

Progetto User Interface pt.2

di Fabio Cocozza



Riepilogo

User Interface 1



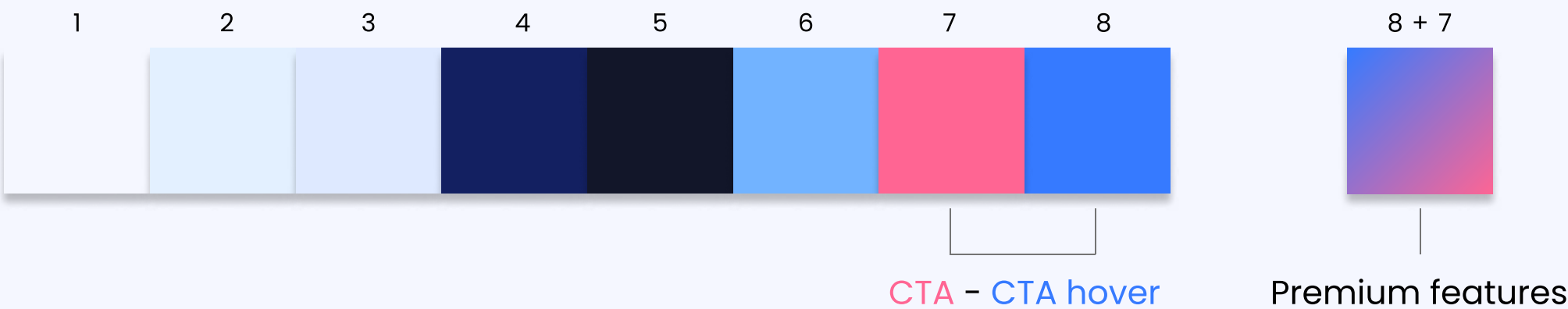
Riepilogo User Interface 1

Nella prima fase del progetto di user interface abbiamo dato vita ai wireframe desktop realizzati per il sito Buddhify. Questo ci ha permesso di confermare che le analisi fatte in precedenza con le **Personas** e la struttura creata successivamente attraverso i **wireframes**, hanno dato esito positivo. Da sottolineare anche che attraverso le interazioni e le diverse animazioni, anche lo **screen flow** proposto ha funzionato correttamente.

Punti chiave dell'interfaccia

Font: Poppins

Palette:



Coerenza grafica:



Icone minimal che rispettano l'ambito del sito



Contrasto costante tra colori chiari/scuri



Immagini coerenti con l'argomento trattato

Aa

Il minimal design si sposa con l'idea di relax

User Interface 2

Mobile



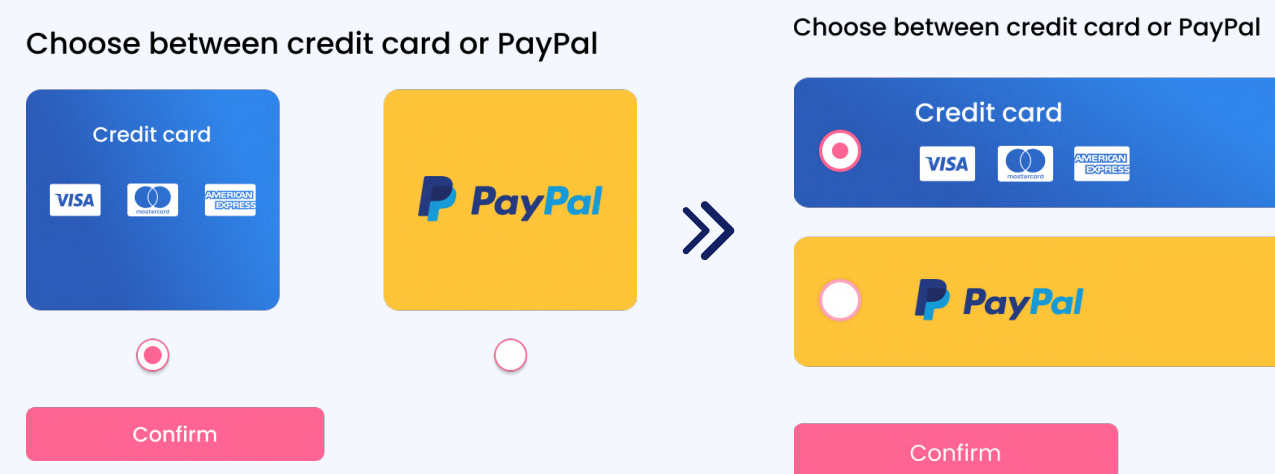
Cosa cambia nel layout mobile?

L'interfaccia mobile è stata applicata sui wireframes mobile creati in precedenza, che erano stati progettati in modo da **non perdere nessuna funzione** presente dal layout desktop.

Tutte le interazioni e le animazioni presenti da desktop sono state **riadattate** al mobile, rendendo il sito completamente **responsive**. Font, palette colori, screen flow e web app portano con se **tutte le caratteristiche** e le funzioni presenti da desktop.

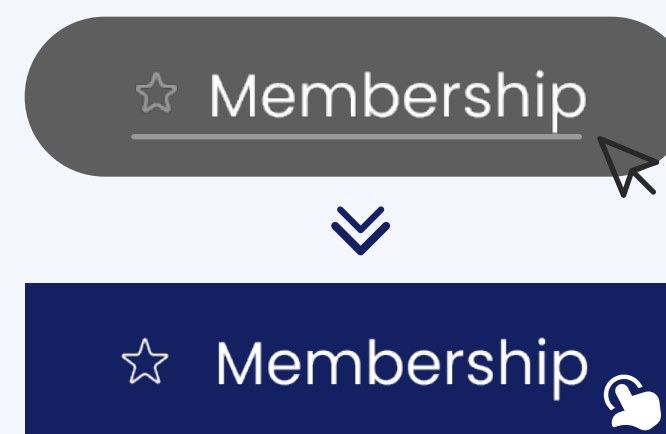
🔑 Caratteristiche principali dell'interfaccia mobile

Da desktop a mobile



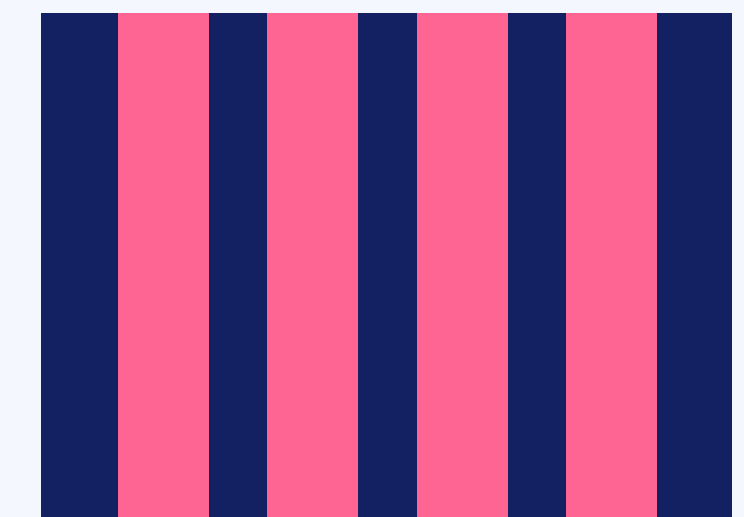
I componenti e il layout generale è stato adattato alle dimensioni mobile.

Hover 💡



Sono stati tolti tutti gli hover dato che da mobile non c'è alcun puntatore, ma solo dei tap.

Griglia



La griglia passa da 12 a 4 colonne, con 16px di margine e 16 di gutter.

