

LUMEN

Almir Innocenti
CSIA - 4IMm

INDICE

Obiettivi del progetto Pag. 6

PROJECT MANAGEMENT

Pianificazione dettagliata del progetto (Gantt) Pag. 6

Kanban Pag. 7

RICERCA

Mind mapping/ Considerazioni Pag. 8/9

Analisi tematica Pag. 10/ 11

Analisi target Pag. 12

Analisi della concorrenza Pag. 13

Analisi del contesto di utilizzo Pag. 13

Analisi app competitors Pag. 14/ 15

Mood board di ispirazione Pag. 16

CONCEZIONE

Macrostruttura (Flowchart) Pag. 16

Struttura funzionale (user Flow) Pag. 17

Scenari di utilizzo (Personas e User Flow delle Personas) Pag. 17/18

Mind mapping concezione Considerazioni Pag. 19

Schizzi / Bozze di progetto Pag. 20

Concetto di navigazione e interazione Pag. 21

Wireframes Pag. 22

DESIGN

Design tipografico	pag. 23
Design cromatico.....	pag. 24
Design grafico	pag 25
Design dei contenuti	pag. 26
Design delle funzioni e delle interazioni	pag. 27
Visual design mockups	pag. 28
Testing	pag. 38

OBBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto "Lumen" mira a sviluppare una Web app per la gestione dell'illuminazione domestica, destinata agli utenti del cliente "LUMEN." L'obiettivo è creare un prototipo interattivo con un'interfaccia chiara e intuitiva, consentendo agli utenti di gestire l'illuminazione, creare preset e personalizzare le impostazioni.

Il progetto è suddiviso in tre fasi: Pianificazione, Concezione e Design, con una durata complessiva di tre settimane e una presentazione finale. Il formato della Web app è verticale, compatibile con dispositivi simili a "iPhone 6/7/8." La valutazione considera la qualità della ricerca, dell'interfaccia e della presentazione.

PROJECT MANAGEMENT PIANIFICAZIONE PROGETTO

Prima di iniziare a realizzare il progetto, ho creato un diagramma di Gantt. Questo strumento di pianificazione mi ha permesso di visualizzare chiaramente le diverse fasi del progetto "Lumen" lungo l'arco delle settimane. Grazie al Gantt, ho potuto definire una roadmap temporale, assegnando le risorse necessarie a ciascuna fase e stabilendo scadenze chiare. Inoltre, mi ha aiutato a gestire efficacemente il flusso di lavoro, identificando le dipendenze tra le attività e garantendo che il progetto procedesse in modo organizzato e efficiente.

September 2023							October 2023										
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday				
27	28	29	30	31	1	2	1	2	3	4	5	6	7				
3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14				
10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21				
17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28				
24	25	26	27	28	29	30	25	26	27	28	29	30	31				
<ul style="list-style-type: none">- Briefing;- Mappa concettuale (brief);- KPI- Kanban- Analisi concorrente- Analisi contesto di utilizzo- Moodboard d'ispirazione- Continuare		<ul style="list-style-type: none">- Mind mapping esplorativo- Analisi tematica- Analisi target- Analisi concorrente- Analisi contesto di utilizzo- Moodboard d'ispirazione- Continuare		<ul style="list-style-type: none">- Flowchart- Struttura funzionale (Flow)- Scenari di utilizzo- Mind mapping concezione		<ul style="list-style-type: none">- Schizzi/bosche progetto- Scenario di utilizzo e interazione		<ul style="list-style-type: none">- Wireframes- Prototipo interattivo in forma di wireframe su carta		<ul style="list-style-type: none">- Design cromatico- Design dei contenuti- Design delle funzioni e delle interazioni		<ul style="list-style-type: none">- Visual design Mockups- Prototipo interattivo finale in XD		<ul style="list-style-type: none">- Testing- Proposte di adeguamento in seguito al testing		<ul style="list-style-type: none">- Controllo progetto per intero- Consegnare	

miro

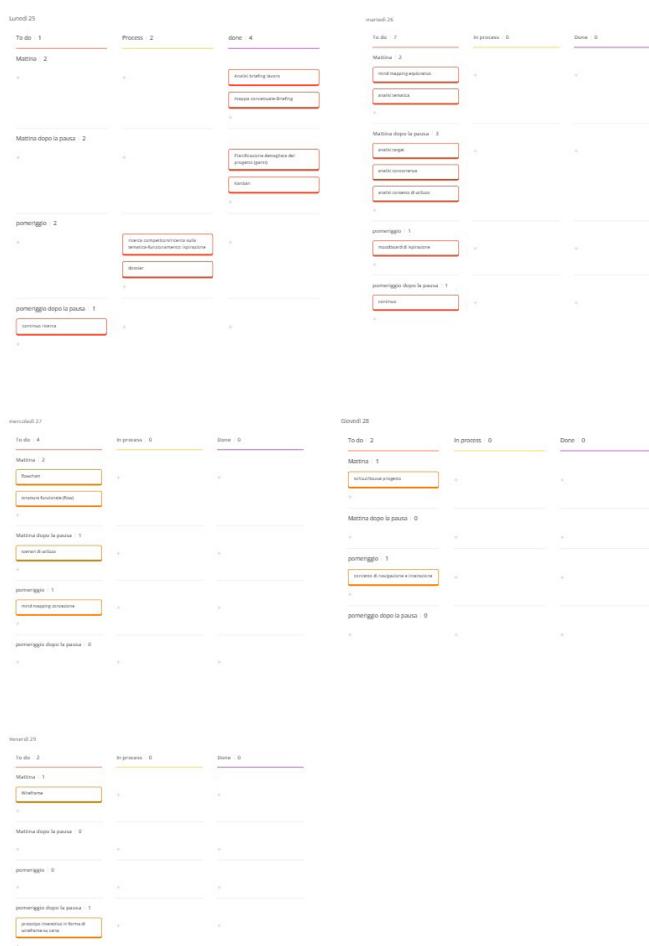
KANBAN

Durante la fase di pianificazione del progetto, ho realizzato anche un kanban.

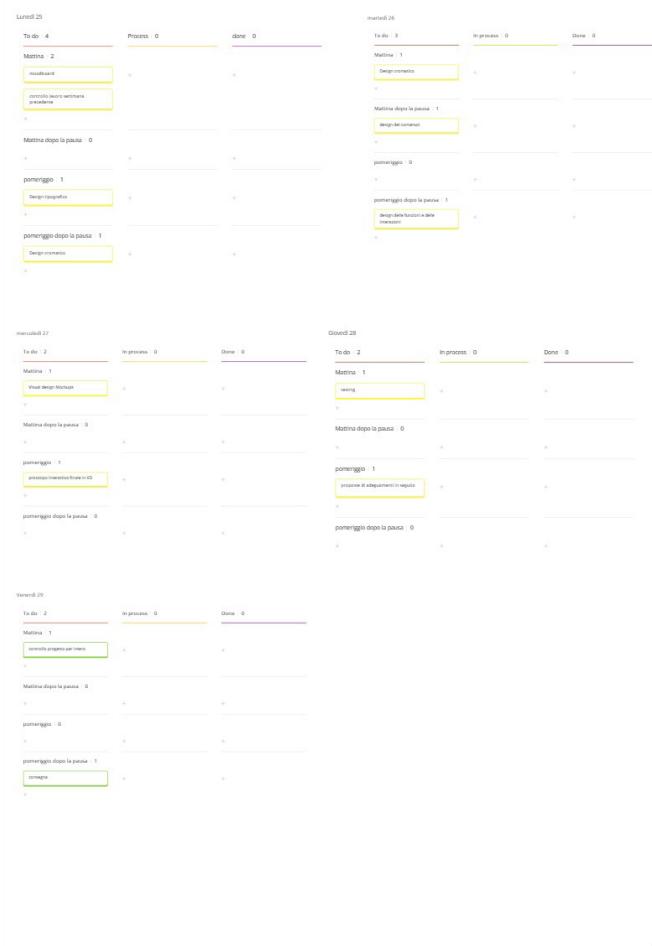
Questo strumento mi ha permesso di gestire in modo agile le attività e i compiti del progetto.

Il kanban mi ha fornito una panoramica visiva delle attività da completare, in corso e già completate. Inoltre, ha facilitato il monitoraggio dello stato di avanzamento del progetto, consentendomi di spostare rapidamente le attività tra le colonne del kanban in base allo stato di completamento. In questo modo, ho potuto mantenere il controllo sulle attività e garantire una pianificazione flessibile e adattabile durante l'intero processo di sviluppo del progetto "Lumen".

Kanban - Prima settimana



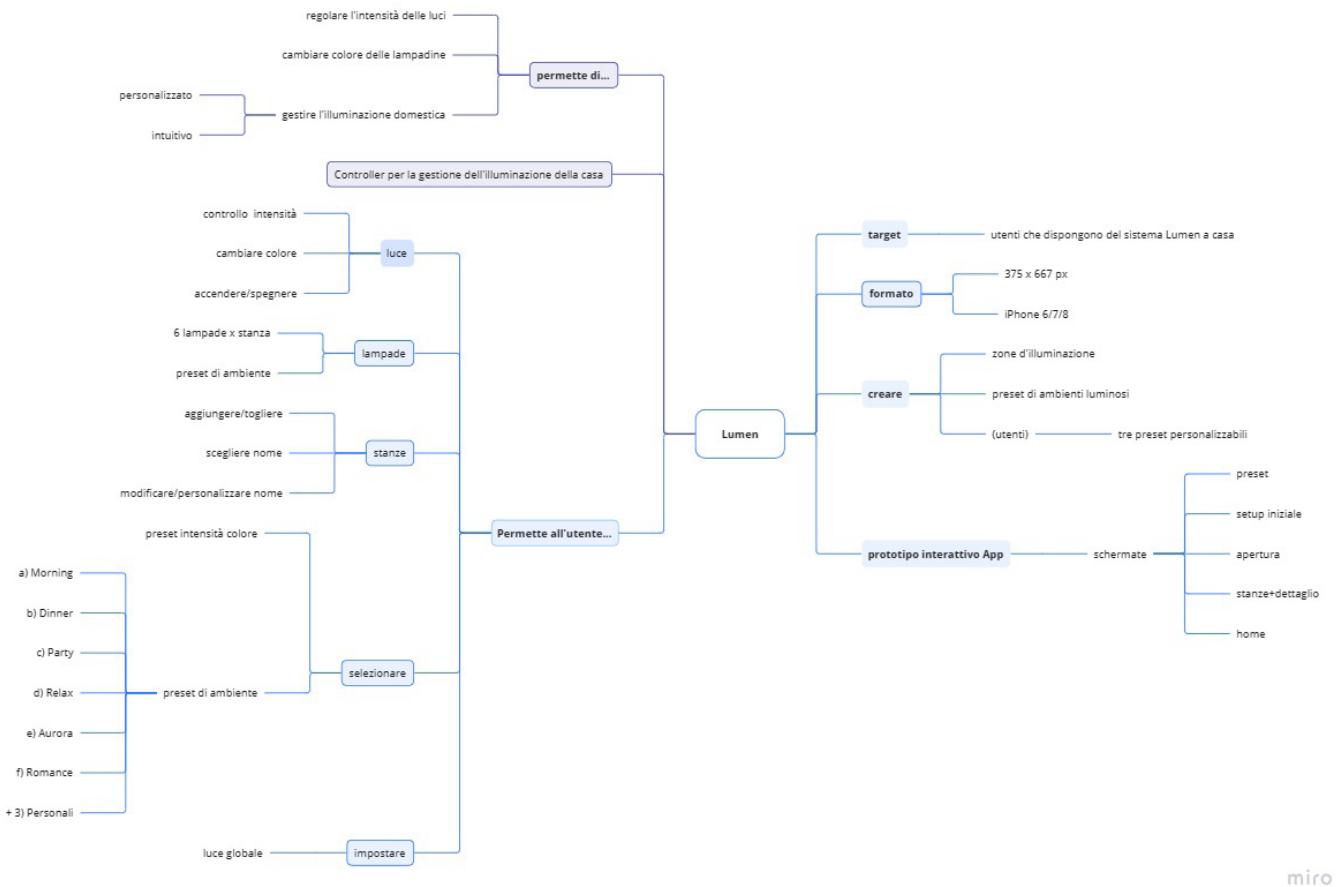
Kanban - Seconda settimana



RICERCA

MIND MAPPING

Nella fase iniziale di ricerca, ho creato una mappa concettuale per sintetizzare le informazioni del briefing di progetto "Lumen". Questo strumento mi ha aiutato a ottenere una visione completa delle esigenze del cliente e dei requisiti dell'utente, identificando collegamenti e relazioni tra gli elementi del progetto.



