



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO



User Experience (UX)

Prof.ssa Romina Eramo

Università degli Studi di Teramo

Dipartimento di Scienze della Comunicazione

reram@unite.it

Schema

- » Definizione di UX
- » Elementi di UX
- » Navigation model
- » Wireframe

Cos'è la User Experience?

» *Definizione:* La User Experience (UX) è la relazione tra gli utenti e gli oggetti con cui interagiscono, partendo da un punto di vista che mette in primo piano l'essere umano.

- L'obiettivo dell'UX è rendere le cose intuitive, facili, pertinenti e piacevoli da usare.
- Cerca inoltre di comprendere i fattori psicologici, cognitivi e contestuali che influenzano tale risultato.
- Gli UX designer lavorano per far sì che le cose che utilizziamo abbiano un senso per noi e massimizzino la loro utilità e usabilità nelle nostre vite.

<https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/customer/user-experience>

Cos'è la User Experience?

- » L' **Interaction Design Foundation** descrive la progettazione della User Experience in termini di **cosa** , **perché** e **come** utilizzare il prodotto.
- **Perché?** Cosa desidera l'utente dal prodotto? Quali sono le sue motivazioni per impegnarsi con esso? Quali compiti desidera realizzare e a quali risultati sta lavorando?
 - **Cosa?** Quale dovrebbe essere la funzionalità del prodotto? Quali caratteristiche includerà?
 - **Come?** Come saranno progettate le caratteristiche e le funzioni del prodotto in modo che sia esteticamente gradevole e accessibile al suo utente?

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

Qual è la differenza tra UI e UX?

- » L'User Experience (UX) riguarda tutte le interazioni degli utenti con un marchio, nonché con i suoi prodotti e servizi.
- » L'interfaccia utente (UI) comprende il modo specifico in cui un utente può interagire con software, sistemi informatici o app tramite pulsanti, schermate e altri elementi visivi.

→ Le modifiche al design dell'interfaccia utente possono avere un impatto (e migliorare) l'User Experience!



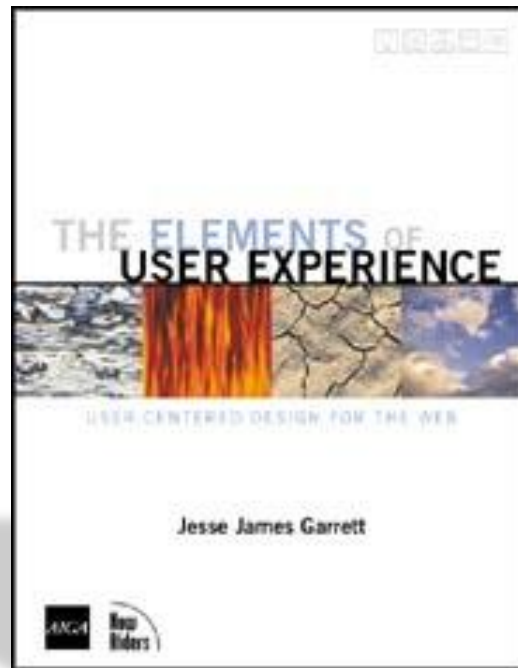
Cos'è la User Experience digitale?

- » Sebbene la User Experience non riguardi esclusivamente la tecnologia, la User Experience digitale è una parte importante del settore ed è anche l'ambito in cui la progettazione dell'User Experience è stata, per la maggior parte, sviluppata e sperimentata.
- » La User Experience può essere considerata un settore veramente digitale, poiché si è sviluppato di pari passo con Internet e con il panorama digitale in cui oggi viviamo e lavoriamo.
- » La User Experience digitale riguarda l'ottimizzazione delle esperienze online e delle interfacce umane delle tecnologie digitali, ovvero i luoghi in cui gli esseri umani e le macchine si incontrano.

Cos'è la Digital User Experience?

- » A causa dell'investimento e dell'attenzione rivolta al lavoro UX nei settori digitali, si tratta di un lavoro che spesso viene suddiviso in una serie di ruoli e responsabilità all'interno di un team:
- **UX researchers** sono esperti nel definire le esigenze degli utenti e nell'eseguire ricerche sugli utenti
 - **UX designers** definiscono i requisiti, creano personaggi e sviluppano wireframe e prototipi
 - **UX writers** si concentrano sull'uso del linguaggio per migliorare le esperienze degli utenti
 - **UI designers** creano l'aspetto e le sensazioni di siti Web e app utilizzando il design visivo
 - **Interaction designers** aiutano le aziende a creare esperienze incentrate sull'utente a livello di prodotto o servizio
 - **Service designers** eseguono analisi e pianificazioni di alto livello dei percorsi utente end-to-end, tenendo conto di persone, tecnologie, processi e strategie aziendali

Riferimenti



<http://jgg.net/ia/visvocab>

Outline

- » **Elementi della User Experience**
- » Navigation Model
- » Wireframe

Everyday Miseries (1)

- » Ti svegli con la luce del sole che entra dalla finestra e ti chiedi perché la sveglia non sia ancora suonata. Ti volti e vedi che il tuo orologio pensa che siano le 3:43 del mattino. Ti alzi barcollando dal letto per cercare un altro orologio, che ti dice che puoi ancora arrivare al lavoro in orario, se esci tra 10 minuti.
- » Accendi la macchina del caffè e ti affretti a vestirti, ma quando vai a prendere la tua dose di caffeina che sostiene la vita, non c'è caffè nella caffettiera. Non c'è tempo per capire perché: devi metterti al lavoro!

Everyday Miseries (2)

- » Arrivi a circa un isolato da casa quando ti rendi conto che la macchina ha bisogno di benzina. Alla stazione di servizio, provi a usare l'unica pompa che accetta carte di credito, ma questa volta non accetta la tua. Quindi devi entrare e pagare alla cassa, ma prima devi aspettare in fila mentre la cassiera aiuta molto lentamente tutti quelli davanti a te!
- » Devi fare una deviazione a causa di un incidente stradale, quindi il viaggio dura più del previsto. È ufficiale: nonostante tutti i tuoi sforzi, ora sei in ritardo per il lavoro. Finalmente, riesci ad arrivare alla tua scrivania. Sei agitato, stressato, stanco e irritabile, e la tua giornata non è ancora iniziata. E non hai ancora bevuto un caffè.

Eventi

- » **Incidente** : l'autista ha distolto lo sguardo dalla strada per un momento per abbassare il volume della radio
- » **Registratore** : il registratore di cassa era complesso e confusionario
- » **Pompa** : nulla sulla pompa indica in che modo la scheda deve essere girata
- » **Macchina per il caffè** : non hai fatto il caffè perché non hai premuto fino in fondo il pulsante di accensione
- » **Orologio** : l'ora era sbagliata perché il tuo gatto ha calpestato l'orologio nel cuore della notte e l'ha reimpostato per te

User Experience (1)

- » L'esperienza che il prodotto crea per le persone che lo utilizzano nel mondo reale
- » Quando si sviluppa un prodotto, le persone prestano molta attenzione a **ciò** che fa
- » La UX è l'altro lato dell'equazione, spesso trascurato, ovvero **il modo in** cui funziona, che può spesso fare la differenza tra un prodotto di successo e un fallimento.
- » La UX riguarda il modo in cui funziona all'esterno, dove una persona entra in contatto con essa

User Experience (2)

» Da Wikipedia

» Si riferisce alle emozioni e agli atteggiamenti di una persona riguardo all'utilizzo di un particolare prodotto, sistema o servizio. Include gli aspetti pratici, esperienziali, affettivi, significativi e preziosi dell'interazione uomo-computer e della proprietà del prodotto. Inoltre, include le percezioni di una persona di aspetti del sistema quali utilità, facilità d'uso ed efficienza.

User Experience (3)

- » Da Wikipedia (ita)
- » Per esperienza d'uso s'intende ciò che una persona prova quando utilizza un prodotto, un sistema o un servizio. L'esperienza d'uso concerne gli aspetti esperienziali, affettivi, l'attribuzione di senso e di valore collegati al possesso di un prodotto e all'interazione con esso, ma include anche le percezioni personali su aspetti quali l'utilità, la semplicità d'utilizzo e l'efficienza del sistema.
- » L'esperienza d'uso ha una natura soggettiva perché riguarda i pensieri e le sensazioni di un individuo nei confronti di un sistema; inoltre è dinamica dal momento che si modifica nel tempo al variare delle circostanze

User Centered Design

- » La pratica di creare esperienze utente coinvolgenti ed efficienti è chiamata progettazione incentrata sull'utente
- » Il concetto di progettazione incentrata sull'utente è molto semplice
- » Tieni conto dell'utente in ogni fase dello sviluppo del tuo prodotto

DESIGN??

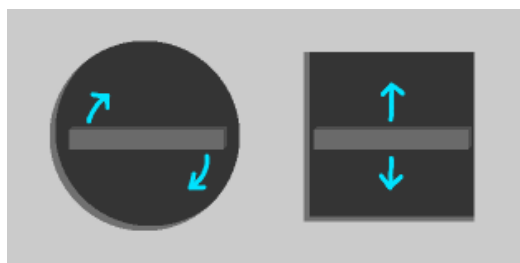
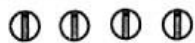
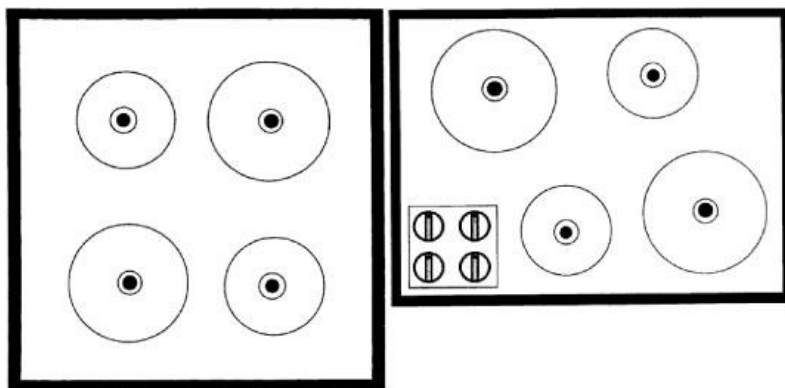
» L'etimologia del termine design risale al latino

DE + SIGNARE

» fare qualcosa, distinguerla con un segno, darle un significato, designarla in relazione ad altre cose, proprietari, utenti

» Sulla base di questo significato originario, si può dire che il design è dare un senso (alle cose)
Klaus Krippendorff , 1989

Il DESIGN è universale



Un buon design?



» La parte visiva di un design è solo la punta dell'iceberg

» Fondamento di un design di successo

- progettazione incentrata sull'utente
- Processo (UCD)

<http://paznow.s3.amazonaws.com/User-Centred-Design.pdf>

Un mondo senza UCD...



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



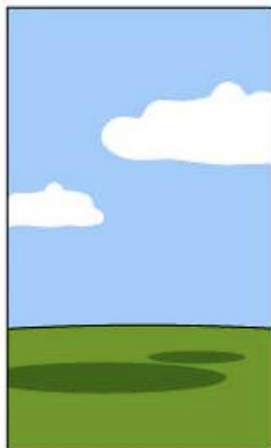
How the Analyst designed it



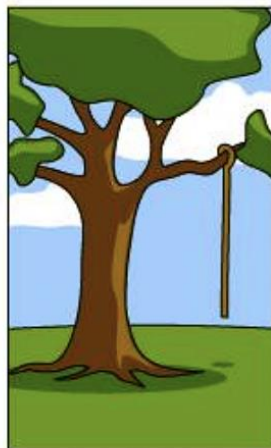
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



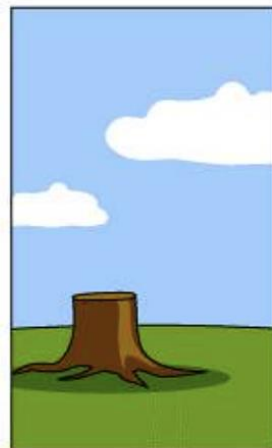
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What the customer really needed

Definizione di UCD (da Wikipedia)

» La progettazione incentrata sull'utente (UCD) è ...

