

**MailOnline**  
Home | News | The Queen | U.S. | Sport | TV&Showbiz | Australia | Femal | Health | Science | Money | Video | Best Buys | Discounts

Latest | World News | You Mag | Books | Promos | Rewards | Mail Shop | Motoring | Property | Columnists | Puzzles | Travel | Login

Ad

**oraimo** Hear the Difference  
FreePods 3  
SHOP NOW

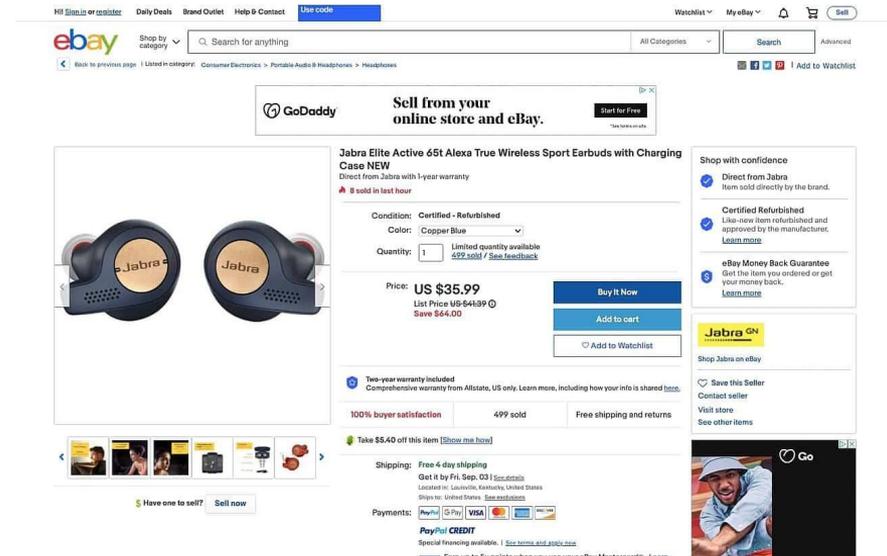
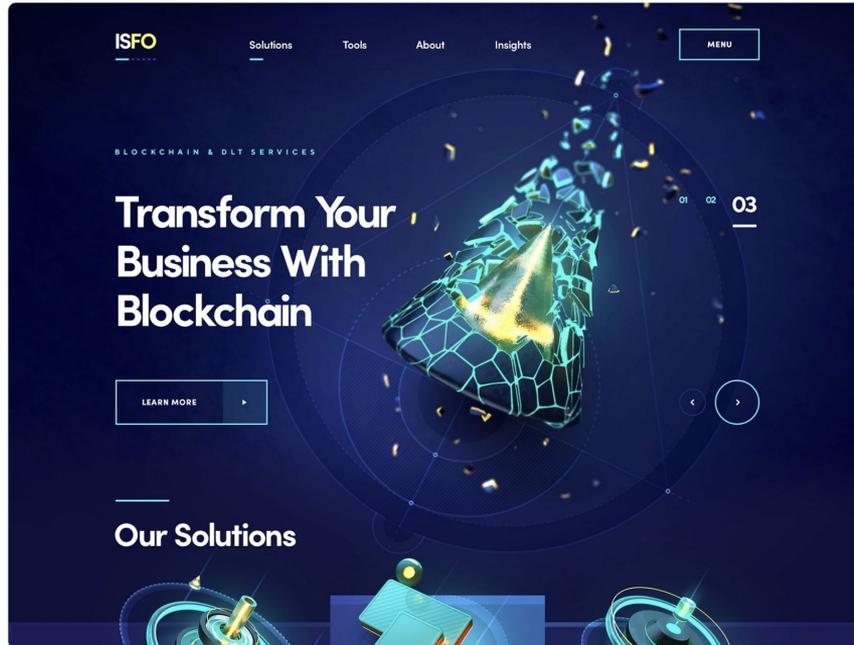
oraimo Wireless Stereo Earbuds  
oraimo hot sale FreePods 3! Never Stop Playing! long battery life! Up to 36hrs playtime  
OPEN

