

IUX&UIDESIGN

ALVISE NARDI
CREATIVE DIRECTOR
@DIGITAL LOVERS
BY PUBLIMEDIA



UX DESIGN

UX l'acronimo di "User experience" è un'insieme di attività il cui obiettivo è di progettare soluzioni efficaci, tenendo a mente i bisogni degli utenti, del business e delle possibilità tecnologiche.

La UX è un approccio della progettazione per rendere interfacce web e mobile facili da usare per l'utente finale, senza richiedere all'utente una curva di apprendimento notevolmente eccessiva e "demotivante".

I DOVE TROVIAMO LA UX

La user experience riguarda l'interazione con qualsiasi "touchpoint", ovvero ogni momento di contatto con il servizio offerto da un brand (dispositivo digitale, un prodotto fisico, un interlocutore, uno spazio fisico, etc.).

I PERCHÈ È IMPORTANTE

Il rischio maggiore è di realizzare qualcosa che non dia le aspettative previste, sebbene dopo aver investito molto tempo e risorse.

DESIGN THINKING

Indipendentemente dal prodotto finale, ci sono due fasi: capire il giusto problema e utilizzare la giusta soluzione. Questo approccio si chiama "Design thinking" ed è una forma mentis utilizzata anche nel business.

- A. Ricerca
- B. Progetto



Creare delle scelte
Fare delle scelte

| SOLUZIONE

Che si tratti di un'app o un sito web, la differenza principale sta nella fase di progettazione, dove la tecnologia ha un ruolo di differenziazione.

I FASI DI LAVORO UX

#Pianificazione

Organizzazione

Intervista stakeholders

Workshop

Brief di progetto

#Design

Debrief

Wireframe e Flussi

Microinterazioni

Patterns UX

#Analisi

Info mancanti

Ricerca con utenti

Utenti tipo e contesti

Analisi competitiva UX

#Validazione

Prototipi

Valutazione

Test di usabilità

Allineamento periodico

I ORGANIZZAZIONE

Comprendere le attività da fare come: contesto, obiettivi, budget, etc.

I INTERVISTA STAKEHOLDERS

Conoscere le priorità del team di lavoro, fornitori, partner, investitori.

I WORKSHOP

Allineamento su come funziona al momento, cosa non funziona e quale sarebbe lo stato ideale da raggiungere.

I BRIEF DI PROGETTO

Identificare le aspettative del progetto e le modalità di lavoro, i tempi e i ruoli.

I INFO MANCANTI

Definizione degli aspetti e delle informazioni utili ancora non conosciute.

I RICERCA CON UTENTI

Sondare con gli utenti in maniera diretta o indiretta tramite i dati.

I UTENTI TIPO E CONTESTI

Raggruppare le persone con motivazioni e bisogni simili e conoscere i contesti e le situazioni in cui si può predire il comportamento utente.

I ANALISI COMPETITIVA UX

Comparare il proprio servizio, o quello di riferimento con altri tramite una mappatura visiva e metrica.

I DEBRIEF

Rivedere il brief di progetto e fornire delle indicazioni chiare sugli interventi da fare, come utenti di riferimento, funzionalità e personalità, attività possibili per l'utente.

I WIREFRAME E FLUSSI

Creare uno scheletro di base su come rappresentare i contenuti e le funzionalità. Il vantaggio è di poter creare velocemente diverse versioni e di cambiarle in corso. Devono essere delle rappresentazioni visive comprensibili da chiunque e che servono come base per il resto del team (grafici e sviluppatori). Collegare tutte le schermate così da avere un quadro chiaro del percorso dell'utente, da dove arriva e dove atterra per ogni collegamento.

I MICROINTERAZIONI

Assicurarsi di ricevere un feedback da un'azione, di trarne piacere e di riconoscere il brand.

I PATTERN UX

Linee guida su come progettare e quindi perseguire i bisogni del business e degli utenti tramite l'interfaccia.

Non sono da confondere con i pattern UI che si esprimono con la rappresentazione visiva e di brand.

I PROTOTIPI

Si utilizzano software o applicazioni “point and click” come Invision / Balsamicq / UxPin/ Xd / Figma per collegare le schermate tra di loro e lasciar testare il flusso di navigazione.

I VALUTAZIONI

Review delle parti che potrebbero essere migliorate.
A seconda della complessità si adottano diverse tecniche.

