WEB DESIGN

# Web Design: Introduzione

Prof. ssa Romina Eramo
Dipartimento di Scienze della Comunicazione
Università degli Studi di Teramo
reramo@unite.it

# Cos'è il Web Design?

- ***Il web design è la pratica di progettare e costruire siti web.***
  - Non si tratta solo di renderli "belli", ma anche di renderli funzionali, usabili e in grado di comunicare efficacemente con gli utenti.
  - Come per ogni processo comunicativo, anche nel web design lo scopo è quello di trasmettere un messaggio attraverso un'***interfaccia*** che l'utente può esplorare e navigare facilmente.
- Oggi, il web design è essenziale non solo per l'estetica di un sito, ma soprattutto per creare un'***esperienza utente*** (User Experience - UX) ottimale, poiché *l'usabilità di un sito influisce direttamente sulla percezione che l'utente ha del brand o servizio offerto*.

# I Principi di Web Design

I **principi di web design** sono le linee guida che aiutano a progettare un sito funzionale e user-friendly. Vediamone alcuni fondamentali:

1. **Usabilità**:
   È fondamentale che il sito sia facile da navigare e comprensibile. Per esempio, il sito di **Wikipedia** è ben noto per la sua struttura chiara e intuitiva, che permette a chiunque di cercare informazioni e accedere rapidamente a ciò che cerca.
2. **Chiarezza e Semplicità**:
   Ridurre gli elementi superflui e semplificare la struttura della pagina rende il contenuto più accessibile. **Google** ne è un ottimo esempio, con la sua interfaccia minimalista che ha reso immediato il concetto di ricerca online.
3. **Coerenza**:
   Un sito coerente utilizza la stessa palette di colori, la stessa tipografia e uno stile uniforme su tutte le pagine. Ad esempio, **Apple** mantiene uno stile molto pulito e coerente su tutto il sito, rafforzando il proprio brand di eleganza e semplicità.

# I Principi di Web Design (2)

5. **Gerarchia Visuale**:
   Gli elementi visivi dovrebbero essere organizzati in modo tale che l'utente possa capire immediatamente quali siano le informazioni più importanti. Sul sito di **Amazon**, ad esempio, il pulsante “Aggiungi al Carrello” è ben evidenziato e facile da trovare per facilitare l’acquisto.
6. **Accessibilità**:
   Un sito accessibile permette l’uso anche a persone con disabilità. Facebook, ad esempio, adotta molte funzionalità di accessibilità, come testi alternativi per le immagini, per consentire a tutti di usare il sito.
7. **Velocità**:
   I siti devono essere ottimizzati per caricarsi rapidamente, perché gli utenti tendono ad abbandonare siti che impiegano troppo tempo a caricare. **Twitter** ha un design semplice e rapido per consentire agli utenti di aggiornarsi rapidamente sulle ultime notizie.

# I Principi di Web Design (3)

8. **Feedback e Interazione**:
   È importante che il sito offra feedback per le azioni dell'utente, come l'hover sugli elementi cliccabili o messaggi di conferma. LinkedIn, ad esempio, utilizza feedback visivi (come cambiamenti di colore) sui bottoni e notifiche che rendono l'esperienza interattiva e trasparente.

# Gli Elementi di Web Design

Gli **elementi di web design** sono i componenti concreti che costituiscono il sito. Vediamo i principali e come vengono usati nei siti che conosciamo:

1. **Layout**:
   Il layout è la struttura della pagina, che organizza i vari elementi. Su **Pinterest**, ad esempio, il layout a griglia rende la visualizzazione delle immagini semplice e piacevole.
2. **Colori**:
   I colori trasmettono emozioni e sono parte dell'identità visiva. **Spotify** utilizza il verde come colore principale, associandolo all'energia e alla modernità.
3. **Tipografia**:
   La tipografia (font, dimensioni e spaziatura) è importante per la leggibilità. **Medium**, ad esempio, utilizza font ampi e uno sfondo chiaro per favorire la lettura prolungata.

# Gli Elementi di Web Design (2)

5. **Immagini e Grafica**:
   Le immagini sono fondamentali per l'attrattiva visiva. **Airbnb** utilizza immagini di alta qualità per rappresentare le destinazioni, evocando emozioni e coinvolgendo gli utenti.
6. **Spazi Bianchi (White Space)**:
   Gli spazi bianchi sono le aree vuote che separano i vari elementi. **Apple** utilizza spazi bianchi per dare respiro ai contenuti, rendendo la pagina elegante e piacevole alla vista.
7. **Bottoni e Call to Action (CTA)**:
   I bottoni sono elementi interattivi che guidano l'utente verso azioni specifiche. Su **YouTube**, il pulsante rosso "Iscriviti" è ben visibile, invitando l'utente a seguire i canali di proprio interesse.

# Gli Elementi di Web Design (3)

8. **Navigazione**:
   La navigazione è fondamentale per l'usabilità del sito. **Netflix** offre una barra di navigazione orizzontale che consente di esplorare vari generi e categorie di contenuti con facilità.
9. **Video e Animazioni**:
   I video e le animazioni arricchiscono l'esperienza, ma devono essere usati con attenzione. **Dropbox**, ad esempio, utilizza animazioni leggere per spiegare le funzionalità del servizio in modo semplice e divertente.
10. **Icone**:
    Le icone aiutano a rappresentare concetti e azioni in modo intuitivo. **Instagram** utilizza icone chiare per rappresentare le azioni (cuore per i "mi piace", aereo di carta per l'invio di messaggi, ecc.), rendendo la navigazione più intuitiva.