CONSIDERAZIONI

La mappa concettuale che ho creato durante la fase di ricerca mi ha permesso di trarre le seguenti conclusioni chiave:

Obiettivo del Progetto: Il progetto mira a sviluppare un prototipo interattivo di una Web app chiamata "Lumen" che consenta agli utenti di gestire in modo intuitivo e personalizzato l'illuminazione domestica.

Caratteristiche Principali dell'App: L'App "Lumen" permetterà agli utenti di regolare l'intensità luminosa delle luci, cambiare il colore delle lampadine e creare preset di ambienti luminosi. Saranno disponibili sei preset predefiniti e la possibilità di creare tre preset personalizzati.

Pubblico Target: Gli utenti target per questa Web app sono coloro che utilizzano il sistema di controllo domestico "Lumen" per gestire l'illuminazione delle proprie case.

Interfaccia Intuitiva: L'interfaccia utente dell'app "Lumen" deve essere chiara, logica e di facile utilizzo per garantire un'esperienza utente intuitiva.

Struttura del Progetto: Il progetto è suddiviso in tre fasi principali: Pianificazione, Concezione e Design, ciascuna con obiettivi specifici per garantire una progressione strutturata.

Formato e Dimensioni: La Web app deve essere progettata nel formato verticale, compatibile con dispositivi almeno delle dimensioni "iPhone 6/7/8 (375 x 667px)".

Funzioni Principali: Le funzioni principali dell'app includono l'aggiunta/rimozione di lampade e stanze, la gestione delle luci (accensione/spegnimento, dimmerazione, cambio colore), la selezione di preset di intensità e colore per le lampade e la configurazione della "luce globale" per ciascuna stanza.

Schermate dell'App: L'app dovrebbe includere schermate come quella di apertura, setup iniziale, home, stanze, dettaglio stanza, preset e altre schermate necessarie.

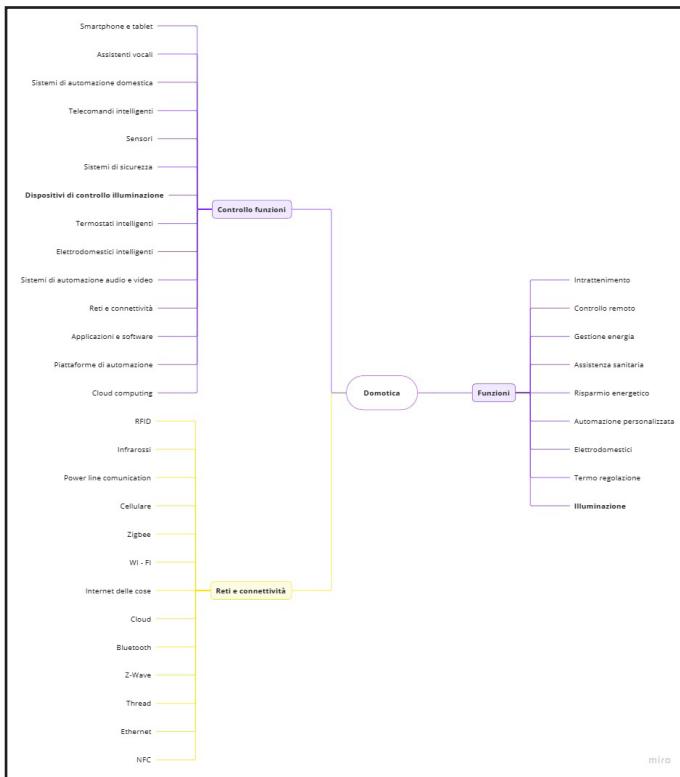
Presentazione Finale: Alla fine del progetto, è richiesta una presentazione che evidenzi i punti chiave del prototipo e le considerazioni di progettazione.

Documentazione del Processo: Un dossier di progetto deve essere compilato giornalmente, documentando il lavoro svolto, le idee e le motivazioni delle scelte adottate.

Valutazione e Presentazione: La valutazione del progetto terrà conto della qualità della ricerca, dell'applicazione delle regole di interazione uomo-macchina, della soluzione di design adottata e della completezza del progetto e della documentazione.

In sintesi, la mappa concettuale ha offerto una panoramica chiara e dettagliata dei requisiti e degli obiettivi del progetto "Lumen", aiutando a definire le direzioni chiave per il suo sviluppo.

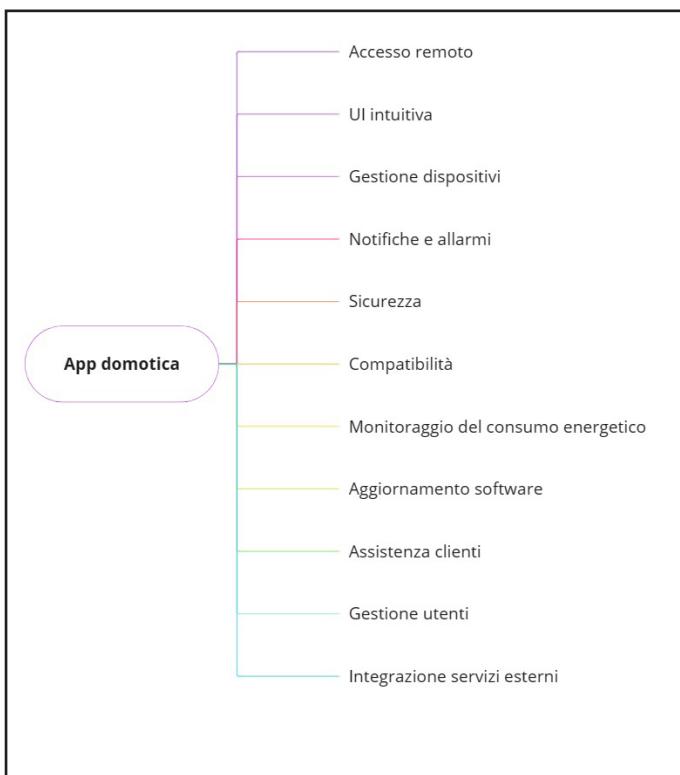
ANALISI TEMATICA



Analisi tematica - Domotica:

Attraverso la mia ricerca sulla domotica, ho acquisito una comprensione approfondita non solo delle varie tecnologie e dispositivi utilizzati, ma anche delle funzioni e del controllo di queste funzioni all'interno del contesto domestico. Ho studiato come smartphone e tablet, assistenti vocali, sensori, sistemi di sicurezza, dispositivi di controllo dell'illuminazione e molti altri elementi possano essere integrati per creare un sistema di automazione domestica completo.

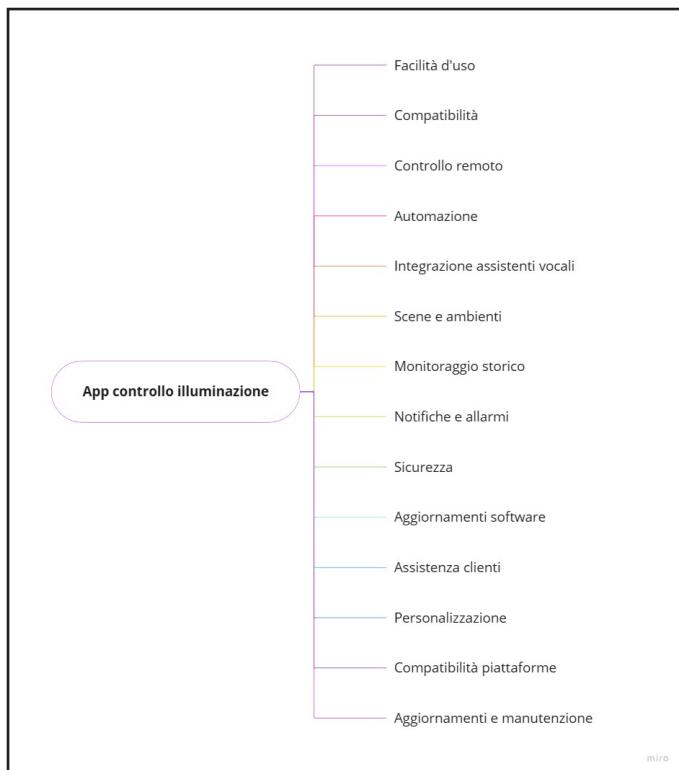
Questa comprensione dettagliata delle funzionalità della domotica mi ha permesso di capire anche come procedere con la progettazione della Web app "Lumen" in modo da offrire agli utenti un controllo intuitivo e personalizzato dell'illuminazione domestica.



Analisi tematica - App di domotica:

Successivamente, durante la ricerca sulle app di domotica, ho acquisito preziose informazioni riguardo alle caratteristiche fondamentali che tali applicazioni dovrebbero offrire. Queste includono l'accesso remoto, un'interfaccia utente intuitiva, la gestione dei dispositivi, notifiche e allarmi, sicurezza, compatibilità con dispositivi vari, monitoraggio del consumo energetico, aggiornamenti software, assistenza clienti, gestione degli utenti e l'integrazione con servizi esterni.

Questa ricerca ha fornito una base solida per la progettazione della Web app "Lumen", garantendo che soddisfi le esigenze degli utenti e offra un'esperienza d'uso ottimale.



Analisi tematica - App controllo illuminazione:

Ho approfondito ulteriormente la mia ricerca concentrandomi specificamente sulle app di controllo dell'illuminazione nel contesto della domotica. Questa fase di ricerca mi ha permesso di comprendere che le app di controllo illuminazione devono offrire una serie di caratteristiche chiave per soddisfare le esigenze degli utenti. Tra queste caratteristiche, ho identificato:

Facilità d'uso: Le app devono essere intuitive e di facile utilizzo, consentendo agli utenti di regolare l'illuminazione senza complicazioni.

Compatibilità: Deve essere possibile integrare diverse lampade e dispositivi di illuminazione, garantendo la compatibilità con una varietà di marche e modelli.

Controllo remoto: Gli utenti dovrebbero poter controllare l'illuminazione anche quando non sono fisicamente a casa, grazie al controllo remoto tramite smartphone o tablet.

Automazione: Le app dovrebbero consentire agli utenti di automatizzare le operazioni di illuminazione, come l'accensione e lo spegnimento programmato delle luci.

Integrazione assistenti vocali: L'integrazione con assistenti vocali come Amazon Alexa o Google Assistant offre un controllo ancora più comodo tramite comandi vocali.

Scene e ambienti: Gli utenti dovrebbero essere in grado di creare scene e ambienti personalizzati in base alle loro preferenze di illuminazione.

