# Progettazione web

Lezione 2

# outline

Elementi di progettazione web

Project Management Plan (PMP)

# Elementi di progettazione web

# Una *pipeline* di lavoro

Progettare un sito web prevede una serie di operazioni che possono essere standardizzate e sequenzializzate.

Queste operazioni includono **buone pratiche** per garantire la qualità dei risultati, **standard** per lo sviluppo dei prodotti finali e metodi per la **valutazione** dei risultati.



Design

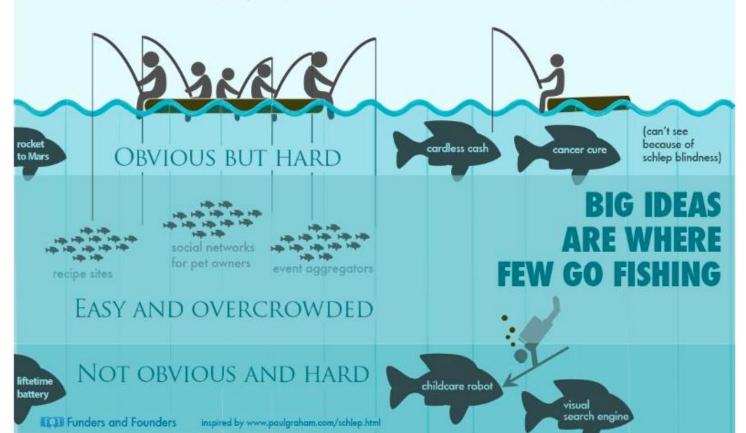
Sviluppo

Lancio e valutazione

### WHERE ARE THE BIG IDEAS?

Schlep Blindness Phenomenon

by Anna Vital



# Pianificazione (web marketing)

- 1. Analisi dello **scenario** di mercato
- Analisi di **settore** e studio della presenza sul web
- 3. Analisi delle **aziende/provider** leader (*best practices*)
- Analisi del posizionamento competitivo
- Definizione degli obiettivi strategici ed operativi del sito

Coscienza delle potenzialità offerte dal web e dello stato dell'arte delle tecnologie

Analisi delle soluzioni esistenti nel **macro-ambito** di riferimento (e.g. siti per l'educazione, per l'e-commerce)

Identificazione dei **competitor** (aziende, web agencies, freelance) che offrono servizi simili

Definizione del **gap da colmare** (servizi inefficienti, a pagamento, riduttivi)

Definizione degli **obiettivi** alla luce dei precedenti

# **Esempio: Benchmarking e-commerce**

Nella valutazione di soluzioni di competitor nel campo dell'e-commerce si possono misurare:

- site performance
- marketing performance
- financial performance
- search performance
- usability



**DISCLAIMER**: in questo corso non ci interessa il benchmarking di aspetti tecnologici (e.g. velocità del sito) ma in termini informativi, target utente e offerta servizi

# Esempio: siti di cucina

Una classifica <u>personale</u> dei migliori siti e food blogger italiani considerando i seguenti criteri:

- Numero di ricette presenti nel database
- Qualità delle immagini
- Descrizione dei passaggi
- Originalità dei contenuti



http://www.burrofuso.com/blog-cucina/i-10-migliori-siti-di-cucina-italiani

# Come trovare competitor?

- Alcuni siti offrono **strumenti** per la scoperta di siti simili <a href="https://www.similarweb.com/">https://www.similarweb.com/</a>
- 2. Utilizza **motori di ricerca**, fai ricerche per parole chiave
- 3. Consulta **blog** sull'argomento e segui link suggeriti

# Chi includere nel benchmarking?

Valuta la rilevanza dei risultati trovati:

- a. Chiara identità del soggetto/provider sul sito
- b. Reputazione del provider
- c. Veridicità, accuratezza, registro dei contenuti

Puoi fare ulteriori ricerche sui proprietari di un sito utilizzando tool ad hoc, e.g.

http://whois.domaintools.com/

# Come valutare per i competitor?

Scegli i **parametri** con cui valuti i competitor, e.g.:

- **tematici**: completezza delle informazioni fornite, aspetti comunicativi
- servizi: efficienza/completezza dei servizi, sono a pagamento?
- **usabilità** del sito: facile, intuitivo, coerente, approfondito, etc.

