

Caso studio UX/UI Design

di Stefania Pirrone

KidzSearch è una piattaforma americana lanciata nel 2005, dedicata ad essere una risorsa sicura e affidabile per giovani utenti della scuola elementare e media.

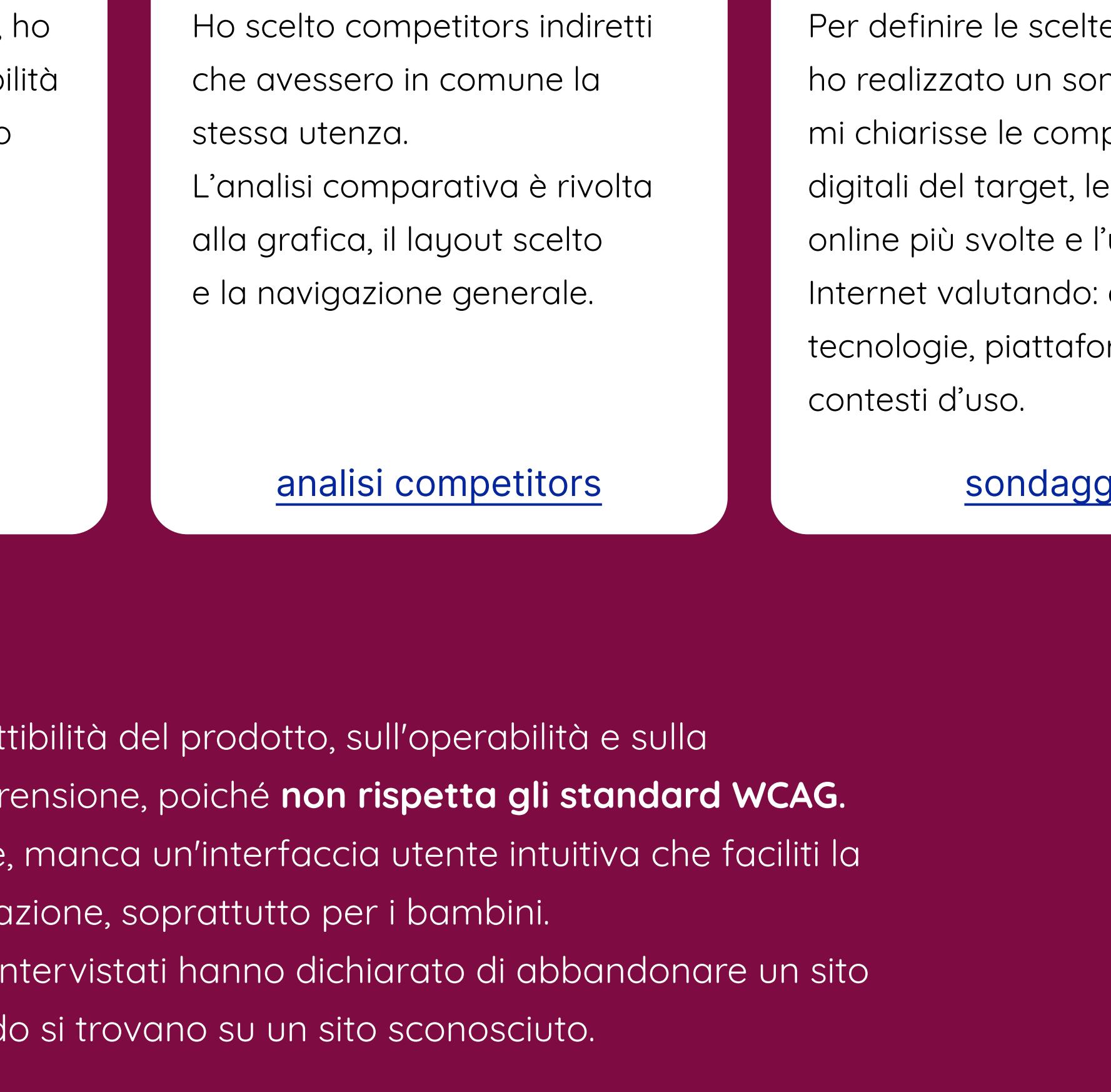
L'obiettivo primario è creare un ambiente online sicuro, intuitivo e accessibile, mirato a garantire una facile navigazione e un'esperienza utente ottimale per il target di utenti più giovani.

