

Isabella Ballarino

Villa Cortese, Italy

(+39) 348 2589141

isabella.ballarino@gmail.com

www.linkedin.com/in/isabella-Ballarino



User Experience / User Interface Designer

User Experience - User Interface

Who

Laureanda in Informatica con una forte interesse per il design dell'esperienza utente. Dopo i primi passi nello sviluppo, mi sono avvicinata al mondo della UX, dove posso unire competenze tecniche e sensibilità creativa per progettare soluzioni digitali utili e accessibili.

UX Approach

Per me la UX nasce dall'ascolto e dalla comprensione dei bisogni reali degli utenti, trasformando frustrazioni in opportunità. Credo in un approccio iterativo e collaborativo basato su ricerca, prototipazione e test continui. Ho consolidato queste competenze con il corso UX/UI Design di Develhope, lavorando su progetti pratici con Figma. Il mio obiettivo è progettare soluzioni accessibili ed efficaci, unendo design, sviluppo e comunicazione digitale..

Il mio processo si basa su questi principi:

- **Empatia:** uso interviste e osservazione per entrare nei panni dell'utente
- **Chiarezza:** progetto interfacce semplici e intuitive, guidato dalle Heuristic di Nielsen
- **Validazione:** verifico le soluzioni con test continui, anche a partire da prototipi grezzi
- **Iterazione:** accetto l'errore come parte del processo di miglioramento

UX/UI Skills & Tools

Ricerca utenti

Interviste, questionari, creazione di personas

Experience

Develhope

User Experience and User Interface Designer

Course with certification

2025

Wireframing

Schizzi low-fi, wireframe digitali

Figma, carta & penna

Prototyping

Creazione di flussi interattivi

Figma (Prototyping)

Testing

Test utente in presenza e da remoto, A/B testing

Google Forms

Analisi

Lettura di heatmap e dati quantitativi

Google Analytics

Documentazione

Creazione di presentazioni e report

Notion, Google Docs, Canva



TeraTime – App per professionisti della salute

at Develhope

Abstract

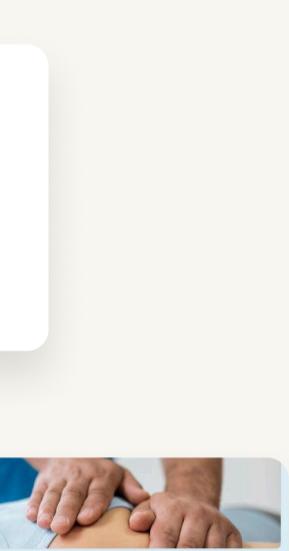
TeraTime è un'app di personal management pensata per aiutare i professionisti sanitari, come fisioterapisti che lavorano in più sedi, a organizzare gli appuntamenti e tenere sotto controllo le fature.

Grazie a una dashboard chiara e intuitiva, i professionisti possono avere sempre sotto controllo agenda e fatturato mensile, migliorando l'organizzazione e riducendo il tempo dedicato alle attività amministrative.

Ruolo: UX/UI Designer (ricerca + planning + mockups)

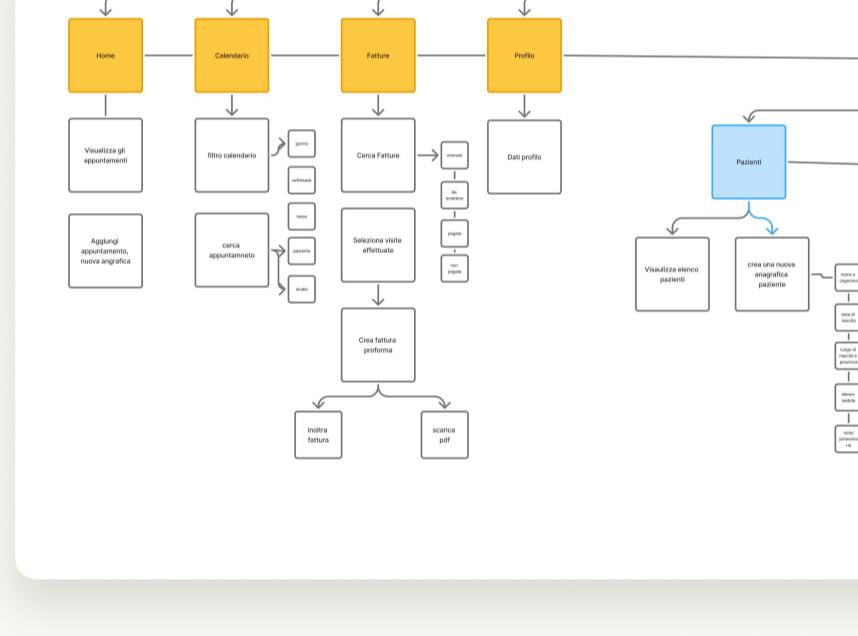
Durata: 10 settimane (progetto personale – corso)