“una filosofia di progettazione e un processo in cui le esigenze, i desideri e le limitazioni dell'utente finale di un'interfaccia o di un documento ricevono ampia attenzione in ogni fase del processo di progettazione”

Più formalmente ...

- » UCD è un **ciclo di sviluppo** che prende in considerazione ciò di cui gli utenti hanno realmente bisogno e apporta **modifiche** esplorando, testando e ottimizzando il design fino a quando queste esigenze non vengono soddisfatte

- » Il risultato è un **elevato livello di usabilità**

L'UCD è universale

» L'UCD può essere applicato a tutte le pratiche di progettazione che hanno lo scopo di fornire una buona User Experience

» Esempio

- siti web
- architettura
- riviste
- grafica
- ...

L'UCD è un processo

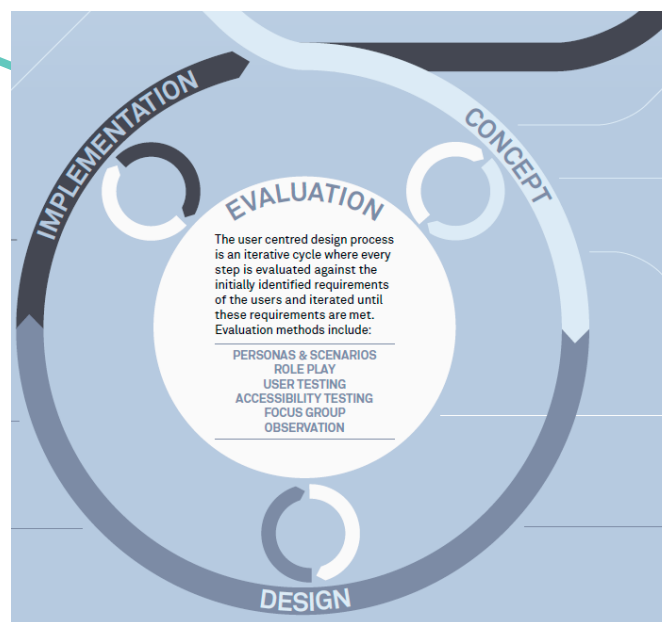
» I designer devono

- **analizzare** e **prevedere** come gli utenti potrebbero utilizzare un'interfaccia
- **testare** la validità delle loro ipotesi in test nel mondo reale con utenti reali

Processo

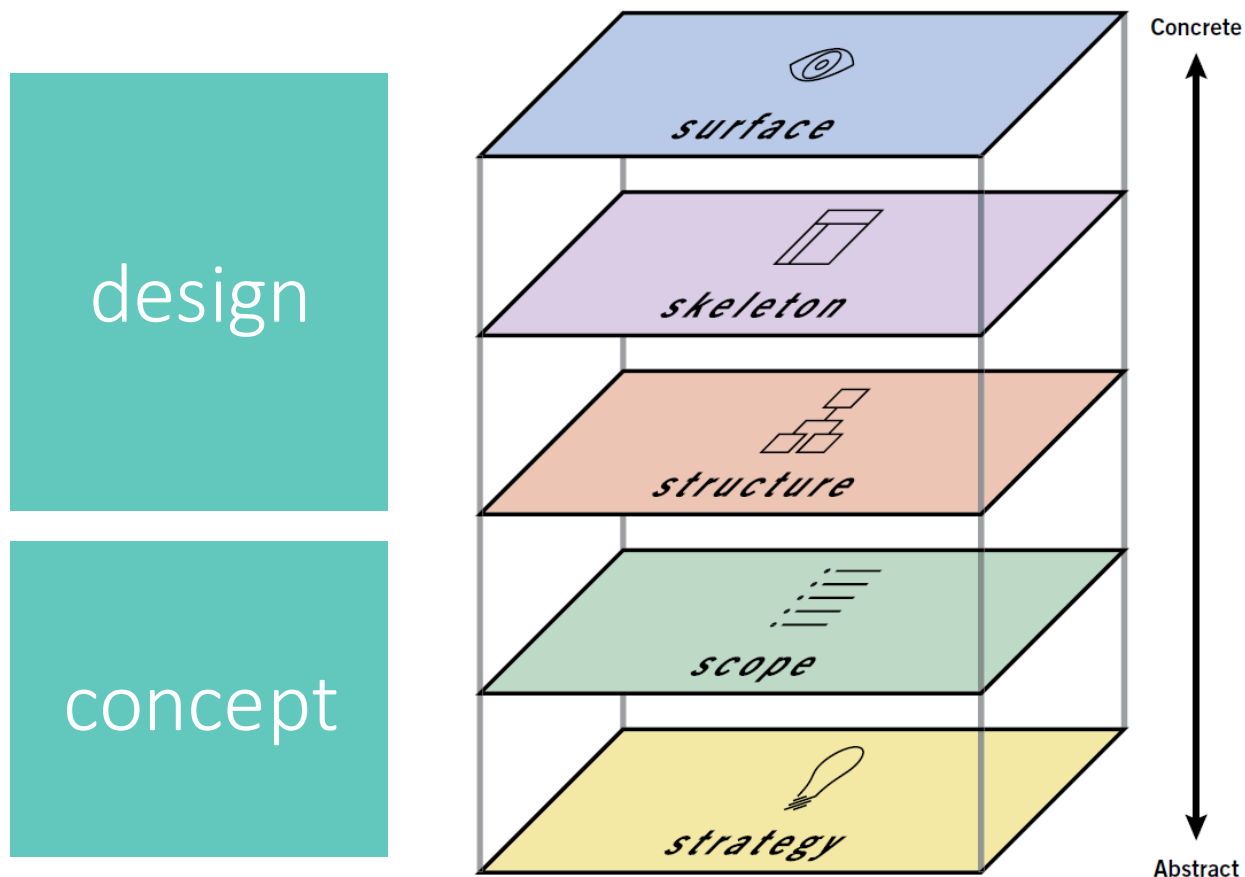
Analisi e
pianificazione

Lancio



<http://paznow.s3.amazonaws.com/User-Centred-Design.pdf>

User Experience 5 piani (livelli)





Strategy

- » Pianificare gli obiettivi e le finalità del progetto
- » Obiettivi del prodotto: *cosa vogliamo ottenere da questo prodotto?*
 - Business goal
 - Panoramica del prodotto (lista di caratteristiche del prodotto)
 - Competitors
- » Esigenze dell'utente: *cosa vogliono ottenere i nostri utenti?*
 - Ricerca utente
 - Bisogni e obiettivi
 - Segmentazione
 - Contesto
 - PERSONAS

Laboratorio

» Per progettare la strategia per un sito web per trovare case in affitto o in vendita

-


Personas

» Inventa personaggi di fantasia con una propria storia

Frank

"This stuff is all new to me. I want a site that will explain everything."

Frank is interested in learning how he can turn his hobby of making furniture into a business.



Age: 37
Occupation: School bus driver
Family: Married, one child
Household income: \$60,000/year

Technical profile: Somewhat uncomfortable with technology; Apple iMac (about two years old); DSL Internet connection; 8-10 hours/week online
Internet use: 100% at home; entertainment, shopping

Favorite sites:



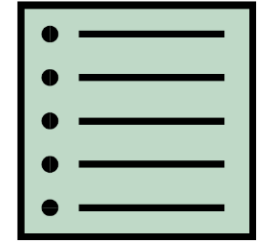
ESPN.com



moviefone.com



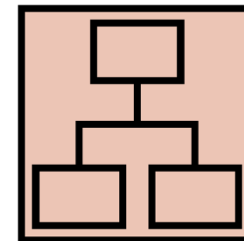
eBay.com



Scope

- » Definizione dei requisiti, specifiche funzionali, fonti dati, scenari
- » Caratteristiche dell'app
 - Cosa fa?
- » Requisiti prioritari
 - Vincoli, regole, ecc.
- » Tipologia di contenuto gestito
 - Come gestisce testo, video, audio
 - Provenienza dei dati (API esterna, servizio web, DB ...)
- » Scenari (utilizzando Personas)
 - Descrivi come le persone possono interagire con l'app

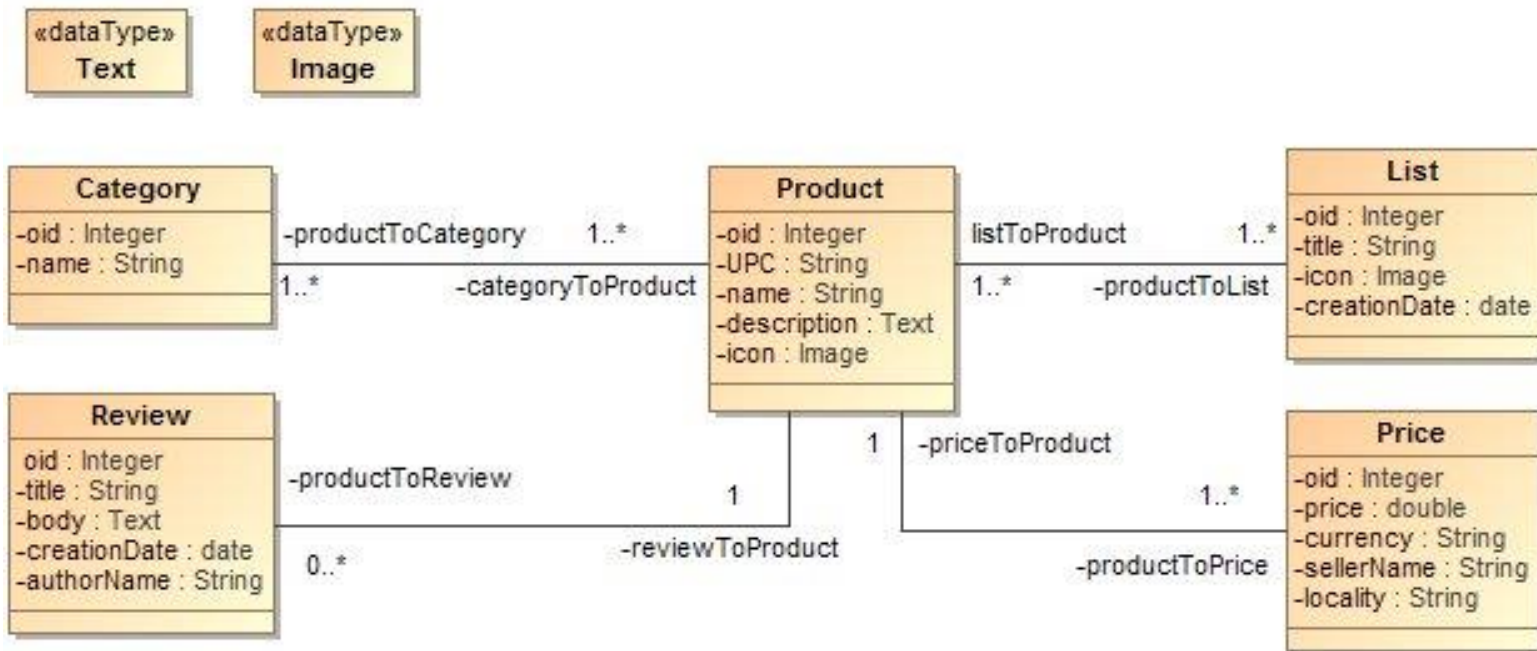
Structure



- » Progettazione strutturale dello spazio informativo
- » come l'utente si muove e dà un senso alle attività e alle informazioni
 - Architettura dell'informazione
 - Visualizza definizione e **NOMENCLATURA DEI CONTENUTI**
 - Progettazione dell'interazione
 - Navigazione tra le viste tramite un **MODELLO DI NAVIGAZIONE**