Monitoraggio storico: La possibilità di monitorare lo storico dell'uso dell'illuminazione consente agli utenti di valutare e ottimizzare il consumo energetico.

Notifiche e allarmi: Le app possono inviare notifiche o allarmi in caso di anomalie o eventi importanti legati all'illuminazione.

Sicurezza: Le app dovrebbero garantire la sicurezza dei dati e dei dispositivi collegati, prevenendo accessi non autorizzati.

Aggiornamenti software: È essenziale mantenere l'applicazione costantemente aggiornata per migliorare le prestazioni e la sicurezza.

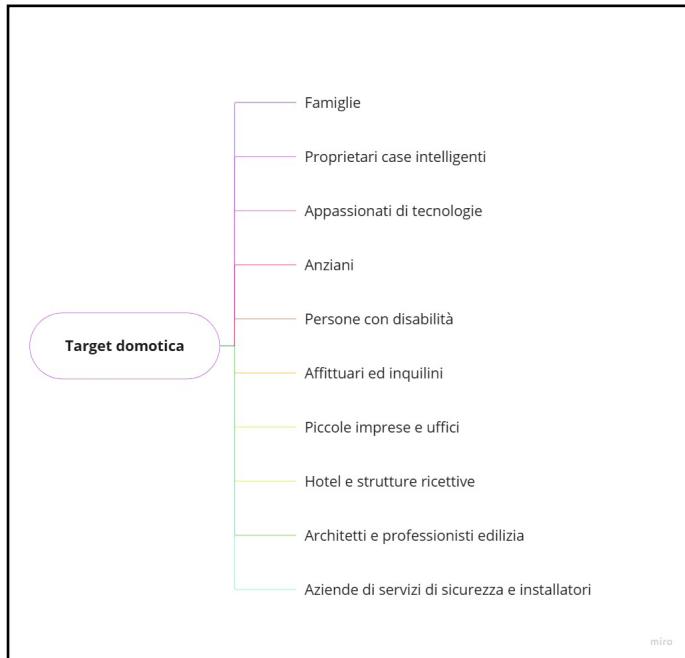
Assistenza clienti: Un supporto clienti efficiente è fondamentale per risolvere eventuali problemi o dubbi degli utenti.

Personalizzazione: L'app dovrebbe offrire opzioni di personalizzazione per consentire agli utenti di adattare l'illuminazione alle proprie preferenze.

Compatibilità piattaforme: Deve essere possibile utilizzare l'app su diverse piattaforme, come iOS e Android.

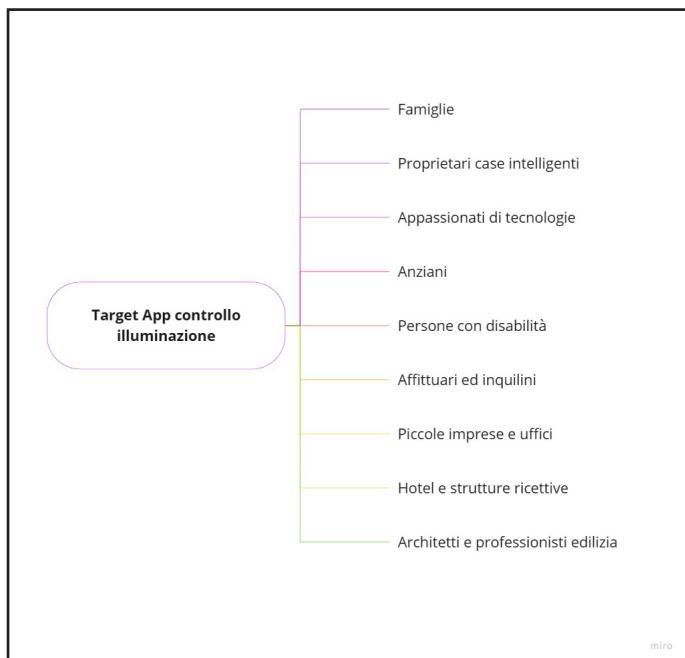
Aggiornamenti e manutenzione: La costante cura e manutenzione dell'app garantiscono un'esperienza utente senza problemi nel tempo.

ANALISI TARGET



Analisi target - Target domotica:

Ho condotto un'analisi dei target nel settore della domotica, identificando vari gruppi di utenti potenziali. Questi target includono famiglie, proprietari di case intelligenti, appassionati di tecnologia, anziani, persone con disabilità, affittuari ed inquilini, piccole imprese e uffici, hotel e strutture ricettive, architetti e professionisti dell'edilizia, oltre a aziende di servizi di sicurezza e installatori.



Analisi target - App controllo illuminazione:

Ho condotto un'analisi dei target specificamente rivolta alle app di controllo dell'illuminazione. I target identificati includono famiglie, proprietari di case intelligenti, appassionati di tecnologia, anziani, persone con disabilità, affittuari ed inquilini, piccole imprese e uffici, hotel e strutture ricettive, oltre a architetti e professionisti dell'edilizia.

L'analisi dei target delle app di controllo dell'illuminazione mi ha permesso di ottenere una comprensione più dettagliata riguardo al pubblico specifico a cui il prodotto è destinato.

ANALISI CONCORRENZA

Durante una prima analisi della concorrenza, ho esaminato alcune aziende e le relative applicazioni nel settore del controllo dell'illuminazione:

Bticino: <https://www.bticino.it/smart-home-o-domotica/smart-home-app>

Wiz: <https://www.wizconnected.com/it-it/explore-wiz/app>

Apple: <https://www.apple.com/it/home-app/>

Ikea: <https://www.ikea.com/ch/it/customer-service/product-support/smart-lighting/tradfri-app-gateway-pub78c94ebf>

Il software: https://www.ilsoftware.it/focus/spegnere-e-accendere-luci-a-distanza-con-una-app-o-con-i-comandi-vocali_19564/

Philips Hue: <https://www.philips-hue.com/it-it/explore-hue/apps/bridge>

L'analisi della concorrenza è stata fondamentale per trarre ispirazioni ed ottenere una comprensione completa del contesto in cui opererà "Lumen" ma anche per orientare la progettazione e lo sviluppo del nostro prodotto in modo efficace ed efficiente.

ANALISI DEL CONTESTO DI UTILIZZO

Durante l'analisi competitiva, ho esaminato il contesto in cui le applicazioni dei competitor vengono utilizzate. Ecco una panoramica dei contesti principali:

Casa Residenziale: Le applicazioni delle aziende come Philips Hue, LIFX, TP-Link Kasa Smart e Xiaomi Mi Home sono utilizzate nelle case residenziali per il controllo dell'illuminazione, consentendo agli utenti di gestire l'illuminazione domestica in modo intelligente e personalizzato.

Hotel e Strutture Ricettive: Aziende come Lutron, Control4 e Crestron offrono soluzioni di automazione e controllo dell'illuminazione per hotel e strutture ricettive, consentendo una gestione efficiente dell'illuminazione in ambienti ospitali.

Retail (Vendita al Dettaglio): Signify, GE Current (Daintree company) e Osram forniscono soluzioni di illuminazione commerciale per il settore del retail, aiutando i negozi a creare atmosfere accoglienti e funzionali.

Ristoranti e Locali di Ristorazione: Philips Hue, LIFX e Control4 vengono utilizzati in ristoranti e locali di ristorazione per creare atmosfere uniche e personalizzate attraverso il controllo dell'illuminazione.

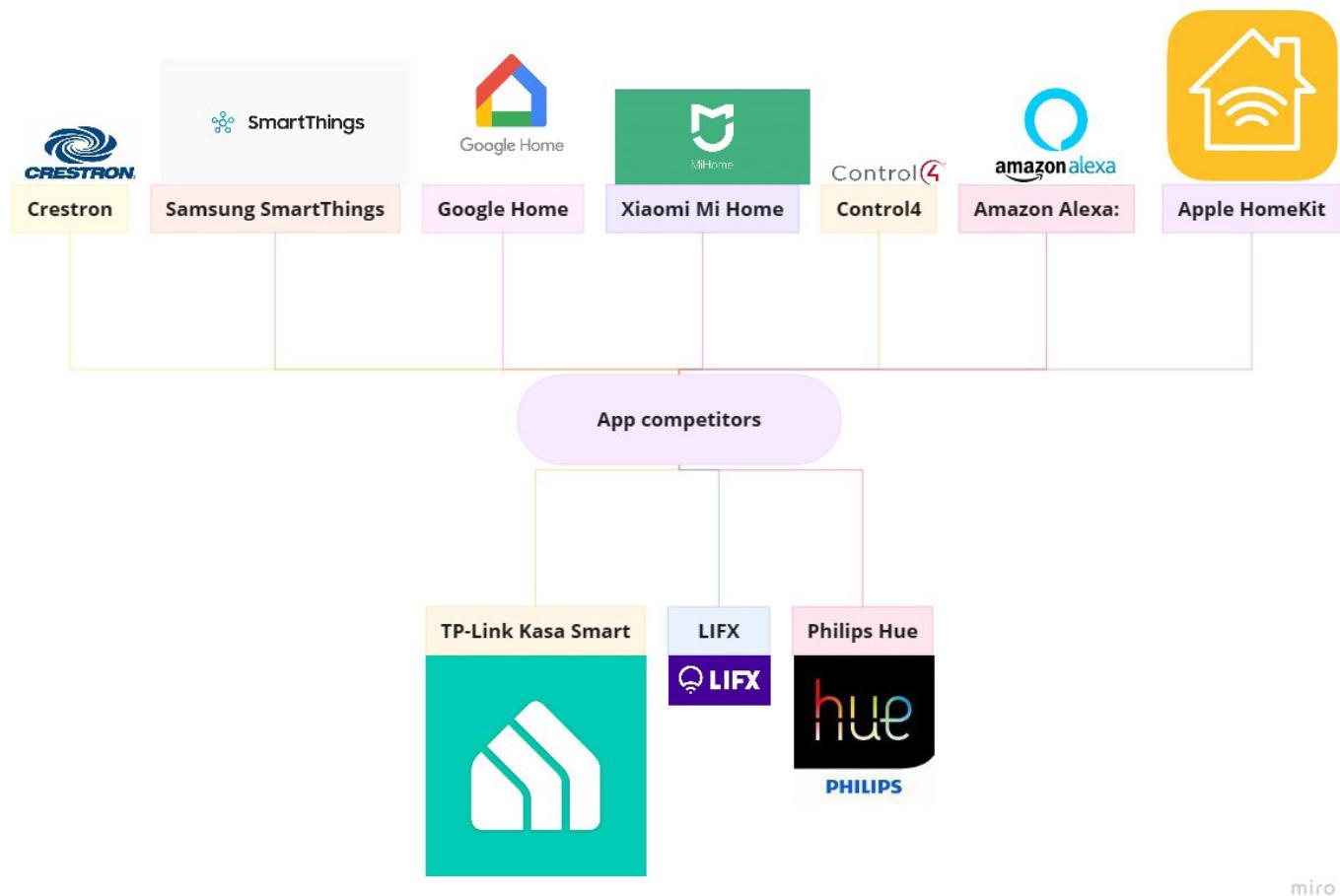
Uffici e Spazi di Lavoro: Lutron, Siemens Desigo e Schneider Electric offrono soluzioni di controllo dell'illuminazione per uffici e spazi di lavoro, migliorando l'efficienza energetica e il comfort degli utenti.

Architettura d'Interni e Design: Aziende come Lutron, Control4 e Crestron sono spesso integrate in progetti di architettura d'interni e design, offrendo soluzioni di controllo dell'illuminazione per ambienti sofisticati e ben progettati.