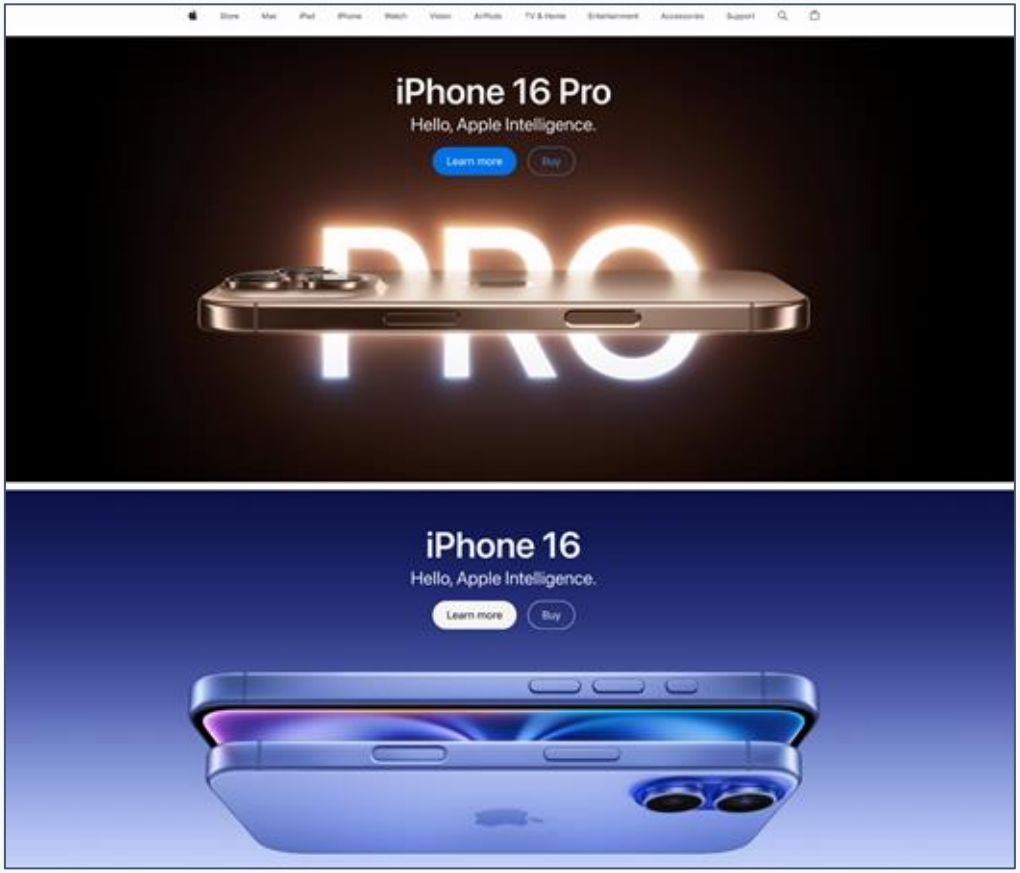
# Applicazioni Pratiche (Esempi)

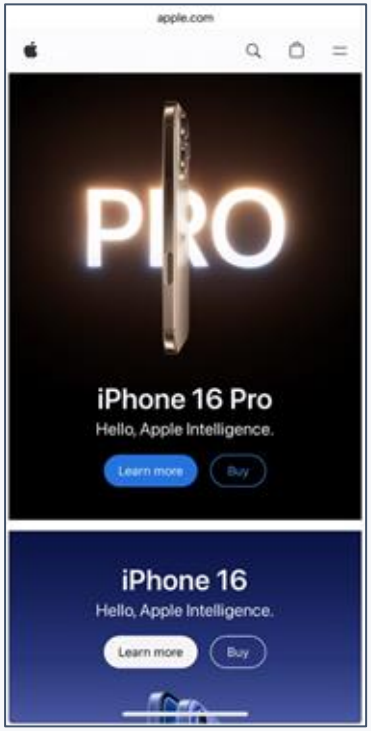
Alcuni esempi concreti:

- **Apple.com**
- **Amazon.it**
- **Medium.com**

# Apple.com

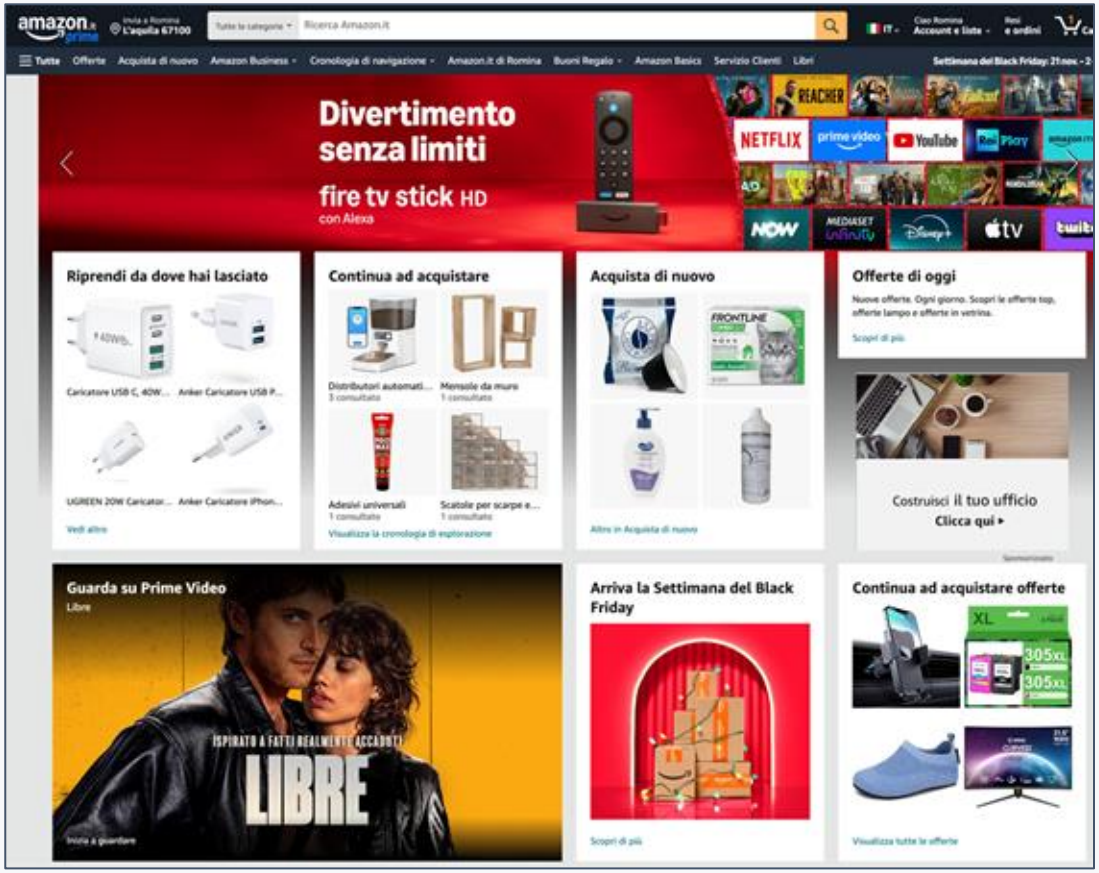
- Principi: Coerenza e semplicità.
- Elementi: Grande uso di spazi bianchi, immagini ad alta qualità, gerarchia visiva chiara.
- Esperienza: Trasmette un senso di eleganza e pulizia che rispecchia il brand Apple.



# Amazon.it

- Principi: Gerarchia visuale, usabilità e velocità.
- Elementi: Layout a griglia, CTA ben visibili, colori neutri per far risaltare i prodotti.
- Esperienza: Facilita l’acquisto e rende rapido l’accesso alle informazioni sui prodotti.