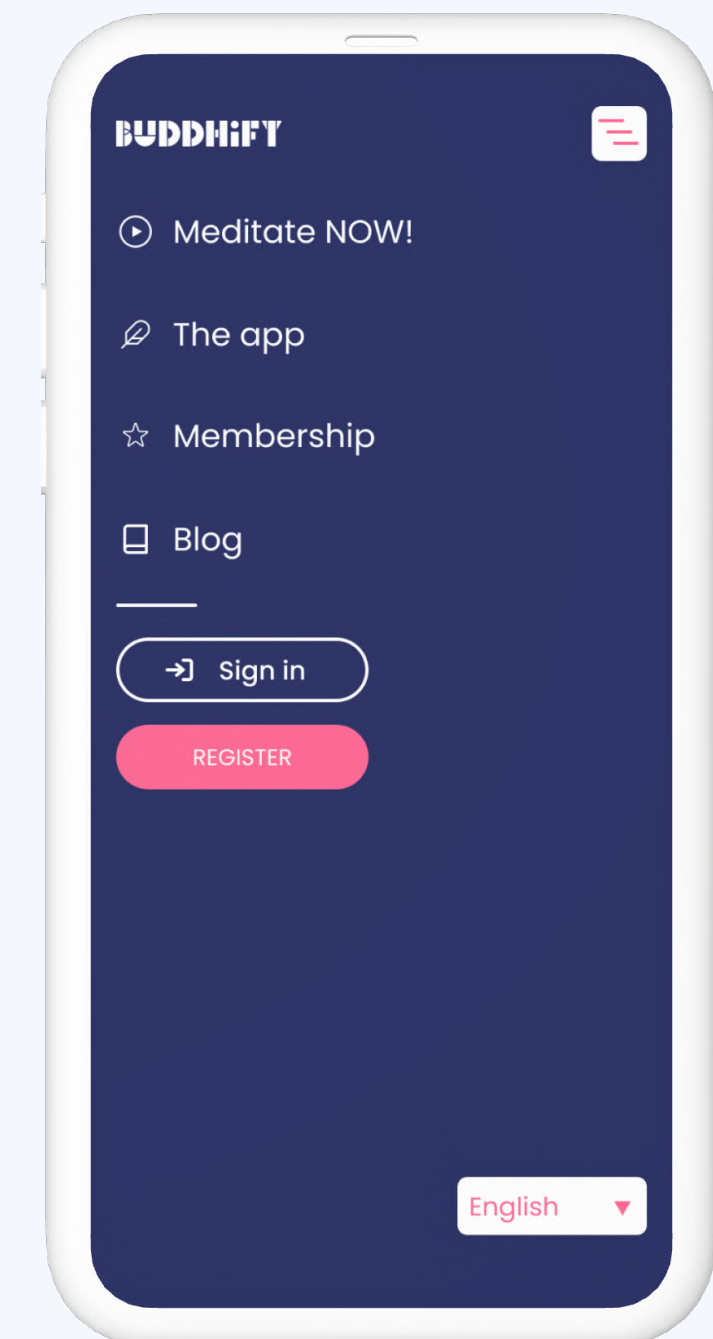
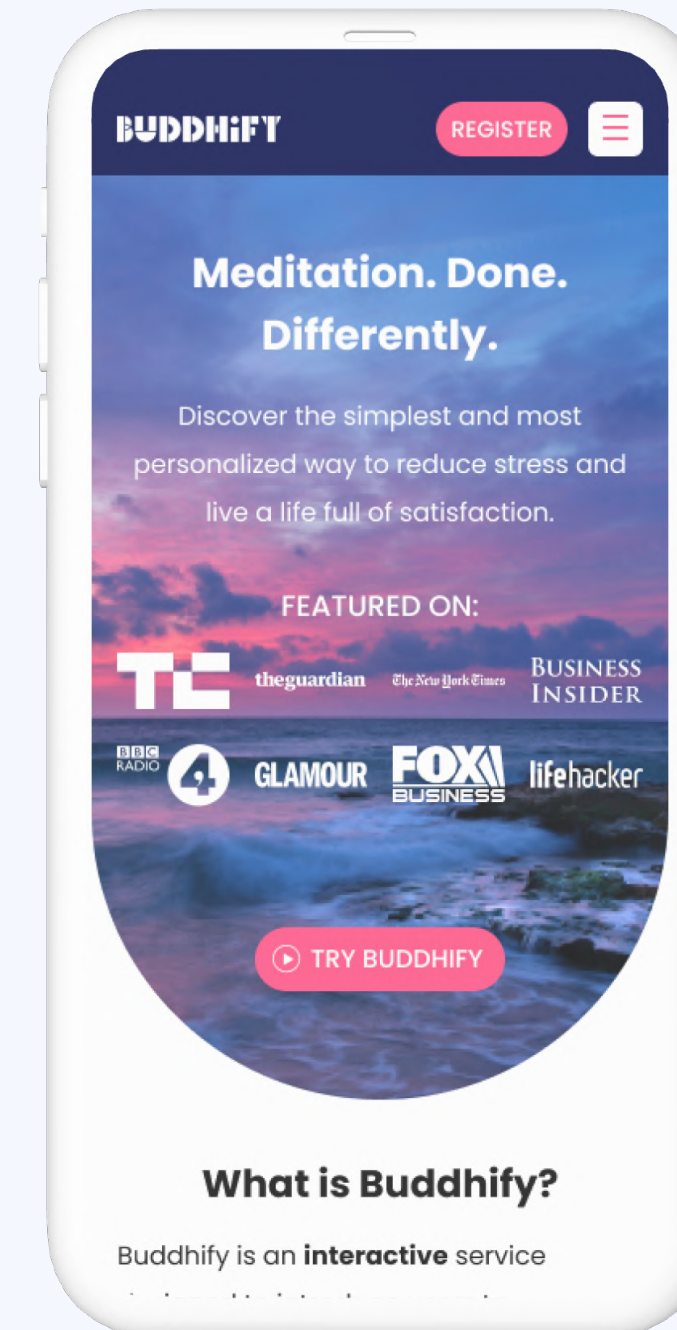
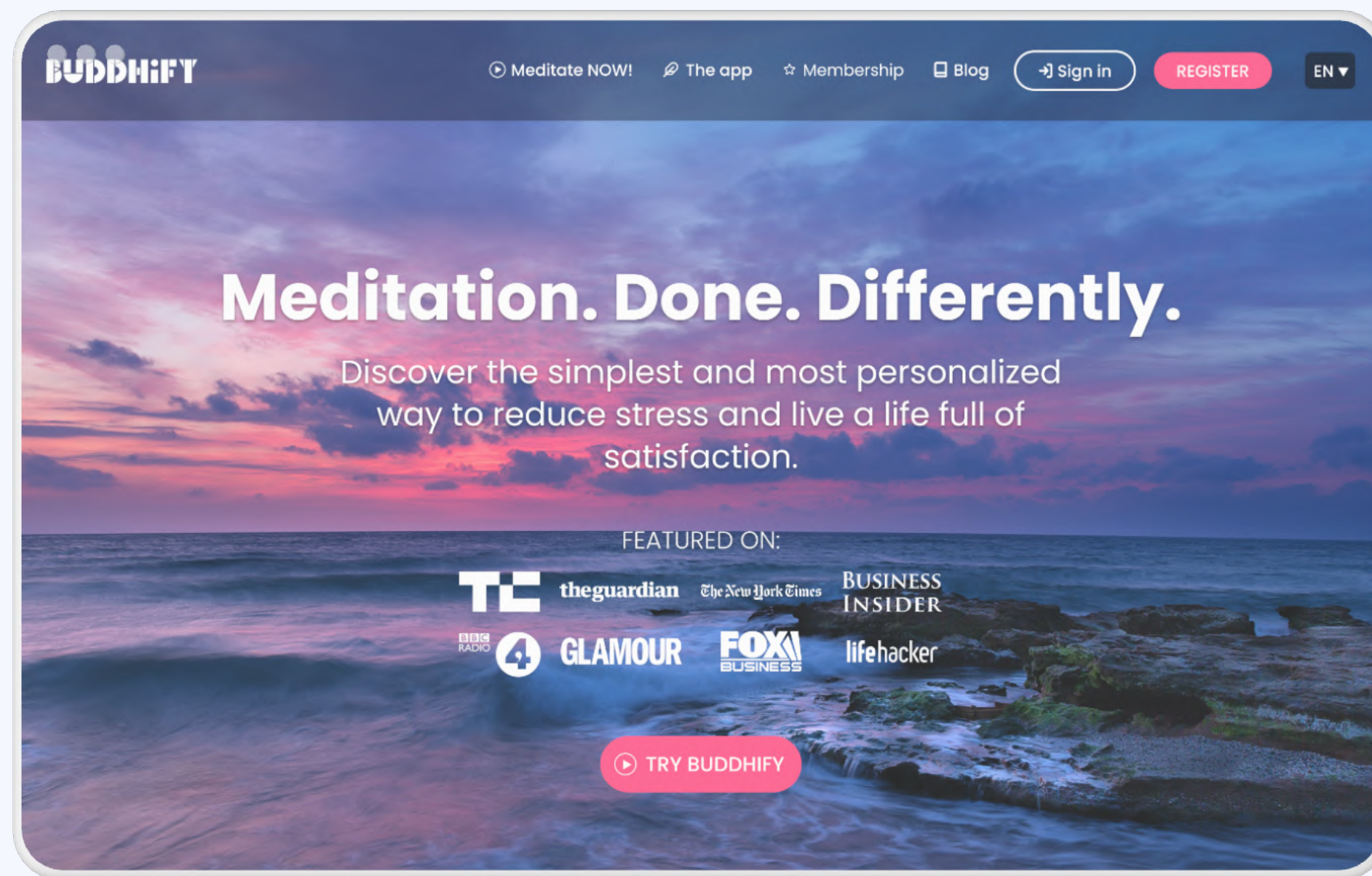


Di solito da mobile c'è l'effetto dove un collegamento viene evidenziato per qualche istante a seguito di un tap, ma con Figma non è possibile replicare ciò: infatti ad un collegamento o impostiamo l'animazione in questione oppure lo colleghiamo ad una sezione, e per far funzionare il prototipo ho dovuto scegliere la seconda opzione.

Cosa cambia nel layout mobile?

