

Podio!

www.sulpodio.it

App Windows 8
1366 x 768



Wide web



Normal web



Mobile web



OGGI NON DORMIRE IN AULA!
VOTA SU

www.sulpodio.it

PODIO

È un'app per **Windows 8**

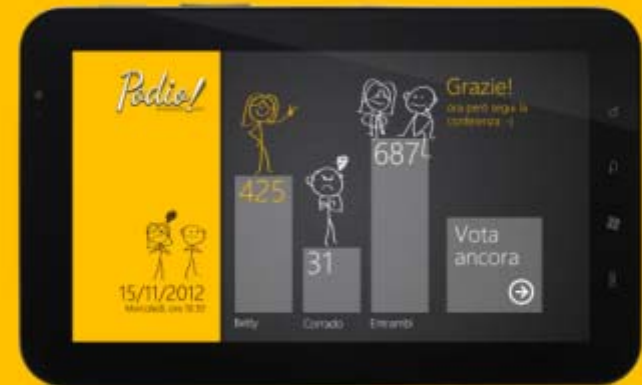
È una webapp visibile da

- . desktop
- . tablet
- . mobile

PODIO È

Una competition per convegni.

Voti chi ti attrae di più tra i relatori e vedi i risultati in tempo reale.



CHI SONO I RELATORI?



BETTY



CORRADO

e

ELISABETTA SCHIATTI

Head of User Experience
in GAIA

**Progetto interfacce digitali e
esperienze da oltre 10 anni.**

**Adesso aiuto i clienti a
superare i silos e realizzare
servizi di valore per i loro
utenti.**



CORRADO CAVALLI

Senior software Architect

**Sviluppo software da troppo
tempo...**

**Trasformo i requisiti dei clienti
in soluzioni reali, mettendo
qualche bug qua e la...**



E LAVORIAMO IN GAIA

100% User Experience
Design. 100% Cutting edge
technology



reddot design award
winner 2012

WWW.GAIA.IS.IT

✉ INFO@GAIA.IS.IT



MILANO ITALIA

PALAZZO CAMPARI - VIA SCHIAFFINO 11 - 20158

+39.02.97370001

VAT IT13224720154 ■■■■■ COPYRIGHT - © GAIA 2011

PODIO

È stata creata appositamente per questo workshop.

Come si progetta un'applicazione?

PODIO BACKSTAGE

METODO E STRUMENTI PER LA
PROGETTAZIONE DI UN'APPLICAZIONE

A. L'approccio alla progettazione

- Esperienza d'uso
- User Experience Design

B. Il processo

C. Strumenti fase per fase:

- Discovery
- Strategy e Concept
- Progettazione di Dettaglio
- Realizzazione



ESPERIENZA

L'esperienza è il vissuto personale che si fonda sugli stimoli prodotti da un fenomeno. È tipicamente ottenuta tramite il coinvolgimento (l'esposizione, l'utilizzo, l'osservazione).



Quotidianamente noi

VIVIAMO ESPERIENZE CON I BRAND



CON PRODOTTI



E CON SERVIZI DIGITALI

NESPRESSO



IN LUOGHI

OGNI GIORNO

VIVIAMO
ESPERIENZE
D'USO

L'ESPERIENZA D'USO

L'esperienza d'uso - User experience (UX) - è la qualità dell'esperienza fatta da una persona nell'interagire con un determinato artefatto.

Questo può variare da un singolo oggetto, un giocattolo, una tazza, un sito web, a un sistema integrato di esperienze come un museo o un aeroporto.

User Experience Network (uxnet.org)

USER EXPERIENCE

"User experience" encompasses all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products.

The first requirement for an exemplary user experience is **to meet the exact needs of the customer, without fuss or bother.**

Next comes **simplicity and elegance that produce products that are a joy to own, a joy to use.**

True user experience goes far beyond giving customers what they say they want, or providing checklist features.