Domain models

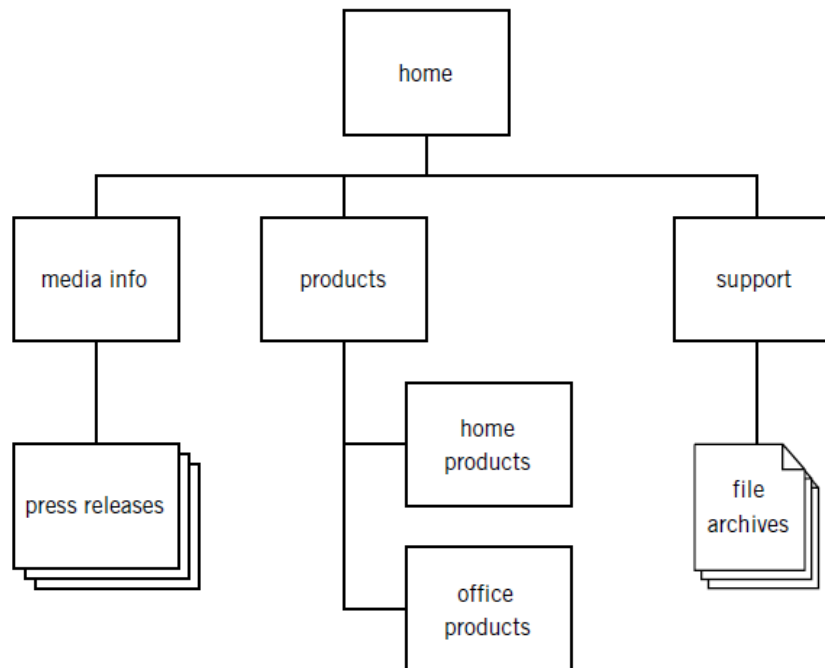
» **Modello concettuale** del dominio che incorpora sia il comportamento che i dati.



Navigation models

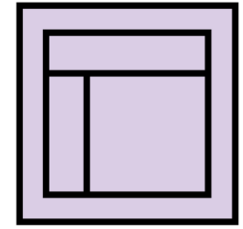
» Rappresentano

- **relazione** del contenuto con altri contenuti e
- come l'utente **viaggia** attraverso lo spazio informativo



Per maggiori dettagli:
<http://www.jjg.net/ia/visvocab/>

Skeleton

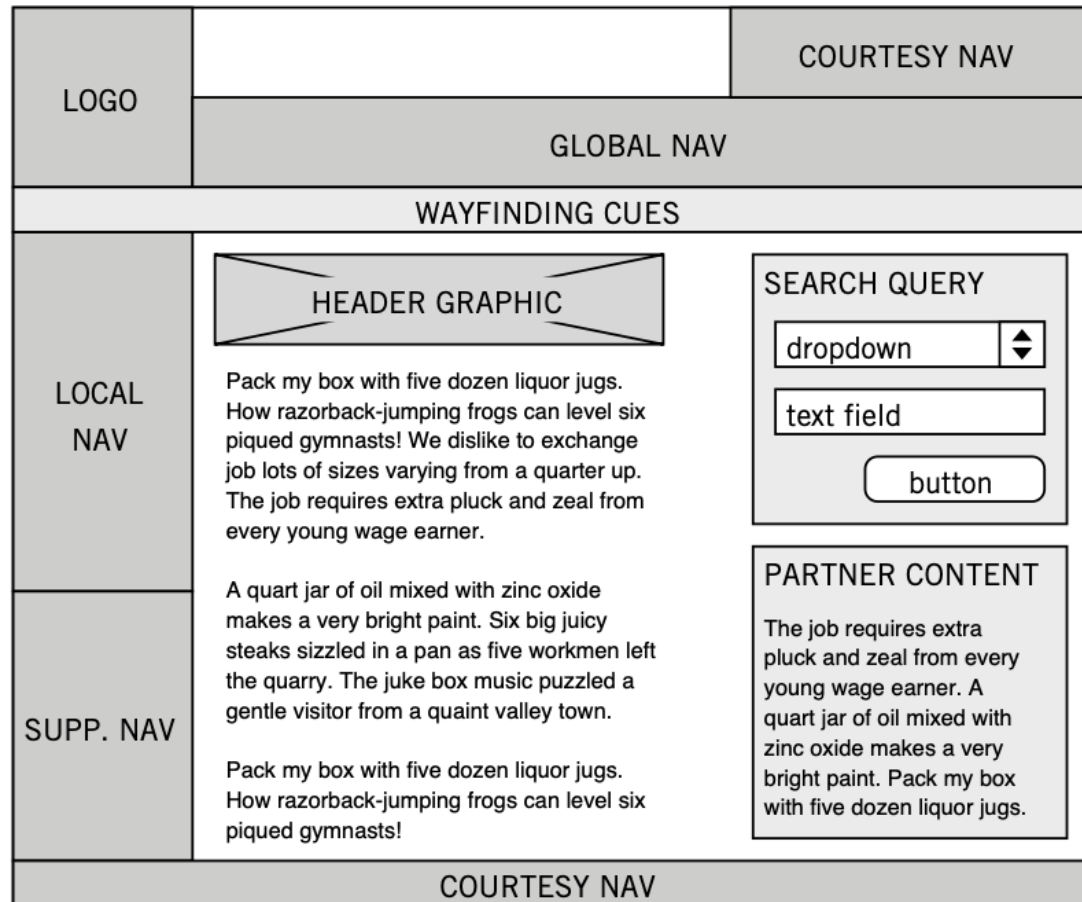


- » Progettare il modo in cui le informazioni vengono presentate per facilitarne la comprensione
- » Interface design
 - Buttons, checkboxes, lists, etc.
- » Navigation design dettagliato
 - Come l'utente si sposta tra le viste
- » Information design
 - Come organizzare e raggruppare informazioni + orientamento
- » WIREFRAME LO-FI
 - Low fidelity per prevenire la confusione dei concetti di design visivo con i concetti di information design

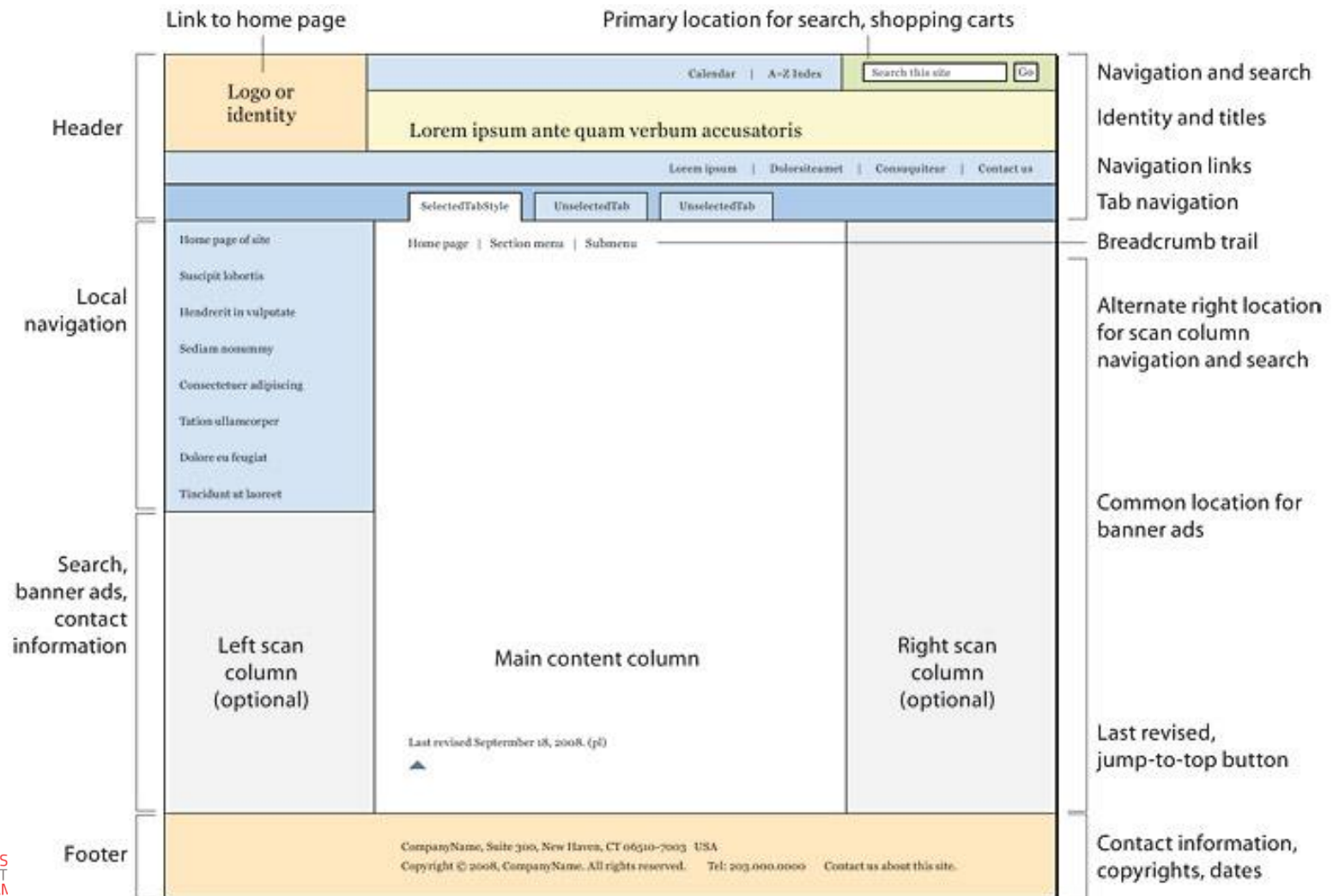
Wireframe

- » Visualizzazioni + interazione utente + navigazione
 - Navigation model esteso/perfezionato

