

# Progettazione di interfacce

#3 - Usabilità mobile



# Usabilità mobile



## Cosa si apprende in questa lezione?

Un approccio generale all'usabilità mobile

Regole da seguire per rendere efficace l'interazione con i dispositivi mobili

# Usabilità mobile



## Bibliografia

- Mobile Usability [Jakob Nielsen](#) and [Raluca Budi](#), 2012
- Mobile design: disegna interfacce che funzionano grazie alla UX e UI mobile design, Luca Panzanella, 2021

# Usabilità mobile

## 1. Da dove partire? Dal TAP

Sui dispositivi mobili, l'utente è libero da qualsiasi vincolo e l'unico strumento per interagire con la UI è il dito: il Click viene abbandonato ed entra in gioco il "Tap": premere su qualcosa.

**E dove far premere? Dove è più comodo.**



# Usabilità mobile

## 1. Da dove partire? Dal TAP



Left Hand



Combined



Right Hand

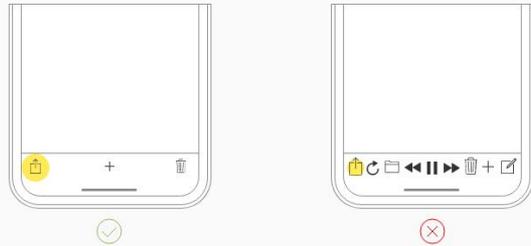
Dal suo studio del 2021 è risultato che:

- Il **75%** delle persone usa il pollice per toccare sullo schermo.
- **Meno del 50%** usa lo Smartphone con una sola mano.
- Il **36%** delle persone usa una mano per tenere in mano e stabilizzare il Device e l'altra per toccare lo schermo.
- Il **10%** usa lo Smartphone con una una sola mano e tocca solo con il Pollice.

# Usabilità mobile

## 2. Dimensione ottimale delle “tap area” / cta?

Uno standard non esiste. **Esiste una dimensione minima di default (Apple-Google) di 44 pt. (circa 7x7 mm a seconda dei ppi).** Creare icone e pulsanti di 44px consente agli utenti di interagire più facilmente con gli elementi della UI.



Provide ample touch targets for interactive elements. Try to maintain a minimum tappable area of 44pt x 44pt for all controls.

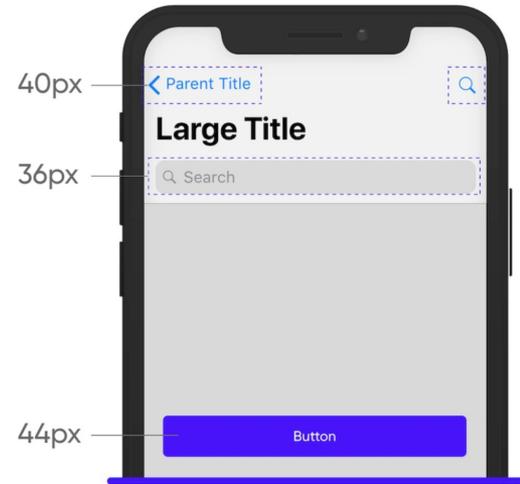
### iOS

Apple recommends a minimum target size of 44 pt wide 44 pt tall.

### Android

Google recommends a minimum target size of 48 dp wide 48 dp tall.

dp: density pixel, 1dp è 1px in un monitor a 160dpi



# Usabilità mobile

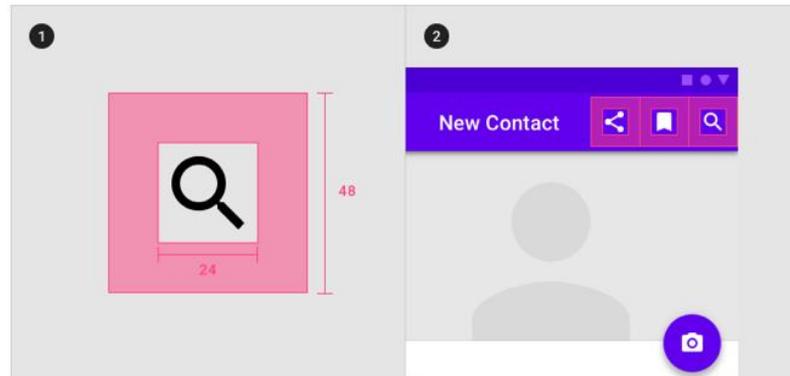
## 2. Dimensione ottimale delle “tap area” / cta?