Altri Contesti: Queste applicazioni possono essere utilizzate in una varietà di altri contesti, compresi progetti di automazione personalizzata, gestione energetica e controllo di edifici.

L'analisi dei contesti di utilizzo mi ha permesso di comprendere meglio dove le applicazioni concorrenti hanno successo e come potrei posizionare "Lumen" in modo efficace.

ANALISI APP COMPETITORS



Durante l'analisi, ho selezionato alcune delle applicazioni dei competitor nel settore del controllo dell'illuminazione. Ecco una panoramica di queste app:

App Philips Hue: Progettata per controllare il sistema di illuminazione smart Philips Hue, questa app permette agli utenti di regolare l'intensità, il colore e creare scenari di illuminazione personalizzati.

App LIFX: Utilizzata per gestire i prodotti LIFX, come lampadine smart e strisce LED, questa app offre un controllo completo sull'illuminazione, incluso il cambio di colore.

App TP-Link Kasa Smart: Questa app è utilizzata per dispositivi smart TP-Link, come interruttori intelligenti, prese e lampadine, consentendo il controllo dell'illuminazione, la programmazione di eventi e il monitoraggio del consumo energetico.

App Xiaomi Mi Home: Utilizzata per dispositivi smart Xiaomi, inclusi sensori di movimento, lampadine e telecamere di sicurezza, questa app permette il controllo dell'illuminazione e l'automazione della casa.

App Apple "Casa": Offerta da Apple, questa app integrata consente il controllo di dispositivi compatibili con HomeKit, tra cui luci intelligenti, tramite comandi vocali con Siri.

App Google Home: Utilizzata per gestire dispositivi compatibili con Google Assistant, tra cui lampadine e apparecchiature di illuminazione, questa app offre anche il controllo vocale tramite Google Assistant.

App Amazon Alexa: Gli utenti possono utilizzare questa app per configurare e controllare dispositivi compatibili con Alexa, inclusi sistemi di illuminazione, con il supporto del controllo vocale tramite Alexa.

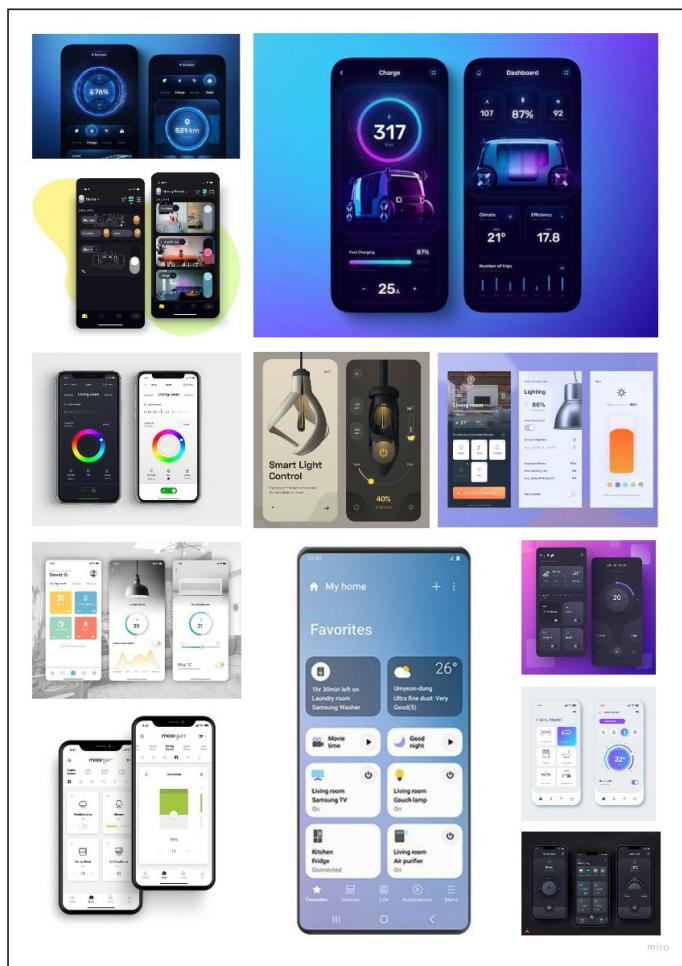
App SmartThings di Samsung: Questo hub di automazione domestica consente il controllo di una vasta gamma di dispositivi, inclusi quelli di illuminazione, da un'unica interfaccia.

App Control4: Parte di un sistema di automazione domestica completo, questa app offre il controllo dell'illuminazione e di altri dispositivi smart in una casa o in un edificio commerciale.

App Crestron: Fornisce soluzioni di automazione residenziale e commerciale, inclusi ambienti personalizzati e professionali per il controllo dell'illuminazione.

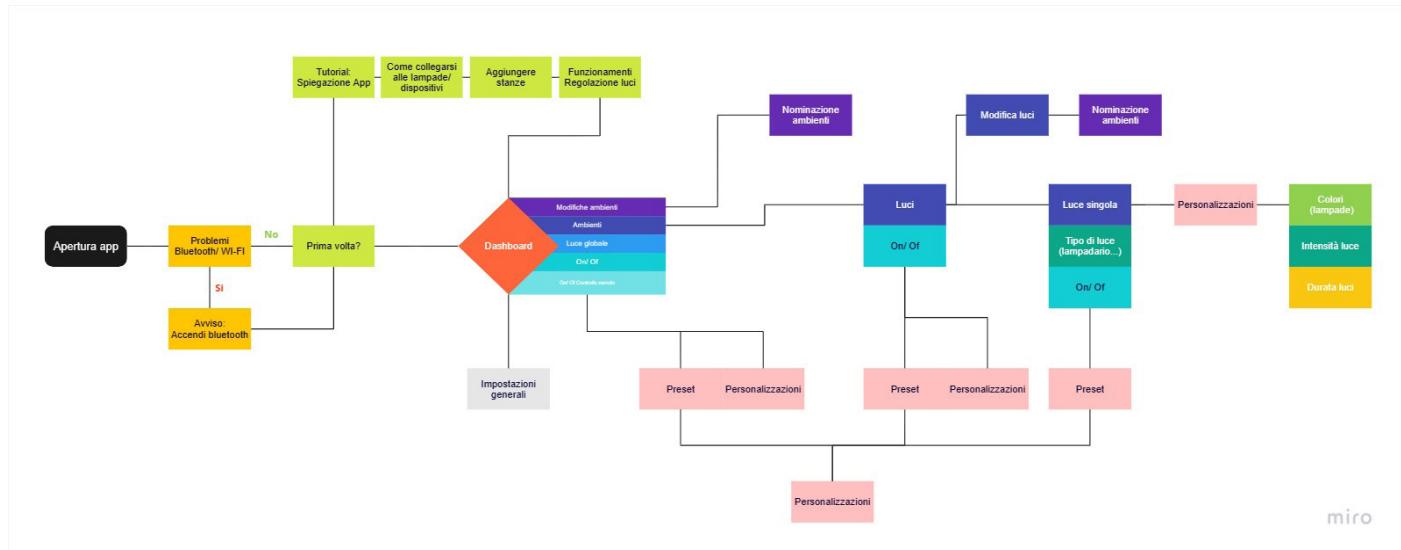
Queste applicazioni rappresentano una parte del panorama competitivo nel settore del controllo dell'illuminazione e hanno influenzato la nostra comprensione delle caratteristiche e delle funzionalità chiave richieste dagli utenti.

MOODBOARD DI ISPIRAZIONI



"Al fine di arricchire il processo di sviluppo della mia app, ho effettuato una ricerca approfondita sulle interfacce utente di diverse applicazioni concorrenti. Ho selezionato attentamente alcune delle più riuscite, stimolanti e che ho pensato potessero essere in linea con l'applicazione LUMEN e le ho organizzate in un moodboard di ispirazione, creando così una preziosa risorsa visiva per guidare il processo di sviluppo dell'interfaccia utente della mia applicazione."

CONCEZIONE FLOWCHART



Nel corso di un'attività di gruppo volta a migliorare la comprensione dei flussi e della macrostruttura dell'applicazione che stavamo sviluppando, abbiamo intrapreso un approccio cruciale: la creazione di un flowchart che ho qui sopra riproposto in forma digitale.

Questo strumento ci ha aiutato a delineare e visualizzare chiaramente le macro aree di servizio che l'applicazione doveva offrire, fornendo così una panoramica completa del sistema.

Obiettivo principale:

L'obiettivo principale di questa iniziativa era quello di creare una struttura dell'applicazione chiara e intuitiva. Per farlo, abbiamo organizzato le informazioni complesse in un formato visivo che potesse essere facilmente compreso da tutti i membri del team. Questo approccio ha dimostrato di essere estremamente utile per chiarire le relazioni tra le diverse parti dell'applicazione e ha permesso di individuare più facilmente le potenziali problematiche di flusso.

Benefici ottenuti:

- 1) Chiarezza strutturale: Il flowchart ci ha aiutato a capire meglio come ogni macro area di servizio si integrava nell'insieme dell'applicazione, consentendo una visione chiara della sua struttura generale.
- 2) Efficienza nell'organizzazione delle Informazioni: Organizzare in modo visivo le informazioni complesse ha reso più semplice individuare le informazioni chiave e migliorare l'usabilità dell'applicazione.
- 3) Individuazione e risoluzione dei problemi di flusso: Grazie al flowchart, abbiamo potuto individuare le aree in cui il flusso dell'applicazione potrebbe essere migliorato. Questo ci ha permesso di rispondere prontamente con soluzioni efficaci.
- 4) Comunicazione efficace: Il flowchart è diventato uno strumento di comunicazione essenziale all'interno del team, garantendo che tutti avessero una visione chiara del progetto e permettendo di discutere e condividere idee in modo più efficace.

USER FLOW PERSONAS



Nome: Tom
Età: 40 anni
Ocupazione: Manager d'azienda

Situazione di Vita: Tom è un uomo d'affari di successo che vive da solo in un appartamento nel centro della città. Il suo lavoro richiede spesso viaggi d'affari e orari flessibili. Non ha figli e conduce una sfilza di vita molto attivo.

Obiettivo principale: Tom cerca un modo efficiente per gestire l'illuminazione nella sua casa e creare un'atmosfera giusta per il suo stile di vita. Vuole che l'illuminazione contribuisca a creare un ambiente rilassante quando è a casa e che possa anche rispondere alle sue esigenze di lavoro quando necessario.

Motivazione: Tom desidera un controllo completo sull'illuminazione della sua casa per adattarla alle diverse attività che svolge, che vanno dalla preparazione di documenti aziendali alle serate rilassanti in casa.

Comportamento utente: Tom è un professionista impegnato e tecnologicamente competente. Possiede uno smartphone di ultima generazione e utilizza regolarmente app per semplificare la sua vita quotidiana, inclusi dispositivi smart nella sua casa.

Aspettative dall'applicazione: Tom si aspetta che l'applicazione per il controllo dell'illuminazione sia intuitiva e facile da usare. Vuole essere in grado di programmare l'illuminazione in modo che si adatti automaticamente alle sue attività e preferenze, come l'accensione automatica delle luci del suo ufficio quando inizia a lavorare da casa. Inoltre, vuole poter controllare l'illuminazione a distanza quando è in viaggio per garantire la sicurezza della sua casa.



Nome: Erick
Età: 38 anni
Ocupazione: Ingegnere informatico

Situazione di Vita: Erick è un padre di famiglia devoto con 2 figli (una figlia adolescente e un figlio di 8 anni) e una moglie. Vivono in una casa moderna con un sistema di illuminazione avanzato.