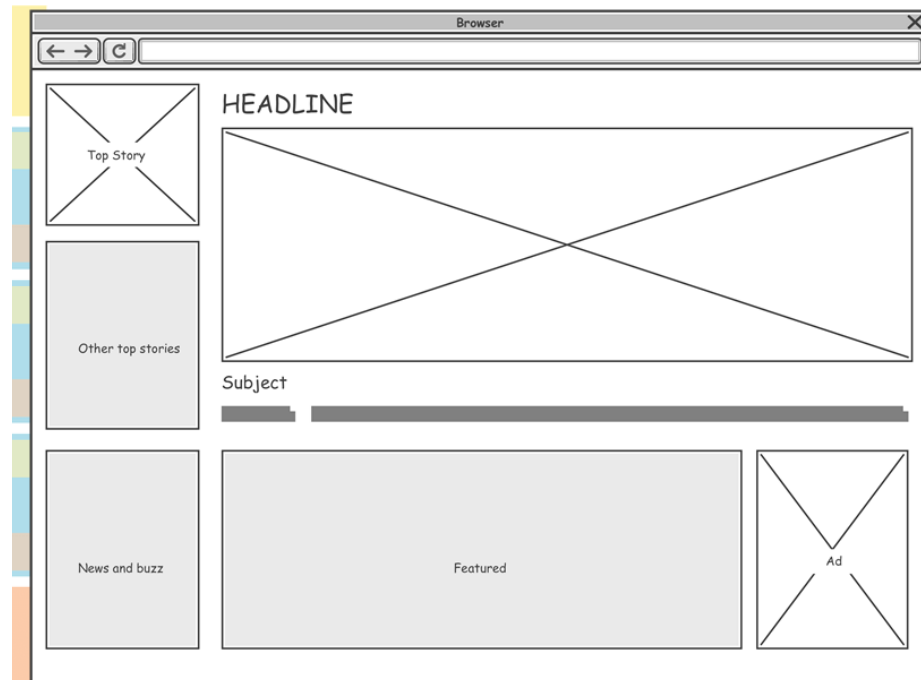
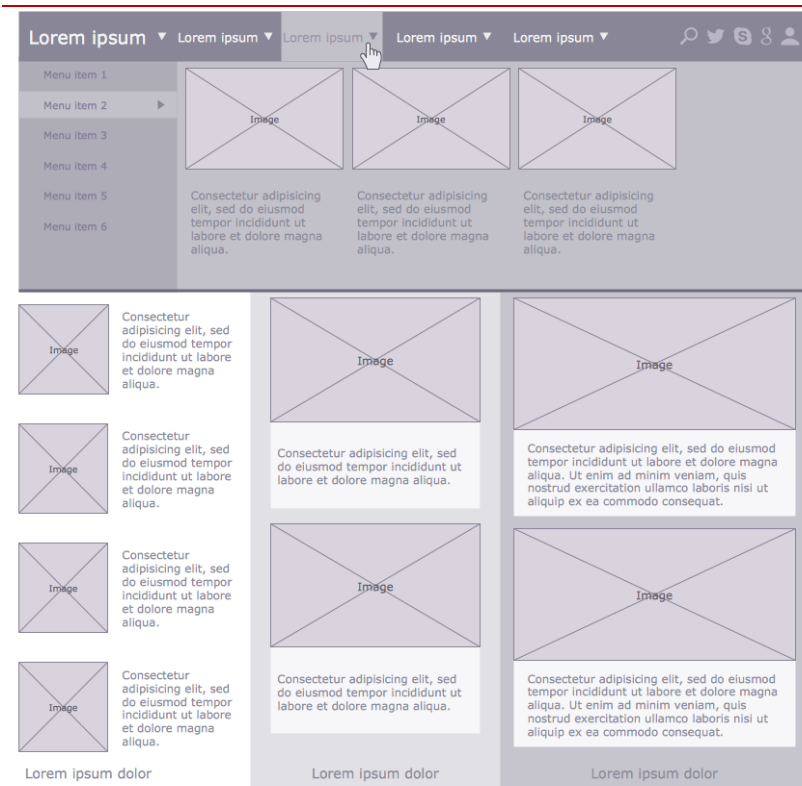
Wireframes capture all the skeleton decisions in a single document that serves as a reference for visual design work and site implementation. Wireframes can contain varying levels of detail—this one is pretty light.



Esempi



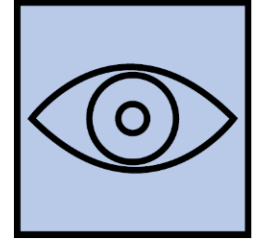
Esempi



» <https://www.edrawsoft.com/website-wirefram-examples.html>

» <https://www.lucidchart.com/pages/wireframe>

Surface



- » Il **look and feel** del prodotto
- » Tipografia, palette colori , allineamento, texture, ecc.
- » Design comps e style guides
- » Prototipi

Design comps

- » L'analogo più diretto del wireframe per il regno del design visivo è il mock-up visivo o il design comp
- » *Comp* è l'abbreviazione di composito, ovvero:
 - una visualizzazione del prodotto finito costruito a partire dai componenti scelti
- » La composizione mostra come tutti i pezzi lavorano insieme per formare un insieme coeso
 - o, in caso contrario, mostra dove si verifica la rottura e dimostra i vincoli di cui qualsiasi soluzione dovrà tenere conto
- » Dovresti essere in grado di vedere una semplice correlazione uno a uno tra i componenti del wireframe e i componenti del comp di progettazione

Design comps

» Il design visivo non deve corrispondere esattamente al wireframe, deve solo tenere conto dell'importanza relativa e del raggruppamento degli elementi presentati nel wireframe

LOGO	BRANDING AREA	COURTESY NAV
	GLOBAL NAV	
FEATURED ITEMS		
TOP NATIONAL STORIES	TOP LOCAL STORIES	SUPPLEMENTAL NAV



Style guide

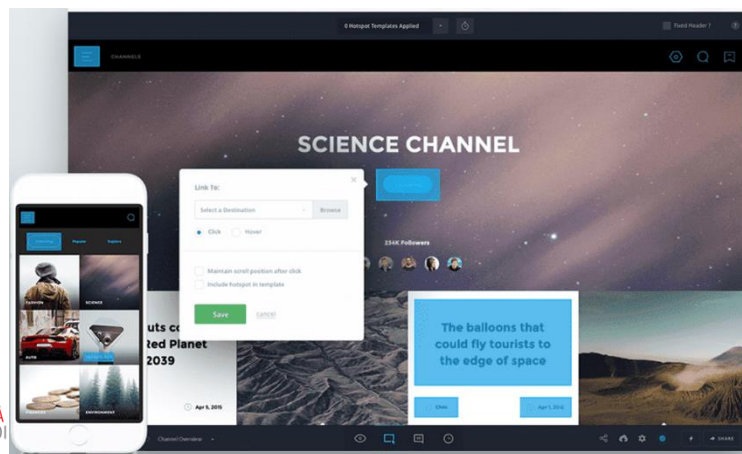
- » La documentazione definitiva delle decisioni progettuali è la guida di stile.
 - Questo compendio definisce ogni aspetto del design visivo, dalla scala più grande a quella più piccola.
 - Gli standard globali che riguardano ogni parte del prodotto, come griglie di progettazione, palette di colori, standard tipografici o linee guida per il trattamento del logo, sono solitamente i primi elementi da includere in una guida di stile.
 - La guida di stile includerà anche standard specifici per una particolare sezione o funzione di un prodotto. In alcuni casi, gli standard documentati nella guida di stile arriveranno fino al livello di singoli elementi di interfaccia e navigazione.
- » L'obiettivo generale della guida di stile è fornire dettagli sufficienti per aiutare le persone a prendere decisioni intelligenti in futuro, perché la maggior parte del lavoro è già stata fatta per loro.

Prototypes

» Il prototipo è il modello originale o il primo esempio di un manufatto, confrontato con una sequenza di creazioni successive uguali o simili.

» Diversi tipi di prototipo

- Paper prototype
- Context prototype
- HTML prototype



Mockup, Wireframe, Prototipazione UI

Summary

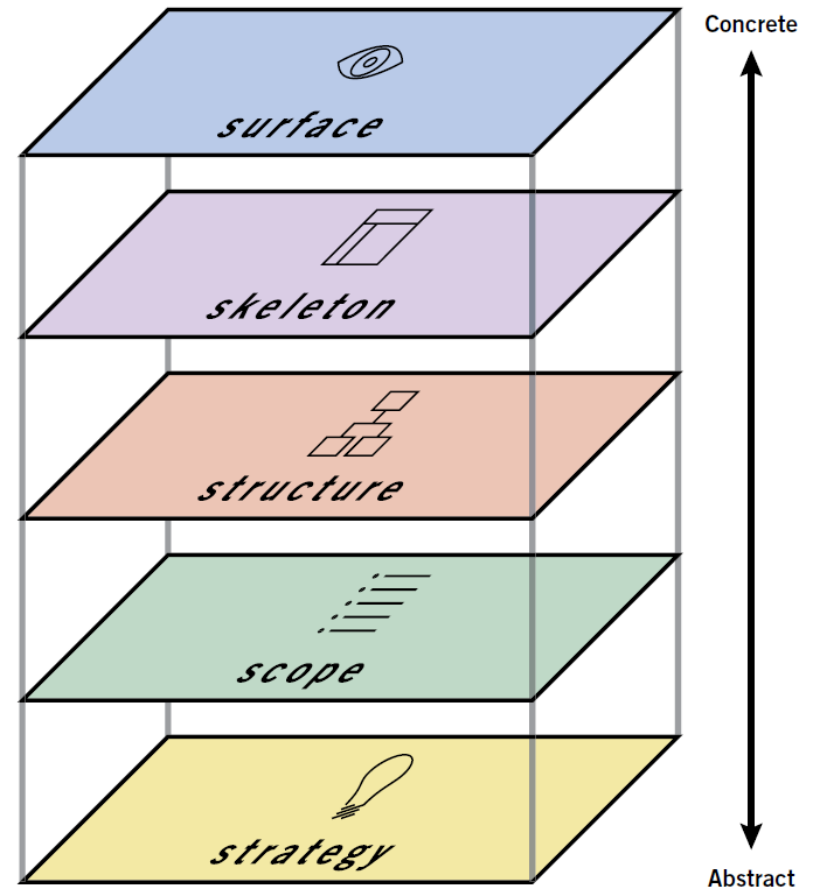
Hi-fi wireframes + prototypes (if needed)

Lo-fi wireframes + wayfinding info

Navigation model + data model

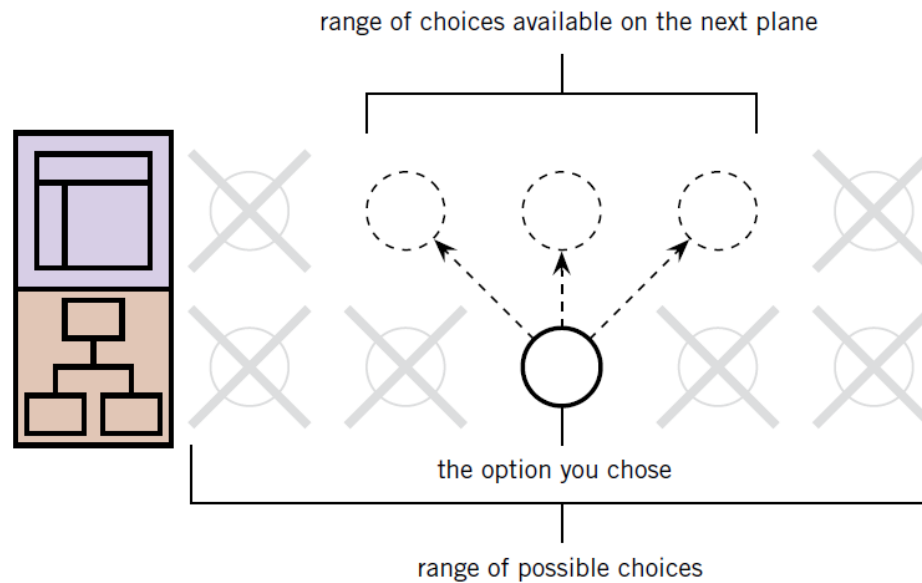
Scenarios (with ctx) + functionalities

Product overview + objectives
+ Personas + competitors

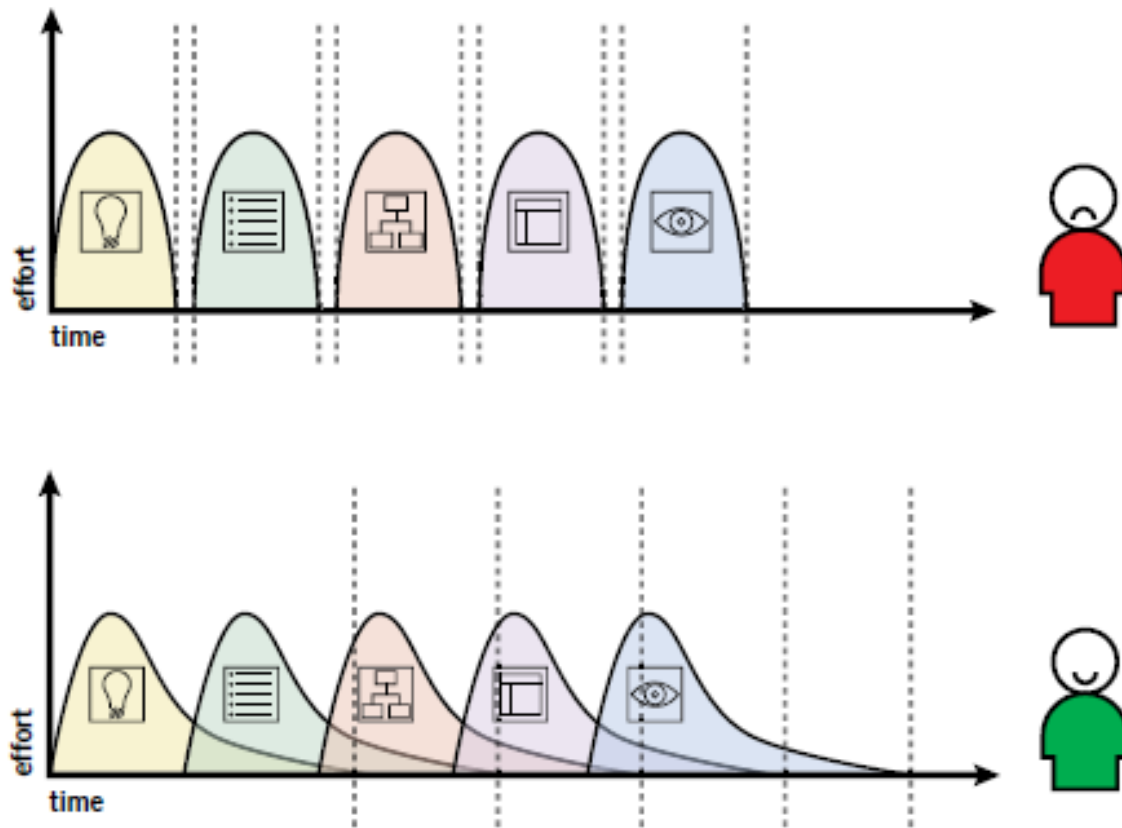


Planes dependencies (1)

