

Progettazione di interfacce

2. User Experience, panoramica teorica



User Experience, panoramica teorica



Bibliografia UX Design e Usabilità

-J.Nielsen, Web-Usability – Apogeo 2000

-J.Nielsen, Usability Engineering – Morgan Kaufman

– J. Nielsen, La caffettiera del masochista – Apogeo (*fondamentale, da leggere*)

-Michele Visciola, Usabilità dei siti web – Apogeo 2000

-R.Polillo, PLASMARE IL WEB – Road map per siti di qualità – Apogeo 2006

-R.Polillo, Check-up dei siti web – Apogeo 2004

– Matteo di Pascale – Manuale di sopravvivenza per UX designer. Guida pratica alla progettazione –| HOEPLI 2019

– Steve Krug, Don't make me think. Un approccio di buon senso all'usabilità web e mobile – | TECNICHE NUOVE 2020

Progettazione di interfacce

User Experience, panoramica teorica



A volte i designer si dimenticano delle esigenze degli utenti.

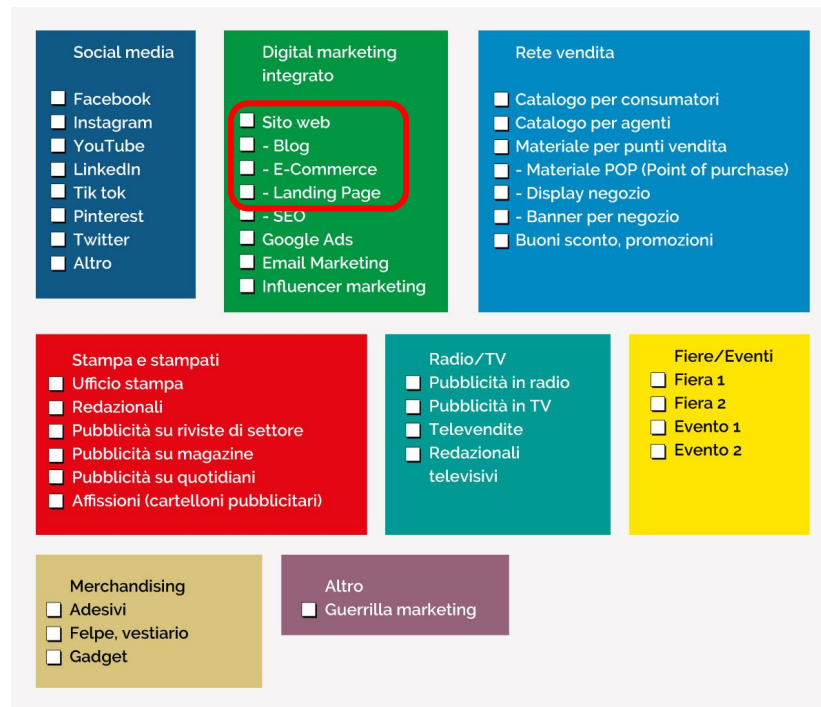
User Experience, panoramica teorica

Prima della UX: Business plan e piano di Comunicazione

L'interfaccia (es. un sito web) è uno dei canali scelti all'interno di un piano di comunicazione che è uno strumento per raggiungere risultati di comunicazione (es. lanciare un marchio sul mercato, aumentare engagement - visibilità) e marketing (es. aumentare le vendite di un prodotto).

Nel piano di comunicazione si definiscono gli obiettivi, le strategie, i canali, il budget, il timing, le competenze..

Questo è un pezzo del piano di comunicazione che si occupa di canali



User Experience, panoramica teorica

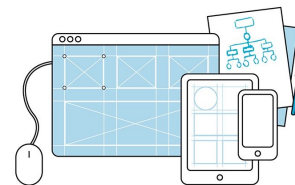
Cos'è la UX

La UX (user experience) è l'esperienza personale che si ottiene interagendo con una piattaforma, un'interfaccia (sito web, eCommerce, app, oggetto).

“L'USER EXPERIENCE SI RIFERISCE AL MODO IN CUI ESISTE E VIENE USATO UN CERTO PRODOTTO NEL MONDO REALE. C'È UNA UX POSITIVA QUANDO GLI OBIETTIVI SIA DEGLI UTENTI, SIA DELLE ORGANIZZAZIONI SI INCONTRANO”

J. J. GARRET

L'UX è progettazione che gravita attorno alle esigenze dell'utente

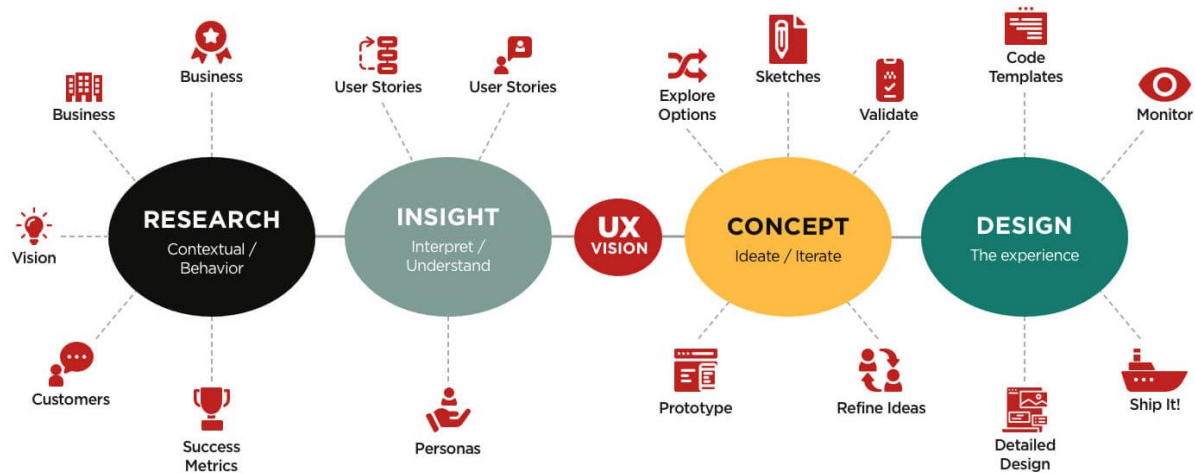


User Experience, panoramica teorica

Cos'è la UX

La User Experience è un percorso di progettazione e strategie a più fasi che coinvolge professionalità e competenze diverse.

Studia ciò che serve all'utente e lo progetta!



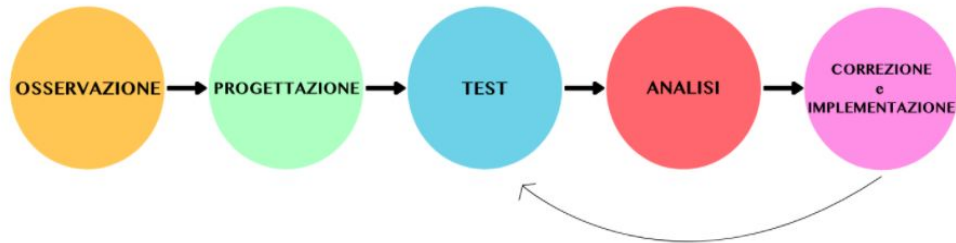
User Experience, panoramica teorica

UX e progettazione

Il compito finale della User Experience è quello di creare esperienze facili, significative e piacevoli per l'utente attraverso:

1. **osservazione campioni**, raccolta dati, analisi dello scenario e del mercato in base agli obiettivi, elaborazione personas
2. **progettazione e interaction design**, durante la quale si utilizzano i dati ottenuti nella fase precedente per dare vita all'interazione tra prodotto e utente finale (es. user flow); architettura informazioni e tassonomia, wireframe, prototipi
3. **test** di usabilità dell'interfaccia
4. **analisi dei dati e criticità**
5. una quinta fase di **correzio sviluppatori**

La User Experience viene progettata e basata su quelle che sono le necessità e i bisogni reali degli utenti finali che utilizzeranno la nostra interfaccia.



