

Progettazione di interfacce

#6a - UI e i principi della GESTALT





6. UI e i principi della GESTALT

Cosa si impara in questa lezione?

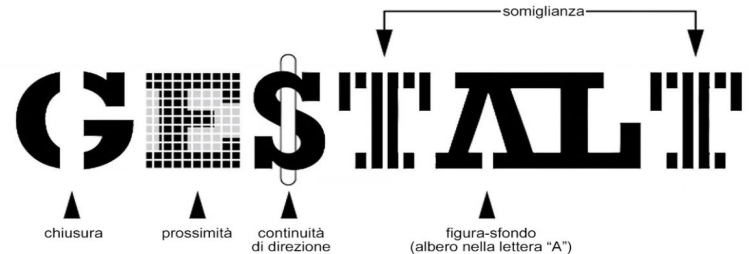
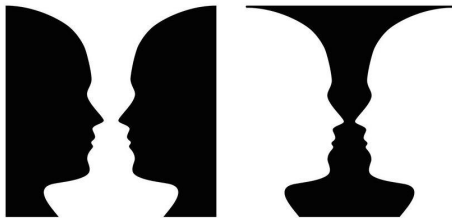
1. La percezione visiva e l'uso delle forme per la ui
2. I principi della Gestalt

6. UI e i principi della GESTALT

La Gestalt nel Graphic Design

La teoria della Gestalt è incentrata sulla percezione visiva. Come reagisce la nostra mente agli stimoli visivi? Conoscere i meccanismi che regolano l'interpretazione di ciò che osserviamo è fondamentale per un graphic designer.

“Gestalt” è una parola in lingua tedesca che significa “forma”. La psicologia della Gestalt è quindi una corrente di pensiero focalizzata sui temi della percezione visiva e della forma, che si sviluppa in Germania intorno ai primi del novecento.



6. UI e i principi della GESTALT

Prima di approfondire la Gestalt.

L'Effetto Von Restorff, noto anche come effetto di isolamento, spiega come quando sono presenti più oggetti - forme, quello che sembra diverso dagli altri è più probabile che venga ricordato.

I progettisti utilizzano questo principio per esempio per pulsanti di azione principale su siti o applicazioni.

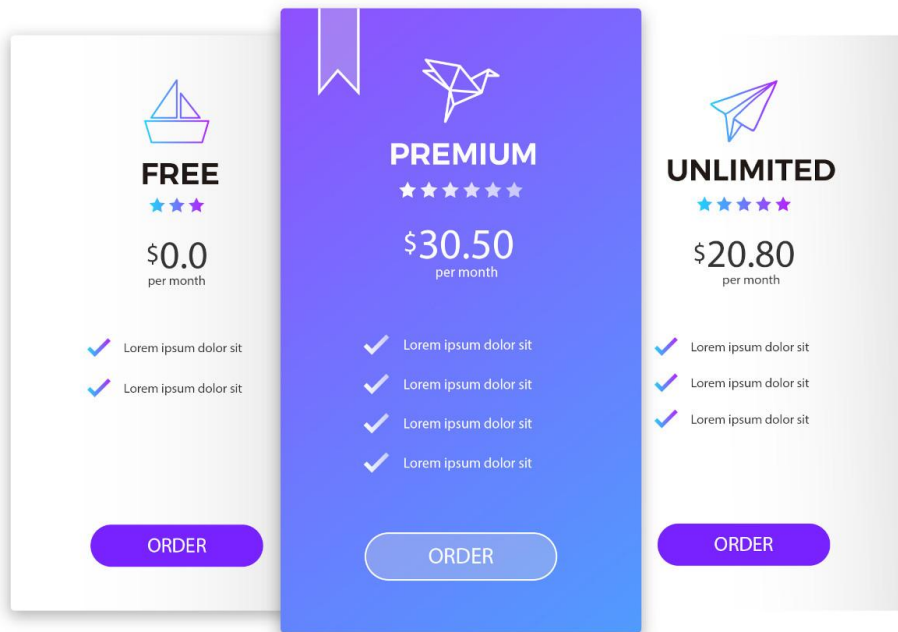


6. UI e i principi della GESTALT

Effetto Von Restorff

Evidenziare, sottolineare, colorare parti di un testo ci permette di fissarle nella mente più facilmente.

