



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TERAMO



User Experience (UX)

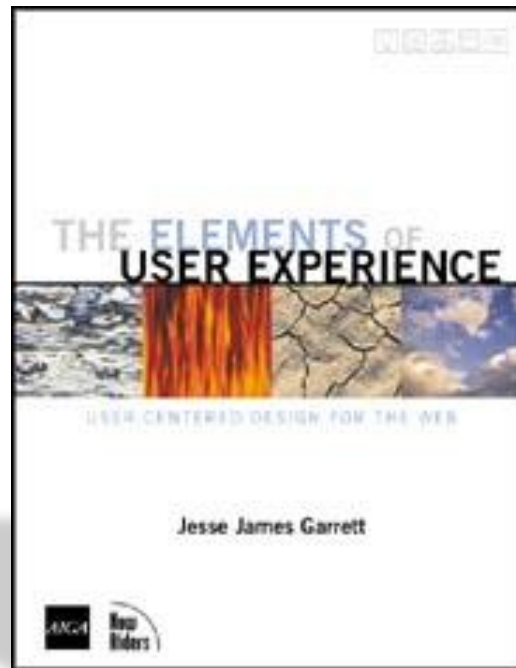
Prof.ssa Romina Eramo

Università degli Studi di Teramo

Dipartimento di Scienze della Comunicazione

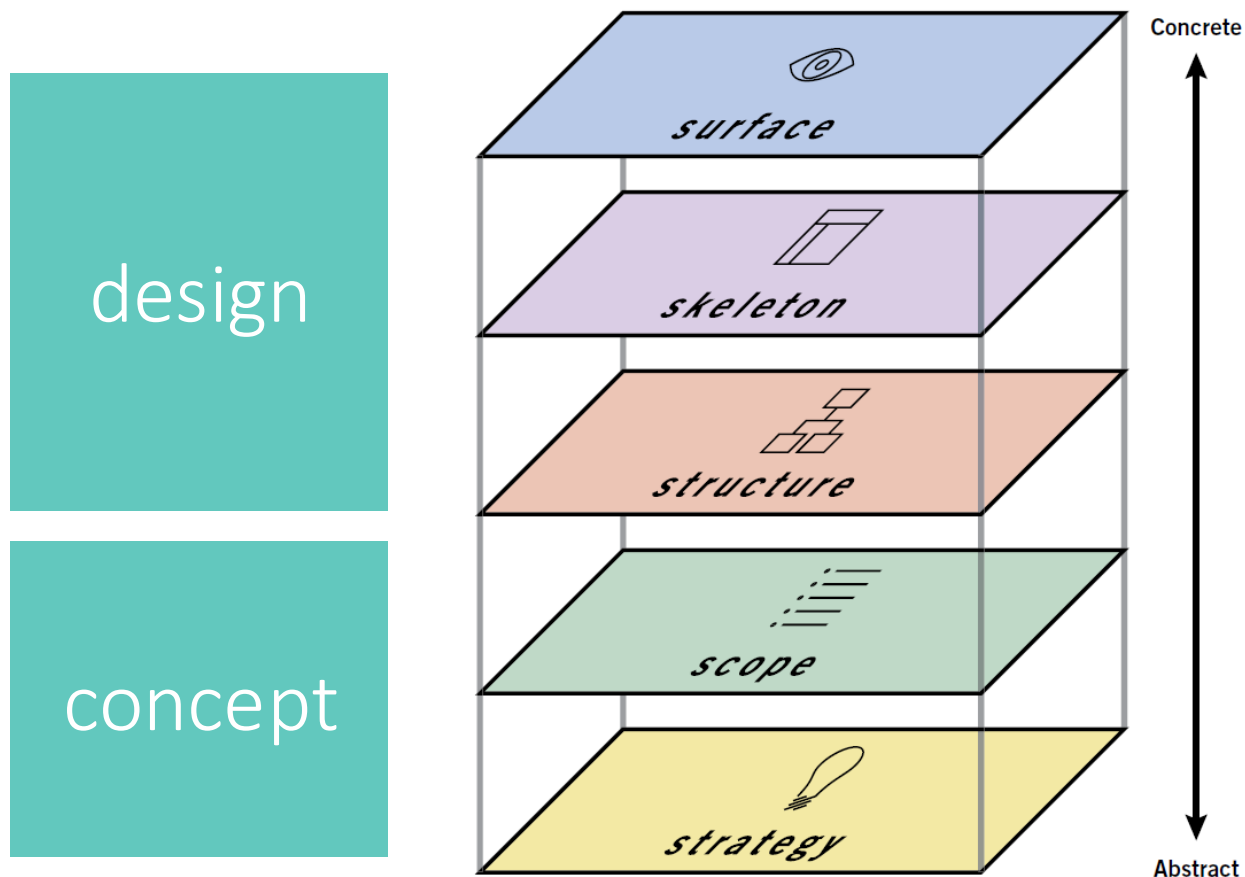
rerao@unite.it

Riferimenti

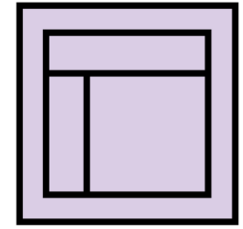


<http://jjg.net/ia/visvocab>

User Experience 5 piani (livelli)



Skeleton



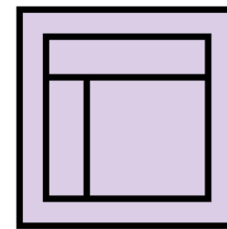
» Dopo **Struttura** → arriva lo **Skeleton**

- Struttura = *come* il prodotto funziona
- Skeleton = *che forma* prende questa funzionalità

» Focus sul **dettaglio**:

- singoli componenti
- relazioni tra componenti nella pagina

Skeleton



» Progettare il modo in cui le informazioni vengono presentate per facilitarne la comprensione

1. **Interface Design** → come fare le cose
(bottoni, form, controlli)
 2. **Navigation Design** → come l'utente si sposta tra le viste
(menu, link, sistemi di navigazione)
 3. **Information Design** → come organizzare e raggruppare informazioni + orientamento
(testi, gruppi, etichette)
- » I tre elementi sono **molto intrecciati**:
- Un buon sistema di navigazione non può compensare un cattivo information design
 - Serve coerenza tra tutti e tre

Interface Design: principi base

- » Obiettivo: far sì che l'utente:
 - veda subito ciò che è **importante**,
 - non sia distratto da ciò che è **irrilevante**.
- » Non tutti i casi hanno lo stesso peso:
 - progettare per la **maggioranza degli utenti** e dei task più frequenti
 - gli edge cases vanno gestiti, ma **non devono dominare l'interfaccia**
- » Strumenti:
 - priorità visiva (layout, ordine, enfasi)
 - **default intelligenti** (scelte pre-selezionate)
 - memorizzazione delle preferenze (quando possibile)

Interface Design: elementi standard

- » Elementi comuni (desktop / web / mobile):
 - **Checkbox** → selezioni indipendenti
 - **Radio button** → scelta esclusiva tra opzioni
 - **Text field** → inserire testo
 - **Dropdown** → molte opzioni, minor spazio (ma opzioni nascoste)
 - **List box** → lista scorrevole, spesso multi-selezione
 - **Button** → eseguire un'azione (Invia, Salva, Cerca...)
- » Trade-off:
 - spazio vs visibilità
 - comodità per la macchina vs comodità per l'utente

Navigation Design: tre obiettivi

Ogni sistema di navigazione deve:

» Permettere di **andare da A a B**

- collegare in modo pratico le parti del sito/app

» Comunicare le **relazioni tra le voci**

- cosa è più importante? cosa è correlato? cosa è diverso?

» Comunicare la relazione con la **pagina corrente**

- “Dove sono?”
- “Cosa c’entra questa pagina con il resto?”

Navigation Design: Tipi di Navigazione

» Global navigation

- accesso alle grandi sezioni del sito
- spesso presente (quasi) ovunque

» Local navigation

- accesso a ciò che è “vicino” nella struttura (parent/sibling/child)

» Supplementary navigation

- scorciatoie verso contenuti correlati, view alternative

» Contextual navigation

- link nel testo o nel contenuto, utili proprio “in quel punto”

» Courtesy navigation

- info di servizio: contatti, privacy, condizioni d’uso...

Information Design

» Si occupa di:

- **come disporre e presentare** le informazioni per renderle comprensibili e utilizzabili

» Esempi:

- scelta tra grafico a torta vs barre
- ordine logico dei campi in un form
- raggruppare i dati in blocchi significativi (dati personali, indirizzo, contatti...)

» È alla base di:

- messaggi di errore chiari
- istruzioni leggibili (testi brevi, precisi, contestuali)
- etichette ben scritte

Wayfinding (orientamento)

- » Wayfinding = aiutare le persone a:
 - capire **dove sono**
 - sapere **dove possono andare**
- » Strumenti (skeleton level):
 - evidenziare sezione corrente (colore, label, breadcrumb...)
 - usare icone, colori, titoli coerenti
 - dare feedback di posizione: “Sei in /Prodotti/Abbonamenti”
- » Navigation + Information Design lavorano insieme per costruire:
 - una buona “mappa mentale” del sito in testa all’utente

Wireframe: lo scheletro di pagina

» Il **wireframe** è:

- una rappresentazione schematica della pagina
- senza grafica finale, ma con tutti i **blocchi funzionali**

» Serve a:

- decidere la **posizione** di:
 - » navigazione
 - » contenuti
 - » controlli (form, bottoni, filtri...)

» integrare insieme:

- interface design
- navigation design
- information design

Wireframe: uso e collaborazione

» Il wireframe:

- è punto di riferimento per **UX, visual design, sviluppo, stakeholder**

» collega:

- ciò che è stato deciso a livello di **strategia / struttura**
- a ciò che si farà a livello di **superficie visiva**

» Dettaglio variabile:

- da semplici schizzi a mano con post-it
- a documenti formali dettagliati

» Chiave del successo:

- **collaborazione** tra UX designer e visual designer
- il wireframe non è “gabbia”, ma **strumento di confronto**