🔑 Caratteristiche principali dell'interfaccia mobile

Header / menu

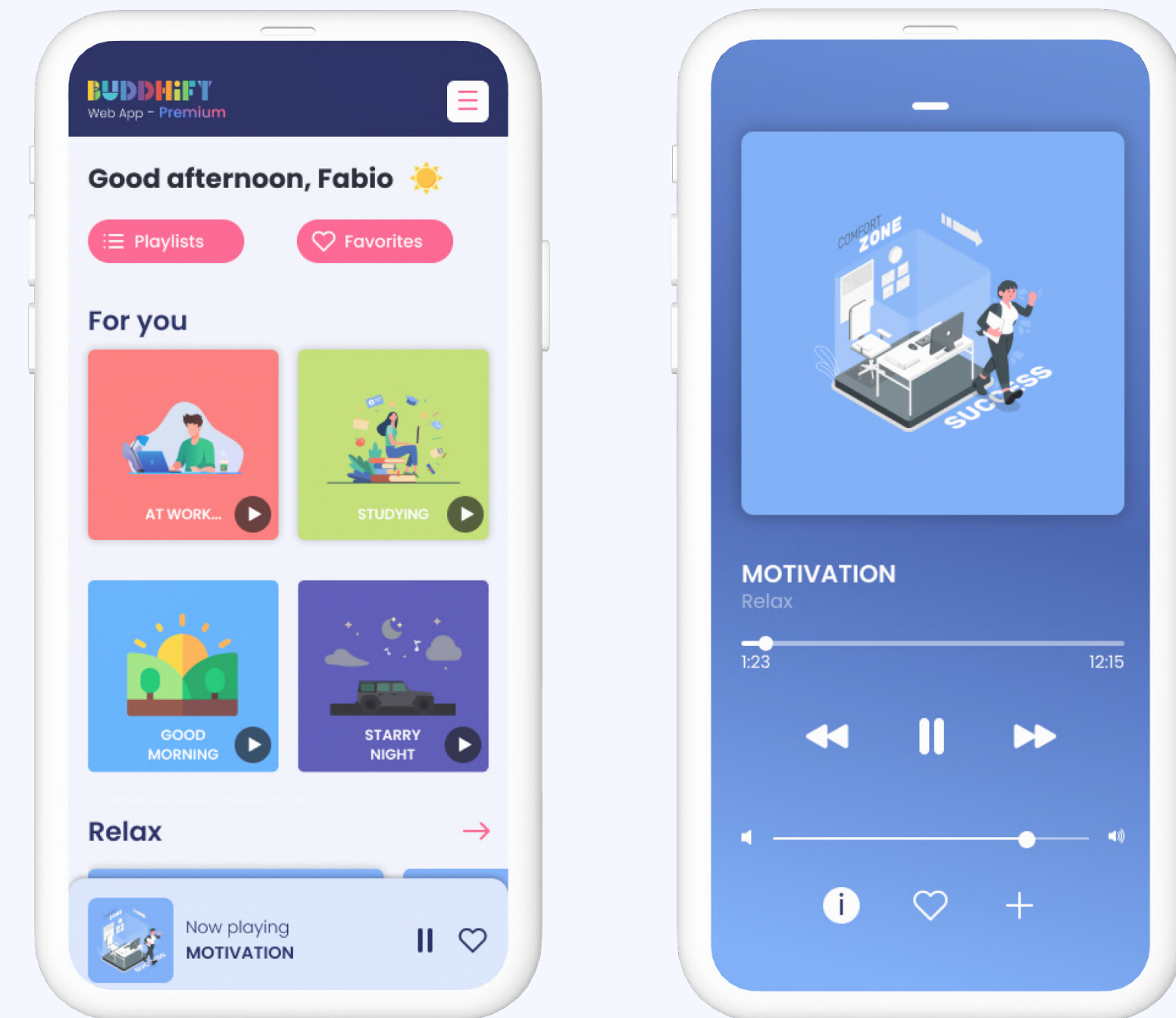
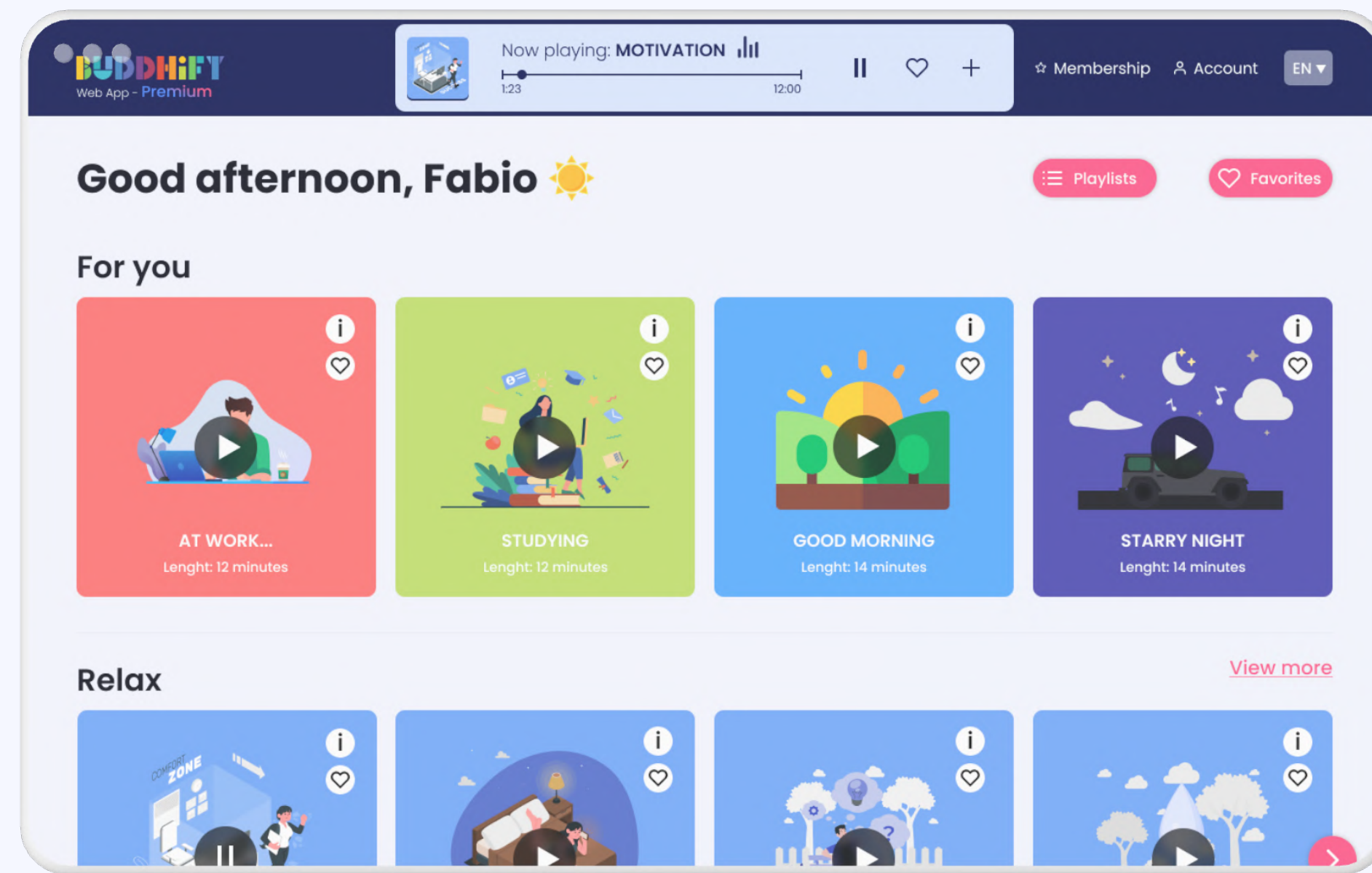


L'header viene racchiuso in un **menu a comparsa** presente in tutte le pagine del sito, in cui sono presenti tutti i collegamenti per spostarsi tra le varie sezioni.

Cosa cambia nel layout mobile?

