

Teorie e tecniche della progettazione Web Lezione 4

Mario Verdicchio

Università degli Studi di Bergamo

Anno Accademico 2019-2020

Lezione 4 (20 febbraio 2020)

- Continuazione dell'esercizio di concezione di prodotto digitale **“Airbnb per musicisti in cerca di locali dove suonare”**
con focus su:
 - wireframe

4. Pattern benchmark per wireframe

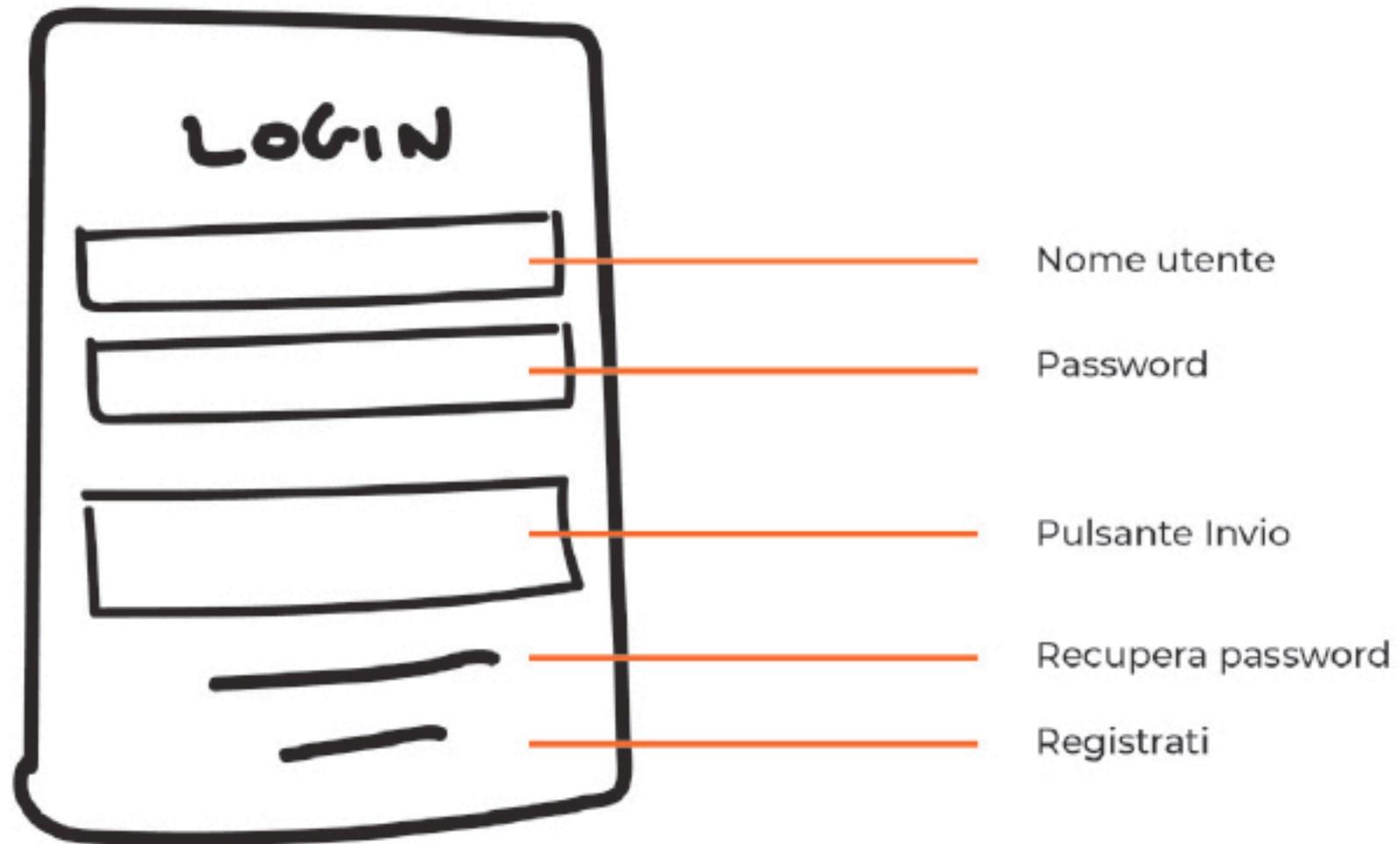
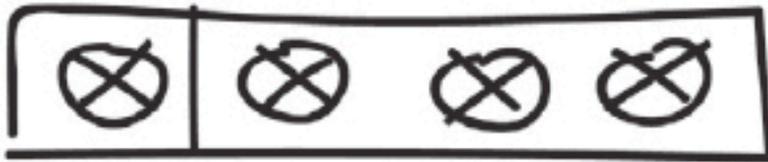


Figura tratta dal libro "Manuale di sopravvivenza per UX Designer" di Matteo di Pascale