In ambito pubblicitario, l'effetto von Restorff si usa sia per attrarre l'attenzione dei clienti che per fissare nella mente dei consumatori un certo prodotto o servizio. Per farlo, vengono messi in evidenza (colore, forma, posizione) alcuni dettagli del prodotto in vendita.



6. UI e i principi della GESTALT

L'Effetto Posizione Seriale

dimostra che un utente ricorderà il primo e l'ultimo elemento di un elenco o serie.

Ecco perché la maggior parte delle applicazioni sono progettate con una barra di navigazione in alto o in basso, posizionando le azioni più importanti a destra o a sinistra.

memoria a breve e lungo termine

Esperimenti sulla MBT e MLT:

effetto posizione



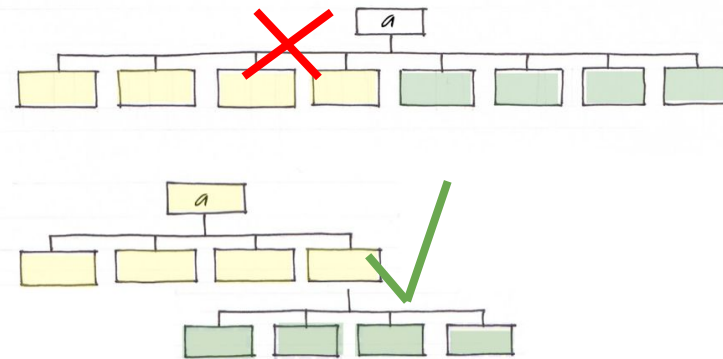
Presentazione di una lista di parole. Compito: richiamo libero cioè rievocare le parole in qualsiasi ordine.

6. UI e i principi della GESTALT

La Legge di Hick

Per la legge di Hick il tempo necessario a fare una scelta è influenzato non solo dal numero delle alternative possibili, ma anche dal modo in cui queste sono organizzate. Con importanti ricadute per il design di menu, risultati di ricerca e liste in genere.

La legge di Hick descrive la relazione fra il tempo necessario a compiere una scelta, il numero di alternative disponibili, e altre variabili. Formulata negli anni Cinquanta, la legge ha avuto fortune alterne nell'ambito della progettazione delle interfacce e dei menù (vedasi immagine a lato).

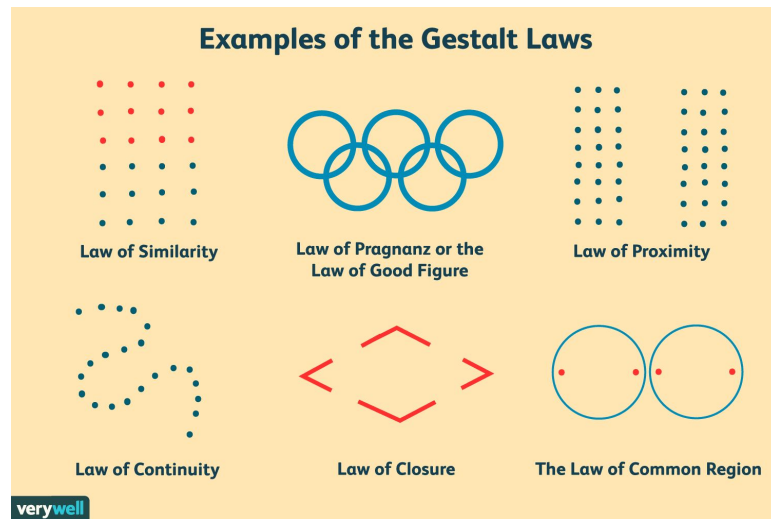


6. UI e i principi della GESTALT

E la Gestalt?

Gestalt è una parola tedesca. Significa "forma". Un gruppo di psicologi lo formò all'inizio del XX secolo. I padri della teoria sono Max Wertheimer, Kurt Koffka e Wolfgang Kohler. Gli psicologi della Gestalt erano interessati a osservare il comportamento della mente. I principi descrivono il modo in cui percepiamo il mondo e le forme.

