



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**

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Brief – come lo sviluppo?

Hanno consegnato la traccia di progetto (**Brief**)

**Da dove parto per strutturare l'intero progetto?**

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Analisi dei requisiti

Analizziamo le richieste del cliente

Definiamo il problema che si cerca di risolvere

Si individuano gli obiettivi del progetto

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Analisi dei requisiti

Il progetto prevede la progettazione di un sistema che gestisca la visualizzazione di un catalogo film che l'utente finale salva per poter segnare se li ha già visti o li vorrebbe vedere.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Analisi della richiesta del cliente

Il progetto prevede la progettazione di un sistema che gestisca la **visualizzazione di un catalogo film** che l'utente finale salva per poter **segnare se li ha già visti o li vorrebbe vedere**.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Definizione del problema – obiettivi del progetto

Permettere all'admin di poter censire i film e configurarne le proprietà;

Permettere all'utente finale di poter gestire i film e indicare se vorrebbe vederli o se li ha già visti.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Definizione del problema - Come posso realizzare queste necessità?

**Gestionale di configurazione (Backoffice)**

**Sito per il cliente**

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Step di ricerca

Cercare di rispondere agli obiettivi del progetto:

Recupero informazioni

Analisi di prodotti simili

Esplorazione di possibili funzionalità che potrebbero essere utili al nostro prodotto



## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

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 2

---

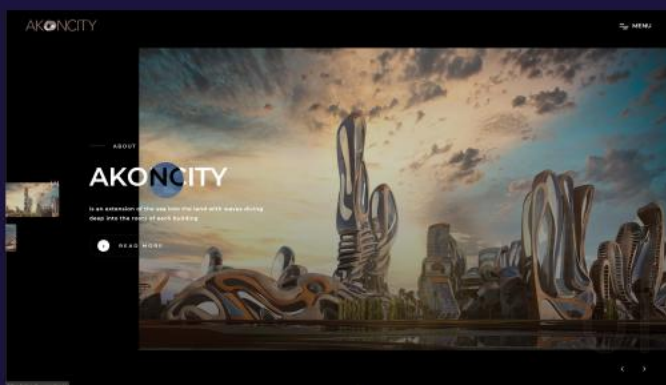
Step di ricerca

Individuare almeno 3 esempi di siti da cui trarre ispirazione

## 2 Analisi siti

Durante la ricerca e analisi di possibili siti da cui trarre ispirazione sono emersi siti che trattano di tematiche legate al mondo dello spazio, da cui si è scelto di trarre ispirazione per la parte contenutistica, e altri invece suggestivi dal punto di vista degli elementi stilistici ed interattivi da poter riprendere nel sito realizzato.

### Città spaziali - contenuti sulla città



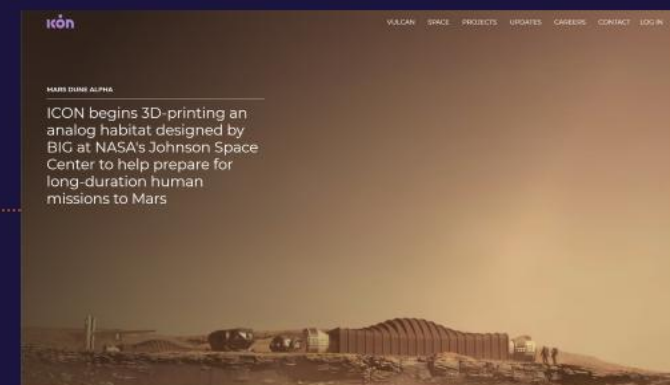
[akoncity.com](http://akoncity.com)

Il sito è interessante sia graficamente che a livello di contenuti. L'argomento della città del futuro è particolarmente interessante per prendere ispirazione sulle forme e l'estetica di una possibile città del futuro.



[mars-city.org/thecity](http://mars-city.org/thecity)

Sito dedicato a un progetto di simulazione di vita su Marte da cui è possibile trarre idee legate all'ambientazione spaziale e dinamiche di vita nello spazio.



[iconbuild.com/technology/mars-dune-alpha](http://iconbuild.com/technology/mars-dune-alpha)

Progetto per un insediamento abitativo extra terrestre che può fornire ispirazione in merito a dettagli per lo scenario.