Mappa del sito → Wireframe LO -FI

- » 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

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

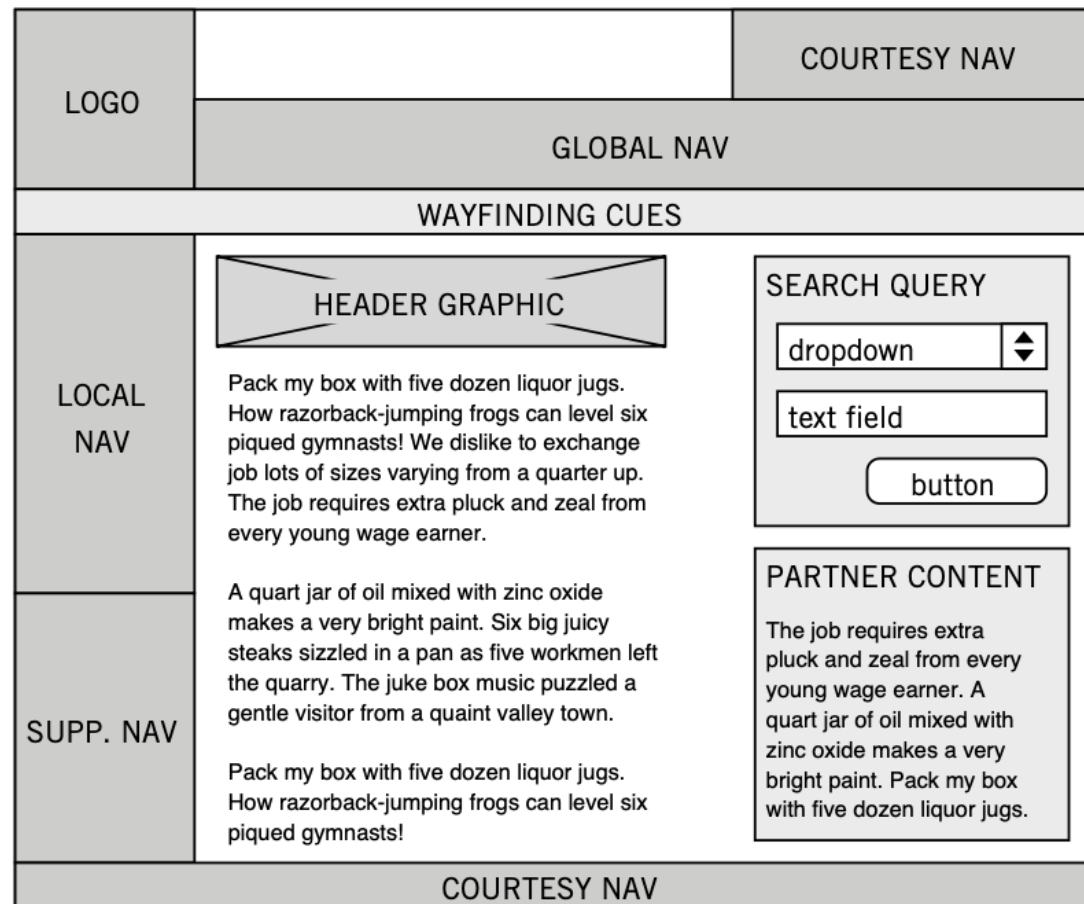


- » Meglio farlo manualmente su un foglio A3
- » Quindi traducilo utilizzando un kit di wireframing