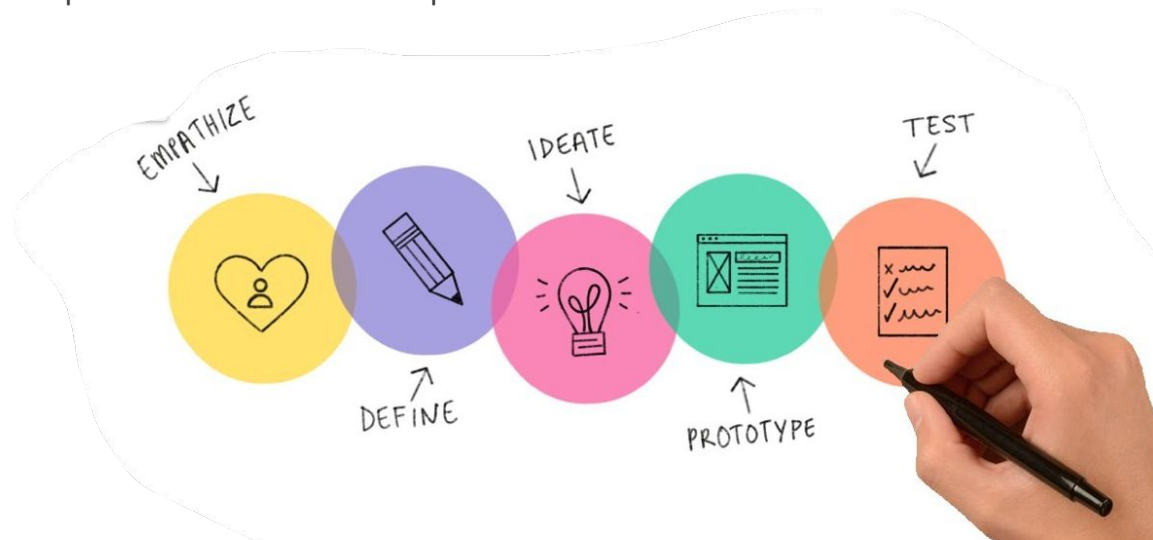
User Experience, panoramica teorica

Iterare i test è alla base di una buona UX

Esistono diversi tipi di test di usabilità dei nostri prodotti / interfacce.

Una volta ottenuti dei dati concreti andiamo ad incorporarli nel design in base alle aspettative dell'utente e testiamo ancora.

In questo modo andremo a diminuire le possibilità che il nostro prodotto non sia usabile riducendo al minimo le possibilità di fallimento.



Progettazione di interfacce

User Experience, panoramica teorica

UX: solo digital?

Ovviamente no.

L'UX Design is può applicare a qualsiasi tipo di prodotto non solo prodotti digitali.

L'UX Design ruota intorno all'utente e non al prodotto.

C'è una differenza sostanziale tra richieste dell'utente e richieste del business.



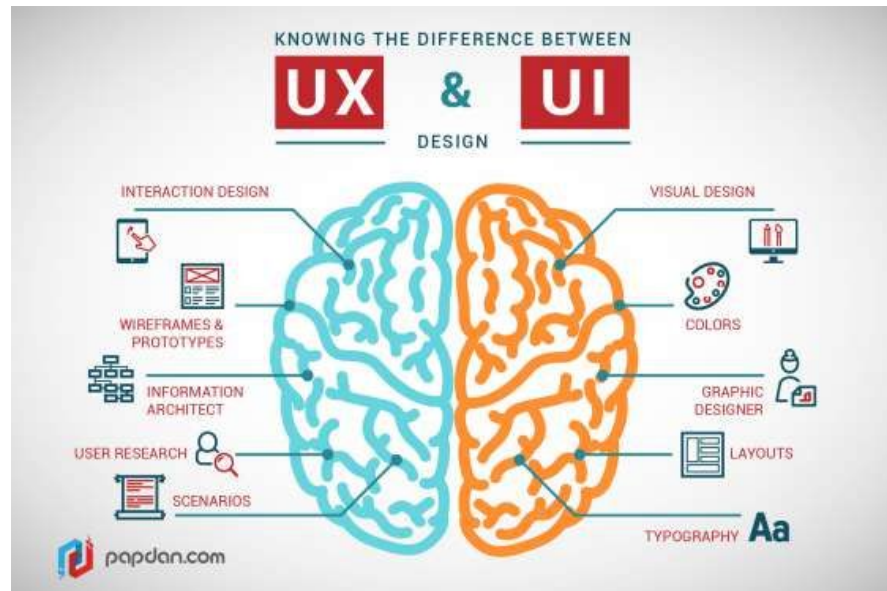
I produttori di questa lavatrice non avevano budget per gli ux designer (e quindi non hanno fatto dei test di usabilità)

UX e UI?

La **User Interface (UI)** rappresenta la realizzazione grafica dell'interfaccia di un'applicazione, di un sito, di una web app, del software presente in un display o in un'apparecchiatura digitale ma anche della disposizione dei pulsanti su un prodotto, in un abitacolo, in una macchina fotografica, che dovrà essere utilizzata da qualcuno.

È l'interfaccia dello strumento che permette l'interazione tra uomo e dispositivo.

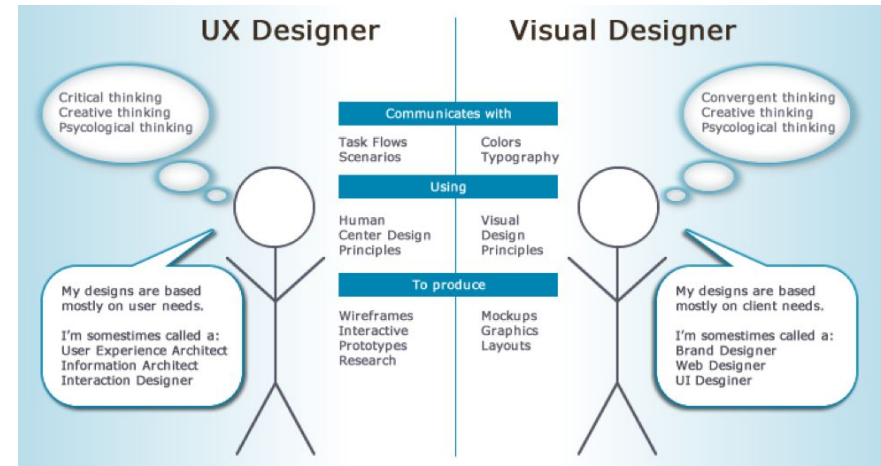
L'Ui designer si occupa di: griglie, spazi, colori, tipografia, iconografia, fotografia.



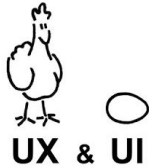
User Experience, panoramica teorica

L'UX designer studia i problemi e trova le migliori soluzioni, non ragiona in termini di disegno ma in termini di funzioni, non adotta soluzioni che piacciono ma cerca le soluzioni che funzionano; adotta metodologie di ottimizzazione dell'usabilità e dell'efficacia (ad esempio con A/B test), crea e disegna prodotti che rispondano ai reali bisogni e siano soddisfacenti da utilizzare, analizza i competitors, i mercati, le necessità, le potenzialità, sviluppa ed analizza le meccaniche di utilizzo di un prodotto.