## 2.1 Analisi siti - Siti suggestivi - elementi stilistici

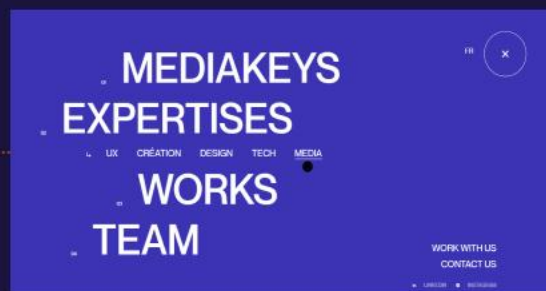
Inizialmente le ricerche hanno portato a molti possibili spunti interessanti anche sugli elementi di stile da poter utilizzare nel sito, che poi sono stati valutati attentamente dal team, portando a scegliere di trarre spunto ed utilizzare solo alcuni elementi in fase finale.



### Ciechanow.ski/earth-and-sun

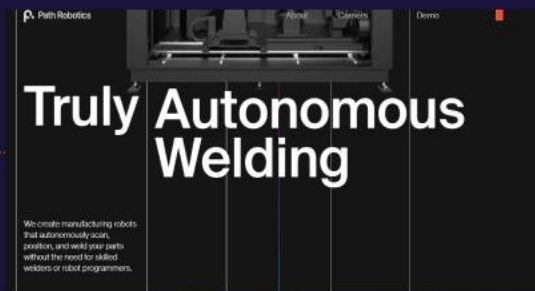
Sito con filtri interattivi da poter ricreare nella pagina di come raggiungere o come elemento per visualizzare la distanza della stazione spaziale dalla terra.

Si è optato poi per l'utilizzo di un elemento animato e privo di interazioni.



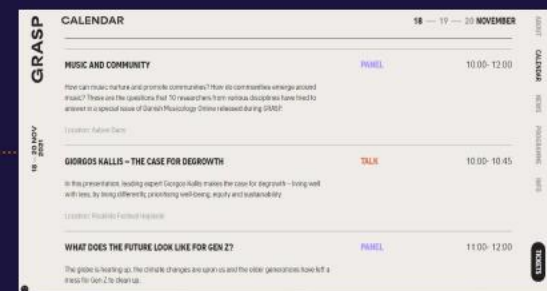
### mediakeys-experience.com

Sito segnalato per l'idea di trasformare il cursore in un elemento differente dalla forma standard.



### path-robotics.com

Layout generale del sito da cui si è presa ispirazione per alcune componenti inserite all'interno del sito.



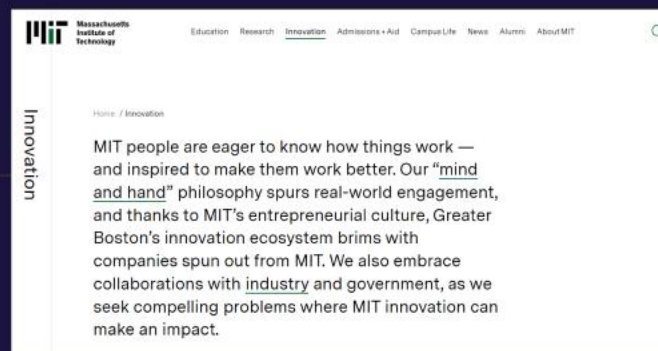
### graspfestival.dk

Il calendario degli eventi di questo sito è stato un elemento utile da cui si è tratto ispirazione per la struttura della pagina Astrefest del progetto finale e anche per l'impostazione delle singole card dei vari eventi di Osservatorio, Turismo e Community.

