

Progettazione di interfacce

6a. User Interface Design: **Equilibrio**



UID: Equilibrio

Cosa si apprende in questa lezione?

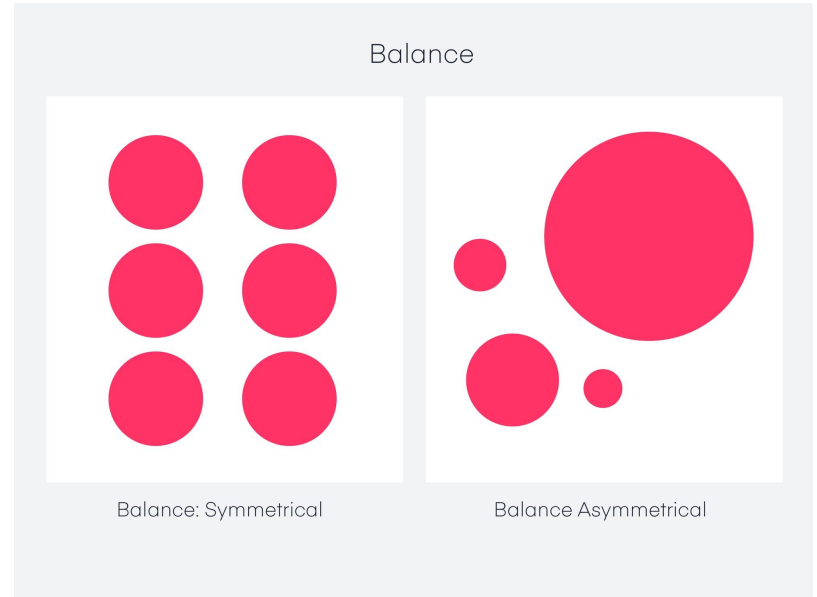
- UI, il principio dell'equilibrio e del bilanciamento



Symmetric



Asymmetric





UID: Equilibrio

Cosa si intende per equilibrio nell'UI Design?

L'equilibrio nel design si riferisce a una distribuzione uniforme del peso visivo. Una mancanza di equilibrio può portare a tensione visiva, che può creare o distruggere un progetto.

L'equilibrio può essere raggiunto con approcci simmetrici, asimmetrici, radiali o a mosaico.

La parola “equilibrio” è usata in molti contesti diversi. Che sia usato per descrivere la dieta, il sistema giudiziario o stare in piedi da solo; l'equilibrio è normalmente considerato una cosa molto buona. Nella stragrande maggioranza dei casi, nessuno vuole mancare di equilibrio in qualcosa.

Lo stesso vale per il design. L'equilibrio è auspicabile.

Nel mondo fisico, oggetti dello stesso peso fisico si bilanceranno l'un l'altro su una bilancia. **Nel design, l'equilibrio si riferisce alla distribuzione del peso visivo.**

UID: Equilibrio

Cosa si intende per equilibrio nell'UI Design?

Peso visivo

Considerando le loro dimensioni relative, un pallone da basket e una palla da bowling sembrano pesare allo stesso modo. Tuttavia, la nostra esperienza ci dice il contrario. Sappiamo che il peso fisico di una palla da bowling è molto più pesante di un pallone da basket.

Il peso visivo è il peso percepito di un elemento nel tuo progetto. È una misura di quanto un elemento risalta rispetto a quelli che lo circondano.



Nel design, tuttavia, siamo limitati alla nostra percezione. Sebbene le palle differiscano nel peso fisico, l'immagine sopra rimane visivamente bilanciata perché entrambi gli oggetti competono per la nostra attenzione allo stesso modo.



