



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: Wireframe e prototipazione

Wireframe

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe

I **wireframe** vengono normalmente utilizzati per **disporre contenuti e funzionalità all'interno della pagina**. Nel posizionare i contenuti si tiene sempre conto delle esigenze e dei percorsi degli utenti.

I wireframe si usano nelle prime fasi del processo di sviluppo, per stabilire la struttura di base di una pagina, prima di aggiungere il design visivo e il contenuto.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe

I wireframe sono estremamente utili nella progettazione di un sito web e servono a diversi scopi:

- Collegano l'architettura dell'informazione al design visivo, mostrando i percorsi tra le pagine.
- Chiariscono come visualizzare i vari tipi di informazione, nell'interfaccia utente, in maniera coerente.
- Determinano le funzionalità delle interfacce.
- Permettono di realizzare la gerarchia delle informazioni, evidenziando lo spazio e il luogo destinato a ciascun elemento.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe

L'iterazione dello sviluppo dei wireframe, fino a una versione ad alta fedeltà, consentirà al cliente e al team di progettazione, di **essere sicuri che il prodotto realizzato soddisfi sia i bisogni degli utenti che gli obiettivi di business dell'azienda.**

Storyboard for a 30-second commercial for Creative Monkeys.

Section 1: HEADING N. #1

- Card 1:** Title: CREATIVE MONKEYS. Slogan: slogan n. #1. (Note: LOWO)
- Card 2:** Title: SCREENSHOT 1. Slogan: slogan n. #2.
- Card 3:** Title: SCREENSHOT 2. Slogan: slogan n. #2.
- Card 4:** Title: SCREENSHOT 3. Slogan: slogan n. #2.

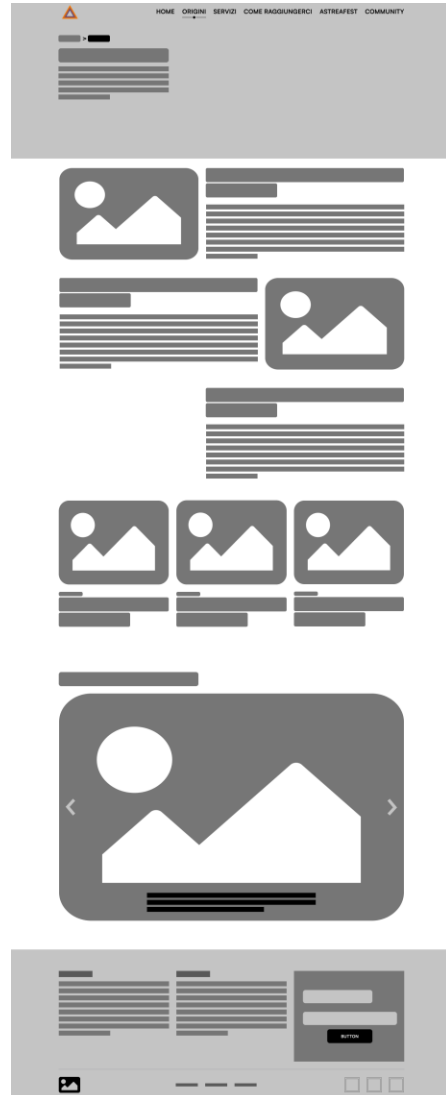
Section 2: HEADING N. #2

- Card 5:** Who we are. (List of names: Mark, Jeff, ...)
- Card 6:** SERVICES. (List of services: F, E, J, D, ...)
- Card 7:** Creative Monkeys. (Logo and text: Creative Monkeys)



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Creazione di un wireframe

I wireframe hanno lo scopo di **indicare dove vengono collocati i vari elementi della pagina**, per questo motivo è necessario mantenerli **semplici**:

- Mantenere una **scala di grigi**
- Utilizzare **placeholder** al posto delle immagini (riquadro con una X)
- Utilizzare **un solo font**

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Tipi di wireframe

I wireframe si distinguono anche in base ai **dettagli che vengono presentati al loro interno**.

