# 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 facilemnte utilizzabile anche dopo breve interruzione
* **Playful**
  + Aspetti emozionali
  + Aspetti sociali
  + Contesto di utlizzo

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, biglietto da visita

Descrizione generata automaticamente

**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
* Immagine che contiene testo, schermata, software, Pagina Web

  Descrizione generata automaticamenteI’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

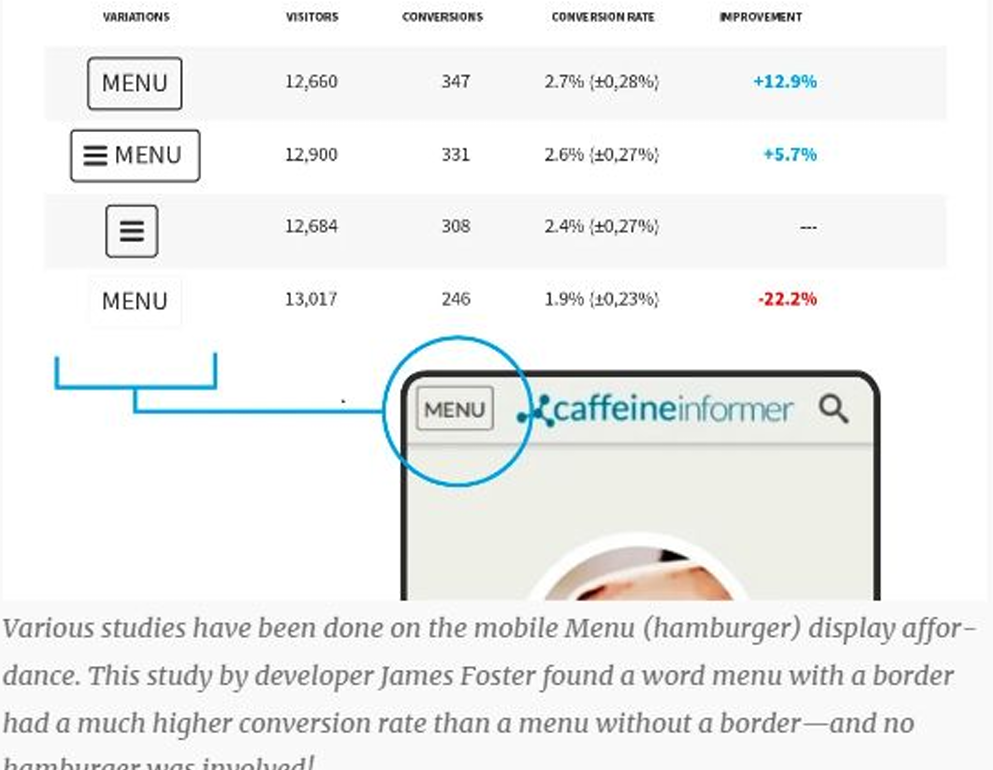
Il design deve essere **fat finger** 🡪 bottoni minimo spessi **10mm/44pixel**

La funzione principale deve essere ben visibili e facilmente raggiungibile dall’utente

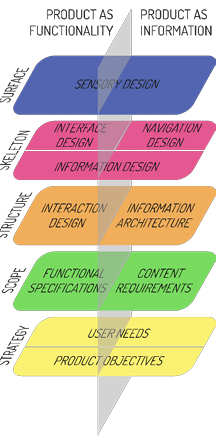
Mantenere **navigazione semplice**:

* Task più comuni sopra

‼!Capire quale di questi menù vogliono



* 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

**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
  + Immagine che contiene diagramma, Diagramma, linea, design

    Descrizione generata automaticamenteContenuto
  + 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

Immagine che contiene diagramma, clipart, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene clipart, testo, cartone animato, Line art

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene schermata, diagramma, linea, Rettangolo

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene diagramma, Rettangolo, linea, Piano

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene linea, testo, schermata, Carattere

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene diagramma, linea, Rettangolo, Piano

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene testo, Sito Web, schermata

Descrizione generata automaticamenteImmagine che contiene linea, diagramma, schermata, testo

Descrizione generata automaticamente

Immagine che contiene testo, Sito Web, Pagina Web, Pubblicità online

Descrizione generata automaticamente