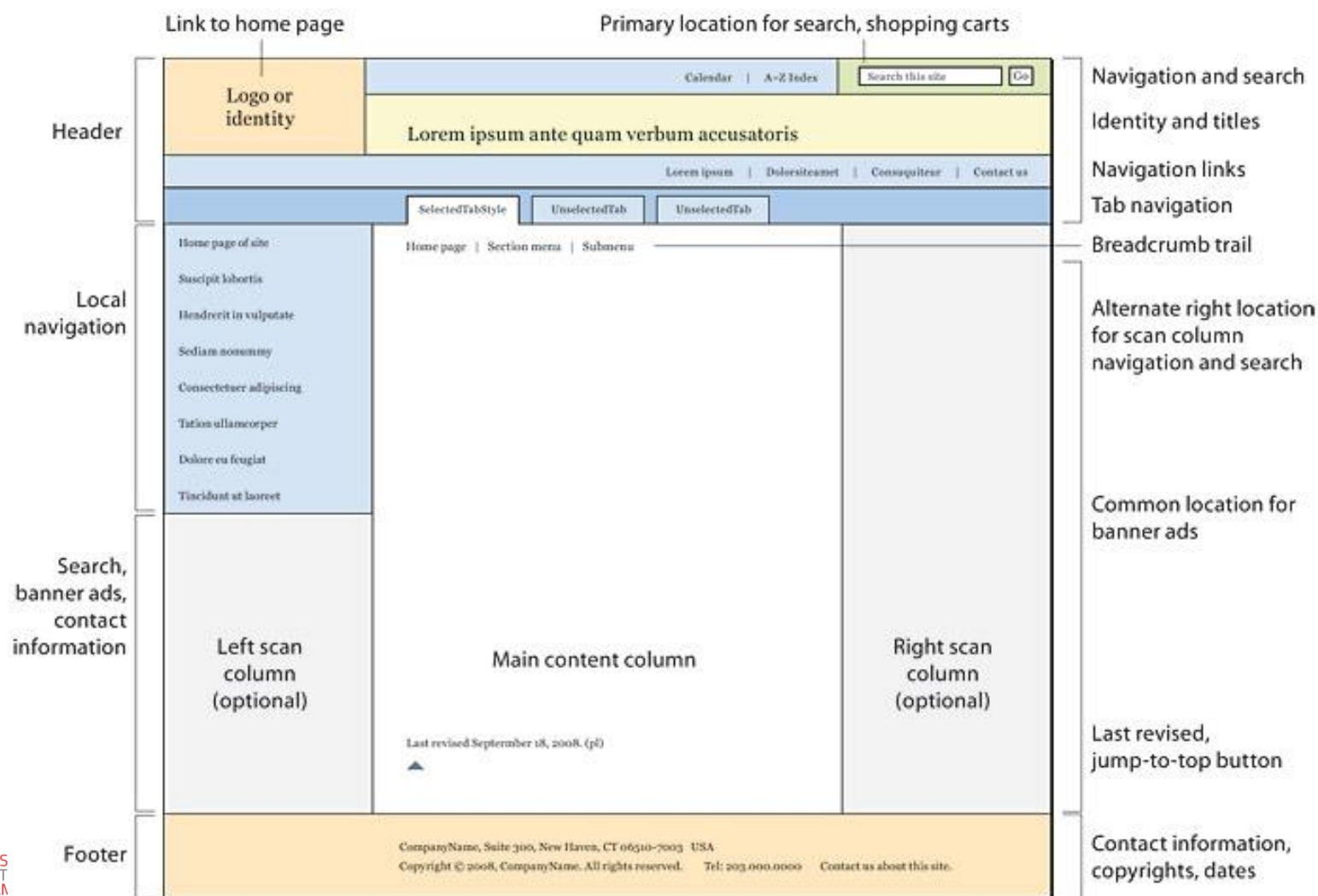
Mappa del sito → Wireframe LO -FI

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

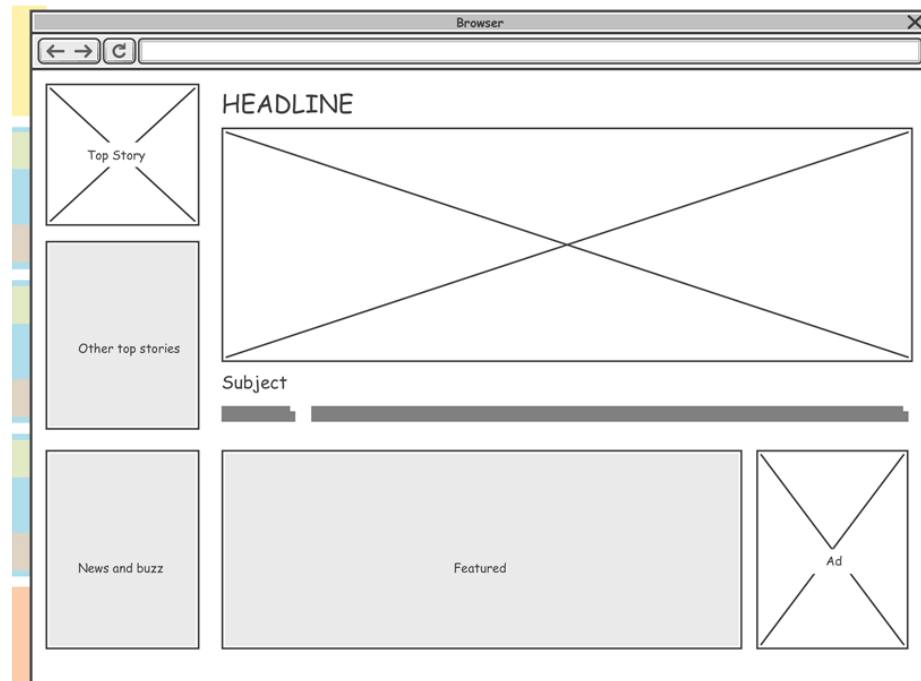
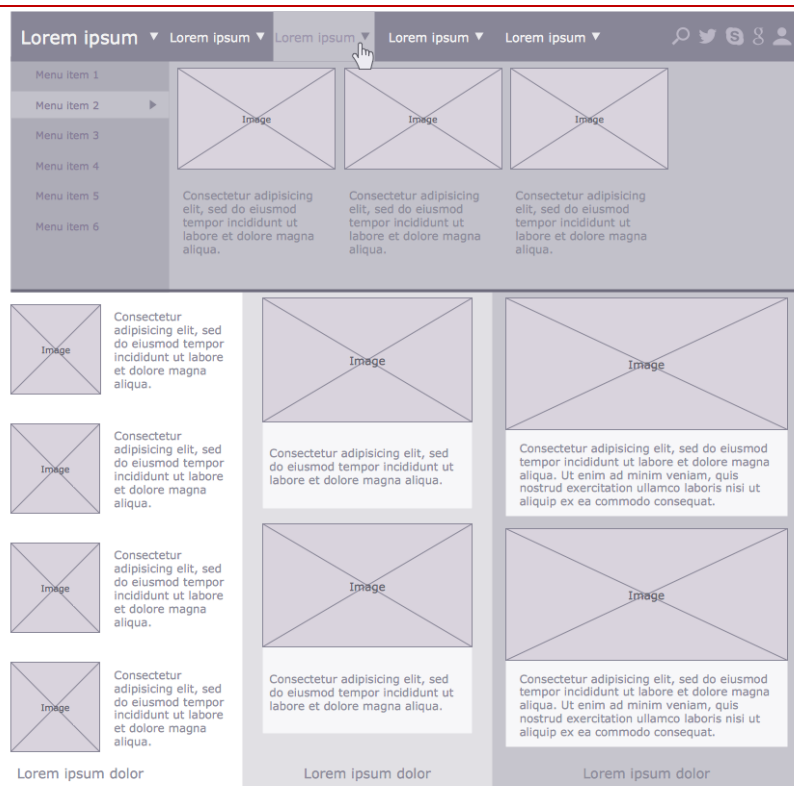
Wireframes capture all the skeleton decisions in a single document that serves as a reference for visual design work and site implementation. Wireframes can contain varying levels of detail—this one is pretty light.



Esempi



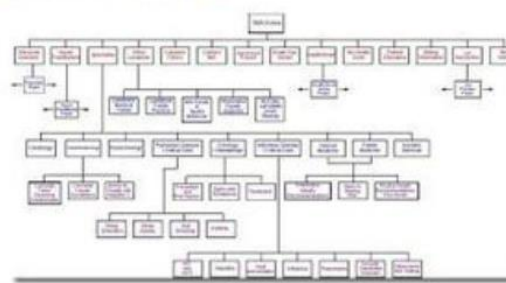
Esempi



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

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

Esempi



music store

Home Music Genre Artists

SEARCH

ARTIST NAME

This is a description about the artist. This will talk about their life and shortlisting of their discography.