Dalle Linee Guida Apple e Google:  
**44pt (apple) e 48pt (google).**

L'unità di misura PTS rimane invariata in PIXELS (quindi 44 px-48 px) se la UI viene progettata in 72ppi.

### Space

Adequate space should surround system icons to allow legibility and touch. Icons of 24dp can use a touch target of 48dp.



1. Clearance area
2. Placement

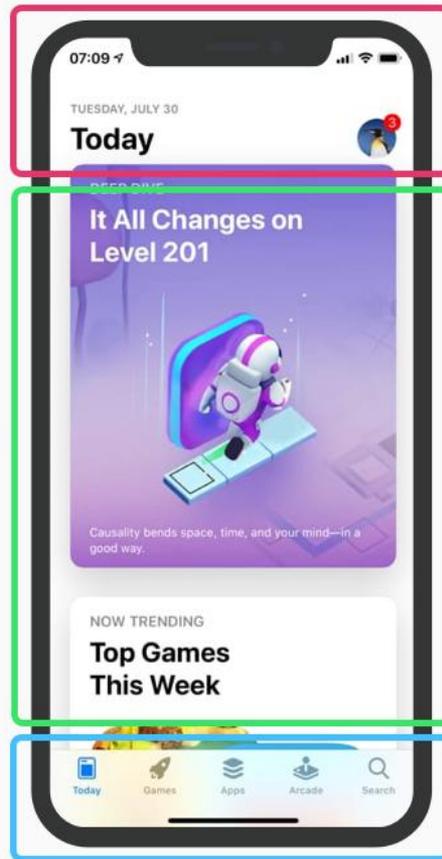
# Usabilità mobile

## 3. Posizioniamo considerando le gerarchie

Con queste informazioni possiamo immaginarci una gerarchia degli elementi:

I componenti più importanti devono essere facili da raggiungere e premere, oltre che ben visibili, perciò andranno collocati nella parte centrale, dove la parte dove la maggior parte degli utenti concentra la visuale e soprattutto la parte più semplice in cui fare tap.

PRIMARY ELEMENTS



TERTIARY ELEMENTS

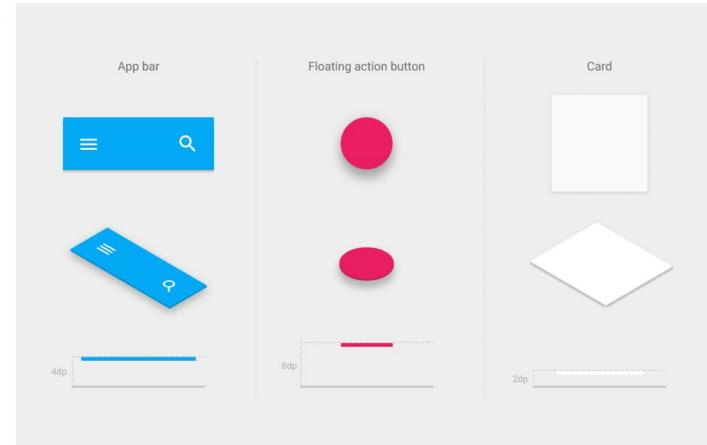
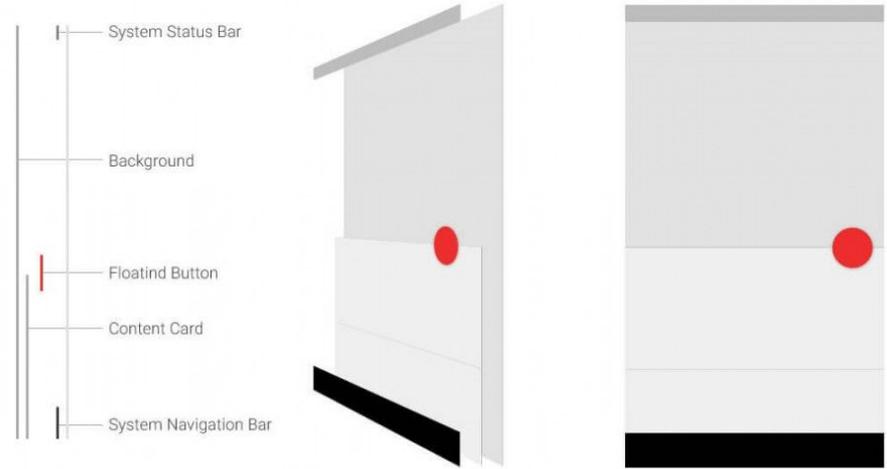
SECONDARY ELEMENTS

