

Progettazione di interfacce

1. Introduzione alla progettazione di interfacce



Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa si apprende in questa lezione?

1. 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 e dell'User Interface Design (UID) 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.

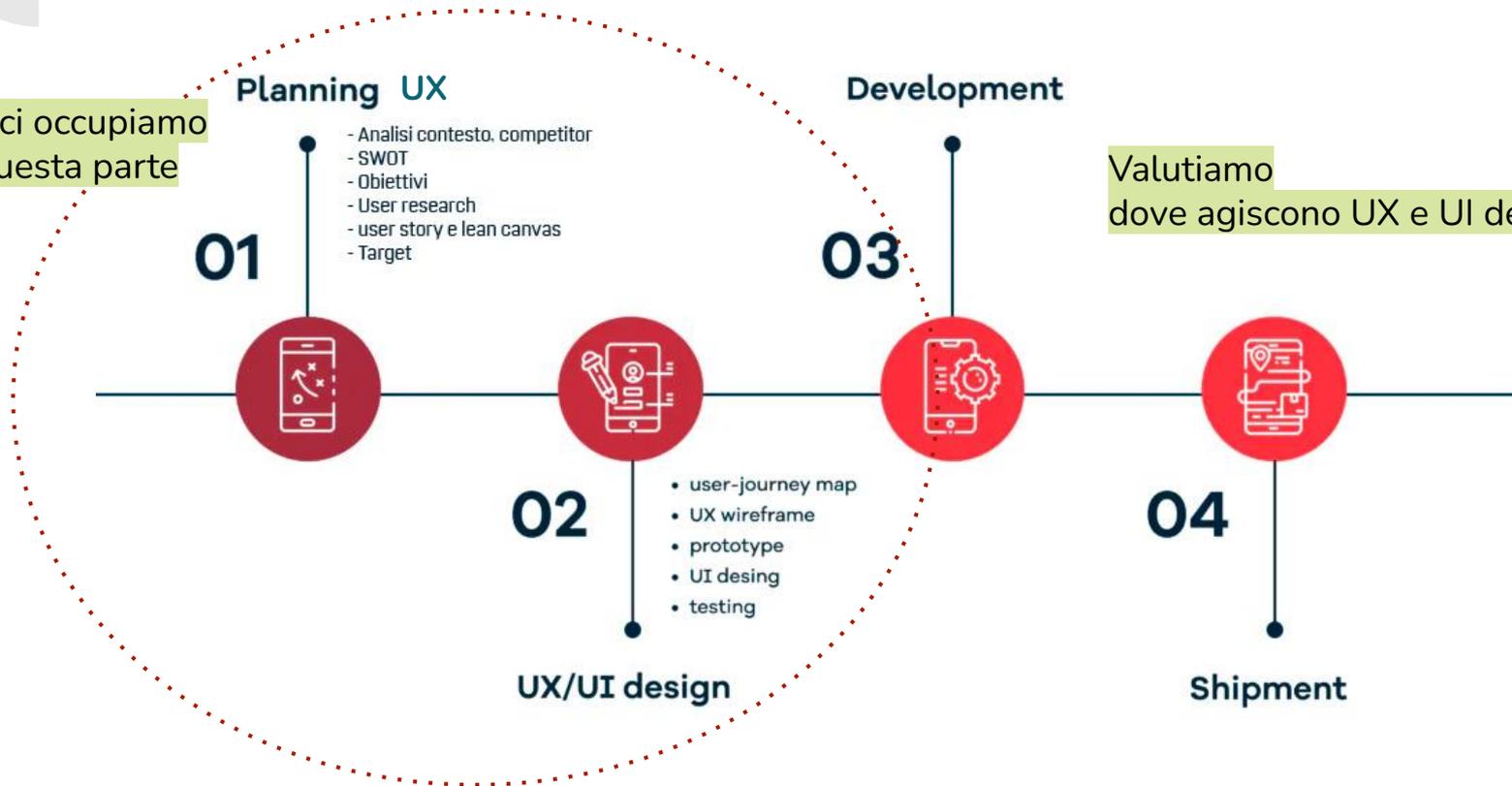
Applicativi: (CMS come Wordpress + Html e CSS, Client FTP come FileZilla)



l'approccio alla progettazione dell'ux design

Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Noi ci occupiamo di questa parte



Valutiamo dove agiscono UX e UI design

Progettazione di interfacce: introduzione al corso

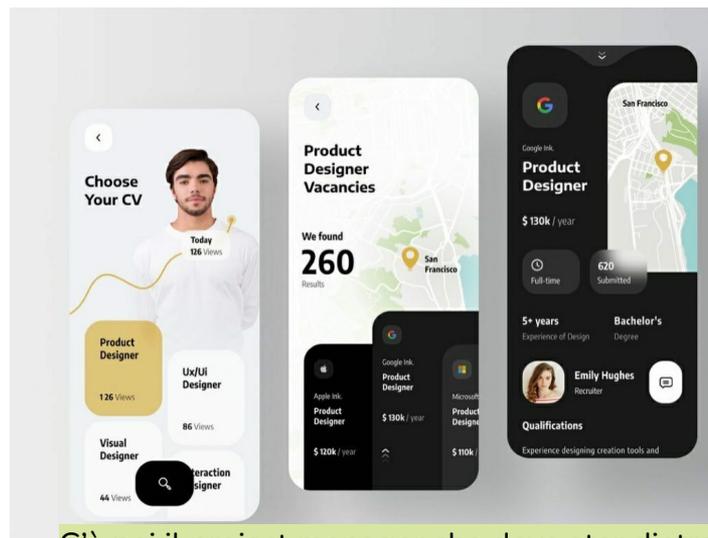
Chi c'è dietro allo sviluppo di un'app?

