

Progettazione di interfacce

6d. User Interface Design: **UID** e **Unità**





UID: l'unità

Cosa si apprende in questa lezione?

- Riassunto User Interface Design
- Cos'è e a che cosa serve il Design System
- Esempi di Design System

UID: l'unità

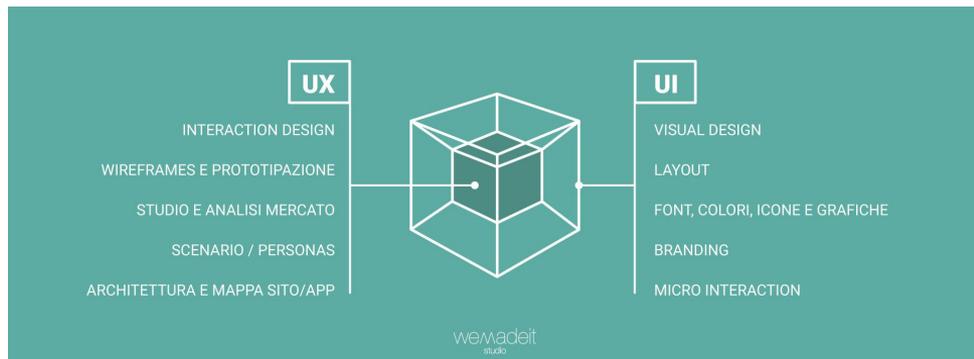
Cos'è lo User Interface Design?

Mentre l'user experience si occupa di come interagisce l'utente con l'interfaccia, l'user interface design è legata al concetto di disegno dell'interfaccia.

L'UI design, in pratica, si occupa di disegnare l'interfaccia utente grafica (GUI) per consentire agli utenti di interagire con gli elementi digitali attraverso un visual che rispetti le regole dell'usabilità e dell'accessibilità.

Lo UID (User Interface Designer) procede seguendo il lavoro dello UxD - User Experience Designer e si occupa di:

- colori
- icone
- tipografia
- spazi, spazi bianchi
- griglie
- simmetrie, proporzioni e gerarchie
- allineamenti
- animazioni
- immagini



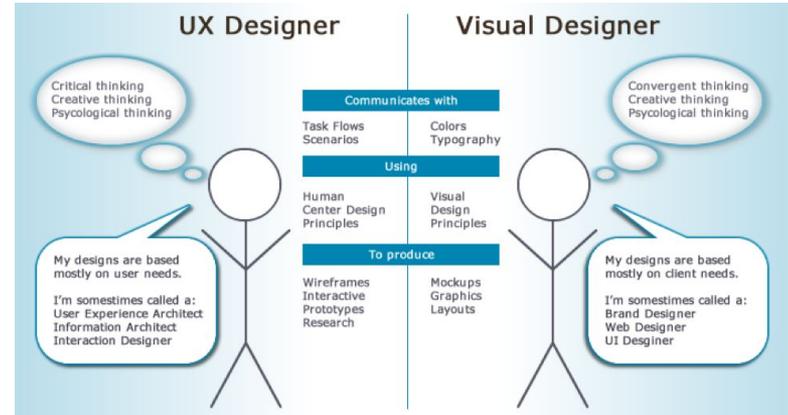
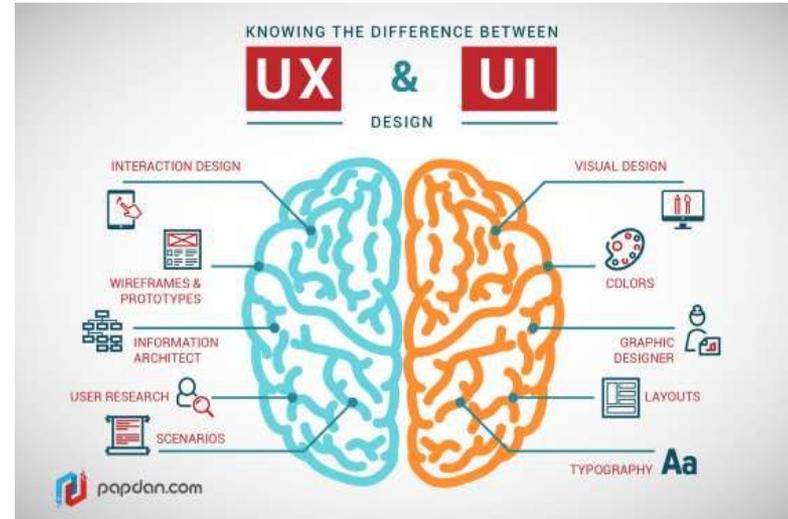
UID: l'unità

User Interface Design

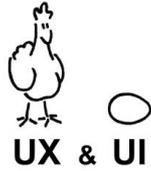
La **User Interface Design (UID)** rappresenta la realizzazione grafica dell'interfaccia di un'applicazione, di un sito, di una web app, del software presente in un display o in un'apparecchiatura digitale ma anche della disposizione dei pulsanti su un prodotto, in un abitacolo, in una macchina fotografica,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