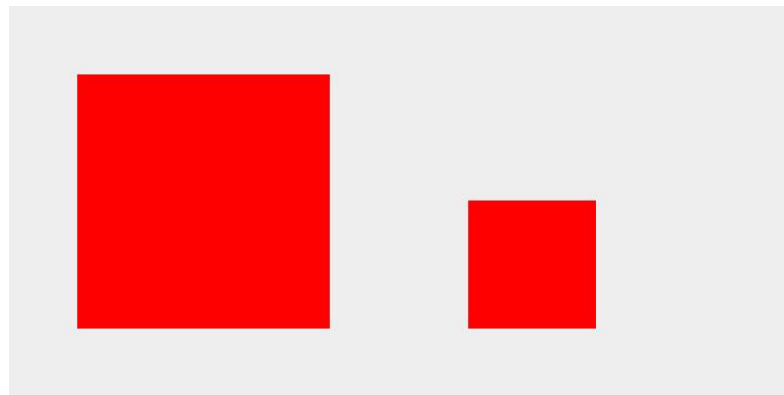
UID: Equilibrio

Fattori di equilibrio

Il peso visivo può essere alterato dalle dimensioni, dal colore, dal contrasto e/o dalla densità di un elemento. Supponendo che tutto il resto sia uguale, vediamo come ciascuno di questi fattori ha un impatto sul peso visivo.

Peso visivo per dimensione

La dimensione è il fattore più ovvio che contribuisce al peso visivo. Nell'immagine qui sotto, il quadrato di sinistra ha più peso visivo rispetto al quadrato di destra.



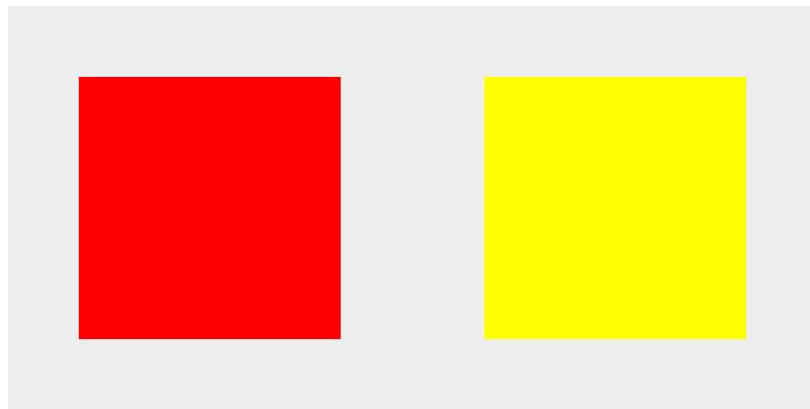


UID: Equilibrio

Fattori di equilibrio

Peso visivo per colore

Il colore è un contributo meno ovvio al peso visivo. La nostra percezione del colore è relativa ai colori che lo circondano. Nell'esempio seguente, il quadrato rosso richiede la nostra attenzione, dandogli più peso visivo rispetto al quadrato giallo. Tuttavia, come vedremo nel prossimo esempio, questo non è sempre vero.



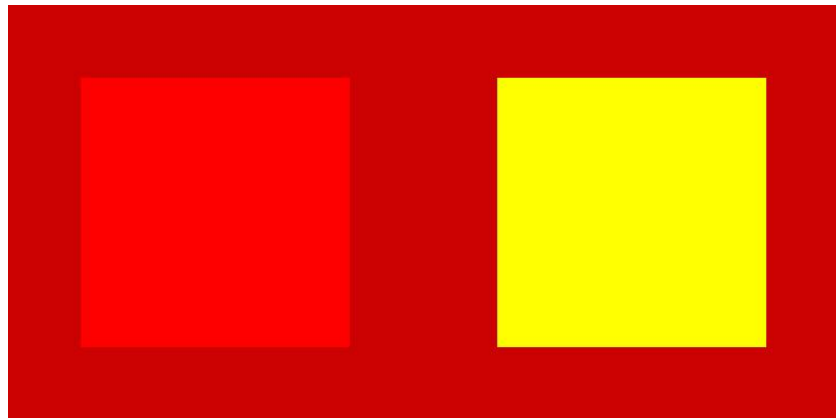


UID: Equilibrio

Fattori di equilibrio

Peso visivo per contrasto

Utilizzando gli stessi quadrati colorati dell'esempio precedente, possiamo vedere come il contrasto può cambiare drasticamente la nostra percezione del colore. Uno sfondo rosso più scuro riduce il contrasto per il riquadro sinistro e aumenta il contrasto per il riquadro destro. Questo sposta efficacemente la nostra attenzione sul quadrato giallo.





