



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



SOFTWARE DEVELOPER

Fondamenti di UX/UI Design e HTML CSS

Docente: Loredana Frontino

Titolo argomento: Introduzione al design

Mi presento



Loredana Frontino

Frontend Developer & UX/UI Designer
presso Kedos srl



GDG Torino



Women Techmakers

- (1) User Experience e processo di design**
- (2) Elementi dell'interfaccia (Tipografia, Colori, Griglia)**
- (3) Wireframe e prototipazione**
- (4) Teorie della percezione visiva**
- (5) Figma progettazione e dev mode**

- (1) I tag HTML, sezioni della pagina e organizzazione codice**
- (2) Proprietà CSS**
- (3) Media query e gestione del responsive**
- (4) Accessibilità**
- (5) Librerie CSS (Bootstrap e Talwind)**

Partiamo dal design

**Cos'è la user experience e come
può essere utile a un/una
Software developer?**

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Filtri di ricerca

10 elementi trovati

Ordina per  

	Numero Doc	Data emissione	Referente	Data scadenza	Stato approvazione	Data e ora	Note	Dati numerici
PDF	A235677	10/02/2023	A. Marc	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	B. Carli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	A. Pierini	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	S. Marchisetti	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	T. Lombrini	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	D. Ferrimani	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	A. Rossi	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Docu

Doc A

Doc B

Doc C

Doc D

Doc E

Doc F

Doc G

Doc H

Doc I

Nuovo documento

A.Beta

Alfa Beta

mail@mail.it

Cerca in Docu

Doc F

+ Nuovo Documento

Ricerca per:

Numero Doc

Data emissione

Referente

A235677

10/02/2022

10/02/2023

AAA

Ricerca avanzata

Stato approvazione

Data scadenza

Data e ora

Approvato

10/02/2022

10/02/2023

dd/mm/yyyy

Text

Stato approvazione: Approvato

Scadenza: 10/30/2022 - 10/03/2023

Ripristina

Cerca

10 elementi trovati

Ordina per

	Numero Doc	Data emissione	Referente	Data scadenza	Stato approvazione	Data e ora	Note	Dati numerici
PDF	A235677	10/02/2023	A. Marc	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	B. Carli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	A. Pierini	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	S. Marchisetti	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	T. Lombrini	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
JPG	A235677	10/02/2023	D. Ferrimani	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	A. Rossi	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1
PDF	A235677	10/02/2023	G. Galli	10/02/2023	Approvato	12/02/2023 11:30	11 Lorem ipsum...	10,1

Problemi di servizio



Bad request, error code 502

OK! HO CAPITO

Problemi di servizio



La lista non è stata caricata correttamente, se il problema persiste contattare l'assistenza.

OK! HO CAPITO

Partiamo dal design

Qualche cenno storico

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: Le origini

Fino agli anni '70 interagire con un computer implicava l'uso di una Command Line Interface (interfaccia a linea di comando) che prevedeva l'interazione testuale tra utente e calcolatore.

Richiedeva alte competenze tecniche e tempi elevati di elaborazione.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: anni '80

All'inizio degli anni '80 venne sviluppato da Apple il suo primo sistema operativo, **Lisa OS**, pensato come uno strumento per processare documenti.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: anni '80

Il progetto non subì particolari sviluppi poiché venne rimpiazzato dal celebre Macintosh OS.

Risale al 1985 la prima apparizione dei colori all'interno di un'interfaccia grafica: Amiga Workbench introduce, oltre al bianco e al nero, anche il blu e l'arancione. Non mancano poi una sorta di multitasking, il suono stereo e la possibilità di selezionare/deselezionare le icone.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: Anni '80



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: Anni '90

Con l'introduzione del World Wide Web (1991) inizia a diffondersi l'idea di progettare le interfacce facendo attenzione alle esigenze degli utenti, spostando quindi l'attenzione dalla funzionalità all'usabilità

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: 1995 -2000

Alla nascita del web le tecnologie per la gestione degli aspetti grafici delle pagine erano poco evolute.

I siti si costruivano con il solo HTML, senza componenti di stile.

La navigazione era possibile ma non era semplice migliorare l'esperienza utente o migliorare l'aspetto grafico dei siti.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: Anni 2000

Negli anni 2000 nascono i primi devices, che portano i designer a dover ripensare la logica delle interfacce in un'ottica responsive e mobile, grazie alla nascita di smartphone e tablet, che hanno cambiato radicalmente il modo in cui le persone interagiscono con i device.

