

Progettazione di interfacce

#4b - UX: Wireframe, Prototipi e mockup



Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

Cosa si impara in questa lezione

- cosa sono e a che cosa servono i wireframe, i prototipi ed i mockup nella progettazione delle interfacce

Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

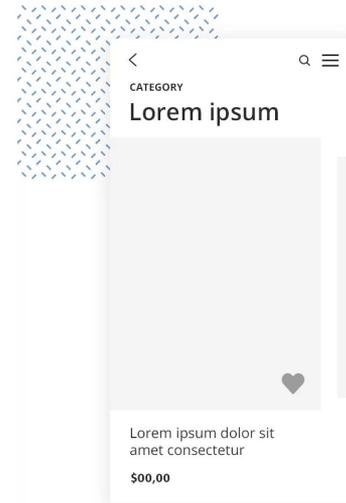
Il **wireframe** rappresenta lo scheletro dell'interfaccia a “bassa fedeltà” e serve a mostrare come e dove sono collocati gli elementi di base nelle varie pagine / schermate.

Un **prototipo** è qualcosa che sarà simile a come agisce e come si comporta il prodotto finale.

I **prototipi** sono strumenti utili ad ottenere un riscontro sulla navigazione e sui flussi per ottenere dei risultati.

Il **prototipo** consente di testare l'esperienza dell'utente e ottenere il feedback dell'utente dall'interazione dell'utente.

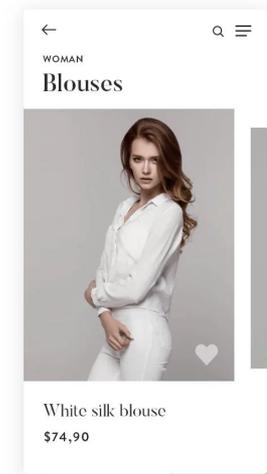
Il **mockup** è la realizzazione grafica statica con colori, icone, tipografia, spazi, proporzioni, simmetrie..



Wireframe

- ✓ LOW-FIDELITY
- ✓ BASIC LAYOUT
- ✓ STRUCTURAL GUIDELINES

VS



Prototype

- ✓ ADVANCED
- ✓ VISUAL
- ✓ INTERACTION

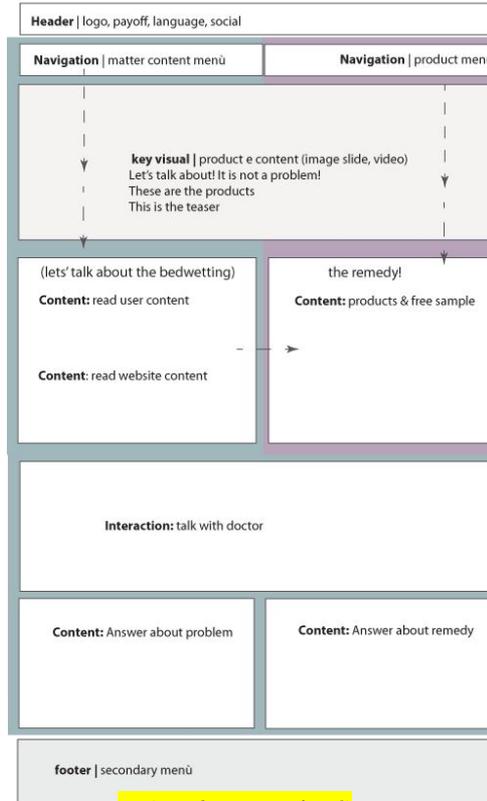
Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

Wireframe: cos'è

Le caratteristiche visive del wireframe sono in genere limitate a una combinazione di colori in scala di grigi, linee e riquadri che mirano a rappresentare il posizionamento e i livelli della gerarchia visiva nel design.

In genere non include l'animazione che consente agli utenti di interagire con il design (in quel caso è un wireflow).