🔑 Caratteristiche principali dell'interfaccia mobile

Player nella web app

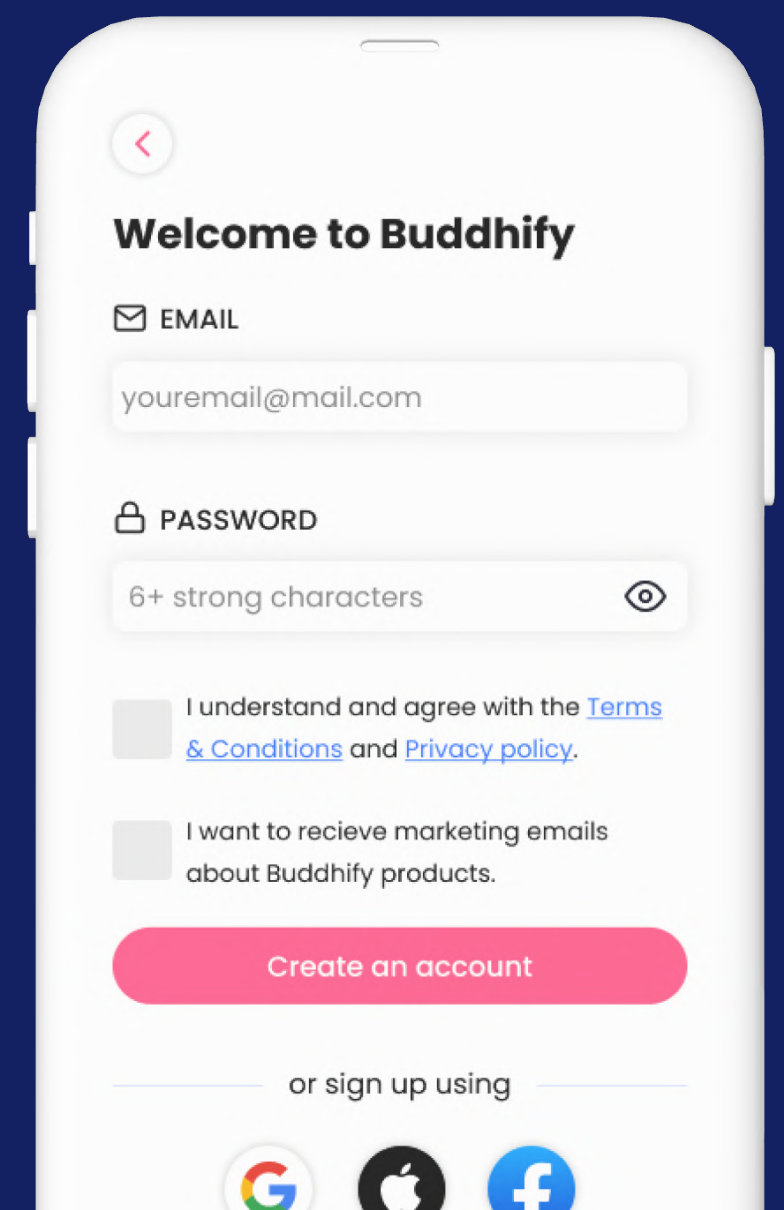
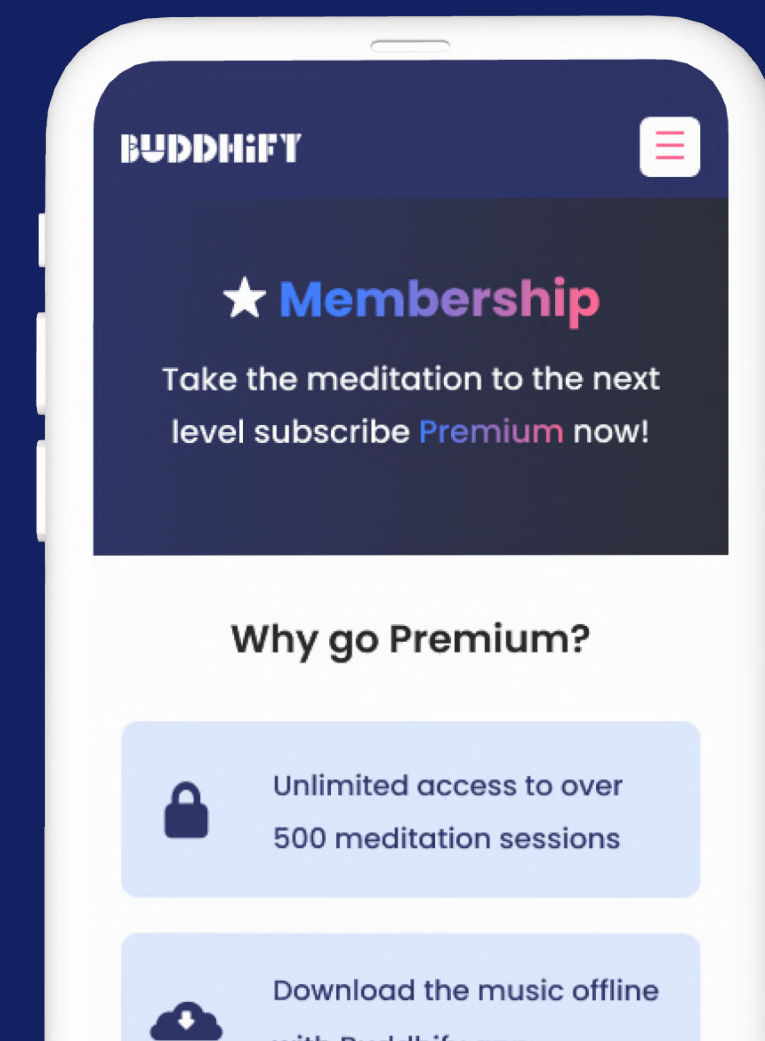
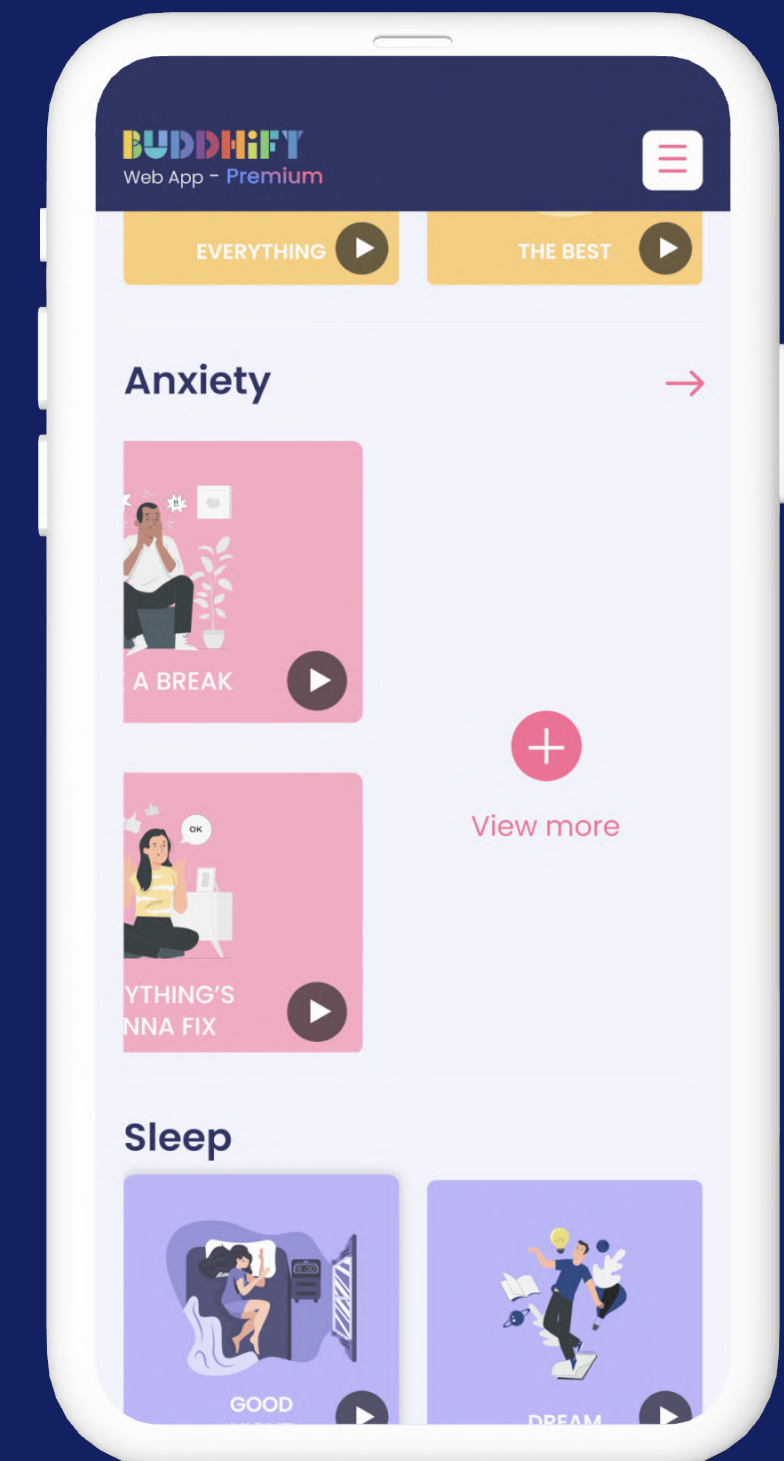
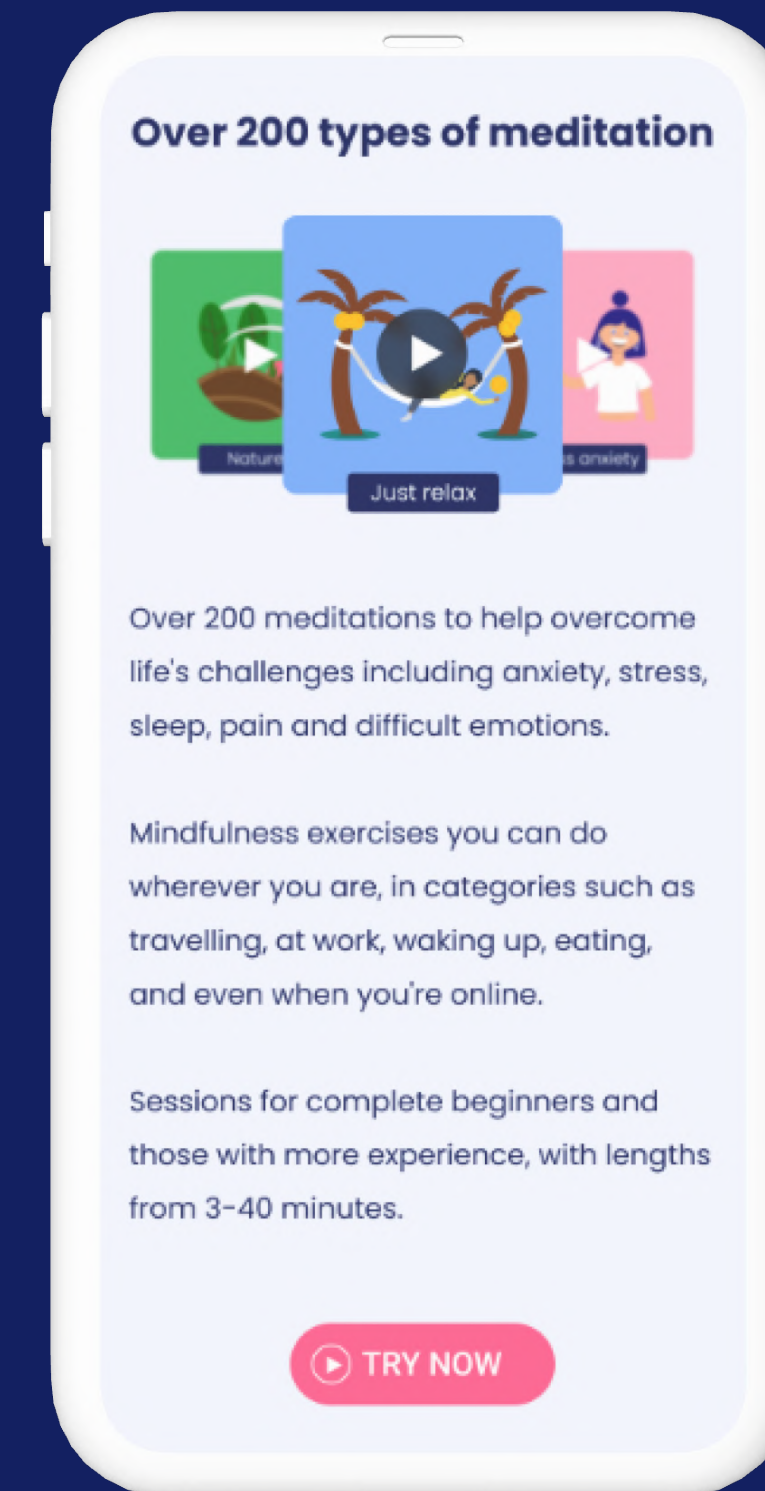


Il **player** è stato spostato in basso, seguendo i trend delle maggiori app musicali sugli store. Con una **gesture** sul player, scorrendo dal basso verso alto, esso si apre a schermo intero mostrando tutte le funzioni che sono presenti da desktop. Il tasto per **leggere le info (i)** del brano è stato spostato nel player a tutto schermo, per evitare un testo troppo piccolo da leggere nelle varie schede dei brani.