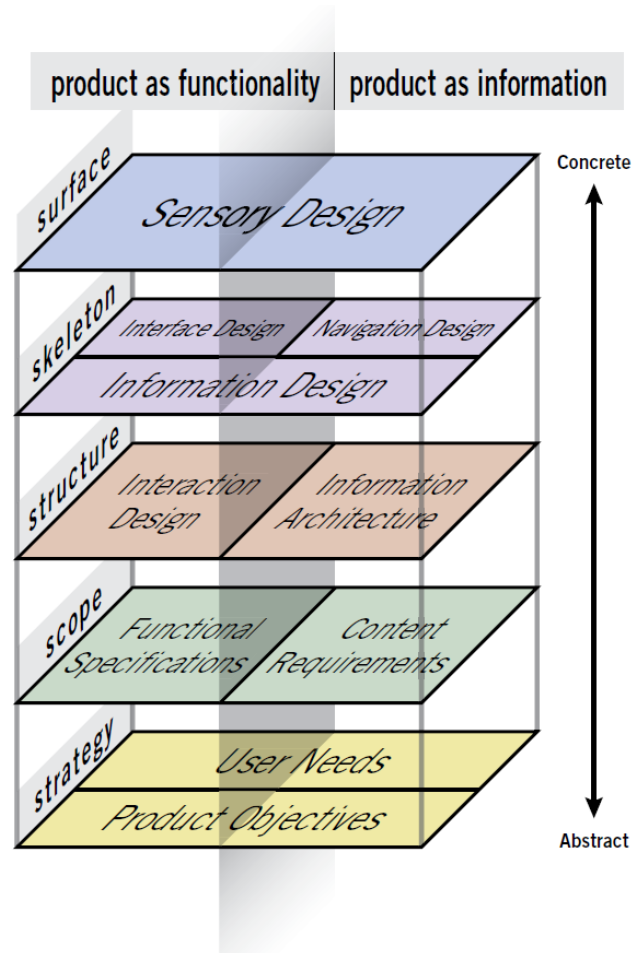
» Le scelte che fai su ogni piano influenzano le scelte a tua disposizione sul piano superiore.



Sii flessibile...



Base duale



Outline

- » Elementi della User Experience
- » **Navigation Model**
- » Wireframe

Roadmap

» Introduzione al Navigation Model

» Elementi

- Pagine
- File
- Connettori e frecce
- Set simultanei
- Punti di continuazione
- Aree
- Aree iterative
- Area di flusso
- Punto di decisione
- Connettore condizionale
- Ramo condizionale
- Selettore condizionale
- Grappolo

Simbologia

- » Utilizzeremo una simbologia di base
 - per la diagrammazione dell'architettura delle informazioni
 - e concetti di progettazione dell'interazione

- » Proposto da **Jesse James Garrett**
 - tra l'altro, ha coniato il termine Aiace



Information Architecture

» Si tratta di

- Struttura concettuale
- Organizzazione dei contenuti

» **NON** si tratta di navigazione tra le viste

Interaction Design

» Si tratta di

- navigazione tra le viste
- come l'utente scorre attraverso le attività definite

» **NON** si tratta di dettagli di navigazione

- pulsanti, caselle di controllo, immagini, ecc ... non sono definiti qui, fanno parte dei wireframe

Obiettivo della simbologia della mappa del sito

- » Per descrivere ad alto livello la **struttura** e il **flusso** della User Experience di un sito web o di un'app
 - Caratteristiche
 - Semplice
 - Indipendente dallo strumento
 - Piccolo
 - Autonomo
- » L'attenzione è rivolta alla macrostruttura
- » Un vocabolario visivo per descrivere l'architettura delle informazioni e la progettazione dell'interazione :
<http://jjg.net/ia/visvocab>

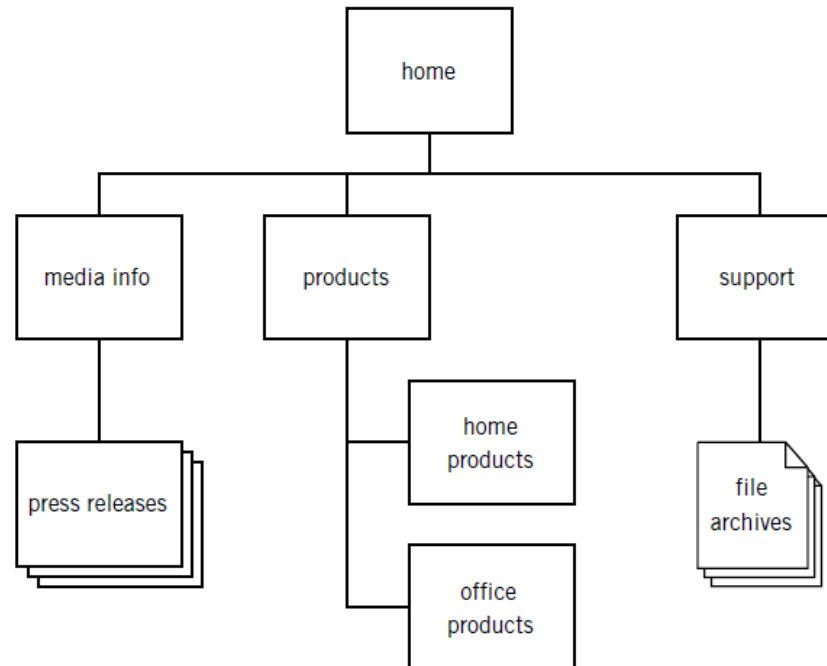
Audience

- » Project manager e sponsor
 - per avere un'idea generale del progetto
- » Produttori di contenuti
 - per derivare i requisiti di contenuto
- » Progettisti di interfacce
 - per derivare i requisiti di progettazione dell'interfaccia
- » Tecnologi
 - per derivare requisiti funzionali
- » Architetti dell'informazione
 - per derivare i requisiti di navigazione e di interfaccia

Mappe del sito

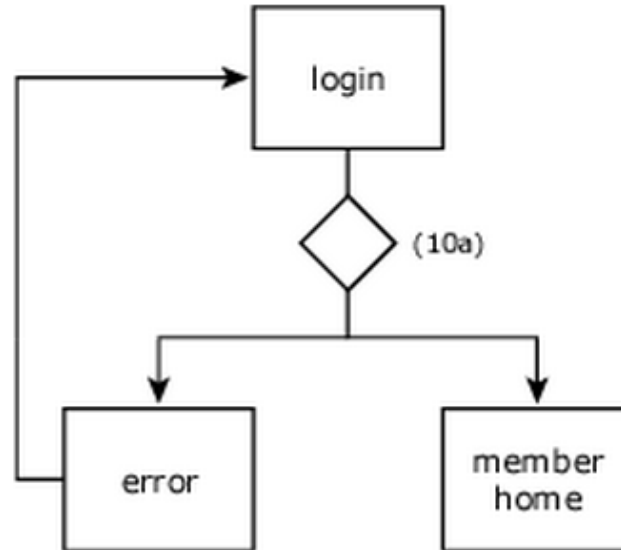
» Concentrarsi su

- Relazione del contenuto con altri contenuti e
- Come l'utente viaggia attraverso lo spazio informativo



Modello concettuale

- » Il sistema presenta all'utente dei **percorsi**
- » L'utente si muove lungo questi percorsi **attraverso azioni**
- » Queste azioni quindi fanno sì che il sistema **generi risultati**



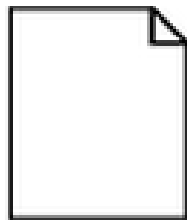
Pagine (Viste)

- » Le pagine sono l'unità fondamentale della presentazione
- » Sono anche chiamate viste
- » Non (necessariamente) un'unità di implementazione
- » Una pagina nel tuo diagramma può corrispondere a più file
- » Le pagine possono essere organizzate in una pila di pagine
- » Stack di pagine: pagine funzionalmente identiche con identico trattamento di navigazione



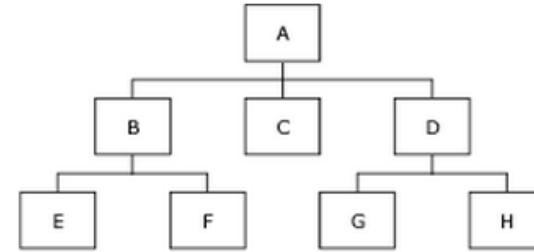
File

- » I file sono pacchetti di dati senza proprietà di navigazione
- » Vengono consegnati all'utente per l'utilizzo al di fuori dell'app
- » I file possono essere organizzati in una pila di file



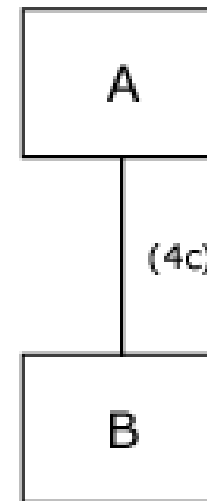
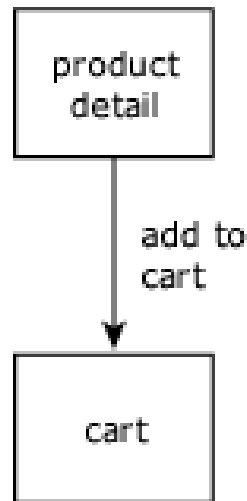
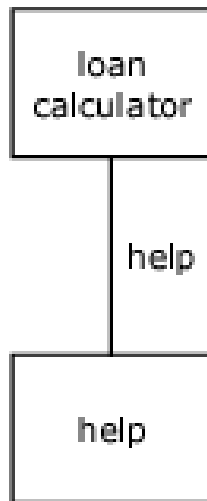
Connettori e frecce (1)

- » Le relazioni tra gli elementi sono rappresentate con linee semplici
- » Frecce per comunicare la direzionalità
 - indicano come l'utente si muoverà nel sistema
- » Una barra trasversale all'estremità opposta della freccia viene utilizzata per impedire il movimento a monte