Scegli un'**unità di misura** con cui valutare i parametri, e.g. :

- Likert scale: e.g. 1-5 (1 = per nulla soddisfacente; 5 = molto soddisfacente)
- Threshold: scegli un minimo comune denominatore e valuta se i competitor superano questa soglia o hanno questo requisito

ESEMPIO: siti di ricette

- REQUISITO: fornire immagini delle fasi di preparazione del piatto

# Quali domande porsi?

**Qual è l'obiettivo del mio progetto?** Sensibilizzare, offrire servizi, fornire informazioni circostanziali (e.g. eventi), etc.

In quale genere o macro-categoria ricade?
Letteratura, arte, cinema, politica, educazione, etc.

**Che tipologia di sito serve?** Sito personale, rivista, sito divulgativo\*, sito per specialisti, etc.

Cosa esiste già di simile? Siti sugli stessi argomenti, siti che offrono gli stessi servizi ma per un'altra tipologia di utente, etc.

Quali materiali sono efficaci e posso riusare? Immagini, testi, tecnologie, scelte grafiche

**Cosa manca nelle scelte esistenti?** Servizi gratuiti, intuitivi, più/meno specialistici

<sup>\*</sup> easy and overcrowded!

# Non reinventare la ruota

Se esiste qualcosa di identico, o se esiste già un servizio più efficiente / veloce / completo, gli utenti utilizzeranno quello

# Non copiare

Prendi spunto per fare qualcosa di meglio

### Si può riusare ciò che esiste MA

- Contenuti intellettuali vanno citati (testi, template grafici)
- Vanno controllate le licenze per il riuso di immagini

## **Content design**

- Definizione degli obiettivi informativi
- 2. Scelta di stile di comunicazione
- 3. Redazione dei **contenuti** del sito
- Gestione dell'interazione tra contenuti testuali e multimediali

I contenuti devono essere **funzionali e usabili** - le <u>forme</u> con cui vengono divulgati e la <u>posizione</u> sono fondamentali

La scelta dei **target utente** e il **device** (mobile, desktop, tablet) influenzano la tipologia di **contenuti** da fornire loro (testi, immagini, video), il **livello di approfondimento** (descrizioni, infografiche) e le **tecniche di disseminazione** (e.g. progressive disclosure).

Il **tema, gli obiettivi e il target utente** determinano lo stile comunicativo (e.g. sinteticità, registro)

# Ad ogni obiettivo corrisponde uno stile





# Quali domande porsi?

### Qual è il messaggio?

Approfondimento di un tema specialistico, raccolta esaustiva di informazioni su un tema, offerta di statistiche, etc.

Cosa voglio suscitare nel fruitore del mio sito? Sensibilizzazione, disseminazione della conoscenza, informazioni pragmatiche, far compiere azioni (e.g. comprare).

Quanto tempo ha a disposizione il mio utente? Sito ricreativo, informazioni su organizzazione eventi, istruzioni pragmatiche, etc.

Quali forme comunicative sono adeguate al target? Immagini, infografiche, descrizioni, articoli, etc.

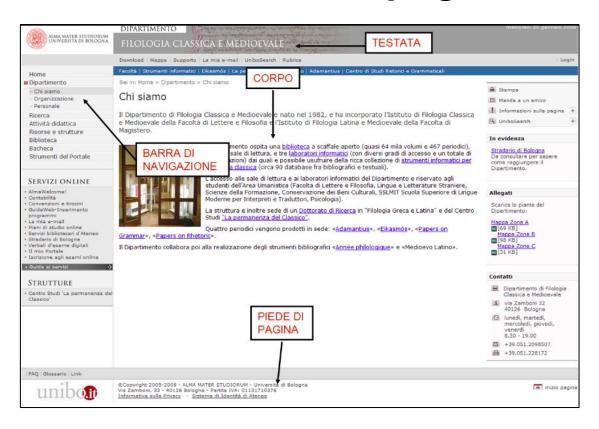
# Information design

- Progettazione del modello di navigazione
- 2. Definizione delle regole di *labeling*
- 3. Definizione dei **blocchi logici**.