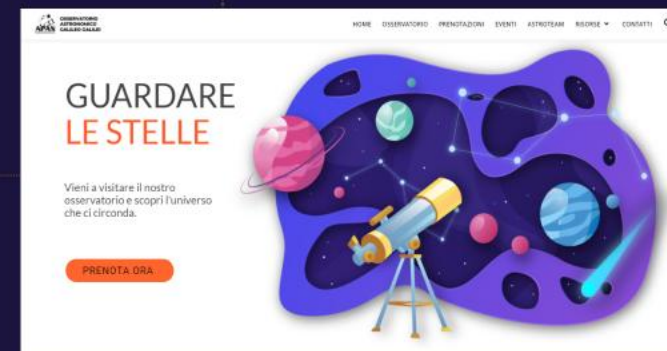


## 2.2 Analisi Siti - Siti scientifici - contenuti tecnici

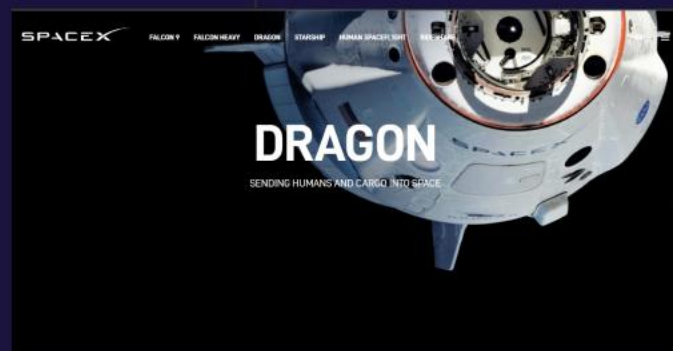
Per alcuni contenuti da poter inserire ci si è ispirati ad alcuni siti che trattano di argomenti come spazio, scienza, osservatori e tecnologie innovative legate al tema dello spazio.



[mit.edu/innovation](https://mit.edu/innovation)



[osservatoriogalilei.com](https://osservatoriogalilei.com)



[spacex.com/vehicles/dragon](https://spacex.com/vehicles/dragon)



[nationalgeographic.com/magazine/graphics/see-sustainable-future-city-designed-for-people-and-nature](https://nationalgeographic.com/magazine/graphics/see-sustainable-future-city-designed-for-people-and-nature)

# User personas

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Analysis – 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 2

---

Analysis – User personas

Quali possono essere le user personas per la tipologia di progetto che stiamo realizzando?



## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Analysis – User personas

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

- Il nome della Persona;
- Una foto;
- Punti chiave della sua personalità;
- Competenze e interessi;
- Fascia di età e professione;
- Obiettivi;
- Bisogni (ragioni per cui utilizzerebbe il sito)

## 5 Scelta delle personas e motivazioni

Per riuscire a definire al meglio la struttura del sito e i suoi contenuti, sono stati individuati tre target principali, da cui sono state definite le relative user personas che utilizzeranno il sito web della città.

Le caratteristiche in base alle quali sono stati delineati i tre personaggi sono: personalità, interessi, competenze, difficoltà/paure e ragioni per cui userebbero il sito.

### Erik



#### Personalità

Curioso, amichevole, estroverso, cordiale

#### Interessi

Innovazione, Lettura, Fotografia, Motori

#### Competenze

Comunicazione, abile osservatore, abile oratore

#### Difficoltà/Paure

Paura dell'ignoto, di perdersi degli eventi

#### Ragioni per cui userebbe il sito

Conoscere come raggiungere il posto, sapere dove alloggiare, conoscere il programma degli eventi

### Maya



#### Personalità

Introversa, timida, appassionata del suo lavoro

#### Interessi

Scienza, Informatica, ciclismo

#### Competenze

Programmazione, ricerca, comunicazione

#### Difficoltà/Paure

Paura di perdere tempo con contenuti troppo divulgativi

#### Ragioni per cui userebbe il sito

Conoscere il programma degli eventi, informazioni della città

### Luna



#### Personalità

Estroversa, curiosa e intraprendente

#### Interessi

Tecnologie e astronomia, viaggi

#### Competenze

Biologia con la passione per la chimica

#### Difficoltà/Paure

Non comprendere i temi trattati alle conferenze, paura del vuoto, miope

#### Ragioni per cui userebbe il sito

Partecipare agli eventi culturali trasmessi in streaming e informarsi sulla città e i suoi progressi in ambito scientifico

### Il turista terrestre

Tipologia di personas che delinea un utente che non è esperto dei temi trattati, ma solo un appassionato dello spazio, che vorrebbe visitare Astrea e viverne alcune esperienze. Non conosce Astrea, ha bisogno di scoprirne i dettagli e come arrivarci.