Obiettivo: progettare un'app responsive che aiuti i professionisti a gestire tempo, energia e attività amministrativa in modo consapevole, tramite dati e visualizzazioni intuitive.



1. Analisi competitiva & ipotesi iniziali

Analisi di benchmark e competitor diretti (es. Structured, Todoist, Fisioplan) e definizione delle prime ipotesi da validare nel progetto.



Questionario: organizzazione e gestione del lavoro per fisioterapisti e professioni sanitarie affini

Ciao! Sono Isabella, UX/UI Designer.
Sto lavorando alla progettazione di una nuova app per professionisti sanitari (come fisioterapisti, medici, infermieri, etc.) permetta di organizzarsi in modo pratico e veloce appuntamenti, pazienti, sede di lavoro e futuri.

Ti invito a compilare questo sondaggio, è anonimo e richiederà solo 4 minuti del tuo tempo.

Grazie per il tempo che mi dedicherai!

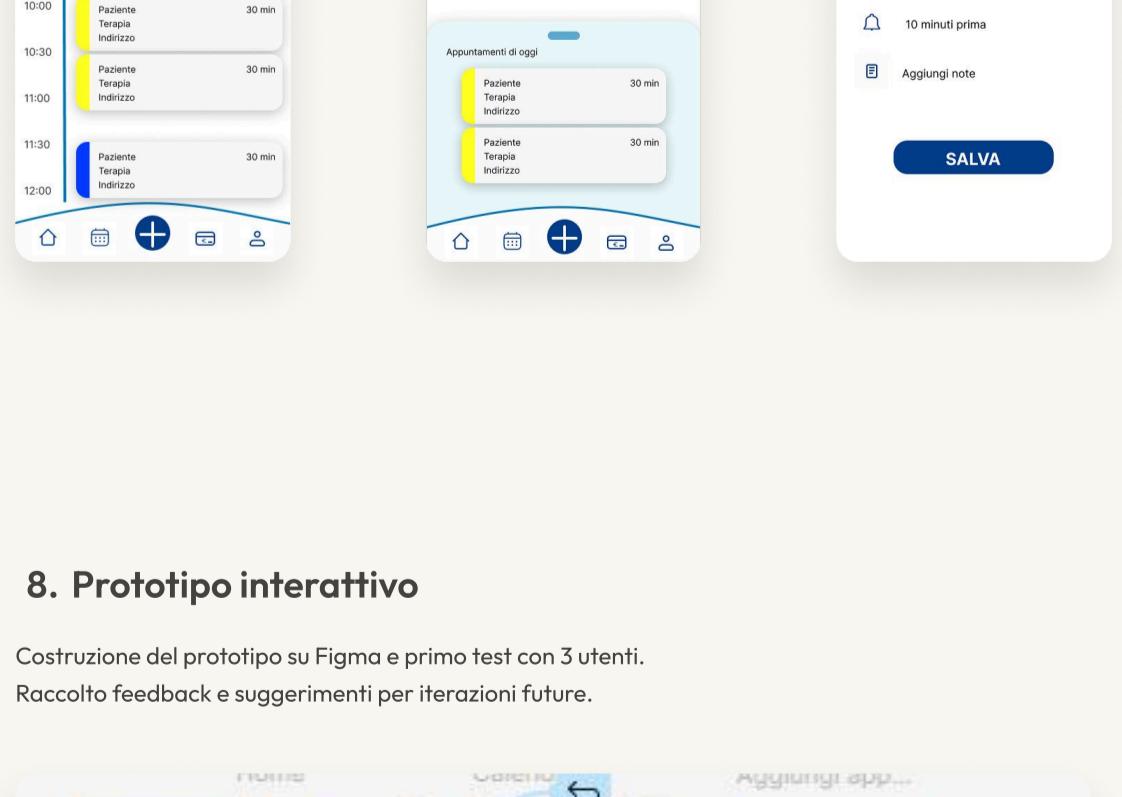
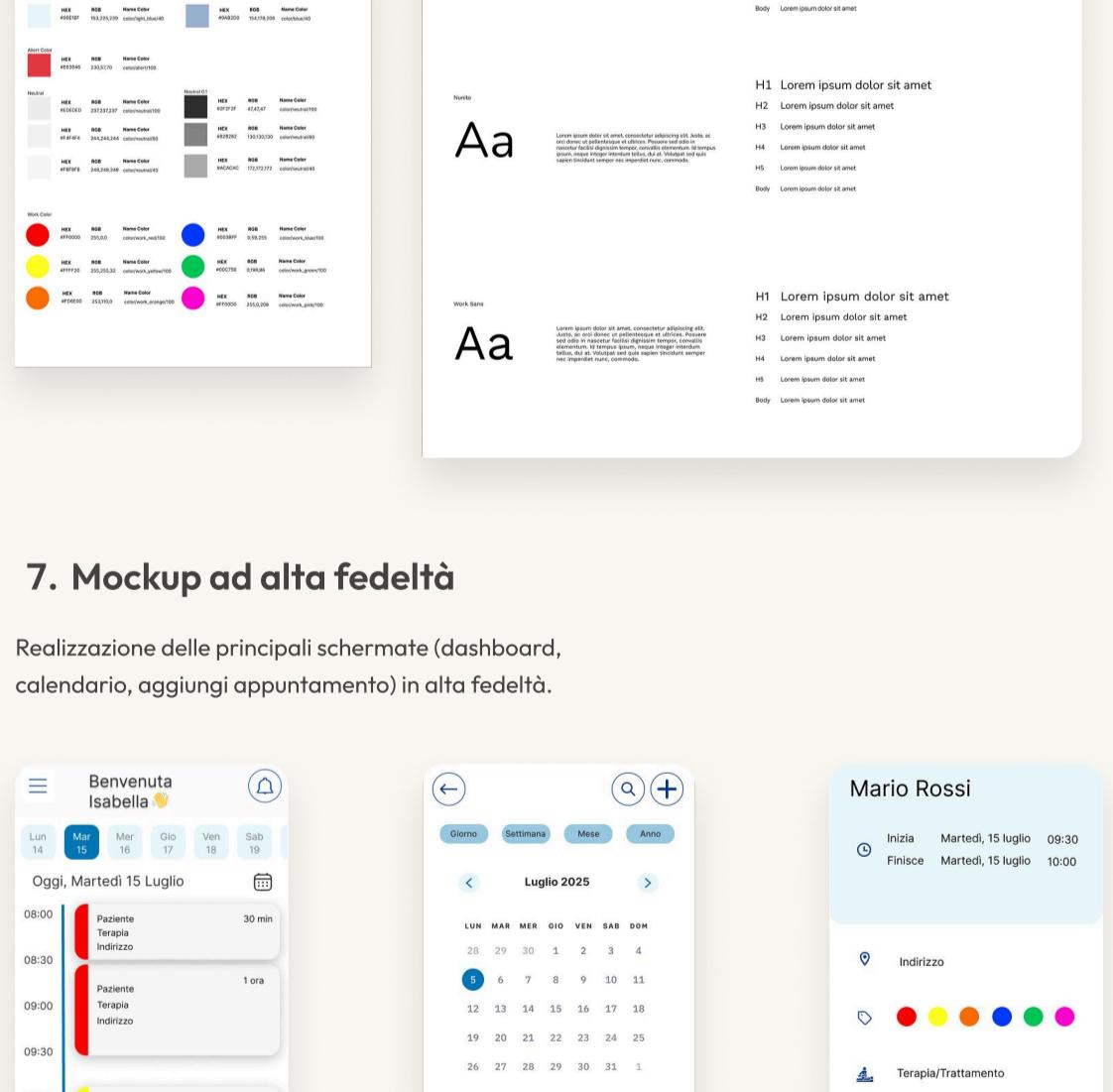
2. Survey & interviste