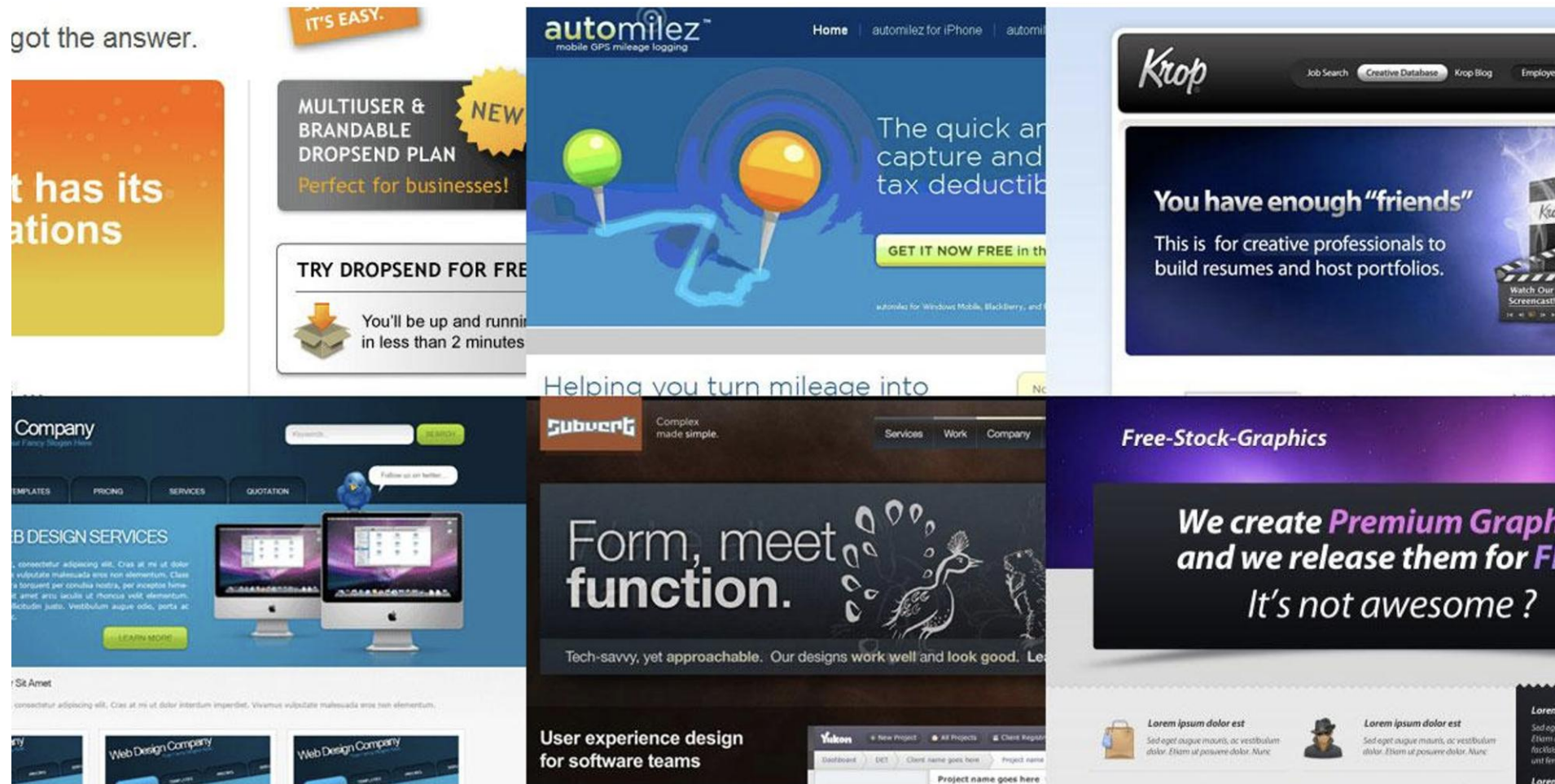
Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: 2000 -2010

Negli anni 2000 nacque il web 2.0 ed entrò in voga un design con ombre imponenti, un uso massiccio di gradienti e di bordi arrotondati.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: 2000 -2010



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

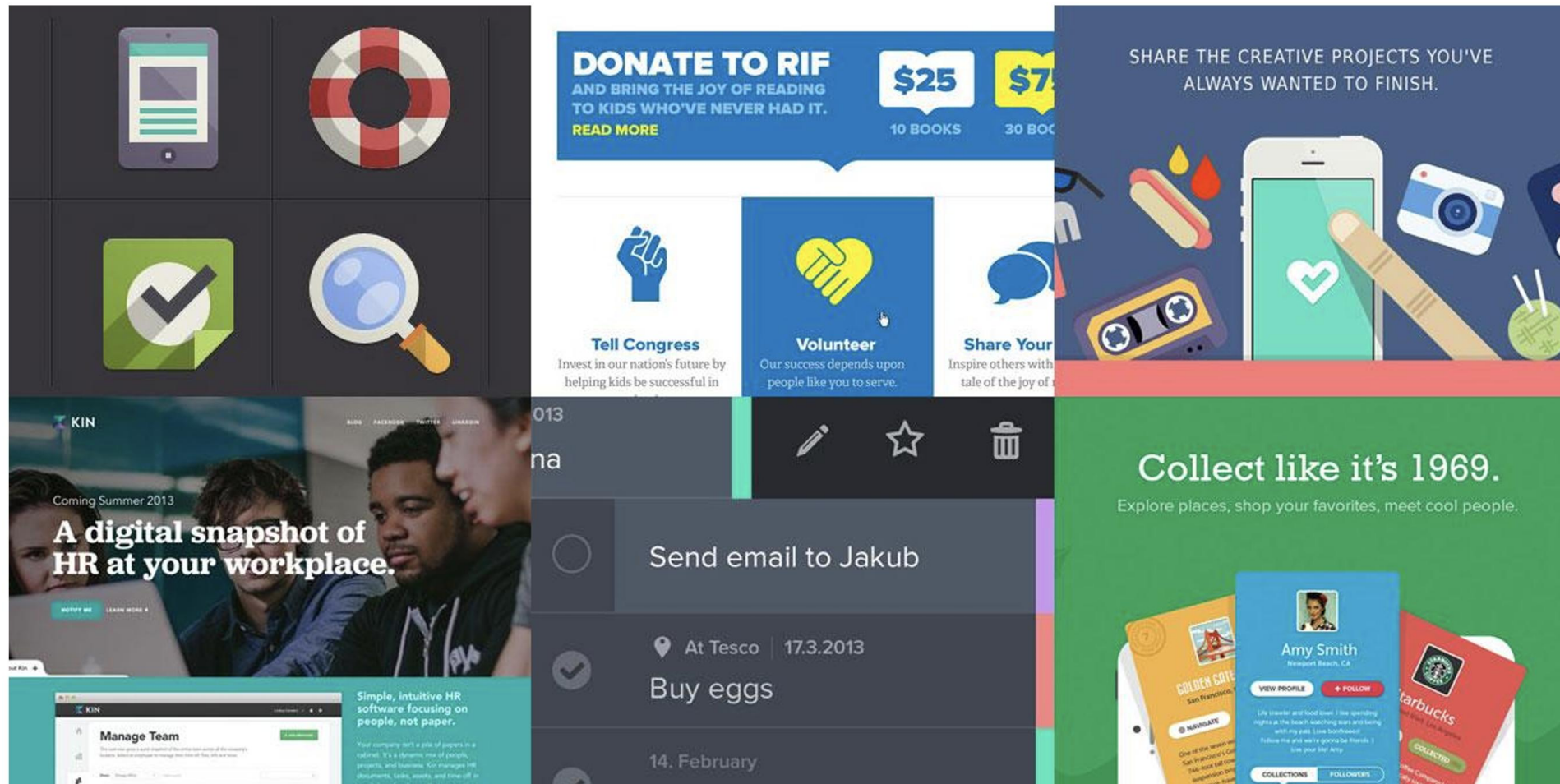
Un po' di storia: 2010 – oggi (Design flat)