# Usabilità mobile

## 3. Posizioniamo considerando le gerarchie

Quest'immagine fa comprendere per bene la gerarchia degli elementi in un'interfaccia grafica secondo la sintassi che ha composto Google da quando ha introdotto il **material design (system design)**

Sostanzialmente la suddivisione in livelli delle superfici digitali migliora l'esperienza utente e fa focalizzare la sua attenzione sugli elementi importanti della pagina come appunto i pulsanti o i menu di navigazione.



# Usabilità mobile

## 4. Colori e progress bar

I dispositivi mobili hanno schermi più piccoli rispetto ai desktop, quindi adattare molte informazioni a una piccola interfaccia utente mobile può essere difficile. Una progress bar come la prima immagine, tipica del desktop, sul mobile è meno usabile.



- Main color**  
The main color will be used about 60% throughout the design. Choose one that is neutral and is easy on the eyes.
- Secondary color**  
The secondary color will be used in 30% of the design. It should contrast with the main color to create visual interest.
- Accent color**  
The accent color will be used in 10% of the design, and should contrast well with the other colors.

A good way to balance colors is the 60-30-10 rule. Use lighter color to organize information.



Don't

Better readability  
Clear progress

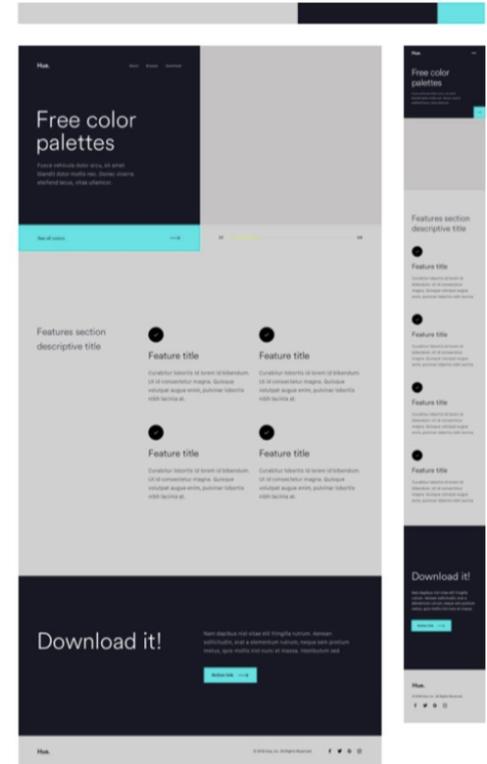
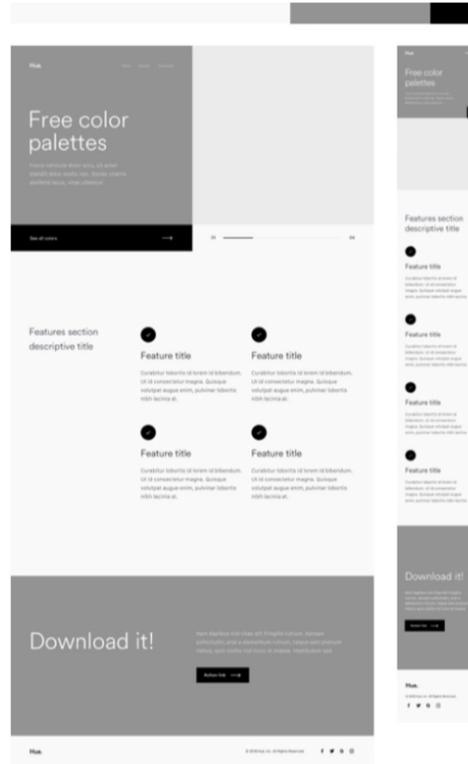