**David Beckham weeps as he walks past Queen's coffin after queuing for THIRTEEN HOURS with other mourners to pay his respects to Her Majesty - as he reveals: 'I thought it'd be quieter coming at 2am... I was wrong!'**

Watch the latest breaking news and top stories from MailOnline  
Videos

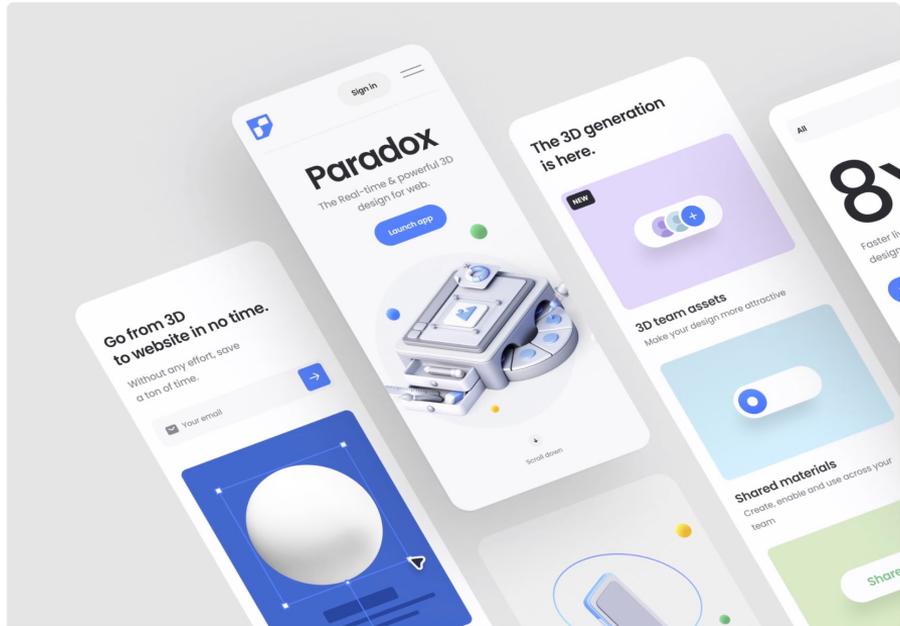
# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Quindi cosa rende un'interfaccia attrattiva e usabile?

Secondo Nielsen, guru dell'usabilità, un prodotto (come un sito) è usabile **quando è facile da apprendere, è efficiente, è facile da ricordare, permette pochi errori di interazione, è piacevole da usare.**



Questa interfaccia non è né attrattiva né usabile.

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?

Un'app o un sito web risulta attrattivo e usabile se alla base c'è progettazione (con al centro i bisogni dell'utente). E in particolare dipende da:

- 1) Un buon lavoro di User Experience design che significa aver ascoltato gli utenti!
- 2) Un buon lavoro di Interaction Design
- 3) Aver sottoposto il sistema a test di usabilità
- 4) Un buon lavoro di User Interface Design





# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica  
attraattiva e usabile?

## Un buon lavoro di Interaction Design

L'Interaction design è la disciplina che si occupa della progettazione dei meccanismi di interazione con i prodotti, influenzando così l'esperienza che l'utente fa del prodotto stesso. Cioè: cosa crea affordance? Quali "significanti" utilizzare? Dove collocarli? Come rendere visibili ed efficaci i feedback? Come realizzarli?



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?

### L'usabilità e il rispetto delle sue regole!

Non far pensare l'utente e rendi la sua esperienza facile e divertente.

E poi un buon “UI” design: forme e proporzioni, griglie, spazi, gerarchie, bianchi/vuoti, coerenza stilistica nell'uso di icone e immagini, coerenza colorimetrica (palette), design e tipografia, chiarezza..