Esempi di pattern

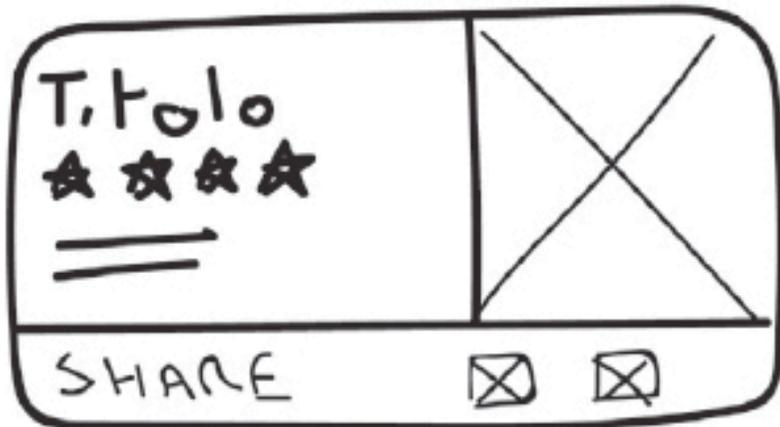
Tab Bar



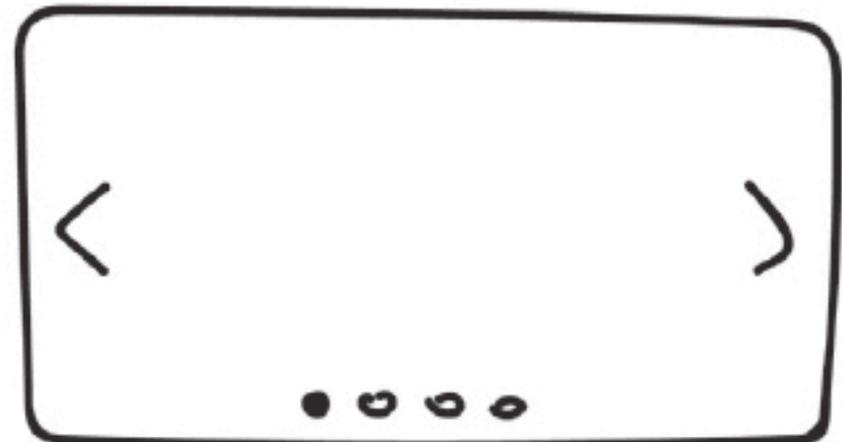
Burger Menu



Card di Google Maps



Slider



Wireframe

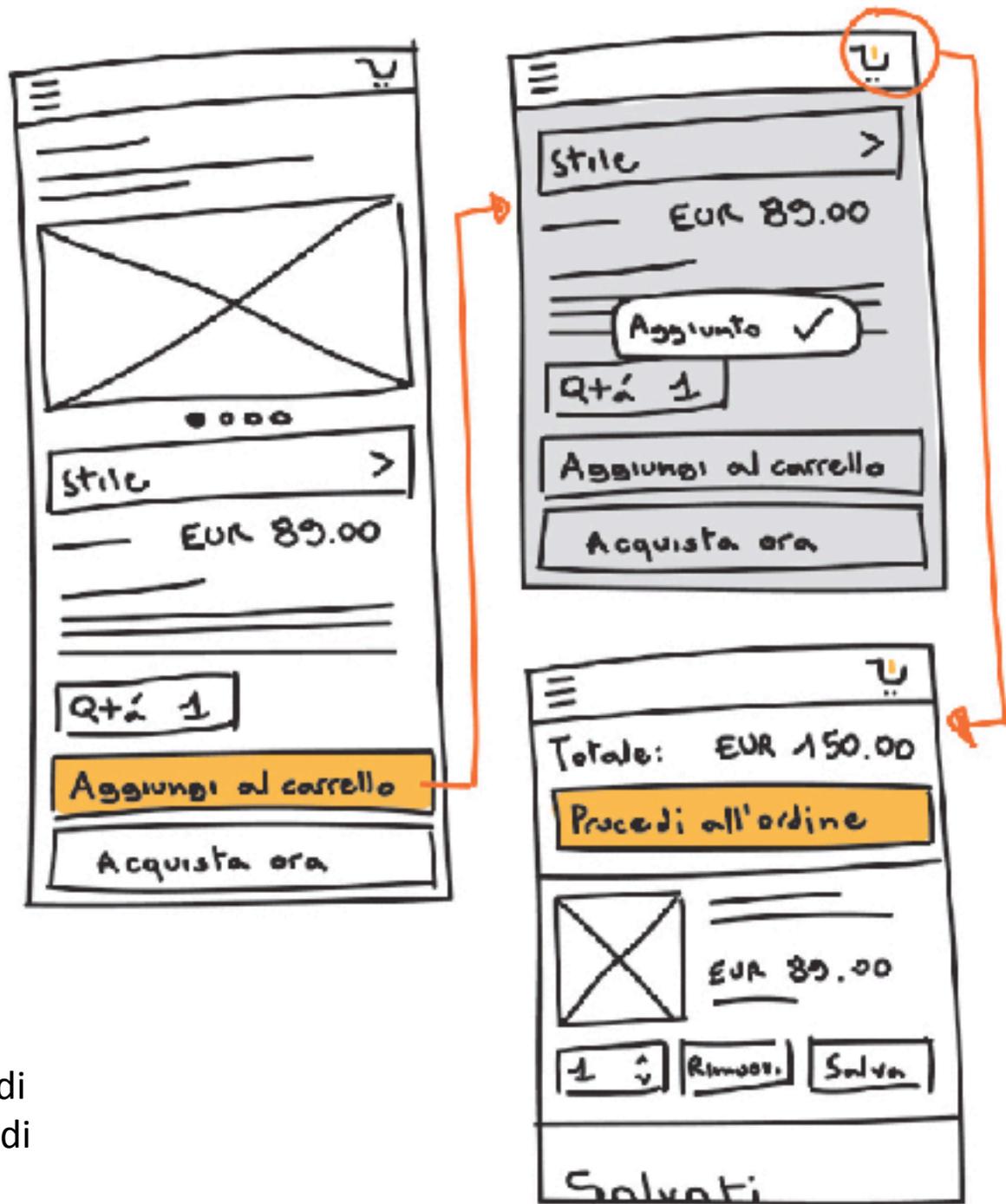


Figura tratta dal libro “Manuale di sopravvivenza per UX Designer” di Matteo di Pascale