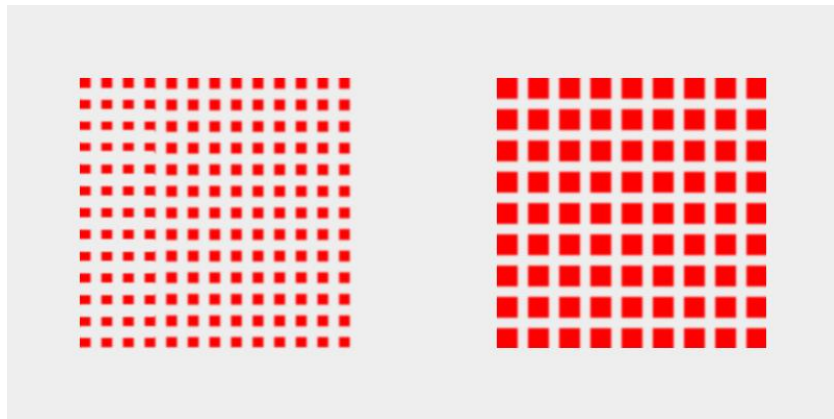
UID: Equilibrio

Fattori di equilibrio

Peso Percepito

Nonostante entrambi i quadrati abbiano la stessa dimensione complessiva, colore e contrasto, il quadrato di destra ha più peso visivo a causa della sua densità percepita. Questo esempio illustra come lo spazio bianco può svolgere un ruolo nella creazione di equilibrio.

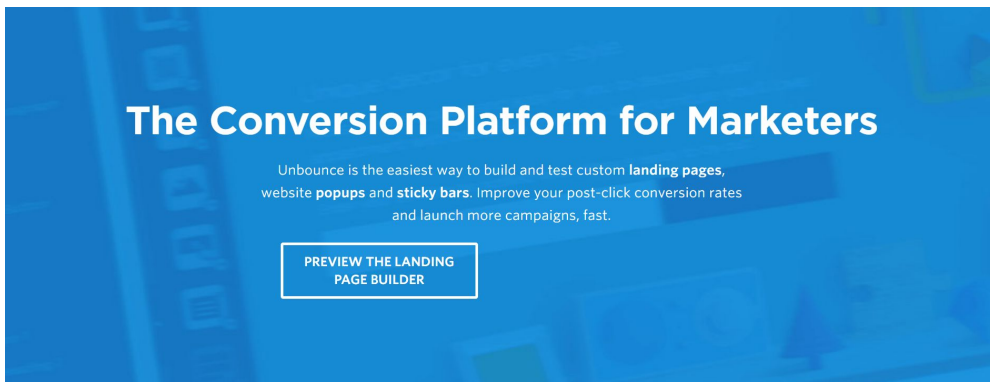
In ciascuno di questi esempi, possiamo vedere come lievi modifiche alle dimensioni, al colore, al contrasto o alla densità possono influenzare il peso visivo di un elemento sulla tua pagina.



UID: Equilibrio

Equilibrio contro tensione

Senza equilibrio creiamo tensione visiva che può facilmente avere un impatto negativo sul modo in cui i nostri progetti vengono percepiti dagli altri.

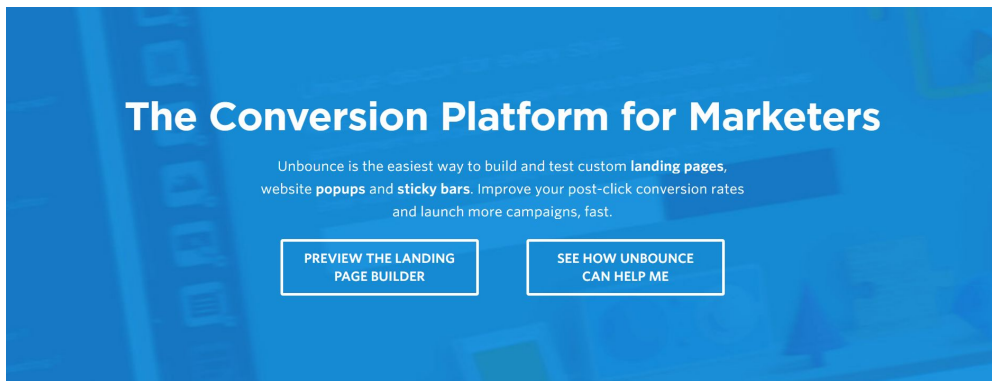


L'immagine sopra è stata modificata per apparire sbilanciata. Il testo centrato stabilisce un equilibrio simmetrico su un asse verticale. Tuttavia, il lato sinistro della pagina è visivamente più "pesante", il che crea tensione visiva. Questa tensione visiva fa pensare al nostro cervello "qualcosa sembra strano in questo design".