In order to achieve high-quality user experience in a company's offerings there must **be a seamless merging of the services of multiple disciplines, including engineering, marketing, graphical and industrial design, and interface design.**

USER EXPERIENCE

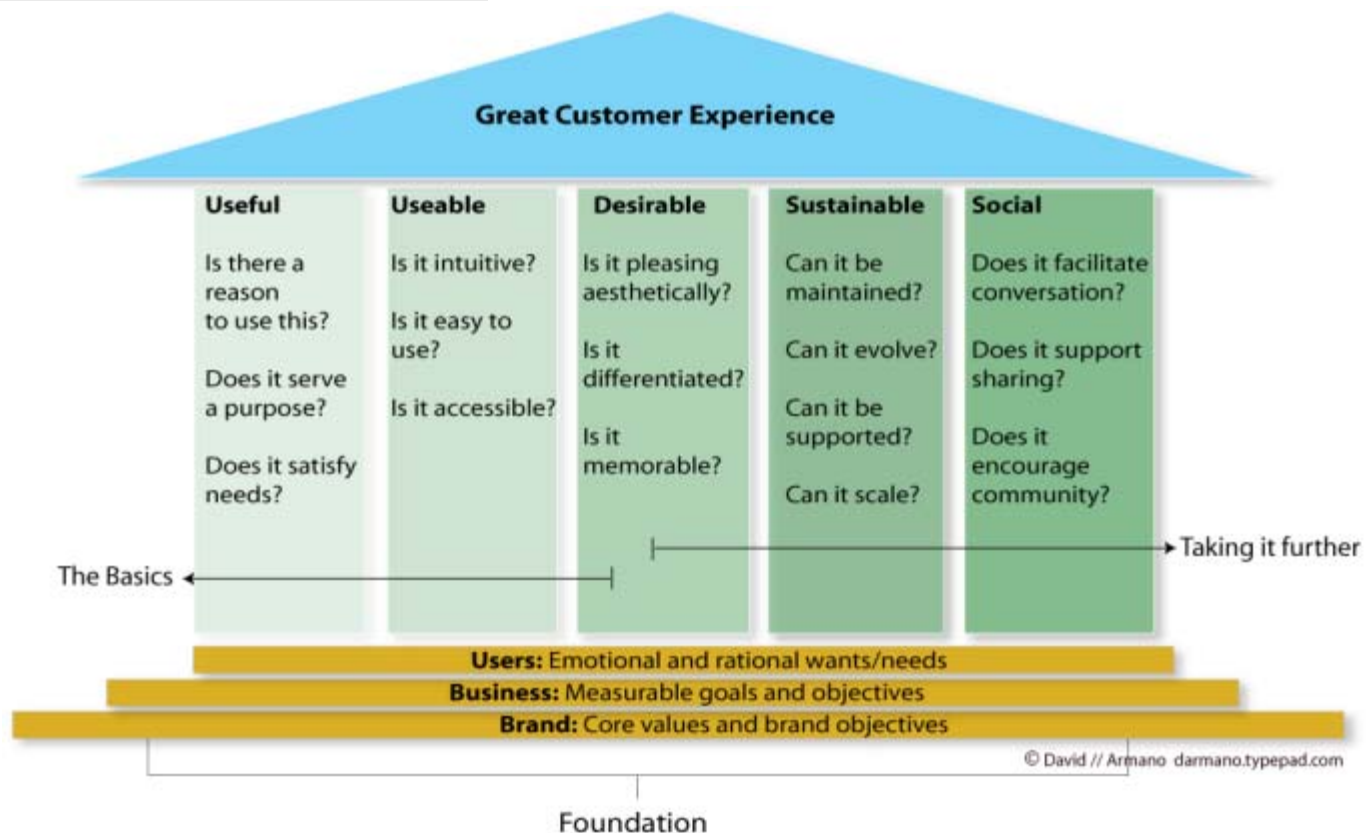
to meet the exact needs of the customer

**simplicity and elegance that produce products that are a joy to own,
a joy to use**

be a seamless merging of the services of multiple disciplines

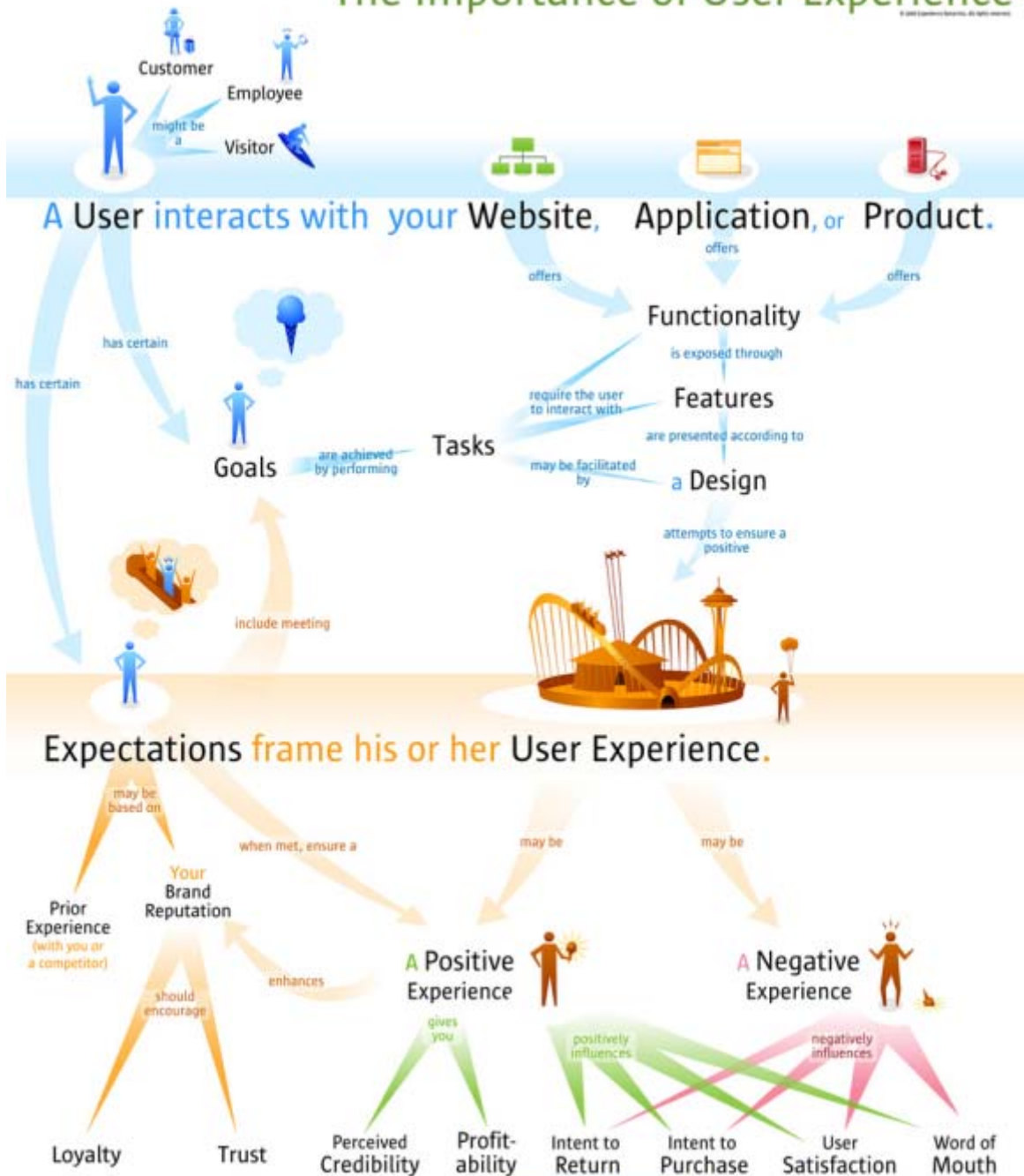
LE QUALITÀ DELLA UX

Il modello di Armano



By David Armano, Experience Building blocks

The Importance of User Experience



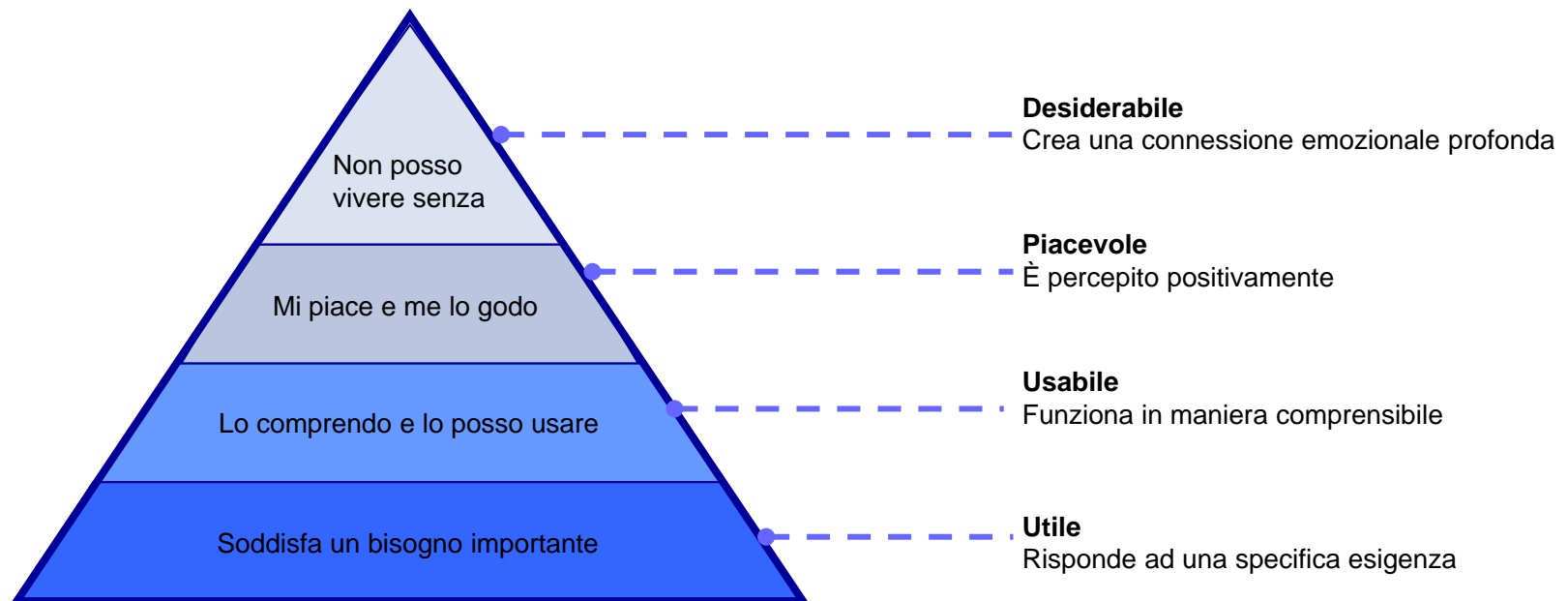
UX HAPPENS

L'ESPERIENZA D'USO AVVIENE SEMPRE

LA UX VA