I 5 passi fondamentali del wireframing

1. La padronanza degli elementi esistenti
2. La visione del pattern
3. Il senso critico del flusso
4. Lanciarsi a disegnare
5. Conoscere i layout

4.1. La padronanza degli elementi

- Pulsanti, barre, campi di testo, card,...
- Visitare siti Web e conoscere quanti più elementi possibili, disegnarli e descriverne la loro funzione e il loro funzionamento
- Gli elementi sono la componente base di ogni wireframe, quindi averne padronanza vuol dire avere tutti gli ingredienti per costruire un wireframe efficace

4.2 La visione del pattern

- Le app e i siti possono essere molto diversi tra loro, ma ci sono sempre pattern ricorrenti che potete riconoscere:
 - pagine di login
 - notifiche
 - slider
 - servizio di messaggistica
 - barre di ricerca
- Si tratta di funzionalità molto diffuse offerte con interfacce costruite per mezzo degli elementi del punto precedente

4.3 Il senso critico del flusso

- Lanciare app e siti e usarli per gli obiettivi più tipici e prendere nota dei passi che costituiscono il flusso
- Ci sono intoppi? Problematiche? Ci sono percorsi più facili che altri?
- Prendere dimestichezza con i flussi vuol dire anche capire come organizzare i vari passaggi per favorirne l'esecuzione più fluida possibile

4.4 Lanciarsi a disegnare

- Iniziare a disegnare wireframe anche se non si è sicuri al 100% di quello che si sta facendo
- C'è sempre modo di rifare/migliorare un wireframe su carta
- In mancanza di ispirazione, farsi ispirare dai prodotti esistenti e dagli elementi e pattern più familiari

4.5 Conoscere i layout

- Non dimenticarsi che molti prodotti sono destinati a essere usati su piattaforme diverse:
 - iOS
 - MacOS
 - Android
 - Windows
- Studiare i layout delle piattaforme che interessano in termini delle funzionalità di cui il prodotto è composto

Feedback utili e consigli

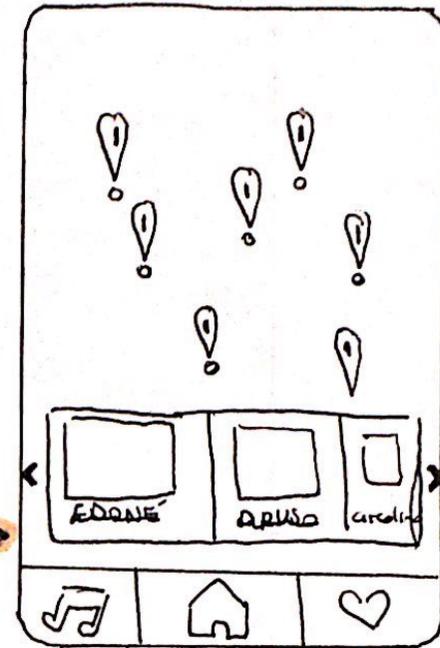
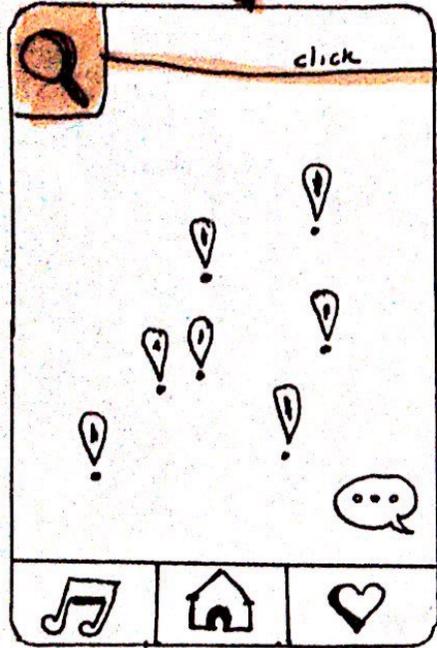
- “Non si capisce niente”
 - disegnate i wireframe nel modo più chiaro e pulito possibile
- “Manca la gerarchia visiva”
 - se ci sono nella stessa schermata funzionalità più importanti di altre, il modo in cui vengono presentate dovrebbe riflettere questa differenza
- “Togli i place-holder”
 - non lasciate “titolo” o “lore ipsum”, ma inserite sempre contenuti realistici
- “Raggruppa solo se gli elementi hanno la stessa funzione”
 - raggruppare elementi solo con funzionalità simili o di simile importanza: il pulsante di log-out, ad esempio, dovrà essere sempre isolato rispetto agli altri