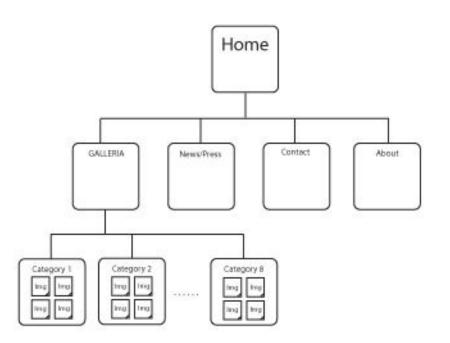
### I contenuti vanno organizzati:

- coerentemente (no ridondanza, no out-of-scope, labeling coerente)
- sinteticamente (no ripetizioni, no percorsi lunghi, informazioni importanti in evidenza)
- strutturalmente (gerarchia dei contenuti, disposizione mise en page, percorsi dell'utente)

# Architettura di una pagina web



### Organizzazione ad albero di un sito web

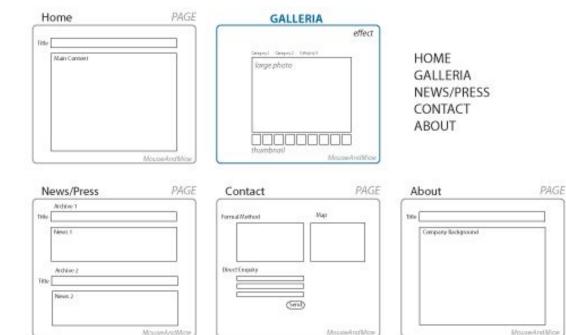


La Home del sito è sempre la **radice** dell'albero

**Siti complessi** (e.g. cataloghi di musei, biblioteche) possono avere alberi che vanno molto in profondità

Nuovi trend in Web design sfruttano lo **scrolling** della pagina (che è potenzialmente infinita) per evitare **click** ridondanti (e.g. se una pagina secondaria è molto corta, quelle informazioni possono essere accorpate con altre di natura simile e distinte all'interno della stessa pagina)

# Wireframe delle pagine web



Il wireframe (organizzazione logica dei blocchi informativi) cambia **coerentemente** con gli obiettivi informativi della pagina.

Gli **elementi strutturali** della pagina (e.g. testata, menu, piede di pagina) rimangono invariati per non disorientare l'utente ogni volta che cambia pagina all'interno dello stesso sito

# Quali domande porsi?

**Quali elementi vanno inseriti nella pagina?** Menu principale, secondario, piede di pagina, briciole di pane, etc.

Quali informazioni vanno inserite in determinati punti della pagina? Menu principale in alto, logo in alto a sinistra, contatti a piè di pagina, azione principale (e.g. compra, cerca) a centro pagina

Quale organizzazione dei contenuti si presta alla tipologia di contenuti? Icone per gallerie immagini, infografiche di accompagnamento ad articoli, etc.

**Quali forme comunicative sono adeguate al target?** Voci di menu sintetiche, utilizzo di icone, navigazione a scomparsa (se non fondamentale), etc.

# Web design

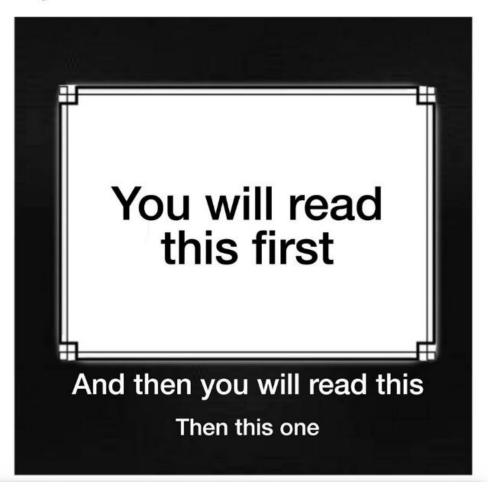
- Progettazione della **Digital** Identity
- 2. Ideazione e dei **layout** grafici
- 3. Creazione del **template** del sito

Se il sito rappresenta una persona, un evento, un'organizzazione, il sito è un **veicolo dell'identità** del soggetto.

**L'identità** si ottiene con scelte grafiche (palette colori, font, loghi) e con il **mantenimento coerente** delle scelte grafiche.

L'utente cerca **punti di ancoraggio visivi** nella navigazione e si aspetta di trovare la stessa struttura in pagine simili per contenuto o di stesso livello (nell'albero), definite in un template.

### And you will read this at the end



...And this at the very end

Esistono delle buone pratiche in Web design per la composizione della pagina, basate su studi della lettura non sequenziale e sul livello di concentrazione/focus del lettore.

Queste talvolta differiscono dalle norme per la composizione di grafica cartacea, dove la lettura è spesso sequenziale e il device (supporto) non cambia interattivamente.



# All you need is love!

Lovers put lovelocks on a bridge to symbolize their love. Municipal authorities remove them. The promise of eternal love breaks. ETHERNAL BRIDGE is here to make love last forever thanks to smart contracts and digital lovelocks. It's easy!







Lock it to the Ethernal Bridge forever!

Get my lovelock!