PROGETTATA

PROGETTARE LA UX SIGNIFICA...

Offrire prodotti e servizi che facilitino l'esperienza d'utilizzo sotto molteplici aspetti, in modo da attribuire valore all'esperienza stessa e a chi ce l'ha fornita.



PROGETTARE LA UX SIGNIFICA...

Non
funziona!!



OK, fatto



Usability

Lo adorooooo



Pleasure



LA MAGIA MUSICALE DI SHAZAM

Esperienze grandiose - musica



ITUNES ECOSYSTEM

Esperienze grandiose - intrattenimento



NIKE+

Esperienze grandiose - correre



FLIPBOARD SU IPAD

Esperienze grandiose – leggere



TESCO HOMEPLUS

Esperienze grandiose – mobile shopping

LA UX DI SUCCESSO

I fattori che contraddistinguono una buona progettazione

- offrire prodotti e servizi semplici e naturali
- assicurarsi che i prodotti e i servizi si inseriscano nell'esperienza quotidiana aumentandone il valore
- curare l'esperienza complessiva, superando la dicotomia digitale/offline
- far sì che prodotti e servizi si integrino nella vita reale



LA PRIMA IMPRESSIONE CONTA

Ux di successo – consigli pratici

Welcome, Susan

This is your **you** page, it shows all your goals, carbon footprint timeline, groups, contacts and their activity.



It's you

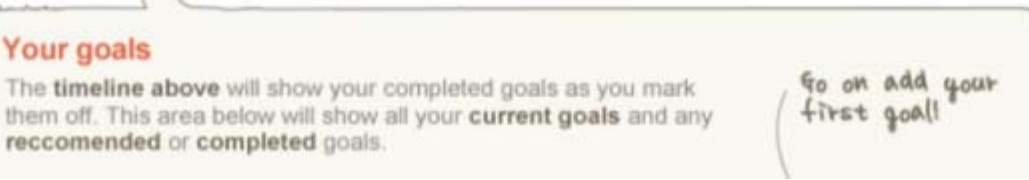
i You can personalise this page by [uploading your own photo](#) or [adding a personal description](#).

Your groups



i Groups are a great way to talk and share ideas. [Discover groups](#) that

! You need to confirm your email address Before you can start using your account. [Ignore](#)