### L'accademico terrestre

Idea di utente che conosce i temi trattati, può essere già stato ad Astrea e data l'esperienza di settore potrebbe essere parte attiva degli eventi, partecipando anche come speaker oltre che spettatore.

### La curiosa terrestre

La proposta iniziale era relativa ad un ipotetico lavoratore di Astrea, successivamente scartata e sostituita dalla figura del curioso terrestre, a cui piace seguire anche in streaming gli eventi e le attività svolte ad Astrea.

# Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

## Alessia



**Età:** 20  
**Occupazione:** studentessa  
**Luogo:** Milano  
**Giorni di allenamento:** 5 su 7

### Biografia

Alessia è una studentessa di Marketing e Mercati globali all'Università degli studi Milano-Bicocca e vive a Milano. Le piace viaggiare e ama leggere libri. Per mantenersi in forma va in palestra almeno 5 volte alla settimana, ma preferirebbe allenarsi all'area aperta, soprattutto d'estate. Non riesce a fare a meno dei propri allenamenti nemmeno quando viaggia.

### Livello attività fisica

Avanzato    

### Utilizzo della tecnologia

Avanzato   

## Marco



**Età:** 41  
**Occupazione:** lavoratore  
**Luogo:** Codogno (LO)  
**Giorni di allenamento:** 3/4 su 7

### Biografia

Marco è laureato in infermieristica e lavora all'ospedale di Codogno, città in cui vive in provincia di Lodi. Tifoso della Juventus, è molto appassionato di calcio, sport che praticava da ragazzo, e sport in generale. Attualmente pratica CrossFit 3 o 4 volte alla settimana e vorrebbe provare a fare qualche gara.

### Livello attività fisica

Avanzato   

### Utilizzo della tecnologia

Principiante   

## Manuel



**Età:** 27  
**Occupazione:** lavoratore  
**Luogo:** Busnago (MB)  
**Giorni di allenamento:** 1/2 su 7(+)

### Biografia

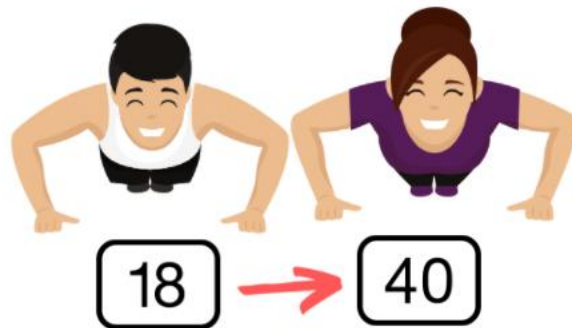
Manuel è un perito-tecnico presso un'azienda di Bergamo. Ama il cinema e tutta la sua storia, gli piace andare a correre al parco, preferibilmente in compagnia. L'azienda dove lavora, però, dista circa 40 minuti dalla città in cui vive, Busnago, in provincia di Monza e Brianza e per questo, spesso a causa del traffico, è costretto a rinunciare al tempo libero.

### Livello attività fisica

Intermedio   

### Utilizzo della tecnologia

Intermedio   



## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

Step di analisi

Individuare 2 profili di user personas, ovvero di utenti target che utilizzerebbero il sito.

# User Journey Map

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

---

## 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

---

## User Journey map

Per creare una user journey map bisogna:

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

# Esigenza: Trovare un film comedy da guardare

SCANSIONE  
TEMPORALE

19:00

19:20

20:00

Claudio oggi vorrebbe guardare un nuovo film ma è indeciso su cosa scegliere

Accede al sito e controlla se ci sono film tra i suoi preferiti

Legge i vari titoli e accede ai dettagli ma non c'è nulla che lo ispiri, vorrebbe guardare una comedy americana ma tra i suoi preferiti individua solo film drammatici, storici o di fantascienza

Torna nella pagina di ricerca generale e seleziona il genere che preferisce guardare oggi

Gli compaiono una serie di film interessanti.

Tra questi vede un titolo che lo ispira, Una notte al museo, lo seleziona per scoprirne la trama e i dettagli.

Sembra molto interessante e adatto alle sue esigenze, lo aggiunge ai propri film. Poi decide di aggiungere anche i sequel tra i preferiti.

