

INTRODUZIONE A UX E UI

Docente: Fulvia Grignaschi

fulvia.grignaschi@gmail.com

cell: 340 640 5152

UX (User Experience) e UI (User Interface)

UX e UI sono due concetti fondamentali nel design digitale, spesso confusi ma complementari. Questa dispensa li spiega in modo semplice, fornendo esempi concreti.

User Experience (UX)

UX si riferisce all'esperienza complessiva che un utente ha con un prodotto o servizio, includendo emozioni, percezioni e facilità d'uso.

Concetti chiave della UX

1. Utilità

- Definizione: Il prodotto soddisfa un bisogno dell'utente.
- Esempio: Un'app meteo che fornisce previsioni accurate per la località dell'utente.

2. Usabilità

- Definizione: Facilità con cui gli utenti possono raggiungere i loro obiettivi utilizzando il prodotto.
- Esempio: Un sito di e-commerce con un processo di checkout in un solo passaggio.

3. Desiderabilità

- Definizione: Il prodotto è attraente e suscita emozioni positive.
- Esempio: Un'app di fitness che celebra i traguardi dell'utente con animazioni gioiose.

4. Accessibilità

- Definizione: Il prodotto può essere utilizzato da persone con diverse abilità.
- Esempio: Un sito web con alto contrasto e opzioni di ingrandimento del testo per utenti con problemi di vista.

5. Credibilità

- Definizione: Gli utenti si fidano e credono nel prodotto e nelle informazioni fornite.
- Esempio: Un sito di notizie che cita fonti affidabili e aggiorna tempestivamente le informazioni.

6. Trovabilità

- Definizione: Gli utenti possono facilmente trovare le informazioni o le funzionalità di cui hanno bisogno.
- Esempio: Un'app di gestione documenti con una potente funzione di ricerca e filtri intuitivi.

Esempi concreti di UX

- **App di food delivery**

Buona UX: L'app ricorda gli ordini precedenti, offre suggerimenti personalizzati e ha un processo di checkout rapido.

Cattiva UX: L'app è lenta, richiede troppi passaggi per ordinare e non salva le preferenze dell'utente.

- **Sito e-commerce**

Buona UX: Filtri di ricerca efficaci, recensioni dei prodotti facilmente accessibili, processo di pagamento semplice.

Cattiva UX: Navigazione confusa, descrizioni dei prodotti incomplete, processo di reso complicato.

User Interface (UI)

UI si riferisce agli elementi visivi e interattivi di un prodotto attraverso i quali l'utente interagisce.

Concetti chiave della UI

1. Layout

- Definizione: Organizzazione e struttura degli elementi sullo schermo.
- Esempio: Una dashboard con una griglia chiara che separa diverse sezioni di informazioni.

2. Tipografia

- Definizione: Scelta e utilizzo dei caratteri per migliorare la leggibilità e la gerarchia delle informazioni.
- Esempio: Un blog che usa font sans-serif per i titoli e serif per il corpo del testo, con dimensioni appropriate per la lettura su diversi dispositivi.

3. Colori

- Definizione: Selezione e applicazione di colori per guidare l'attenzione e comunicare il brand.
- Esempio: Un'app bancaria che usa il verde per le transazioni positive e il rosso per quelle negative.

Contrasto nei Colori

Il contrasto è un aspetto fondamentale nell'uso dei colori nell'UI. Si riferisce alla differenza di luminosità o colore tra elementi diversi, ed è cruciale per la leggibilità e l'accessibilità.

- Definizione: Il contrasto misura la differenza di luminosità o colore tra due elementi adiacenti.
- Importanza:
 - Migliora la leggibilità del testo
 - Aiuta a distinguere elementi diversi
 - Guida l'attenzione dell'utente
 - È essenziale per l'accessibilità, specialmente per utenti con problemi di vista

Tipi di Contrasto:

- Contrasto di Luminosità: Differenza tra chiari e scuri
- Contrasto di Colore: Differenza tra colori diversi
- Contrasto di Saturazione: Differenza tra colori vividi e smorzati

Esempi di Utilizzo del Contrasto:

- Testo su Sfondo:
 - Buon contrasto: Testo nero su sfondo bianco o viceversa
 - Cattivo contrasto: Testo grigio chiaro su sfondo bianco
- Bottoni di Chiamata all'Azione (CTA):
 - Buon contrasto: Un bottone blu brillante su uno sfondo bianco o grigio chiaro
 - Cattivo contrasto: Un bottone verde chiaro su uno sfondo giallo pallido
- Menu di Navigazione:
 - Buon contrasto: Testo bianco su barra di navigazione blu scuro
 - Cattivo contrasto: Testo grigio chiaro su barra di navigazione grigio scuro

Linee Guida per il Contrasto:

Per il testo normale, mirare a un rapporto di contrasto di almeno 4.5:1

Per il testo grande o i titoli, un rapporto di 3:1 può essere sufficiente

Usare strumenti online per verificare i rapporti di contrasto

Testare il design in scala di grigi per assicurarsi che il contrasto funzioni anche senza colore

Esempio Pratico: Dashboard di Analisi

Sfondo: Bianco o grigio molto chiaro per la maggior parte dell'interfaccia

Testo principale: Nero o grigio molto scuro per massima leggibilità

Grafici: Utilizzare colori contrastanti per linee o barre diverse

Avvisi: Rosso brillante per errori critici, giallo per avvisi, verde per successi

Menu laterale: Sfondo leggermente più scuro del corpo principale per creare separazione visiva

Bottoni principali: Colore brand vivido che contrasta con lo sfondo per attirare l'attenzione

Ricorda: Un buon contrasto non solo rende l'interfaccia più attraente, ma la rende anche più funzionale e accessibile a un pubblico più ampio.