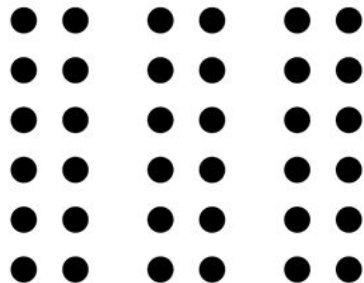
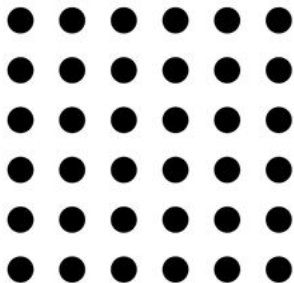
Sono stati elaborati 6 principi principali più alcuni sottoprincipi.



6. UI e i principi della GESTALT

1. Principio della vicinanza

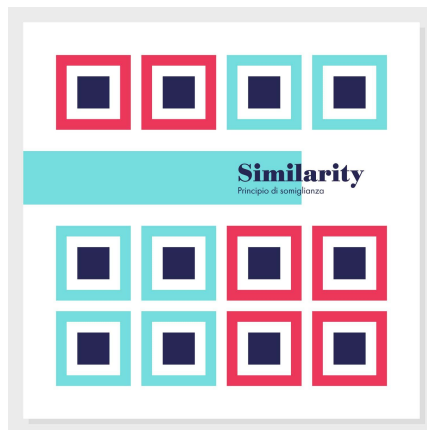
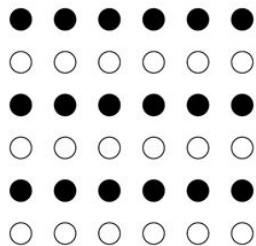
All'interno di una stessa scena o immagine, gli **elementi vicini** tra loro vengono percepiti come un elemento unitario. Nell'esempio tutte le palline sono alla stessa distanza, si percepisce quindi la forma di un quadrato, mentre a destra non si percepiscono le singole palline o le due colonne larghe al centro, ma piuttosto le tre colonne formate da quelle palline che sono rimaste più vicine tra loro. Idem per il volatile, per il logo della Unilever o per questo paragrafo!



6. UI e i principi della GESTALT

2. Principio della somiglianza

Il cervello umano tende a mettere in relazione **oggetti simili** tra loro in modo automatico. Li può classificare per forma, per colore o per dimensione. Nell'esempio vengono percepite sei linee diverse semplicemente perché il colore delle palline è diverso, ma l'immagine di base è la stessa utilizzata precedentemente e che il nostro cervello percepiva come un quadrato unitario.



6. UI e i principi della GESTALT

3. Principio della chiusura o completamento

Questo principio indica due diverse tipologie di combinazioni di forme. Nell'immagine sottostante vengono mostrati il principio della **chiusura**, in cui è percepita la forma completa e non linee spezzate ed il principio del **completamento**, spesso applicato ai testi, in questo caso la scritta "grafica" viene percepita anche se non è presente la totalità delle linee necessarie.

CHIUSURA



COMPLETAMENTO

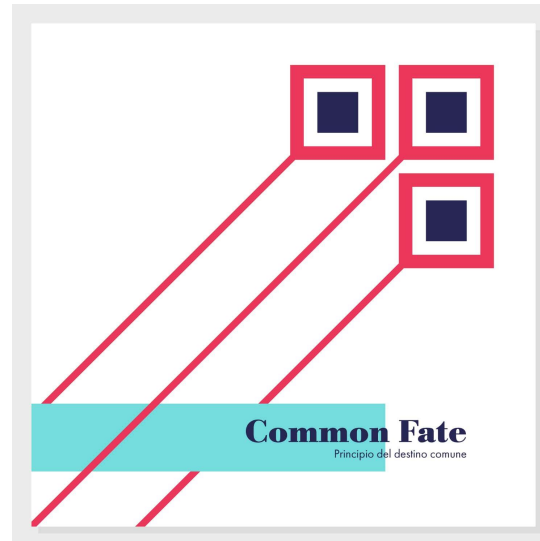
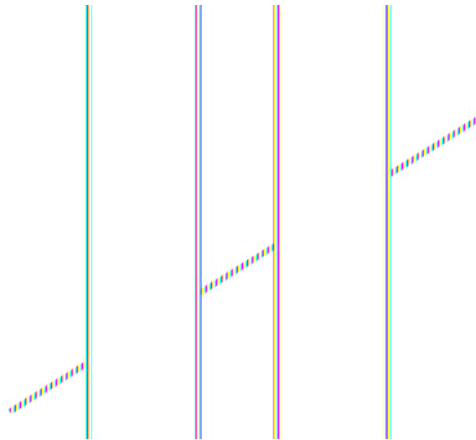
GRAFICA