Obiettivo principale: Erick desidera sfruttare al massimo il sistema di illuminazione nella sua casa per creare un ambiente accogliente, funzionale e sicuro per la sua famiglia. Vuole gestire l'illuminazione in modo intelligente per risparmiare energia e personalizzare l'atmosfera in base alle diverse esigenze della famiglia.

Motivazione: La sicurezza e il comfort della sua famiglia sono la sua massima priorità. Erick vuole poter controllare l'illuminazione per migliorare la sicurezza della casa e creare l'atmosfera perfetta per cene in famiglia, momenti di studio per i figli e serate di relax con la moglie.

Comportamento utente: Erick è un utente esperto di dispositivi tecnologici e possiede uno smartphone. È abituato a utilizzare app per controllare vari aspetti della sua casa e ricerca costantemente soluzioni che semplifichino la sua vita quotidiana.

Aspettative dall'applicazione: Erick si aspetta che l'applicazione di controllo dell'illuminazione sia intuitiva e facile da usare. Vuole poter regolare l'intensità, il colore e gli orari di accensione e spegnimento delle luci in modo flexibile. Inoltre, desidera che l'app fornisca notifiche e avvisi in caso di anomalie o accessi non autorizzati al sistema di illuminazione.



Nome: Joanna
Età: 32 anni
Ocupazione: Consulente informatico

Situazione di Vita: Joanna è una donna attiva e indipendente. Nonostante sia costretta su una carrozzina a causa di una disabilità motoria, è determinata a vivere una vita piena. Lavora da casa come consulente informatico e trascorre molto tempo sul computer e il suo cane Jimbo.

Obiettivo principale: Joanna desidera avere un controllo completo dell'illuminazione nella sua casa. A causa delle sue limitazioni fisiche, spesso ha difficoltà a raggiungere gli interruttori fisici delle luci. Vuole un sistema che le permetta di accendere e spegnere le luci, regolare l'intensità e cambiare il colore delle luci ambiente con facilità utilizzando il suo smartphone.

Motivazione: Joanna vuole rendere la sua casa più confortevole e accessibile. Vuole anche ridurre i costi energetici, quindi desidera poter programmare l'illuminazione in modo efficiente.

Comportamento utente: Joanna è abile nell'utilizzo dello smartphone e dei dispositivi elettronici. Ha una connessione Internet affidabile a casa. È particolarmente attenta alla facilità d'uso e all'accessibilità dell'app, in quanto ha bisogno di un'interfaccia intuitiva che le consenta di controllare l'illuminazione senza sforzo.

Aspettative dall'applicazione: Joanna si aspetta che l'applicazione per il controllo dell'illuminazione sia completamente accessibile e compatibile con il suo smartphone. Vuole poter creare scenari di illuminazione personalizzati, programmare accensione e spegnimento automatico e controllare le luci in modo remoto quando è fuori casa.



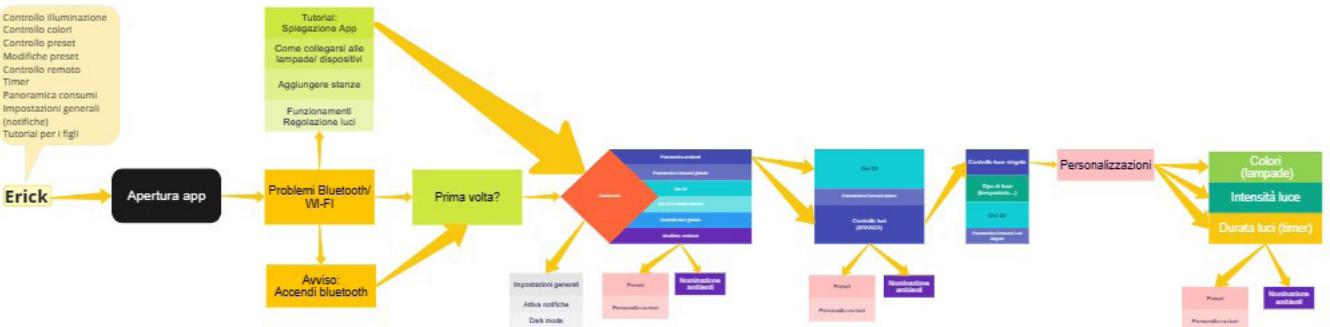
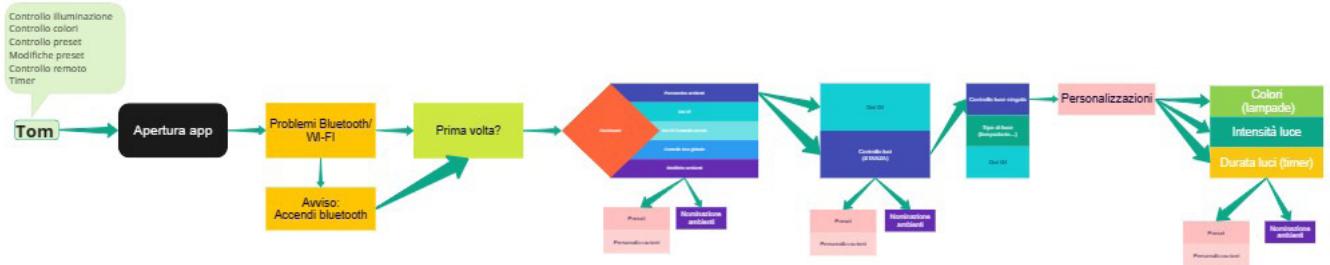
Nome: Joanne
Età: 32 anni
Ocupazione: Consulente informatica

Situazione di Vita: Joanne è una consulente informatica di 32 anni con limitazioni motorie, ha bisogno di un'app di controllo dell'illuminazione che soddisfi i seguenti bisogni:

- 1) **Accessibilità e controllo:** Deve poter controllare l'illuminazione con facilità tramite il suo smartphone a causa delle sue limitazioni fisiche.
- 2) **Comfort e accessibilità:** Cerca un'app per rendere la sua casa più confortevole e accessibile, con l'illuminazione sviluppando un ruolo chiave.
- 3) **Riduzione dei costi energetici:** Desidera ridurre i costi energetici programmando l'illuminazione in modo efficiente.
- 4) **Facilità d'uso e accessibilità dell'app:** Richiede un'interfaccia intuitiva che sia accessibile data la sua disabilità motrice.
- 5) **Controllo remoto:** Vuole poter controllare le luci a distanza quando è fuori casa, garantendo un ambiente ben illuminato al suo ritorno.
- 6) **Personalizzazione degli scenari di illuminazione:** Cerca la possibilità di creare scenari di illuminazione personalizzati per adattare l'atmosfera della sua casa alle sue preferenze e attività.

Per creare un user flow significativo, ho iniziato il processo sviluppando tre specifiche personas, rappresentative del nostro target di utenti. Successivamente, ho analizzato approfonditamente le esigenze e le aspettative di queste personas, garantendo così che il user flow fosse attentamente allineato alle loro necessità. Sulla base delle esigenze individuate, ho identificato una serie di possibili soluzioni di UI, tra cui:

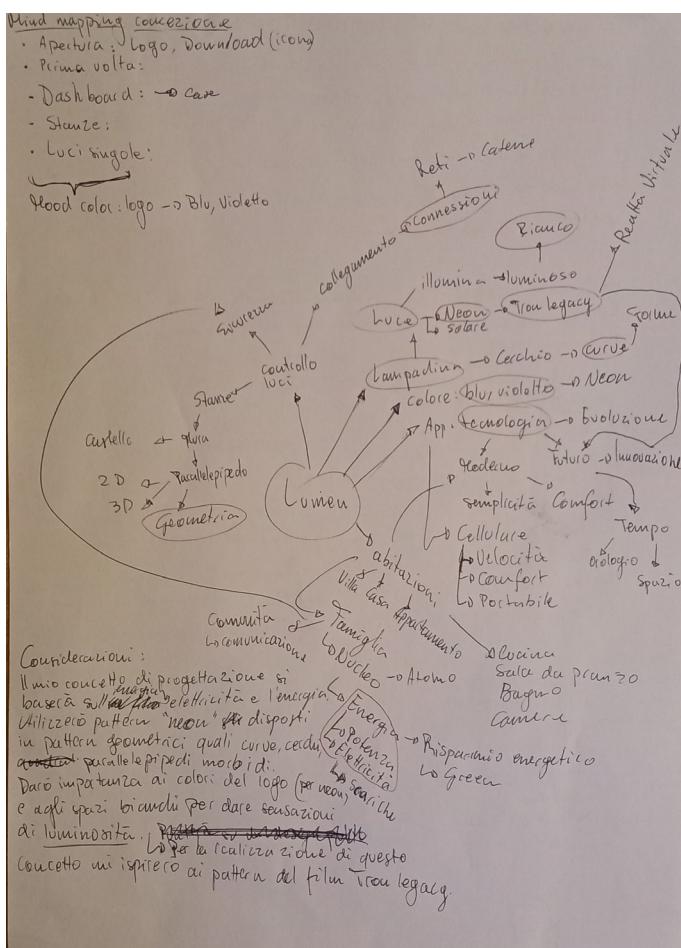
1. Controllo dell'illuminazione, con la possibilità di regolare l'intensità luminosa, i colori e i tempi di accensione e spegnimento.
2. Controllo e modifiche dei preset predefiniti per adattare facilmente l'illuminazione alle diverse situazioni.
3. Controllo remoto dell'applicazione per una gestione comoda da qualsiasi luogo.
4. Interfaccia utente semplice e intuitiva per garantire un utilizzo agevole.
5. Panoramica dei consumi energetici per monitorare l'efficienza e il risparmio energetico.
6. Impostazioni generali per personalizzare le notifiche e altre preferenze.
7. Panoramica completa delle luci in casa per una gestione centralizzata e veloce."



Basandomi sui dati raccolti dalle personas e sul flowchart del progetto, ho proceduto a creare un user flow personalizzato per ciascuna delle tre personas.

Questi user flow delineano i percorsi individuali che ciascuna persona seguirà all'interno dell'app, tenendo conto delle sue esigenze specifiche. In questo modo, ho potuto garantire che l'app fosse progettata per soddisfare in modo ottimale le necessità di ogni tipo di utente, offrendo un'esperienza personalizzata e intuitiva.

MIND MAPPING



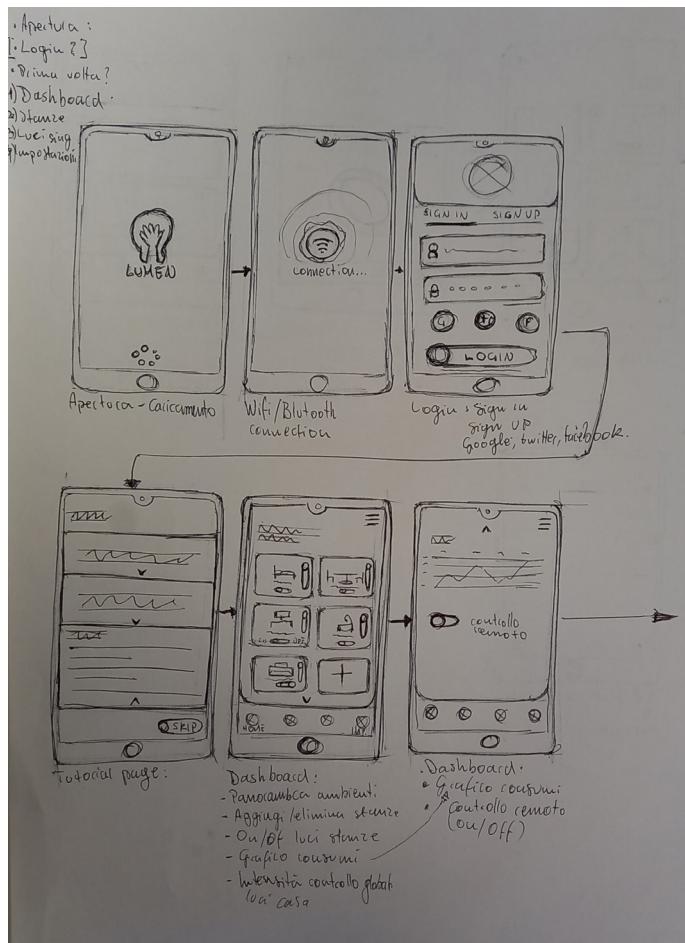
Per trovare un concetto per la mia app, ho avviato un processo di brainstorming approfondito. Volevo creare un'idea che catturasse l'attenzione degli utenti e che avesse un elemento distintivo. Dopo le sessioni di brainstorming e riflessione, ho finalmente trovato l'ispirazione nel tema delle luci al neon.