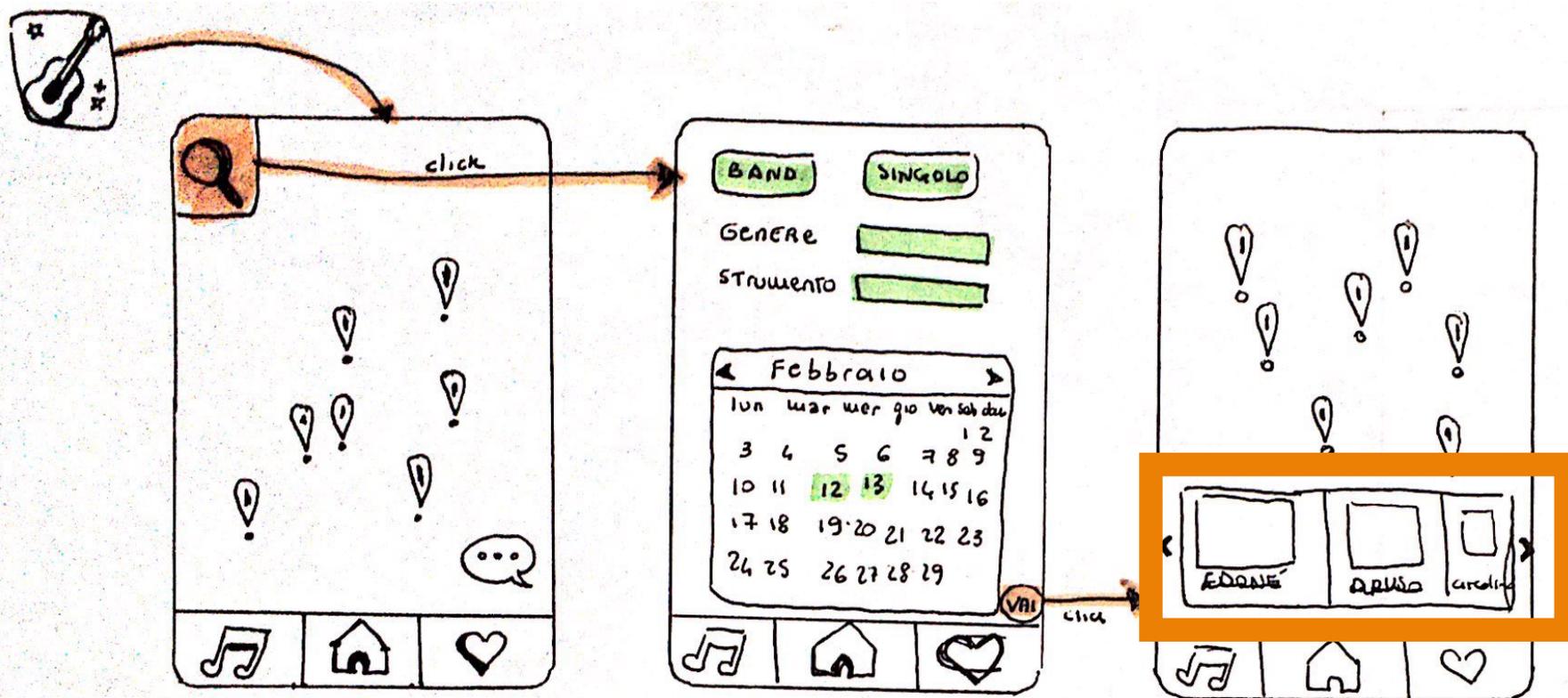
Feedback utili e consigli

- “Semplifica”
 - riguardare le schermate con l’occhio di un pigro e chiedersi se lo stesso risultato si può ottenere con meno passaggi e meno fatica
- “Evita i vicoli ciechi” “Progetta bene la navigazione”
 - fornire sempre un menu di navigazione del prodotto che sia ben visibile, facile da usare, e permetta di tornare alle schermate precedenti
- “Questo elemento è troppo piccolo!”
 - attenzione alla dimensione degli elementi
- “Ma non bastava un pop-up?”
 - fare uso di pattern (in questo caso: per evitare di riempire eccessivamente le pagine)