A Having trouble making a pruchase?



All rights reserved. 2020



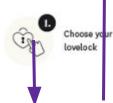
About

FAOs

Login

# All you need is love!

Lovers put lovelocks on a bridge to symbolize their love. Municipal authorities remove them. The promise of eternal love breaks. ETHERNAL BRIDGE is here to make love last foreve thanks to small contracts and digital lovelocks. It's easy!





Customize it

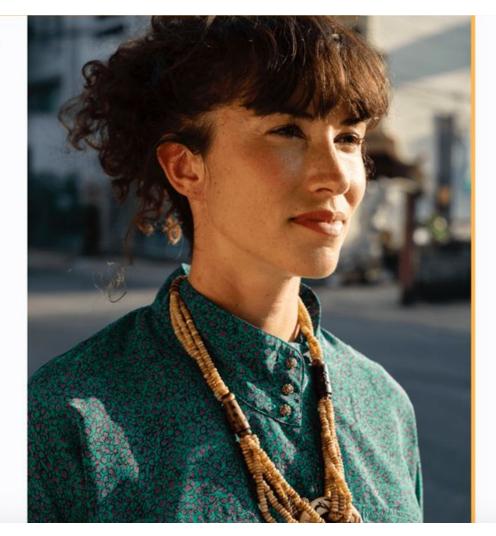


Lock it to the Ethernal Bridge forever!

Get my lovelock!

Having trouble making a pruchase?





OP BACKSTAGE RESULTS STORE LOCATOR

EXPLORE

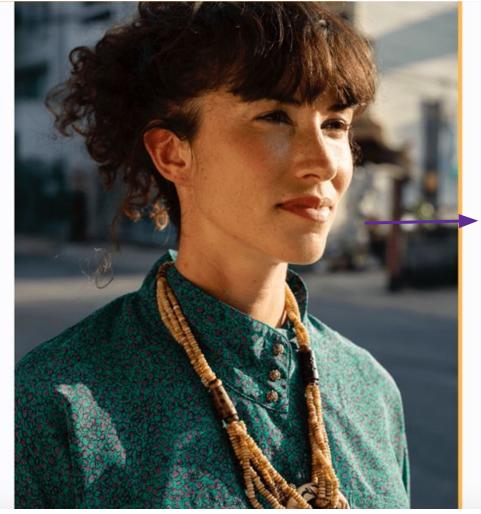
# Ruby .

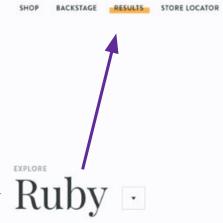
#### A story in every collection

Rich fabrics like brocade and floral-printed silk have become Brock Collection's signature, but it's the easy, offhand attitude that earned Laura Vassar and Kristopher Brock a place in the CFDA/Vogue Fashion Fund competition.

They'll whip up an evening coat in a glittering jacquard, for instance, then pair it with their straight-leg jeans, which have a cult following of their own. Toni Garrn and Stella Maxwell were wearing them in the front row with simple black T-shirts. It offered a clue to who the Brock woman is.







#### A story in every collection

Rich fabrics like brocade and floral-printed silk have become Brock Collection's signature, but it's the easy, offhand attitude that earned Laura Vassar and Kristopher Brock a place in the CFDA/Vogue Fashion Fund competition.

They'll whip up an evening coat in a glittering jacquard, for instance, then pair it with their straight-leg jeans, which have a cult following of their own. Toni Garrn and Stella Maxwell were wearing them in the front row with simple black T-shirts. It offered a clue to who the Brock woman is.

#### Summer moodboard















My notifications

definitely use them all for the project.

I like all these pictures, the overall mood is perfect, we can

Lillie Armstrong

- □ ×

 $\rightarrow$   $\circ$   $\times$ 

16:48

08:53 Great job @Cara Let's see how



it will look in action.



Cole Abbott 08:53

Agree with @CTerry need to make a design varation with these images first.



Lillie Armstrong 2 days ago

Hey guys, I was thinking about the promo poster we discussed earlier. Overall, I think we can go with some new approach.