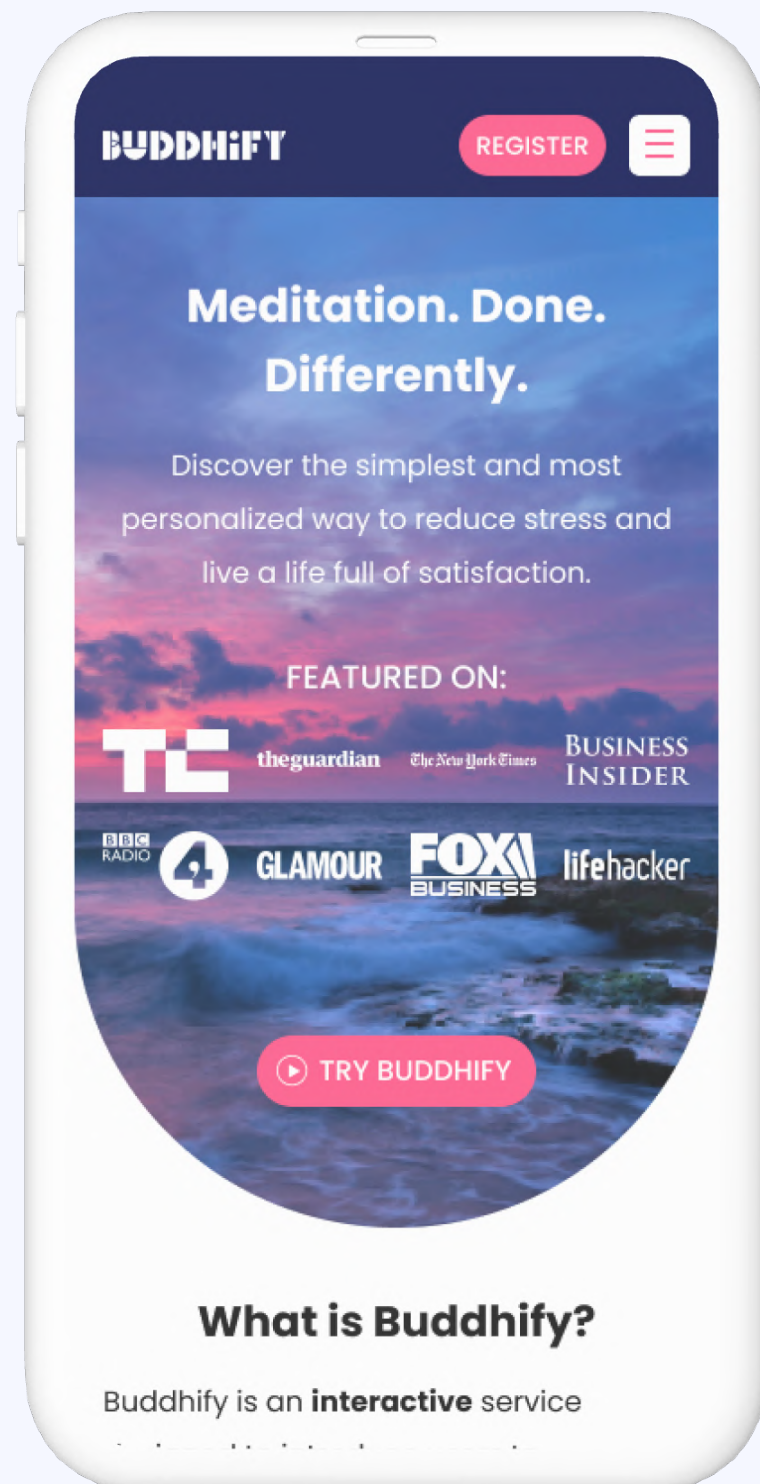
User Interface 2

Mobile

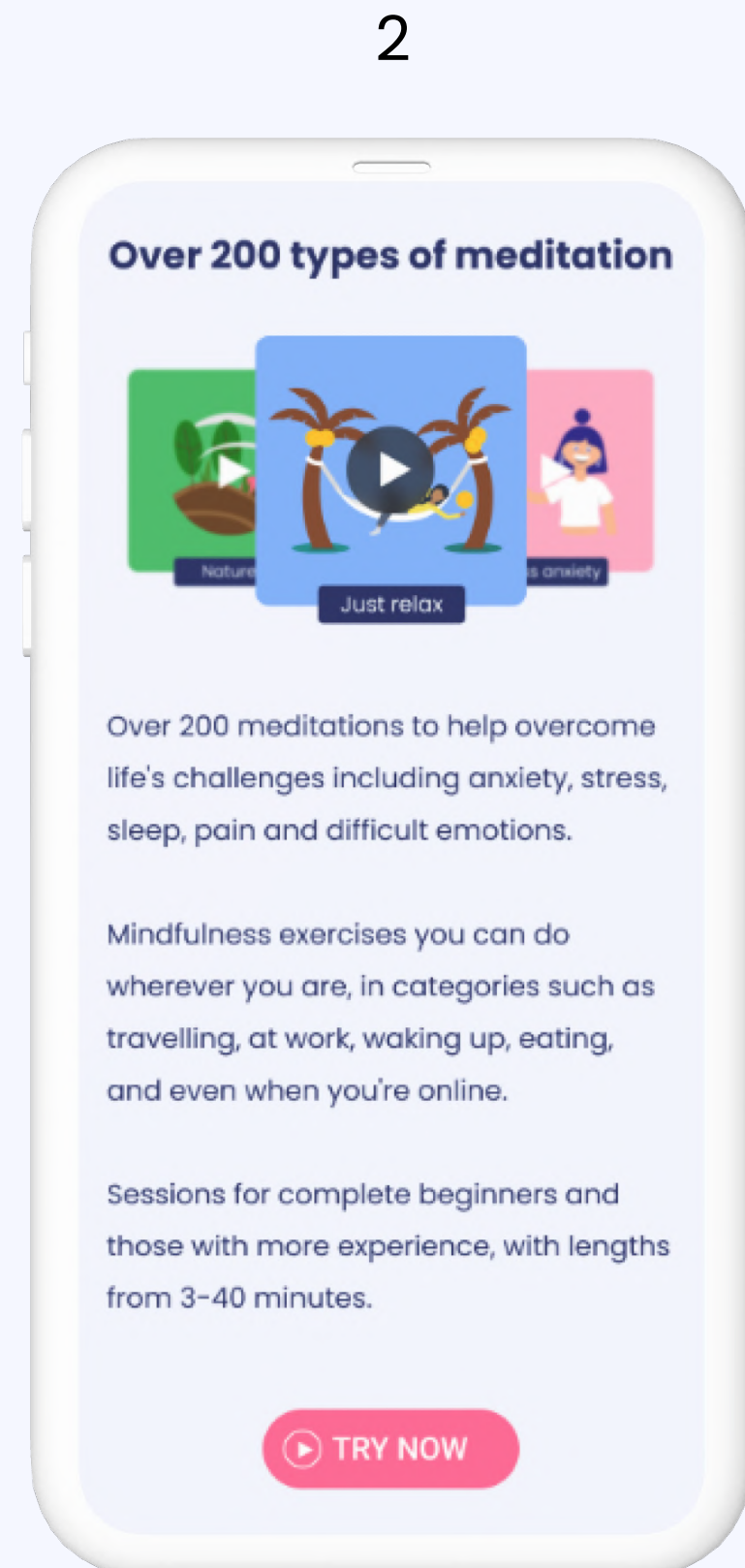
... nel dettaglio



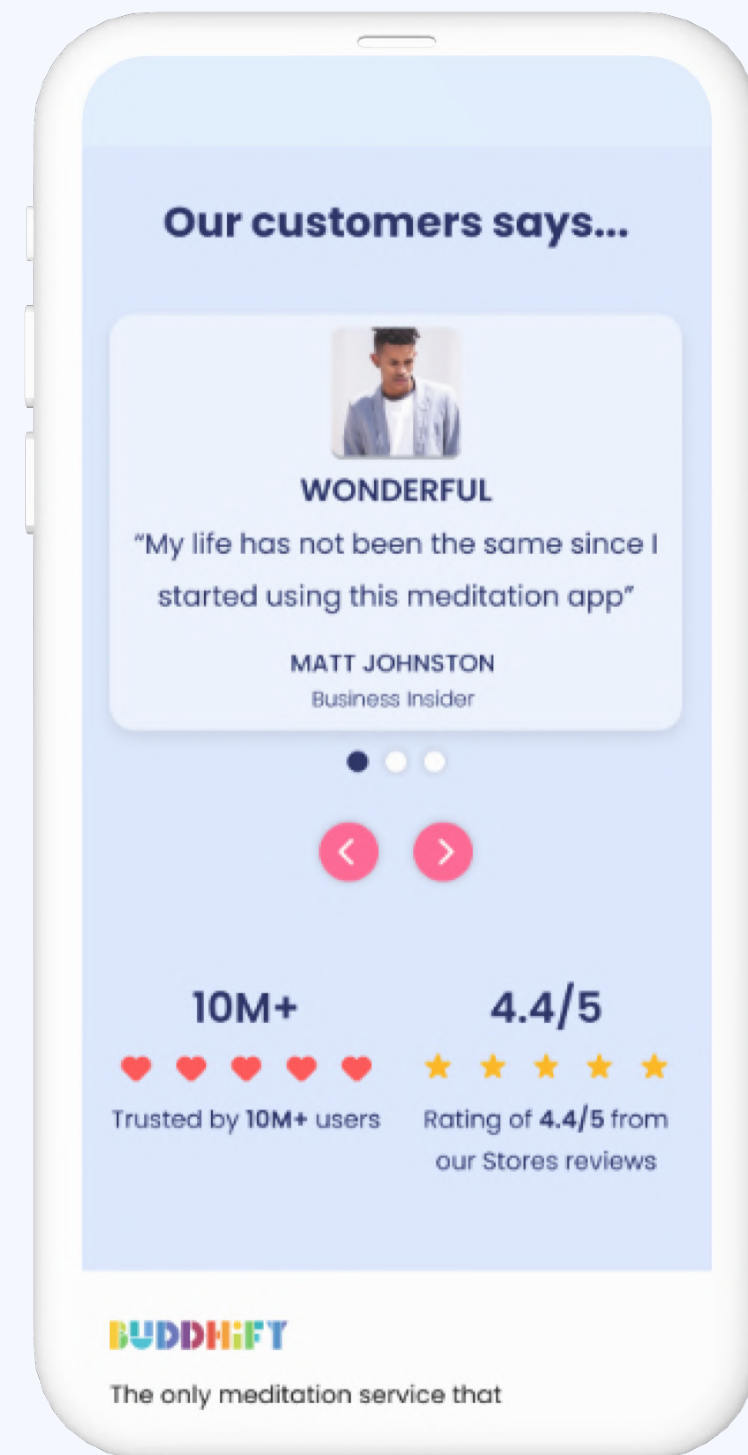
Homepage



1



2



3

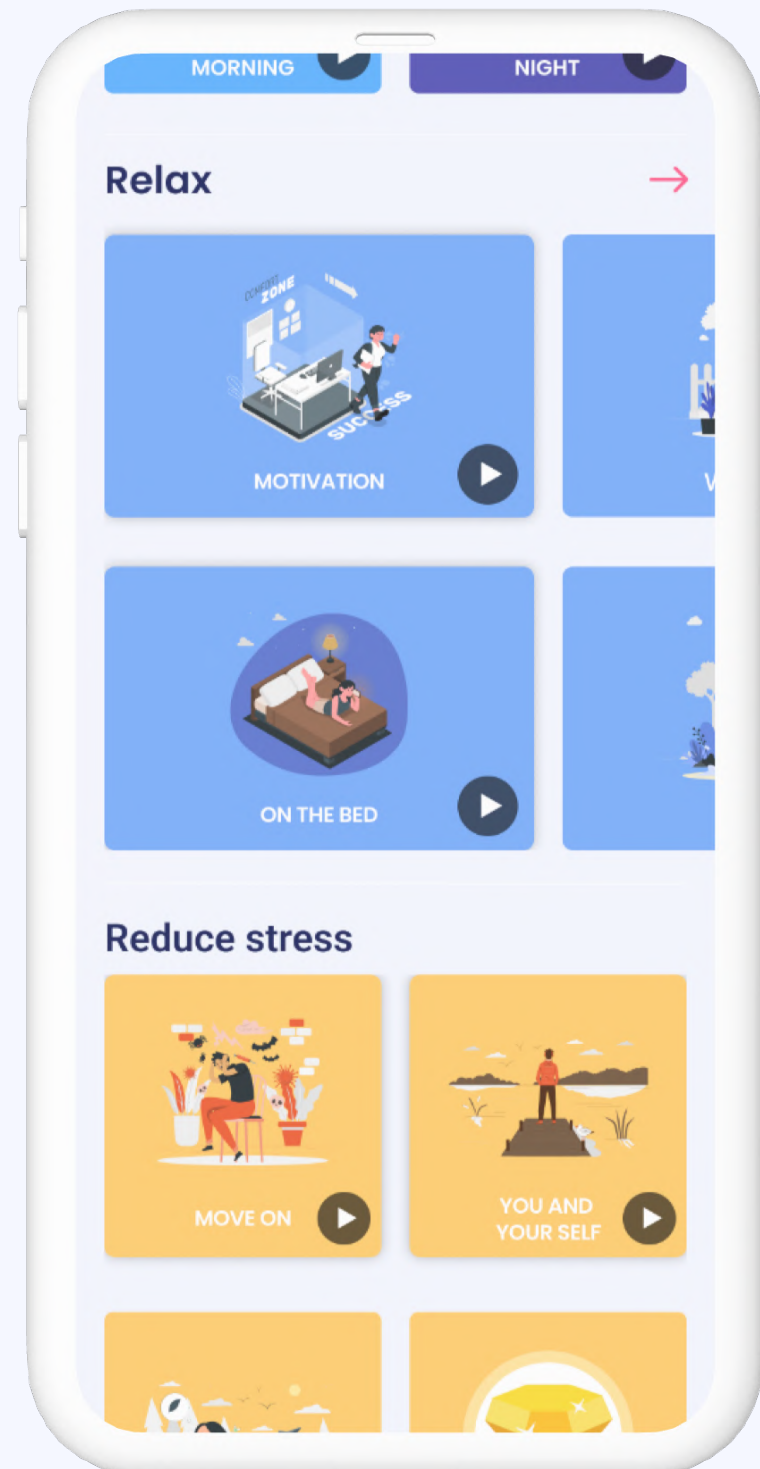
L'homepage si sviluppa in **verticale** su un'unica colonna.