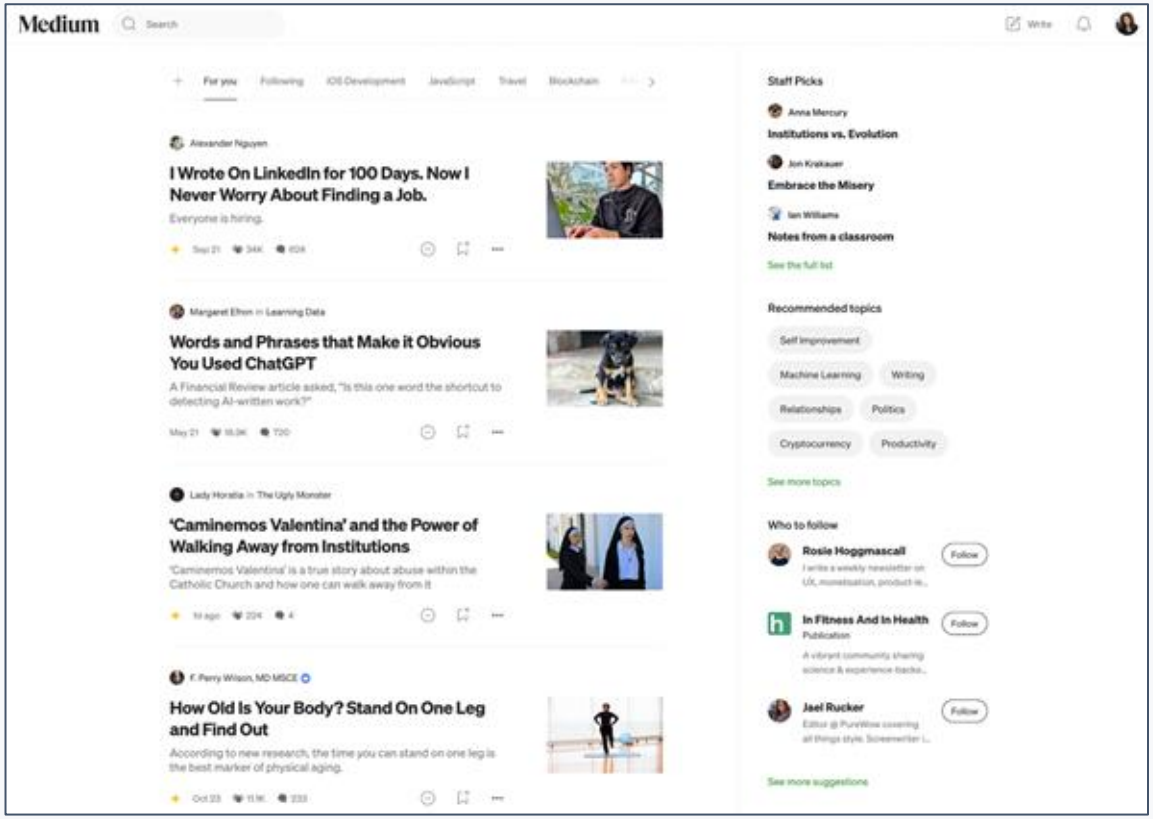


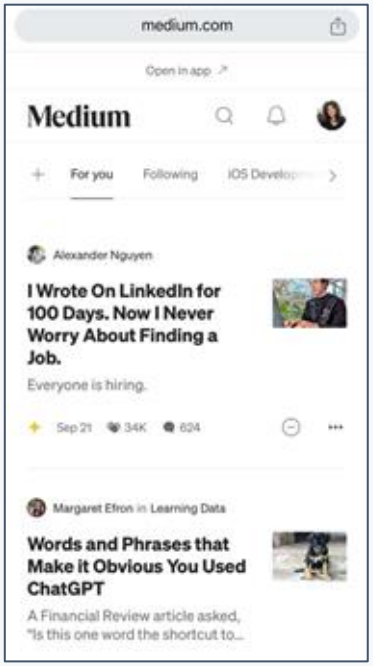


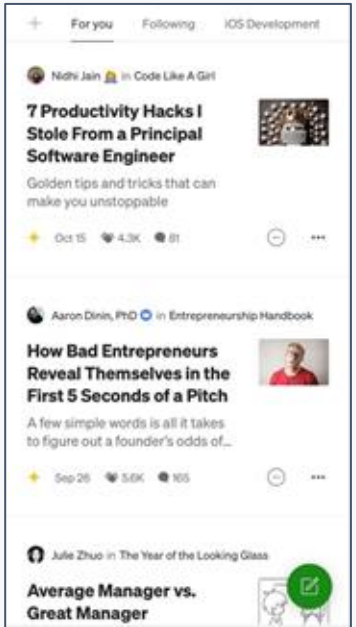


# Medium.com

- Principi: Minimalismo, leggibilità e focus sul contenuto.
- Elementi: Layout a colonna, CTA ben visibili e non invasivi, tipogradia curata, colori neutri.
- Esperienza: Guida l'utente a concentrarsi esclusivamente sulla **lettura e scrittura**, con un'interfaccia che elimina il superfluo.



# Web design e Mobile Apps

- Il web design non riguarda solo i siti web, ma anche le applicazioni mobile, poiché entrambe le piattaforme richiedono interfacce utente ben progettate e esperienze utente ottimizzate.
- Oggi, con la diffusione dei dispositivi mobili, le pratiche di design si sono evolute per adattarsi a contesti più ampi, che includono anche app mobile e web app.

Seguono alcuni concetti chiave per capire le somiglianze e le differenze.

# 1. Responsive Design e Design Mobile-First

- Il responsive design è stato introdotto proprio per rispondere alla necessità di adattare i siti web a vari dispositivi (desktop, tablet, smartphone).
  - Con il design responsive, il layout e gli elementi della pagina si adattano automaticamente alla risoluzione dello schermo.
- Nel design mobile-first, invece, il sito viene progettato inizialmente per dispositivi mobili, ottimizzandolo poi per schermi più grandi.
  - Questo approccio è utile quando la maggior parte del traffico proviene da smartphone e tablet.

# 2. UI e UX Design per Web e App

- UI Design (User Interface) e UX Design (User Experience) sono aspetti centrali sia per i siti web che per le app.
  - Tuttavia, le app mobile spesso richiedono elementi di UI più semplici, come pulsanti grandi, gesti di scorrimento, e un'interfaccia minimale per facilitare l'uso su schermi piccoli.
- Le app mobile devono inoltre considerare l'uso in mobilità: l'esperienza deve essere fluida e rapida, con accesso immediato alle funzioni principali.

# 3. Design Nativo vs. Web App

- Il design nativo per app mobile implica l'uso di linee guida specifiche per i sistemi operativi (ad esempio, Material Design per Android e Human Interface Guidelines per iOS).
  - Questo permette un'esperienza più fluida e integrata sul dispositivo.
- Le web app invece, sebbene accessibili tramite browser, possono essere progettate in modo che si comportino come app native.
  - Piattaforme come Progressive Web Apps (PWA) uniscono le migliori caratteristiche delle app native (come l'accesso offline e le notifiche push) a quelle delle pagine web.

# 4. Touch Interaction

- A differenza del web design tradizionale per desktop, le app mobile richiedono una particolare attenzione alla navigazione touch:
  - pulsanti e elementi interattivi devono essere facilmente cliccabili con il pollice,
  - mentre le gesture (scorrimento, tap, pinch-to-zoom) sono fondamentali nell'interazione mobile.

