

# Documento descrittivo del test per Node Soc. Coop.

Di Leonardo Maddamma

## Introduzione

Ho svolto il test seguendo la traccia che mi è stata inviata il 7 febbraio via mail.

La traccia consisteva nella realizzazione di template, in HTML e CSS, di una piattaforma di matching tra offerte di lavoro e candidature. La richiesta comprendeva la realizzazione di pagine relative alle attività che svolgevano questi utenti: i candidati, le aziende e gli amministratori del sito.

Ho deciso di progettare il template in funzione dei soli candidati e aziende, dando come scadenza lunedì 13 febbraio. Quindi, ho sviluppato il progetto in 5 giorni distribuiti in questo modo: 1 giorno per la progettazione delle pagine e 4 per sviluppare con il codice. Difficilmente saprei dire quante ore ho lavorato al progetto: mercoledì mi sono preso tutta la giornata per sviluppare le schermate, venerdì per impegni mi sono dedicato circa 5 ore e gli altri giorni sono stato circa 8/12 ore a programmare (con pause ovviamente).

Visto che si trattava di un template che prevedeva il solo uso di HTML e CSS, non ho utilizzato JavaScript, quindi come si vedrà alcune pagine sono prive di interattività e il percorso dell'utente viene interrotto durante la navigazione.

Ho portato a termine il tutto domenica sera, caricando il progetto sulla piattaforma github, in modo da facilitare il download del progetto.

Di seguito il link per scaricarlo: [https://github.com/LeoMad86/Node\\_test](https://github.com/LeoMad86/Node_test)