1. Lo sfondo principale ha i bordi inferiori arrotondati che, da mobile, danno un look più **moderno**.

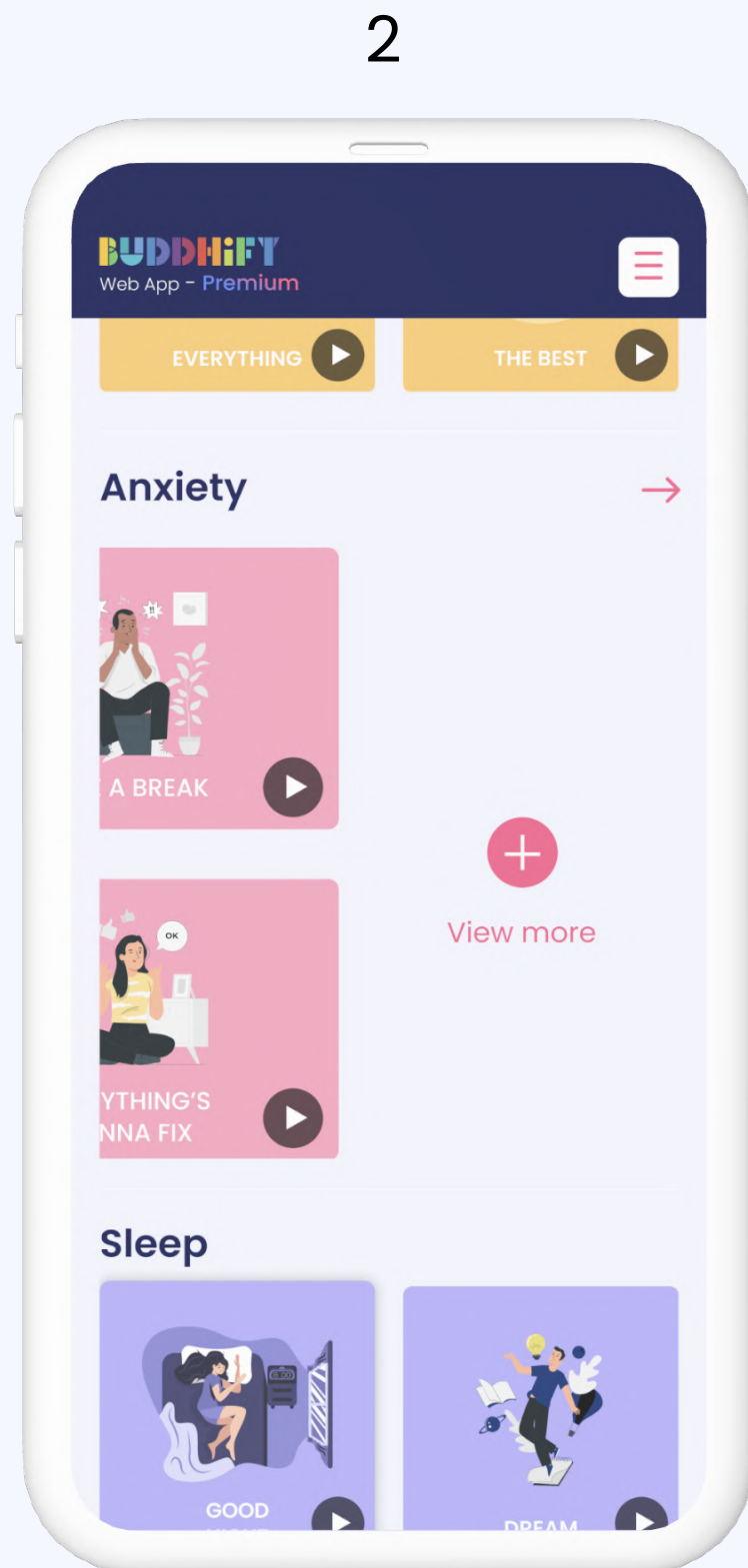
2. Scorrendo nella pagina troviamo i 3 player da cui avere un'anteprima del brano: a differenza della versione desktop con i pulsanti, qui per spostarsi bisognerà **scorrere con il dito** a destra o a sinistra come si fa di solito da mobile.

3. Anche la sezione delle reviews porta con se l'animazione che da l'idea di scorrere fra una serie di cards.

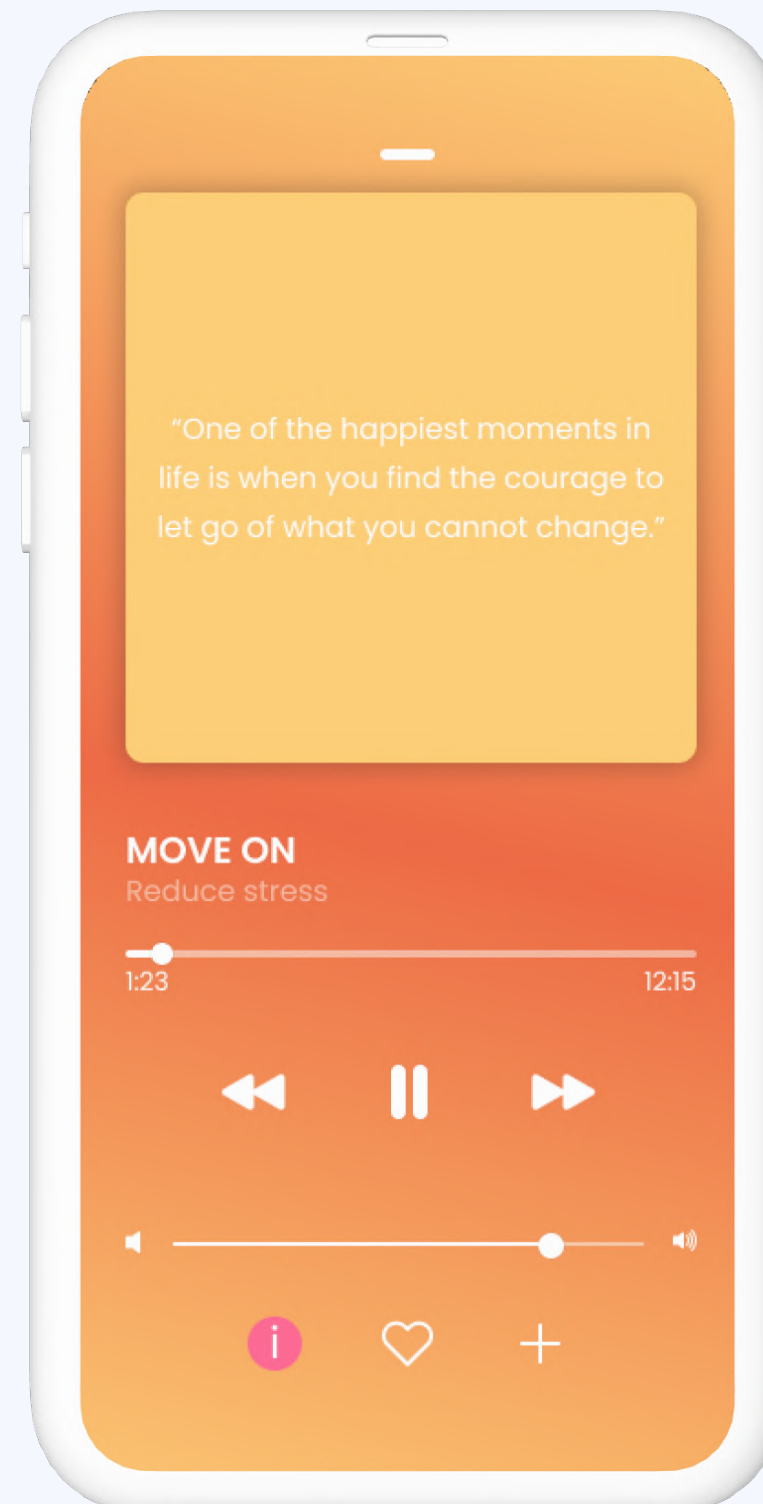
Web App



1



2



3

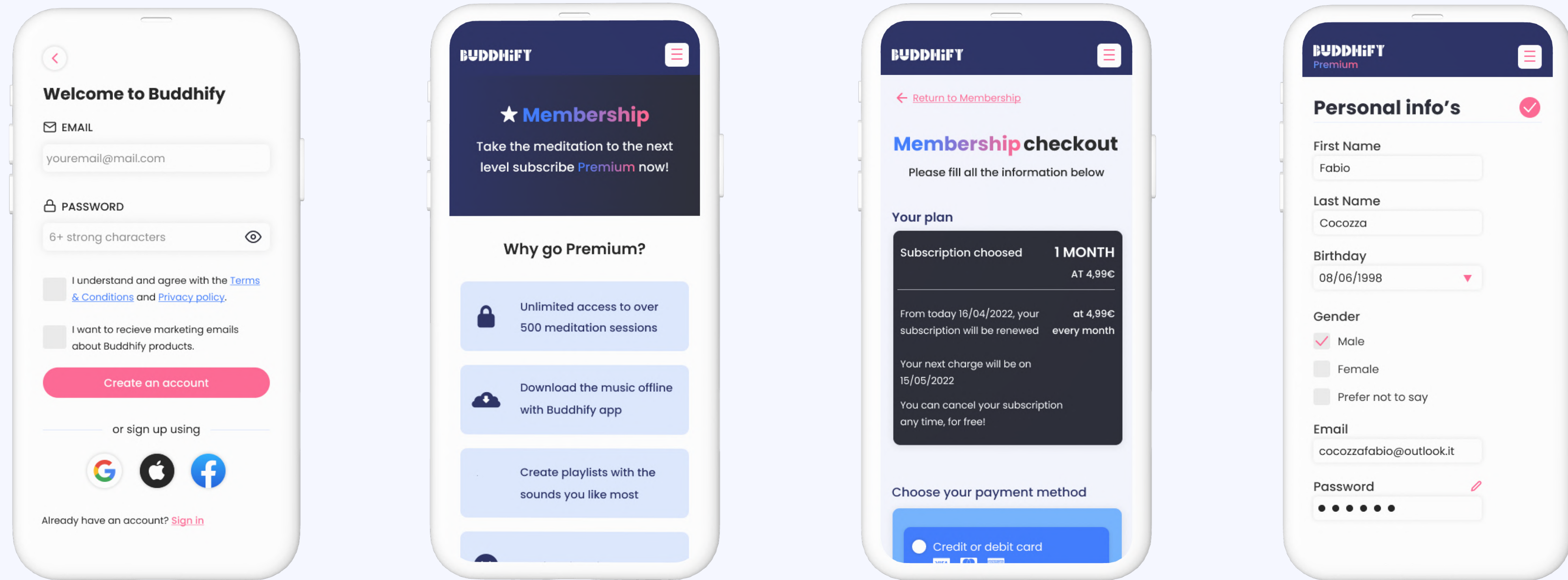
La web app alterna delle sezioni dove i brani sono disposti in una **griglia 2x2**, a delle sezioni (relax, anxiety) in cui poter scorrere verso destra per scoprire **ulteriori brani** in primo piano.