UID: Equilibrio

Equilibrio contro tensione

Il design attuale ha un peso visivo distribuito uniformemente su entrambi i lati della pagina.



La maggior parte di chi guarda concorderebbe sul fatto questa seconda immagine è più preferibile della prima perché i nostri cervelli desiderano l'equilibrio rispetto alla tensione. Equilibrio e tensione non si escludono a vicenda. Utilizzando lo stesso esempio sopra, un designer potrebbe voler attirare più attenzione sul pulsante destro che su quello sinistro, senza sconvolgere l'equilibrio.

UID: Equilibrio

Equilibrio contro tensione

Il **primo** cambiamento si traduce in uno squilibrio di contrasto. Non solo è più difficile leggere il pulsante principale, ma il pulsante secondario sembra avere più peso visivo.

Nella **seconda** modifica abbiamo risolto il nostro problema di contrasto, ma il pulsante principale ora sembra troppo pesante rispetto al pulsante secondario.

Nella **terza** modifica abbiamo regolato la densità del pulsante secondario in modo che corrisponda al pulsante principale. Ciò si traduce nella giusta quantità di equilibrio e tensione che stiamo cercando.

The image displays three panels illustrating the balance and tension between two buttons: 'PREVIEW THE LANDING PAGE BUILDER' and 'SEE HOW UNBOUNCE CAN HELP ME'.

- Insufficient Contrast:** The first panel shows a blue background. The primary button is white with a thin white border, and the secondary button is orange with a thin orange border. The text is dark, making it difficult to read.
- Too Much Tension:** The second panel shows a blue background. The primary button is white with a thin white border, and the secondary button is orange with a thin orange border. The text is dark, making it difficult to read.
- Balance & Tension:** The third panel shows a blue background. The primary button is white with a thin white border, and the secondary button is orange with a thin orange border. The text is dark, making it difficult to read.

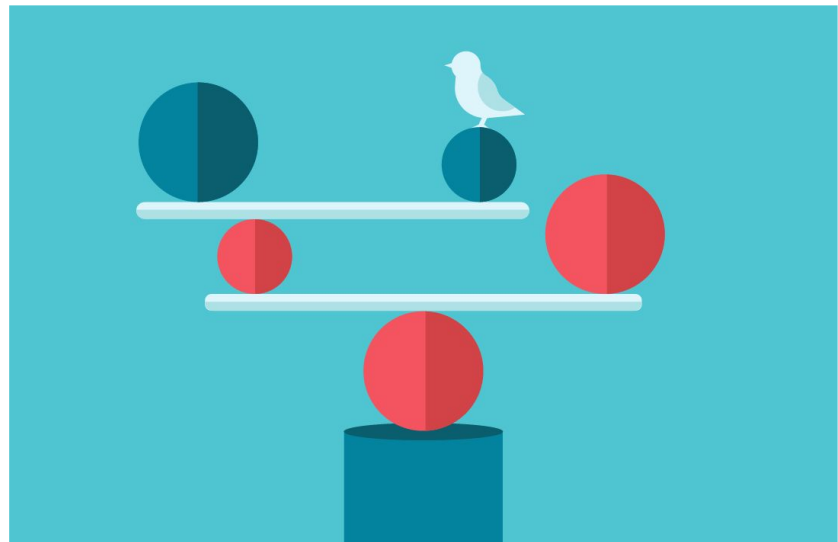


UID: Equilibrio

Quattro tipi di equilibrio

Ci sono quattro modi per raggiungere l'equilibrio con il design.

Molto spesso, l'equilibrio viene stabilito su due lati di un asse invisibile, verticale o orizzontale. Ciò implica la direzione visiva del tuo progetto. Sebbene l'equilibrio verticale e orizzontale sia più comune, può essere stabilito anche con assi diagonali o anche multipli.