# 5. Accessibilità e Performance

- Anche sulle app mobile, l'accessibilità è cruciale: colori, contrasti, descrizioni per lettori di schermo e altri accorgimenti sono necessari per rendere le app utilizzabili a tutti.
- La performance è ancora più importante sulle app: dato che molte vengono usate in mobilità, il design deve essere leggero e caricare velocemente per non consumare eccessivamente i dati mobili o la batteria.

# Figure professionali

| | |
|---|---|
| **Web Designer** | Progetta l'interfaccia utente e la parte visiva del sito web |
| **Web Developer (Front-end)** | Realizza il codice del sito lato client (HTML, CSS, JavaScript) |
| **Web Developer (Back-end)** | Gestisce il server, database, logiche funzionali e sicurezza |
| **UI Designer** | Si concentra sull'estetica dell'interfaccia (colori, forme, layout) |
| **UX Designer** | Ottimizza l'esperienza utente attraverso ricerca e prototipazione |
| **SEO Specialist** | Migliora la visibilità del sito sui motori di ricerca |
| **Content Strategist** | Definisce e coordina i contenuti in base agli obiettivi comunicativi |
| **Copywriter** | Scrive i testi del sito, orientati al target e al marketing |
| **Project Manager** | Coordina il team, le scadenze e gli obiettivi del progetto web |
| **Digital Marketer** | Si occupa della promozione del sito tramite social media, email e campagne ADV |
| **Accessibility Expert** | Verifica e migliora l'accessibilità del sito per utenti con disabilità |

# Conclusioni

- Il web design è un'arte che richiede non solo una buona padronanza dei principi e degli elementi di design, ma anche la capacità di adattarli al tipo di messaggio e alle aspettative dell'utente.
- Il web design oggi comprende anche il design di app mobile e web app, e i principi di UI/UX sono adattati sia alle interfacce web tradizionali che a quelle mobile.
  - L'obiettivo finale è creare interfacce che funzionino bene su ogni dispositivo, offrendo una navigazione intuitiva e un'esperienza fluida, indipendentemente dal contesto.
- Questo corso si focalizzerà sul web design di siti web tradizionali, e non applicazioni mobile.

# Compito

- Scegliete un sito web che visitate regolarmente e analizzatelo sulla base di due principi e tre elementi di web design.
- Scrivete un breve report (max 1 pagina) in cui descrivete come vengono applicati questi principi ed elementi e come contribuiscono all'esperienza utente complessiva.

# Concetti chiave del Web Design

- Obiettivo: progettare esperienze digitali efficaci
- Concetti chiave:
  - Information Architecture (IA)
  - User Experience (UX)
  - User Interface (UI)
- Approccio centrato sull'utente

# Information Architecture (IA)

**La base strutturale**

- Risponde a: **Cosa c'è nel sito? Come è organizzato? Come si accede alle informazioni?**
- Coinvolge: struttura dei contenuti, sistemi di navigazione, etichette, gerarchie
- È il **"progetto" invisibile** che regge tutto il sito
  - Struttura e organizzazione dei contenuti
  - Tassonomie, etichette e percorsi di navigazione
  - Supporta trovabilità e chiarezza
  - Base fondamentale per UX e UI

# User Experience (UX)

**La visione d'insieme centrata sull'utente**

- Risponde a: **Come vive l'utente il sito? Riesce a fare ciò che si aspetta?**
- Include: scenari d'uso, flussi, usabilità, accessibilità, emozioni
- La UX **si costruisce sulla base dell'IA**, per modellare l'esperienza
- La buona UX integra IA + UI + interazione + contesto.
  - Esperienza complessiva dell'utente
  - Include usabilità, accessibilità, emozioni
  - Si basa sull'IA per coerenza e funzionalità
  - Obiettivo: valore per utente e organizzazione

# User Interface (UI)

**La parte visibile**

- Risponde a: **Come si presenta visivamente il sito? Come interagisco?**
- Include: layout, colori, tipografia, icone, componenti interattivi
- Viene **dopo che IA e UX sono definiti**, per dare forma e coerenza
  - Aspetto visivo e interazione del sito/app
  - Colori, layout, tipografia, pulsanti
  - Traduzione visiva delle scelte di UX e IA
  - Importanza per prima impressione e usabilità

# Relazioni tra IA, UX e UI

- IA → struttura | UX → esperienza | UI → visibilità
- UI senza UX = estetica vuota
- UX senza IA = esperienza disordinata
- Insieme creano prodotti coerenti e usabili

# Esempi per Information Architecture (IA)

**Focus**: organizzazione, navigazione, struttura dell'informazione

- **Amazon.it**

**IA ben strutturata**: milioni di prodotti organizzati per categoria, sottocategoria, filtri e ricerche avanzate

**Pattern visibile**: Home → Categoria → Sotto-categoria → Prodotto

Mostra **menù a tendina**, filtri, breadcrumb



# Esempi per Information Architecture (IA)

**Focus**: organizzazione, navigazione, struttura dell'informazione

- **Wikipedia.org**

**Tassonomia semantica** molto chiara e coerente

Collegamenti interni che creano una rete di contenuti (es. architettura ipertestuale)