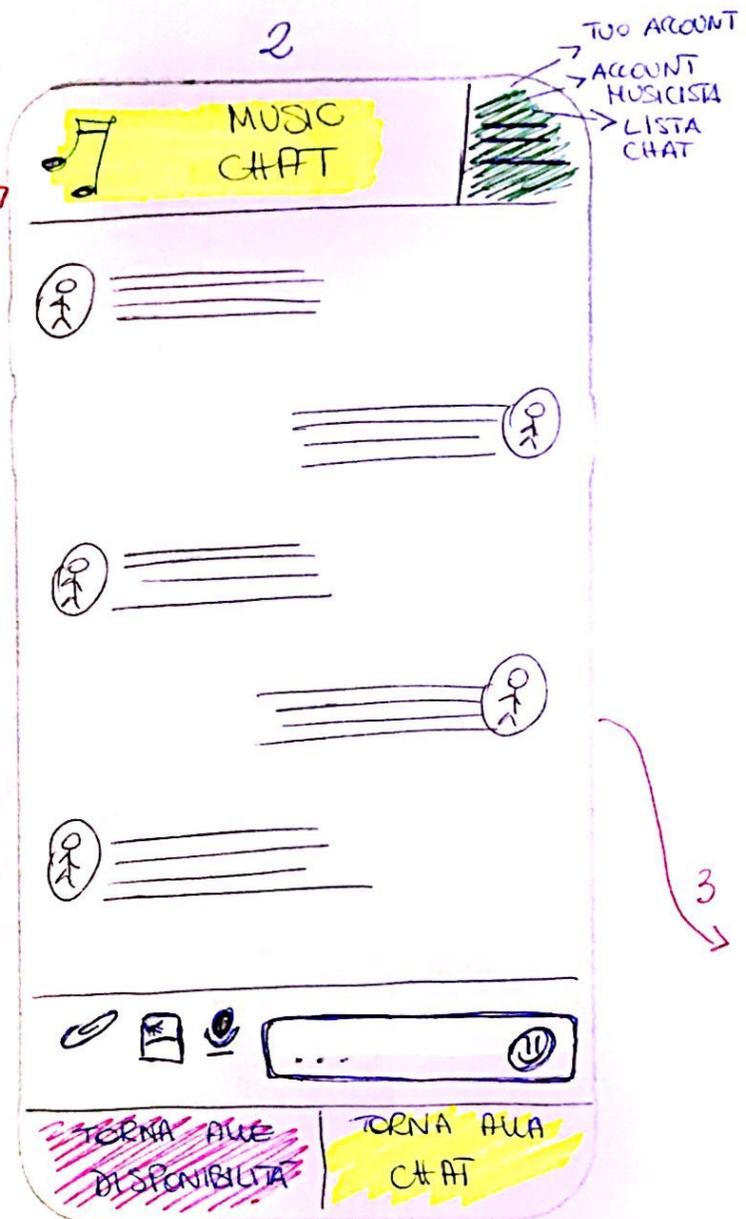
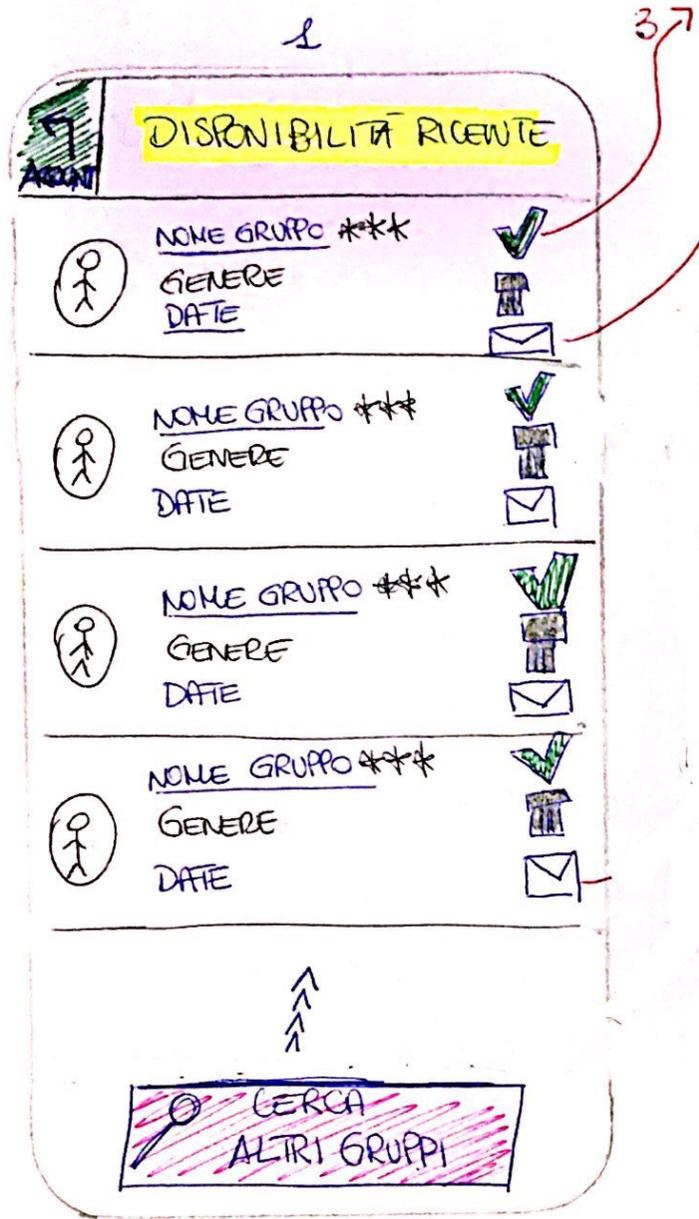
Esempi con commenti

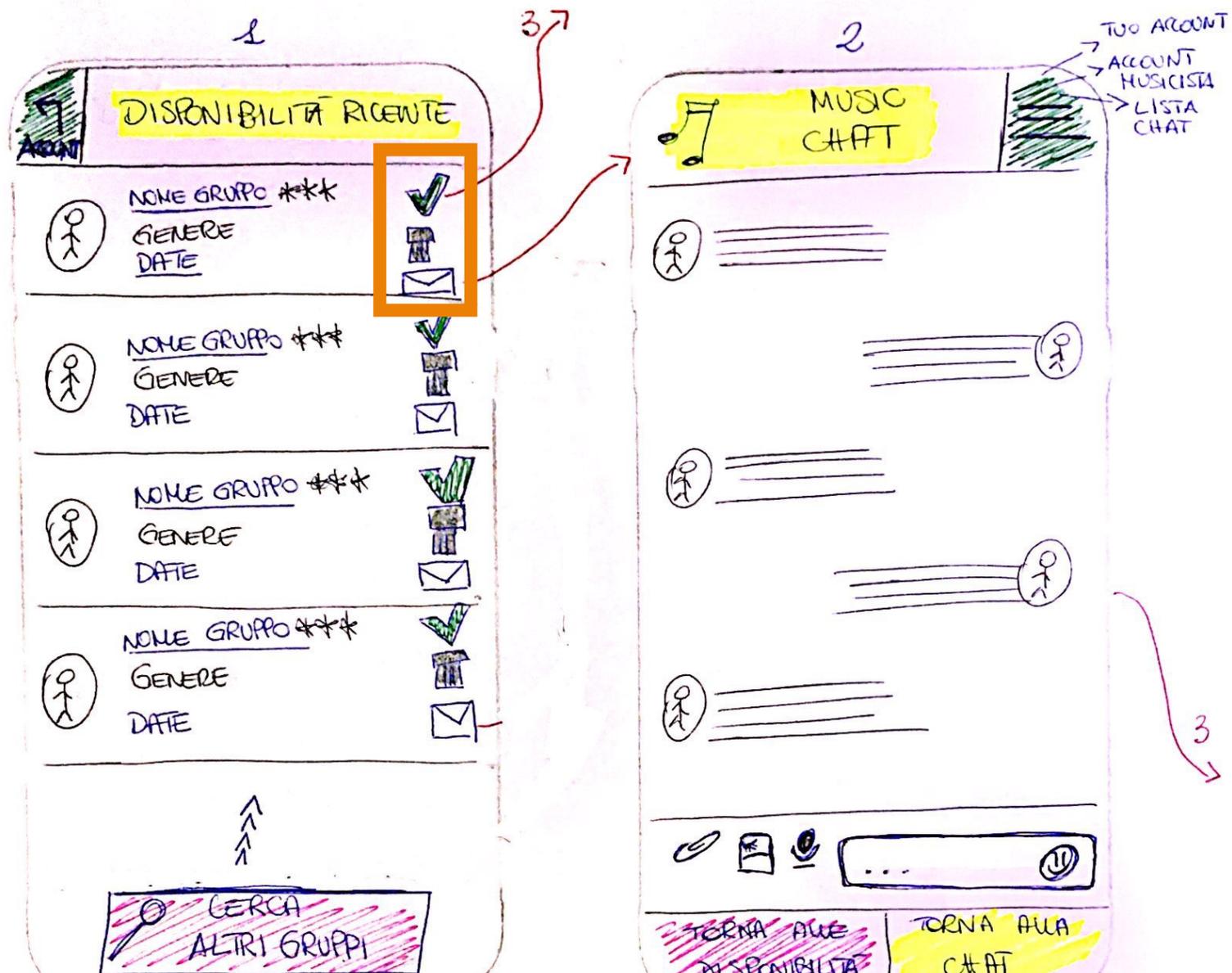
Basati sull'esercizio di realizzare
un Airbnb per musicisti e
gestori di locali