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “Mobile First”

Mobile First, non è un trend ma un obbligo! Si progetta un'interfaccia web per dispositivi mobili e poi la si modula per desktop. Anche la SEO è diventata “mobile first” (google scansiona mobile)

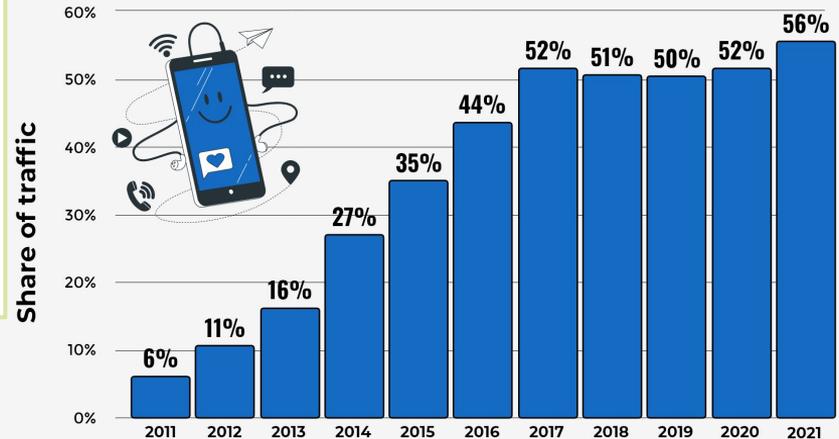


Web design?

is  
Mobile  
First

Il 60,04% del traffico web proviene da dispositivi mobili. Il 92,1% degli utenti di Internet accede a Internet utilizzando un telefono cellulare. Ci sono circa 4,32 miliardi di utenti Internet mobili attivi.

Percentage of Global Mobile Traffic, 2011-2021



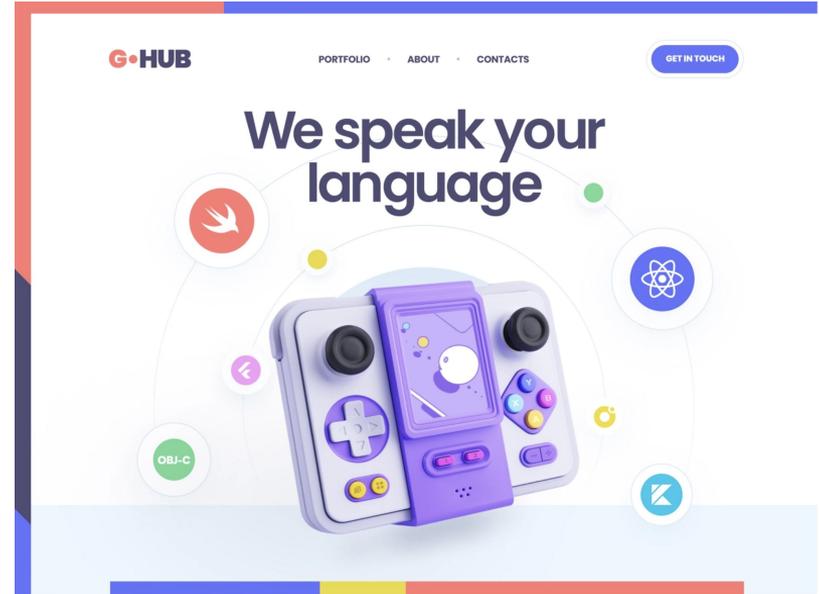
# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “animazioni e grafiche 3D”

Nel 2022 le animazioni interattive 3D sono diventate trend perché meglio ricordate dagli utenti. Lo scopo principale di un'immagine del genere è attirare un pubblico. Gli effetti 3D possono avere un impatto positivo sulla reputazione del marchio.

 [https://dribbble.com/tags/3d\\_ui](https://dribbble.com/tags/3d_ui)

 <https://dribbble.com/shots/5553928-Kindergarten-Landing-Page>



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “usare i gradienti”

A partire da qualche anno un trend è riempire uno spazio con gradazioni progressive di due colori saturi (che si può ottenere anche con il css). Questo ritorno di moda potrebbe essere legata ad un fattore nostalgia più che ad una motivazione legata all'UX.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “ricerca vocale”

La ricerca vocale è un trend di UX e usabilità perché migliora la fruizione delle interfacce.