Attraverso un'analisi dettagliata sono stati individuati i problemi e sviluppata una proposta di interventi grafici, UX e UI design.



Analisi cliente

KidzSearch personalizza i risultati di ricerca attraverso l'uso della tecnologia **SafeSearch** di Google ed è ampiamente utilizzata ogni giorno in migliaia di scuole. La gamma di servizi offerti include attività sociali come **reti sociali** e **piattaforme di comunicazione**, **informazione ed educazione**. Consente ricerche booleane e offre una vasta gamma di attività di svago, quali **musica, radio, video e giochi**. Inoltre, fornisce collegamenti a siti esterni che sono stati valutati come sicuri per gli utenti.



Discovery

Sitemap

Comprendere la mappa del sito mi ha permesso di ottenere una visione chiara della sua struttura, capire meglio come gli utenti navigano attraverso di esso e individuare eventuali errori nell'architettura del sito.

[visualizza mappa su figjam](#)

Target

Conoscere il target è stato utile per comprendere le conoscenze e le capacità degli utenti

[vai al dettaglio](#)

Analisi euristica e Accessibilità

Attraverso l'analisi euristica, ho esaminato problemi di usabilità e accessibilità con l'obiettivo specifico di individuare le problematiche legate alla navigabilità del prodotto.

[vai all'analisi](#)

Analisi comparativa

Ho scelto competitori indiretti che avessero in comune la stessa utenza. L'analisi comparativa è rivolta alla grafica, il layout scelto e la navigazione generale.

[analisi competitors](#)

Sondaggio

Per definire le scelte progettuali ho realizzato un sondaggio che mi chiarisse le competenze digitali del target, le attività online più svolte e l'uso di Internet valutando: accesso, usi, tecnologie, piattaforme e contesti d'uso.

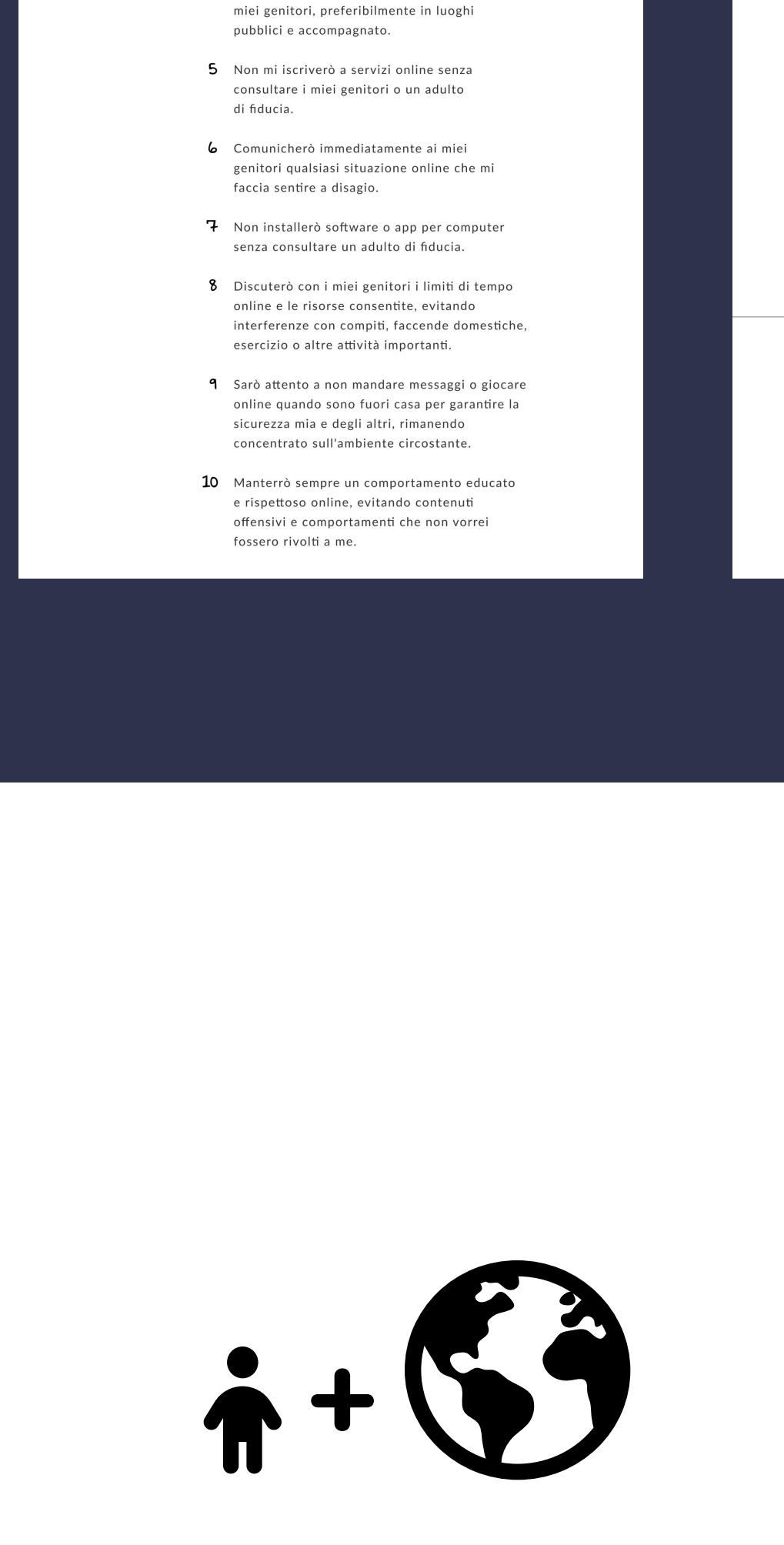
[sondaggio](#)

