Portfolio UX/UI

FABRIZIO GOGLIA

+39 334 37 81 030
fabrizio.goglia@gmail.com↗
Skype: fabrizio.goglia

Ultimo aggiornamento: marzo 2017

Indice
→ Esperienze
→ Casi Studio
→ Progetti
→ Resume

fabiriziogoglia.com↗ Linkedin↗

Esperienze di lavoro e studio

Dal 2010 collaboro come designer con agenzie imprese e organizzazioni, realizzando siti web e web app.

Ho un profondo interesse nel fare ricerca, sviluppando soluzioni per prodotti e servizi digitali, attraverso una *progettazione centrata sull'esperienza degli utenti*; creando wireframe, navigation flows, effettuando test sul campo con gli utenti, sviluppando interfacce grafiche e conseguenti specifiche tecniche per gli sviluppatori.

Ho avuto il piacere di cooperare in team di diverse dimensioni. Tra il 2014 e il 2015 ho progettato, con l'agenzia *IPERSTUDIO*, soluzioni digitali per diverse organizzazioni. I team di progetto comprendevano in media 5–10 persone, tra cui ricercatori, artisti, sviluppatori e altri designer.

Tra il 2015 e la fine del 2016 ho lavorato come UX/UI designer per *MM–ONE* digital agency, con un team di +50 professionisti, tra account manager, project manager, art director, copy writer, designer, front–end e back–end developer.

Ho avuto così una piena esperienza anche nel coinvolgimento e nel confronto costante con i clienti, sui processi di comprensione degli aspetti emotivi ed esperienziali degli utenti finali e di stima dei tempi per il rilascio delle soluzioni necessarie al raggiungimento degli obiettivi.

Ho collaborato tra il 2013 e il 2014 come UX designer e assistente alla ricerca per *UNOPS/IDEASS*–programmi delle *Nazioni Unite*–con sede nell'headquarter della FAO di Roma, analizzando i comportamenti degli utenti, elaborando strategie e soluzioni per rendere i contenuti di report su sviluppo tecnologico e sostenibilità maggiormente fruibili.

Ho una laurea magistrale in *Comunicazioni Visive e Multimediali* allo *IUAV di Venezia*, focus sul programma di *Interaction Design* tenuto da *Gillian Crampton Smith* e *Philiph Tabor*, pionieri per quanto riguarda le teorie sul design delle interazioni.
Mi sono laureato con una tesi in *psicologia della percezione* (prof. *Manuele Arielli*), centrata sulle interazioni tra utente—SW—HW nei campi del disegno e dell'illustrazione.

Tra i SW che utilizzo: Adobe Creative Suite (InDesign, Photoshop, Illustrator, Acrobat Professional, After Effects, Premiere), Sketch, strumenti di prototipazione (Invision) e una conoscenza di base certificata su linguaggi web quali HTML e CSS, utile per avere uno scambio efficiente con gli sviluppatori con i quali collaboro.

Sono nato a Roma nel 1986, lavoro attualmente come UX/UI designer freelance a Venezia, amo i fumetti e la musica anni 80.

Resume completo↗

CASI STUDIO

Analisi e soluzioni per prodotti e servizi digitali

Fondazione Università Ca'Foscari

Il Digital Enterprise Lab è il primo Fablab universitario della regione Veneto, realizzato all'interno della facoltà di economia dell'Università Ca' Foscari di Venezia.

È un luogo aperto dove indagare i futuri scenari della Advanced manufacturing e un centro dove si fa ricerca nel campo dell'innovazione tecnologica, analizzandone l'impatto sia dal punto di vista produttivo che manageriale.

Soprattutto è il **luogo dove gli studenti universitari possono entrare in contatto con imprese**, sviluppando progetti in campi quali: *New design and digital fabrication*, e *Responsive environments* (Smart Cities, IoT, Wearable Technologies).

Per questo progetto mi sono occupato personalmente dello studio e dell'implementazione UX/UI.

