

UX3 ANIMAZIONI

Permettono all'utente di comprendere che qualcosa sta accadendo. Nel caso in cui ci siano troppe animazioni → diventa eccessivo.

Nota: alcuni utenti possono avere problemi con le animation quindi bisognerebbe inserire nelle impostazioni uno switch che permette di disattivare le animation. → Accessibility



Obiettivi delle animazioni:

- draw attention
- provide visual cues
 - making interactions more intuitive and navigation more apparent
- smooth transitions between different states or pages
- reduce cognitive load
 - facilitare transizioni e aiutare gli utenti a capire i cambiamenti nell'interfaccia
- prevent disorientation
- provide feedback on user actions
 - animations reassure users that the system is responsive and their inputs have been recognized, which enhances the overall usability and interactivity of the design
- Creare connessione emotiva:
 - Animazione piacevole se un task è stato completato
- Rinforzare identità del brand



Foundation of IA:

Informational Architecture è composta da più cose:

- **Cognitive load** → amount of brain power that you have to use in a given moment to do something
- **Mental models** →
- **Gestalt principles** → si focalizza su come percepiamo le cose
 - **Pareidolia**: vedere delle immagini di oggetti dove effettivamente non ci sono
 - Es: quando vediamo le nuvole, vediamo delle immagini

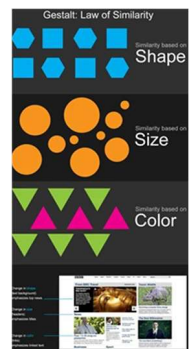
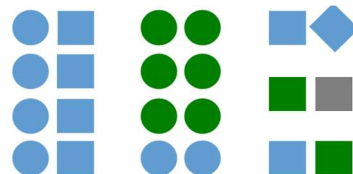


Similarity:

L'occhio umano tende a creare **relazioni tra oggetti simili** (shape, size, colors)

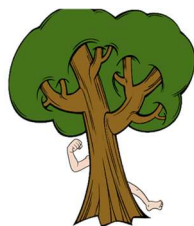
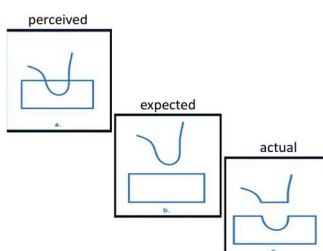
Si può usare anche la distanza per differenziare gli item:

- Se sono correlati → vicini
- Se non lo sono → distanti



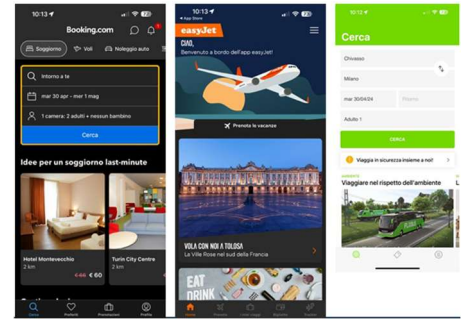
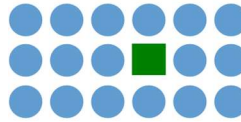
Continuity:

L'occhio umano segue paths, **linee e curve di design**; e preferisce vedere un flow continuo.



Focal point: il nostro occhio cade su item that stands out visually

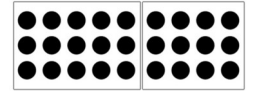
- Booking ok
- Flixbus non va bene il doppio cerca
- Easyjet non serve fare il loco arancione in quanto il nostro focus dovrebbe essere più sul tato prenota vacanza



Proximity: cose vicine sembrano correlate tra loro



Common Region: Racchiudere gli elementi in due regioni, fa sembrare che quelli siano correlati e scorrelati dall'altro gruppo.



Simmetry: la mente umana apprezza la simmetria.

- Bisogna bilanciare le due parti della pagina

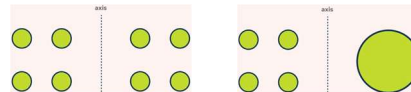
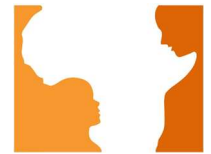
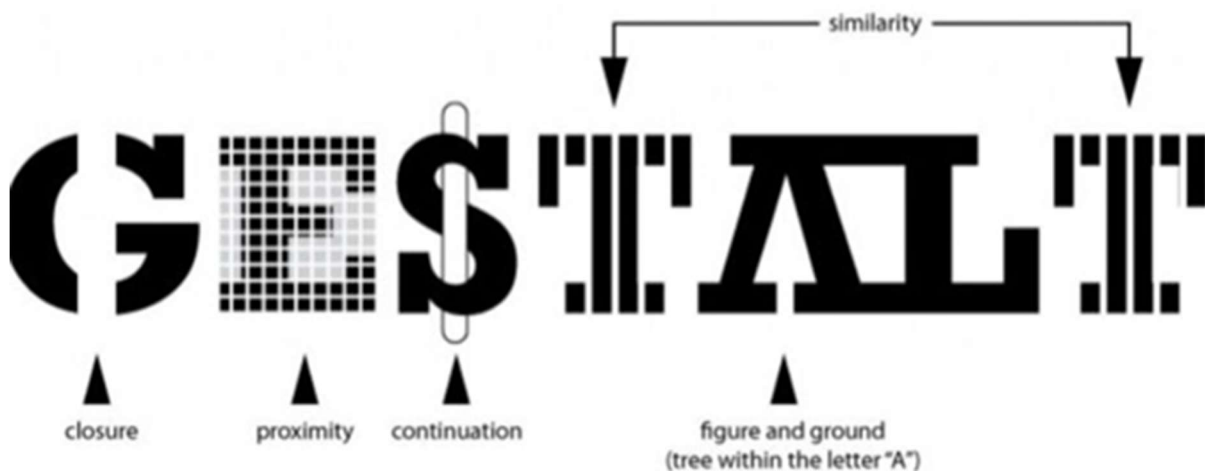
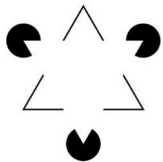


Figure ground: sistema del sistema visivo di semplificare la scena che vediamo



Closure: il nostro cervello disegna delle linee che non esistono basandosi sulla prossimità degli oggetti.



Mental models

Rappresentazione di come una persona pensa che qualcosa funzioni. Evolvono con tempo e esperienza.

- Importanti per creare interfacce user-friendly
- Aiutano le persone a capire il funzionamento

Es: noi ci aspettiamo il carrello in alto a dx, se non lo troviamo, potremmo perderci.

Mie note:

Arrngreen: there are too many things in the same page without any order. There isn't simmetry, the sizes of the items are different without a logic, the colors have no sense. The search bar is hard to spot. The page doesn't fit on the screen.

Style novels: The first animation is too long. It is difficult to undestand what are you doing and there are too many animations. The page is too long and the button to go on the top isn't easy to find.