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..

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

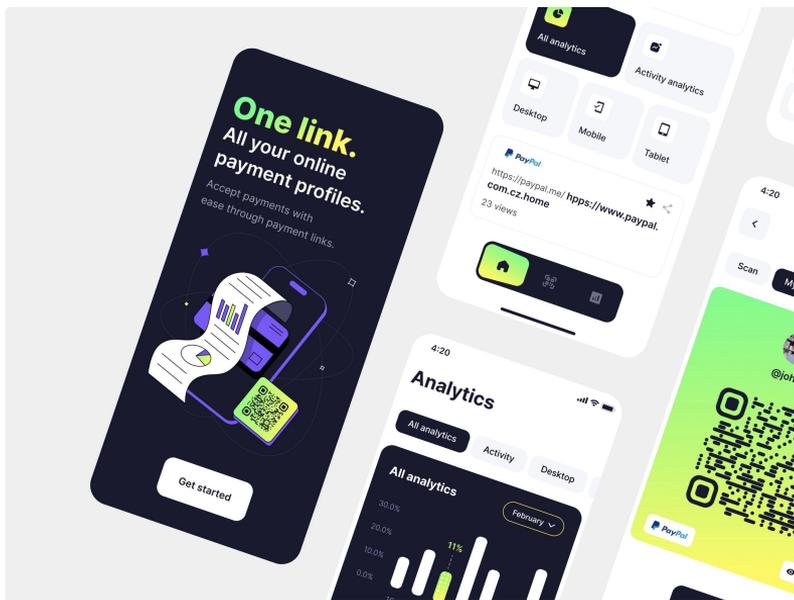
Gli esperti di marketing definiscono le strategie, i canali (oltre a timing, budget e altro) per ottenere dei risultati commerciali e di comunicazione: ad esempio lanciare il prodotto sul mercato, far scaricare l'app, aumentare il fatturato!



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.**

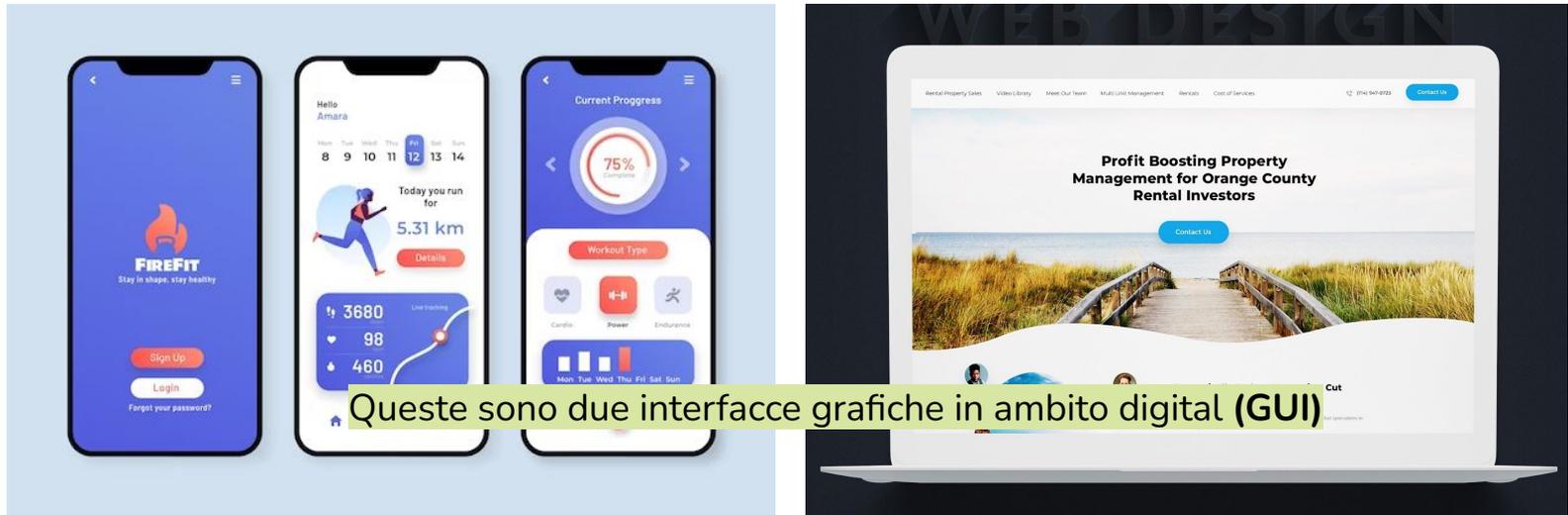
Competenze di:

-  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?

Un'interfaccia è anche un elemento di contatto e intermediazione tra due entità o sistemi che consente l'interazione fra di essi.