1. Come per il prototipo desktop, i brani con cui interagire ed avere **un'esperienza completa**, sono "Motivation (relax)" e "Move on (reduce stress)".

2. Esempio di come vengono visualizzati gli ulteriori brani in primo piano dopo aver fatto uno **scroll** con il dito verso destra.

3. Il tasto per leggere le info è stato spostato nel player a schermo intero. E' ancora presente l'animazione "flip" quando si preme sul tasto **i**.

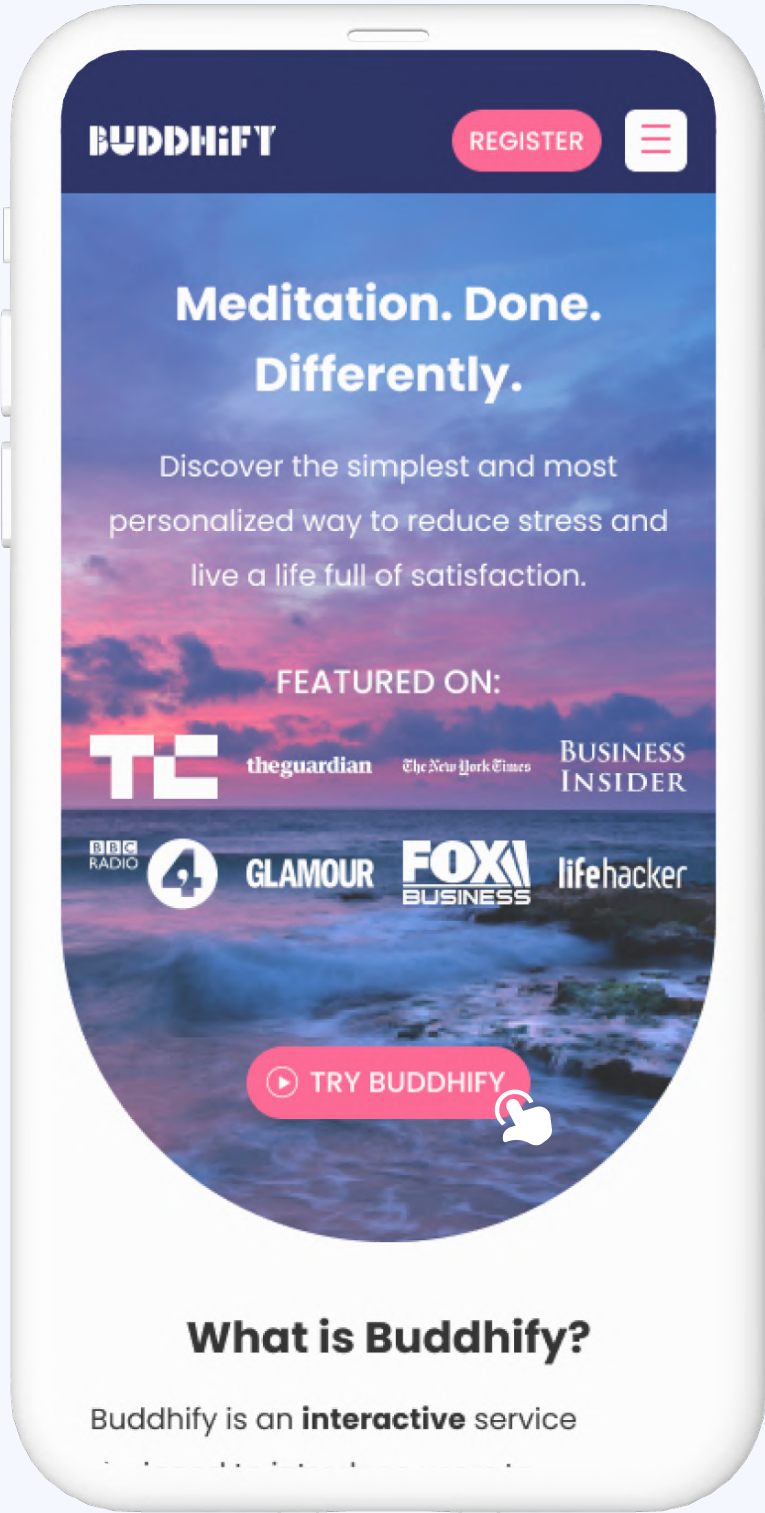
Sign up – Membership – Membership checkout – Personal area



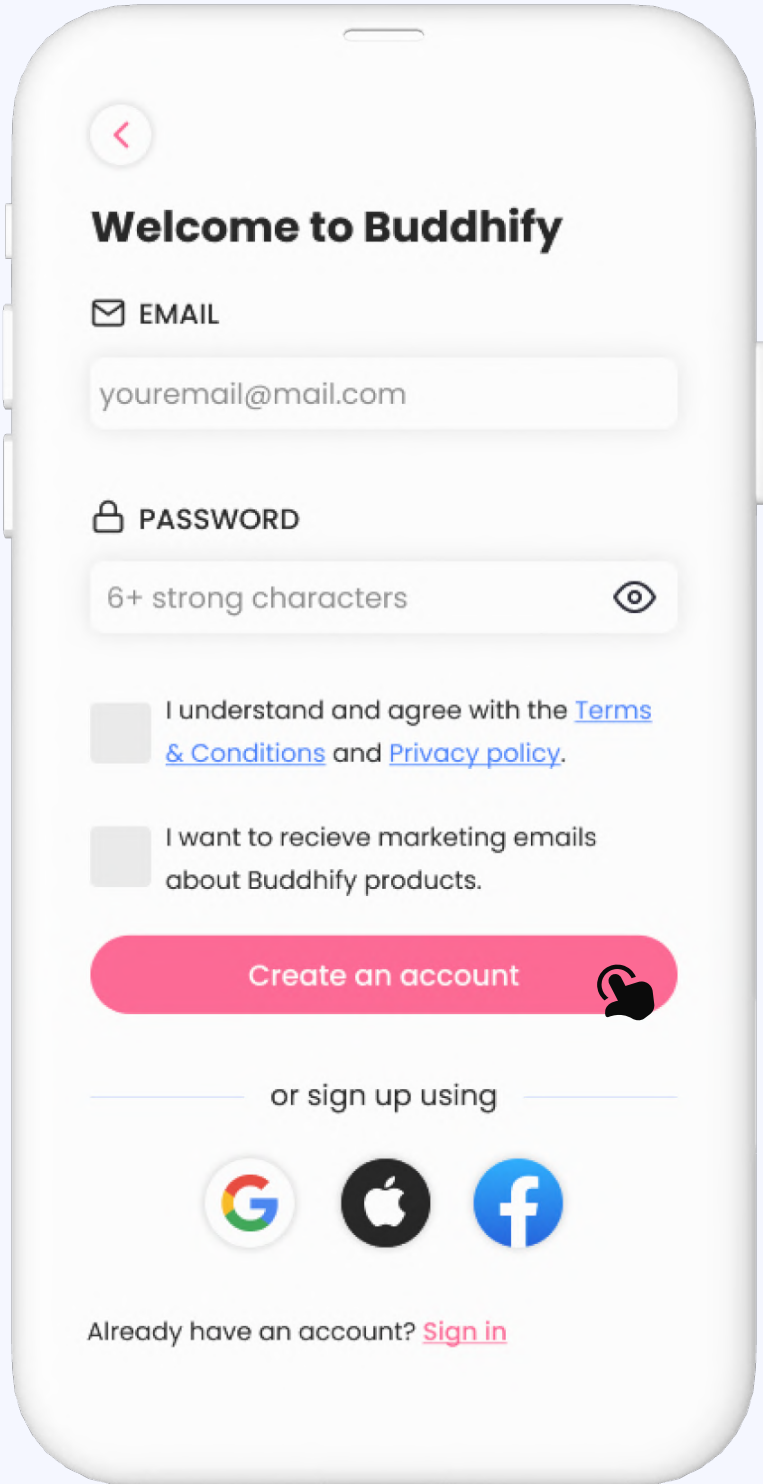
Queste 4 sezioni non hanno subito cambiamenti particolari, ma sono state tutte quante riadattate perfettamente alle dimensioni mobile. Tutte le funzioni che avevano da desktop le hanno anche nel prototipo mobile.