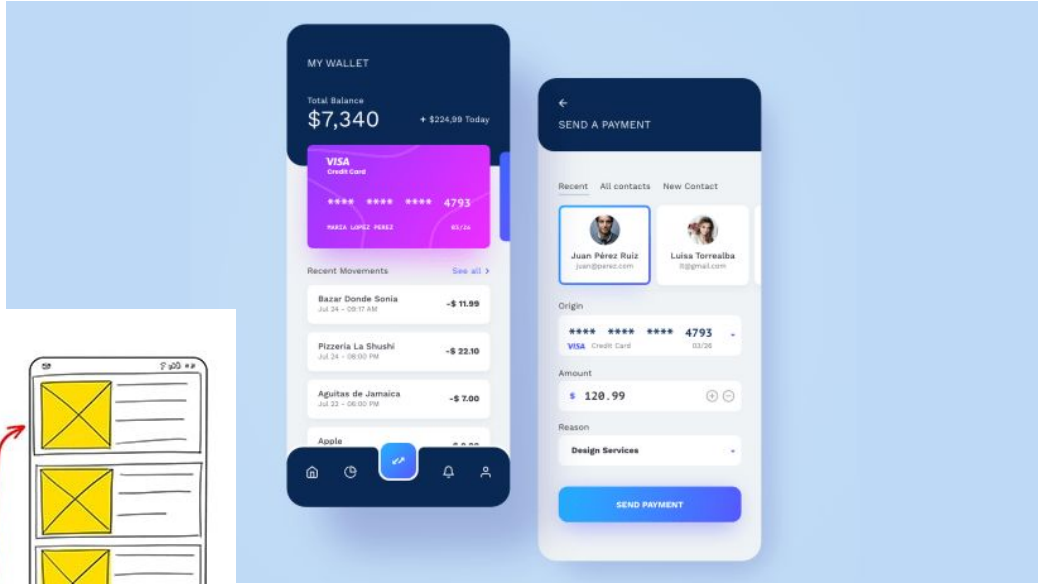
L'UI designer: disegna un sito web o un'app in accordo alle logiche definite dall'UX designer attraverso il visual design, le palette colori, la tipografia, le griglie, gli spazi, le icone..



User Experience, panoramica teorica



Questa è UX

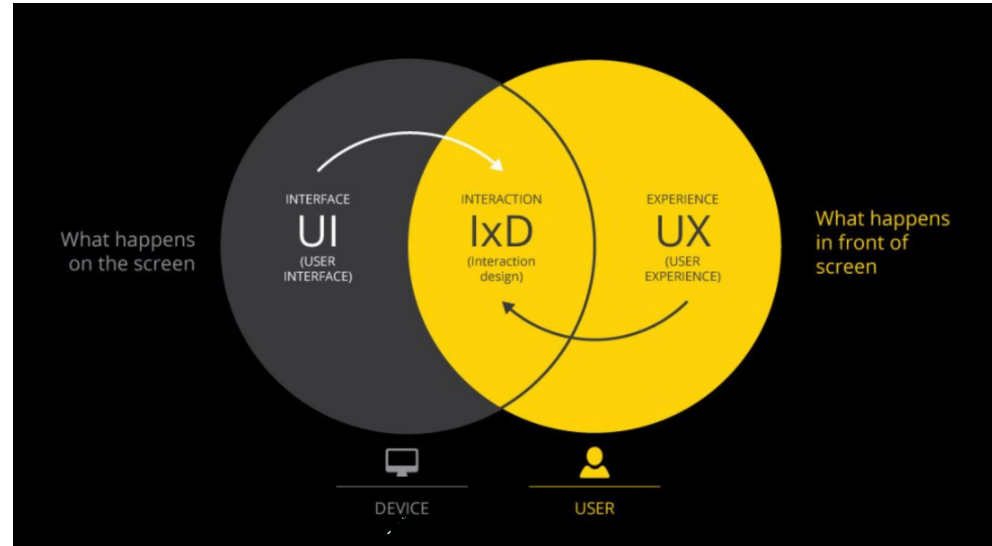


Questa è UI

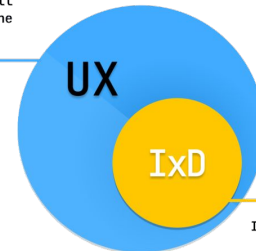
User Experience, panoramica teorica

UX e Interaction design (IxD) sono la stessa cosa?

No. La differenza fondamentale tra UX e design dell'interazione sta nel modo in cui si interviene e si progettano le interazioni degli utenti. **Gli IxD designer si concentrano sul momento in cui un utente interagisce con un prodotto** e il loro obiettivo è migliorare l'esperienza interattiva (design pattern, principi della Gestalt, legge di Hicks, ecc). Per gli UX designer, il momento dell'interazione è solo una parte del viaggio che un utente attraversa quando interagisce con un prodotto.



UX is the overall experience of the product.



IxD examines how a user and product respond to each other.

Progettazione di interfacce

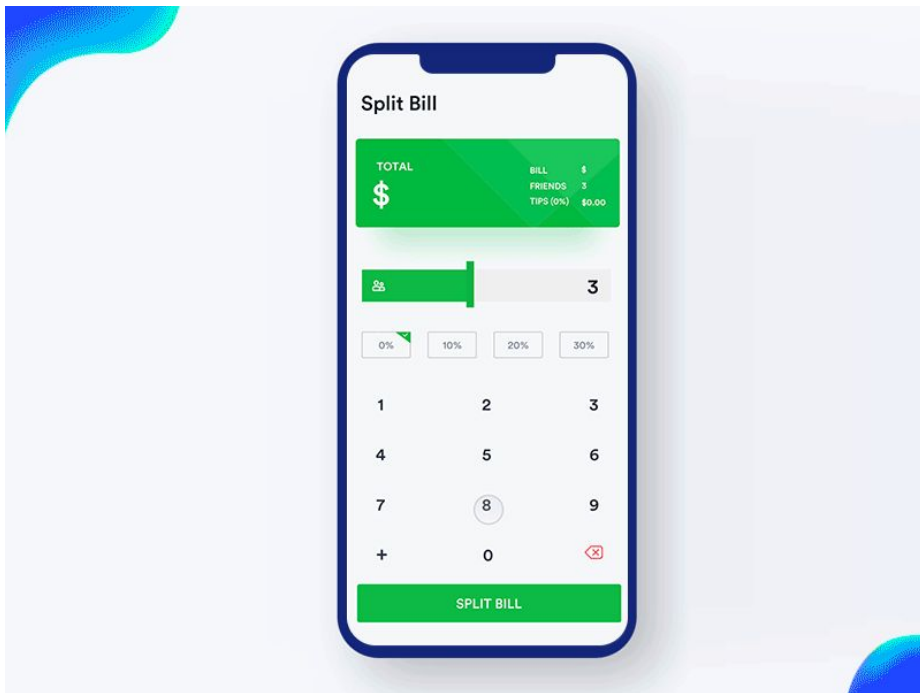
User Experience, panoramica teorica

UX e Interaction design sono la stessa cosa?

Lo UXD progetta il flusso utente e il wireframe (la struttura)

Lo IxD progetta le interazioni uomo interfaccia

Lo UID disegna icone, colori, tipografia..



User Experience, panoramica teorica



Le fasi della UX

Il compito finale della User

Experience è quello di creare esperienze facili, significative e piacevoli, di permettere quindi all'utente di raggiungere gli obiettivi di comunicazione e marketing preposti dal progettista nel modo più semplice, intuitivo e bello possibile.

Come? Attraverso 11+1 passaggi

(non necessariamente nell'ordine qui riportato)



planning



design

1. **Brief**
2. **Obiettivi Smart**
3. **Analisi** dello scenario, del mercato, dei concorrenti, SWOT
4. Design **thinking**, Lean Canvas
5. **User research** (interviste, sondaggi, focus, user story e user personas)
6. User **journey**
7. **Architettura** informazioni
8. User **flow**
9. **Wireframe**
10. **Prototipo** lofi-hifi
11. **Test** di usabilità qualitativi e quantitativi
12. **Mockup** lofi-hifi (UI)

User Experience, panoramica teorica

Brief

Buon brief = buon progetto

Un brief è un **documento** che contiene una serie di istruzioni che delineano nel maggior dettaglio possibile quelli che devono essere i risultati desiderati da ogni singolo progetto.

Un brief deve focalizzarsi su quelli che sono i risultati e gli obiettivi da raggiungere tramite il progetto in questione.

Un brief sta alla base di un piano di comunicazione con obiettivi: un nuovo prodotto sul mercato, un riposizionamento, un rebranding, un singolo canale di un piano di comunicazione (es. un sito web o una pagina instagram!). Ecc..

Domande da porsi per il brief:

Qual è l'obiettivo?

Di cosa si occupa l'azienda e qual è il mercato di riferimento?

Quale target ipotizzato?

Quale registro di comunicazione?

Specifiche del progetto e canali?

Tempi e budget?