Queste non sono GUI (graphic user interface) ma sono comunque 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:

ngati
simply making

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:

Donald 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

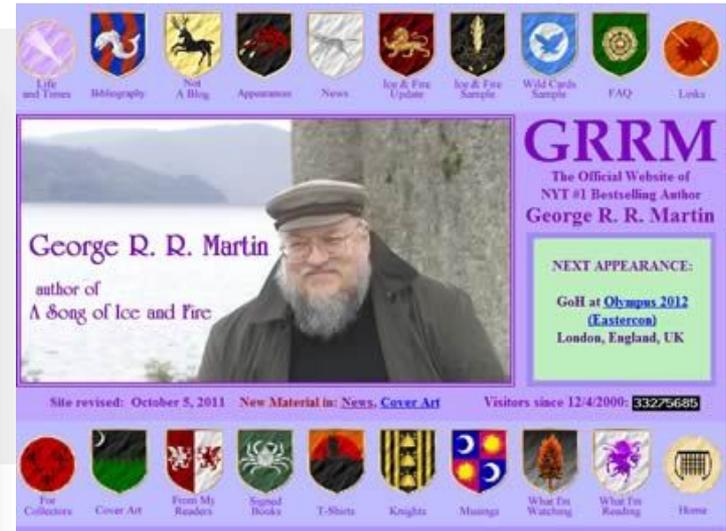
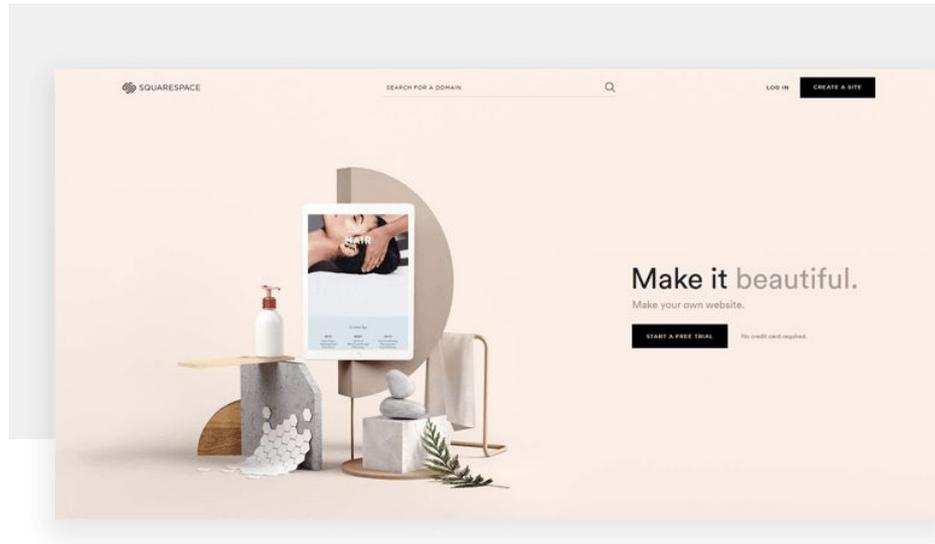
Cosa rende un'interfaccia (un'app, un sito web, un oggetto) usabile e attrattiva?

Cosa deve fare e come deve agire un designer affinché l'utente svolga nel modo più intuitivo, semplice e piacevole possibile il flusso di azioni/attività all'interno del 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

A screenshot of Jami Lin's website. The top banner features a woman's face and text: "Try FREE: Inner Balance - Outer Beauty". Below this is a list of five items: 1. Sharing Transformations Make-Money Affiliation, 2. Chakra/ColorAlchemy, 3. Feng Shui SOULutions Consistent RESULTS, 4. http://bit.ly/JamiLin_Radio, 5. http://bit.ly/NEWS_opt-in. A navigation bar includes links for "Jami Lin", "Feng Shui", "ColorAlchemy", "House Astrology", "Interior Design", "Ageless Youthful Skin Care", "Chakra Rainbow", "Crystal Transfers", and "Affiliations". The main content area has a sidebar with "Welcome Home", "Jami Lin's BLOG", "Friend on Facebook", "Follow on Twitter", "Watch Videos", and "100+ Articles". The main text says "May my passions also become yours..." and "I love, Love, LOVE helping you evolve and raise you consciousness with...". There are three numbered items: 1. Sharing Transformations: MAKE MONEY Affiliate Program and YOUR Personal Web Site!, 2. Jami's Store: Sharing Transformations/Venice, FL, and 3. Jami Lin's opening ceremony at Earth Dance inspires personal and global transformation. A right sidebar features "Jami Lin's calendar" and "58 years young! My age is my testimony! please check out your ageless-skin-care".

Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?

TASTYBURGER

0:41
Cheese Burger 325g \$2.15
Ingredients
Add to Cart

Create Your Own Burger

1. A menu shows regional positions and special offers. Users may see item photos and basic data on ingredients and weight.

Product by **tubik**

Download on the **App Store**

HavenWorks.com A-Z Search News by Date NewsStand Global US

A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-V-W-X-Y-Z +2008 Election

HavenWorks.com Friday, 11 January 2008
CALENDAR
News Reference Facts Information Sources Intelligence Haven Works (-)
Search: Google: (GO) HavenWorks Web +2008+07

TV Online Television FRONTLINE News

JOHN Edwards.com 08* Dem. TV: "It will take a fight..." Fighting powerful

VOTE EDWARDS on the ISSUES: Health Care, Working Families, Rural America, Liberty, Veterans, Women, Energy, Food Safety, Trade

CONTRIBUTE Edwards SUPPORT/Events. South Carolina: Volunteer, SC Offices. NY.