Le luci al neon hanno sempre esercitato un fascino unico, trasmettendo un'atmosfera accattivante e coinvolgente. Ho pensato che potrebbe essere una fonte di ispirazione ideale per un'app di controllo illuminazioni, poiché offre molteplici possibilità creative.

Il tema delle luci al neon può essere applicato in vari modi: potrebbe essere utilizzato per progettare un'interfaccia utente accattivante, per creare effetti visivi dinamici o per rappresentare concetti come l'innovazione, l'energia o l'originalità. Questa scelta mi ha permesso di dare alla mia app un aspetto e un'identità unici, che la differenziano da altre applicazioni.

Spero che questa ispirazione da un elemento così iconico possa contribuire al successo della mia app e catturare l'interesse degli utenti con un'estetica accattivante e coinvolgente.

BOZZE E DISEGNI



Per dare concretezza alla mia idea e per comprenderne meglio i flussi di navigazione, gli elementi e le pagine dell'app, ho iniziato a lavorare su dei disegni abbozzati. Questi schizzi hanno svolto un ruolo fondamentale nel processo di progettazione, poiché mi hanno aiutato a visualizzare in modo più tangibile come l'app avrebbe dovuto funzionare e apparire.

I disegni abbozzati hanno rappresentato una fase cruciale nella progettazione dell'app per diverse ragioni:

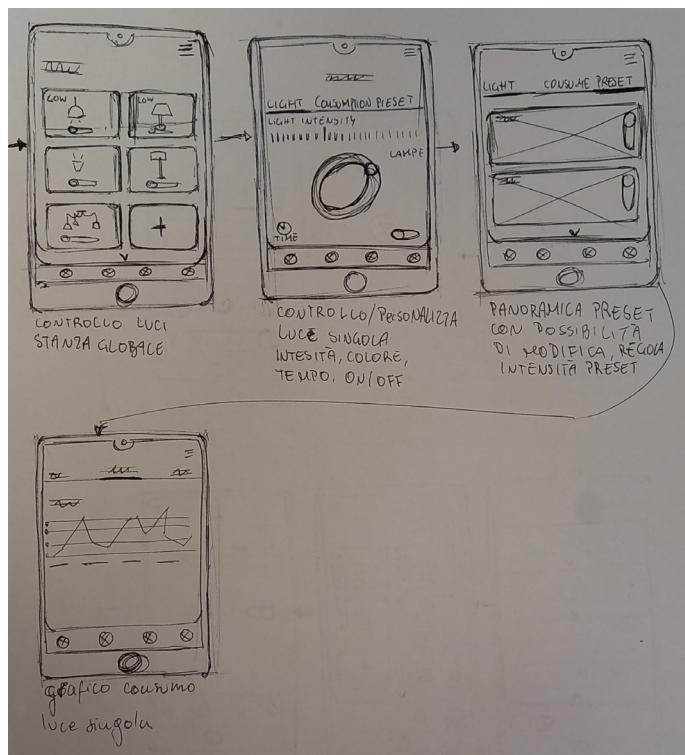
1) Chiarezza visiva: I disegni mi hanno permesso di rappresentare graficamente le idee e i concetti chiave dell'app. Questo ha reso più semplice per me comprendere la visione complessiva.

2) Flussi di navigazione: Attraverso i disegni, ho potuto delineare i flussi di navigazione dell'app, ovvero come gli utenti avrebbero interagito con l'app e quali azioni avrebbero dovuto compiere per raggiungere determinati obiettivi.

3) Pagine e layout: I disegni abbozzati mi hanno permesso di definire le varie pagine dell'app e di iniziare a disporre i suoi elementi. Ho potuto sperimentare diverse disposizioni e organizzazioni visive per garantire un'esperienza utente ottimale.

4) Iterazione rapida: Poiché i disegni sono molto più rapidi da realizzare rispetto a un prototipo completo, ho potuto esplorare diverse idee in modo agile e apportare modifiche.

In sintesi, i disegni abbozzati sono stati uno strumento essenziale per trasformare un'idea astratta in una visione concreta dell'app.



CONCETTO DI NAVIGAZIONE E INTERAZIONE

Il mio concept di navigazione e interazione per l'applicazione è stato sviluppato con grande attenzione ai dettagli per garantire una user experience altamente efficiente e coinvolgente. La navigazione è stata progettata con un menu di facile accesso, scorciatoie per le funzioni più comuni e gesti intuitivi per semplificare la navigazione tra le pagine dell'app.

Per quanto riguarda i bottoni e le icone, ho dedicato tempo a renderli intuitivi. Ogni bottone è stato dotato di etichette chiare e rappresentative, mentre le icone sono state scelte con cura per riflettere in modo evidente le rispettive funzioni. Inoltre, ho implementato feedback visivi, come cambiamenti di colore e animazioni sottili, per fornire agli utenti una risposta immediata alle loro interazioni.

L'obiettivo principale è offrire un'esperienza utente che sia non solo efficiente dal punto di vista funzionale, ma anche esteticamente piacevole e di carattere. La chiarezza nella navigazione e nell'interazione, insieme a una progettazione accurata di bottoni e icone, è fondamentale per garantire che gli utenti possano utilizzare l'app in modo agevole e soddisfacente.

WIREFRAME



Ho realizzato un primo wireframe utilizzando Adobe XD, dove ho implementato tutti i concetti di navigazione, interazione, button e icone che sono stati precedentemente discussi. Questo wireframe mi ha consentito di tradurre in modo tangibile la mia visione in un layout iniziale per l'app.

Nel wireframe, ho definito la struttura delle diverse schermate dell'app, posizionando in modo strategico i menu di navigazione, i button, le icone e gli elementi chiave come gli UI di controllo illuminazione. Ho considerato attentamente la disposizione degli elementi per garantire una chiara comprensione delle funzioni dell'app e un flusso di navigazione intuitivo.

Questo wireframe ha svolto un ruolo fondamentale nel processo di progettazione, poiché mi ha permesso di visualizzare concretamente come l'app avrebbe dovuto apparire e funzionare. Ha anche facilitato la comunicazione della mia visione con il team di sviluppo, fornendo loro un punto di partenza chiaro per la realizzazione del prototipo e lo sviluppo successivo dell'app.



DESIGN TIPOGRAFICO

Ho selezionato accuratamente i tipi di carattere da utilizzare nell'app per garantire una lettura agevole e un aspetto coerente. Ho definito stili di testo per titoli, paragrafi e altri elementi di testo.

Ho scelto di utilizzare il font Futura per la mia app per diverse ragioni:

1) Geometricità: Futura ha una struttura basata su forme geometriche come cerchi, quadrati e triangoli. Questo conferisce all'app un aspetto ordinato e simmetrico, che è in linea con un design moderno e pulito.

2) Modernità: Futura è stato creato nel 1927 ma è ancora considerato moderno oggi. È associato al movimento Bauhaus e all'estetica modernista, il che lo rende adatto per un'app con un look contemporaneo.

3) Facilità di lettura: La chiara leggibilità è cruciale per un'app. Futura è facilmente leggibile grazie alle sue forme pulite e alla mancanza di grazie, il che lo rende ideale per garantire che i contenuti dell'app siano facili da leggere.

4) Versatilità: Futura è disponibile in varie varianti, dalla leggera alla pesante, il che mi permette di usarlo in modo flessibile in diverse parti dell'interfaccia dell'app, come titoli, testo principale o pulsanti. Questa versatilità aiuta a creare una gerarchia visiva chiara.

In breve, ho scelto Futura perché offre una combinazione di geometria, modernità, leggibilità, versatilità e coerenza in quanto che si adatta alle esigenze del mio progetto di app.

Futura

6 weights

Futura Light font weight preview text

Futura Book font weight preview text

Futura Medium font weight preview text

Futura Demi font weight preview text

Futura Bold font weight preview text

Futura Extra Bold font weight preview text

DESIGN CROMATICO

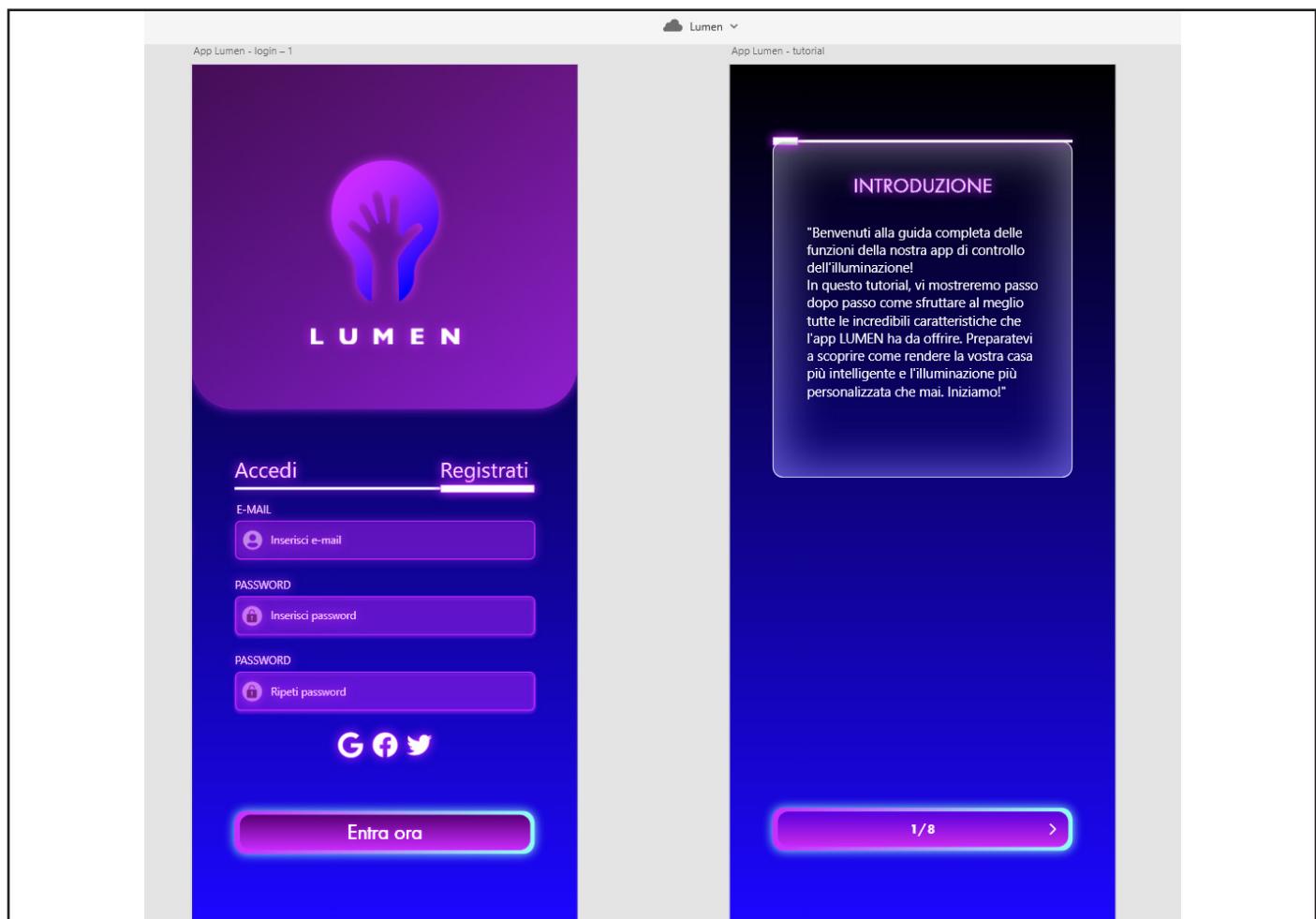
Per il design cromatico, ho fatto la scelta di utilizzare principalmente i colori del logo, che sono il blu e il violetto, e ho attribuito all'interfaccia utente (UI) un aspetto cromatico a tema neon. Questa decisione è stata presa con grande attenzione per creare una connessione visiva diretta tra il marchio e l'applicazione di controllo dell'illuminazione denominata "LUMEN".