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

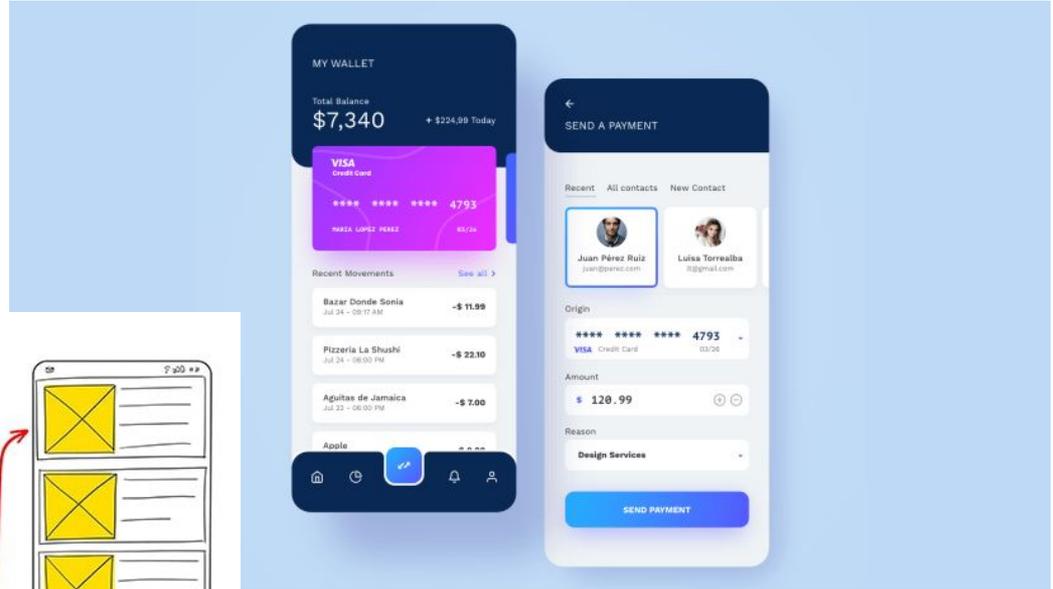
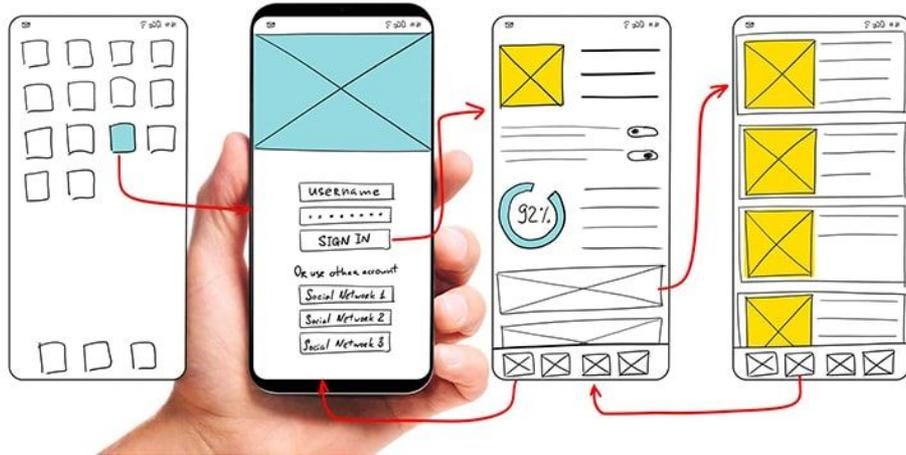
L'Ui designer si occupa di: griglie, spazi, proporzioni, allineamenti, colori, tipografia, iconografia, fotografia..



UID: l'unità



Questa è UX



Questa è UI



UID: l'unità

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: definizione di colori primari, secondari, neutri, emotivi

Tipografia: scelta del carattere tipografico, scala, proprietà e uso nell'interfaccia

UID: L'Unità

L'unità è il pensiero generale dietro al progetto.

L'unità può essere difficile da padroneggiare perché spesso passiamo direttamente alla progettazione dei dettagli senza prima considerare come questi dettagli si inseriscono nel quadro generale.

L'esempio della lista della spesa

Creare un elenco per la spesa è un compito semplice: trovi le ricette che vuoi preparare per la settimana, quindi annota tutti gli ingredienti che devi acquistare.





UID: L'Unità

L'unità del design in un elenco della spesa

Si potrebbe sostenere che il design di questo elenco è unificato perché segue i principi di design. Ogni voce dell'elenco condivide un filo conduttore: sono tutti generi alimentari. Se esaminiamo le relazioni tra ciascuno di questi elementi dell'elenco, potremmo fermarci e chiederci "cosa hanno in comune i cetrioli e il latte?"

Uno sguardo più da vicino

L'unità è una misura di quanto bene ogni elemento del tuo design funziona insieme. Ciò suggerirebbe che un progetto può essere molto unificato, in qualche modo unificato o non unificato affatto.

