# UX3 ANIMAZIONI

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

*Immagine che contiene schermata, cerchio, design

Descrizione generata automaticamenteNota: alcuni utenti possono avere problemi con le animation quindi biosgnerebbe inserire nelle impostazioni uno switch che permette di disattivare le animation. → Accessibility*

***Obbiettivi 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
* Immagine che contiene Elementi grafici, design

  Descrizione generata automaticamenteprovide 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** →
* Immagine che contiene mano

  Descrizione generata automaticamente**Gestalt principles** → si focaliza su come percepiamo le cose
  + Immagine che contiene lavandino, Rubinetterie, rubinetto, bagno

    Descrizione generata automaticamente**Pareidolia**: vedere delle immagini di oggetti dove effetticamente non ci sono
    - Es: quando vediamo le nuvole, vediamo delle immagini

Immagine che contiene testo, schermata, grafica, design

Descrizione generata automaticamente**Similarity**:   
L’occhio umano tende a creare **relazioni tra oggetti simili** (shape, size, colors)

**Immagine che contiene schermata, Elementi grafici, grafica, Policromia

Descrizione generata automaticamente**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.

Immagine che contiene diagramma, linea, Carattere, Piano

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene disegno, clipart, cartone animato, illustrazione

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene schermata, Carattere, diagramma, linea

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, schermata, Sito Web, aeromobile

Descrizione generata automaticamente**Focal point:** il nostro occhio cade su item that stands out visually

* Booking ok
* Immagine che contiene schermata, Policromia, Elementi grafici, cerchio

  Descrizione generata automaticamenteFlixbus 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

**Immagine che contiene giallo, arancione, Ambra, cerchio

Descrizione generata automaticamente**Immagine che contiene giallo, arancione, cerchio, Ambra

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene cerchio, Rettangolo, modello

Descrizione generata automaticamente**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.

Immagine che contiene diagramma, Policromia

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene cerchio, Policromia, diagramma

Descrizione generata automaticamente**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

Immagine che contiene clipart, Elementi grafici, design

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

Immagine che contiene testo, Carattere, bianco, Elementi grafici

Descrizione generata automaticamente

## 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:*

***Arngreen****: 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.*