User Experience, panoramica teorica

Brief

Un brief può essere alla base di un progetto di comunicazione, di una startup, di una interfaccia!

Esercitazione. Individuare le aree di ricerca per creare il briefing



1) TARGET	Creare il profilo del fruitore secondo esigenze, interessi, attività, stato sociale, giornata tipo.
2) CONTESTO D'UTILIZZO	Dove si deve utilizzare l'oggetto?, in quale situazione?
3) RICERCHE DI MERCATO	Tipologie e prestazioni dei prodotti, tecnologie esistenti.
4) ANALISI STORICA	Necessaria per lo studio morfologico e delle tendenze. Analisi dell'evoluzione del prodotto.
5) ANALISI FUNZIONALE PRODOTTI ESISTENTI	Analisi delle funzioni, dei componenti e dei materiali, analisi dei plus dei concorrenti, degli aspetti ergonomici.
6) ANALISI DEL DESIGN DEI PRODOTTI	Tipologie e prestazioni dei prodotti, tecnologie esistenti.
7) POSIZIONAMENTO	Analisi del posizionamento di prezzo/prestazione, immagine percepita e design.

BACKGROUND Cosa fa l'impresa? Qual'è la sua storia? Quali sono i prodotti/servizi proposti? Quanto è grande? Come distribuisce i prodotti/servizi?	OBIETTIVI DEL PROGETTO Cosa vuole raggiungere l'impresa con il progetto? A quali sviluppi può portare il progetto?	TONO DI VOCE Come parla l'impresa? In che modo comunica con clienti, fornitori ed enti vari?
	TARGET Quali sono i segmenti di pubblico a cui l'impresa si rivolge?	
	SINTESI DEL PROGETTO Quali strumenti di comunicazione verranno sviluppati durante il progetto?	PAROLE CHIAVE Quali sono i valori che l'impresa vuole trasmettere?

User Experience, panoramica teorica

Obiettivi SMART

Quando progettiamo un'interfaccia ricordiamoci per che cosa lo stiamo facendo!

S



Specifico

M



Misurabile

A



Arrivabile

R



Realizzabile

T



*Temporaneamente
definiti*

User Experience, panoramica teorica

Obiettivi SMART

- **Specific:** Il mio obiettivo è Specifico? Un obiettivo deve essere tangibile ed esprimere chiaramente cosa, come e perché lo si vuole ottenere. **Es. Aumentare gli utenti unici sul proprio sito.**
- **Measurable:** Il mio obiettivo è Misurabile? Deve poter essere espresso numericamente, dal punto di vista quantitativo. **Es. Aumentare di almeno 1000 unità gli utenti unici mensili di un sito.**
- **Achievable:** Il mio obiettivo è Raggiungibile? Deve essere realistico, commisurato con le risorse a disposizione. **Es. Non devo spendere più di 5 euro di SEA al giorno per ottenere +1000 nella reach Ads**
- **Realistic:** il mio obiettivo è Rilevante? Ha qualcosa di veramente rilevante per cui investire tempo e denaro. **Es. Deve portare ad un ROI positivo (anche solo di 1 euro) nella vendita dell'e-commerce**
- **Time-Based:** basato su un periodo di tempo definito. **Es. Non devo metterci più di 3 mesi**

User Experience, panoramica teorica

Obiettivi SMART

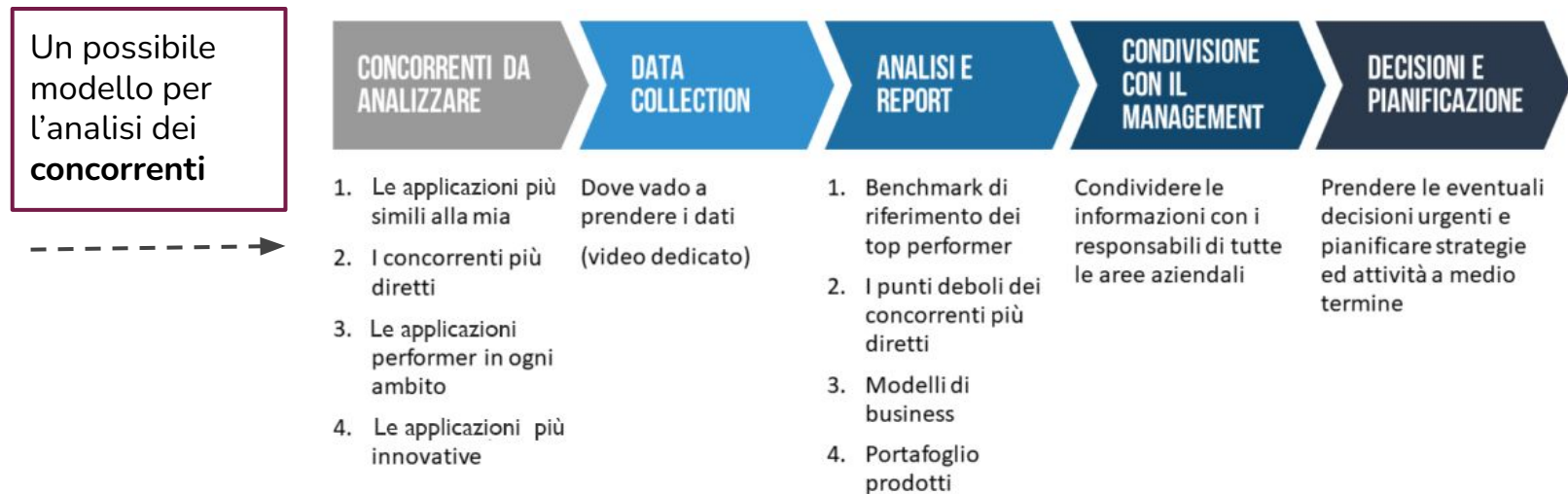
Quali altri obiettivi di comunicazione vi vengono in mente?



User Experience, panoramica teorica

Analisi dello scenario, del mercato, dei concorrenti, SWOT

Questa fase viene elaborata il più delle volte all'interno del piano di comunicazione e ci permette di avere un'idea del mercato di riferimento e dei concorrenti, abbiamo preso ispirazione dai pregi e i difetti del lavoro degli altri e abbiamo definito una prima bozza di concept.



User Experience, panoramica teorica

Analisi dello scenario, del mercato, dei concorrenti, SWOT

In un business plan e/o in un piano di comunicazione ci potremmo domandare se il nostro prodotto possa essere competitivo.

Nella UX ci possiamo chiedere se sviluppare un'app mobile ad esempio.

Questo è un esempio preso da un business plan per il lancio di un prodotto nell'elettrotecnico



User Experience, panoramica teorica

Analisi dello scenario, del mercato, dei concorrenti, SWOT

A fine analisi si può redigere una tabella **SWOT** che dovrà indirizzare le nostre scelte progettuali

	Fattori positivi	Fattori negativi
Fattori interni	STRENGTHS (Punti di forza)	WEAKNESSES (Punti debolezza)
Fattori esterni	OPPORTUNITIES (Opportunità)	THREATS (Minacce)

S STRENGTHS	W WEAKNESSES	O OPPORTUNITIES	T THREATS
<ul style="list-style-type: none">• Things your company does well• Qualities that separate you from your competitors• Internal resources such as skilled, knowledgeable staff• Tangible assets such as intellectual property, capital, proprietary technologies etc.	<ul style="list-style-type: none">• Things your company lacks• Things your competitors do better than you• Resource limitations• Unclear unique selling proposition	<ul style="list-style-type: none">• Underserved markets for specific products• Few competitors in your area• Emerging need for your products or services• Press/media coverage of your company	<ul style="list-style-type: none">• Emerging competitors• Changing regulatory environment• Negative press/media coverage• Changing customer attitudes toward your company

User Experience, panoramica teorica

Design thinking, lean canvas

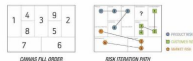
Il **Design Thinking** è un approccio alle soluzioni sulla base del “problem solving”: ogni soluzione deve partire da un problema reale.

- La soluzione desiderata dal cliente **risolve il problema indicato?**
- E Il problema indicato è un **problema reale?**

Se una soluzione non risolve alcun problema, nessuno l’adotterà mai.