Do

# Usabilità mobile

## 5. Color palette

Prima la scala di grigi. Una volta che ho la tavolozza di colori pronta, la prossima cosa che faccio è il wireframe del mio design. Concentrarsi prima sugli spazi e sugli elementi di layout (allineamento) perché avere questo tipo di vincolo è molto produttivo e farà risparmiare molto tempo in seguito quando applichi la tua combinazione di colori.



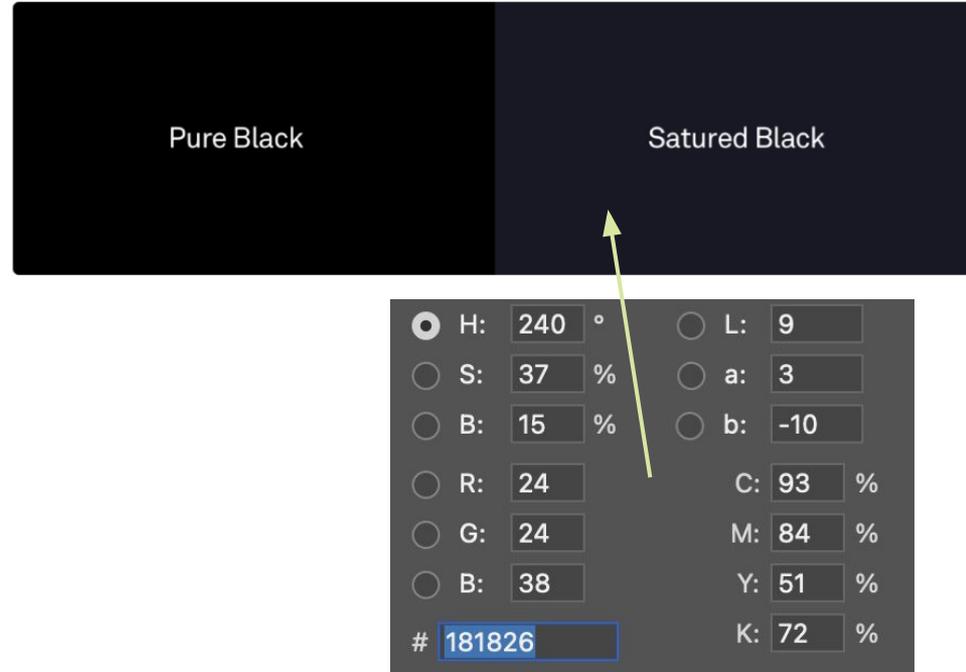
# Usabilità mobile

## 5. Color palette

Uno dei trucchi più importanti della teoria dei colori è evitare di usare i colori grigi senza saturazione.

Nella vita reale, i colori grigi puri esistono a malapena, lo stesso vale per il nero puro.

Ricorda di aggiungere sempre un po' di saturazione al tuo colore. Ciò renderà inconsciamente il colore giusto più naturale e familiare agli utenti.