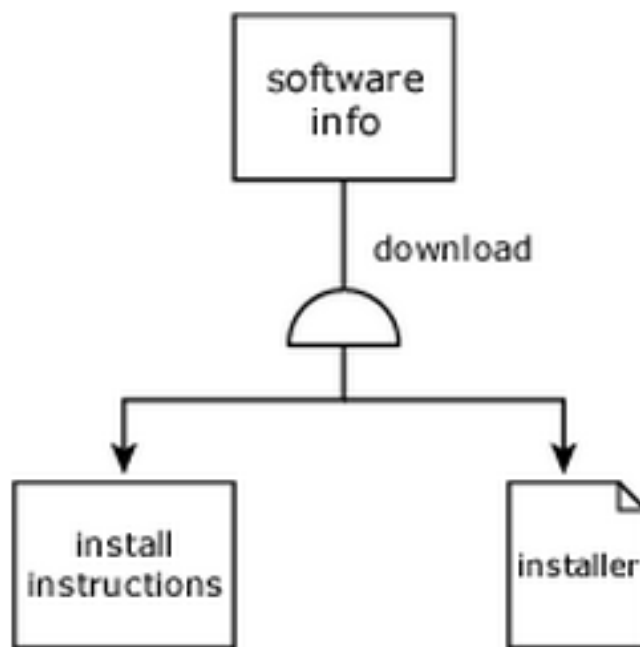
Connettori e frecce (2)

- » Anche i connettori e le frecce possono essere etichettati
- » Se le etichette diventano lunghe, indirizzare il lettore verso una nota a piè di pagina o una voce di appendice



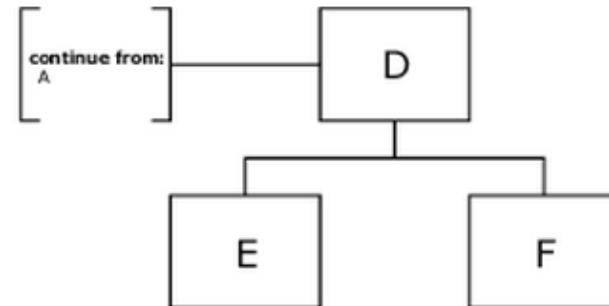
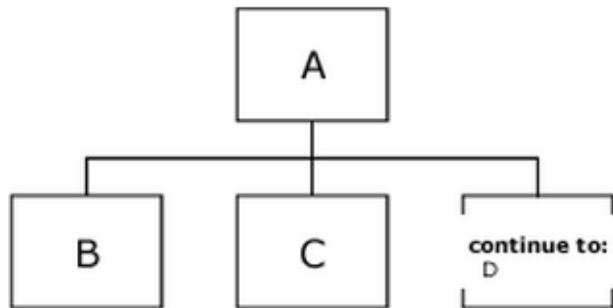
Insieme concorrente

- » Viene utilizzato quando un'azione dell'utente genera più risultati simultanei



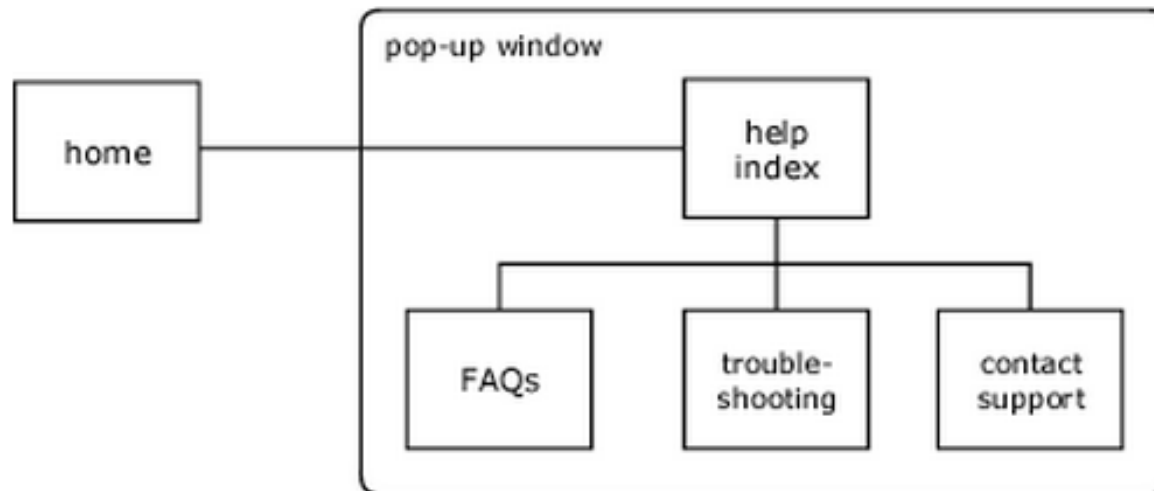
Punti di continuazione

- » I punti di continuazione ci permettono di dividere i nostri diagrammi



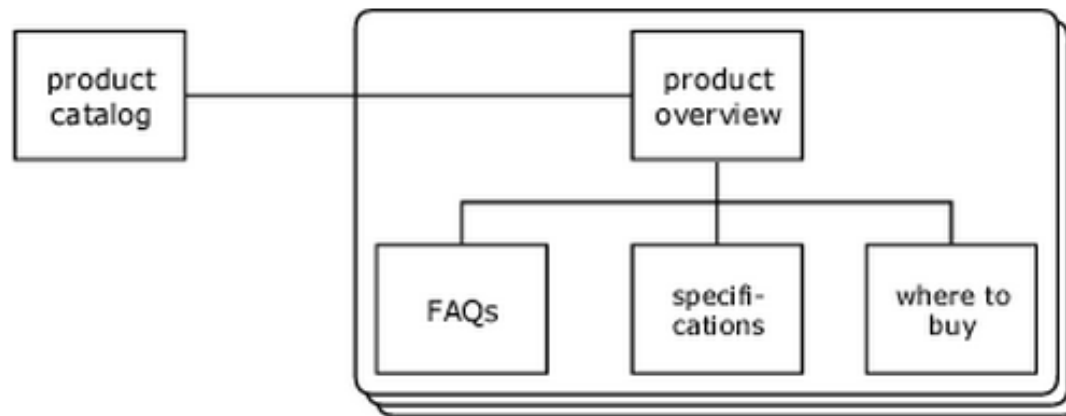
Area

- » Sono utilizzati per identificare un gruppo di pagine che condividono uno o più attributi comuni
- » Esempio: apparire in una finestra pop-up con un trattamento di design unico



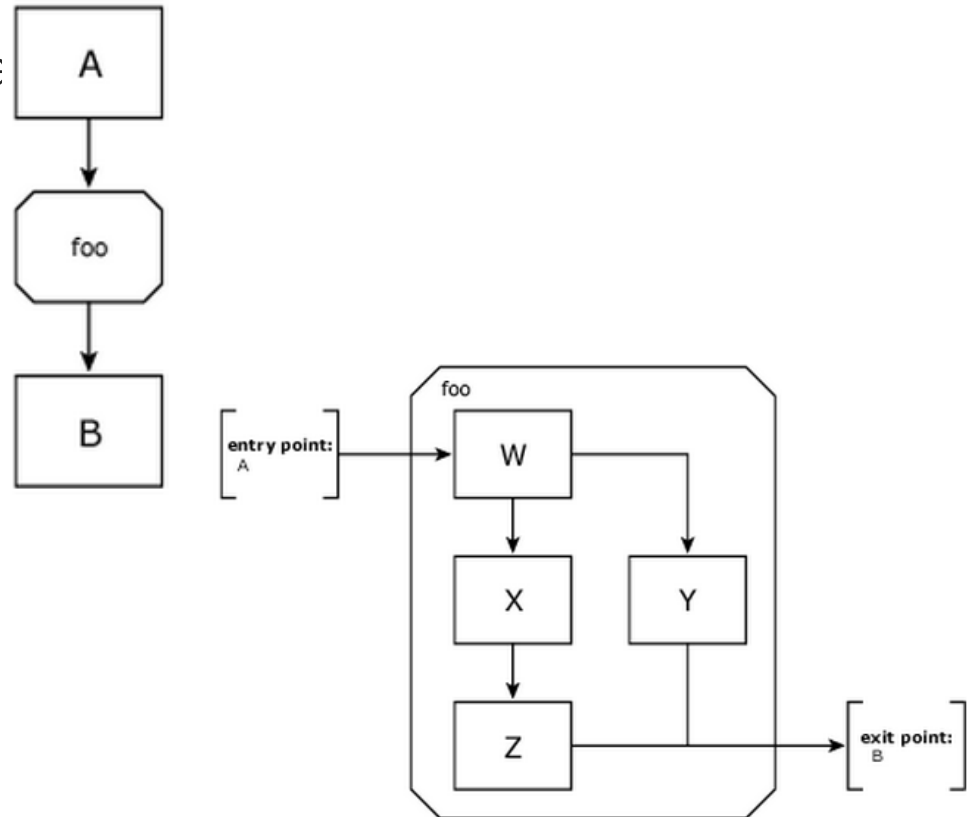
Area

- » Sono utilizzati per rappresentare architetture che implicano la ripetizione della stessa struttura di base applicata a un numero di elementi informativi funzionalmente identici
- » Esempio: un catalogo prodotti in cui ogni prodotto ha un certo numero di pagine associate



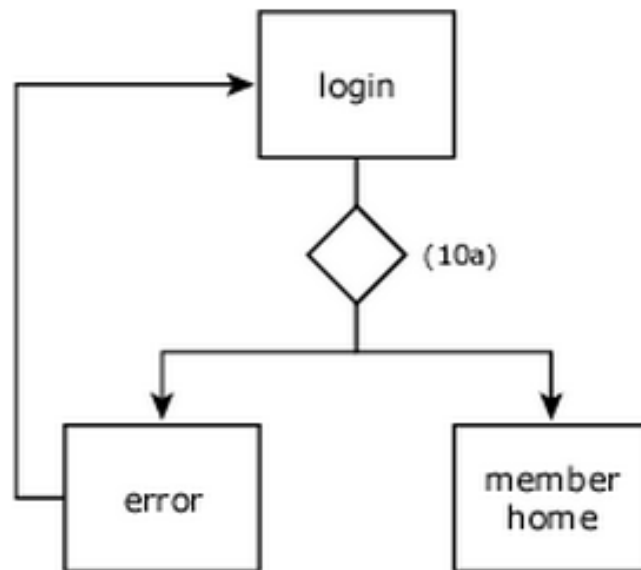
Area di flusso

- » Racchiude una sequenza di passaggi che appariranno ripetutamente nel diagramma
- » Esempio: procedura di login
- » Richiedono due tipi speciali di punti di continuazione: punti di ingresso e punti di uscita



Punto di decisione

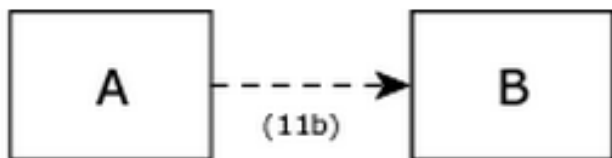
- » Viene utilizzato quando un'azione dell'utente può generare uno dei numerosi risultati e il sistema deve decidere quale risultato presentare



(10a) credenziali corrette?