Il Flat design è uno stile in cui vengono eliminati gli elementi grafici superflui. **La chiave è la semplicità:** elementi decorativi come gradienti e rilievi vengono evitati, e le ombre si utilizzano solo in alcuni casi.

Si prediligono colori intensi e grafiche bidimensionali. Il focus è principalmente sull'usabilità. **Evitare grafiche complesse significa ridurre il rischio di distrarre l'utente.**

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Un po' di storia: 2012 - oggi



Parliamo di design

Cos'è la user experience?

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Parliamo di design

Next calendar schedule

[view more >](#)

	When	Where	Participants	
MON	5 September 2022 🕒 11.30 - 12.30	I3P Turin Agorà Room	👤 12	👁
TUE	6 September 2022 🕒 10.30 - 12.30	I3P Turin Agorà Room	👤 8	👁
TUE	6 September 2022 🕒 14.00 - 15.30	Palace A Room 1	👤 14	👁
TUE	6 September 2022 🕒 14.00 - 15.30	Palace A Room 1	👤 14	👁

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user experience

La **user experience** (UX per abbreviare) è il processo che permette di creare prodotti che forniscano **esperienze significative agli utenti**. Lo UX design comprende **tutte le fasi di creazione di un prodotto**, compresi gli aspetti di branding, progettazione, usabilità e definizione delle sue funzionalità.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user experience

A partire dai principi di user experience il design ha spostato sempre più la sua attenzione sugli utenti, approdando a una progettazione definita

User Centered Design

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

User centered design

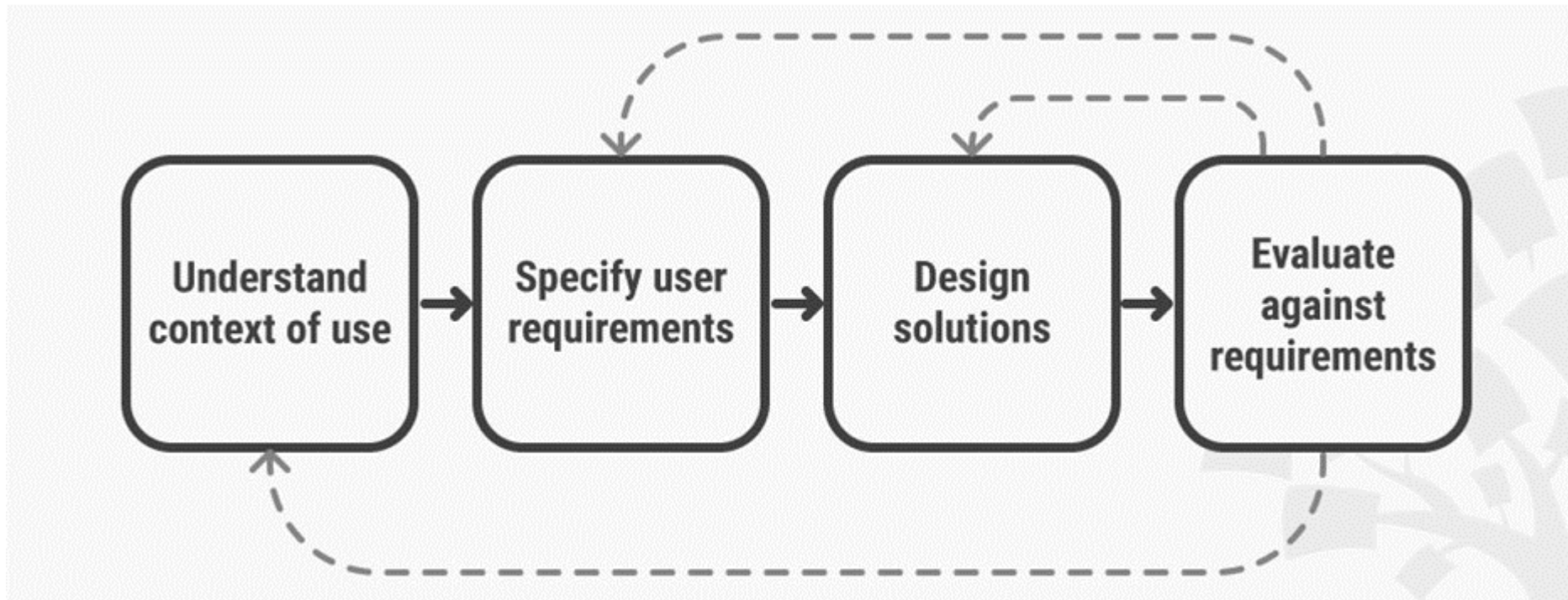
Processo di progettazione iterativo attento alle esigenze dell'utente in tutte le fasi.