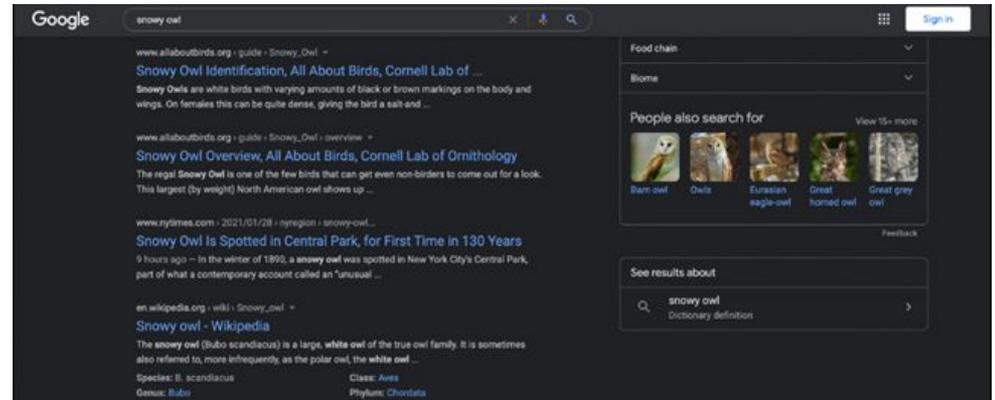
Strumenti come Google Assistant e Alexa fanno parte della vita quotidiana di milioni di utenti e secondo ricerche condotte nel 2022 i comandi vocali dimezzano i tempi di ricerca delle informazioni in rete.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “dark mode”

La modalità scura, secondo diverse ricerche, migliora la lettura del testo e dei dettagli grafici. A tutto questo si aggiunge anche il vantaggio di preservare la durata della batteria. Per ora utilizzata per la maggior parte sul mobile, potrebbe anche dominare la scena del desktop: pertanto questo elemento va implementato quando si crea la UX Experience, offrendo ai consumatori questa opzione.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

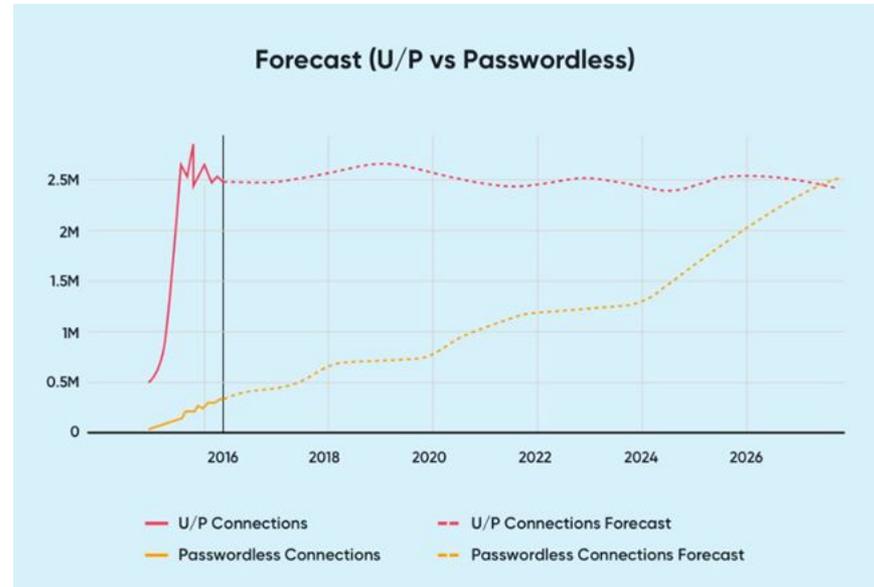
## UX Trends 2022-23: “no pass”

L'accesso senza password sarà sempre più utilizzato. Le app mobili utilizzano già il riconoscimento del volto e delle impronte digitali (autenticazione biometrica) come un tipo di accesso senza password. Inoltre, ci sono password monouso (eBay) e uso di autenticazioni con sistemi ad ampio uso (mail, apple, fb, twitter..).