DEL_FABLAB

01 Del_Fablab: sfida e obiettivi

Spazi esterni del laboratorio, facoltà di economia dell'Università Ca' Foscari

Sfida:
considerando la scarsa presenza sul territorio regionale e nazionale di punti di incontro tra università e impresa, la sfida del Del_Fablab è stata progettare *ex novo* una esperienza digitale, che attraverso l'individuazione di precisi *touchpoint*, offrisse dei *canali* per lo scambio e la collaborazione tra studenti e imprese.

Obiettivi:

- coordinazione dell'identità visiva del laboratorio tra artefatti cartacei e presenza digitale, mantendendo una immagine istituzionale ma al tempo stesso contemporanea
- analisi del contesto per offrire un servizio basato sui bisogni, sui comportamenti e sull'esperienza degli studenti
- sviluppo di un sistema intuitivo che incoraggi la fruizione delle informazioni e le notizie relative al laboratorio
- ideazione e creazione di tool digitali da introdurre durante il percorso di evoluzione del laboratorio

La posizione del Del_Fablab a Venezia, importante per la visione esperienziale

Analisi:
insieme al team di progetto (costituito dal direttore scientifico, il responsabile di laboratorio, la responsabile della comunicazione, uno sviluppatore front-end e uno back-end) si sono identificati gli obiettivi e la prima strategia da seguire per la condivisione dei seguenti sviluppi del progetto.

Ricerca:
da qui ho condotto delle ricerche di identificazione e approfondimento dello scenario e dell'utenza, intervistando direttamente gli studenti riguardo l'idea e la visione di un laboratorio aperto all'interno dell'università.

Quello che è emerso è stato un reale bisogno degli studenti di uno spazio, dove cooperare e trovare assistenza per il conseguimento dei loro progetti con le imprese, voluto dal percorso di studi di *Digital Transformation & Innovation*.

Studenti in un aula della facoltà di Economia adiacente al laboratorio

Ricerca:
continuando con la ricerca si sono andate a delineare altre aspettative degli utenti, riguardanti criticità sulla fruizione di informazioni sulle piattaforme digitali dell'Università.

Da qui è emerso il bisogno di essere aggiornati, poter mettersi in contatto e prenotare incontri con il personale del laboratorio facilmente, senza la necessità di dover recarsi necessariamente in facoltà.

Progettazione:
Con queste informazioni ho iniziato a progettare un primo prototipo del prodotto. Partendo da alcuni wireframe e condividendoli con il team di progetto, ho realizzato successivamente dei mockup e prototipi interattivi per avere una visione estetica e funzionale più definita e fare dei primi test sui flussi di navigazione.

Sezione di screenshot di un wireframe per la homepage >

01 Del_Fablab: mockup e prototipo interattivo

Sezione di mockup della homepage (fig1) e del layout di un post (fig2)

01 Del_Fablab: primo rilascio

Nell'ottica della strategia MVP, abbiamo rilasciato una prima fase del prodotto in ottica mobile–first, che semplificasse e valorizzasse la fruizione di contenuti informativi relativi alla presentazione del laboratorio, contatti, orari, posizione geografica, notizie e offerta dei servizi.

Viste mobile di diverse sezioni del sito web

01 Del_Fablab: secondo rilascio e user testing

Parallelamente all'introduzione di *workshop/iniziative* e dei servizi legati all'utilizzo dei macchinari di digital fabrication (stampa 3D, laser–cut e frese cnc) abbiamo rilasciato delle nuove sezioni del sito: calendario delle iniziative, prenotazione e approfondimento dei macchinari dal web. Per attirare maggiormente l'attenzione di studenti e imprese e cominciare a documentare i progetti abbiamo inoltre integrato la sezione *Portfolio*.

Testing:
Per validare l'intuitività, i comportamenti e l'esperienza–soprattutto delle sezioni sulle iniziative e di prenotazione dei macchinari–sono state fondamentali diverse fasi di test con gli utenti finali. Considerando le tempistiche e il budget a disposizione, la migliore strategia è stata quella di effettuare dei test di tipo qualitativo sul campo. Essendo il laboratorio parte integrante del campus universitario è stato semplice entrare in contatto con gli studenti/utenti attraverso *guerrilla* e *thinking aloud testing*.