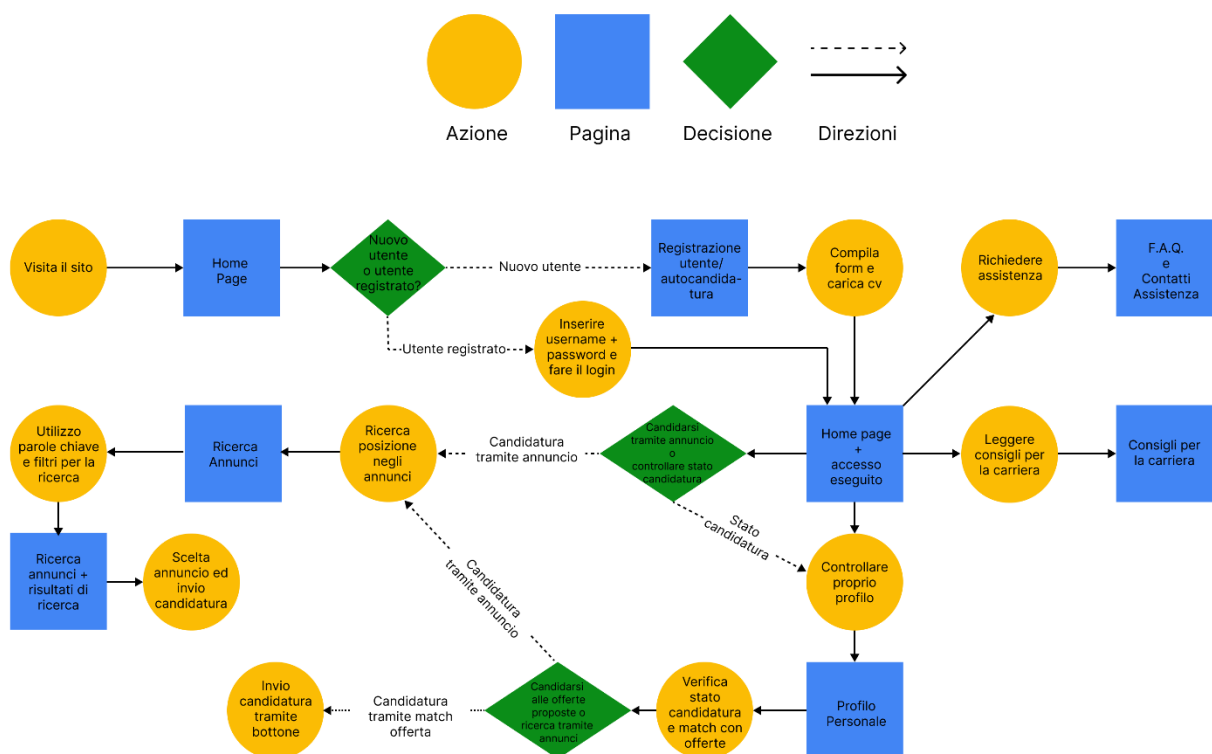
# Progettazione

## 1. Definizione utenti

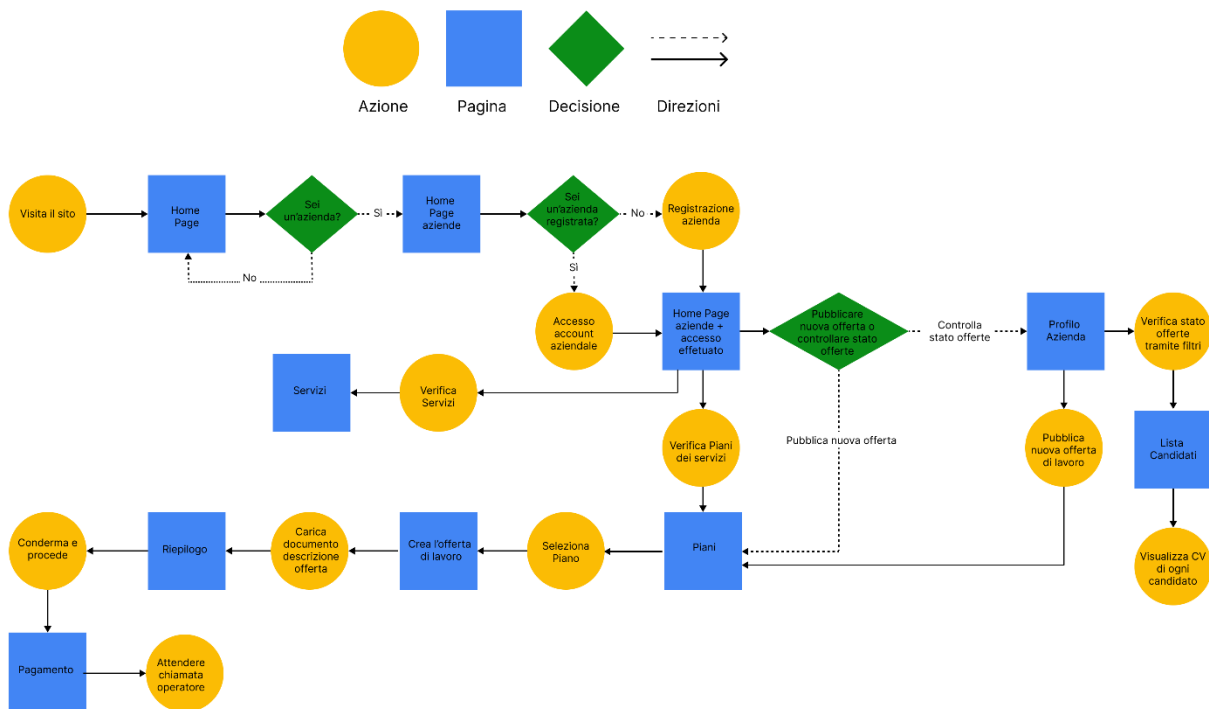
Per partire con la progettazione, ovviamente, ho iniziato dalla traccia, ma questa mi lasciava poco sugli utenti e sui vari percorsi che avrebbero fatto sulla piattaforma.

Non avendo il tempo di fare una **user research**, mi sono basato su altre piattaforme simili, come **Monster** e **Indeed**. Non potendo definire le **persona** dei due utenti, **candidato** e **azienda**, ho dovuto simulare in prima persona l'uso dei servizi analoghi per definire quelli che sarebbero stati gli **user flow**. Ho elaborato le mappe attinenti ai due utenti, riportate qui di seguito.