L'esempio della lista della spesa è in qualche modo unificato. Fa il lavoro, ma non è sicuramente il design più efficace!

Nonostante tutti i principi del design siano più o meno concentrati in questa lista della spesa, **il risultato finale è un design scadente perché non abbiamo considerato prima il quadro generale.**

Groceries

Eggs
Bread
Green Peppers
Cheese
Bacon
Buns
Milk
Cucumbers
Hot Dogs
Mustard
Romaine

UID: L'Unità

L'unità del design in un elenco della spesa

Ampliare il quadro di analisi:

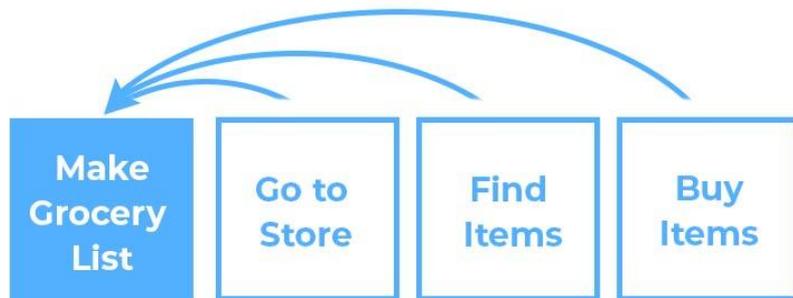
Prima di andare a fare la spesa, potremmo fermarci e farci alcune domande:

Che ruolo gioca questa lista della spesa nella mia esperienza di acquisto complessiva?

Che tipo di esperienza di acquisto vorrei avere?

Come posso comunicare meglio queste informazioni a me stesso?

Pensando in questi termini più ampi, siamo in grado di raggiungere l'unità fin dall'inizio. Non stai più progettando una semplice lista della spesa, stai usando il design per migliorare l'intera esperienza di acquisto.





UID: L'Unità

L'unità del design in un elenco della spesa

Il risultato è un maggiore senso di unità e una migliore esperienza di acquisto. Prendendo un po' più di tempo e impegno per "progettare" la lista della spesa in questo modo, alla fine risparmi molto più tempo e fatica mentre entri e esci dal negozio in modo più efficiente.

Il pensiero generale è dove inizia un buon design.

In questo esempio abbiamo esaminato il compito banale di creare una lista della spesa da una prospettiva generale. Ma questo stesso approccio dovrebbe essere adottato sempre nell'UI Design.

Groceries

Vegetables

Green Peppers
Cucumbers
Romaine

Carbs

Bread
Buns

Proteins

Eggs
Bacon
Hot Dogs

Dairy

Cheese
Milk

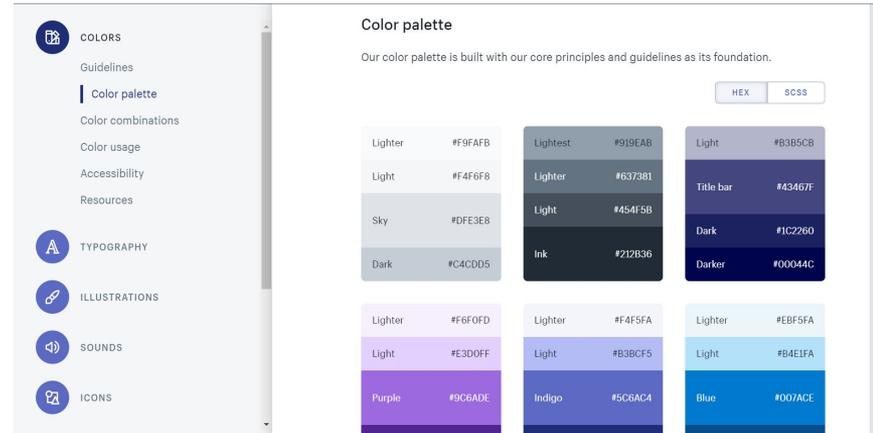
UID: L'Unità

Unità, system design e guida allo stile del marchio

Pensare al sistema, includere elementi di design che dovrebbero essere presenti in tutta l'interfaccia in modo coerente.

Questi elementi includono il nome del prodotto, il logo, la combinazione di colori e gli stili dei caratteri. Il marchio può anche includere sottigliezze, come effetti al passaggio del mouse, il tono di voce nella tua copia e frasi che vengono ripetute spesso.

Uno dei modi più efficaci per assicurarti di raggiungere l'unità con il tuo design è creare una guida allo stile del marchio (che fa parte del system design) che abbiamo già visto!



UID: L'Unità

Conclusione

L'unità, quindi, è quasi da considerarsi come l'obiettivo finale della progettazione dell'interfaccia utente.

Per stabilire un senso di unità in tutto il tuo progetto dovrai "pensare in grande" prima ancora di iniziare a progettare elementi sulla pagina.

Rispondi alle grandi domande sugli obiettivi del tuo prodotto-interfaccia prima di entrare nei dettagli del disegno!

UI - Unità

Grazie!