2008 TV: Democratic Debate: New Hampshire

TV Blog: TV BLOG · BHG · Brave · C&L · Carolina · Cmtr · Courage · CSPAN-J · Duck · Faig · FreePress · Health Hot · Iraq-Summer · MG · MM · Nation · NewsHound · NC · Palast · Patriot · PBS · Pelosi · Progress · PTV · BackJite · Researchris · See · TPMiv · Truth · TYT · Veracity · VLOGGZ! · Radio Blog · America · EdSchultz · Flinders · Hartmann/MPA · Mathew · Maltay · Randi · Seifer · Stephanie · Turks

Republican News: Giuliani · Huckabee · Hunter · McCain · Paul · Romney · Thompson CENSO

US · AR · AL · AR · AZ · CA · CO · CT · DE · FL · GA · HI · IA · ID · IL · IN · KS · KY · LA · MA · MD · ME · MI · MN · MO · MS · MT · NC · ND · NE · NH · NJ · NY · OH · OR · PA · RI · SC · SD · TN · TX · UT · VT · WA · WI · WV · WY

HavenWorks.com+A-Z

Editorial
Endorsing JOHN EDWARDS for PRESIDENT of America on the ISSUES. While we're impressed with both his personality and his rhetoric it's ultimately **John Edwards** on the issues that wins us

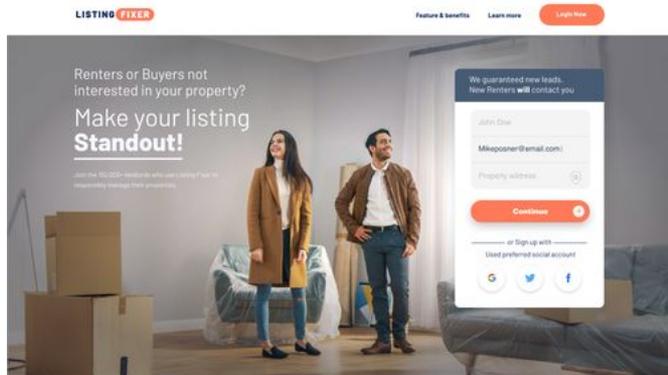
Democratic Edwards Videos: John Edwards
"New Hampshire Primary: John Edwards speech."
January 06, 2008

U. S. A. 2008 110
+2008 Election
Noteworthy
John Ashcroft
Michael B Mukasey
Alberto R Gonzales
Debra Wong Yang

WORLD 2008 110
LANGUAGES
Iran Military
Intelligence TV
Video
U.S.: Voices on Recording May Not Have Been From Iranian Speedboats: Chilling Threat Could Have Come From the

Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?



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.



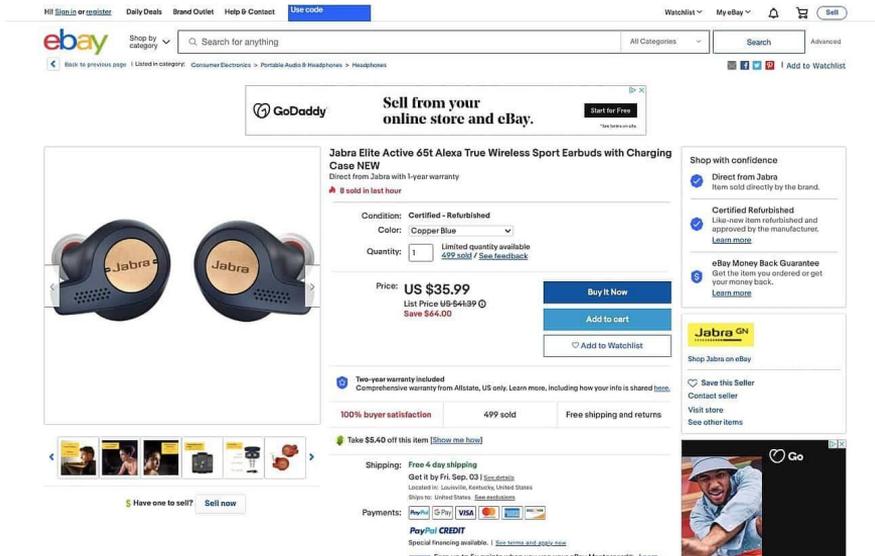
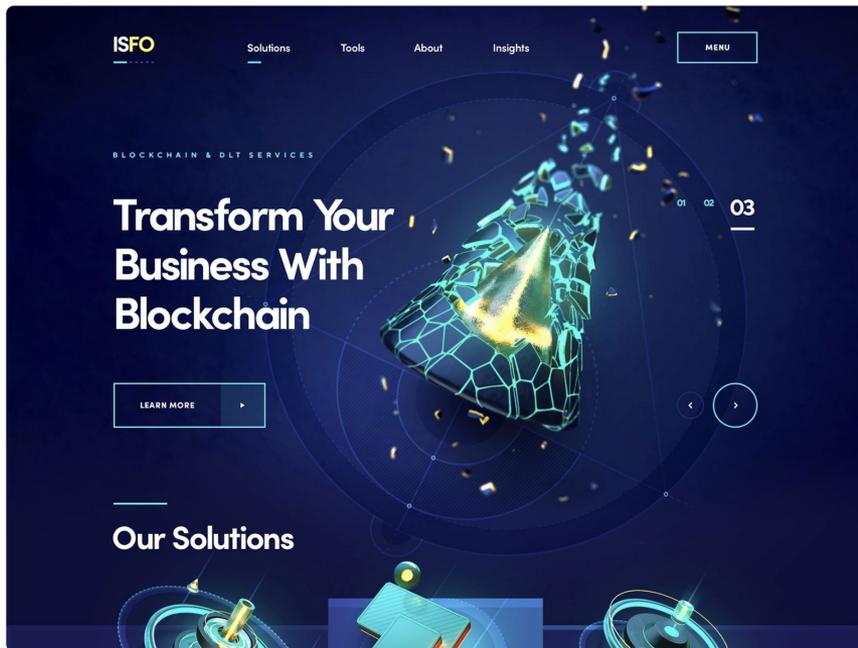
Automate

Strong listings generate tons of calls, emails, & people to track. We can automate 80% of this - and even enable self-guided tours.