Cerca il film sulle varie piattaforme di streaming e inizia a guardarlo



# Architettura dell'informazione

### Architettura dell'informazione

“

*L'architettura dell'informazione è la pratica di decidere come disporre le parti di qualcosa in modo che sia comprensibile.*

”

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Architettura dell'informazione

**L'architettura dell'informazione** (IA) è una scienza dell'organizzazione e della strutturazione dei contenuti di siti web, applicazioni web e mobile e software per social media.

L'obiettivo dell'architettura dell'informazione è quello di organizzare i contenuti in modo che gli utenti si adattino facilmente alla funzionalità del prodotto, trovando tutto ciò di cui hanno bisogno senza grandi sforzi.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Architettura dell'informazione

La struttura dell'architettura dell'informazione dipende da vari fattori:

1. Le **esigenze del pubblico di destinazione** perché IA pone la soddisfazione degli utenti come una priorità.
2. Il **tipo di prodotto** e dalle offerte che le aziende hanno.

Ad esempio, se si confronta un sito web di vendita al dettaglio e un blog, si troveranno due strutture assolutamente diverse ma entrambe efficienti per il raggiungimento di determinati obiettivi.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Architettura dell'informazione

L'architettura dell'informazione costituisce lo **scheletro di qualsiasi progetto di design.**

Tutti gli elementi visivi, le funzionalità, l'interazione e la navigazione sono costruiti secondo i principi dell'architettura dell'informazione.

Anche un design dell'interfaccia potente e molto accattivante può fallire senza un'adeguata architettura dell'informazione.

## Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

---

### Architettura dell'informazione

**I contenuti non organizzati rendono la navigazione difficile e poco esplicita.**

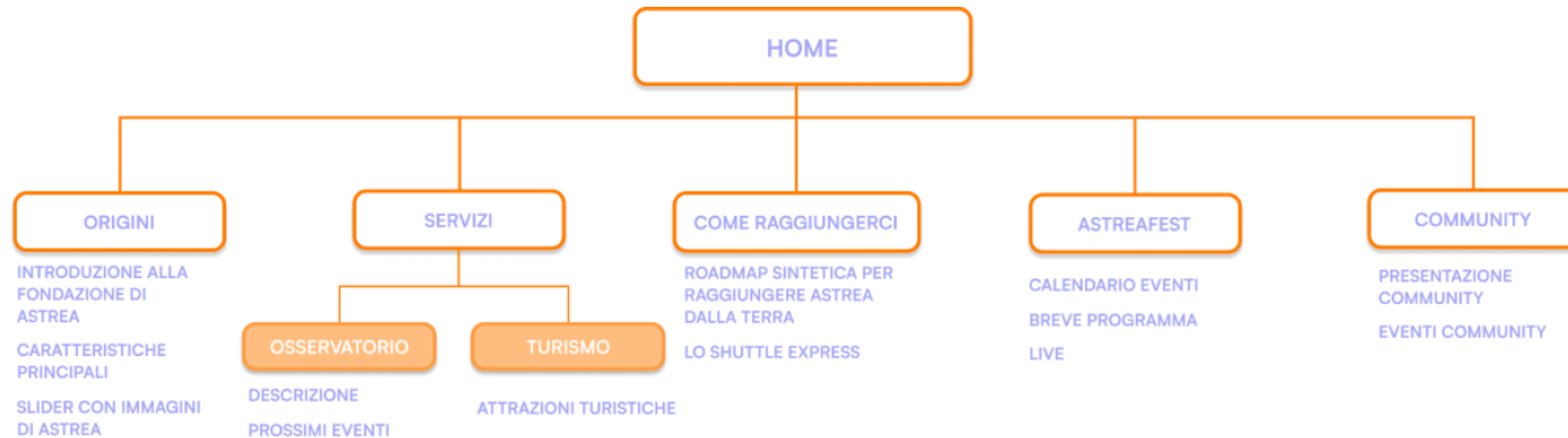
Gli utenti che si perdono all'interno di un'interfaccia possono sentirsi infastiditi, quindi se la prima interazione con il prodotto è negativa potrebbero non dargli una seconda possibilità.