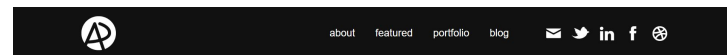
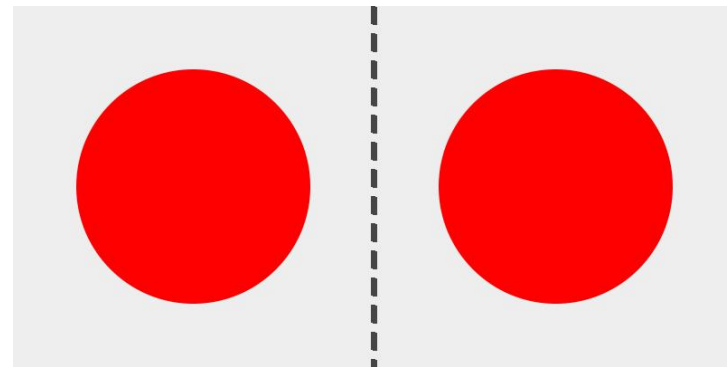
UID: Equilibrio

Equilibrio simmetrico/formale

Osserviamo la simmetria in molti aspetti diversi della natura, come nei volti umani o nelle farfalle.

L'equilibrio simmetrico (noto anche come formale) si ottiene specchiando gli oggetti su uno o più assi. Di seguito è riportato un esempio di simmetria riflettente, in cui due oggetti si specchiano l'un l'altro su un asse verticale.

L'equilibrio simmetrico è spesso usato per esprimere un senso di grazia, eleganza o formalità. Tuttavia, troppa simmetria in un progetto può diventare arida e noiosa.



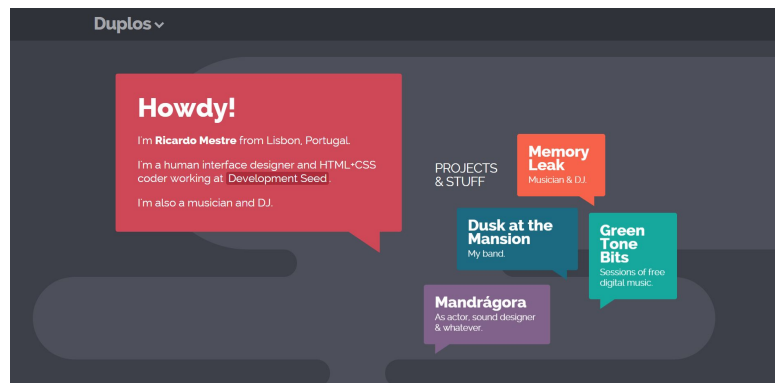
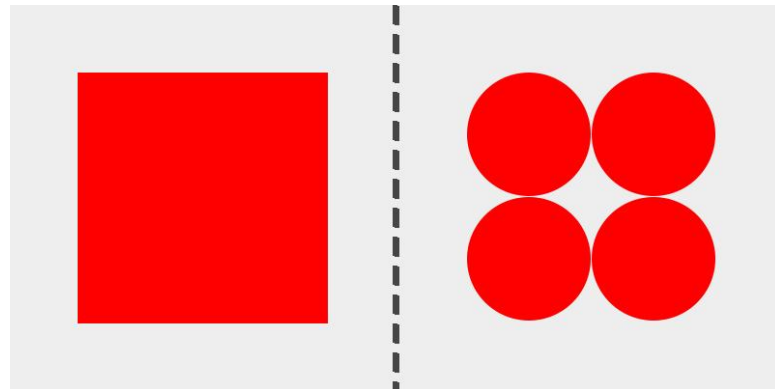
UID: Equilibrio

Equilibrio asimmetrico/informale

Sperimentiamo l'asimmetria anche in natura, ad esempio con alberi o formazioni rocciose.

Per definizione, la parola "asimmetria" suggerisce una mancanza di simmetria. Tuttavia, l'equilibrio può essere creato anche con elementi asimmetrici.

In contrasto con la simmetria, che può essere un po' monotona, l'asimmetria può essere utilizzata per rendere un design più dinamico e vivace.