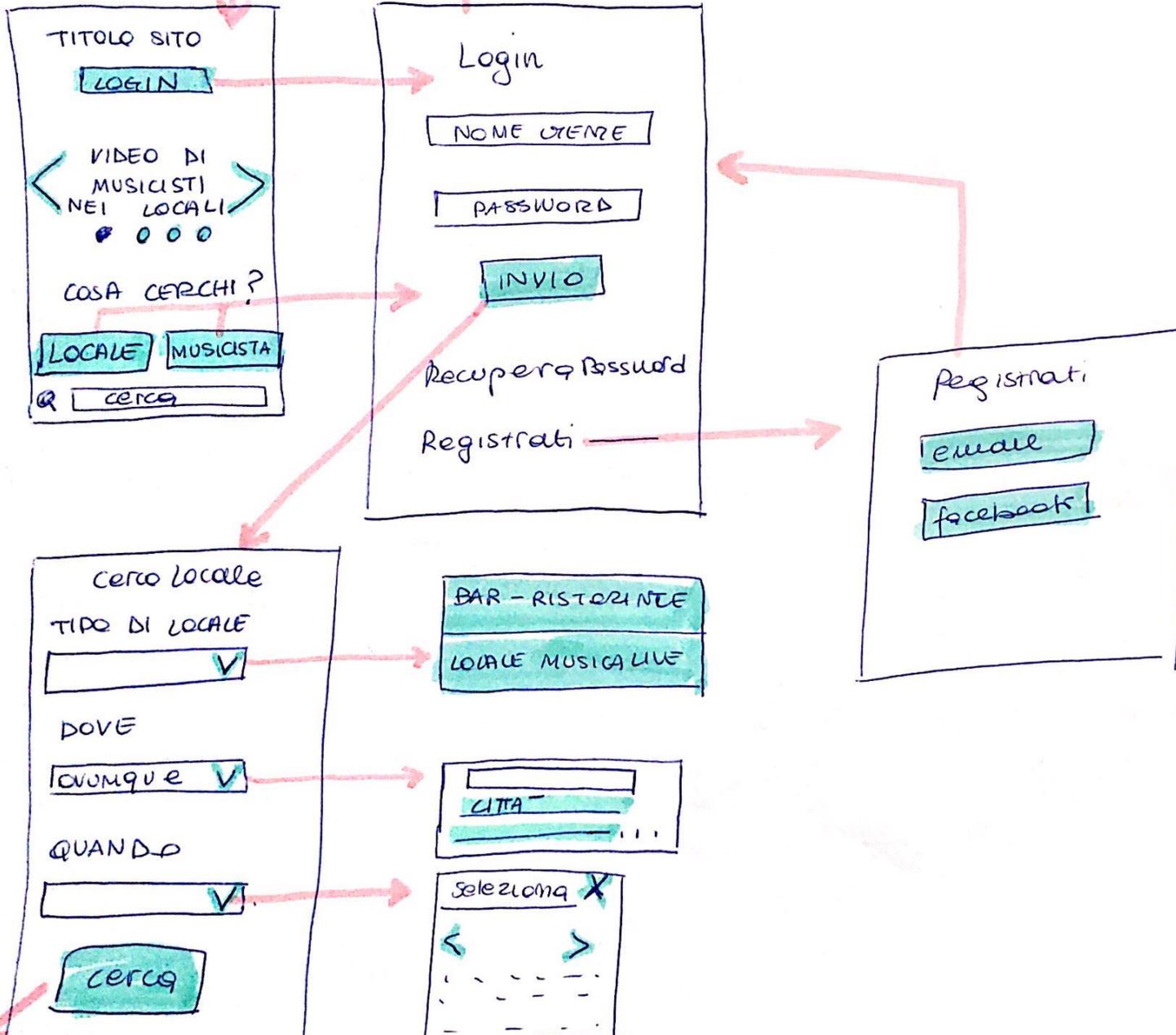
L'idea di mostrare un carosello con immagini in anteprima dei locali normalmente andrebbe molto bene, ma nel caso di uno smartphone le immagini risultano troppo piccole e creano confusione sullo schema.