A causa della necessità dell'utente di ricordare più password per varie applicazioni e del tempo e dello sforzo necessari, il vecchio metodo di accesso e password non è più efficace.



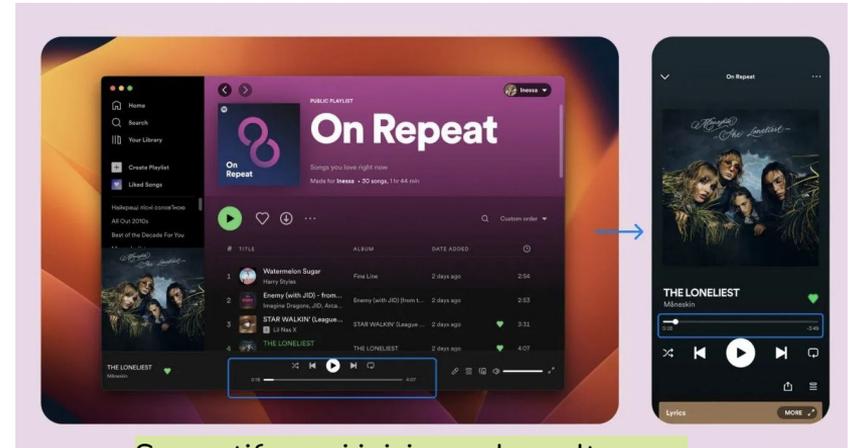
<https://uxplanet.org/stop-using-passwords-now-c1123319a91f>



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “sincronizzazione totale”

Un trend profondamente radicato oggi è la possibilità che l'utente possa sincronizzare impostazioni e contenuti tra un personal computer, laptop, smartphone, tablet, smartwatch o qualsiasi altro dispositivo digitale connesso al web. Negli anni a venire dopo il 2023, ciò che costituisce "usabilità" sarà la capacità di navigare in Internet, personalizzare la propria esperienza e accedere senza problemi a tutto da qualsiasi dispositivo.



Su spotify puoi iniziare ad ascoltare un podcast o una canzone sul tuo laptop e poi continuare dallo stesso momento sul tuo telefono

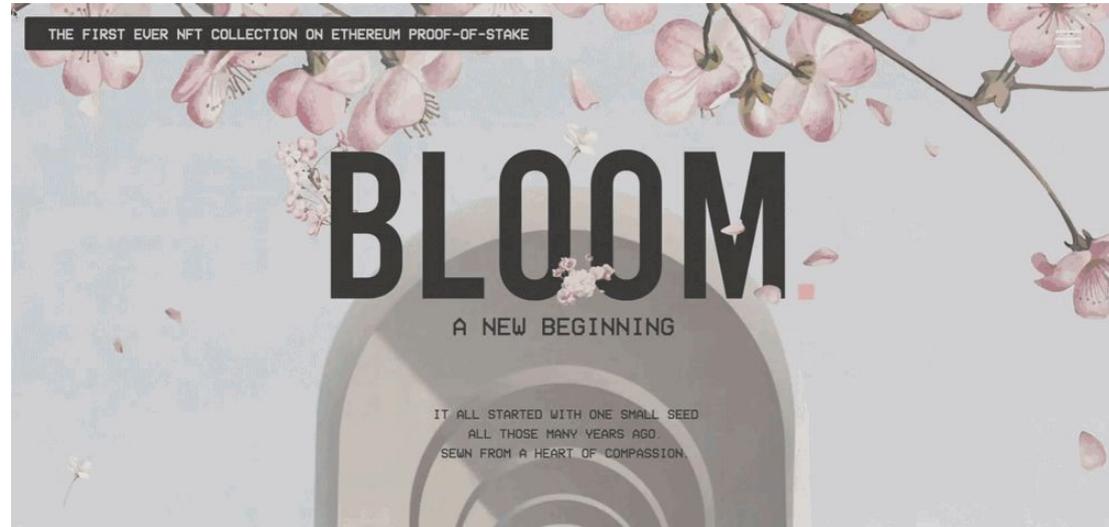
# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “scrollytelling”

Lo scrollytelling è una tecnica di narrazione che permette al lettore di passare a un punto specifico della storia e di vederne immediatamente il contesto. Questo metodo viene spesso utilizzato per presentare in modo più chiaro argomenti più complessi: si scorre e si racconta attraverso lo scroll della pagina web.