Si distingue tra wireframe a bassa fedeltà (**low-fidelity**) e ad alta fedeltà (**high-fidelity**) in base al livello di funzionalità che si vogliono mostrare e testare.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe low fidelity

I wireframe low-fidelity sono normalmente **facili e veloci da sviluppare**.

Sono tendenzialmente abbastanza astratti perché spesso usano immagini semplici (per occupare lo spazio) e presentano contenuti fittizi, o testo di riempimento (lorem ipsum), come riempitivo per i vari tipo di contenuto.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe low fidelity



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe high fidelity

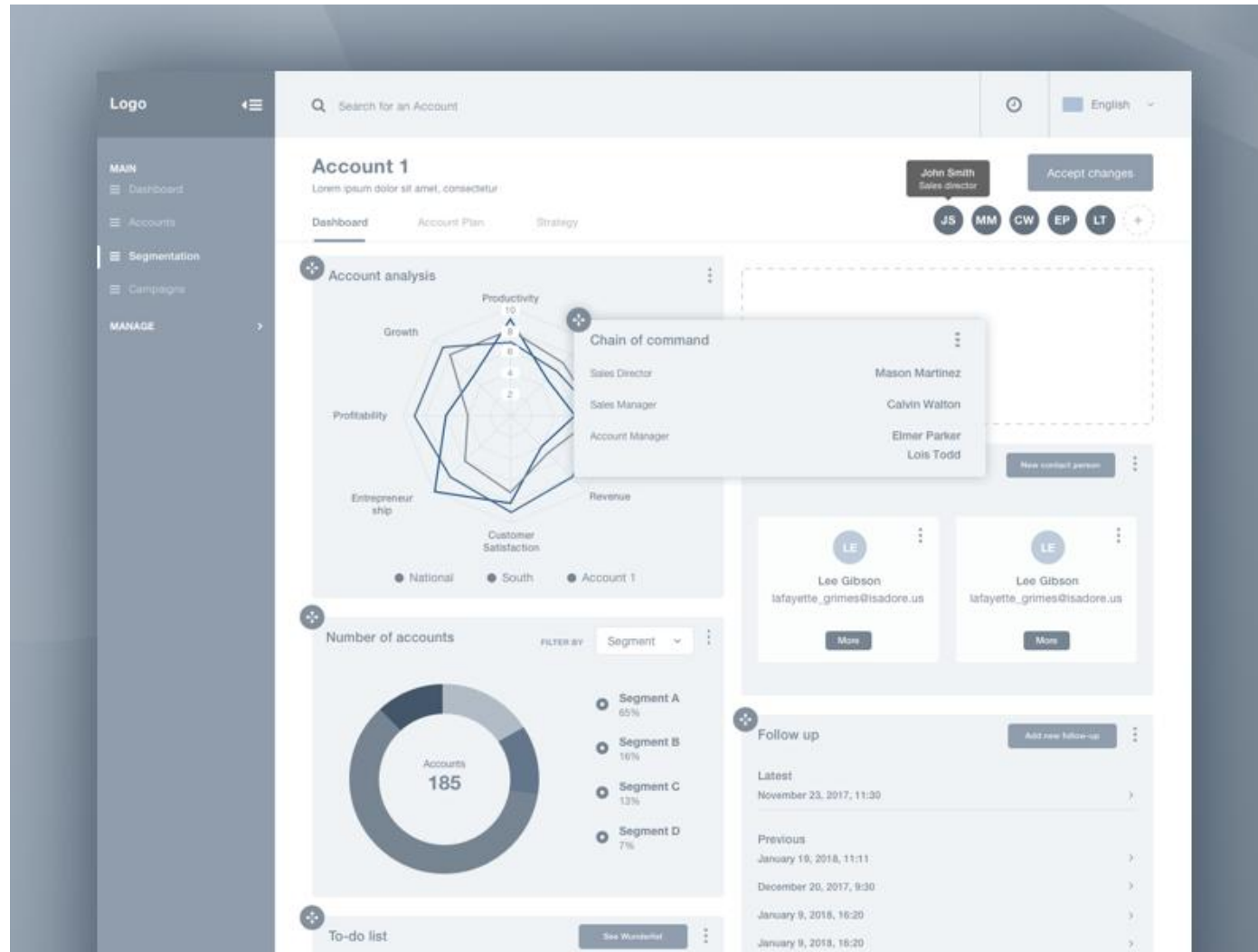
I wireframe high fidelity presentano un **maggiore livello di dettaglio**.