### User flow candidato



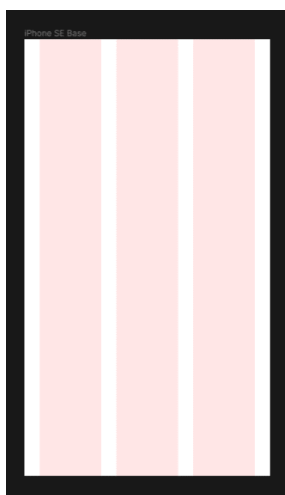
## User flow azienda



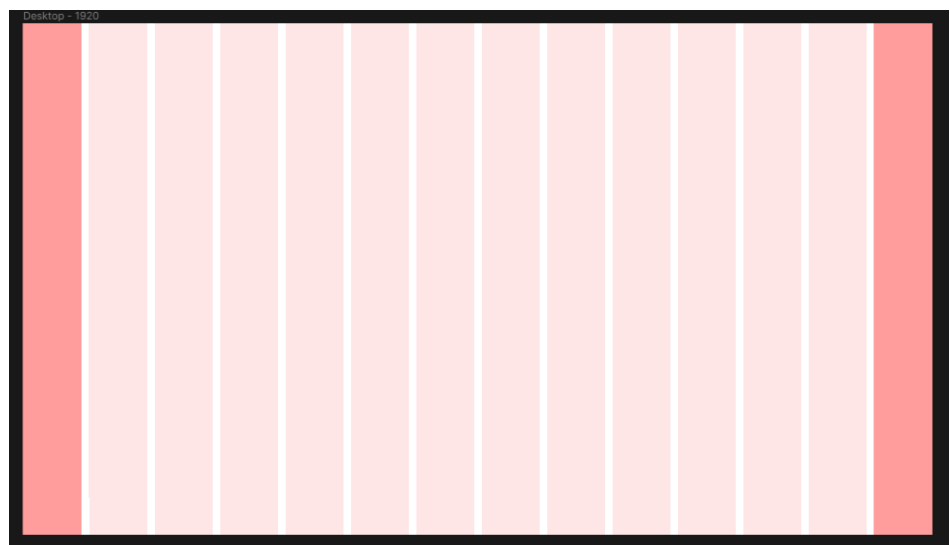
## 2.Design e wireframe

Ora che avevo definito a grandi linee i miei utenti e i loro percorsi, dovevo occuparmi della realizzazione delle schermate. La traccia non diceva niente in merito, ma ho dato per scontato che la piattaforma doveva essere **responsive**, quindi ho progettato delle bozze delle schermate per dispositivi mobili e laptop/desktop pc (le dimensioni dei tablet si basano sull'ottimizzazione di entrambe).

In primis, ho progettato usando le **griglie** per poter posizionare il più accuratamente gli elementi che avrebbero composto le pagine.



iPhone SE- 350x667



Desktop - 1920x1080

Ho scelto queste due tipologie di schermo per rappresentare il minimo e il massimo delle dimensioni schermo (ce ne sono anche altre, ma ho preferito usare queste definendo un limite).