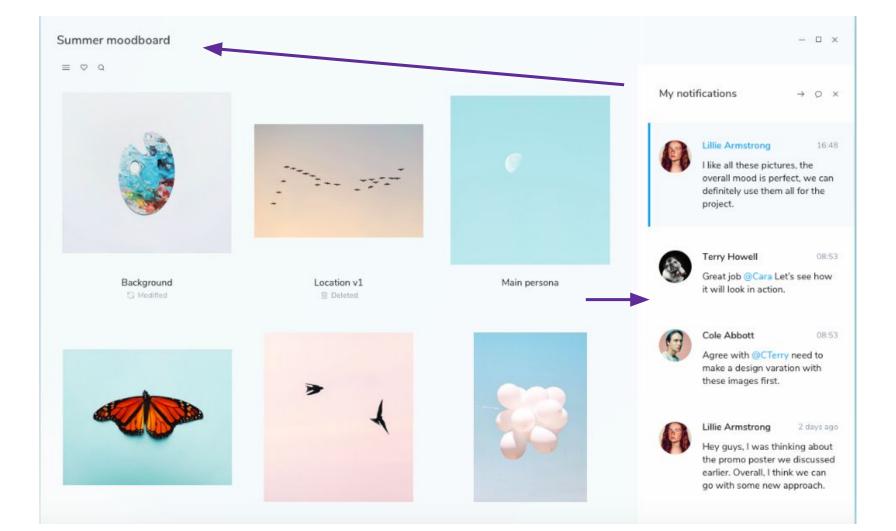
Background S Modified

Location v1 ☐ Deleted











### Travel & tourism



#### 0.47 Travel

We connect the fitness to the travel industry.

#### 0.48 Tourism

The consumer saves time, money and lives a more healthy lifestyle.

#### 0.49 Sport

Sport providers have access to a broader client base without undertaking any extra effort



0.58

# Sviluppo

- 1. Definizione dei **requisiti** funzionali
- Progettazione dei requisiti non funzionali
- 3. Scelta delle **tecnologie**

I requisiti funzionali riguardano il **comportamento** del sito che deve assolvere a certi compiti (e.g. fornire servizi di prestito bibliotecario). Includono requisiti **utente** (i servizi richiesti) e requisiti di **sistema** (come deve rispondere)

Se il sito offre dei servizi, questi vanno progettati sia negli aspetti **implementativi**, sia in termini non funzionali, come **policies** (e.g. chi può contribuire a Wikipedia? Come gestire i contesi?), aspetti etici, usabilità.

Esistono **tecnologie standard** per lo sviluppo web e **risorse create dalla comunità/aziende** per facilitare lo sviluppo web (e.g. template, librerie).

# Requisiti funzionali

ESEMPIO: Calcola il mio codice fiscale

- Text area per l'inserimento dei dati
- Validazione dei dati inseriti dall'utente (e.g. data di nascita preso da una lista di valori)
- Alert in caso di errore e reinserimento
- Calcolo del codice fiscale



# Tecnologie web

Linguaggi di markup: HTML

Linguaggi per la grafica web: CSS

Linguaggi di programmazione: **Javascript**, Python, Java, PHP, etc.

I **linguaggi di markup** non sono linguaggi di programmazione, permettono di **annotare** un testo.

**HTML** è il linguaggio standard per il web. Consente ad una macchina (il **browser**, e.g. mozilla firefox, Google Chrome, Opera, Safari) di **visualizzare** i contenuti di una pagina web in strutture logiche (titoli, sezioni, paragrafi, immagini).

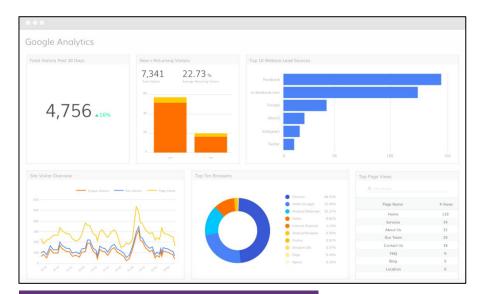
I **linguaggi per la grafica web** permettono di applicare stili agli elementi delle pagine web.

I **linguaggi di programmazione** forniscono istruzioni alle macchine per compiere azioni (non solo web) e.g., calcoli, interattività dei contenuti.

# Strumenti a supporto dello sviluppo

Creati da comunità di sviluppatori, consentono di facilitare/standardizzare alcune fasi dello sviluppo web, ad esempio:

- **Librerie** per la grafica e l'interazione utente (e.g. Bootstrap)
- Widget per l'inserimento di link a social
- Analytics per il conteggio dei visitatori del sito (e.g. Google analytics)











### Lancio e valutazione

- 1. Test
- 2. Pubblicazione
- 3. Valutazione

La fase di test include la valutazione dell'**interazione** con l'utente (e.g. Usability test) e validazione sintattica del codice (e.g. HTML validator, https://validator.w3.org/)

I **test di usabilità** consistono nell'osservazione diretta dell'interazione tra un utente e un servizio digitale. I test sono individuali, l'utente ha uno o più task da svolgere e il suo comportamento viene analizzato.