Sezione di lista dei workshop e delle iniziative del laboratorio

01 Del_Fablab: secondo rilascio

Sezione dei servizi inerente ala prenotazione degli spazi e dei macchinari del laboratorio

01 Del_Fablab: secondo rilascio

Mockup della sezione Portfolio dei potenziali progetti sviluppati all'interno del laboratorio

02 Careof: per la ricerca artistica contemporanea

Careof dal 1987 favorisce la creatività e la sperimentazione artistica in ogni sua espressione e forma. È luogo di ispirazione e confronto per giovani artisti e si dedica, in particolar modo, al video d'artista.

Lo spazio espositivo, l'archivio e le residenze internazionali sono gli strumenti con i quali lavorano. Da dicembre 2013 un nuovo gruppo di lavoro intende trasformare il progetto culturale in un progetto sostenibile.

Per questo progetto mi sono occupato della UX/UI per il nuovo sito dell'organizzazione.

Codice: Iperstudio.net | Visual Identity: AUT

2015

website: careof.org

C/O

ANNULLATO

CARE OF

Un gruppo di artisti ha deciso di aprire uno spazio d'arte contemporanea.

Questi artisti!

Dopo la crisi delle grandi ideologie e dei grandi Movimenti, l'insorgenza di una situazione debole, l'avvento del pragmatismo post-moderno e la questione della modernità, su quale fondamento si possono costoro incontrare per dare vita a questa impresa?

E' forse nata una nuova Utopia?
NO! E' nato un nuovo luogo di indeterminatezza i cui margini restano fluidi e in movimento: in estensione su ciò che non gli appartiene, in concentrazione su ciò che è riuscito a fare proprio.

CARE OF è un grande affare di miliardi di Dollari, senza scopo di lucro, di fronte al quale la Chase Mahanatthan Bank impallidisce.

CARE OF è un organo che cresce, ed è già smisurato, dal Nord Milano al Circolo Polare.

Eccoci qui, con la coscienza del coraggio dell'incoscienza e con l'impudicizia della non vergogna.

CARE OF ! CARE OF ! CARE OF !

Primo Manifesto dell'organizzazione redatto dai suoi fondatori nel 1987

Sfida:

l'organizzazione milanese Careof vanta una lunga storia nel panorama della produzione artistica e nell'organizzazione attiva di iniziative, residenze e workshop per artisti in Italia. La costanza nella loro offerta culturale però non aveva ancora affrontato una dinamica trasformazione digitale.

La sfida è stata quella di creare un'ecosistema digitale che migliorasse la fruibilità dei contenuti e, al fine anche di attirare finanziatori esterni, creasse una nuova veste per l'organizzazione.

Obiettivi:

- adattare la nuova identità visiva, tra gli artefatti cartacei prodotti dallo studio AUT e il digitale
- sviluppare un nuovo ecosistema digitle intuitivo, responsive, basato sull'esperienza, che migliori la fruizione delle informazioni e dia il giusto spazio ai contenuti di natura visiva
- progettazione di tool digitali per favorire gli utenti a sostenere economicamente l'organizzazione tramite donazioni o attraverso lo shop

02 Careof: analisi

Per questo progetto ho lavorato a contatto diretto con il team di progetto; lo staff di Careof composto dalle due curatrici, la responsabile progetti, la responsabile sviluppo, il responsabile archivio storico e il team di design e sviluppo, io come UX/UI designer, due sviluppatori e lo studio di design AUT.

Vista l'interessante mole di contenuti, sia testuali che visivi, una prima analisi è stata determinante nello stabilire la necessità di una nuova architettura delle informazioni, uno sviluppo di un sistema di interazioni e linee guida stilistiche che tenessero conto del target di riferimento e che ponessero l'utente al centro del processo di redesign.

Gli spazi esterni di Careof, presso La Fabbrica del Vapore a Milano

Tra le principali criticità legate all'architettura del precedente sito (img sotto): l'archivio dei progetti–una delle sezioni più importanti–risultava essere di difficile accesso.