6. UI e i principi della GESTALT

4. Principio del destino comune

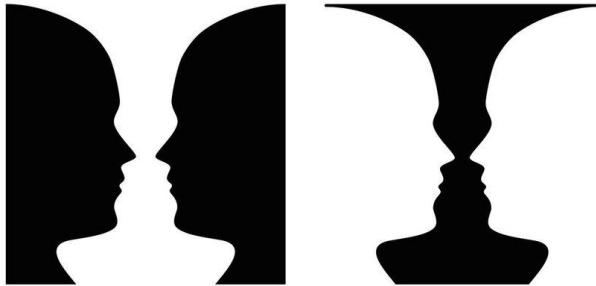
Secondo il principio del destino comune, gli oggetti che tendono visivamente verso una **direzione** sono percepiti come un'unica unità così come avviene nell'immagine qui sotto.



6. UI e i principi della GESTALT

5. Principio del contrasto figura sfondo

Questo principio spiega come, in un'immagine, determinati elementi appaiano come il soggetto in primo piano e altri come sfondo. La distinzione del soggetto avviene principalmente secondo due criteri: l'area e la convessità. La nostra mente tende a identificare come soggetto l'elemento più piccolo della composizione (principio di area) o l'elemento convesso



6. UI e i principi della GESTALT

6. Principio della continuità o buona direzione

Elementi simili per forma, colore o dimensione, posti uno dietro l'altro (anche secondo schema casuale) danno un'idea di unitarietà molto forte.

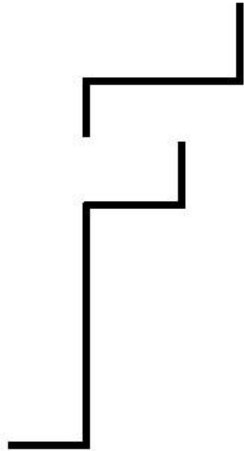
Nell'immagine, la “linea” formata dai cerchi azzurri (o quella nera nella prima immagine) è percepita come unitaria, mentre quella formata dai cerchi neri, pur essendo percepita come unita, appare spezzata per lasciare spazio alla continuità di quella azzurra.



6. UI e i principi della GESTALT

7. Principio dell'esperienza passata

Elementi che per la nostra esperienza passata sono abitualmente associati tra di loro tendono ad essere uniti in forme. Un osservatore che non conosce il nostro alfabeto non può vedere la lettera F in queste due linee spezzate.

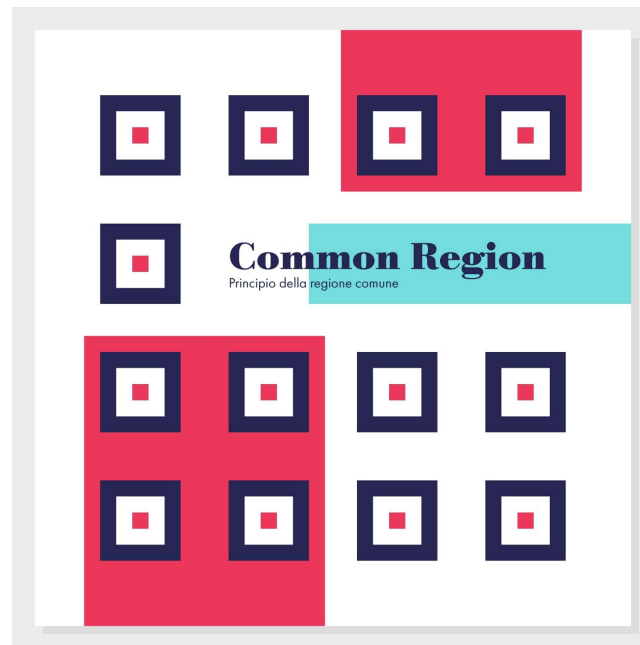


6. UI e i principi della GESTALT

8. Principio della regione comune

Le figure posizionate all'interno di una stessa regione chiusa tendono ad essere percepite come un insieme.

L'area comune può essere delimitata da una linea, un pattern o un riempimento, e possiamo sfruttarla raggruppare delle informazioni o dare loro particolare enfasi. Come sempre, ecco un'esempio di applicazione di questo principio.



6. UI e i principi della GESTALT

FINE