Ottimo esempio per **navigazione + ricerca**



# Esempi per User Experience (UX)

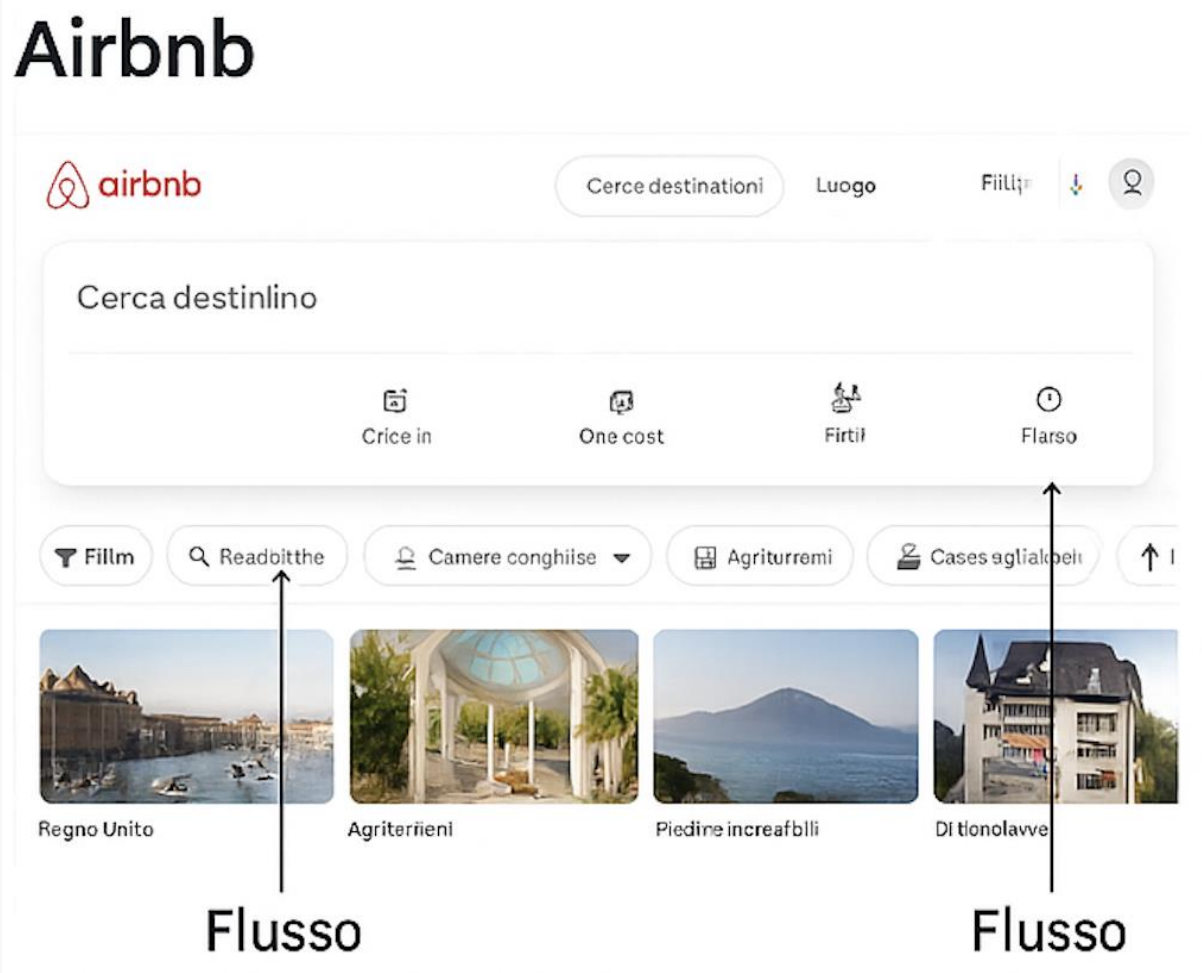
**Focus**: usabilità, fluidità, semplicità, soddisfazione