Un potente architettura dell'informazione **riduce la possibilità di problemi di usabilità e navigazione.**

# Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 2

Design –architettura dell'informazione

Definire l'organizzazione delle informazioni



# User Flow



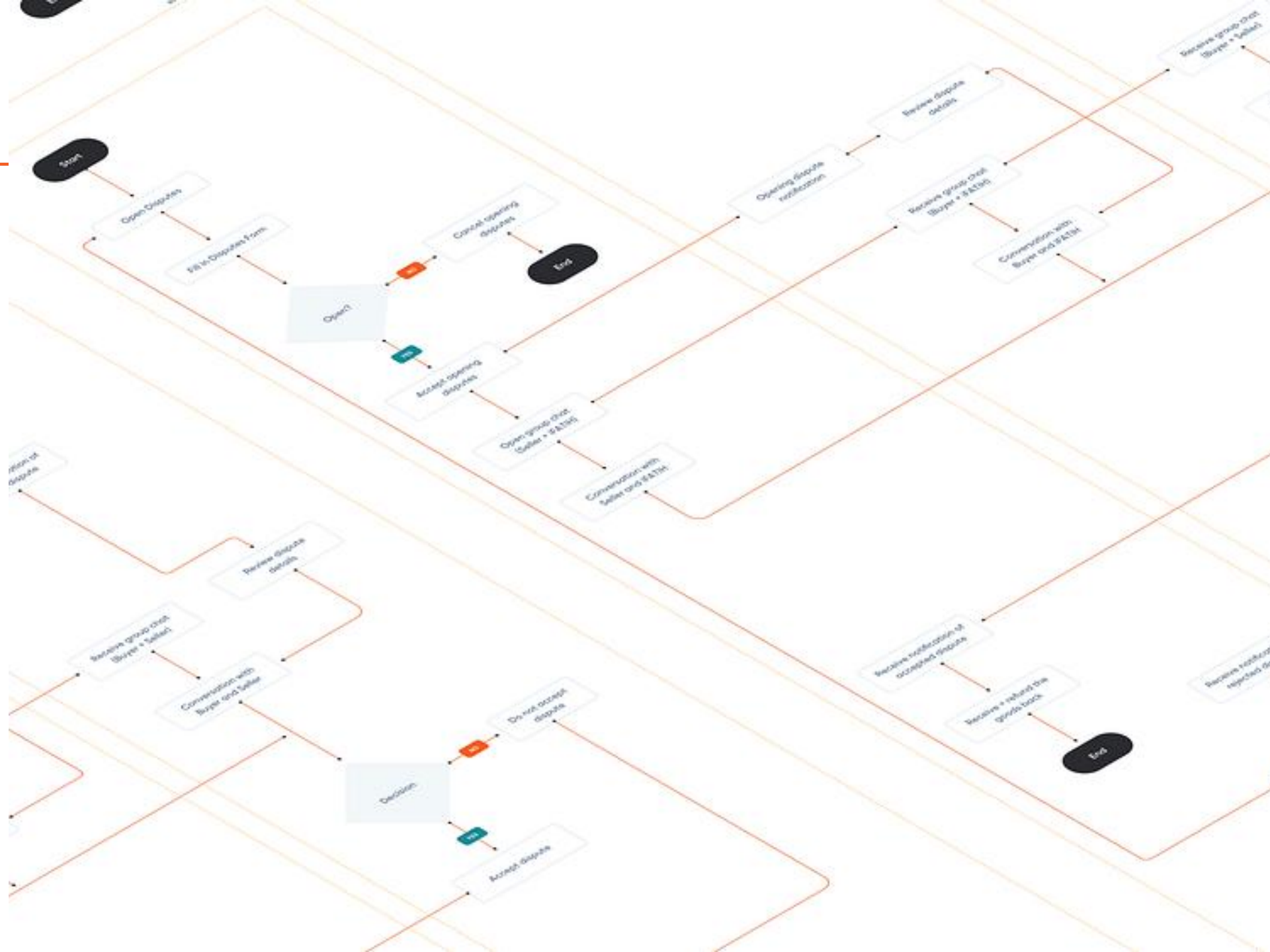
# Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 1

---

## 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.



## Link utili

---

[Corso base di Figma](#)

[Interaction design foundation](#)

[User Personas](#)

[Architettura dell'informazione](#)

[User Journey map](#)