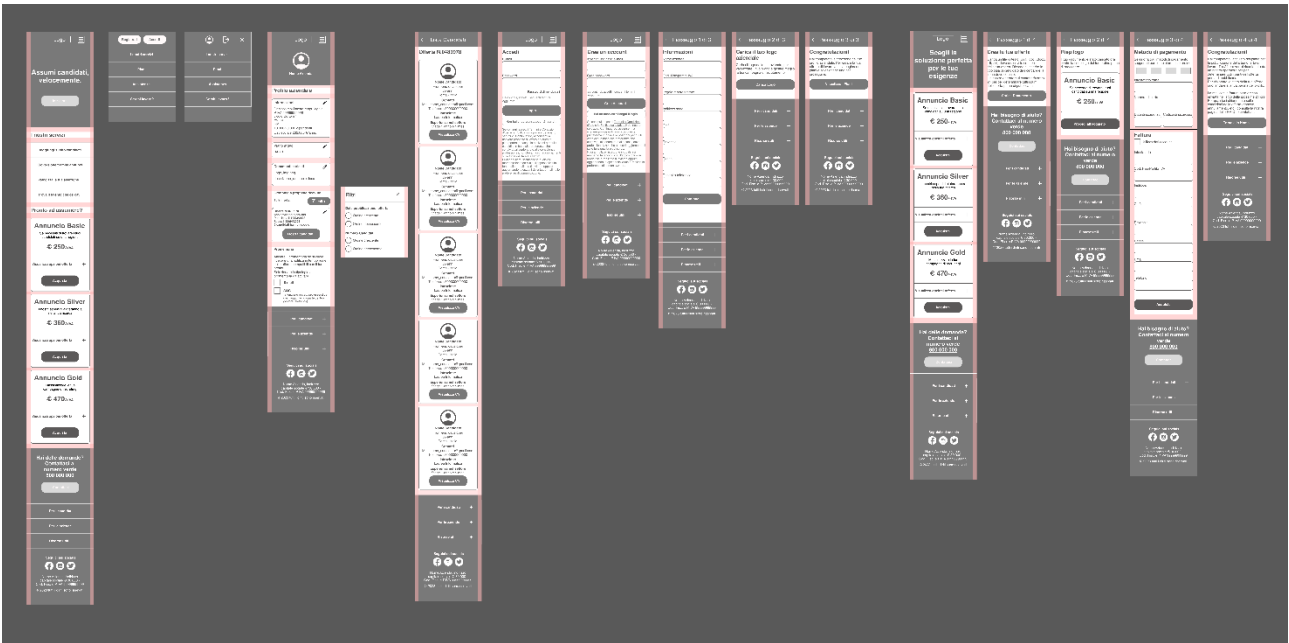
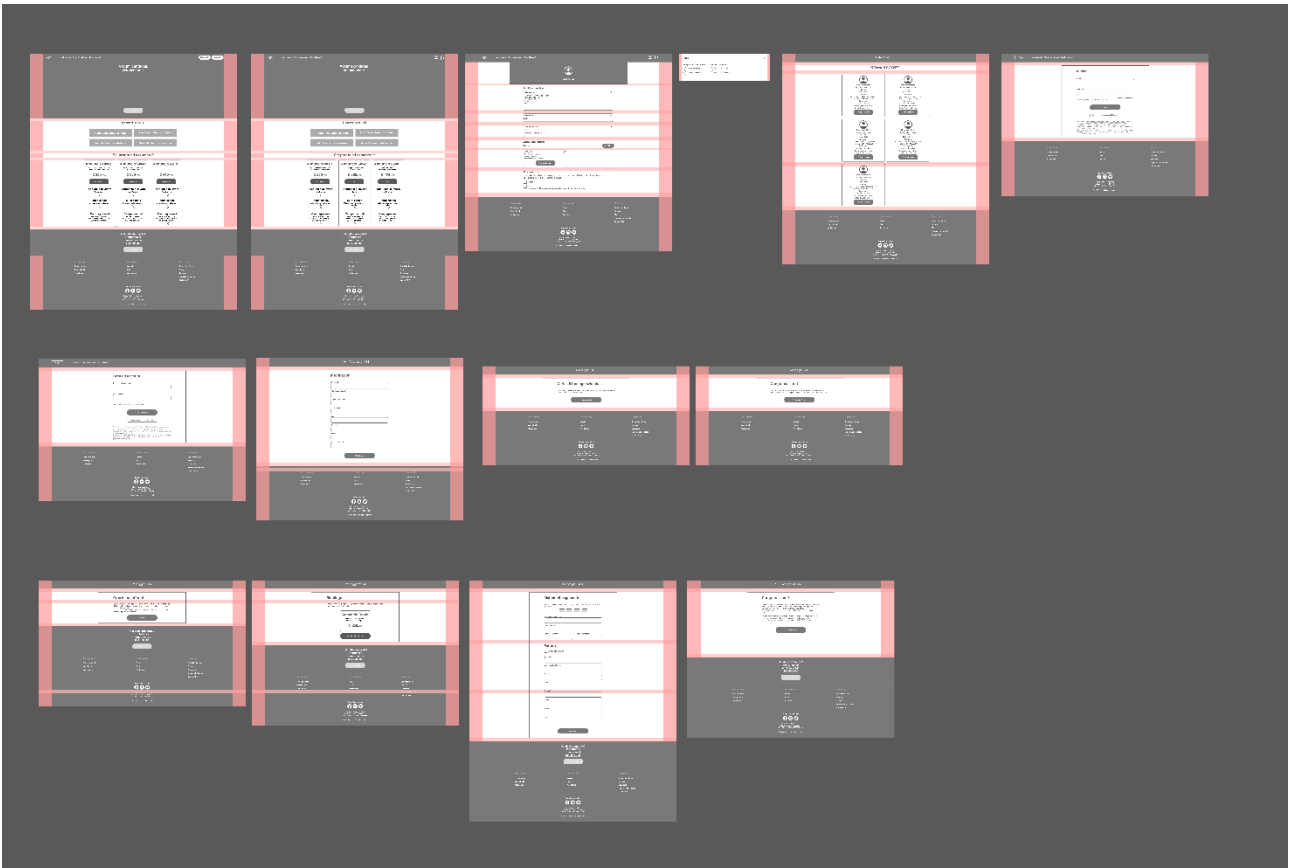
Poi, sono passato alla stesura dei **wireframe low-fidelity** direttamente su Figma, disegnando ogni tanto anche su qualche foglio bianco per non perdere la concentrazione sulla distribuzione degli elementi.