- **Airbnb.com**

Flussi di prenotazione estremamente chiari

UX curata: cerca → filtra → visualizza → prenota

Ottimo per mostrare **esperienza coerente** su web e mobile



# Esempi per User Experience (UX)

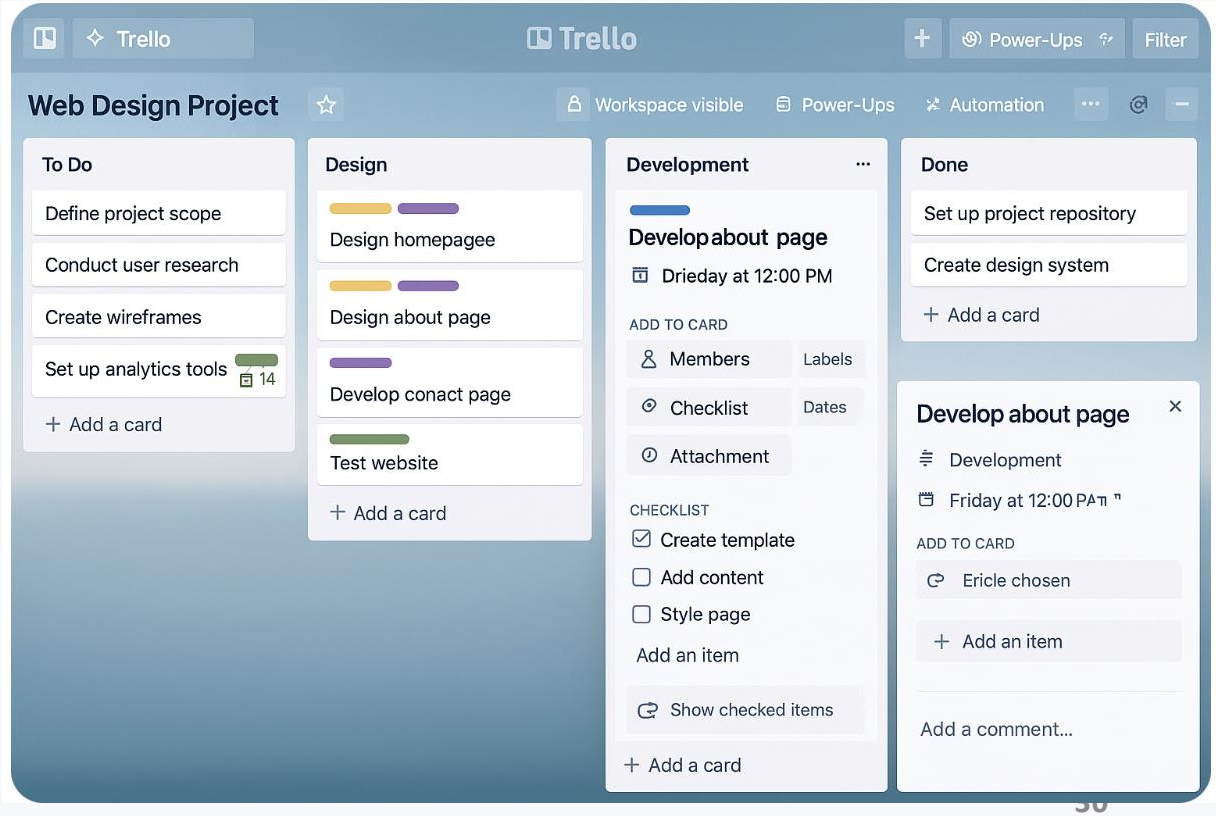
**Focus**: usabilità, fluidità, semplicità, soddisfazione

sito web + app per la gestione dei progetti e dei flussi di lavoro, basato su un sistema visivo di bacheche, liste e schede

## Trello.com

UX basata su azioni intuitive (drag & drop, etichette, checklist)

Aiuta a discutere di **progressive disclosure** e **modelli mentali**



# Esempi per User Interface (UI)

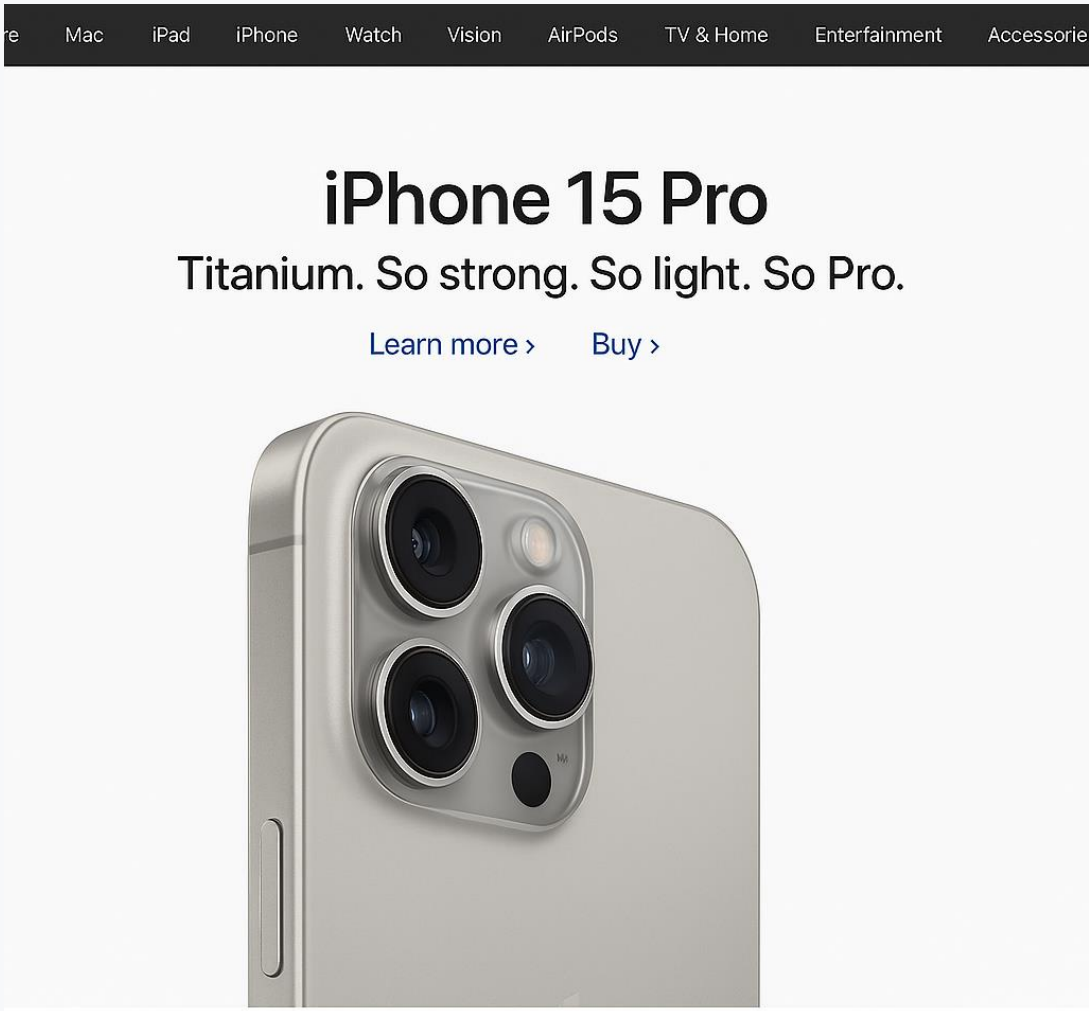
**Focus**: stile visivo, tipografia, interazioni grafiche