Ogni iterazione comprende 4 fasi:

- 1) Comprendere e specificare il contesto d'uso
- 2) Definire i requisiti
- 3) Creare soluzioni progettuali
- 4) Valutare il design

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

User centered design



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user experience

Seguendo le regole dello UCD, la progettazione si basa su una comprensione esplicita degli utenti, delle attività e degli ambienti. Lo scopo del processo è acquisire e affrontare l'intera **esperienza dell'utente**.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user experience

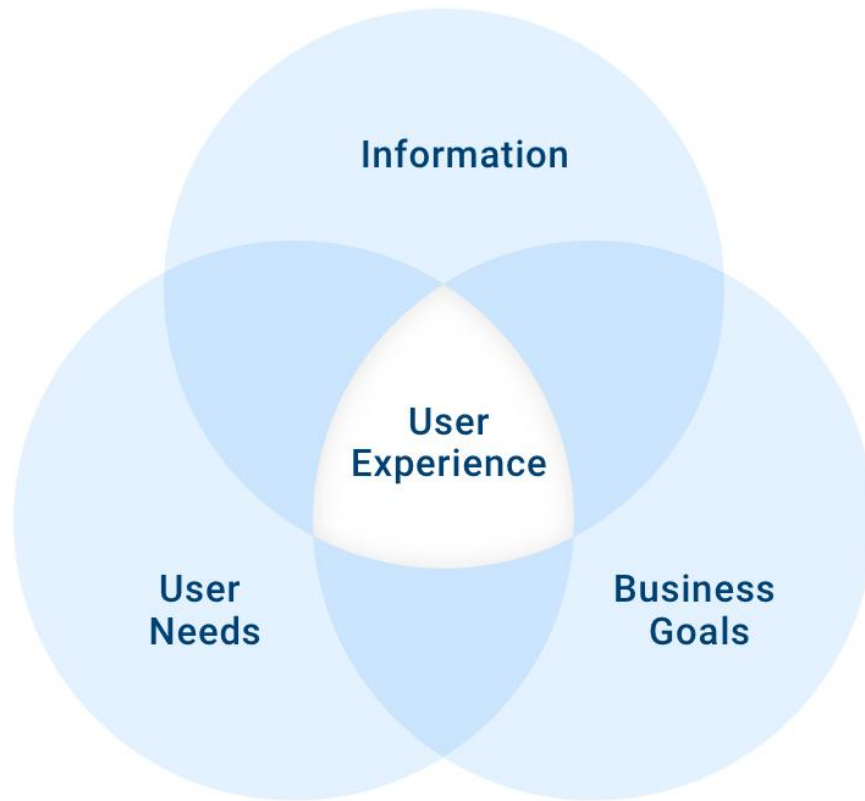
La **User Experience** (UX) indica un'esperienza che include non solo componenti del prodotto ma anche componenti psicologiche, emotive e personali dell'utente suscitate dall'interazione col prodotto stesso.

Una User Experience positiva è memorabile e fidelizza l'utente verso il prodotto e spesso verso il brand.

Il termine è stato introdotto da **Donald Norman** a metà degli anni 90' per indicare, nell'ideazione dei siti web, l'area di sovrapposizione tra le varie parti in gioco: marketing, comunicazione, branding, design e usabilità.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user experience



UI is how things **look**,
UX is how things **work**.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Cos'è la user interface

La **User Interface** (UI) indica l'insieme di tutti gli **elementi visivi** che l'utente usa per interagire con un dispositivo.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

UX e UI distinguiamole

La **User Experience Design** si occupa di studiare i problemi degli utenti e ricavarne soluzioni, così da stabilire le funzionalità che deve avere il prodotto digitale, al fine di ottenere un'esperienza il più possibile fruibile per l'utente e che ne rispetti le aspettative.

La **User Interface Design** ha lo scopo di progettare un'interfaccia interessante agli occhi degli utenti mettendo in risalto le azioni chiave.

Per fare questo, deve rispettare l'equilibrio tra gli elementi e sistemarli secondo un ordine gerarchico, risaltando i più fondamentali.

É poi fondamentale utilizzare font e colori adatti e piacevoli, perché tutti questi fattori influiscono sull'esperienza utente.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1



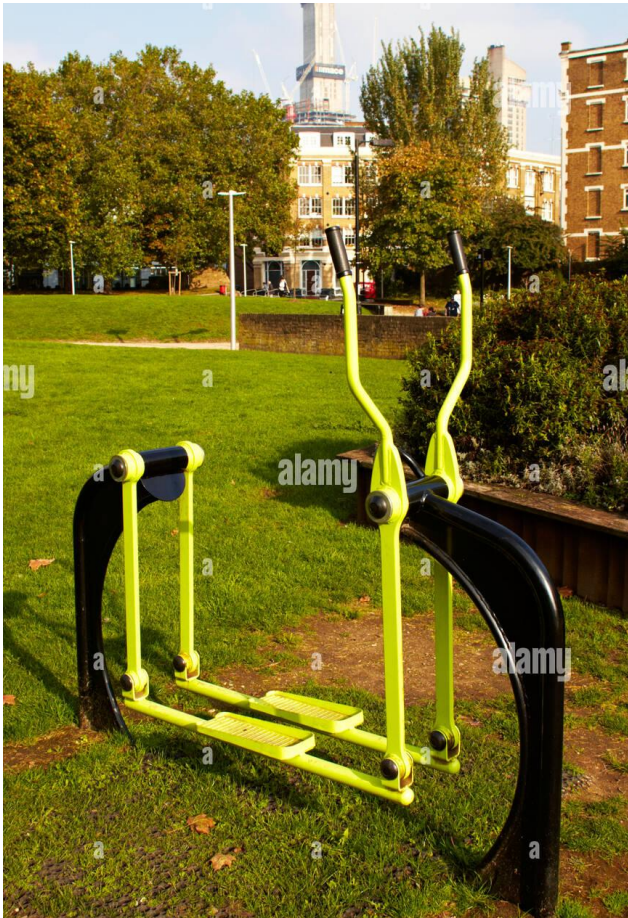
Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