Qui di sotto riporto il risultato di tutte le schermate, sempre divise in base all'utente. In seguito ho fatto alcune iterazioni discostandomi un pochino da questa che era la prima stesura.

## Wireframe candidato



# Wireframe azienda



## 2. Interfaccia utente

Solitamente, dopo la realizzazione dei wireframe low-fidelity, passo al **mockup** del progetto, ma questa volta ho preferito saltare questa fase, per lasciarmi più tempo nello sviluppo ed per eventuali test finali.

Inizialmente ho realizzato un foglio con quello che sarebbero stati gli elementi dell'interfaccia utente. Durante lo sviluppo, ho fatto diverse variazioni al design, andando a perfezionare sempre di più gli elementi.

Nella scelta dello stile ho cercato di mantenermi sul semplice, così da facilitarmi anche le iterazioni man mano che andavo avanti.

Il risultato finale è abbastanza standard, ma si tratta di un test quindi ho tralasciato superflue decorazioni ed animazioni. Inoltre, questo template ben si presta per eventuali arricchimenti futuri, magari anche dopo aver eseguito alcuni test di usabilità.

La scelta dei **colori** è stata fatta in base a due valori: la psicologia e la teoria. Ho scelto un colore blu come primario, perché trasmette pace e tranquillità e visto che si tratta di una piattaforma per la ricerca di un lavoro o di un candidato, direi che si adatta allo scopo. La tonalità di giallo/arancione è dovuta al fatto che è un colore complementare al primario nella ruota dei colori, inoltre anche nella verifica di accessibilità è risultata una combinazione ben visibile. Il bianco e nero sono i due neutrali che possiamo ritrovare nei testi o negli spazi.

Per la **tipografia** sono andato sul sicuro con Helvetica, in quanto è molto diffuso anche in campo digitale (Facebook ed Instagram) per via della sua facile leggibilità (carattere e testo).

La **gerarchia dei font** è stata decisa sempre in base allo standard, quindi sono partito dal 16px come base ed ho usato i multipli di 8 per le grandezze maggiori e minori. Ho utilizzato anche grandezze di transizione per piccoli paragrafi o per enfatizzare alcune parti del testo. Inoltre, partendo dal mobile ed arrivando fino al desktop hanno mantenuto la loro leggibilità.

Ho progettato alcune delle **icone**, come quella del logo della piattaforma, mentre altre le avevo in archivio o le ho scaricate ed adattate.

Per quanto riguarda i **bottoni**, gli dedico sempre una categoria a parte. Li ho suddivisi per grandezza e con qualche variazione da usare dove occorre. Di solito avrei sfruttato la variazione di colore per le interazioni (come hover), ma ho preferito tralasciare per il momento.