Choose an album:

Album Title 1
Album Title 2
Album Title 3

☒ CD
☐ Tape
☐ LP

Price: \$16.99

Related Artists

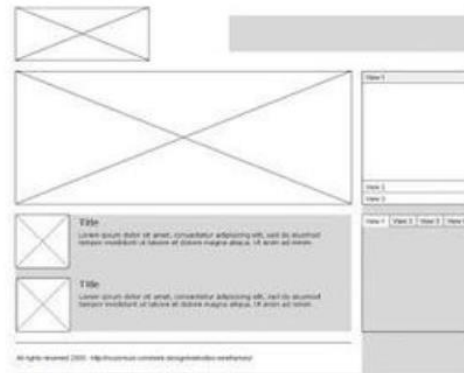
Artist Name 1
Artist Name 2

Popular Tracks

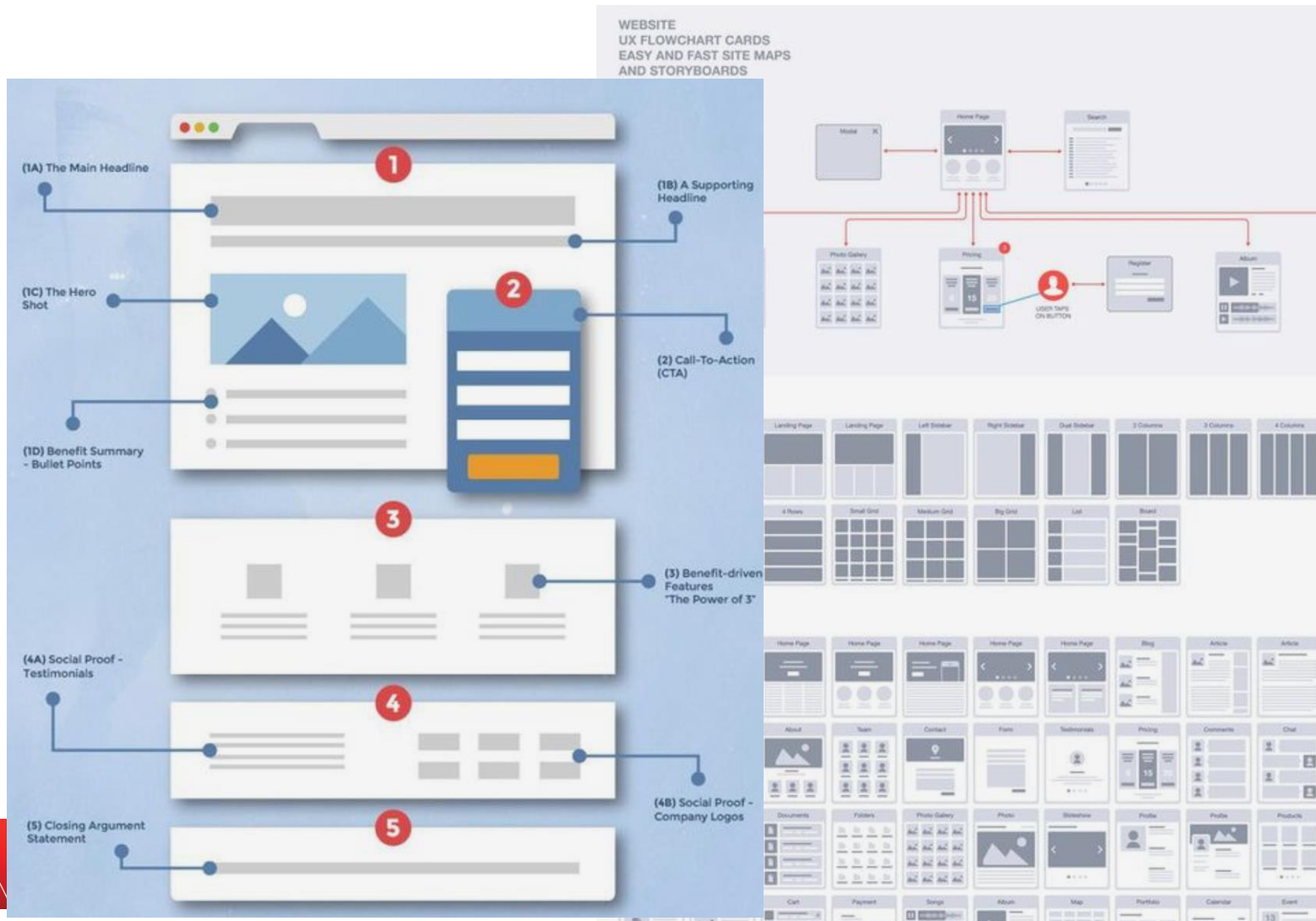
Track Name 1
Track Name 2

☐ send me updates on this artist

1 Per CD release, music search only
2 Related artists determined by your purchasing data mining
3 Albums not to be approved by legal



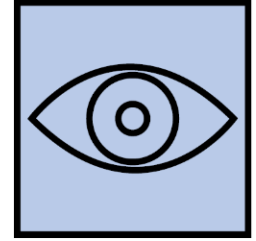
Esempi



Strumenti per wireframe LO-FI

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

Surface



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

Il ruolo del Visual Design

- » Visual design \neq solo “bello / brutto”
- » Domanda chiave:
 - *Quanto bene il design visivo supporta gli obiettivi strategici e strutturali?*
- » Alcuni esempi:
 - rende chiara o confusa la struttura di navigazione?
 - evidenzia o nasconde le azioni principali?
 - comunica correttamente la **brand identity** (es. serio vs giocoso, tecnico vs creativo)?

Follow the Eye: dove guarda l'utente?

- » Domanda per valutare un layout:
 - *Dove cade l'occhio per primo? E poi?*
- » Se il design funziona:
 - lo sguardo segue un **flusso fluido**, non “rimbalza” caoticamente
 - l'attenzione va su elementi **importanti** (call to action, messaggi chiave)
- » Tecnica veloce:
 - schermata vista da lontano / a occhi socchiusi → cosa emerge per primo?