UI



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

UI

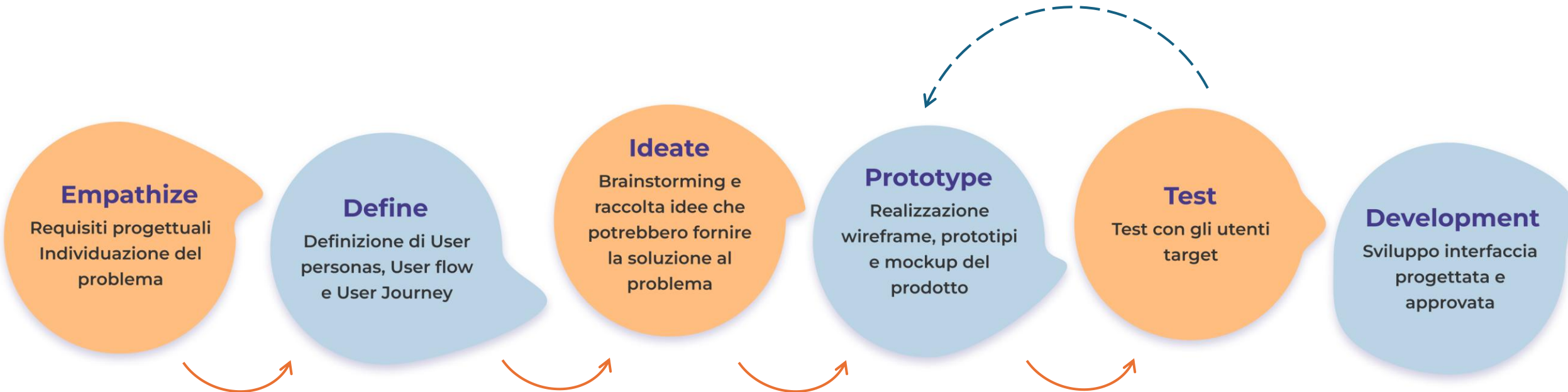


UX



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Processo UX Design di un prodotto digitale



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Empathize

In questa fase si va ad individuare il concept del progetto, ovvero l'idea attorno a cui prende forma e consente al progetto di acquisire identità e coerenza.

In questa fase si va a definire il **problema che si cerca di risolvere.**

Si vanno poi ad individuare gli obiettivi, intervistando gli *stakeholder*.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Research

La fase di ricerca si muove su più fronti in parallelo:

1. User research
2. Analisi dei competitors / ricerca di mercato

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Research – User Research

In questa fase è quindi fondamentale la ricerca sugli utenti, i cui risultati produrranno le basi su cui si fonda il progetto.

Esistono diverse metodologie di ricerca sugli utenti:

- **Interviste one-to-one**
- **Focus group**
- **Questionari**

Questi dati porteranno ad individuare gli utenti target e le loro esigenze e bisogni.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Research – analisi dei competitors

In questa prima fase di analisi è utile individuare il mercato di riferimento in cui si andrà ad inserire il prodotto.

Conoscere se esistono prodotti simili nel mercato di riferimento, quali sono i punti chiave che hanno portato al successo o al fallimento di quel prodotto.

Inoltre è utile questa fase per trarre ispirazione da ciò che già esiste sia sul fronte dei contenuti che su quello delle funzionalità.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Research – analisi dei competitors

In base a quali aspetti analizzare il contesto e i competitors:

- Obiettivi del progetto
- Funzionalità
- Contenuti

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Research – analisi dei competitors

Domande che ci si deve porre:

Esistono prodotti simili? Come sono progettate? Che tono di voce utilizzano? Che funzionalità offrono? Come sono organizzate? C'è qualcosa anche in altri contesti da cui posso trarre ispirazione?

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

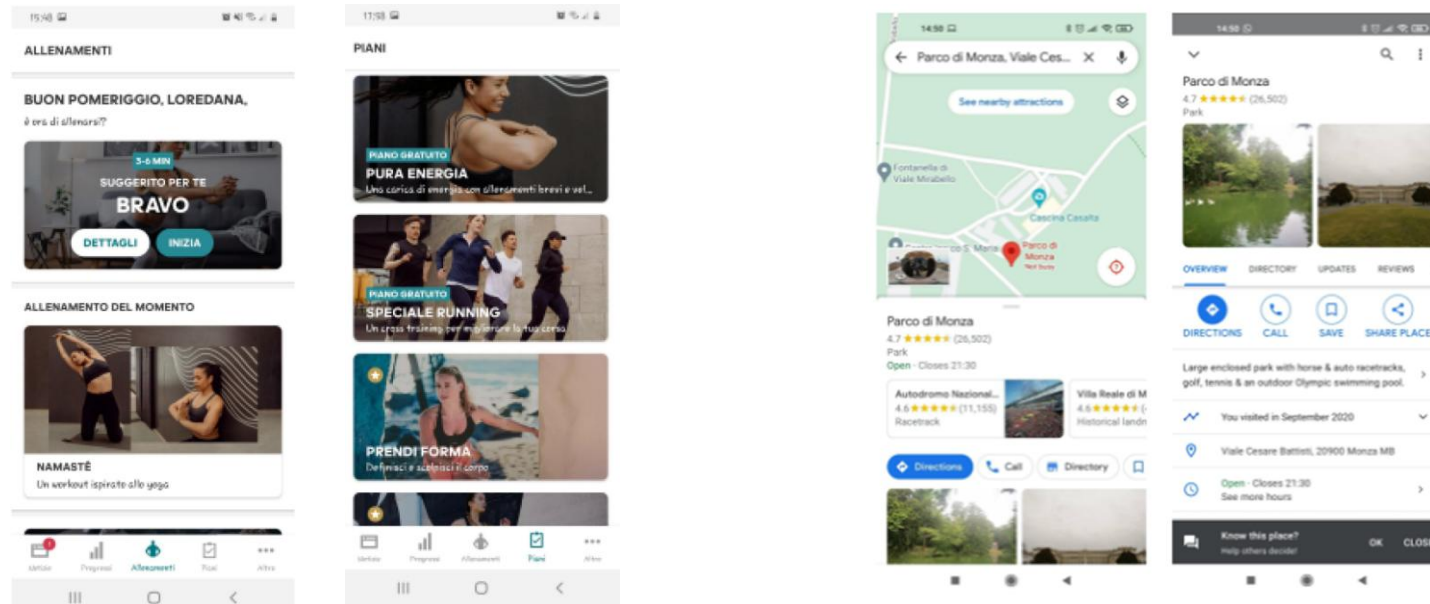
Esempio –app per il fitness all'aperto

Domande che ci si potrebbe porre:

Cosa si intende per fitness all'aperto? Ci sono app per la corsa o per le attività all'aperto? Come vengono spiegati gli esercizi? In palestra come gestiscono gli allenamenti? Come viene strutturata una scheda? Ci sono modi per spiegare come svolgere un esercizio? Video Youtube in cui spiegano esercizi? Qualcuno svolge attività al parco? Ci sono gruppi social per le attività al parco?

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Esempio –app per il fitness all'aperto



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define

Dall'analisi dei competitors si può iniziare a definire qual è la proposta di valore del nostro prodotto, come si differenzia dagli altri prodotti già esistenti e da quali si può trarre ispirazione nella definizione del nostro prodotto.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define

A seguito della ricerca si raccolgono i dati e si inizia ad avere le prime informazioni per capire quale strada percorrere per cercare di risolvere il problema che era stato identificato.

Partendo dalle ricerche fatte sugli utenti è importante andare a definire le **User personas** e la **user journey**.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User personas

Sono i profili dell'utente-tipo del proprio progetto di design. Sono fondamentali per comprendere in modo chiaro quali sono gli obiettivi, la formazione, l'età, il genere, i comportamenti, le abitudini, i bisogni, i problemi dell'audience per cui si sta lavorando.

É fondamentale **creare una user persona per ogni gruppo target.**

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User personas

Per creare il profilo di una persona target è molto importante inserire alcuni elementi:

- Il nome della Persona;
- Una foto (non deve sembrare stock/finta);
- Il tipo di Persona;
- Una breve bio;
- Fascia di età e professione;
- Obiettivi;
- Bisogni.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User personas



Giovanni Bernici

“ LA PASSIONE COLORA
LE MIE GIORNATE, LA
MUSICA LE RENDE
INDIMENTICABILI. ”

Età: **26 - 30 Anni**
Occupazione: **Lavoratore**
Video Maker
Città: **Roma**
Single

BIOGRAFIA

Nato in un paesino della Basilicata, da sempre innamorato del mondo del cinema e dello spettacolo, ha studiato cinema a Roma, specializzandosi nell'ambito del video making, per entrare in un mondo che ha sempre considerato magico e surreale.
Attualmente lavora come videomaker per una compagnia emergente e nel tempo libero ama guardare film, fare escursioni in bici con gli amici e riprendere ogni momento delle sue gite con la sua camera.

PERSONALITÀ

Spirito libero entusiasta, creativo e socievole, che riesce sempre a trovare un motivo per sorridere.

INTERESSI

MUSICA, ARTE, CICLISMO,
ESCURSIONE, VIDEOGIOCHI,
CINEMA

FILMOGRAFIA

DRAMA
CINEMA D'AUTORE
STORICO
BIOGRAFICO
MUSICAL

VITA ONLINE


Preferisce Instagram a Facebook.
Pubblica alcune sue riprese su Instagram e Vimeo
Legge riviste online e articoli sul mondo del cinema e del video making - editing.
Abbonato a tutti i servizi di video streaming.
Passa in media 3 ore al giorno online

DOVE TROVO I MIEI FILM

PIATTAFORME ONLINE
DVD
VIDEOCASSETTE

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User personas



Drew

Influencer

ABOUT

- 👤 Age 25-34
- 💰 \$50K-75K
- 💻 High Tech Proficiency

MOTIVATIONS

Motivated to find new things to do and share them with network, having influence, being the first to know about something and getting tickets right away.

EVENT ATTENDANCE ATTRIBUTES

Frequent event go-ers (monthly), tend to be very early planners, and more likely to travel regionally or nationally for an event, tend to go to trending events only.

CORE NEEDS

Finding events on social media and being able to easily share them. Being able to see trending events that will up their klout. Also getting notificatinos of on-sale so they can be the first to get tickets.

EVENT INFLUENCERS

- Friends
- Cultural
- Adventure
- Learning
- Networking
- Hype
- Credibility

PAIN POINTS

Finding the time to attend events and staying on budget.

39%

Total Universe GTV

12

Events per month

*GTV Calculated based on # of Users x Frequency of Events.
Based on a study conducted with 115 participants.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User Journey map

Una mappa del percorso dell'utente, un diagramma, che illustra visivamente il flusso dell'utente attraverso un determinato prodotto.