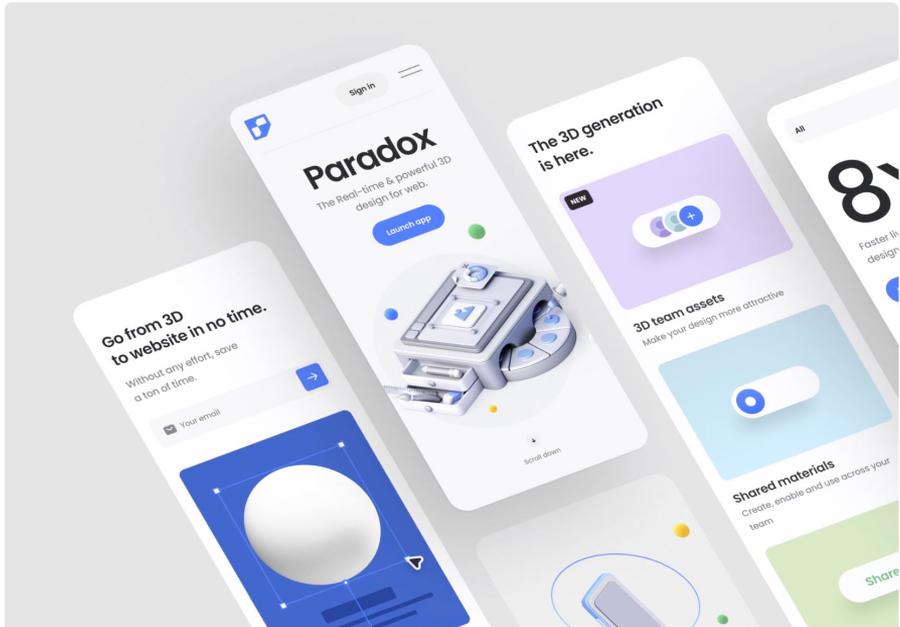
Progettazione di interfacce: introduzione al corso

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.



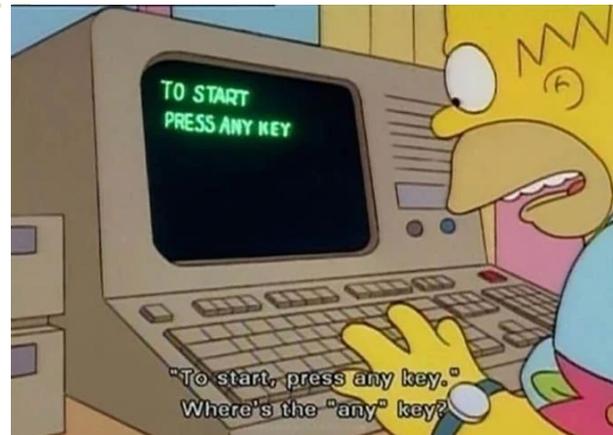
Questa interfaccia non è né attrattiva né usabile.

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

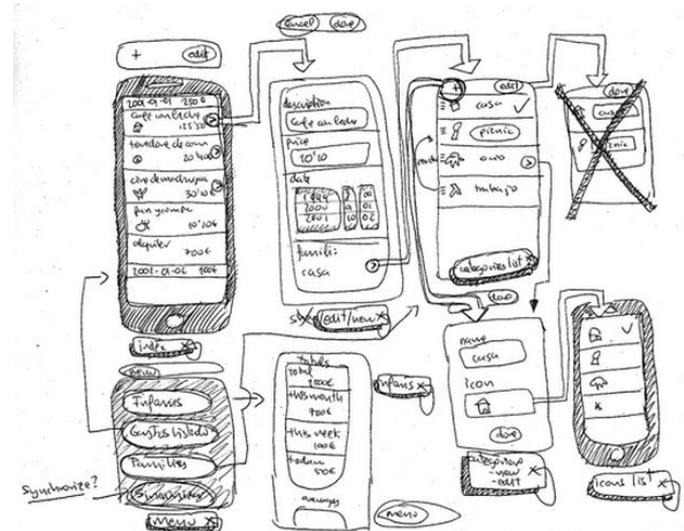
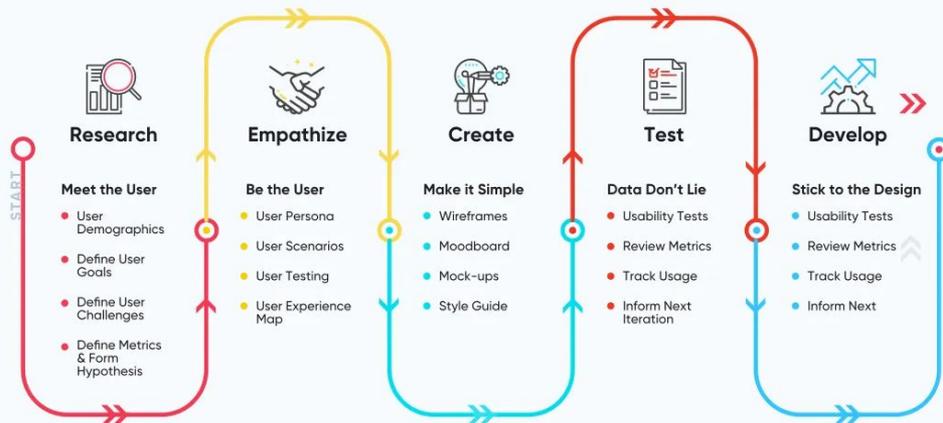


Progettazione di interfacce: introduzione al corso

Cosa rende un'interfaccia grafica attrattiva e usabile?

Un buon lavoro di User Experience design. Cioè un'analisi dello scenario, degli utenti, con sondaggi, interviste, una buona architettura dell'informazione, wireframe, prototipi e tanti test...