# Usabilità mobile

## 6. Dimensioni e interlinea testo

Su uno schermo più piccolo non significa usare testo più piccolo o meno spazio.

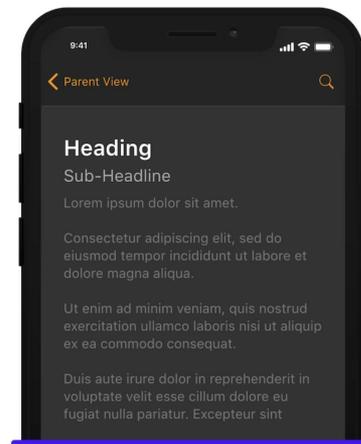
E' bene non lasciare che il testo o altri elementi si sovrappongano.

Quindi: migliorare la leggibilità aumentando l'altezza della linea o la spaziatura degli elementi.

**Circa 16 pt di interlinea** è il valore minimo consigliato per i dispositivi mobili.



Don't



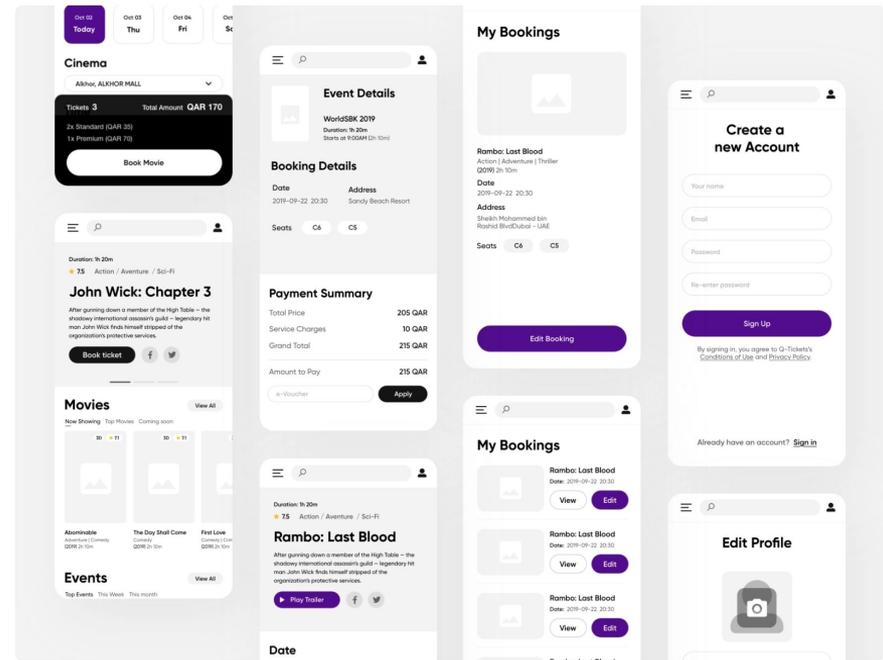
Do

# Usabilità mobile

## 7. Testo dimensioni e colori

Dimensione carattere: utilizzare una dimensione del carattere leggibile. **Apple e Google consigliano almeno ~11 punti** in modo che gli utenti possano leggerlo a una distanza di visualizzazione tipica senza zoom.

Contrasto colore: utilizzare i controlli del contrasto per evitare problemi di colore tra carattere e sfondo. **Usare la regola 60-30-10** che si riferisce a una proporzione ideale per raggiungere un equilibrio tra i colori, è una buona prassi (vedere lezione UI sui colori).