I TEST DI USABILITÀ

Pianificare, condurre e analizzare l'interazione dell'utente con un prototipo. Si fa a livello esplorativo (avere un'idea generica se il prodotto ha senso per l'utente) e su precise attività (verificare che l'applicazione sia in linea con gli standard di usabilità).

I ALLINEAMENTO PERIODICO

Un prodotto digitale continua a evolversi quando viene lanciato, per cui è ottimale la possibilità di monitorare in maniera periodica l'andamento, ad esempio tramite A/B test.



PAUSA CAFFÈ

UI DESIGN

Mentre la User Experience è focalizzata all'ottimizzazione di un prodotto, l'UI design si occupa prettamente della presentazione del prodotto stesso. L'UI designer infatti è addetto a tutto ciò che riguarda la parte visual e interattiva di un prodotto web partendo proprio dall'interfaccia che si presenta all'utente e che rappresenta il primo impatto con il brand. Lo scopo è quello di guidare l'utente all'interno della pagina, aiutarlo, e trasmettergli fiducia indicandogli con chiarezza e precisione dove può trovare ciò che cerca esclusivamente attraverso l'interfaccia. Possiamo dire inoltre che alla figura dell'UI design è affidato il compito di trovare il miglior modo per trasmettere valori, mission e vision aziendale attraverso la comunicazione visiva. L'UI design (acronimo di User Interface design) è, in tutto e per tutto l'anima visual dell'UX design.

I FASI DI LAVORO UI

#Visual

#Colori

#Typography

#Graphic Interface

VISUAL

Parliamo di tutto ciò che riguarda la parte visual e interattiva di un prodotto web, in primis l'interfaccia che si presenta all'utente e che rappresenta il primissimo impatto con il brand.

Mi trasmette fiducia? Mi sta guidando verso ciò di cui ho bisogno?
Dove sono portato a cliccare?

Lo scopo ultimo è quello di guidare l'utente all'interno della pagina, indicandogli con chiarezza e precisione dove può trovare ciò che cerca esclusivamente attraverso l'interfaccia.

Si tratta di prendere le decisioni estetiche necessarie per dare vita a soluzioni come: la dimensione delle immagini, la disposizione dei contenuti, la quantità di testo e così via. Qual è il miglior layout per l'utente? Quante informazioni dovrebbero essere presenti nella homepage? L'interfaccia nel suo complesso è visivamente attraente e coinvolgente?

ICOLORI

Il colore è uno degli elementi principali nella progettazione dell'interfaccia utente. Può trasformare la prima impressione del tuo prodotto da sofisticata a folle e selvaggia.

Non si tratta di mescolare bei colori; si tratta di creare un sistema. Ci viene in aiuto la piattaforma Adobe color in grado di crearci delle palette colore in base alle nostre necessità.

L'importanza dei colori: Ogni colore ha un proprio significato e trasmette un'emozione precisa all'utente.

ITYOGRAPHY

Comporre tipograficamente le diverse pagine dell'interfaccia significa disporre tutti gli elementi che ci interessa inserire, in modo chiaro, piacevole da vedere, leggibile e attrattivo...in una parola armonico.

Scelta del carattere tipografico

Ci sono molte considerazioni da fare prima della scelta di un carattere tipografico, specialmente se destinato, all'uso web ossia sullo schermo. I caratteri tipografici possono infatti diventare un punto di unicità e riconoscimento e aiutare a trasmettere il tono e la personalità giusta durante le esperienze digitali degli utenti. Si potrebbe ricorrere a un carattere più leggibile che apparirà a dimensioni inferiori. Anche qui ci vengono in aiuto dei font folio come Goole Font e Adobe Font.

I GRAPHIC INTERFACE

Il vantaggio di una Graphic Interface è il netto miglioramento degli elementi grafici, visivi, estetici. Le caratteristiche di un'interfaccia grafica di successo rispondono non solo ai principi del "bello" o di moda, peraltro in continuo mutamento, ma anche a quello che è semplice e intuitivo per gli utenti, che attiene a un immaginario visivo comune dalle icone alla disposizione dei testi e pulsanti.

Le applicazioni dell'interfaccia grafica efficaci e ben riuscite sono auto descrittive, il feedback è in genere immediato e i segnali visivi incoraggiano e guidano la scoperta.

L'obiettivo? Chiaramente quello di costruire un viaggio positivo per l'utente, che lo lasci soddisfatto, felice e che lo conduca all'acquisto in modo fluido, piacevole, senza strappi.