USER EXPERIENCE DESIGN PROCESS



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 rendere 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”

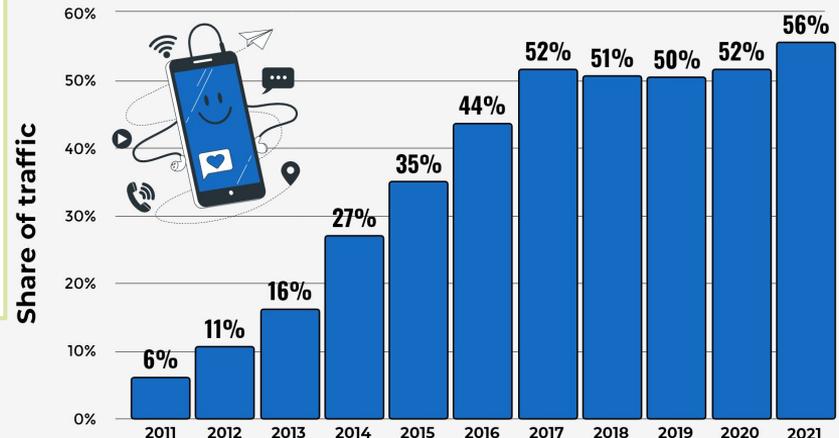
Mobile First, non è un trend ma un obbligo! Si progetta un'interfaccia web per dispositivi mobili e poi la si modula per desktop. Anche la SEO è diventata “mobile first” (google scansiona mobile)

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



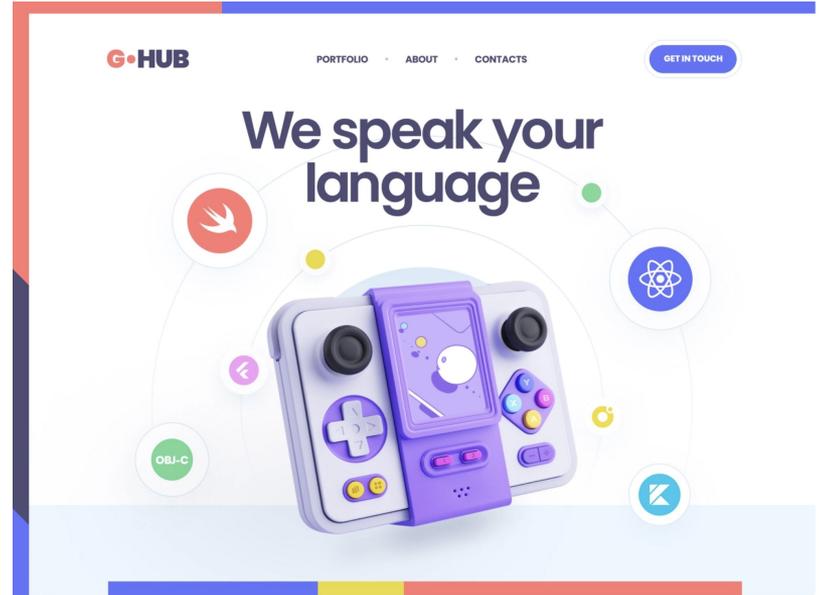
Progettazione di interfacce: introduzione al corso

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/shots/5553928-Kindergarten-Landing-Page>

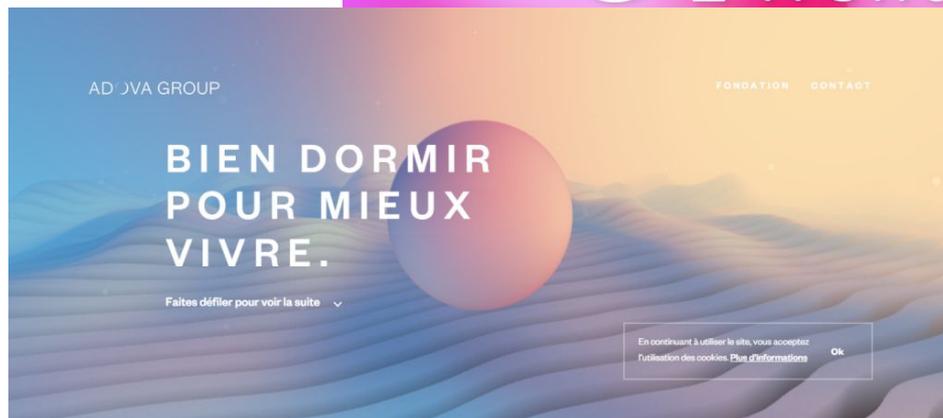


Progettazione di interfacce: introduzione al corso



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.

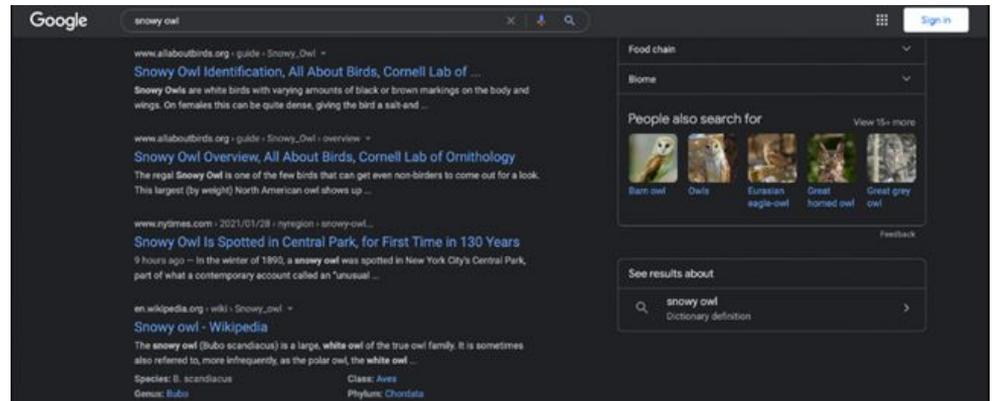
Strumenti come Google Assistant e Alexa fanno parte della vita quotidiana di milioni di utenti e secondo ricerche condotte nel 2022 i comandi vocali dimezzano i tempi di ricerca delle informazioni in rete.