Connettore condizionale

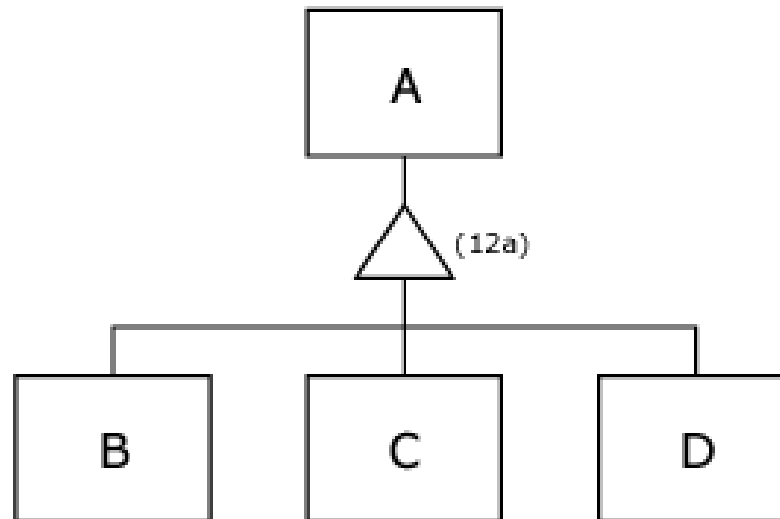
- » Viene utilizzato quando un percorso può o non può essere presentato all'utente a seconda che siano soddisfatte una o più condizioni



(11b) solo i dipendenti dell'azienda possono avere accesso a B

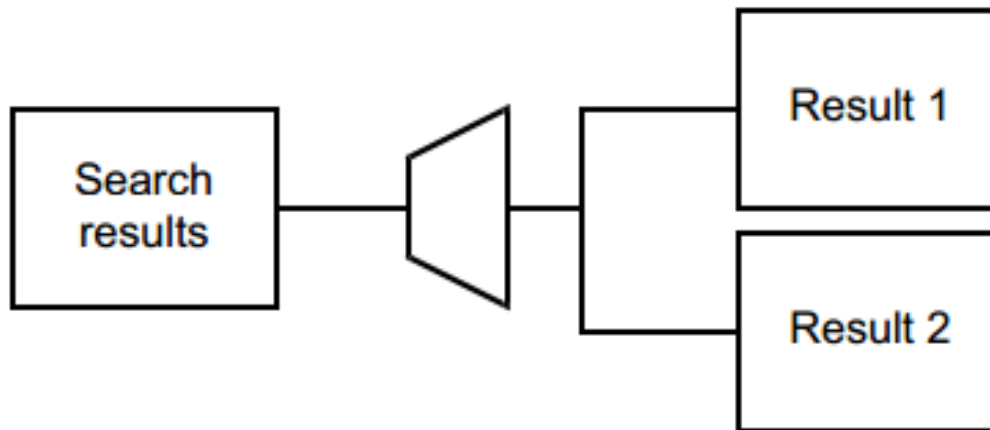
Ramo Condizionale

- » Viene utilizzato quando il sistema (**non in base all'azione dell'utente**) deve selezionare un percorso tra una serie di opzioni reciprocamente esclusive



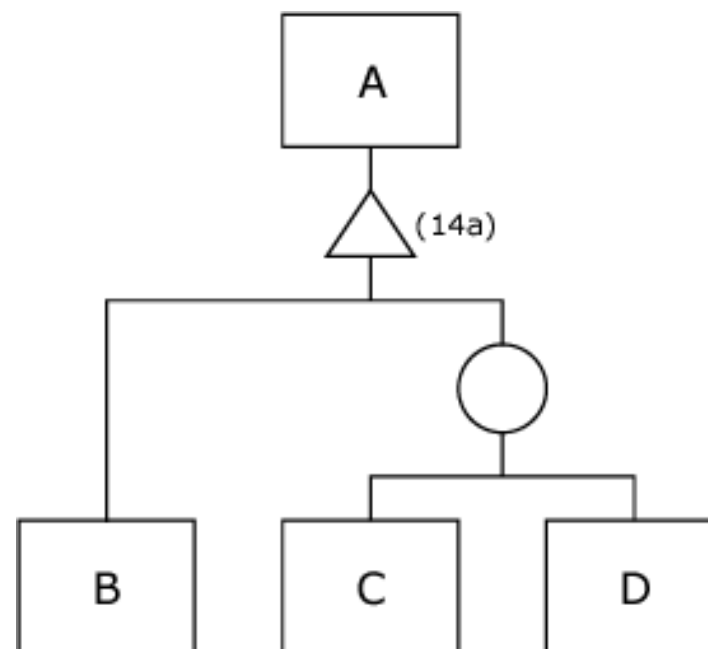
Selettore Condizionale

- » Uguale al ramo condizionale, ma i percorsi non sono mutuamente esclusivi
- » L'applicazione più comune del selettore condizionale è nei risultati generati da un motore di ricerca



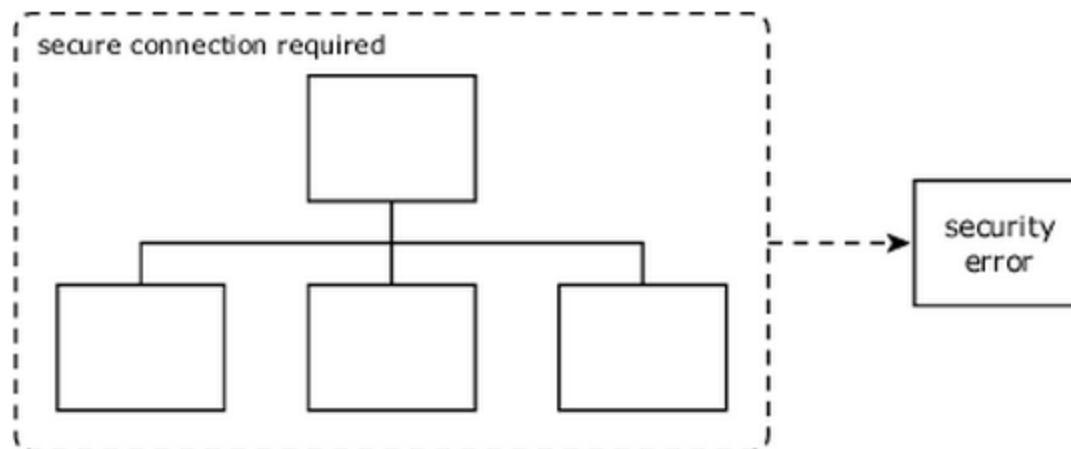
Grappolo

- » Simile al selettore condizionale, il sistema consente più di un percorso per determinate condizioni
- » Se l'attributo valutato ha valore x , l'utente vede un percorso verso la pagina B; ma se l'attributo ha valore y , l'utente vede percorsi sia verso la pagina C che verso la pagina D



Area Condizionale

- » Viene utilizzato quando una o più condizioni si applicano a un gruppo di pagine
- » Viene generato un risultato in uscita se la condizione non è soddisfatta
- » Esempio: permessi di accesso

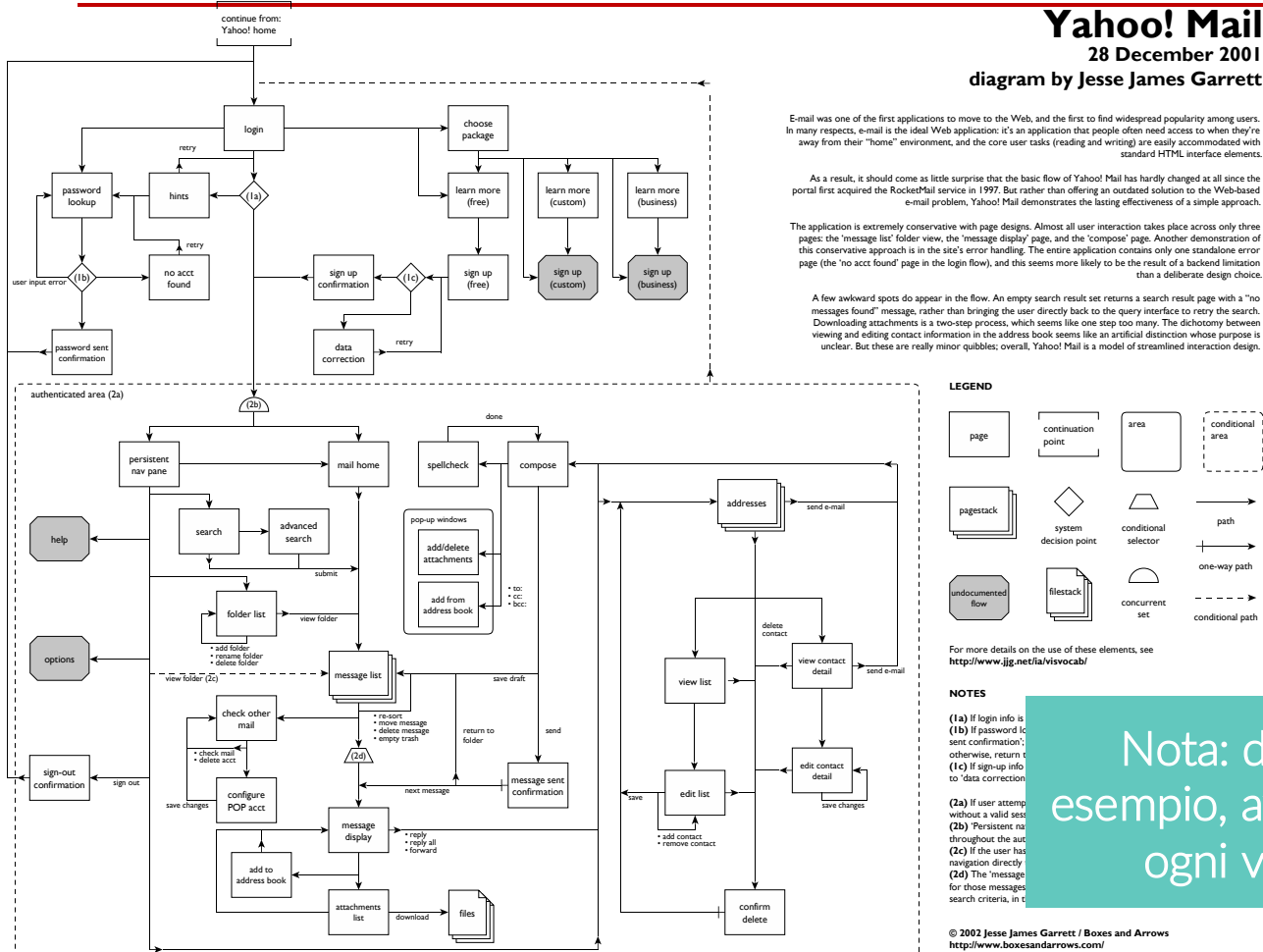


Esempio - Yahoo mail

Yahoo! Mail

28 December 2001

diagram by Jesse James Garrett



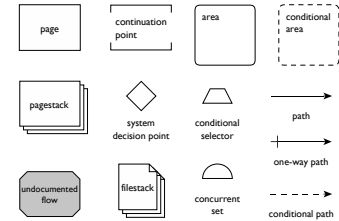
E-mail was one of the first applications to move to the Web, and the first to find widespread popularity among users. In many respects, e-mail is the ideal Web application: it's an application that people often need access to when they're away from their "home" environment, and the core user tasks (reading and writing) are easily accommodated with standard HTML interface elements.

As a result, it should come as little surprise that the basic flow of Yahoo! Mail has hardly changed at all since the portal first acquired the RocketMail service in 1997. But rather than offering an outdated solution to the Web-based e-mail problem, Yahoo! Mail demonstrates the lasting effectiveness of a simple approach.

The application is extremely conservative with page designs. Almost all user interaction takes place across only three pages: the 'message list' folder view, the 'message display' page, and the 'compose' page. Another demonstration of this conservative approach is in the site's error handling. The entire application contains only one standalone error page (the 'no acct found' page in the login flow), and this seems more likely to be the result of a backend limitation than a deliberate design choice.

A few awkward spots do appear in the flow. An empty search result set returns a search result page with a "no messages found" message, rather than bringing the user directly back to the query interface to retry the search. Downloading attachments is a two-step process, which seems like one step too many. The dichotomy between viewing and editing contact information in the address book seems like an artificial distinction whose purpose is unclear. But these are really minor quibbles; overall, Yahoo! Mail is a model of streamlined interaction design.

LEGEND



For more details on the use of these elements, see <http://www.jjg.net/ia/visocab/>

NOTES

- (1a) If login info is correct, return to 'mail home'.
- (1b) If password is sent confirmation; otherwise, return to 'password lookup'.
- (1c) If sign-up info is correct, return to 'data correction'.
- (2a) If user attempts without a valid session, return to 'mail home'.
- (2b) Persistent navigation pane throughout the authenticated area.
- (2c) If the user has navigation directly to 'mail home'.
- (2d) The 'message list' for those messages search criteria, in the 'mail home'.