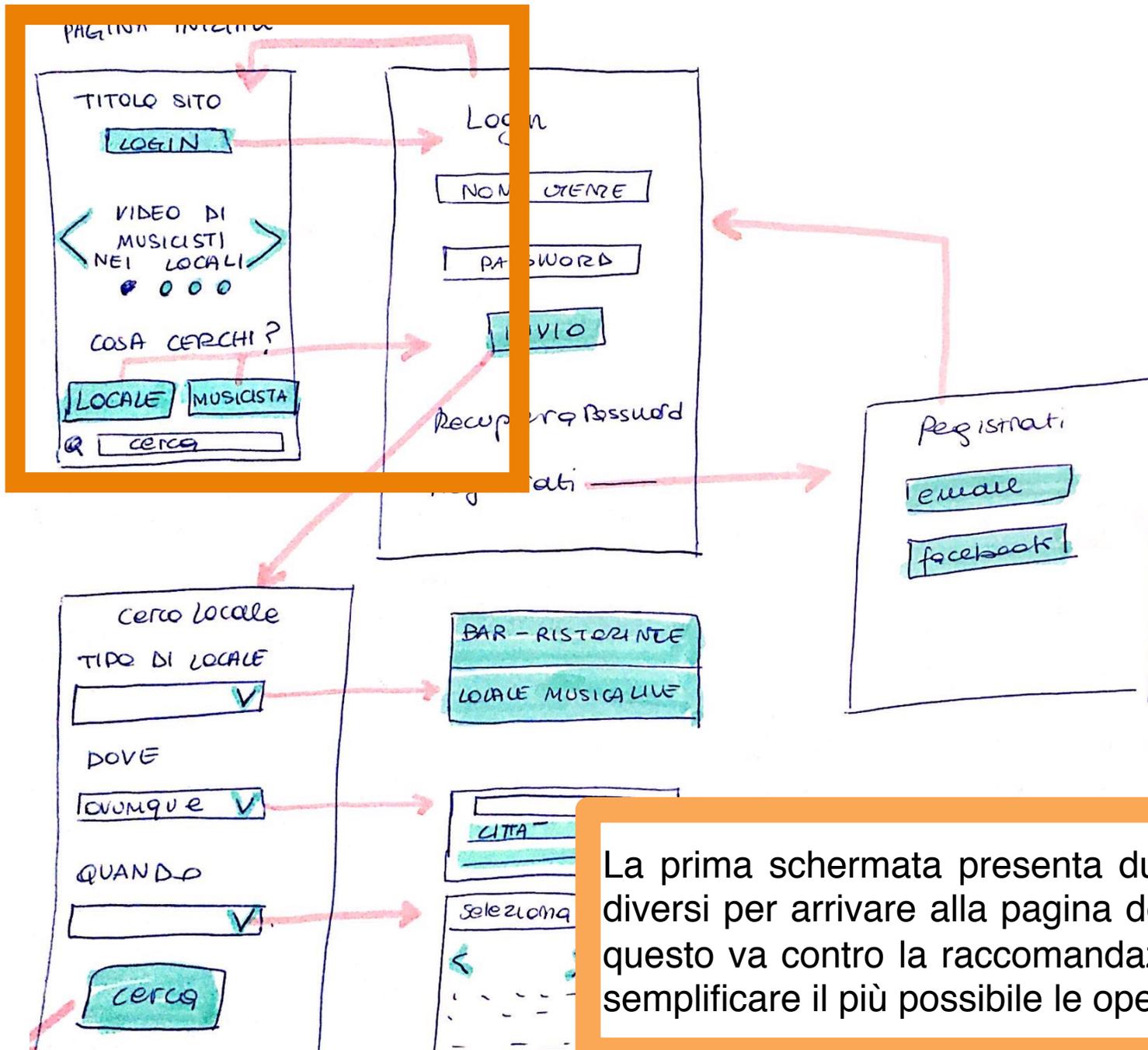




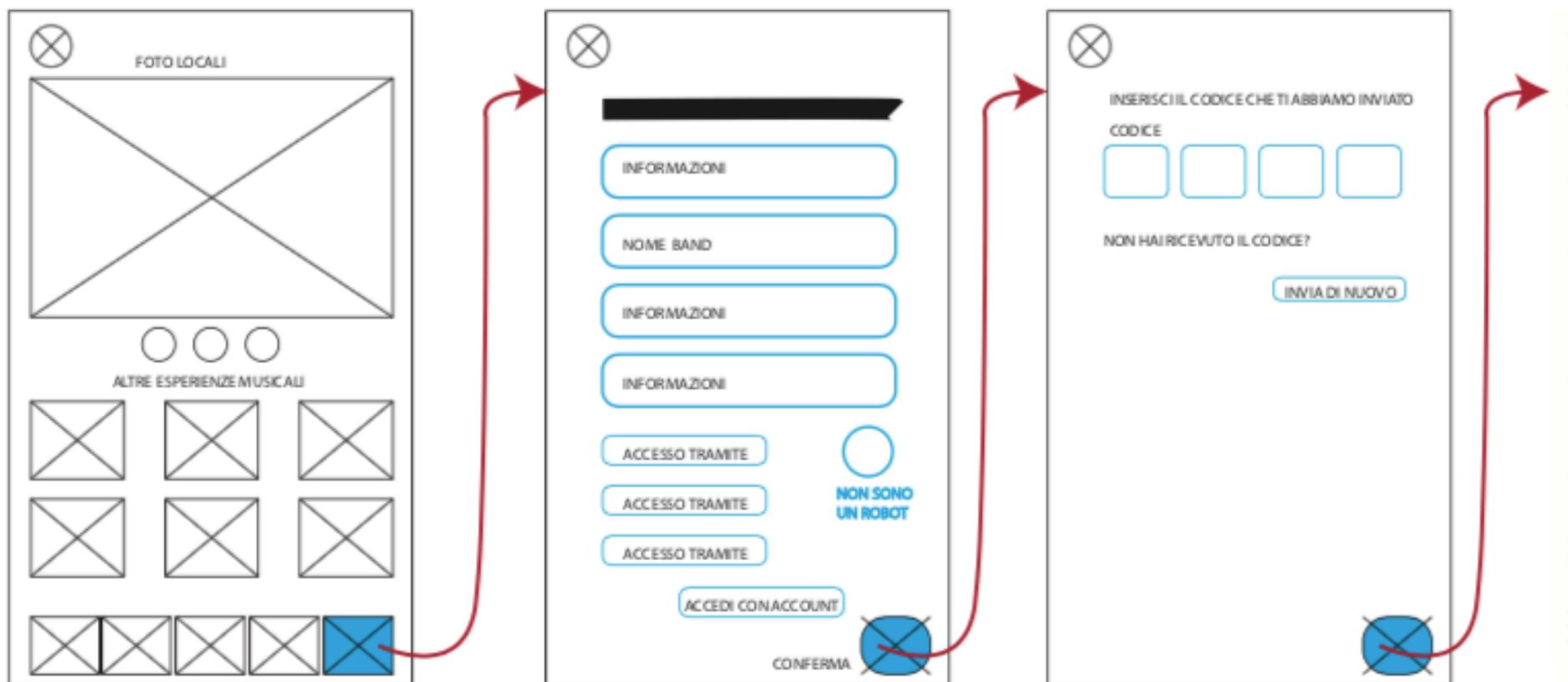
È sconsigliato usare il simbolo di spunta come pulsante da cliccare: siamo abituati a intenderlo come simbolo di selezione avvenuta: in questa schermata sembra che tutti i gruppi siano stati selezionati mentre non è così. Il simbolo della busta è tradizionalmente collegato alla posta elettronica, meglio usare la nuvoletta per aprire una chat.