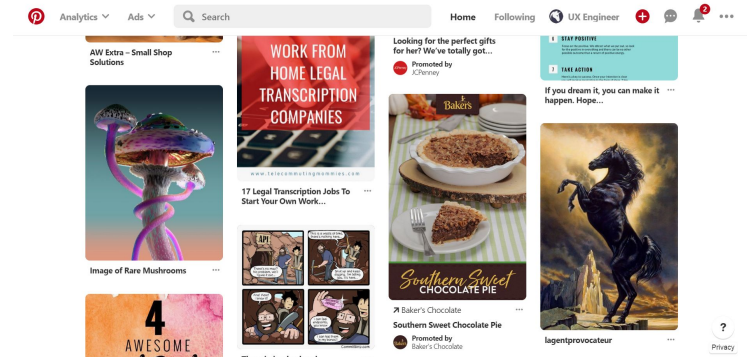
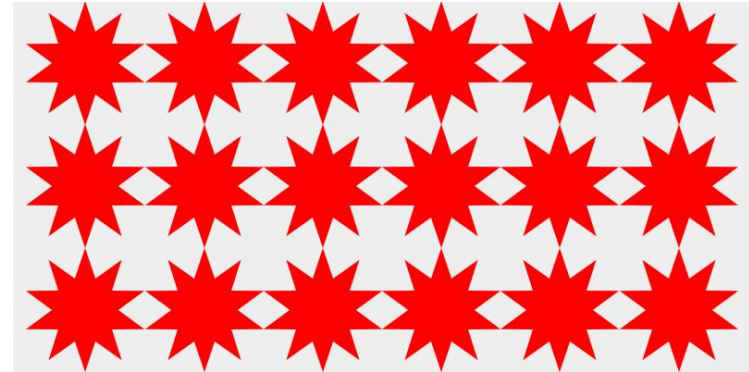


UID: Equilibrio

Equilibrio mosaico/cristallografico

L'equilibrio del mosaico (noto anche come cristallografico) può essere descritto come "caos organizzato". Può presentarsi come motivo o ripetizione, in cui nessun singolo elemento risalta più degli altri.

Il layout in muratura di Pinterest è uno di questi esempi di equilibrio del mosaico. La mancanza di allineamento verticale tra gli elementi sembra un po' caotica, ma l'allineamento orizzontale e la coerenza tra gli elementi aiutano a organizzare quel caos.

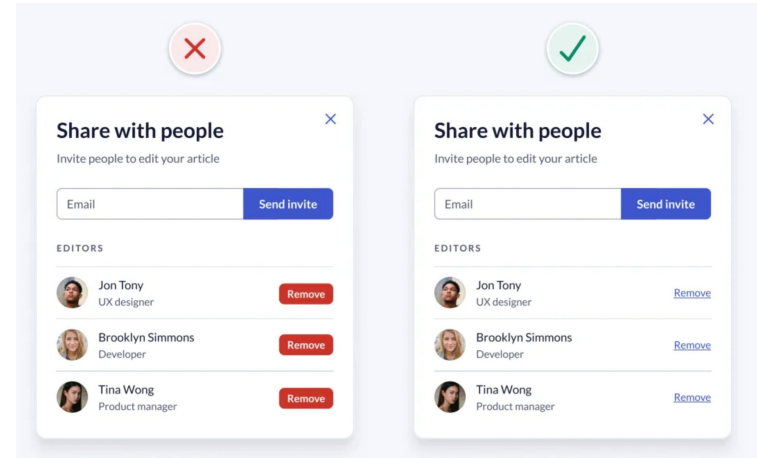


UID: Equilibrio

Conclusioni

Quando tutto è equilibrato, si crea armonia. L'equilibrio nel design dell'interfaccia utente è importante per ottenere un senso di unità nel design generale. Una mancanza di equilibrio può provocare tensione visiva, che dovrebbe essere evitata nella maggior parte dei casi. Tuttavia, se eseguita con attenzione, la tensione visiva può essere utilizzata per ottenere il risultato desiderato.

Se un elemento attira troppa attenzione, puoi sperimentare dimensioni, colore, contrasto o densità per aiutare a ridistribuire il peso visivo.





UI - Equilibrio

Grazie!