Due qualità di un buon flusso visivo

» Scorrevolezza

- niente sovraccarico di elementi in competizione
- niente layout “affollato” e stressante

» Guida implicita

- l’utente riceve una sorta di “tour guidato” delle possibilità
- nessuna distrazione dalle azioni rilevanti per il suo compito

Contrasto: far emergere ciò che conta

» Il **contrasto** è lo strumento principale per:

- attirare l'attenzione
- distinguere elementi diversi
- mettere in evidenza errori, avvisi, call to action

» Senza contrasto:

- la pagina appare come una massa grigia
- l'occhio non sa dove fermarsi

» Esempi:

- messaggio di errore in rosso o con box evidente
- bottone principale più evidente degli altri

Uniformità: dare ordine e chiarezza

» Uniformità aiuta:

- a comunicare coerenza
- a ridurre il carico cognitivo
- a riusare i componenti in contesti diversi

» Ambiti di uniformità:

- dimensioni (bottoni, card, icone)
- margini e spaziatura
- stile e uso dei colori

» Uniformità \neq rigidità:

- usare **griglie di layout** come guida, non come gabbia

Griglie e layout

» Grid-based layout:

- definisce colonne, righe, allineamenti
- permette molte varianti con un ordine visivo comune

» Vantaggi:

- facilita il riuso dei pattern
- rende coerenti pagine diverse

» Attenzione:

- se il prodotto evolve, la griglia può diventare limitante
- va periodicamente **rivista e aggiornata** se non funziona più

Coerenza interna ed esterna

» Coerenza interna:

- Stesse regole visive tra pagine, sezioni, componenti della *stessa* interfaccia

» Coerenza esterna:

- stile del prodotto allineato al resto della comunicazione del brand
- sito, app, brochure, social → stessa identità visiva

» Senza coerenza:

- il prodotto sembra un collage di pezzi
- il brand appare confuso e poco professionale

Palette di colori

- » Alcuni brand sono legati a un colore (es. rosso, giallo, marrone...)
- » Una buona **palette**:
 - ha **colori primari** del brand
 - include toni per sfondo, testi, accenti, stati (success, error, warning...)
- » Principi:
 - usare colori brillanti per elementi in primo piano
 - usare colori neutri per sfondi e elementi secondari
 - evitare colori “quasi uguali” usati in modo ambiguo

Palette di colori

- » <https://www.canva.com/colors/>
- » <https://colorhunt.co/>
- » <https://colorlisa.com/>
- » <https://colinkeany.com/blend/>
- » <https://www.materialpalette.com/>

Tipografia

- » La scelta dei **font** fa parte dell'identità visiva:
 - alcuni brand usano font custom
- » Linee guida:
 - per testi lunghi → font semplici, leggibili
 - per titoli, label, bottoni → si può osare di più, ma con moderazione
- » Non servono 10 font:
 - pochi stili ben usati > molti stili confusi
 - differenze tipografiche devono **comunicare differenze di contenuto**

Tipografia

» Scaricare font

- <https://fonts.google.com/>
- <https://www.dafont.com/it/>
- <https://www.fontshare.com/>
- <https://open-foundry.com/>
- <https://www.freefaces.gallery/>
- <https://velvetyne.fr/>
- <https://www.tunera.xyz/>

» Riconoscere font

- <https://www.myfonts.com/pages/whatthefont>
- <https://www.whatfontis.com/>

» Creare font

- <https://fontstruct.com/>
- <https://www.calligraphr.com/en/>

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		SUPPLEMENTAL NAV
TOP NATIONAL STORIES	TOP LOCAL STORIES	



Style guide

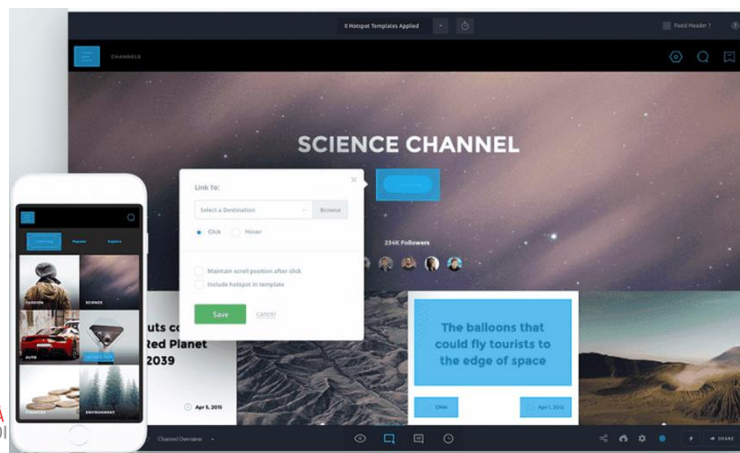
- » La documentazione definitiva delle decisioni progettuali è la guida di stile.
 - Questo compendio definisce ogni aspetto del design visivo, dalla scala più grande a quella più piccola.
 - Gli standard globali che riguardano ogni parte del prodotto, come griglie di progettazione, palette di colori, 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

Wireframe HI-FI

- » 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

www.figma.com

MOCKUPS



Siti web di design da consultare

- » <https://www.awwwards.com/>
- » <https://www.behance.net/>
- » <https://dribbble.com/>
 - <https://dribbble.com/tags/logoinspirations>
- » <https://www.designspiration.com/>
- » <https://www.pinterest.com/>
- » <https://muz.li/>
- » <https://collectui.com/>