1 survey (23 risposte) per raccolgere dati quantitativi su abitudini e strumenti usati

- 5 interviste semi-strutturate per approfondire bisogni, frustrazioni e motivazioni

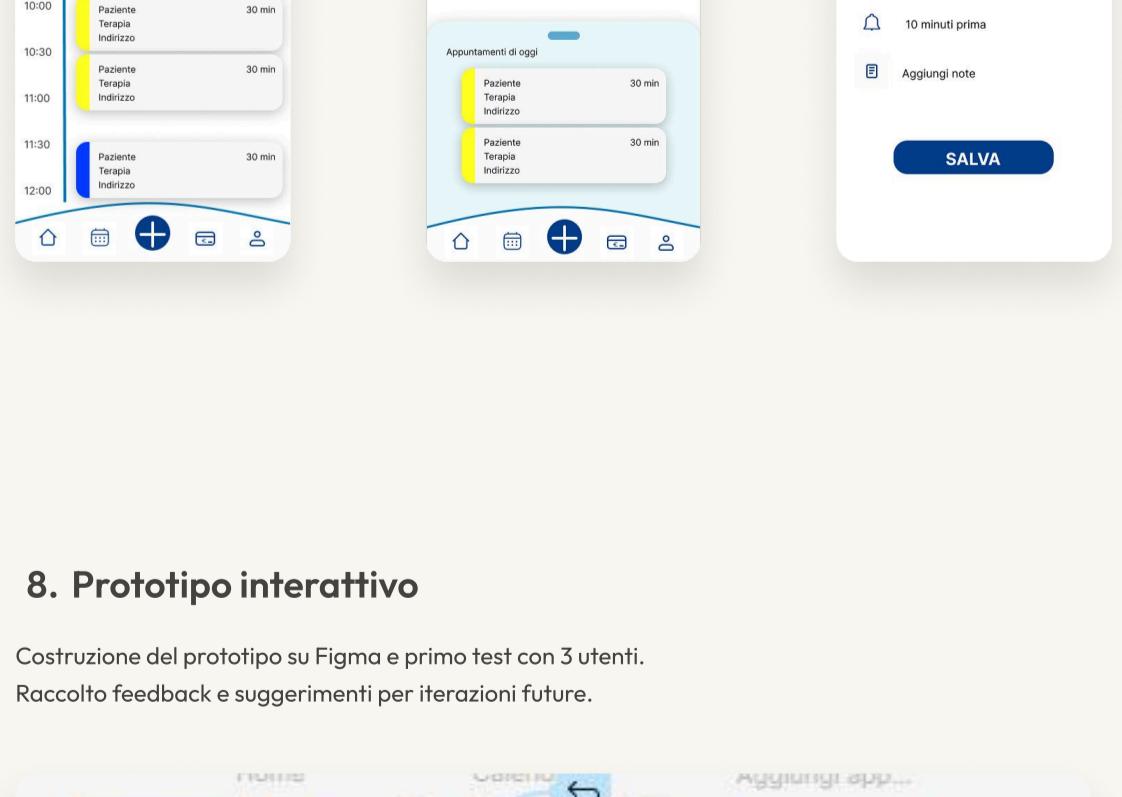
3. Creazione della persona

Sintetizzato i dati in una user persona rappresentativa: "Lorenzo, 37 anni, fisioterapista freelancer in cerca di equilibrio".



4. Architettura dell'informazione

Organizzazione dei contenuti in una struttura logica (sitemap + user flow principali) usando Figjam.



5. Wireframe cartacei e digitali

- Creazione diretta su Figma di wireframe low-fi per esplorare e testare diverse soluzioni, con focus su schermate chiave.

6. Design system base

- Definizione di uno stile coerente per l'interfaccia, includendo palette colori, tipografia, componenti UI (bottoni, schede, form) e pattern di interazione principali, con l'obiettivo di garantire uniformità visiva e facilità d'uso in tutte le schermate chiave dell'app.

7. Mockup ad alta fedeltà

Realizzazione delle principali schermate (dashboard, calendario, aggiungi appuntamento) in alta fedeltà.

8. Prototipo interattivo

Costruzione del prototipo su Figma e primo test con 3 utenti. Raccolto feedback e suggerimenti per iterazioni future.