Latest buzz RSS

You joined edenbee - yay!
Just now

LA PRIMA IMPRESSIONE CONTA

Ux di successo – consigli pratici



SERVIZIO ATTENTO

Ux di successo – consigli pratici

Start

Nirmal TV 

Desktop and Core Apps

Metro Apps



PERSONALIZZAZIONE

Ux di successo – consigli pratici



ATTENZIONE AI DETTAGLI

Ux di successo – consigli pratici



FEEDBACK

Ux di successo – consigli pratici



FUN

Ux di successo – consigli pratici

FARE UX È

Creare esperienze

Coinvolgere gli utenti

Semplificare le interfacce

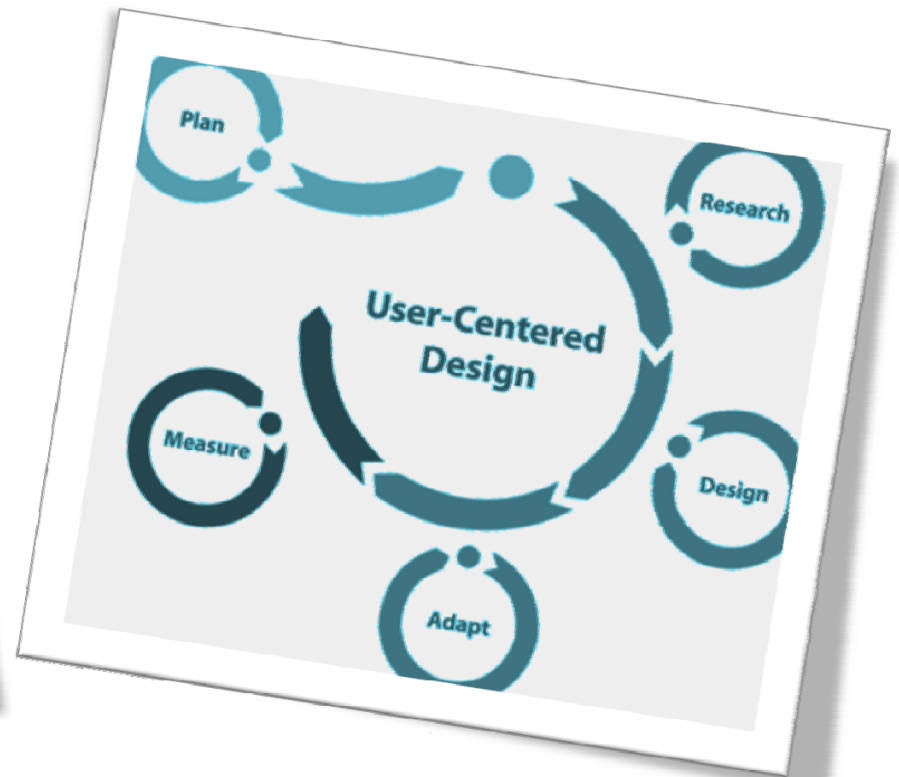
Usare la tecnologia come fattore abilitante

Rendere naturale

Comunicare e influenzare

COME CREARE L'ESPERIENZA D'USO?

Progettando per le persone



UX DESIGN E L'APPROCCIO UCD

Lo User Centered Design permette di confrontarsi con la soggettività dell'esperienza individuale e di cogliere cambiamenti e specificità legate ai vari contesti e alle varie attività.