# Interfaccia Utente

## Palette Colori



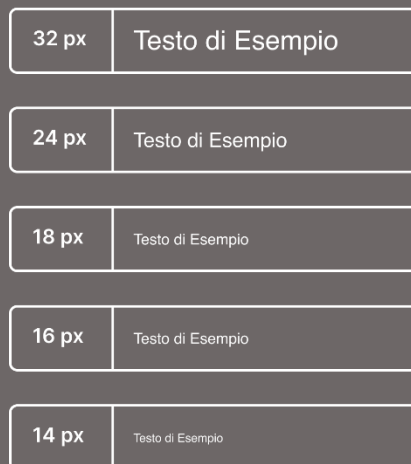
## Tipografia

### Typeface

Helvetica



### Gerarchia font



## Iconografia

### Navigazione / Interazione



### Simbologia



### Metodi di pagamento

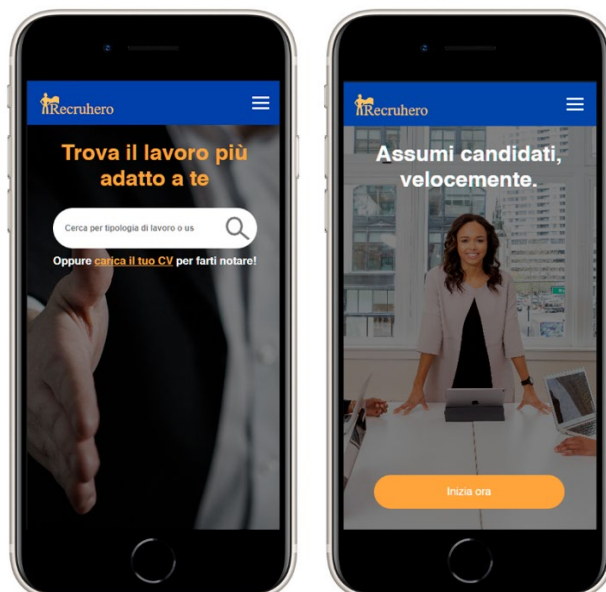
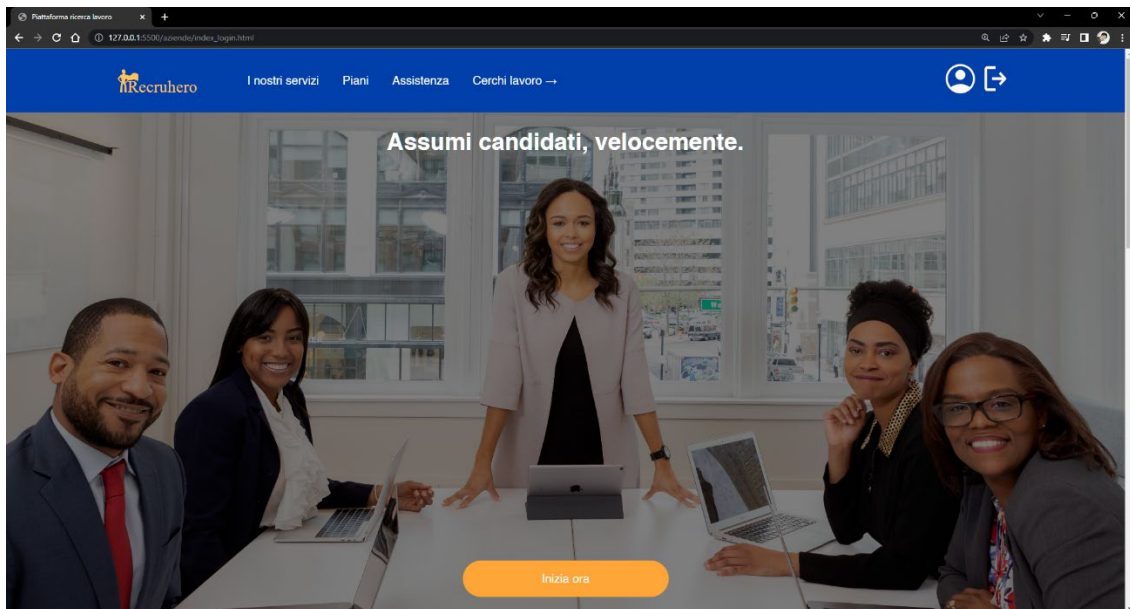
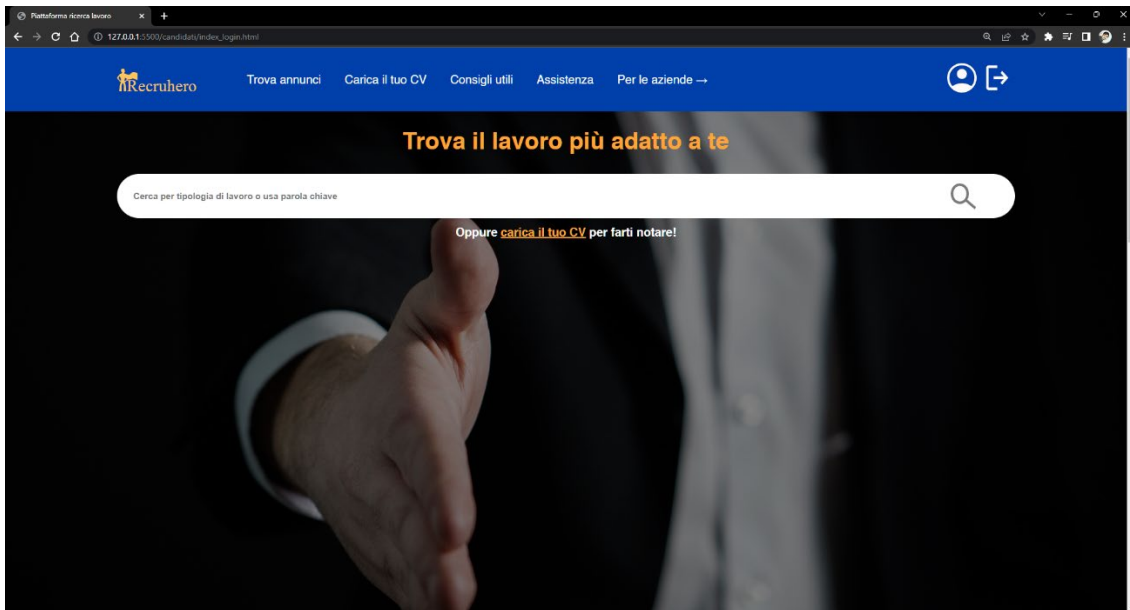