Homepage del sito web del precedente, frame del menu per accedere ai progetti classificati per anno

What's on! (homepage):
in questa sezione saranno visualizzate delle pillole di tutti i contenuti del sito. Importante stabilire una gerarchia!

Calendario:
sezione dove si raccolgono tutti gli eventi / attività.
Questa sezione dovrà avere molta visibilità nella homepage del sito.

Shop — vende qualsiasi cosa!

CAREOF — C/O

Tagline:
Organizzazione non profit per la ricerca artistica contemporanea

Sempre visibile:
(footer/header o colonna sx/dx?)
—
+39 02 3315800
careof@careof.org
Fabbrica del Vapore
Via Procaccini 4
20154 - Milano
—
lunedì - venerdì / 11:00 - 19:00
—
Iscrizione alla newsletter
—
Facebook
Vimeo
Pinterest

About
- Staff & Board
- Valori e obiettivi
- Partner progettuali
- Grazie a... (finanziatori) *
- Gli spazi **
- La storia
- Tirocini
- C/O storyes?

"What's on" sui contenuti.
* Dare visibilità ai finanziatori.
** Ogni spazio deve avere un collegamento alla rispettiva sezione "Opportunity" o alle attività correlate (es. "DOCVA" → "Video / Libri").

Progetti
- Residenze
- Mostre
- Formazione
- Video
- Libri
- Corporate
- Talk & Festival
- Produzione

Tutti i progetti in ordine cronologico (dal più recente) organizzati attraverso una struttura di TAG.

Video / Libri
- bibliobit.it ***
- Progetti Video (TAG)
- Progetti Produzioni (TAG)
- Progetti Libri (TAG)
- Apply video
- Apply libri
- Spazio DOCVA ****

"What's on" sui contenuti.
*** Inserire spiegazione di funzionamento dell'archivio online bibliobit.it.
**** Può essere un approfondimento sullo spazio rispetto alla sezione "Gli spazi".

Residenze
- Presentazione
- Gli spazi
- Progeti Residenze (TAG)
- Apply residenze

"What's on" sui contenuti.
"Presentazione" e "Gli spazi" potrebbero essere raggruppati.

Formazione
- Bambini
- Studenti scuole superiori
- Studenti università
- Adulti
- Progetti Formazione (TAG) Text

"What's on" sui contenuti.
All'interno delle categorie sarà possibile effettuare l'apply (collegamento con Opportunity).

Opportunity
- Apply video
- Apply libri
- Co-working spazio DOCVA *****
- Residenza *****
- Studio *****
- Apply Formazione *****
- Progetti *****
- Tirocini
- Bandi attivi
- Aziende

"What's on" sui contenuti.
Questa sezione raccoglie tutte le possibilità di "applicazione" a progetti.
Gli eventuali bandi in corso dovranno avere una visibilità maggiore.
***** per le "application" a progetti legati agli spazi fisici sarebbe opportuno inserire un collegamento alla sezione "Gli spazi".

Corporate
- Collabora con noi - partnership
- Press kit - collaborazioni
- Info su preventivi di bilancio
- Attività per privati ******

"What's on" sui contenuti.
****** capire se questa è la sezione giusta.

Membership
- Come contribuire
- La tessera
- Lista tesserati

La sezione si potrebbe aprire rettamente con le tipologie di affiliazione.

Prima fase dello studio dell'alberatura del nuovo sito condivisa con il team di progetto

02 Careof: ricerca e progettazione

Nella fase di progettazione iniziale mi sono focalizzato sull'esperienza d'uso, creando un interfaccia che lasciasse molto spazio alla comunicazione visiva, eleggendo pochi elementi fondamentali all'interazione e alla navigazione.

La mia proposta è di poter posizionare i progetti in evidenza attraverso un *carousel full screen* nella homepage

02 Careof: ricerca e progettazione

Questa prima fase della progettazione è stata fondamentale per condividere la direzione presa con il cliente e per testare le prime interazioni con alcuni utenti direttamente sul campo.