Problema

Dopo un'attenta analisi della sitemap del sito, emerge che dal punto di vista euristico **non rispetta uno standard predefinito**. Si ha la sensazione di trovarsi su siti diversi. Si nota una **scarsa apprendibilità, una memorabilità discreta** e poca attenzione al design, agli standard e all'accessibilità visiva, uditiva, motoria e cognitiva.

Percettibilità del prodotto, sull'operabilità e sulla comprensione, poiché **non rispetta gli standard WCAG**. Inoltre, manca un'interfaccia utente intuitiva che faciliti la navigazione, soprattutto per i bambini. Molti intervistati hanno dichiarato di abbandonare un sito quando si trovano su un sito sconosciuto.

Personas e User Journey



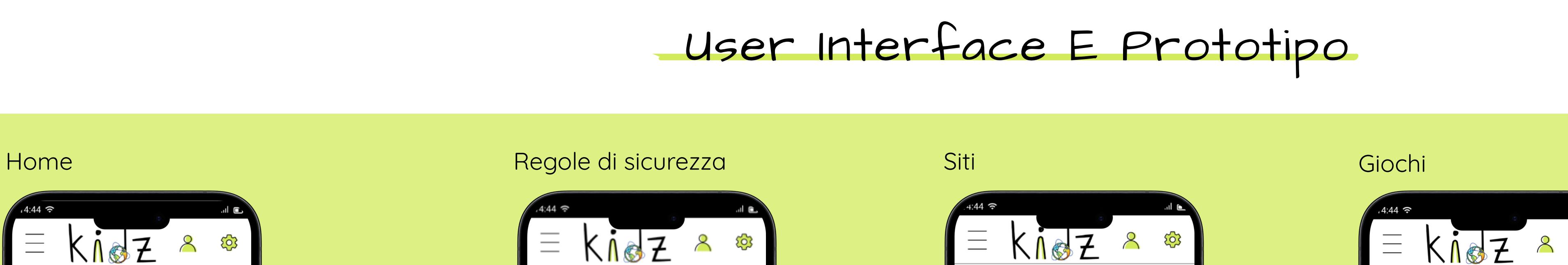
"Per migliorare l'usabilità di un'interfaccia, è importante fornire istruzioni chiare e specifiche, adattate ai modelli mentali dei bambini e alle loro conoscenze pregresse."

Con le user journey, ho potuto capire come gli utenti interagiscono con il prodotto e individuare le aree problematiche da migliorare.