**DISCLAIMER**: In questo corso la valutazione post-pubblicazione include solo valutazione degli **obiettivi comunicativi** (misurabili quantitativamente) - vedi template communication strategy

### Alcune letture

Project management

http://www.html.it/pag/19169/che-cos-il-web-project-management/

Content design

https://blog.prototypr.io/seven-principles-for-effective-content-design-8b3f82840d3b

Web design trends

https://medium.com/@jowitaemberton/7-future-web-design-trends-fba93eba6355

Web design, brand identity projects

https://www.behance.net/

# Project Management Plan

### # Documentazione

#### ## Contenuti

La documentazione deve contenere informazioni precise, puntuali e **sintetiche**.

In tutto, il documento deve includere non più di **1200 parole** (+**100 parole** max. per l'abstract).

Non deve contenere **ripetizioni**!

#### ## Forma

Il documento deve essere pubblico e incluso nel sito del progetto (**pagina HTML**)



### O. Abstract

**Alla fine del progetto** scrivi un abstract (<100 parole) in cui sintetizzi:

- gli obiettivi del tuo sito web (perché?)
- il tuo target utente (chi?)
- il valore aggiunto del sito realizzato (cosa?)

A differenza di uno **slogan/motto**, che può essere evocativo, sintetico, e utilizzare varie forme visuali, un abstract è un paragrafo di tre/quattro frasi che spiega tutto quello che un utente vuole sapere entrando nel sito.

Scrivilo alla fine del progetto, ma includi l'abstract in evidenza **all'inizio della pagina** di documentazione!







### ROBOT 11. What's behind the festival and who organizes it, its history and how to get in touch.

To design, organize and promote digital arts and electronic and contemporary music events, pursuing constantly unconventional, brave and unpredictable routes. This is Shape's vision: a non profit organization that through more than a decade of intense work has turned into a reality, known at European level for its results and consistency.

The heart of Shape beats in the center of Bologna, but the sight points 360° towards the world, constantly looking for sparks and inspirations to assimilate and process. ROBOT Festival is the most important outcome - although not the only one - originating from a path that constantly creates links with communication processes, cultural industry, innovation and the ability to deal with the organizational complexity of modern times.

# 1. Benchmarking

- 1. **Obiettivi**. Descrivi sinteticamente i temi e gli obiettivi che il progetto si prefigge. \*\*Non includere qui\*\* gli aspetti comunicativi (ovvero come hai raggiunto gli obiettivi)
- 2. **Target utente.** Elenca il target utente primario (che verrà descritto nella seconda parte del documento)
- 3. **Competitors**. Discuti brevemente siti web simili che (1) affrontano lo stesso tema o (2) che offrono servizi simili ma su un target utente diverso. Includi almeno 2 competitors.

Le **descrizioni** sono paragrafi in cui un tema è affrontato in modo esaustivo.

Gli **elenchi** non includono dettagli dispersivi.

# 2. Struttura e layout

- 1. **Architettura del sito.** Includi una rappresentazione grafica, *ad albero*, dell'organizzazione delle pagine del sito web (NB. non coincide con la mappa concettuale)
- 2. **Wireframe**. Includi una rappresentazione grafica del wireframe delle pagine del sito (home+1 pagina HTML, e.g. la pagina di documentazione)
- 3. **Look and Feel.** Descrivi brevemente le scelte grafiche (e.g. font, palette colori, elementi della pagina)

Le immagini della documentazione vanno sempre accompagnate da una **didascalia** che include:

- Numero di immagine
- Breve titolo descrittivo

Le immagini (1,2,3) vanno **descritte** brevemente sviscerando aspetti che non possono essere colti dalla sola immagine.

Le scelte grafiche e di struttura della pagina possono essere descritte in dettaglio, mantenendo comunque una struttura ad elenco.

# 3. Linguaggi e strumenti

- 1. **Linguaggi**. Elenca i linguaggi web utilizzati (e.g. HTML, CSS)
- 2. **Strumenti**. Elenca gli strumenti tecnologici utilizzati a supporto della progettazione web (e.g. bootstrap per la grafica, template HTML esistente, github per la pubblicazione, widget social)

Non serve descrivere ulteriormente i linguaggi, basta menzionarli.

Gli strumenti menzionati vanno accompagnati da una sintetica **motivazione** per il loro utilizzo.