Progetti e altre categorie sono facilmente accessibili attraverso il menu a cascata

(Vista1) homepage della prima versione rilasciata

(Vista2) homepage della prima versione rilasciata

Mentre la prima versione rilasciata–inerente all'archivio progetti e alle pagine di informazioni riguardo l'organizzazione–veniva monitorata, ho cominciato a progettare l'esperienza per le sezioni aggiuntive che avrebbero permesso a Careof di ricevere donazioni o vendere prodotti dallo shop.

Il sito è stato sviluppato attraverso la piattaforma Kirby, che offre al cliente un pannello di controllo del suo cms molto intuitivo. Il metodo di pagamento è stato sviluppato utilizzando Stripe.

Feature per la sezione *Sostieni Careof*, per effettuare donazioni verso l'organizzazione.

C/O

Sostieni Careof!

Grazie a
Partner e sponsor

- sconti sulle produzioni dei laboratori presenti all'interno della Fabbrica del Vapore
- una shopper in omaggio

50euro

DONA

Promuovere

Donazione tra i **100 euro** e i **500 euro**

- tour privato alle mostre
- ingresso scontato nelle principali istituzioni culturali milanesi
- incontro privato con un artista

320euro

DONA

Diffondere

Donazione uguale e maggiore di **500 euro**

Ti offriamo:

L'usabilità di questa sezione è stata validata attraverso test sul campo con alcuni campioni di utenti.

Metodo di pagamento sicuro tramite piattaforma Stripe.

Il sito è stato progettato secondo logica mobile–first

03 Re:Common: uncover the dodgy economy

L'associazione Re:Common realizza campagne pubbliche contro la finanziarizzazione della natura e per una gestione democratica dei beni comuni.

Obiettivi:

- progettare un sistema che renda il consistente numero di notizie e report pubblicati dall'organizzazione maggiormente fruibili rispetto la precedente versione
- rendere il sito accessibile da ogni canale di fruizione e device
- pensare una nuova interfaccia che consenta di riformulare i contenuti dando maggiore spazio ai contributi inviati dagli utenti

Re:Common

(in) sviluppo: recommon.org

2017

03 Re:Common: analisi

Attraverso l'analisi condotta da me e condivisa con lo staff dell'organizzazione Re:Common, è emersa la necessità di immaginare una nuova interfaccia che permetta prima di tutto l'interazione con i contenuti attraverso qualsiasi dispositivo e che attraverso un nuovo layout faciliti l'utente nella fruizione dei contenuti testuali e multimediali, semplificandone, rispetto alla versione precedente, la categorizzazione di categorie di I e II livello.

Homepage del precedente sito dell'organizzazione

03 Re:Common: ricerca e progettazione

Studio di wireframe per sviluppare la nuova architettura

03 Re:Common: progettazione

Mockup della nuova proposta

PROGETTI

Una selezione di progetti del 2016 per cui ho curato UX/UI design

04 Arredamenti Movalli srl

04 Arredamenti Movalli srl

05 Park Hotel Ermitage

06 Icotea srl

07 Agriturismo Le sorgive

07 Agriturismo Le sorgive

08 Prisma srl

MENU

PRISMA

IT

HOME / PRODOTTI / SETTORE TERRESTRE

SETTORE TERRESTRE

QUALITÀ, TECNOLOGIA E DESIGN

Scopri tutti i nostri grandi impianti di ristorazione

01.

CUCINE PROFESSIONALI

Nella progettazione e realizzazione di ogni cucina professionale o industriale, siamo soliti prestare grande attenzione alle esigenze del cliente e operiamo nel pieno rispetto del budget previsto.

Scopri di più

02.

