

# Neuron: learn and connect

*Specifiche di Design e Scelte Progettuali*

**Corso di Human-Computer Interaction**

Politecnico di Milano

**Compito 4: Documento di Sintesi del Prototipo**

**Gruppo di Progetto:**

Birtig, Massari, Nedina, Popovschii, Vignocchi

## Indice

<b>1 Rispetto dei Vincoli del Dispositivo Target</b>	<b>2</b>
1.1 Ergonomia e Modalità di Interazione . . . . .	2
1.2 Accessibilità degli Elementi Interattivi . . . . .	2
1.3 Familiarità tramite Pattern Standard . . . . .	2
<b>2 Specifiche di Visual Design</b>	<b>2</b>
2.1 Layout e Gestione del Carico Cognitivo . . . . .	2
2.2 Psicologia del Colore e Palette . . . . .	3
2.3 Tipografia e Gerarchia . . . . .	3
2.4 Iconografia ed Empatia . . . . .	3
<b>3 Superamento dei Limiti Precedenti</b>	<b>4</b>
3.1 Dall'Astrazione all'Identità Emotiva . . . . .	4
3.2 Miglioramento dell'Affordance . . . . .	4
3.3 Risoluzione dei Problemi di Orientamento . . . . .	4

## 1 Rispetto dei Vincoli del Dispositivo Target

La progettazione dell'interfaccia di *Neuron* è stata guidata dalla necessità di ottimizzare l'esperienza d'uso su dispositivi **Smartphone**. Abbiamo adottato un approccio "mobile-first", rispettando rigorosamente le linee guida di usabilità per schermi touch verticali per garantire naturalezza e immediatezza nell'interazione.

### 1.1 Ergonomia e Modalità di Interazione

L'intera interfaccia è stata modellata attorno al concetto di *Thumb Zone*. Consapevoli che l'interazione avviene prevalentemente con i pollici, abbiamo scelto di ancorare la struttura di navigazione principale (Bottom Bar) nella parte inferiore dello schermo. Questa decisione non è solo estetica ma profondamente ergonomica: permette all'utente di passare tra le sezioni principali dell'applicazione in modo fluido, senza dover modificare l'impugnatura del dispositivo o compiere sforzi motori eccessivi.

### 1.2 Accessibilità degli Elementi Interattivi

Per prevenire la frustrazione derivante da errori di digitazione ("fat finger problem"), abbiamo prestato massima attenzione al dimensionamento dei target tattili. Tutti gli elementi critici, come pulsanti, card e icone di navigazione, rispettano le dimensioni minime standard (44px/48dp), assicurando che ogni azione sia intenzionale e facile da eseguire, anche in movimento.

### 1.3 Familiarità tramite Pattern Standard

Al fine di ridurre la curva di apprendimento, abbiamo integrato controlli nativi della piattaforma che l'utente già conosce e utilizza quotidianamente:

- Lo **scorrimento verticale (Scroll)** è stato mantenuto come meccanismo primario per la fruizione dei feed di contenuti.
- Gli **Input Field** integrano direttamente i pulsanti di azione, semplificando i flussi di inserimento dati.
- L'uso di **Switch a schede (Tabs)** permette un filtraggio rapido e intuitivo degli eventi e delle categorie, rendendo la navigazione efficiente.

## 2 Specifiche di Visual Design

Il sistema visivo di *Neuron* non si limita a ordinare le informazioni, ma è progettato per comunicare una precisa gerarchia e trasmettere un senso di calma e accoglienza, essenziale per un'app dedicata al benessere mentale.

### 2.1 Layout e Gestione del Carico Cognitivo

L'impaginazione segue una struttura pulita a colonna singola, mantenendo margini laterali coerenti ("safe area") per dare respiro ai contenuti. La scelta di adottare una **Card UI** (interfaccia

## Neuron: learn and connect

a schede) con bordi arrotondati risponde a una precisa esigenza cognitiva: segmentare le informazioni in "blocchi" digeribili e distinti. Questo approccio migliora significativamente la leggibilità e riduce il carico cognitivo, permettendo all'utente di focalizzarsi su un elemento alla volta.

## 2.2 Psicologia del Colore e Palette

La palette cromatica è stata selezionata per creare un ambiente digitale rilassante, evitando contrasti aggressivi che potrebbero generare stress visivo.

- **Sfondo:** FAF9F6 (Avory-White)

Abbiamo preferito questa tonalità calda e neutra al bianco puro per ridurre l'affaticamento visivo, specialmente durante sessioni d'uso prolungate.

- **Accento Primario:** 4DB6AC (Water Green)

Utilizzato strategicamente per le Call to Action (CTA) principali e gli stati attivi. Questo colore evoca sensazioni di equilibrio e calma, rafforzando la coerenza con il tema della salute mentale.

- **Accento Secondario:** E76F51 (Terra Cotta)

Introdotto per elementi di supporto, notifiche o azioni secondarie che richiedono attenzione. È una tonalità calda ed energica che bilancia il verde dell'accento primario senza risultare allarmante come il rosso standard.

- **Testo:** Grigio Scuro

Questa scelta garantisce un contrasto ottimale per la leggibilità (rispettando gli standard AA/AAA) senza risultare aspro come il nero assoluto su sfondo chiaro.

## 2.3 Tipografia e Gerarchia

La leggibilità è assicurata dall'uso di un font **Sans-serif** geometrico e pulito. La gerarchia visiva è stabilita attraverso l'uso rigoroso del peso del carattere: il **Bold** è riservato ai titoli e alle CTA primarie per guidare l'occhio sui punti focali, mentre il **Regular** è impiegato per il corpo del testo per massimizzare la chiarezza.

## 2.4 Iconografia ed Empatia

Il linguaggio visivo integra icone lineari (*stroke*) per mantenere l'interfaccia leggera, ma si arricchisce di illustrazioni "line art" e, soprattutto, del personaggio 3D "Neuron". Quest'ultimo non è un semplice decoro, ma funge da mascotte per creare un legame empatico con l'utente, rendendo l'interazione meno fredda e più umana.

### 3 Superamento dei Limiti Precedenti

Questa iterazione ad alta fedeltà (High-Fidelity) segna un netto passo avanti rispetto ai prototipi preliminari del Compito 3, risolvendo diverse criticità emerse nelle fasi precedenti.

#### 3.1 Dall'Astrazione all'Identità Emotiva

Abbiamo abbandonato definitivamente i segnaposto generici e i wireframe in scala di grigi. La concretizzazione dell'identità visiva, attraverso l'uso di colori caldi e forme morbide, mira ora esplicitamente all'**accessibilità emotiva**. L'obiettivo è trasformare l'app da semplice strumento funzionale a un luogo digitale percepito come sicuro e piacevole.

#### 3.2 Miglioramento dell'Affordance

Un limite dei prototipi precedenti era la scarsa chiarezza sugli elementi interattivi. Il nuovo design rende esplicito cosa è cliccabile e cosa no: l'uso strategico di ombreggiature leggere (elevation) e di colori distintivi per link e pulsanti permette all'utente di distinguere immediatamente i componenti attivi dal testo statico informativo, riducendo l'incertezza durante la navigazione.

#### 3.3 Risoluzione dei Problemi di Orientamento

Infine, è stata definita e implementata una struttura di navigazione globale persistente tramite la **Bottom Bar**. Questo elemento, rimanendo sempre visibile, funge da "ancora" per l'utente, prevenendo il senso di disorientamento e permettendo di muoversi agilmente tra le macro-sezioni dell'app in qualsiasi momento, risolvendo così i problemi di navigazione riscontrati nelle iterazioni low-fidelity.