4. Bottoni e controlli

- **Definizione:** Elementi interattivi attraverso i quali gli utenti navigano e compiono azioni.
- **Esempio:** Un'app di editing foto con icone intuitive per le varie funzioni (ritaglio, filtri, ecc.) e un pulsante "Salva" ben visibile.

5. Icone e immagini

- **Definizione:** Elementi visivi che aiutano a comunicare informazioni rapidamente.
- **Esempio:** Un'app di produttività che usa icone universalmente riconosciute per funzioni come "nuovo documento", "salva", "condividi".

6. Animazioni e transizioni

- **Definizione:** Movimenti e cambiamenti visivi che guidano l'utente tra diverse stati o schermate.
- **Esempio:** Un'app di social media che usa una delicata animazione di dissolvenza quando si passa da un post all'altro.

7. Gerarchia Visiva

- **Definizione:** La gerarchia visiva è l'organizzazione e la prioritizzazione dei contenuti per guidare l'attenzione dell'utente verso gli elementi più importanti dell'interfaccia.
- **Importanza:**
 - Aiuta gli utenti a navigare e comprendere rapidamente l'interfaccia
 - Guida l'attenzione verso le informazioni e le azioni più importanti
 - Riduce il sovraccarico cognitivo organizzando le informazioni in modo logico
 - Migliora l'estetica complessiva creando un senso di ordine e struttura

Elementi chiave della gerarchia visiva:

- **Dimensione:** Elementi più grandi attirano più attenzione
- **Colore e contrasto:** Colori vivaci o alto contrasto evidenziano elementi importanti
- **Posizionamento:** Elementi in alto o al centro sono percepiti come più importanti
- **Spaziatura:** Lo spazio bianco può isolare e evidenziare elementi chiave
- **Tipografia:** Variazioni di stile, peso e dimensione del testo creano livelli di importanza
- **Allineamento:** Raggruppare elementi correlati e allinearli crea ordine e connessione

Esempi pratici di gerarchia visiva:

- Homepage di un sito di e-commerce:

Livello 1 (Più importante): Logo del brand e barra di ricerca (grandi e in alto)

Livello 2: Menu di navigazione principale (posizionato orizzontalmente sotto l'header)

Livello 3: Banner promozionale principale (grande immagine centrale)

Livello 4: Categorie di prodotti in evidenza (griglia di immagini più piccole)

Livello 5: Footer con informazioni secondarie (in fondo alla pagina, testo più piccolo)

- App di gestione attività (To-Do List):

Livello 1: Pulsante "Aggiungi nuova attività" (grande, colorato, in posizione prominente)

Livello 2: Lista delle attività di oggi (in alto, testo più grande)

Livello 3: Attività future (sotto le attività di oggi, testo più piccolo)

Livello 4: Categorie o tag delle attività (codifica a colori o icone più piccole)

Livello 5: Opzioni di filtro o ordinamento (in un menu o barra laterale)

- Dashboard di analisi dati:

Livello 1: KPI principali (numeri grandi in alto)

Livello 2: Grafici o visualizzazioni dati principali (grande area centrale)

Livello 3: Controlli di selezione data o filtri (barra superiore o laterale)

Livello 4: Dettagli secondari o tabelle di dati (sotto i grafici principali)

Livello 5: Opzioni di esportazione o condivisione (icone più piccole in un angolo)

Consigli per creare una buona gerarchia visiva:

- Inizia identificando l'ordine di importanza degli elementi
- Limita il numero di livelli gerarchici (3-5 livelli sono solitamente sufficienti)
- Mantieni la coerenza in tutta l'interfaccia
- Usa il principio di Fitts: rendi gli elementi importanti più grandi e facili da raggiungere
- Testa la gerarchia con utenti reali per verificare che guidino l'attenzione come previsto

Esempi concreti di UI

- **App di messaggistica**

Buona UI: Icone intuitive, distinzione chiara tra chat lette e non lette, facile accesso alle funzioni principali.

Cattiva UI: Troppi colori confondenti, icone poco chiare, testo troppo piccolo da leggere.

- **Dashboard di analytics**

Buona UI: Grafici chiari e leggibili, uso efficace del colore per evidenziare i dati importanti, layout organizzato.

Cattiva UI: Troppe informazioni in poco spazio, colori che non contrastano bene, mancanza di gerarchia visiva.

Relazione tra UX e UI

UX e UI lavorano insieme per creare prodotti efficaci:

UX si concentra su come il prodotto funziona e come le persone interagiscono con esso.

UI si concentra su come il prodotto appare visivamente e come comunica la sua funzionalità.

Esempio: **Processo di prenotazione di un volo**

- **UX:**

Struttura logica del processo di prenotazione

Suggerimenti intelligenti basati sulle ricerche precedenti

Notifiche sulle variazioni di prezzo

- **UI:**

Design visivo accattivante e coerente

Bottoni chiari per ogni fase del processo

Calendario interattivo per la selezione delle date

Una buona UX supportata da una UI efficace porta a prodotti che non solo funzionano bene, ma sono anche piacevoli da usare. Entrambi gli aspetti sono cruciali per il successo di qualsiasi prodotto digitale.