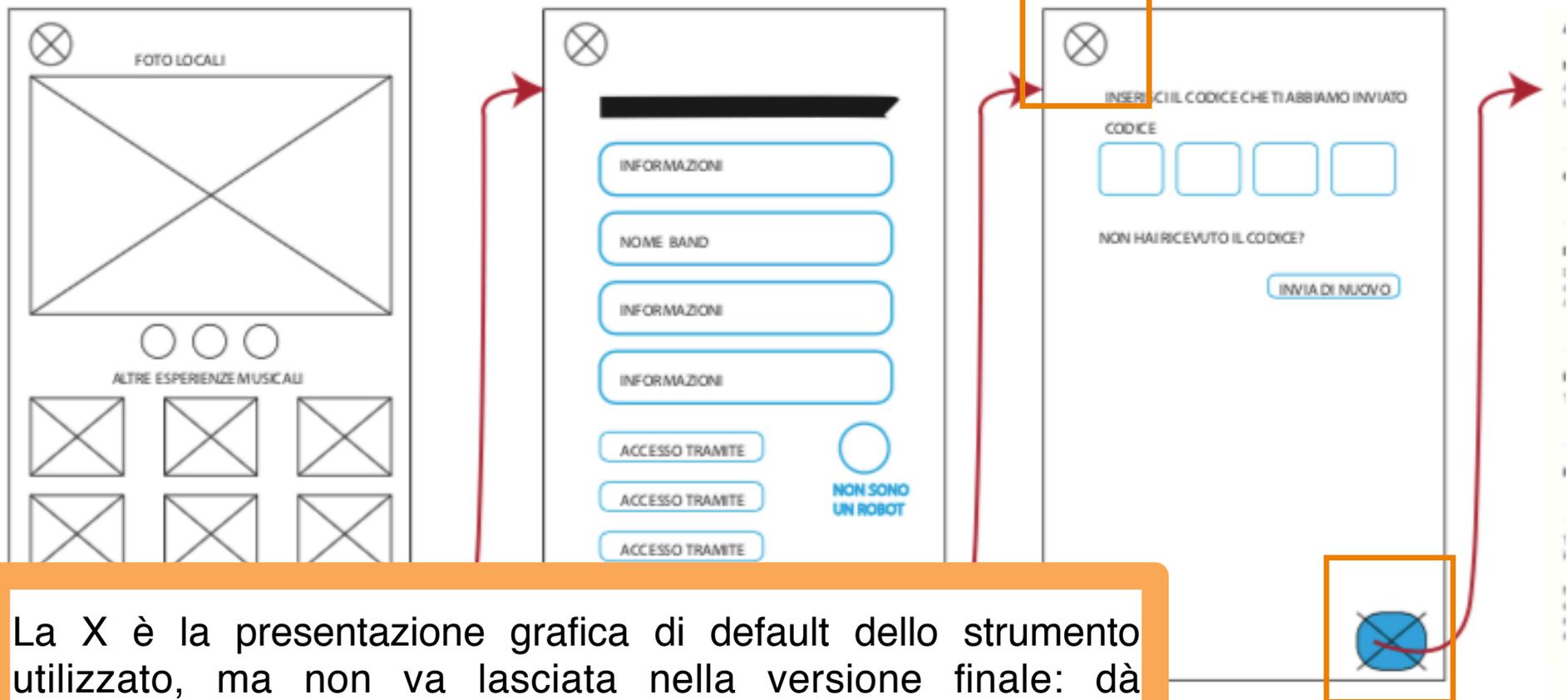
PAGINA INIZIALE





La prima schermata presenta due modi diversi per arrivare alla pagina del login: questo va contro la raccomandazione di semplificare il più possibile le operazioni.





La X è la presentazione grafica di default dello strumento utilizzato, ma non va lasciata nella versione finale: dà un'impressione grafica ingannevole perché in alto a sinistra sembra indicare la chiusura della schermata (anziché la navigazione indietro) e in basso a destra non sembra mostrare un pulsante per navigare in avanti.