 <https://www.cabletv.com/the-walking-dead>

 <https://qfx.sueddeutsche.de/gesellschaft/2015-07-11-matterhorn/>



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “microinterazioni”

Sono piccoli dettagli che si verificano quando un utente interagisce con un'interfaccia utente. Si tratta di un elemento di design che ha lo scopo di migliorare l'esperienza dell'utente, fornendo un feedback immediato e tangibile all'azione dell'utente.

Le microinterazioni possono essere utilizzate in molti contesti, ad esempio quando un utente fa clic su un pulsante, quando passa il mouse sopra un'immagine o quando inserisce un testo in un campo di input.

La microinterazione (in accordo con le euristiche di Nielsen) mostra un output che definisce lo stato del sistema in modo immediato e semplice (quindi migliora l'usabilità) in base ad una nostra interazione

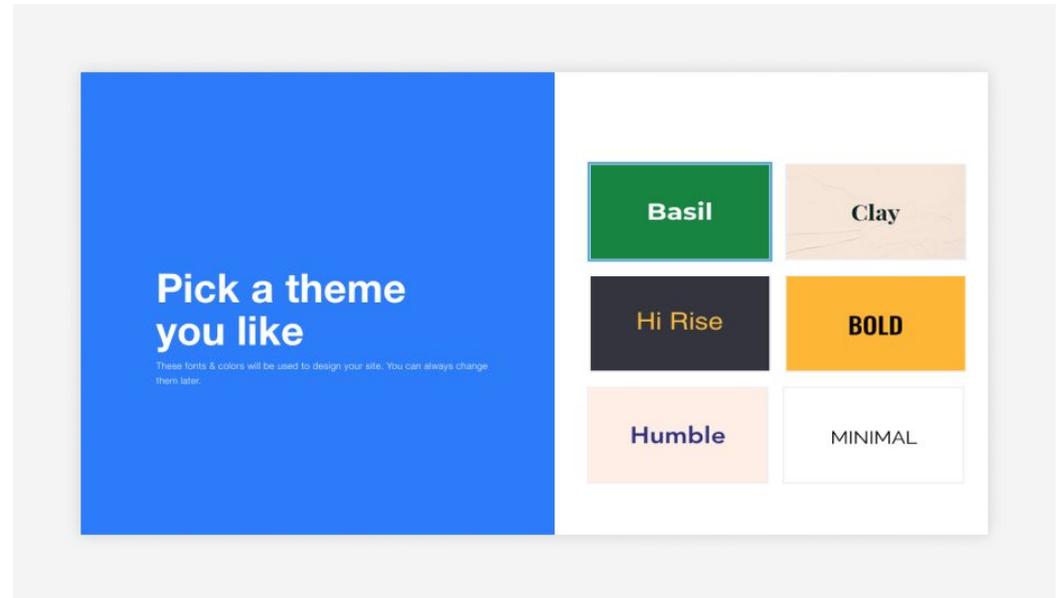
Check out [the link](#) here

 <https://www.wyzowl.com/microinteractions-examples/>

# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “interazioni guidate dall’AI”

La tecnologie di Intelligenza Artificiale e lo User eXperience design hanno uno scopo in comune: comprendere il comportamento umano per semplificare l’usabilità tecnologica da parte degli utenti.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

## UX Trends 2022-23: “realtà aumentata”

Per i marchi che vendono prodotti fisici, ciò rappresenta un'opportunità perfetta per migliorare l'esperienza dell'utente. Mescolare la realtà con elementi digitali è possibile tramite smartphone e può essere estremamente utile, soprattutto se si considera che molti acquisti vengono effettuati online senza la possibilità di provare il prodotto.