wireframe lofi



wireframe mid-fi

Progettazione di interfacce

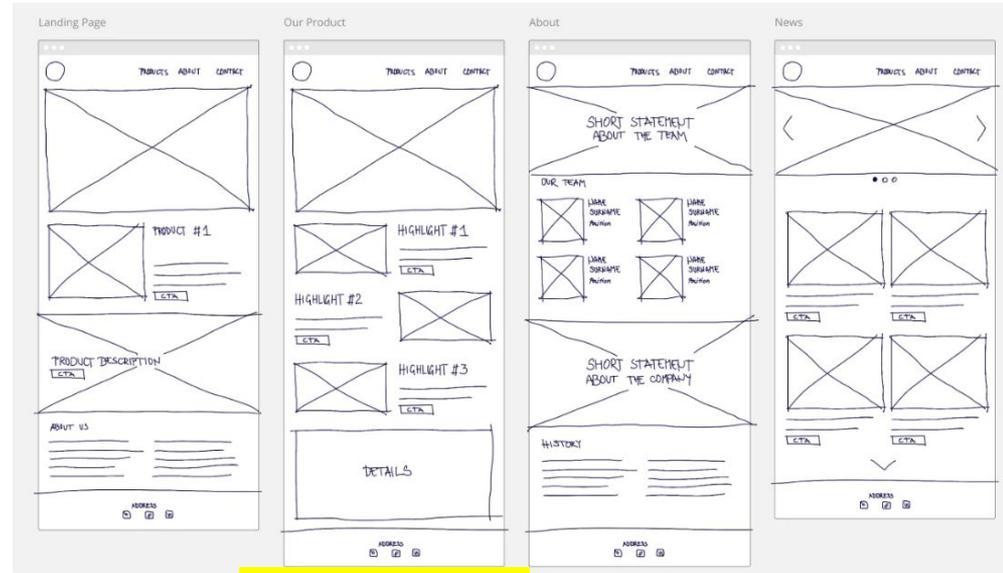
Wireframe, prototipi e mockup

Wireframe: come crearlo?

Lo scheletro di un'interfaccia può essere disegnato a mano oppure con un software di wireframing e prototipazione come Figma, Adobe XD, Sketch, InVision, Balsamiq ma anche su software per la UX come Miro.

Per disegnare un wireframe dobbiamo conoscere almeno:

- l'architettura delle informazioni
- quali sono le funzioni principali e secondarie (customer requirements)
- chi sono gli utenti e come interagiscono (user flow)



Wireframing in Miro

Wireframe, prototipi e mockup

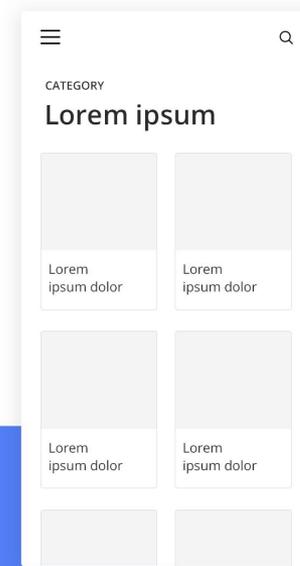
Wireframe: limiti

- non contiene contenuti reali
- non può essere usato per attuare dei test
- non possiede elementi di identità visiva del marchio

Ma puoi visualizzare lo schema primario della tua interfaccia senza sforzi e permettendoti di cambiare e modificare gli elementi senza dover modificare grafica o codice

Esempi di wireframe:

<https://www.justinmind.com/wireframe/inspiring-web-and-mobile-wireframe-and-prototype-examples>



WIREFRAMING

Limitations

- ☹️ Only Lorem ipsum. Not real content.
- ☹️ Not used to test or validate.
- ☹️ Without branding.

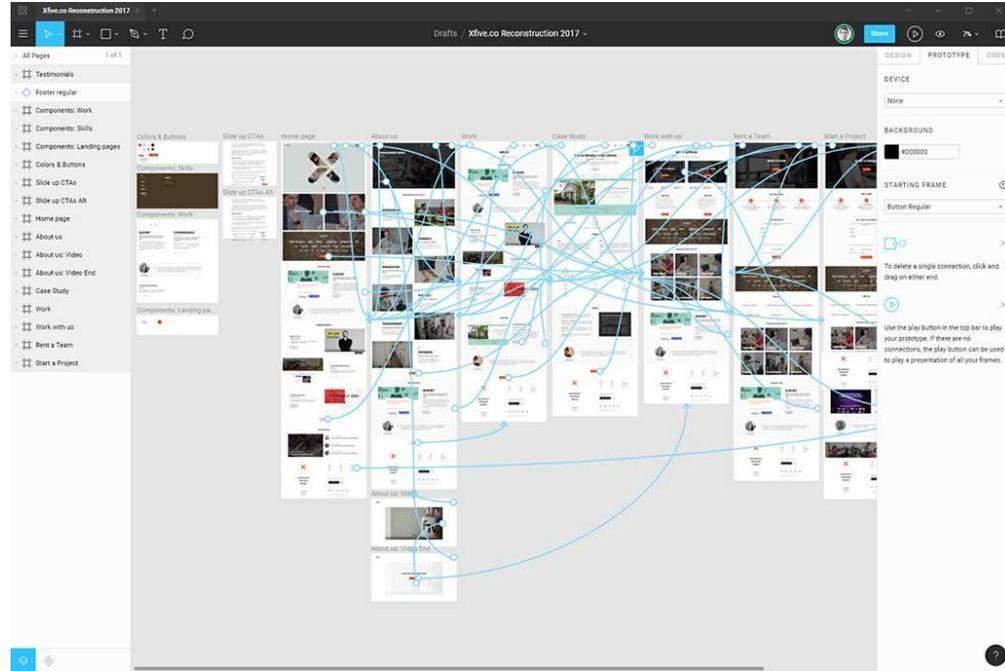
Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

Prototipo: cos'è

Un prototipo è un modello di progettazione interattiva di fedeltà medio o alta dell'interfaccia utente finale del tuo sito web.

Oltre a offrire uno sguardo più dettagliato agli attributi visivi del tuo progetto, i prototipi di solito includono la prima interazione dell'utente fra le schermate dell'interfaccia.



Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

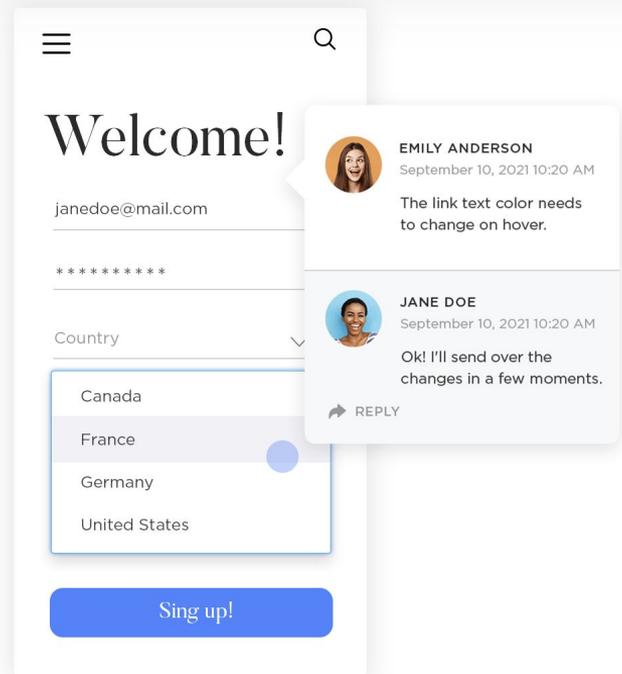
Prototipo: benefici

Con i prototipi si può dimostrare e convalidare la completa funzionalità del progetto aggiungendo eventi, animazioni, variabili e interazioni avanzate .

L'idea generale di un prototipo ad alta fedeltà è quella di rappresentare il più vicino possibile al prodotto finale in modo che possa essere testato e modificato (prima del disegno finale e dello sviluppo su piattaforma).

PROTOTYPING Benefits

- ✓ Test with real users
- ✓ Realistic idea of the final product.
- ✓ Collaboration factor



Progettazione di interfacce

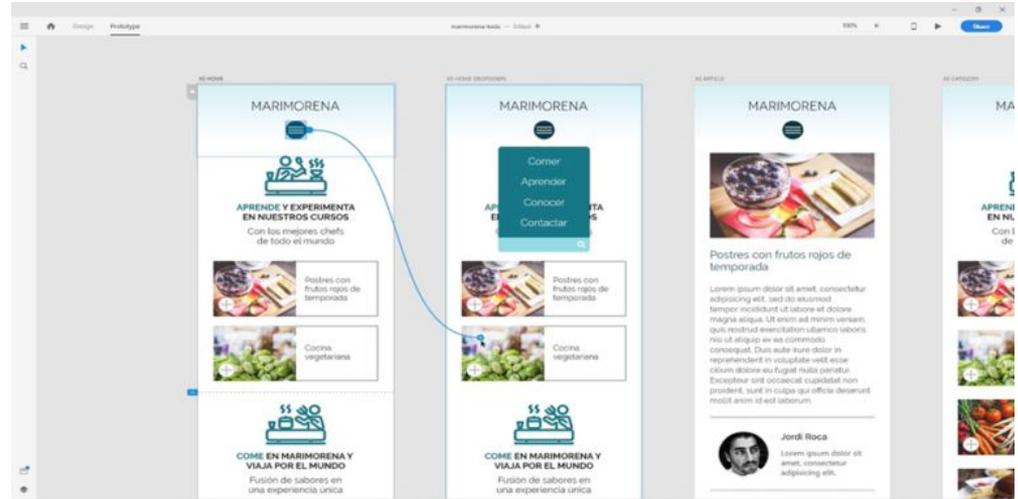
Wireframe, prototipi e mockup

Prototipo: di cosa abbiamo bisogno

- user flow delle funzioni che vogliamo prototipare
- wireframe delle schermate
- elementi visual UI (icone, palette colori, tipografia)

Come crearlo?

- Figma, Adobe XD, InVision, Balsamiq, Mockplus..



Progettazione di interfacce

Wireframe, prototipi e mockup

Mockup: cos'è

Il termine “**mockup**” deriva dall'inglese e significa letteralmente “modello” e si può definire come una simulazione della realtà, che permette di avere un'idea più chiara della resa finale di un progetto in sviluppo.

Un mockup di un sito o di un'app prevede l'utilizzo corretto della color palette, delle icone, degli spazi, delle griglie, della tipografia, degli allineamenti.

Il contenuto può essere invece provvisorio.



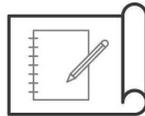
Un mockup di un sito sui diversi device e di un flyer

Progettazione di interfacce

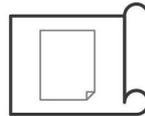
Wireframe, prototipi e mockup

5 Common Low-Fidelity Prototypes

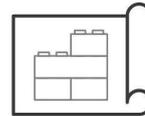
FINE



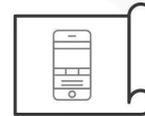
Sketches



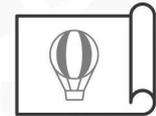
Paper



Lego



Digital



Wizard of Oz