Summary

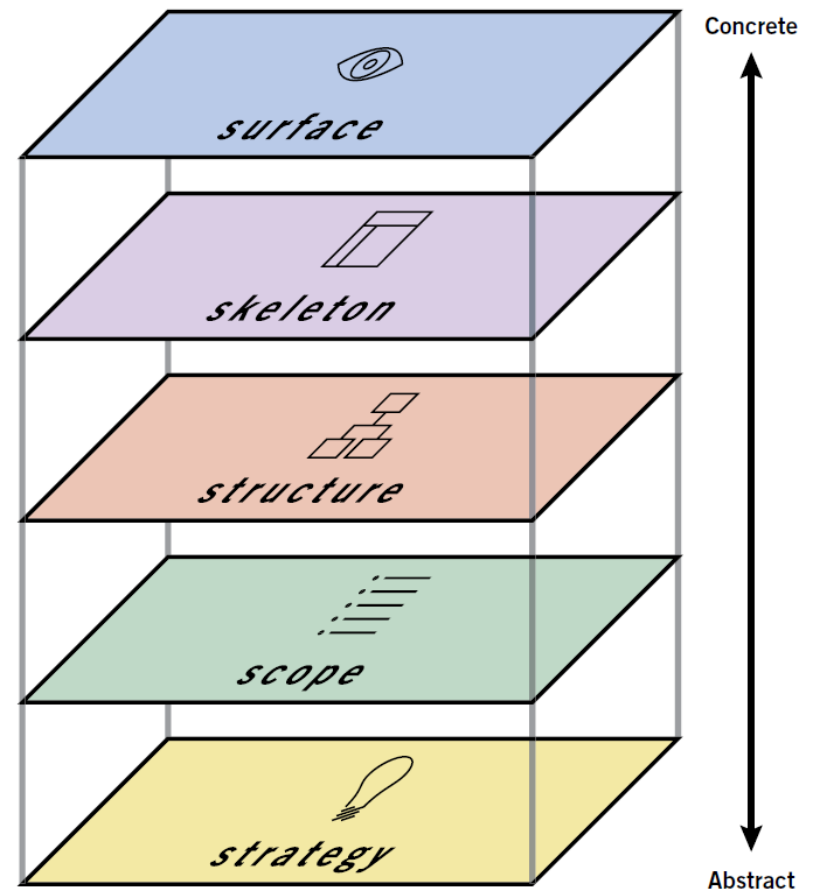
Hi-fi wireframes + prototypes (if needed)

Lo-fi wireframes + wayfinding info

Navigation model + data model

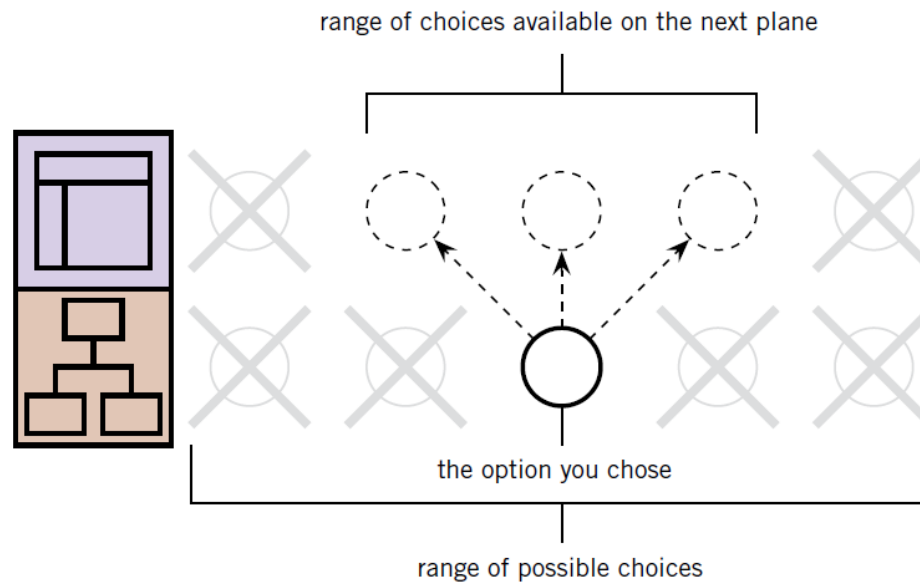
Scenarios (with ctx) + functionalities

Product overview + objectives
+ Personas + competitors



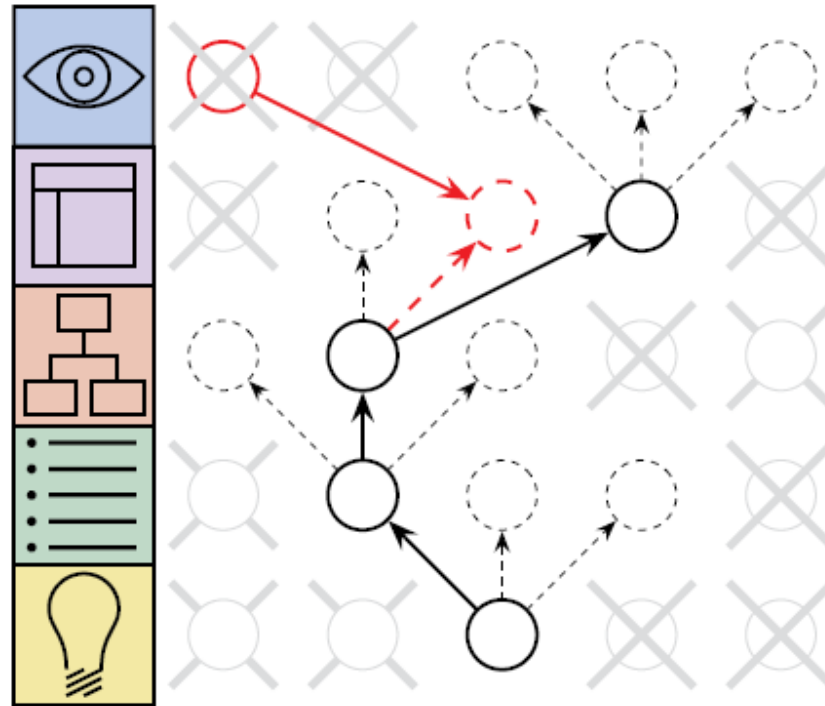
Planes dependencies (1)