Questo tipo di wireframe presenta informazioni relative ad ogni specifico elemento della pagina come per esempio le dimensioni e il comportamento o l'azione relativa a questi elementi.

Spesso possono contenere anche i colori.

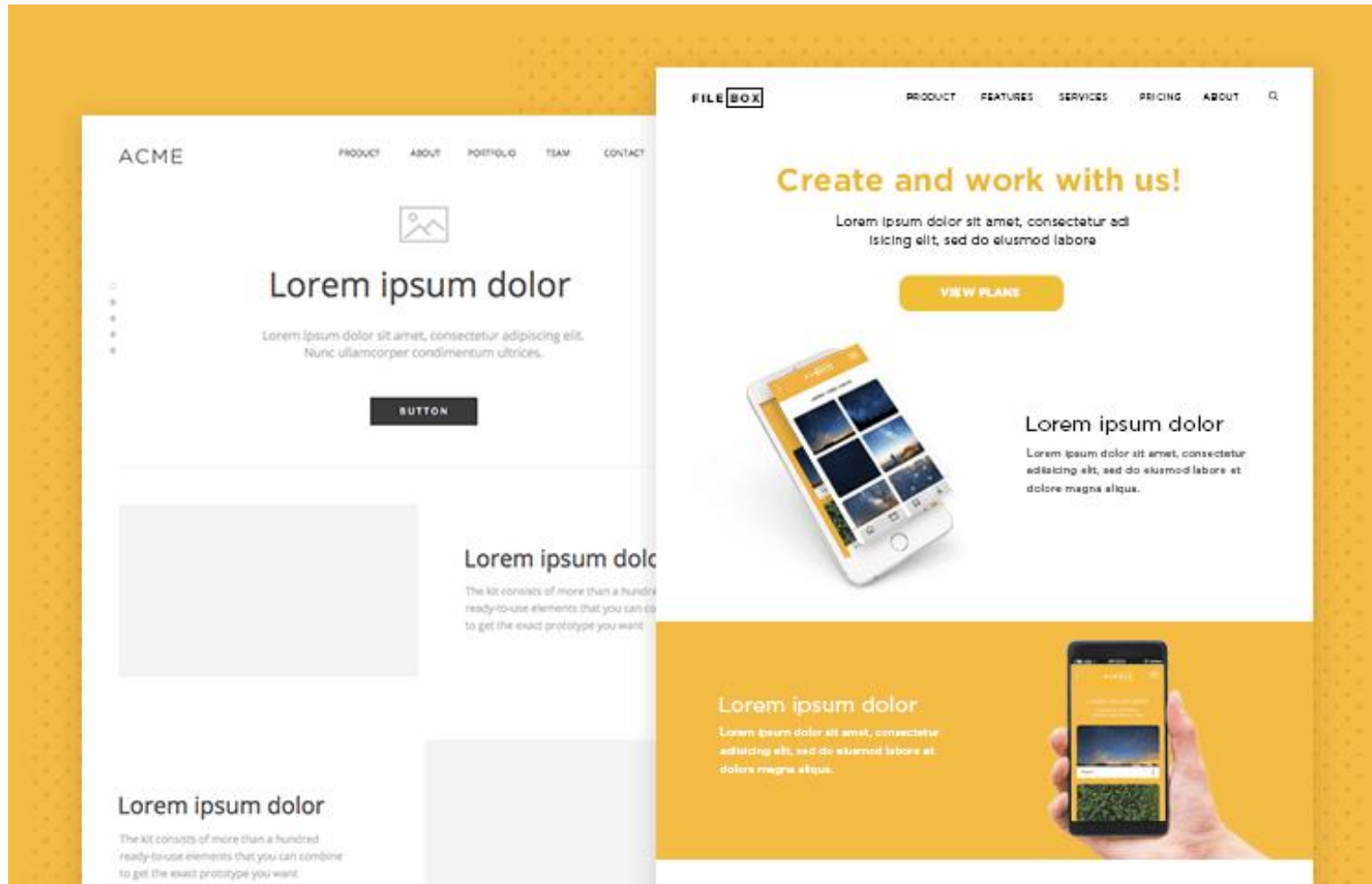
Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe high fidelity