# Progettazione di interfacce: introduzione al corso

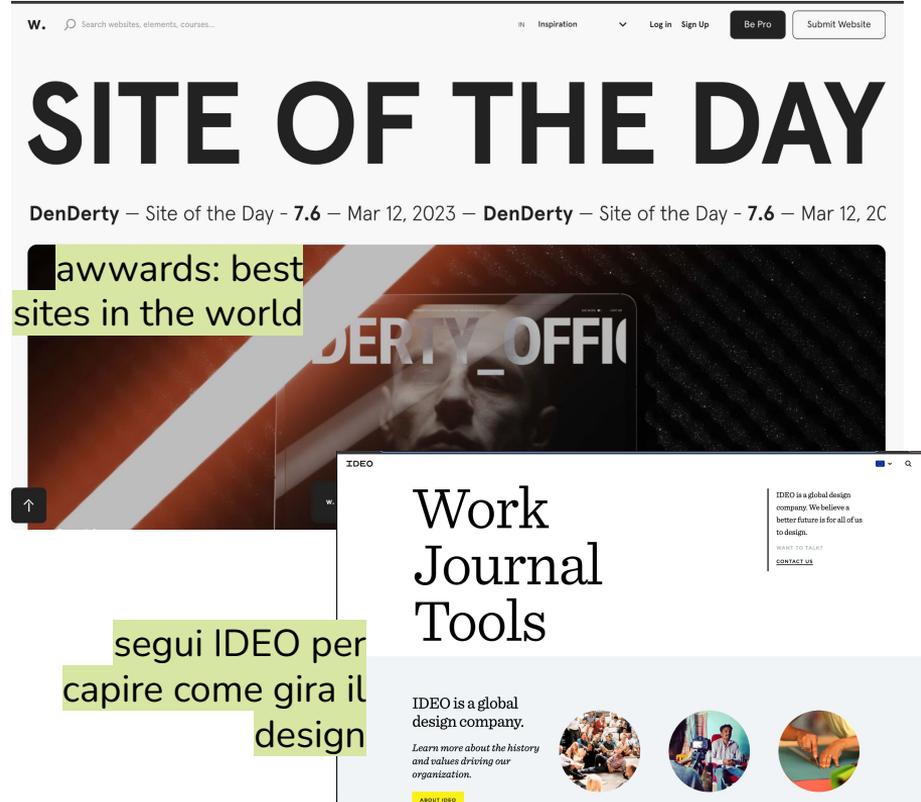
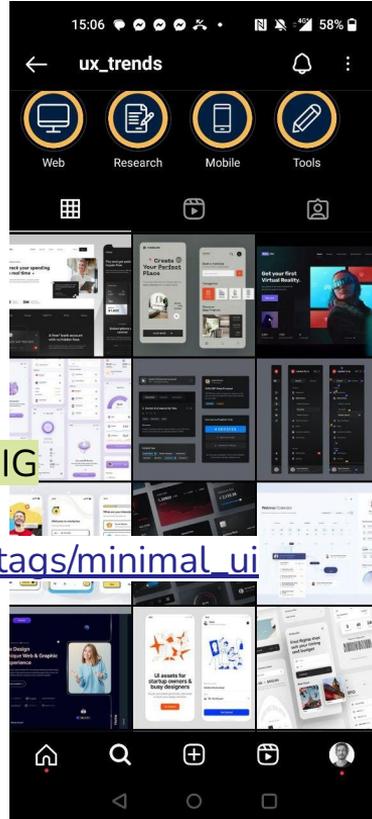
## Seguire i trend

Sono decine i siti e i profili sui social che trattano di ux e ui! Cercateli e seguiteli!

ux\_trends su IG

[https://dribbble.com/tags/minimal\\_ui](https://dribbble.com/tags/minimal_ui)

<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/best-ux-design-blogs/>



segui IDEO per capire come gira il design

# Introduzione al corso

Grazie!