É molto utile per immaginare e costruire l'empatia che si instaura con il prodotto, avere una visione generale dell'esperienza di utilizzo, concentrarsi sulle modalità di interazione e rilevare tutte le opportunità di sviluppo.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User Journey map

Per creare uno user flow bisogna:

- Scegliere le persone
- Mappare i touchpoint
- Creare una narrazione
- Crea una visualizzazione della propria narrativa

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User flow

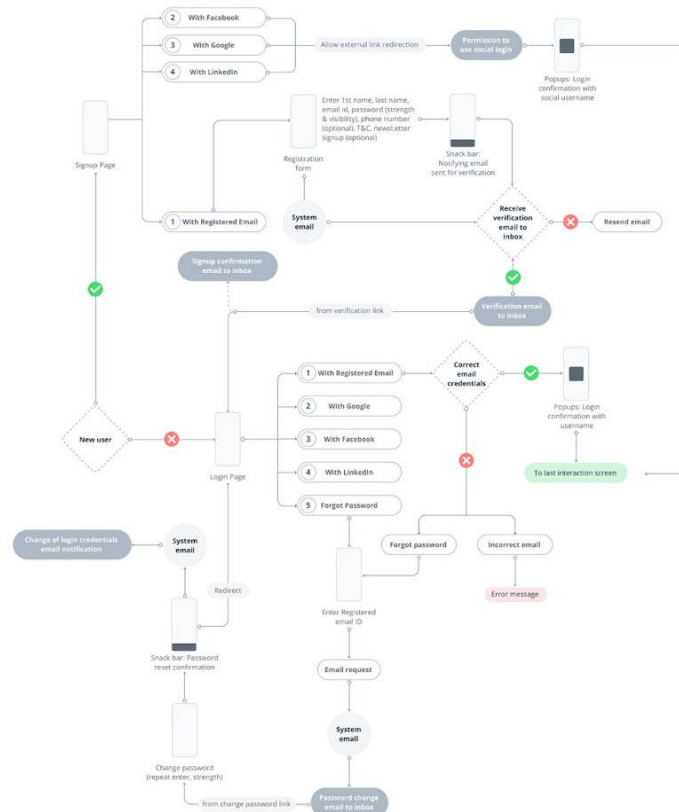
Illustra il percorso che gli utenti seguono quando interagiscono con le varie schermate, caratteristiche e funzionalità, guidandoli dai punti di ingresso ai risultati desiderati.

I flussi utente aiutano i progettisti a comprendere e ottimizzare il percorso dell'utente identificando i punti chiave, i punti decisionali e i potenziali punti deboli, contribuendo in ultima analisi alla creazione di esperienze digitali più intuitive e facili da usare.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Define – User flow

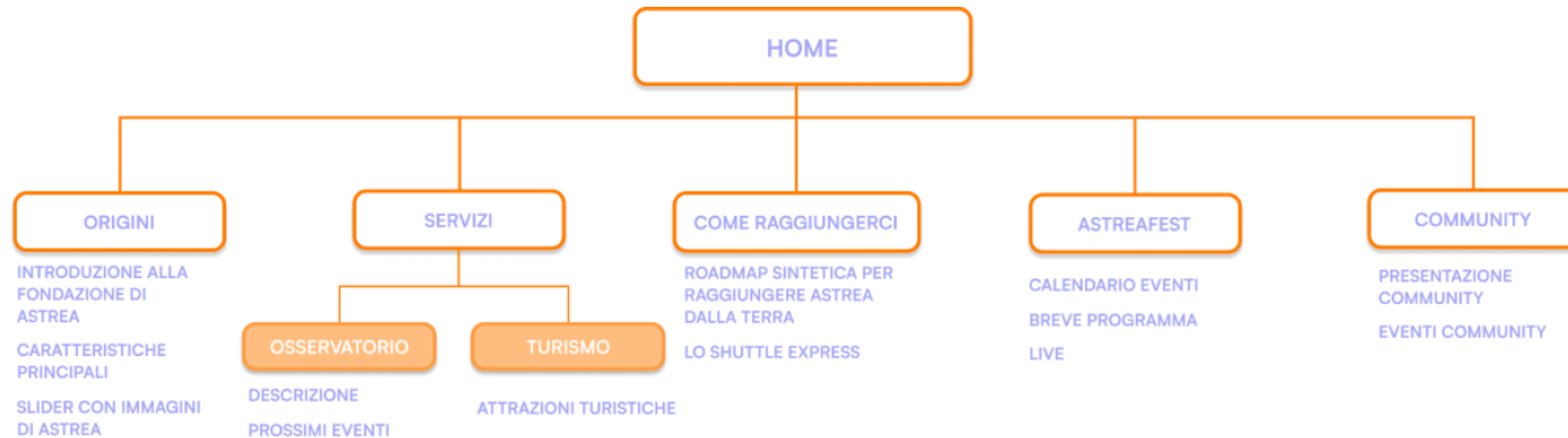
User flow for app Login



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Ideate –architettura dell'informazione

Definire l'organizzazione delle informazioni



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Prototype

In questa fase si va a definire i wireframe con uno schema della struttura dell'intero progetto e il prototipo.