Vale per qualsiasi prodotto, si usa nei business plan.

Problema Inserisci una lista Top 3 dei problemi che vorresti risolvere	Soluzione Definisci una soluzione possibile per ogni problema identificato	Unique Value Proposition Un messaggio chiaro e diretto che comunichi la tua unicità (differenziale) e perché vale la pena darti attenzione	Vantaggio Competitivo Quel vantaggio che non può essere facilmente acquistato, copiato o riprodotto	Segmenti di Clienti Elenca i tuoi clienti e utenti target
Alternative esistenti Elenca come i problemi sono risolti oggi	Metriche chiave Definisci le metriche che ti fanno capire come sta andando la tua attività	Concept Descrivi attraverso un’analogia il tuo business ad esempio: LinkedIn + Facebook per il Lavoro	Canali Elenca come intendi arrivare ai clienti, i percorsi: pubblicità, punto vendita, sito, social...	Early adopters Descrivi il tuo cliente ideale
Struttura dei Costi Elenca i tuoi costi fissi e variabili			Flussi di Ricavi Elenca le fonti di ricavo	



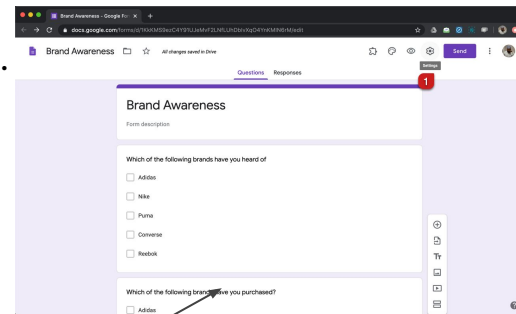
User Experience, panoramica teorica

User research e User Personas

Un buon lavoro di UX design deve partire dalle esigenze dei possibili utenti.
La propria sensibilità non basta!

Il mondo della UX research è vasto e i metodi di ricerca (quantitativi e qualitativi) sono molti, tra cui:

- **I sondaggi online**
Forniscono dati quantitativi, informazioni non approfondite da tante persone. Sono economici e richiedono poche risorse: *usa Google forms, Doodle, Whatsapp..*
- **Le interviste**
Forniscono dati qualitativi, informazioni approfondite da poche persone. Richiedono un certo dispendio di tempo (preparare l'intervista, reperire gli utenti in target, intervistare gli utenti)



<https://www.google.com/forms/about/>

User Experience, panoramica teorica

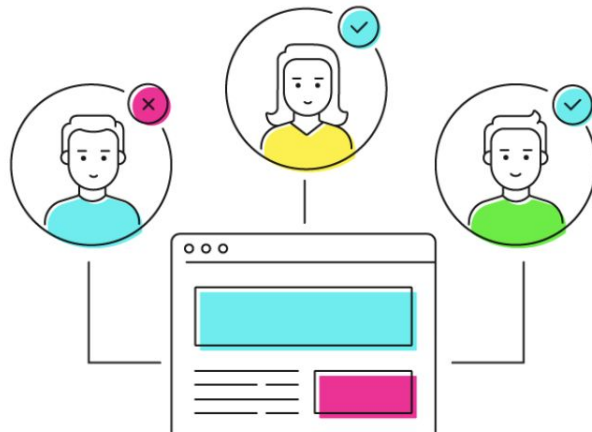
User research e User Personas

In questa fase facciamo **user testing**: agli utenti può interessare la mia interfaccia? Se sì, quali utenti?

Come?
Sondaggi, focus group..

USER TESTING

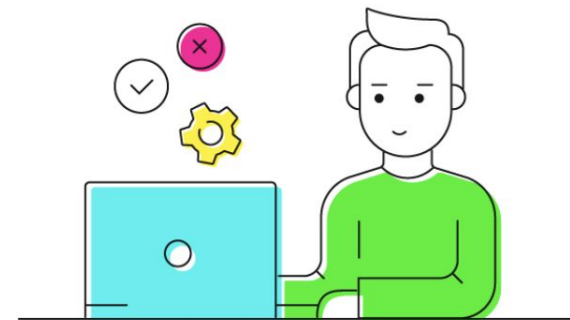
Do users need my app?



Questi test gli sottoponiamo ad utenti già in target quando abbiamo almeno un prototipo, oppure per testare un sistema

USABILITY TESTING

Can users use my app?



User Experience, panoramica teorica

User research e user story

Stiamo sempre sull'User Centered Design! Le *user stories* rappresentano una tecnica utile ad esplorare le funzionalità richieste realmente dagli utenti (utile poi a disegnare gli *user flow*, i flussi di interazione all'interno dell'interfaccia). Si ottengono tramite interviste e ricerca.

Hanno una struttura semplice:

1. L'utente a cui ci stiamo rivolgendo (**ruolo**)
2. il bisogno che vogliamo soddisfare (**obiettivo**)
3. il motivo per cui dobbiamo soddisfarlo. (**beneficio**)

In qualità di <Ruolo> voglio <azione o funzione> in modo da <risultato desiderato>.

Es. In qualità di *<amante dell'avventura>* voglio un'app che *<ricerchi solo offerte avventurose>* in modo da non *<perdere tempo>* su tutte le altre offerte turistiche

User Experience, panoramica teorica

User research e user story

User story è una spiegazione informale e generale di una funzione del software scritta dalla prospettiva dell'utente finale. Il suo scopo consiste nello spiegare in che modo la funzione del software è in grado di fornire valore al cliente.

Miro, ad esempio, fornisce un template a post it per riprodurre user story come questa:



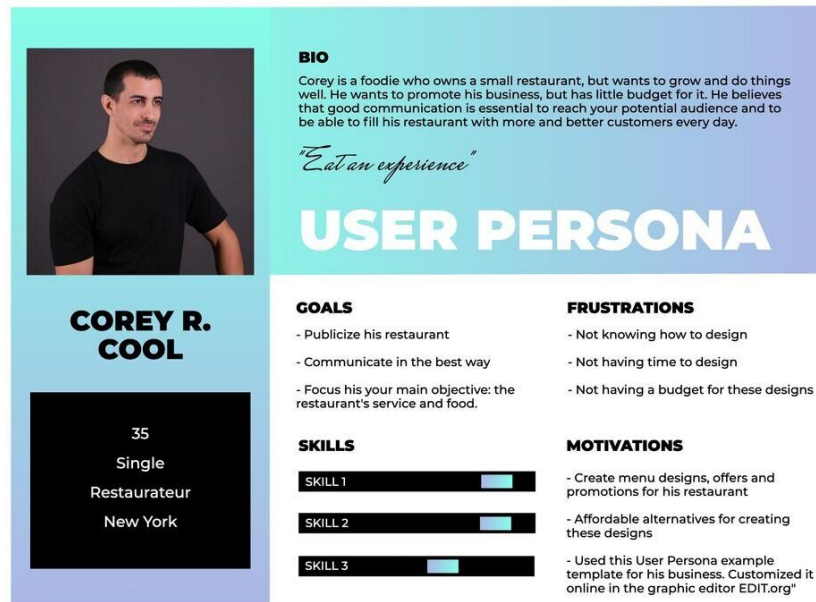
User Experience, panoramica teorica

User research e User Personas

Abbiamo capito qualcosa attraverso sondaggi e focus group? Chi sono i nostri utenti ideali? Che bisogni hanno? Quali sono le loro aspettative? **Ecco le user personas.**

L'utilità delle *user personas* è duplice:

- 1) creano empatia, utile per i clienti
- 2) assicurano che le caratteristiche degli utenti di riferimento siano ben chiare a tutti e indirizzano le scelte future anche in termini di UI



BIO
Corey is a foodie who owns a small restaurant, but wants to grow and do things well. He wants to promote his business, but has little budget for it. He believes that good communication is essential to reach your potential audience and to be able to fill his restaurant with more and better customers every day.

"Eat an experience"

USER PERSONA


COREY R. COOL


35
Single
Restaurateur
New York


GOALS

- Publicize his restaurant
- Communicate in the best way
- Focus his your main objective: the restaurant's service and food.