**Apple.com**

UI minimalista, gerarchia visiva forte

Focus su immagini, font e spaziatura

Buon esempio di **visual storytelling**



# Esempi per User Interface (UI)

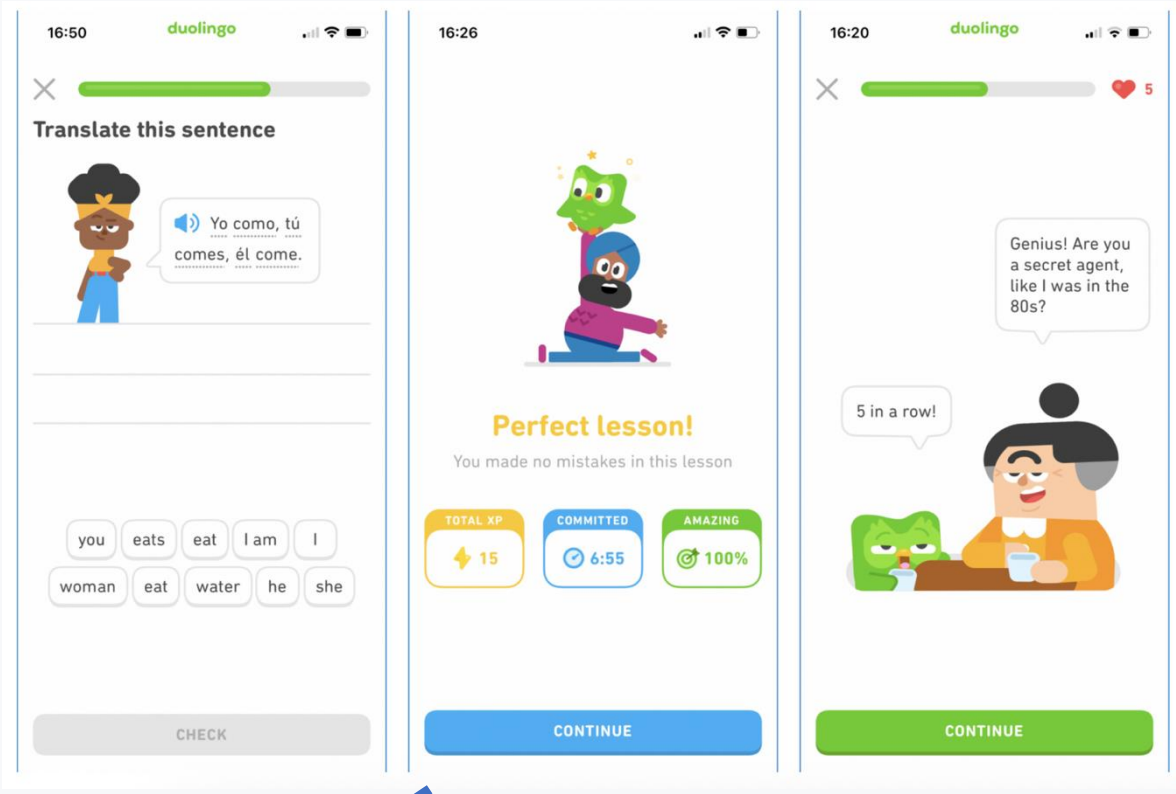
**Focus**: stile visivo, tipografia, interazioni grafiche

- **Duolingo.com**

UI colorata, interattiva, accessibile

Feedback visivo immediato, gamification

Utile per mostrare **interfacce engaging**




Duolingo è un social network volto all'apprendimento delle lingue straniere.

# Esempi trasversali (IA + UX + UI)

🟢 **Spotify**

IA = organizzazione per playlist, categorie, artisti

UX = suggerimenti intelligenti, continuità tra dispositivi

UI = pulita, centrata su contenuto visivo (cover, player)

🟢 **Zalando.it**

IA = catalogo ben segmentato

UX = processo d'acquisto snello

UI = elementi visivi coerenti, chiari e accessibili