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

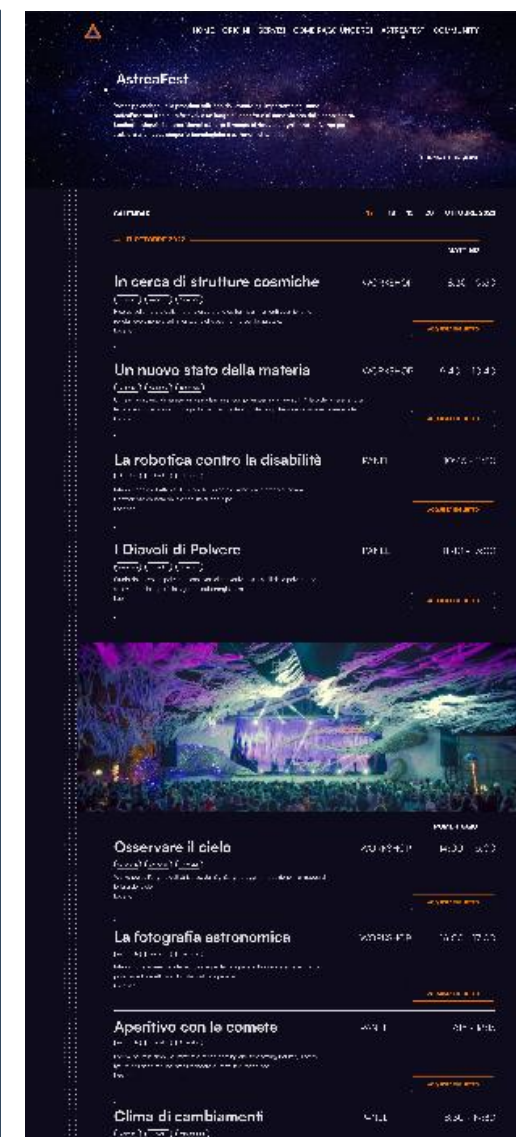
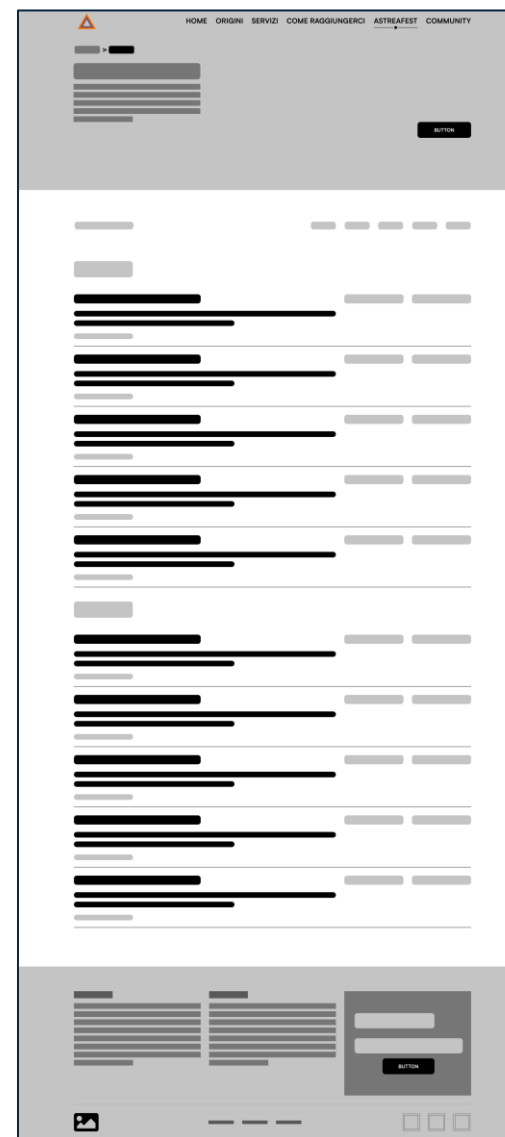
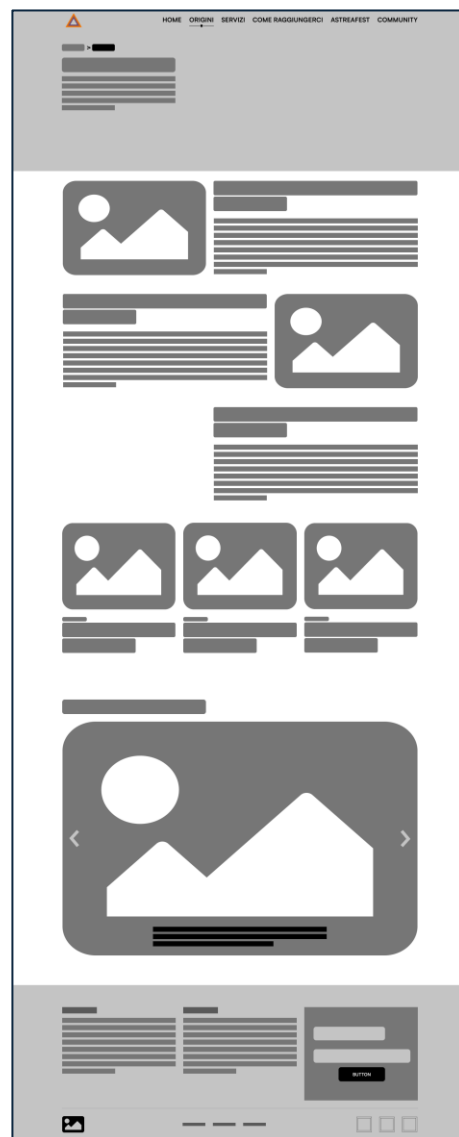
Prototype - mockup

Si procede alla realizzazione dei mockup, vestendo con la grafica i wireframe per definire la User Interface finale.

In questa fase si vanno ad identificare:

- Moodboard
- Font
- Palette colori
- Immagini ed elementi principali
- Design system

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Prototype - prototipo

Viene costruito un prototipo di navigazione, che simula il reale funzionamento dell'applicazione, per permettere di testare il prodotto prima di andarlo a sviluppare, in modo da riuscire ad individuare eventuali problemi di usabilità e interazione con il prodotto.

Il prototipo può essere non interattivo o interattivo

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Test - validation

È la fase in cui si effettuano i **test con gli utenti target**.

Durante i test si osserva l'utente-tipo mentre interagisce con il proprio prodotto.

Vengono creati alcuni scenari, alcuni task che si chiede all'utente di svolgere per cercare di capire quali sono le problematiche più grandi del prodotto, i cosiddetti **Pain Points**.

Alcuni saranno più gravi (da risolvere con massima priorità), altri più tenui (da risolvere in seconda battuta).

Inoltre le considerazioni degli utenti potrebbero essere fonte di ispirazione per apportare ulteriori migliorie, o aggiungere caratteristiche, feature a cui non si era pensato.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

Verifiche dell'apprendimento

- Progetto da svolgere in gruppo durante il corso
- Prova pratica finale di verifica delle nozioni apprese durante il corso

Link utili

[Corso base di Figma](#)

[Differenze tra ux e ui design](#)

[Approfondimento ux design process](#)

[Design thinking](#)

[Information architecture](#)

Libri consigliati