Screen flow (1/2)

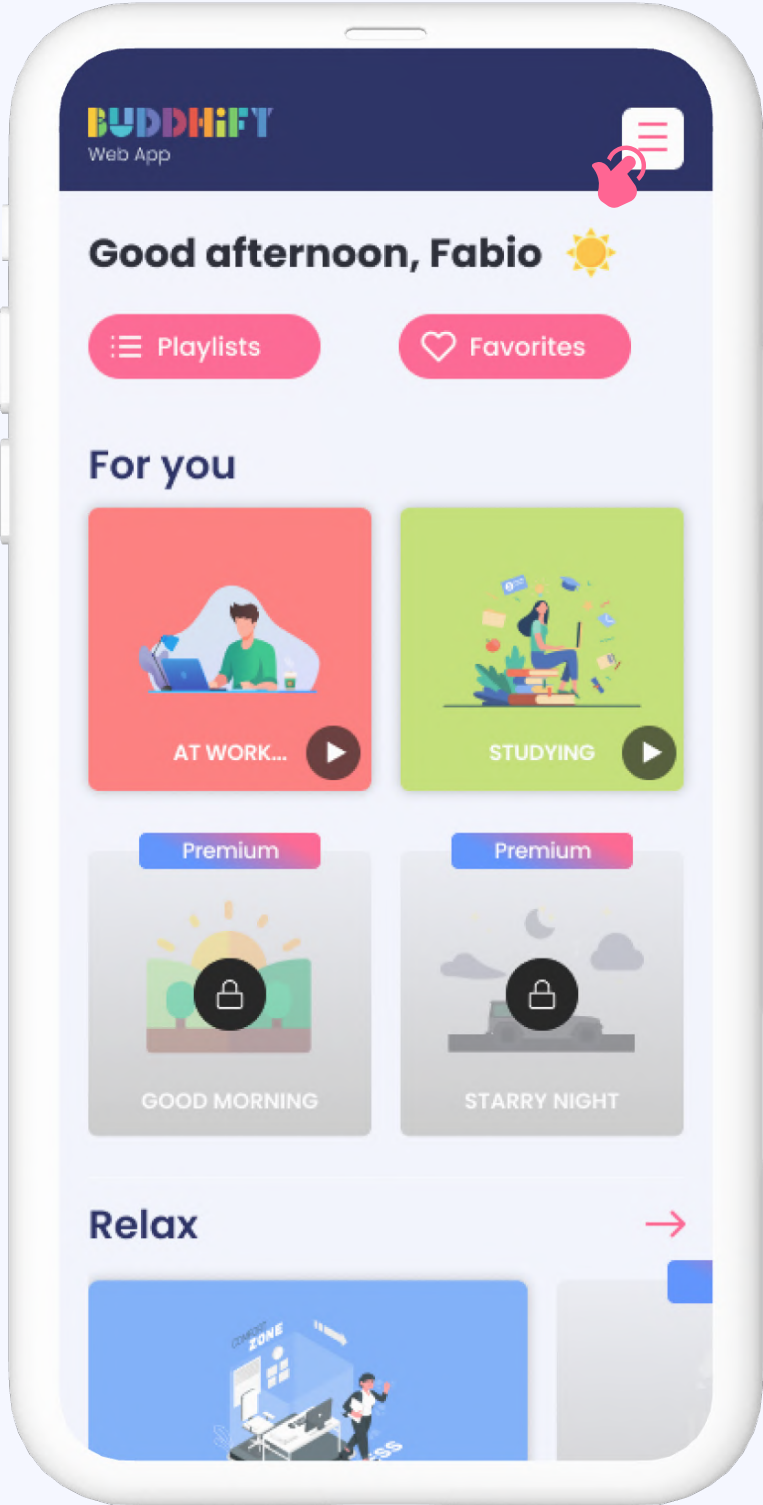
Ripropongo ugualmente di nuovo lo screen flow, dimostrando come anche da mobile lo screen flow proposto nelle fasi precedenti viene rispettato.



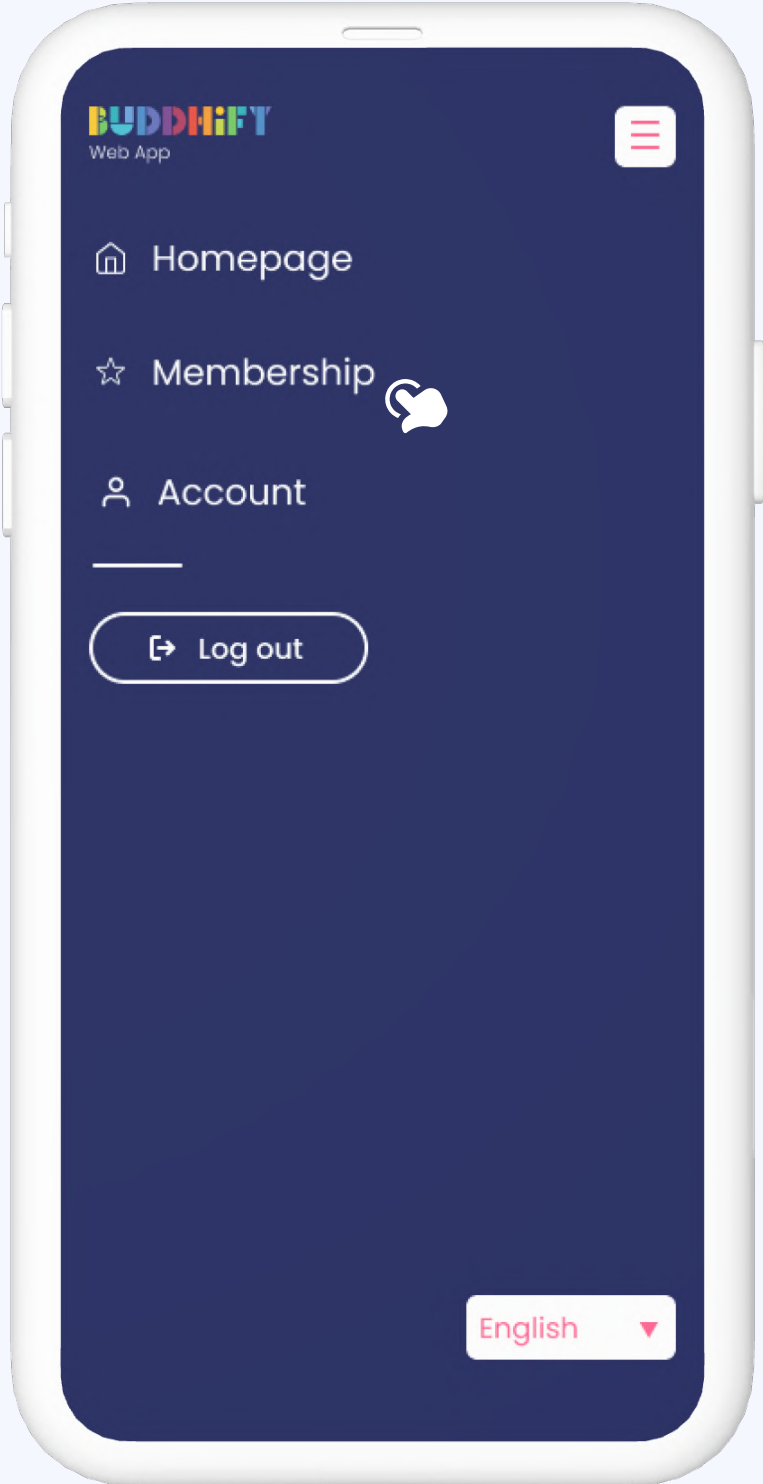
L'utente accede a Buddhify e preme sulla CTA per provare Buddhify e meditare



Viene reindirizzato alla pagina per creare un account, obbligatorio per usare la web app.

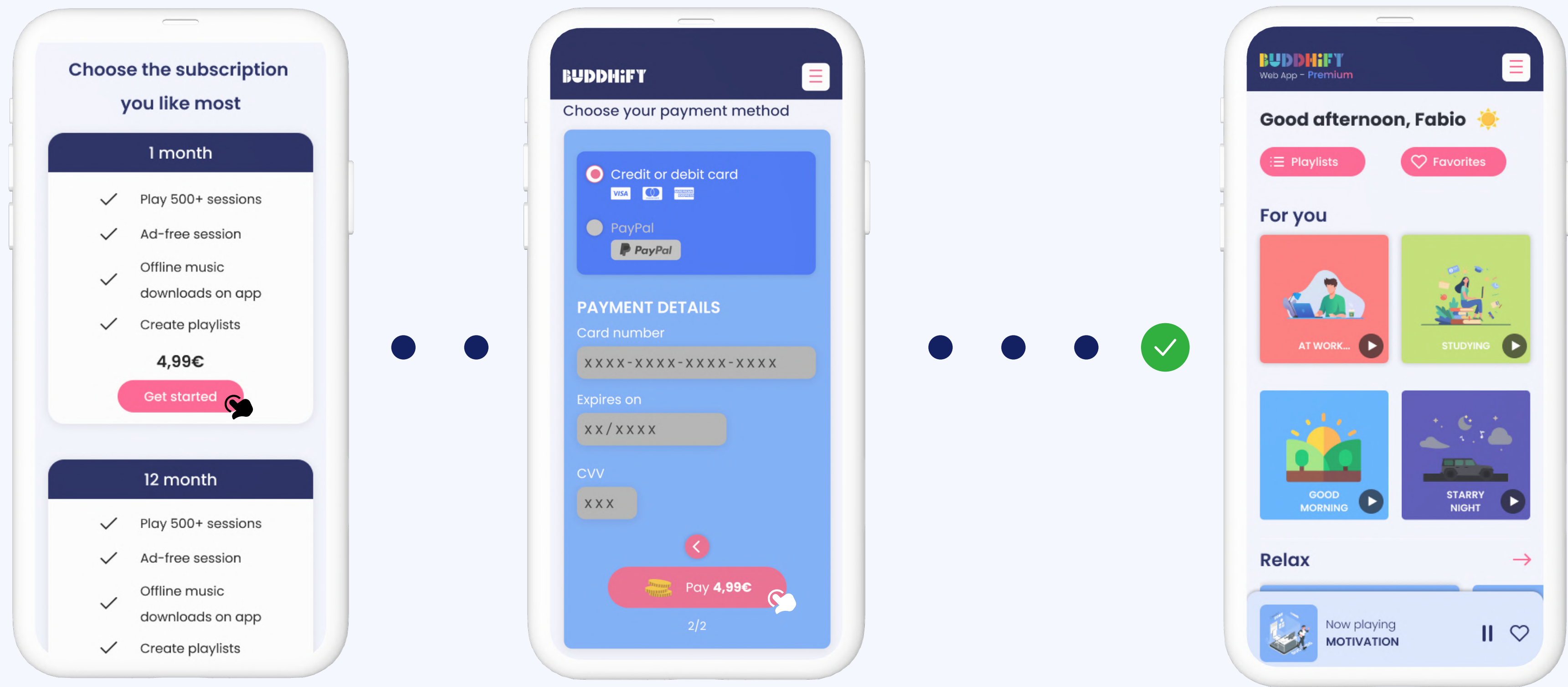


Accede alla web app, ma vuole sbloccare tutti i contenuti e decide di sottoscrivere la membership. Quindi preme sul tasto del menu



Nel menu si aspetta di trovare altre voci, tra cui quella della membership, che trova e seleziona.

Screen flow (2/2)



Dopo aver letto i vantaggi previsti dalla membership, sceglie la tipologia che preferisce

L'utente può concludere l'acquisto e passare ad usare l'app nella versione premium.

Anche da mobile dunque, lo screen flow viene rispettato dall'inizio alla fine.

Prototipo e link utili

Dal prototipo si può seguire sia lo screen flow proposto, sia si può interagire liberamente come si vuole. Le interazioni possibili sono le stesse presenti anche nel prototipo desktop.

Link utili – mobile

 **Frames**

 **Componenti**

 **Prototipo**

Link utili – desktop

Lascio anche i link per i frames e il prototipo desktop della fase precedente.

 **Frames**

 **Componenti**

 **Prototipo**

**Grazie per
l'attenzione!**