SELF SERVICE

Prisma realizza banconi e vetrine self service, progettati in collaborazione con i più importanti studi internazionali di

MENU

PRISMA

IT

HOME / PRODOTTI / SETTORE TERRESTRE / CUCINE PROFESSIONALI

CUCINE PROFESSIONALI

ABILITÀ ARTIGIANALE E PRECISIONE INDUSTRIALE

Scopri come vengono progettate e realizzate le nostre cucine

SCARICA CATALOGO

RICHIEDI INFORMAZIONI

CUCINE PROFESSIONALI

Prisma si propone come partner qualificato nella realizzazione di cucine professionali e industriali proponendo **sia soluzioni modulari che su misura**.
Nella progettazione e realizzazione di ogni cucina professionale o industriale, siamo soliti prestare grande attenzione alle esigenze del cliente e operiamo nel pieno rispetto del budget previsto.

L'**organizzazione razionale degli spazi**, l'utilizzo dei migliori materiali, l'attenzione per il design di ogni singolo vano, rende ogni nostra cucina industriale o professionale un piccolo gioiello, frutto della fusione tra abilità artigianale e precisione delle lavorazioni industriali.

Le linee essenziali e pulite e l'eccellenza dell'**acciaio inox AISI 304** sottolineano ancora di più la qualità di tutti gli elementi della cucina professionale Prisma.

A ciò si aggiungono i 6 livelli di igiene che caratterizzano i vani, il piano lavoro in un unico pezzo d'acciaio lungo 5 metri, le saldature fatte a regola d'arte e gli angoli stondati. Tutti accorgimenti che identificano in modo importante le nostre cucine professionali, garantendone l'eccellenza.

Scopri nel dettaglio le nostre aree di lavoro, di stoccaggio, di lavaggio e di conservazione, e guarda come, combinate in un insieme armonico e funzionale, danno vita a una cucina professionale dove efficienza e design si integrano perfettamente.

Scarica subito il catalogo online e scopri i dettagli delle nostre soluzioni.

PRODOTTI CORRELATI

Altre produzioni che potrebbero interessarti in questa categoria

IN EVIDENZA

CUCINE MONOBLOCCO

Massima flessibilità nella scelta degli elementi di cottura, perfetta combinazione di tutte le sottostrutture desiderate, il tutto inserito in un piano formato da un unico pezzo d'acciaio che esalta la sicurezza e l'igiene.

Scopri di più

Esperienza internazionale e Know-how

LA CONSULENZA È IL NOSTRO PIATTO FORTE

Abbiamo collaborato con i più importanti studi di progettazione internazionali, dando alla luce soluzioni di grande respiro e cura del dettaglio.

CONTATTACI ORA

Tel: +39 0039 0422 856188 · Cell: +39 0039 0422 8021 · Email: info@prismaitalia.com

Seguici su:

© Prisma Srl - 2016 - C.F. e P.IVA IT 01636190264

09 Veneta isolatori srl

RESUME

Work

● freelance ● full time

Current	●	**Freelance Designer** Remote
2016	●	**MID Multimedia Interactive Design** Graphic/UX/UI Designer – Remote
2015–2016	●	**MM-ONE Digital Agency** IA/UI/UX Designer – Venice
2014–2016	●	**Iperstudio** Interaction & Visual Designer – Venice
2014–2015	●	**Confartigianato Venezia** Consultan/Graphic Designer – Venice
2011–2016	●	**Re:common** Graphic/Motion Designer – Rome
2013–2014	●	**Ideass | Unops | Undp** Researcher/Designer – FAO, Rome
2010	●	**Superstudio Media Agency** Graphic/Junior Web Designer – Rome

fabiriziogoglia.com↗

Education

2012–2014	**IUAV – University of Venice** Visual and Multimedia Communication *MDes* – Venice
2010–2011	**School of Arts and Crafts** Web Design, HTML–CSS *Certificate* – Rome
2007–2010	**Roma3 – University of Rome** Visual Communication studies *BA* – Rome

Skills

–UX	–Visual Design
–UI	–Prototyping
–IxD	–Motion Design
–HTML (basic)	–CSS (basic)

Contact

Fabrizio Goglia
Via Pacentro 23,
00131 Rome

+39 334 37 81 030
fabrizio.goglia@gmail.com↗
Linkedin↗

Autorizzo all'uso dei miei dati ai sensi del D. Lgs. n. 196/2003. 08/10/2015