[PERSONAS E USER JOURNEY](#)

Wireframe

Prima



Dopo



Wireframe

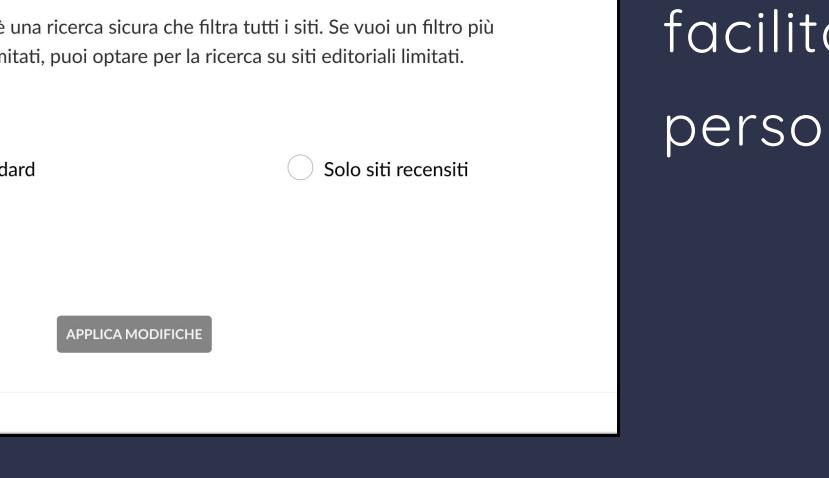
Concentrandomi su ciò che è emerso, ho creato sei wireframe ad alta fedeltà, focalizzandomi su un'interfaccia semplice e schematicamente intuitiva. L'obiettivo è evitare che l'utente debba riscoprire ogni volta l'interfaccia.

[WIREFRAME DESKTOP E MOBILE](#)

Impostazioni

Home

Games



Sites



Giocchi

Apps

Connettiti

Wireframe

Concentrandomi su ciò che è emerso, ho creato sei wireframe ad alta fedeltà, focalizzandomi su un'interfaccia semplice e schematicamente intuitiva. L'obiettivo è evitare che l'utente debba riscoprire ogni volta l'interfaccia.

[WIREFRAME DESKTOP E MOBILE](#)

Regole di sicurezza

Wireframe

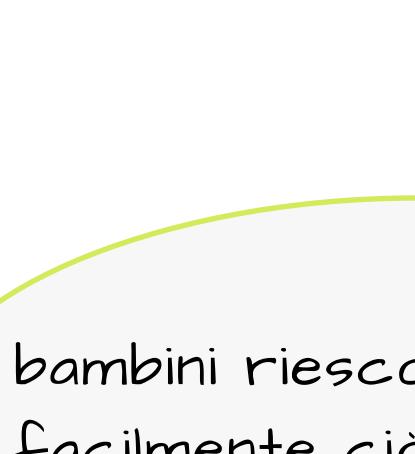
Concentrandomi su ciò che è emerso, ho creato sei wireframe ad alta fedeltà, focalizzandomi su un'interfaccia semplice e schematicamente intuitiva. L'obiettivo è evitare che l'utente debba riscoprire ogni volta l'interfaccia.

[WIREFRAME DESKTOP E MOBILE](#)

Restyling del logo e icone



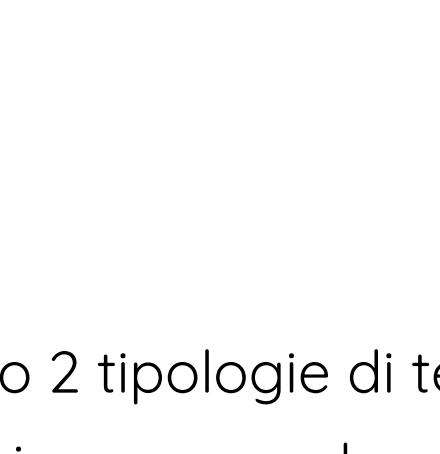
Icon KidzTalk



Mission impegno per favorire la crescita e la formazione culturale dei giovani attraverso l'accesso sicuro e responsabile alla tecnologia.



Valori responsabilità sociale, promuovere un ambiente online inclusivo per tutti i giovani. Rispetto e valorizzazione delle diversità individuali, promuovendo un ambiente di tolleranza e rispetto reciproco.