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

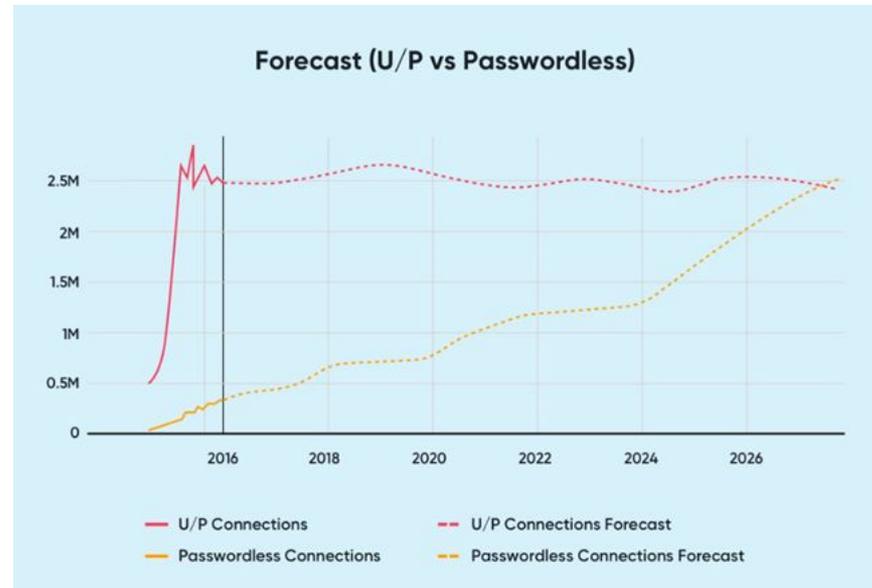
UX Trends 2022-23: “no pass”

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.



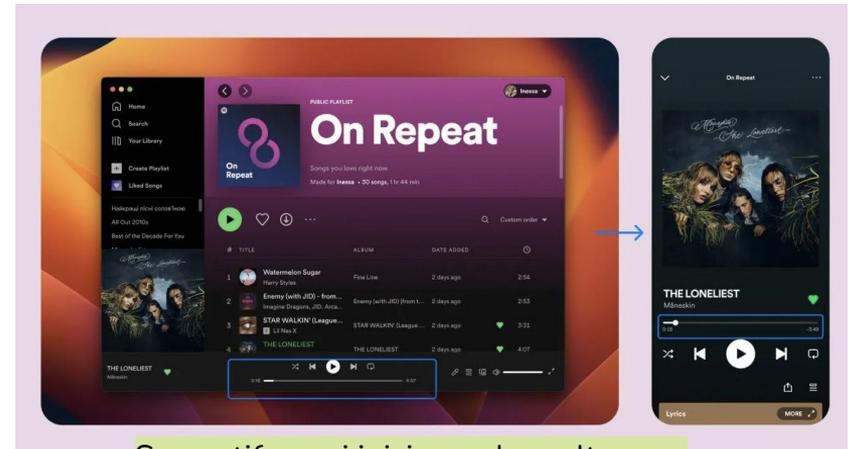
<https://uxplanet.org/stop-using-passwords-now-c1123319a91f>



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

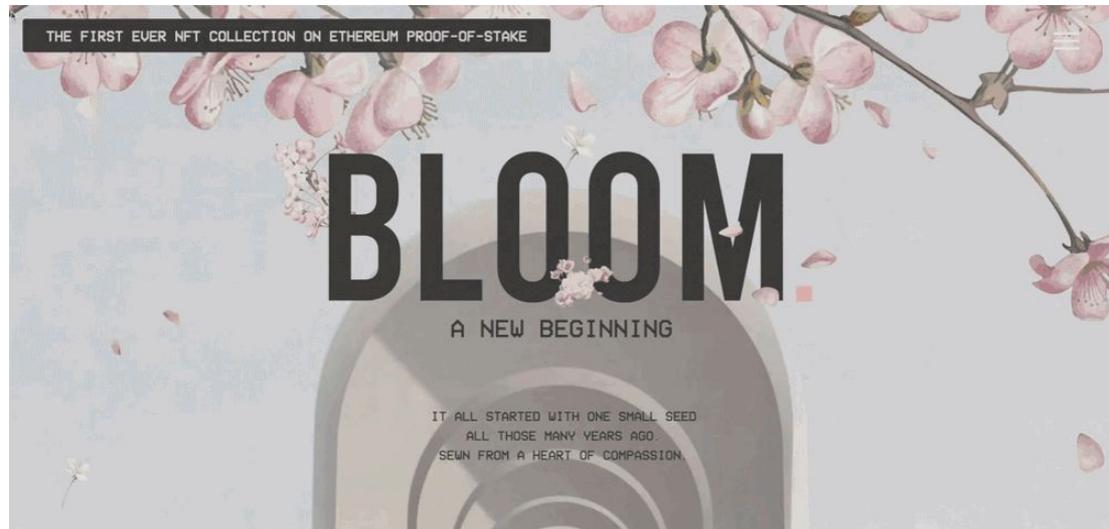
Progettazione di interfacce: introduzione al corso