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Wireframe high fidelity



Mockup

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

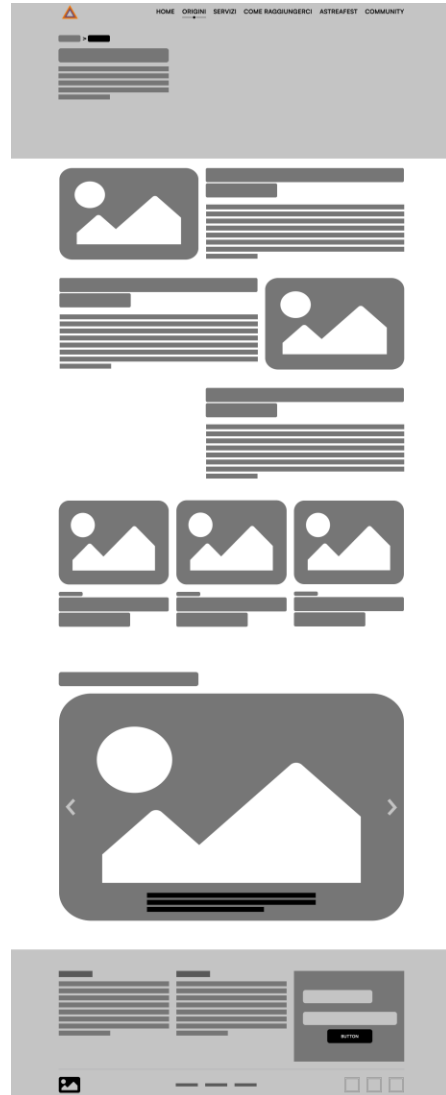
Mockup

Rappresenta lo step successivo alla creazione dei wireframes, per andare a definire la UI finale del progetto, comprendente:

- Moodboard
- Font
- Palette colori
- Immagini, testi ed elementi principali dell'interfaccia finale

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Mockup



Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Mockup

Creare un mockup consente al team di progettazione e agli stakeholder di **visualizzare come apparirà il sito una volta implementato**. Questo passo è fondamentale per ottenere un **feedback** accurato sulla parte visiva prima di procedere con lo sviluppo effettivo

Prototipo e Test

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Prototipo

Il **prototipo** è uno **schema interattivo** che permette di fare i primi **test di usabilità** del progetto.

Permettono di testare la fattibilità tecnica di un progetto, ma ne sono solo una rappresentazione e non è paragonabile al prodotto finito in quanto i dati non sono inseriti in modo dinamico e viene gestito il controllo solo di alcune funzionalità che si vogliono portare alla luce.

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Prototipo

I prototipi consentono di esaminare la navigazione, testare l'usabilità e raccogliere feedback sugli aspetti interattivi del sito prima della sua effettiva costruzione. Questo aiuta a individuare potenziali problemi e a migliorare l'esperienza utente complessiva

Fondamenti di UX/UI design e HTML CSS – Modulo 4

Prototipo

Un prototipo interattivo ci permette di testare le nostre idee con gli utenti prima di sviluppare il prodotto finale.

Il feedback degli utenti è fondamentale per iterare e migliorare il nostro design.

Link utili

[Prototipi low e high fidelity](#)

[Mockups](#)

[Risorse per progettare test di usabilità](#)

[Usability testing](#)