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

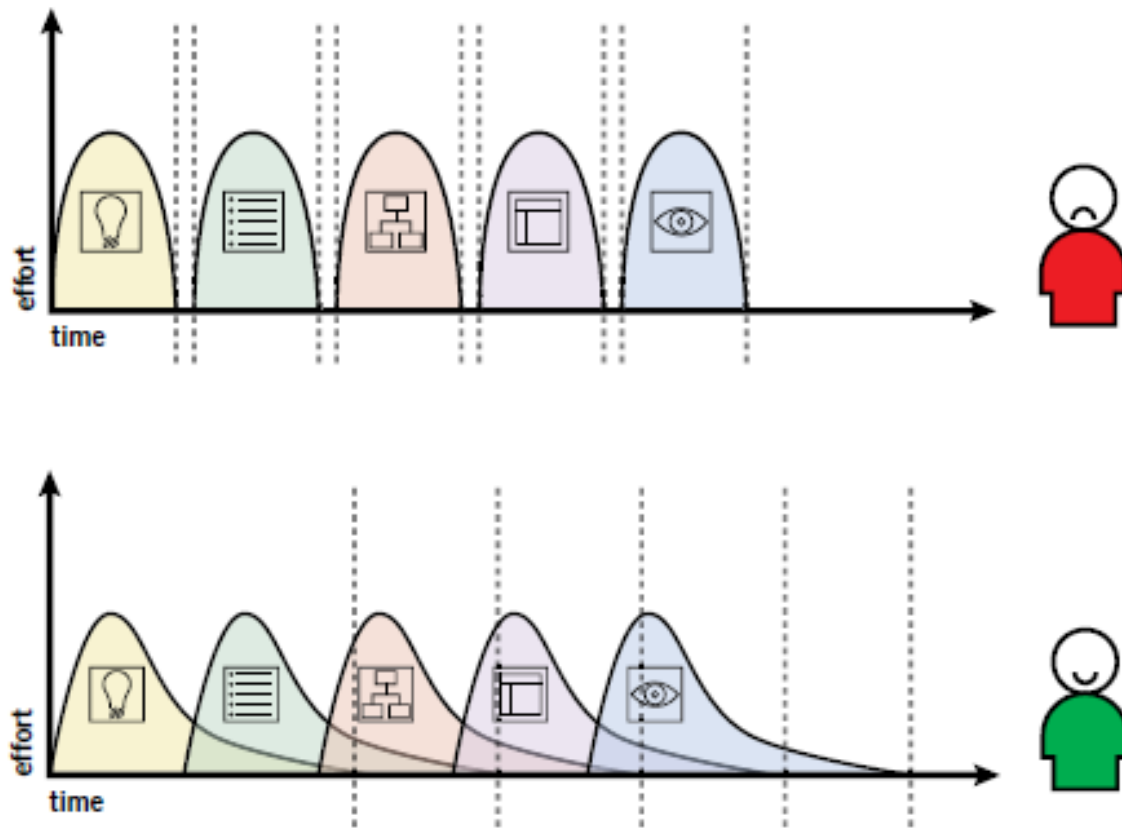


Planes dependencies (2)

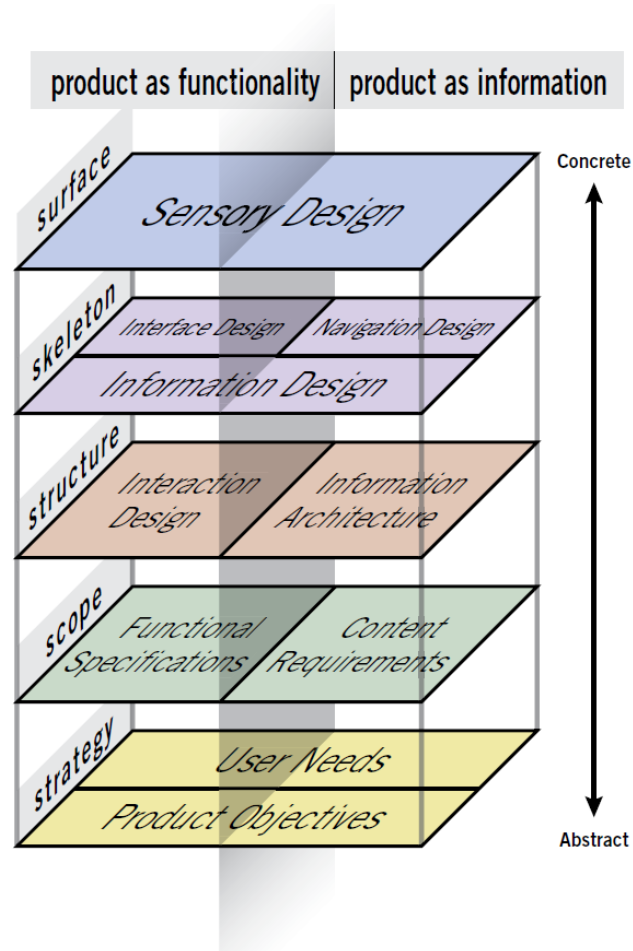
» **Effetto domino** : se scegli un'opzione fuori dai limiti, devi riconsiderare le opzioni inferiori



Sii flessibile...



Base duale



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