### Brand e Socials



## Bottoni







# Sviluppo

## 1. Alcune precisazioni prima di partire

È stata una bella sfida completare questo progetto. Ho dovuto pianificare il tempo, fare un veloce studio dell'utente, intuire il percorso che avrebbe impiegato nell'usare il sito, disegnare e digitalizzare le idee, progettare gli elementi e comporli nelle schermate, sviluppare ed infine fare qualche ultimo test per sicurezza. Mi sono davvero divertito e mi piacerebbe in seguito tornare a lavorarci su e magari completarlo con qualche studio approfondito sull'interazione.

Prima di continuare bisogna fare una piccola premessa: in questo progetto manca l'interattività.

Visto che non era richiesto, non ho usato JavaScript, quindi molte parti necessitano di essere completate per rendere il sito meno statico, ma immagino fosse questo il senso del test: valutare come me la cavavo solo con HTML e CSS, che sono i linguaggi che conosco meglio.

Di rado ho realizzato progetti dove utilizzavo JS, se non per piccole interazioni come hamburger menu o modali che apparivano. Quindi anche in questo progetto il mio contributo con questo linguaggio sarebbe stato limitato. Comunque spero quanto prima di completare i miei studi e di poterlo utilizzare in futuro.

Il progetto quindi presenta alcune limitazioni che elencherò di seguito alcune:

- Gli input dei moduli, dei filtri di ricerca ed anche della barra di ricerca, non sono collegati a nessun database, quindi anche se è possibile scriverci, non inviano o richiedono alcun data. Esempio: la barra di navigazione si limita solo a collegarsi alla pagina delle ricerche premendo la lente d'ingrandimento.
- Alcuni pulsanti non interagiscono o lo fanno parzialmente. Esempio il bottone del pagamento si limita a collegarsi alla nuova pagina.
- Il flusso di navigazione delle pagine spesso è interrotto. Alcune pagine necessitano di essere caricate dinamicamente.
- Alcuni elementi restano statici, come la selezione delle offerte di lavoro dell'aside nella pagina dei risultati di ricerca (rimane evidenziata solo prima in elenco).
- Ho seguito solo i flussi principali di entrambi gli utenti: accedere, registrarsi, recuperare la password, caricare il proprio cv, richiedere la pubblicazione di un'offerta, controllare altre offerte pubblicate, verificare i candidati che hanno risposto all'annuncio. Alcune delle pagine rimanenti le ho comunque realizzate per completezza, non sono navigabili integralmente (come quella delle FAQ), ma servono solo per colmare i vuoti.

Come già accennato, alcune parti del sito necessitano di dinamicità, come per esempio la pagina dei risultati di ricerca, dove è possibile scorrere limitatamente gli annunci e l'offerta pubblicata a destra è sempre la stessa. In questo caso se ci fosse stato il supporto di uno

sviluppatore backend, avremo potuto rendere le pagine più dinamiche (esempio: infinite offerte da scorrere e a cui candidarsi).

Ora passerei direttamente alla fase di sviluppo, a come l'ho organizzata e che strumenti ho utilizzato.

## 1. Gli strumenti

Come strumento principale per scrivere ho utilizzato Visual Studio Code, con alcune estensioni che mi aiutano mantenere più pulito il mio codice e ad interagire con il browser.

Un altro strumento utile è stato il linguaggio **SASS**, che mi ha permesso di avere un maggiore controllo sui fogli di stile grazie ai partials. Ho diviso (come visibile nella cartella scss) il mio foglio di stile in tante aree diverse in base alla funzione e all'uso.

Le variabili sono state molto utili quando stavo definendo lo stile dei font o dei colori.

Ho utilizzato il Chrome Dev Tool per verificare la reattività della pagina al cambiamento delle dimensioni dello schermo.

Per finire, ho usato Illustrator per sistemare le immagini .svg che avrei inserito.

## 2. Flusso di lavoro

Ho cercato di mantenere, per quanto possibile, leggibile il codice, creando una scala gerarchica dei vari elementi annidati, aggiungendo o togliendo in base alla situazione.

Tutti gli elementi (card, bottoni, moduli) sono stati studiati per essere modulari.

Ho utilizzato molto le percentuali come unità di misura per rendere le pagine responsive già dalle prime linee di codice.

Ho evitato di creare troppe tag/classi/id che non avrei utilizzato o peggio, che mi avrebbero confuso.

Avendo progettato entrambe le versioni del sito, potevo scegliere da quale delle due partire. Ho deciso di iniziare a sviluppare da quella desktop, più familiare per me.

Per quanto sia stato attento, durante qualche sessione di programmazione potrei aver commesso qualche errore. Ho ricontrollato le pagine e provato ad usare il sito per vedere se c'erano degli errori, non trovandone di evidenti. Perdonatemi comunque se qualcuno mi è sfuggito.

## **2. Test veloci**

Nell'ultima giornata, oltre a terminare la fase di sviluppo e redigere questo documento, ho fatto un paio di test di usabilità con i miei familiari.

I test sono stati svolti principalmente nella versione desktop utilizzando come browser Chrome ed Edge. Per la versione mobile abbiamo usato il Dev Tool di Chrome.

Dai test effettuati, con le varie task che assegnavo per simulare i due utenti, non sono emerse grosse criticità, se non quelle già citate.

Visto il tempo a disposizione, un paio di test veloci sono sempre utili.

## **3. Conclusioni**

Sono lieto che Node Soc. Coop. mi abbia dato questa possibilità di mostrare le mie competenze. Spero che il mio lavoro faccia trasparire alcune di questa e possa soddisfare le curiosità degli esaminatori.

Resto a disposizione per qualsiasi chiarimento o delucidazione.

Grazie.