

Principi di Web Design

- ◆ **Architettura dell'informazione** → comprende l'organizzazione, l'archiviazione, la ricerca e i sistemi di navigazione dei siti web. Questa scienza si occupa di dare forma a prodotti ed esperienze informative per supportare l'usabilità e la trovabilità.

Aspetti su quale si basa:

- Contesto → fornire un'immagine tangibile dell'organizzazione che lo promuove
- Contenuti → documenti, applicazioni, servizi, schemi e metadati
- Utenti → esistono diversità nelle preferenze degli utenti, anche in base al **target**

Aspetti critici:

- Sovraccarico cognitivo → eccesso di collegamenti e cammini esplorativi, che fanno perdere all'utente lo scopo della ricerca
- Disorientamento cognitivo → sono necessarie informazioni di contestualizzazione che aiutino l'utente percepire la sua posizione nel sito

Metafora della pesca: rappresenta le modalità di navigazione che l'utente può adottare

- Tiro perfetto → l'utente sa esattamente cosa sta cercando
- Trappola per aragoste → gli utenti hanno un'idea precisa di cosa stanno cercando ma si aspettano di imparare qualcosa durante il processo esplorativo che li aiuti nella prossima iterazione della ricerca
- Pesca con la rete → gli utenti non lasciano nulla di intentato e vogliono esaminare un po' tutto all'interno di un certo argomento
- Boa di segnalazione → gli utenti vogliono ritrovare un elemento informativo utile

Schema organizzativo → permettono di suddividere gli oggetti informativi in raggruppamenti logici

- Esatti → l'informazione è suddivisa in sezioni mutuamente esclusive, **MA** richiedono che l'utente conosca il nome specifico della risorsa che sta cercando
- Ambigui → L'informazione è suddivisa in categorie, **MA** può essere difficile collocare l'oggetto da catalogare. **Schema a Task** → **utile per noi, usato nelle applicazioni, suddivide l'informazione in processi, funzioni, compiti.**
- Schemi metaforici → utilizzati per far comprendere concetti nuovi collegandoli a concetti familiari

◆ Progettazione Interfaccia

- Elementi:
 - **Header** → risponde alla domanda "dove sono?"
 - **Titolo** → Importante per motori di ricerca, titoli brevi e dal generale al particolare
 - **Barre di contesto** → indicano anche il percorso (parziale) fatto per arrivare in quel punto
 - **Mappe** → strumento esterno
 - **Area sicura** → l'area sicuramente visualizzata dall'utente, in genere la prima metà della pagina. Qui vanno inserire le informazioni più importanti
 - **Layout** → usare preferibilmente quelli fluidi, dove le dimensioni di aree e caratteri sono fissate utilizzando unità di misura relative (percentuale rispetto all'area visibile sulla finestra del browser).
 - **Responsive Design** → vengono definiti dei punti di rottura, ad ognuno viene affidato un layout che deve essere accessibile e tenere conto della variabilità, che però ora è limitata. Breakpoint più comuni: 320, 480, 600, 768, 1024, 1200.

- **Mobile First** → buona strategia di progettazione, consente di individuare le informazioni e le funzionalità veramente importanti. Occhio alle gesture diverse rispetto ai PC. Regole per un veloce rendering:
 - Un file solo per CCS e uno per Javascript. Usare i minifier per i sorgenti Javascript e CSS ●
 - Evitare l'utilizzo di librerie Javascript molto pesanti ●
 - Se utile o possibile, utilizzare le funzionalità di cache, manifest e le canvas
 - Ridurre l'uso di immagini a favore delle regole CSS3 (ad esempio, per gli angoli arrotondati)

Accessibilità

Si intende la possibilità di accedere alle informazioni e ai servizi disponibili nel sito da parte di **tutti** gli utenti (non sono disabili) e da una gamma di dispositivi diversi.

Classi di utenti svantaggiati ai quali prestare attenzione:

- Non sono in grado di vedere, ascoltare o muoversi
- Difficoltà nella lettura o nella comprensione del testo
- Non sono in grado di usare una tastiera o un mouse
- Non parlano o comprendono correttamente la lingua con la quale è scritto il documento
- In situazioni in cui i loro organi sensoriali (occhi, orecchie, mani) sono occupati o impediti (es. guidano)
- Hanno una versione precedente del browser, o un browser diverso da quello su cui è sviluppato il sito, un diverso sistema operativo, ecc.

WAI (Web Accessibility Initiative) → definita dal W3C

- definisce le linee guida (raccomandazioni) per assicurare l'accessibilità di un sito web
- assicura che le tecnologie e gli standard promossi dal W3C supportino l'accessibilità
- promuove la ricerca e la formazione sulla materia

Linee guida → il WAI definisce delle linee guida da seguire per promuovere l'accessibilità, rivolgendosi ai web designer, ai creatori di strumenti di authoring e ai creatori di strumenti di navigazione. Ogni linea guida comprende:

- Il numero
- L'obiettivo
- La logica che c'è dietro la linea guida e alcune categorie di utenti destinate a beneficiarne
- Una lista di definizione dei punti di controllo

Punti di controllo → spiegano come la linea guida è applicabile in determinati contesti.

Ciascuna definizione dei punti di controllo contiene:

- Il numero
- L'obiettivo
- **La priorità**
 - Priorità 1 → Lo sviluppatore **deve** conformarsi al presente punto di controllo altrimenti uno o più gruppi di utenti **non sarà in grado** di accedere ai contenuti
 - Priorità 2 → Lo sviluppatore **dovrebbe** conformarsi al presente punto di controllo altrimenti ad una o più categorie di utenti **risulterà difficile** accedere alle informazioni
 - Priorità 3 → Lo sviluppatore **può tenere in considerazione** questo punto di controllo, altrimenti una o più categorie di utenti sarà in qualche modo **ostacolata** nell'accedere ai contenuti
- Note informative opzionali, esempi chiarificatori e riferimenti incrociati
- Il riferimento ad una sezione del documento dove sono discusse le implementazioni

Conformità → in base al livello di soddisfacimento dei punti di controllo si da un livello di conformità al sito:

- A → conforme a tutti i punti di controllo di priorità 1
- AA → conforme a tutti i punti di controllo di priorità 1 e 2
- AAA → conforme a tutti i punti di controllo di priorità 1, 2 e 3