SKILLS

SKILL 1 

SKILL 2 

SKILL 3 

FRUSTRATIONS

- Not knowing how to design
- Not having time to design
- Not having a budget for these designs

MOTIVATIONS

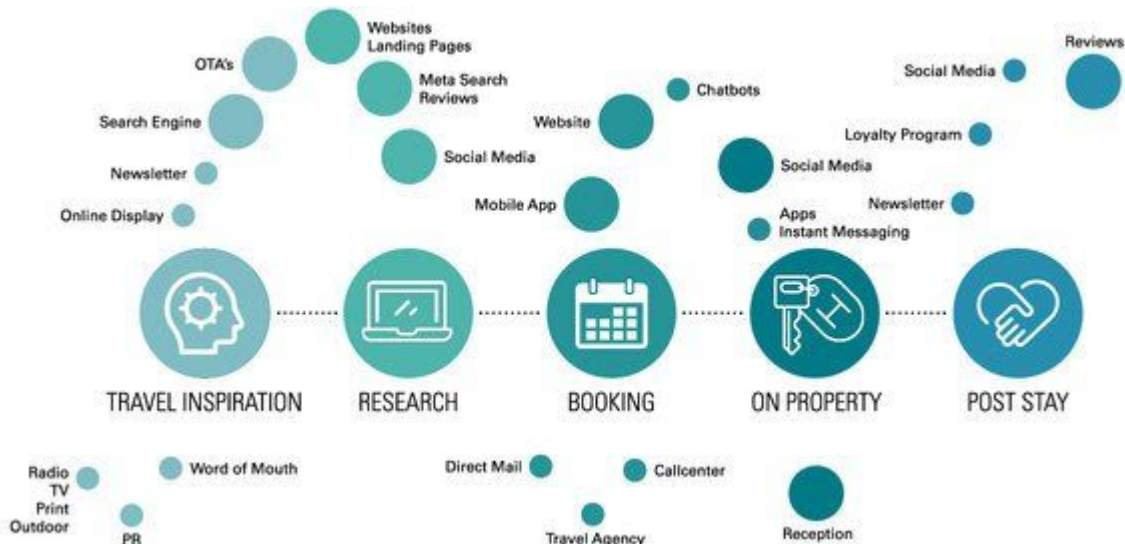
- Create menu designs, offers and promotions for his restaurant
- Affordable alternatives for creating these designs
- Used this User Persona example template for his business. Customized it online in the graphic editor EDIT.org"

User Experience, panoramica teorica

User Journey

Il Customer journey è il “viaggio dell’utente” dall’esigenza alla soddisfazione del bisogno (anche fuori dall’interfaccia, considerando diversi touchpoint). Uno schema ci permette di avere una visione nostra interfaccia in cui i

In un sito di prenotazioni di viaggi dovremmo studiare tutte le fasi inerenti all’acquisto, dalla nascita dell’esigenza fino all’acquisto del pacchetto viaggio.



User Experience, panoramica teorica

Architettura informazione

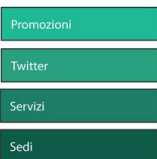
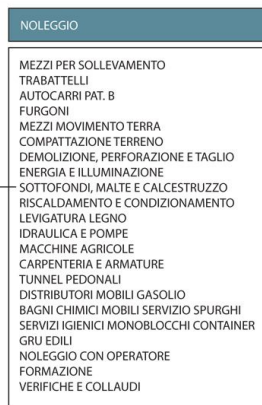
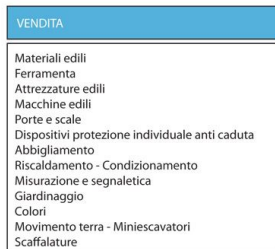
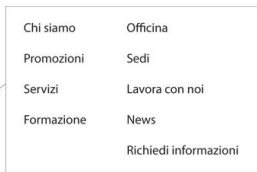
L'architettura dell'informazione è una disciplina dell'UX design che si occupa di organizzare e strutturare l'informazione in modo che sia facile da trovare, comprendere e utilizzare da parte degli utenti. Si preoccupa di definire la struttura e la gerarchia dei contenuti all'interno di un'interfaccia utente, in modo che l'utente possa trovare ciò di cui ha bisogno.



albero di navigazione



Contatti
Privacy
Cookies
Certificazioni
Navigazione - mappa sito



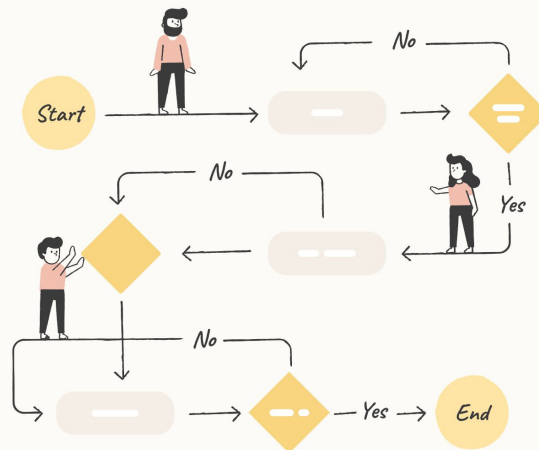
User Experience, panoramica teorica

User Flow

E' uno schema che si riferisce al percorso che l'utente segue all'interno di un prodotto digitale per raggiungere un obiettivo specifico, come l'acquisto di un prodotto, la prenotazione di un viaggio o la creazione di un account.

L'user flow è utile per

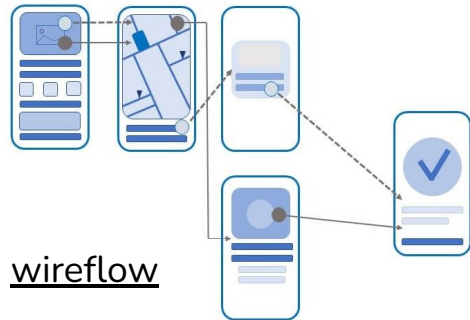
- concentrarsi sull'User Centered Design
- per testare l'usabilità di un processo
- per consegnare ai designer e agli sviluppatori il percorso da disegnare e sviluppare



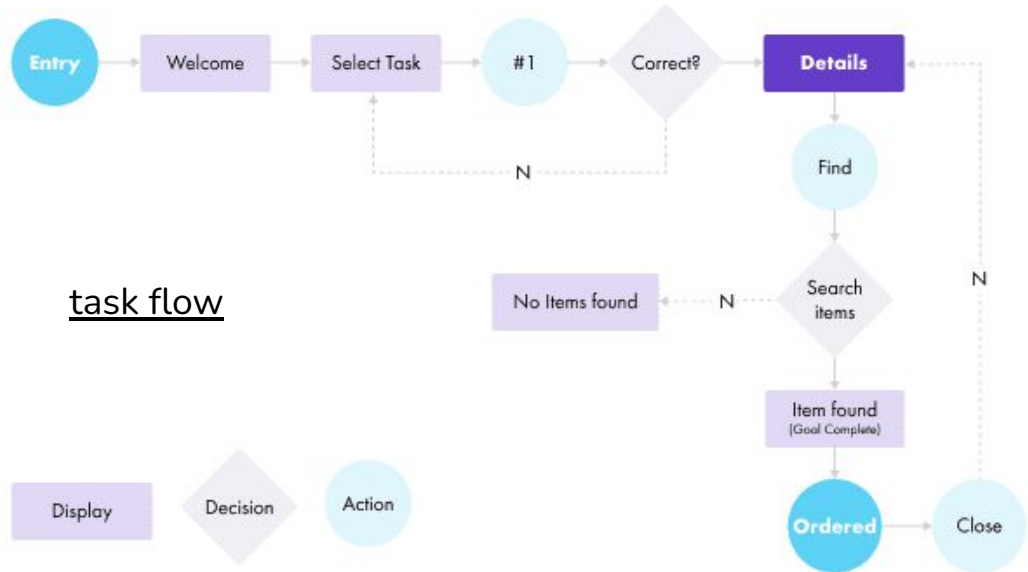
User Experience, panoramica teorica

User Flow

Task flow e wire flow, due modi di disegnare user flow



User flow diagram



User Experience, panoramica teorica

Architettura informazione, User story, user flow su:

Tools consigliati:



MIRO

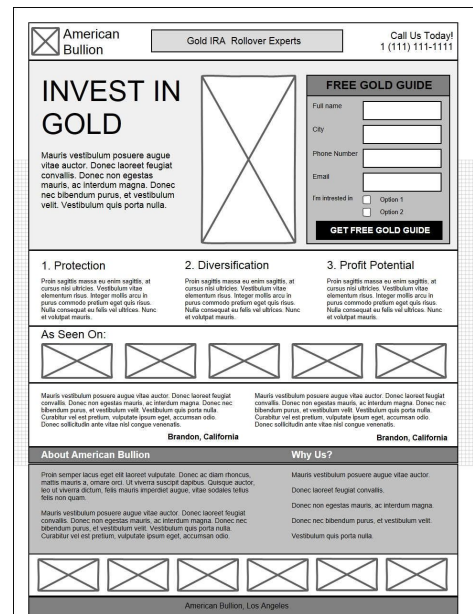


User Experience, panoramica teorica

Wireframe

I wireframe sono la struttura, lo scheletro, l'impaginazione delle schermate di un'interfaccia. Quando abbiamo definito l'alberatura di un prodotto e le possibili azioni che l'utente sarà in grado di portare avanti (es. acquisto prodotto), dobbiamo iniziare a progettare le schermate una per una.

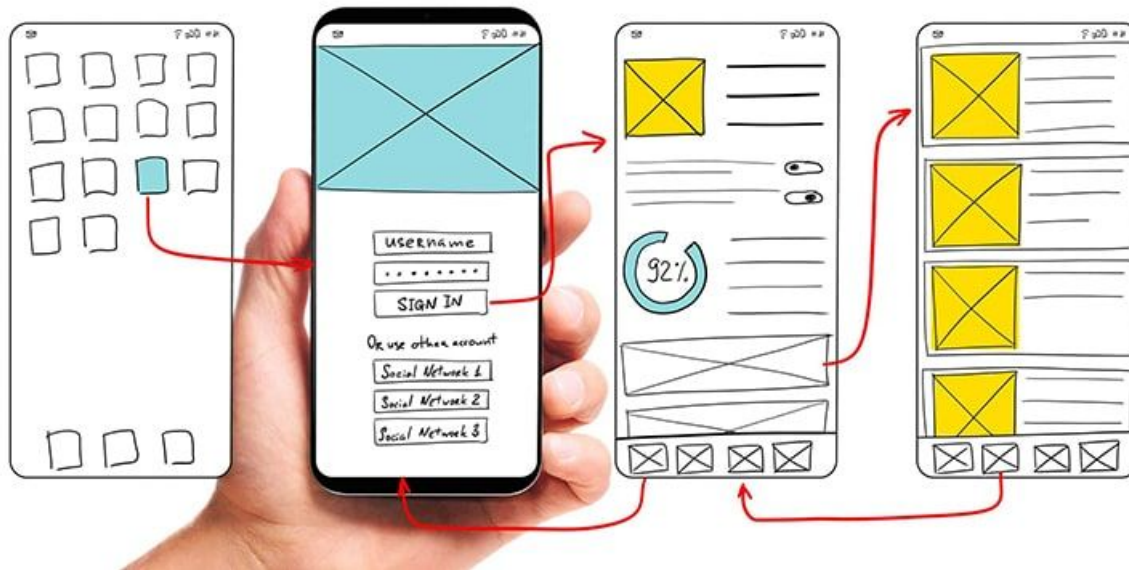
Si può disegnare o progettare con appositi software. Iniziare subito a sviluppare un sito o un'app ci porterebbe via tantissimo tempo a causa dei continui cambiamenti..



Sono un wireframe di una landing page

User Experience, panoramica teorica

Wireframe e strutture



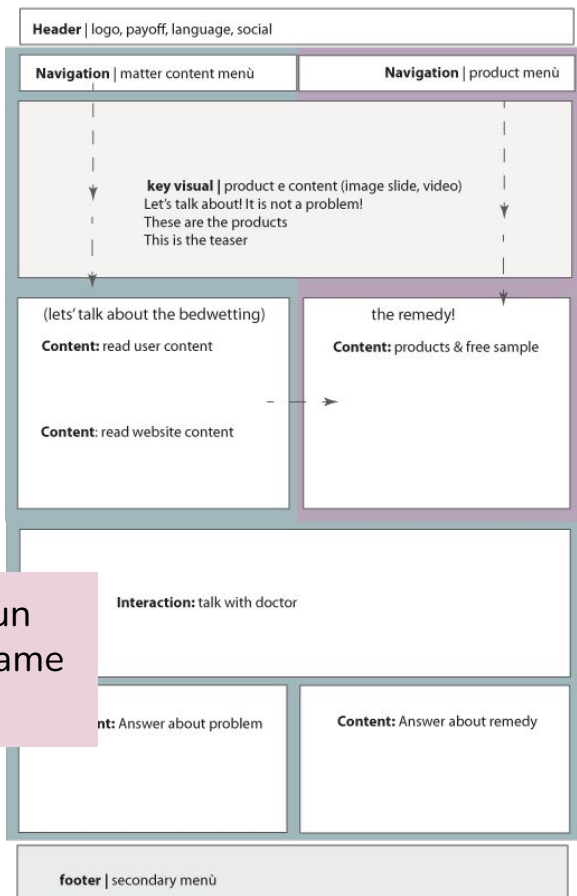
Questo è un wireframe con un flusso utente.. un wireflow.

User Experience, panoramica teorica

Wireframe

Si possono disegnare wireframe “lofi” (bassa qualità), una via di mezzo mid-fi, o di alta qualità.

Sono un wireframe lofi



DESK

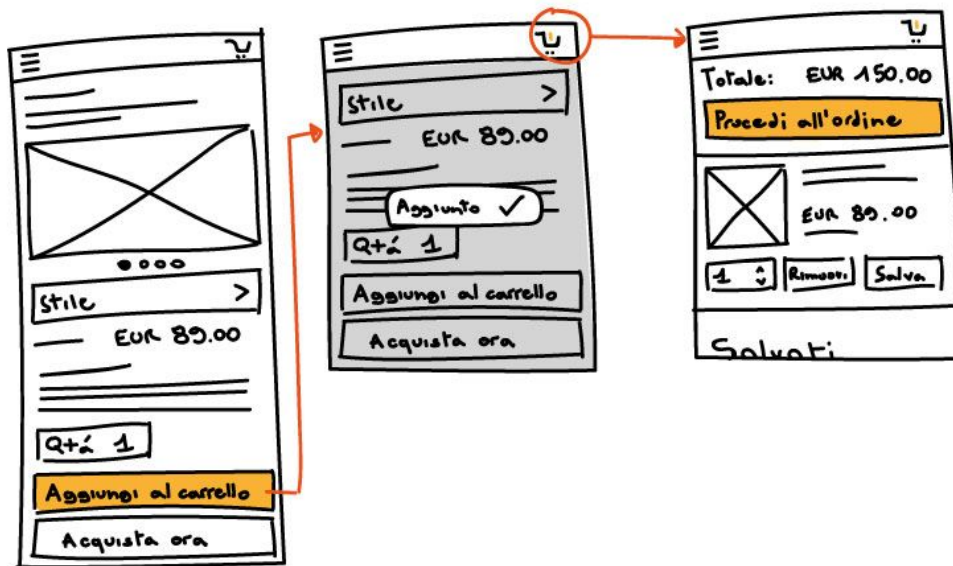


Sono lo stesso wireframe un po' migliorato

User Experience, panoramica teorica

Wireframe

Un wireframe fatto a matita è un ottimo wireframe.



User Experience, panoramica teorica

Prototipo

Il **Prototipo** è una simulazione del prodotto. E' un wireframe (lofi o hif) interattivo. Rappresenta un primo modello di progettazione dell'interfaccia finale del sito web o della app con interfacce utente funzionali, interazioni e animazioni.

