

Gli elementi di UserExperience

Quando si crea un'applicazione bisogna far attenzione a 3 parametri fondamentali:

- **Visible**
 - Layout facile da usare
 - Controlli visibili
 - Contrasto
- **Interruptible**
 - Microsessione da 15 secondi
 - Bottoni ben distanziati tra loro
 - Programma facilmente utilizzabile anche dopo breve interruzione
- **Playful**
 - Aspetti emozionali
 - Aspetti sociali
 - Contesto di utilizzo



Aspetto emozionale:

- È importante usare un linguaggio più vicino agli utenti (esempio connessione internet assente).
- Usare ironia (esempio delle tombe → black humor)

Esistono 3 mindset:

- I'm **microtasking** → piccoli e frenetici momenti di attività
- I'm **local** → voglio sapere cosa sta succedendo intorno a me
- I'm **bored** → cerco intrattenimento

C'è una differenza tra smartphone e tablet:

- Risoluzione
 - Cellulari hanno minor risoluzione
- Distrazione
 - Cellulari sono fonte di maggior distrazione
- Multitasking
- Quando li usi
 - Cellulari usati solitamente mentre si fa altro
- Quanto sono personali
 - Cellulari sono spesso più personali
- Utenti hanno bisogno di capire quando e come cliccare un oggetto

Il design deve essere **fat finger** → bottoni minimo spessi **10mm/44pixel**

La funzione principale deve essere ben visibile e facilmente raggiungibile dall'utente

Mantenere navigazione semplice:

- Task più comuni sopra
- Minimizzare il livello di navigazione richiesta
 - Per fare una modifica, bottone vicino e non dopo 2/3 passaggi
- Etichette devono essere chiare e concise per facilitare navigazione
- Poter accedere facilmente e velocemente alle differenti caratteristiche
- Bottoni di minimo 10mm
- Link ben distinti visualmente
- Inserire link di navigazione nel footer della pagina
- **Funzione per ritornare alla parte superiore della pagina** senza dover scrollare mezz'ora
 - Ringraziamo filippo che mi ha fatto vedere un esempio
- Menu hamburger ben visibili e staccati dal resto



!!!Capire quale di questi menù vogliono

NAVIGATION	VISITS	CONVERSIONS	CONVERSION RATE	DIFFERENCE
MENU	12,668	347	2.7% (35.38%)	+11.9%
≡ MENU	12,900	331	2.6% (35.27%)	+5.7%
≡	12,684	308	2.4% (35.27%)	—
MENU	13,017	246	1.9% (35.23%)	-22.2%



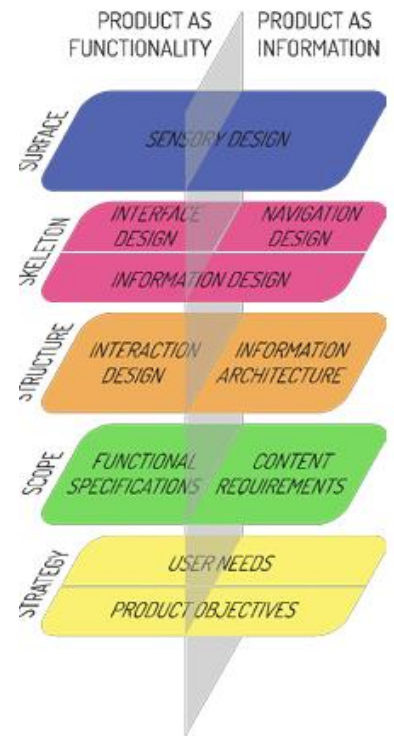
Various studies have been done on the mobile Menu (hamburger) display affordance. This study by developer James Foster found a word menu with a border had a much higher conversion rate than a menu without a border—and no hamburger icon (facebook)

Developer seguono “The five plans”:

Fornisce un framework concettuale per parlare del problema della user experience e dei tool da usare per risolverlo. **Dipendenze vanno in entrambe le direzioni mentre la costruzione da strategy a surface.**

strategy → scope → structure → skeleton → surface.

- **strategy:** cosa vogliamo ottenere con il nostro prodotto e cosa l’user vuole fare con esso
- **Scope:** specifici requisiti per Contesto e funzionalità.
 - Strategia diventa scope quando si passa dalle necessità ai **requisiti specifici** riguardanti contesto e funzionalità che il prodotto deve offrire agli utenti.
- **Structure:** definisce come gli utenti vanno ad una determinata pagina e dove possono andare partendo da questa.
- **Skeleton:** definisce gli elementi di navigazione e le categorie del browser.
 - Posizionamento di pulsanti, controlli, foto e blocchi di testo
- **Surface:** Design che appaga i sensi e soddisfa tutti gli obiettivi degli altri quattro piani
 - Esperienza sensoriale
 - Contenuto
 - Funzionalità
 - Estetica



NOTA: i piani non sono distinti ma strettamente collegati

Esempio di amazon:

- Strategy: voglio vendere libri online
- Scope: requisiti per vendere libri online
- Struttura: come il tutto deve essere strutturato
- Skeleton: come sistemo la pagina etc
- Surface: cosa vede effettivamente l’utente