Nota: diversamente da questo esempio, avrai una singola pagina per ogni visualizzazione dell'app

© 2002 Jesse James Garrett / Boxes and Arrows <http://www.bboxesandarrows.com/>

http://boxesandarrows.com/files/banda/jjg_ymail_poster.pdf

Romina Eramo - rera@unite.it

Outline

- » Elementi dell'User Experience
- » Navigation Model
- » **Wireframe**

Wireframe

» Visualizzazioni + interazione utente + navigazione

Mappa del sito → Wireframe LO -FI (1)

- » Un wireframe LO-FI è costruito sulla mappa del sito e si concentra su
 - Il LAYOUT delle viste
 - Interazione con gli elementi all'interno delle viste
- » Low fidelity per prevenire la confusione dei concetti di progettazione visiva con i concetti di progettazione delle informazioni

Mappa del sito → Wireframe LO -FI (2)

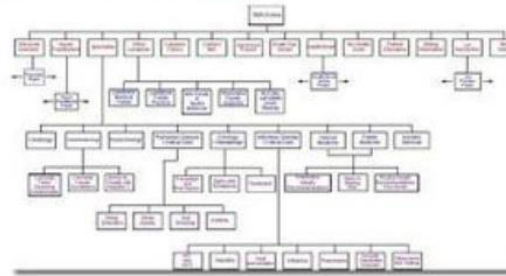
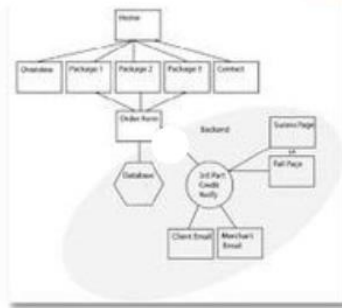
- » Pagina della mappa del sito → visualizzazione wireframe + interazioni
- » Transizione della mappa del sito → collegamento con icona gestuale



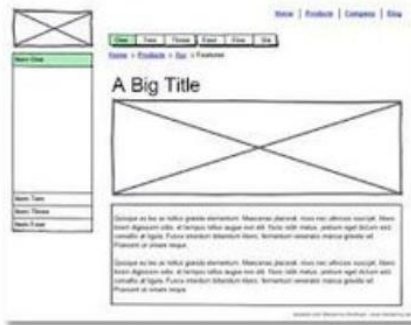
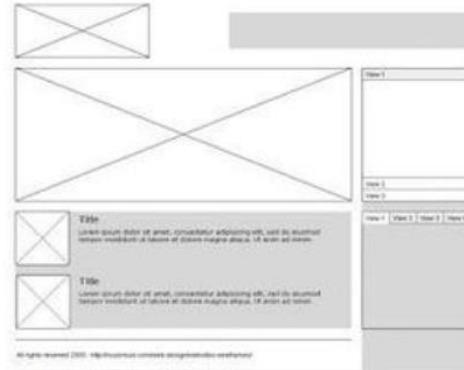
- » Meglio farlo manualmente su un foglio A3
- » Quindi traducilo utilizzando un kit di wireframing

Esempi

SITE MAPS

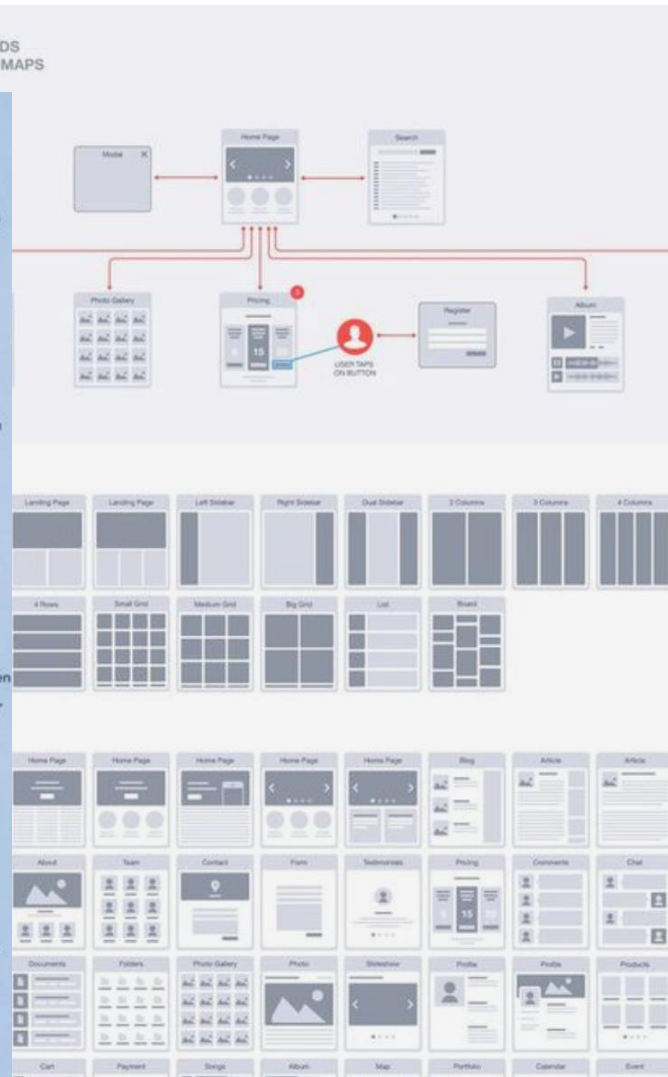
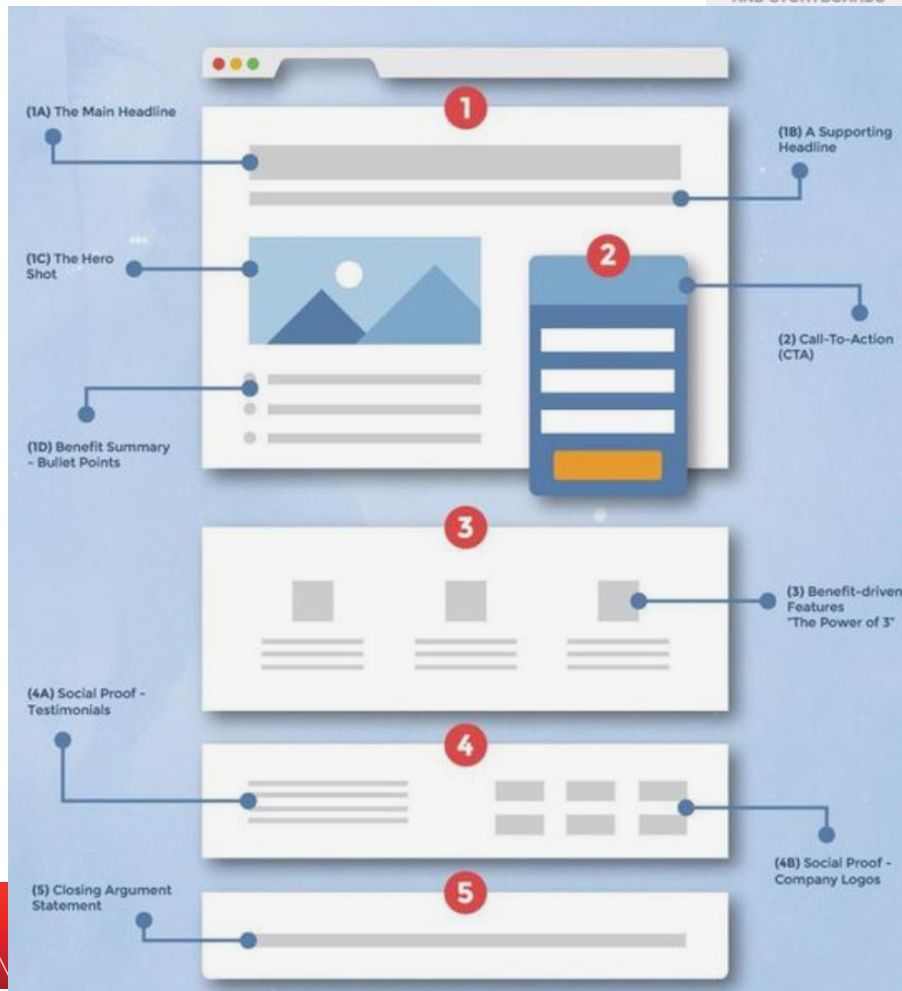


WIREFRAMES



Esempi

WEBSITE
UX FLOWCHART CARDS
EASY AND FAST SITE MAPS
AND STORYBOARDS



Strumenti per wireframe LO-FI

- » <https://www.draw.io> (anche per modelli di nazionalizzazione e dominio/dati)
- » Italiano: <https://www.justinmind.com/>
- » <https://balsamiq.com/>
- » <https://dzone.com/articles/27-open-source-web-ui-mockup-tools>

Wireframe

- » Un wireframe HI-FI è un perfezionamento di un wireframe LO-FI con un focus su
 - Come apparirà ogni vista in dettaglio
 - Sensazioni sensoriali dell'utente
- » Tipografia
- » Palette di colori
 - <https://color.adobe.com/>
- » Texture + tutto ciò che riguarda l'aspetto e la sensazione

www.justinmind.com
ispirareui.com
www.designer.io
www.figma.com

MOCKUPS



Nel tuo progetto

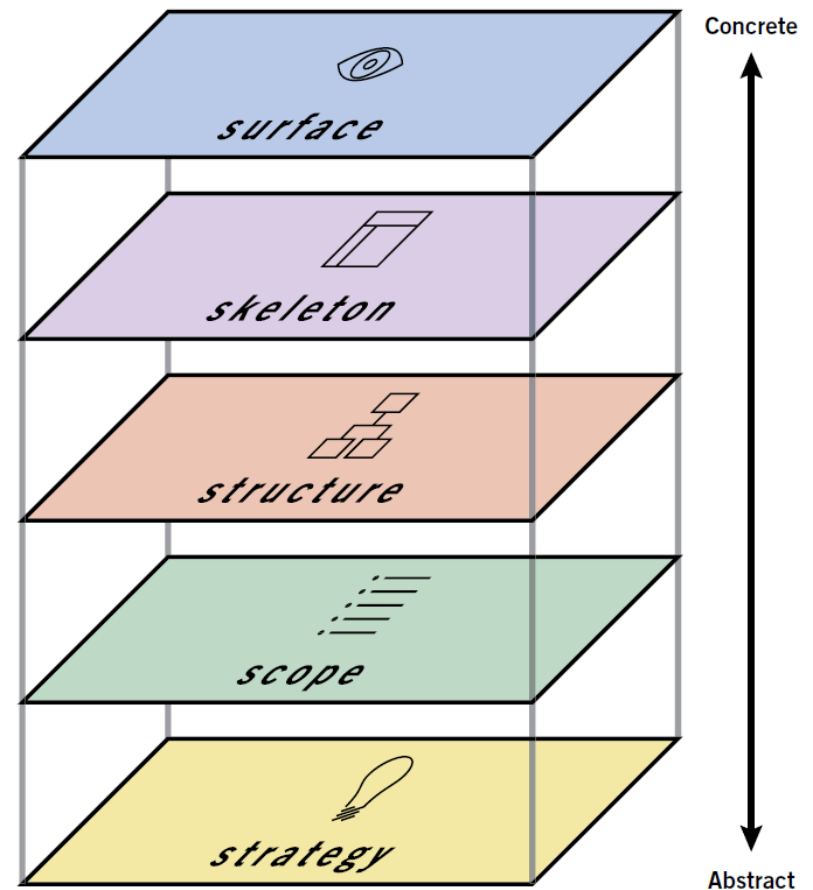
Hi-fi wireframes + prototypes (if needed)

Lo-fi wireframes + wayfinding info

Navigation model + data model

Scenarios (with ctx) + functionalities

Product overview + objectives
+ Personas + competitors



LABORATORIO

1. Creare il modello di navigazione dell'app web
2. Abbozza il wireframe di alcune viste dell'app web