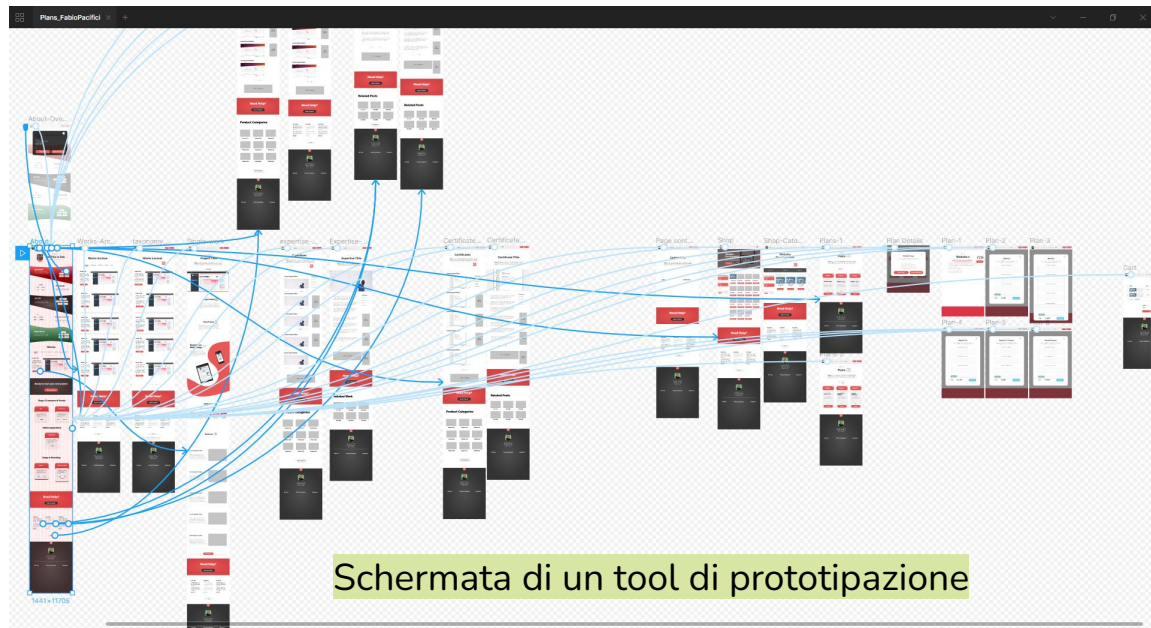


Progettazione di interfacce

User Experience, panoramica teorica

Prototipo

Grazie ai prototipi i clienti possono testare le interfacce e i designer effettuare test qualitativi e quantitativi per modificarli fino a renderli efficaci e usabili da utilizzare. Anche gli sviluppatori saranno felici se il prototipo è perfetto!



Schermata di un tool di prototipazione

Progettazione di interfacce

User Experience, panoramica teorica

Prototipo, i programmi:

Software per
disegnare wireframe e
progettare prototipi:



User Experience, panoramica teorica



Test

Il test A/B: Questo metodo consiste nello sviluppare due versioni dello stesso elemento che stiamo per rilasciare (per esempio, un pulsante CTA blu e uno giallo), e poi usare le metriche di ogni variante per valutare quale funziona meglio.

Eye Tracking: questo test registra esattamente ciò che gli utenti stanno guardando, e come il loro sguardo si comporta e viaggia attraverso una pagina web. Questo tipo di test è utile per scoprire se l'utente comprende o meno il flusso di base della pagina web. Inoltre, questo test aiuta anche a determinare se alcuni elementi sono dove gli utenti si aspettano che siano.

Sondaggi – i sondaggi sono uno dei modi più comuni per condurre i test degli utenti. Si tratta di un insieme di questionari in cui si chiede agli utenti le loro opinioni e impressioni sui processi che hanno dovuto seguire (es. “dalla home page prova ad acquistare un biglietto del treno”).

(ne riparlamo nella lezione test di usabilità di un'interfaccia esistente)

User Experience, panoramica teorica



Test

Which UI is Better?

Share your opinion

Share Post

75,038 · 1,457 comments

User Experience, panoramica teorica

Test

Iterare, iterare. I test sugli utenti ci mostreranno dei *Pain Points* gravi (da risolvere con massima priorità), altri più tenui (da risolvere in seconda battuta), in aggiunta alle considerazioni dei tester, che potrebbero essere fonte di ispirazione per apportare ulteriori migliorie.

Human-centered design & development process at Praxent

* AS SHOWN BY BUILDING A HOME



1 User research



2 Design interactive prototype



3 Testing with users



4 Refine prototype



5 Rinse & repeat steps 3 & 4



Progettazione di interfacce

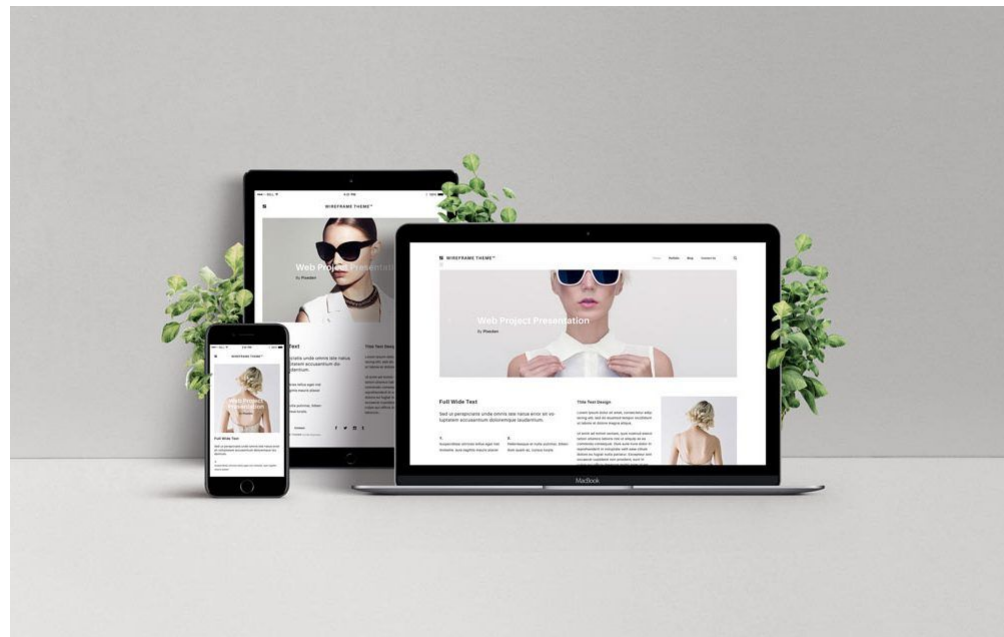
User Experience, panoramica teorica

Mockup

Qui interviene il visual designer che si occupa di UI. Un **mockup** è un modello grafico che rappresenta l'aspetto e la struttura di un sito web, di un'app o di un prodotto digitale o di stampa in fase di progettazione

Si tratta di un'anteprima visuale di come l'interfaccia apparirà una volta completata.

Viene elaborata in genere dopo aver ultimato i test sui prototipi.



User Experience, panoramica teorica



User Interface design

L'unità nel user interface design è un insieme coordinato e coerente di principi di design che sono:

Equilibrio: distribuzione dei pesi degli elementi di design

Allineamento e griglie: gli elementi sono inclusi in un quadro, non navigano nel vuoto

Gerarchia: gli elementi non hanno tutti la stessa importanza

Enfasi: come dimostrare che gli elementi non hanno tutti la stessa importanza

Proporzione: come generare equilibrio fra i diversi elementi

Spazio bianco: lo spazio intorno e tra il testo che crea equilibrio ed enfasi

Ripetizione: la dimensione e il colore di ciascun elemento dell'elenco.

Movimento: l'occhio si sposta in un certo modo

Contrasto: testo scuro su sfondo bianco.

Colore: palette colori coordinati e in linea con la comunicazione del brand

Tipografia: design tipografico in linea con la comunicazione del brand

User Experience, panoramica teorica

THE UX DESIGNER PARADOX

Fine