L'uso dei colori del logo all'interno dell'UI serve a garantire una coerenza visiva solida tra il marchio e l'applicazione. Il blu e il violetto rappresentano l'identità del marchio e simboleggiano la sua filosofia di innovazione e creatività. Il blu comunica affidabilità e tecnologia all'avanguardia, mentre il violetto aggiunge un tocco di eleganza e raffinatezza all'immagine complessiva.

L'uso del tema neon all'interno dell'UI aggiunge un elemento di modernità ed energia. Richiama l'immagine di luci al neon vibranti e vivaci, creando un'atmosfera visiva che evoca la sensazione di luminosità e vitalità. Questo tema è particolarmente appropriato per un'app di controllo dell'illuminazione chiamata "LUMEN", poiché crea un collegamento diretto tra l'applicazione e l'esperienza luminosa che gli utenti possono creare utilizzando il prodotto.

L'utilizzo di altri colori come il bianco o azzurri ecc. mi ha permesso di creare un effetto cromatico neon più realistico e a migliorarne la leggibilità dei contenuti testuali.

In sintesi, l'uso del blu e del violetto, colori presenti nel logo, insieme al tema neon all'interno dell'UI mira a catturare l'attenzione degli utenti e a trasmettere un'immagine vivace e contemporanea del prodotto "LUMEN", mantenendo al contempo una solida coerenza con l'identità di marca del marchio.

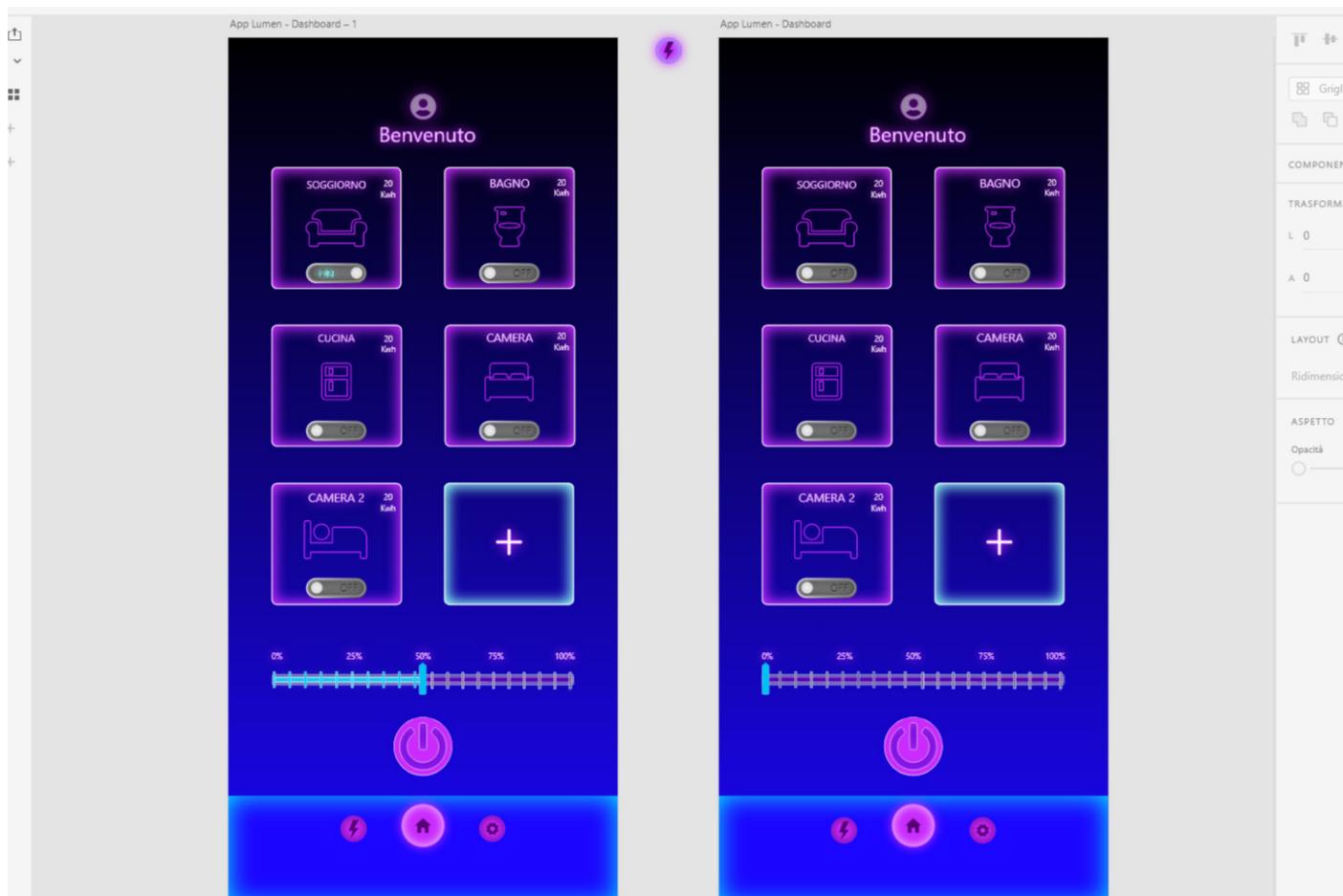


DESIGN GRAFICO

Per quanto riguarda il design grafico, ho scelto di orientarmi verso l'uso di forme geometriche parallelepipediche, ma con un aspetto più morbido. Questa decisione è stata motivata da diversi fattori.

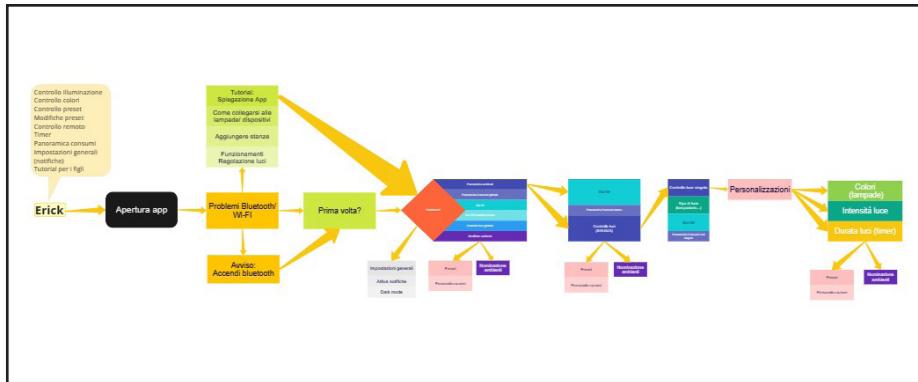
Innanzitutto, le forme geometriche parallelepipediche offrono un senso di struttura e ordine nell'interfaccia, il che può contribuire a una migliore organizzazione visiva dell'applicazione. Tuttavia, ho reso queste forme più morbide per evitare un aspetto troppo rigido o severo. L'aspetto morbido delle forme geometriche parallelepipediche conferisce un tocco di accoglienza ed eleganza al design complessivo, rendendo l'esperienza utente più gradevole e invitante.

Inoltre, ho dato particolare importanza alle icone e agli elementi grafici all'interno dell'interfaccia. Le icone non sono solo elementi decorativi, ma svolgono una funzione cruciale nell'aiutare gli utenti a comprendere e navigare nell'applicazione. Pertanto, ho progettato icone chiare, intuitive e significative che contribuiscono non solo all'aspetto estetico, ma anche alla funzionalità dell'applicazione. Gli elementi grafici, oltre a essere esteticamente gradevoli, sono stati pensati per migliorare l'esperienza utente e rendere l'interazione con l'app più intuitiva ed efficace.

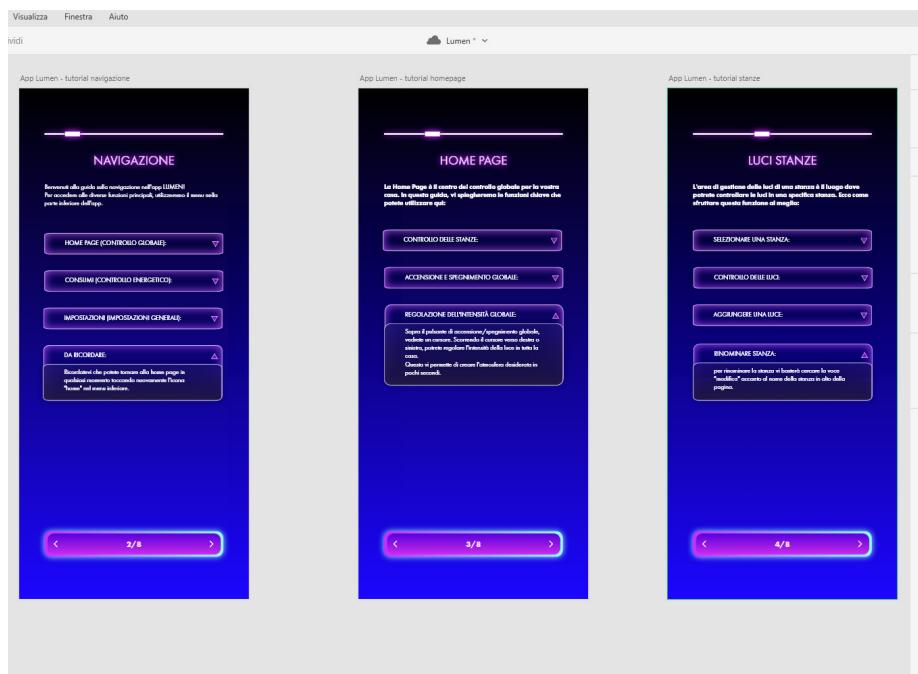


DESIGN DEI CONTENUTI

Nel processo di progettazione dei contenuti per l'app, ho considerato diversi aspetti cruciali per creare un'esperienza utente ottimale. Ecco alcuni dei principali passi intrapresi:



Analisi delle esigenze dell'utente:
Ho condotto un'analisi dettagliata delle esigenze degli utenti per comprendere cosa cercano all'interno dell'app. Questo ha guidato la struttura e la priorità dei contenuti.