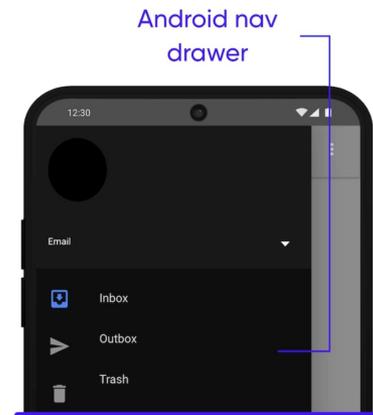


# Usabilità mobile

## 8. Pattern familiari

Prova a utilizzare sequenze standard per il menu di navigazione, **come la barra delle schede di iOS o il cassetto di navigazione di Android.**

Non provare a reinventare la ruota. Gli utenti hanno familiarità con questi modelli comuni, quindi la tua app sarà più intuitiva per loro. Questo vale anche per altri elementi progettati in modo diverso su queste piattaforme.



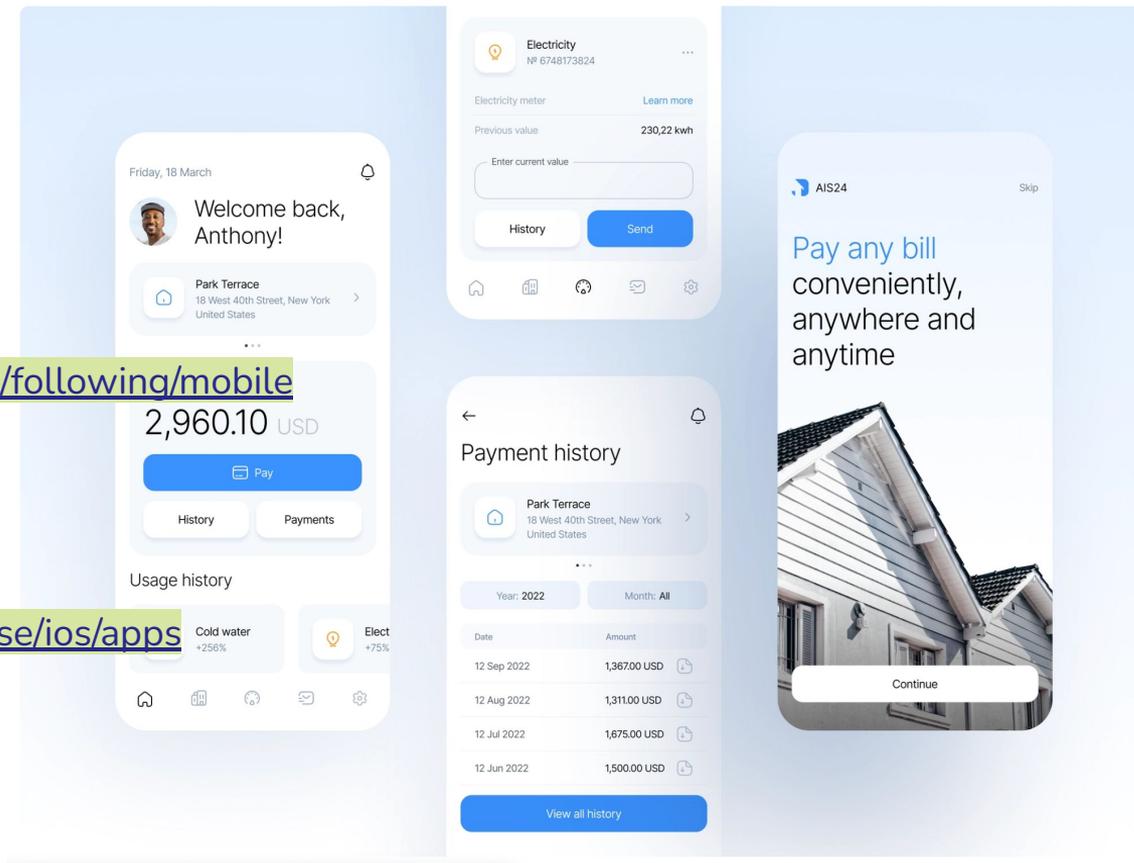
# Usabilità mobile

Prendi spunto dai più  
bravi designer:

<https://dribbble.com/shots/following/mobile>

O dalle APP più famose:

<https://mobbin.com/browse/ios/apps>



# Usabilità mobile

Fine!