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

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

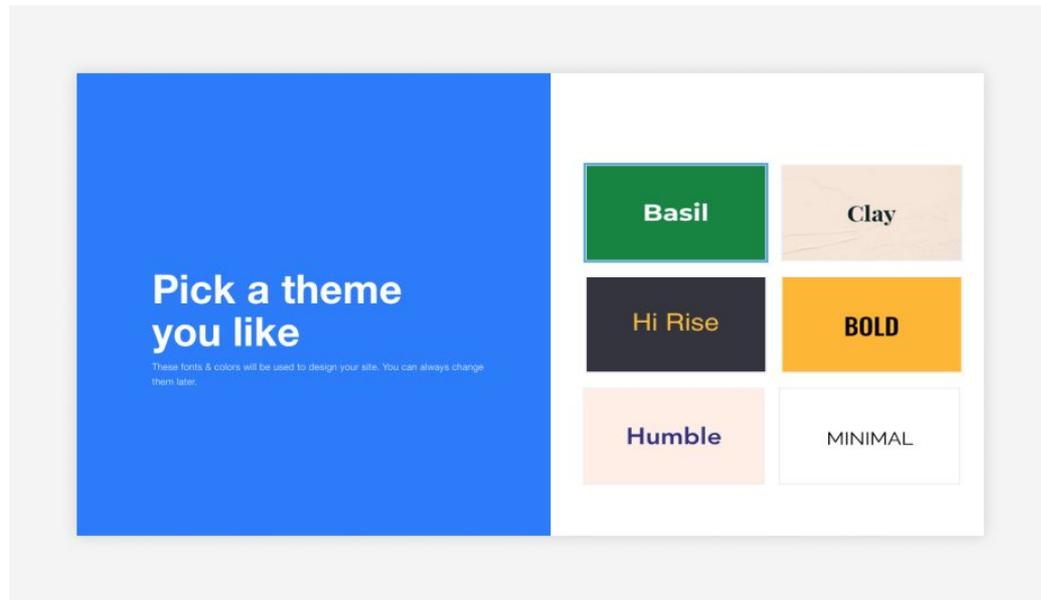
Check out [the link](#) here



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

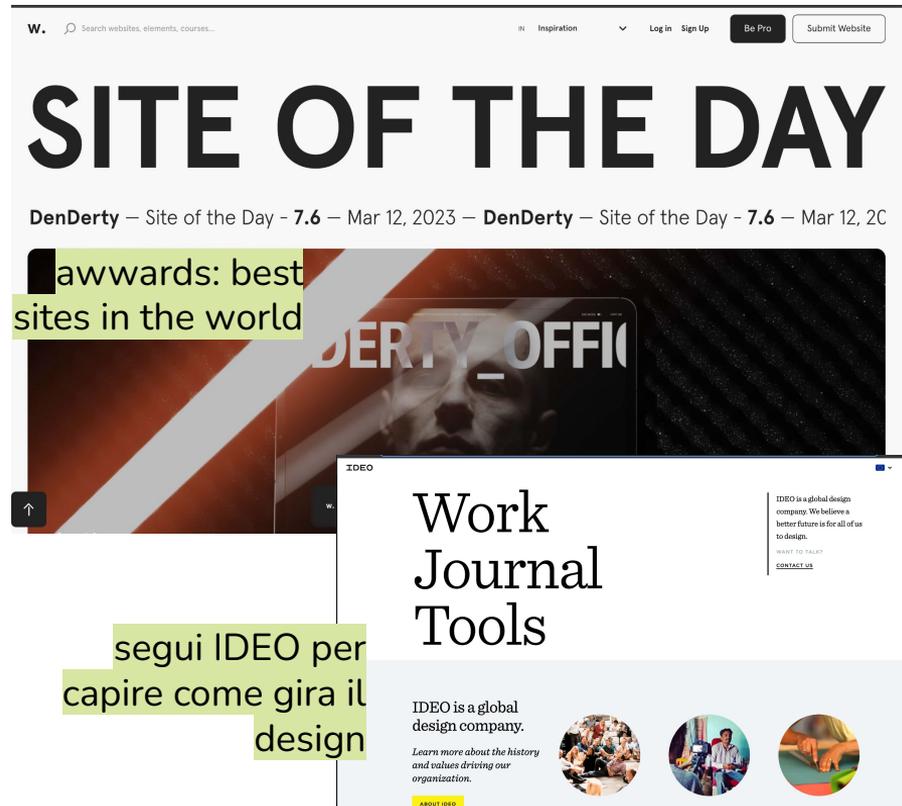
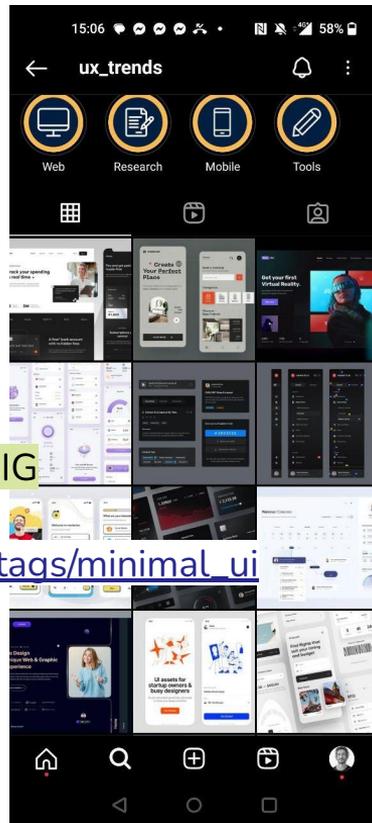
Seguire i trend

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





Introduzione al corso

Fine.