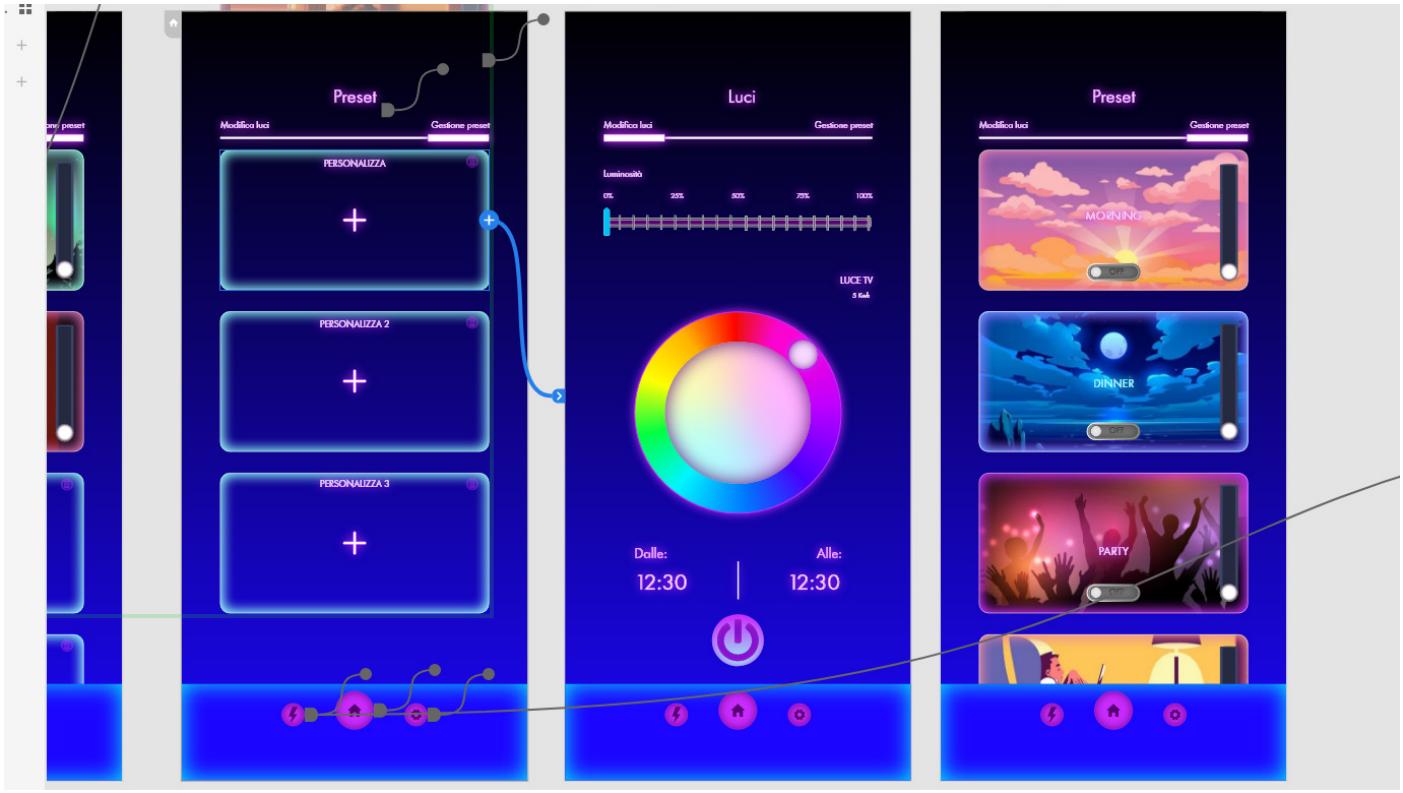


Gerarchia dei contenuti:
Ho stabilito una chiara gerarchia dei contenuti, assegnando livelli di importanza ai diversi elementi. Questo ha consentito di mettere in evidenza le informazioni più rilevanti e di facilitare la navigazione dell'utente.

Struttura dell'informazione:
Ho organizzato i contenuti in modo logico e coerente, garantendo che fossero facilmente accessibili e comprensibili. Ciò ha incluso la definizione di categorie, sottocategorie e la creazione di percorsi di navigazione chiari.

Layout e tipografia: Come menzionato precedentemente, ho scelto il font Futura per migliorare la leggibilità e l'aspetto visivo dei contenuti. Inoltre, ho definito il layout delle pagine per presentare in modo efficace testi, immagini e elementi interattivi.

DESIGN DELLE INTERAZIONI E FUNZIONI



Nel processo di design delle funzioni per l'app, ho incorporato una serie di elementi interattivi per migliorare l'esperienza dell'utente.

Questi elementi sono stati progettati seguendo uno stile neon distintivo per rendere l'app visivamente accattivante e coerente. Ecco come ho utilizzato questi elementi:

Bottoni di navigazione: Ho incluso bottoni che consentono agli utenti di spostarsi agevolmente all'interno dell'app. Questi bottoni sono stati progettati con un look neon per renderli visivamente affascinanti. Gli utenti possono cliccare su di essi per passare tra le diverse sezioni dell'app.

Scorrimento su e giù nelle Slide: Per migliorare la navigazione all'interno delle slide o delle schermate dell'app, ho implementato la possibilità di scorrere verso l'alto e verso il basso. Questo offre un modo fluido per esplorare il contenuto e le informazioni all'interno delle diverse sezioni.

Elementi di controllo per colore e luminosità: Per funzioni come il gestore del colore e l'intensità luminosa, ho inserito elementi di controllo interattivi. Gli utenti possono regolare il colore o la luminosità tramite slider scorrevoli, aghiera interattiva, ruota colori interattiva o altri strumenti interattivi, il tutto con uno stile neon che li rende visivamente attraenti e facili da utilizzare.

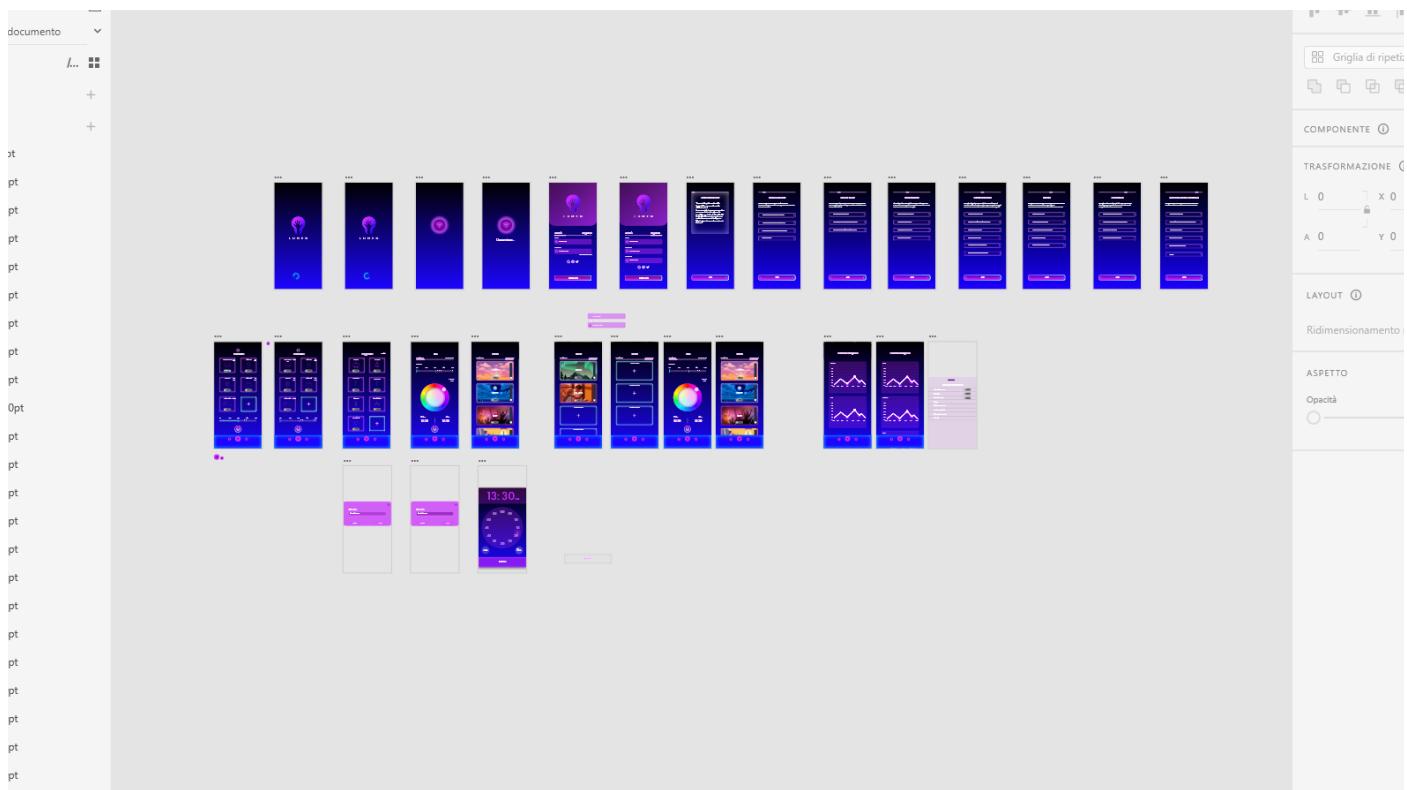
Tasti di accensione e spegnimento: Per garantire un controllo immediato, ho incluso pulsanti di accensione e spegnimento che si integrano perfettamente con lo stile neon dell'app. Questi pulsanti consentono agli utenti di attivare o disattivare funzioni o dispositivi in modo intuitivo.

Menu di navigazione Animato: Ho progettato un menu di navigazione animato che offre un tocco dinamico all'esperienza utente.

Questo menu presenta pulsanti animati che reagiscono al tocco dell'utente, aggiungendo un elemento di divertimento e coinvolgimento.

L'obiettivo principale di questo approccio al design delle funzioni è offrire una navigazione intuitiva e una gestione delle funzioni efficace, mentre allo stesso tempo mantenere uno stile visivo attraente e coerente con l'estetica del neon. Questo rende l'esperienza utente più coinvolgente e memorabile, migliorando complessivamente l'usabilità dell'app.

VISUAL DESIGN MOCKUPS



Con grande soddisfazione, posso confermare che ho portato a termine in modo efficace e preciso il mockup dell'app. Tutti gli elementi di design, dalle funzioni di navigazione alle interazioni interattive e al tema neon, sono stati implementati con cura per fornire un'anteprima completa e coinvolgente dell'esperienza utente dell'app. Questo passo cruciale ci avvicina sempre di più alla realizzazione di un prodotto finale di qualità. Prototipo interattivo finale in Adobe XD: <https://xd.adobe.com/view/59f37a90-b87d-4bb9-92da-f1ac48a-07a7f-0ca0/?fullscreen>

TESTING

Per concludere, ho condotto una fase di testing con alcuni utenti, durante la quale ho ottenuto feedback preziosi. Mentre alcuni utenti si sono dimostrati soddisfatti dell'aspetto e dell'esperienza generale dell'app, ho identificato alcuni problemi legati all'usabilità, in particolare relativi alla funzionalità di bottoni e animazioni di bottoni nella versione mobile. Curiosamente, questi problemi non erano emersi nella fase di progettazione desktop.

Questi risultati mi offrono un'opportunità importante per affinare ulteriormente il design e garantire un'esperienza utente impeccabile su tutte le piattaforme.