Logo orizzontale con pittogramma

Icon News

Icon Music

Icon Sites

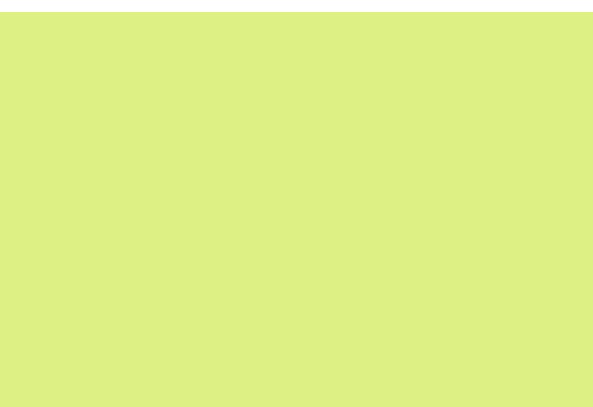
Icon KidzNet

Icon Games

[SPECIFICHE DEL LOGO](#)

User Interface E Prototipo

Home



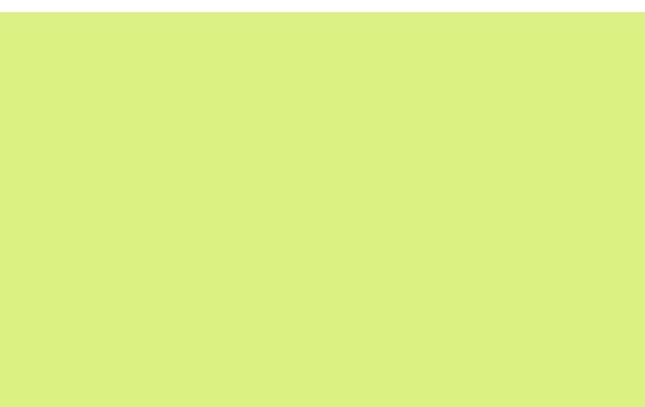
Tutte le sezioni presentano lo stesso menu e lo stesso footer. È stato deciso uno standard predefinito ma non invasivo.

Regole di sicurezza



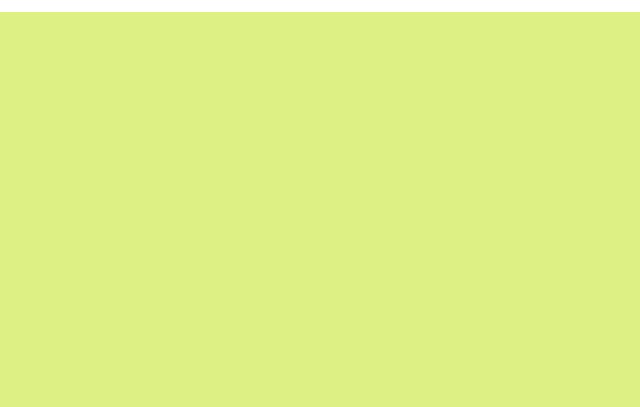
È stato implementato un sistema di lettura vocale del testo e rispettati gli standard WCAG.

Siti



Aggiunto nelle pagine "Sites" e "Games" una toolbar per consentire all'utente una maggiore navigabilità tra i contenuti delle sezioni e un sistema di filtraggio

Giocchi



[PROTOTIPO MOBILE](#)

[DESIGN SYSTEM](#)

Icon KidzTalk

Icon News

Icon Music

Icon Sites

Icon KidzNet

Icon Games

Nella home, l'utente potrà cambiare il colore della sidebar in modo che il contenuto rimanga visibile

[ADDESSO prova tu](#)

[PROTOTIPO DESKTOP](#)

Flusso utente migliorato

Home

Regole di sicurezza

Impostazioni

Siti

Giocchi

Home modificata

Nella home, l'utente potrà cambiare il colore della sidebar in modo che il contenuto rimanga visibile

[ADDESSO prova tu](#)

[PROTOTIPO DESKTOP](#)

User Testing

I bambini riescono a trovare facilmente ciò che stanno cercando?

Ai bambini più grandi sembra di utilizzare un prodotto per piccoli?

I contenuti sono organizzati in modo logico e coerente?

Attraverso 2 tipologie di test moderati in presenza ho potuto analizzare e apportare modifiche al fine di migliorare l'esperienza utente

[USER TESTING](#)

*eventuali confronti vanno fatti con figure come il SEO, sviluppatori e UX writer

Grazie