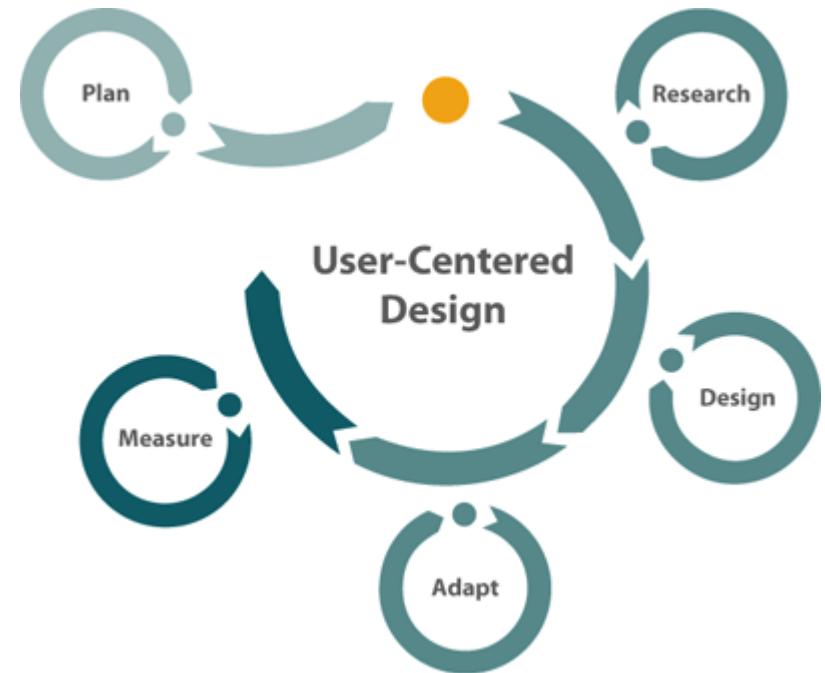


UCD: DEFINIZIONE

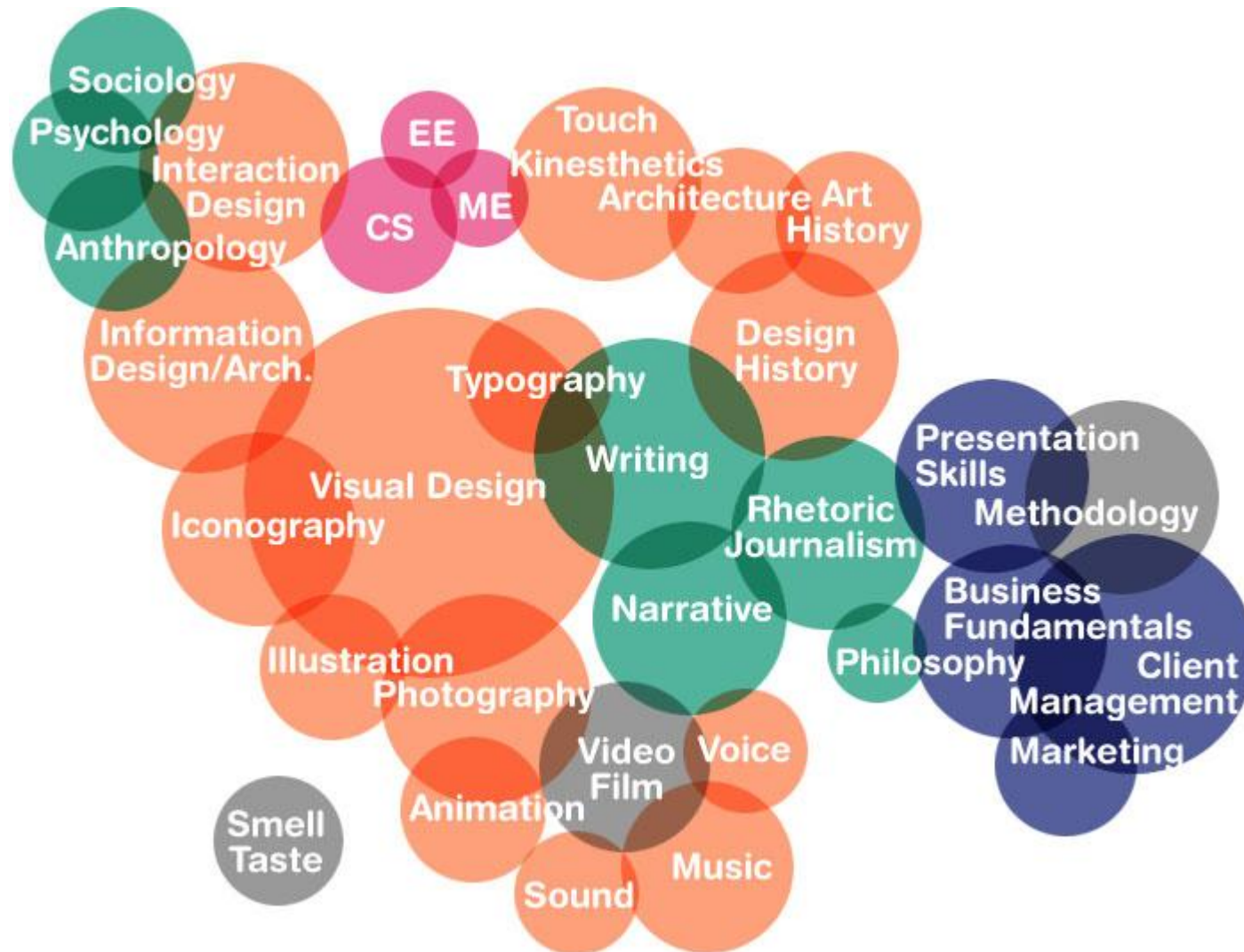
Lo User Centered Design è una metodologia progettuale che mette la persona al centro del progetto, coinvolgendolo e indagandone le motivazioni, gli interessi, gli obiettivi e le esigenze.

Lo UCD si basa su 3 principi:

- reale focalizzazione sulle persone, coinvolgimento continuo degli utenti in tutte le fasi (analisi e ricerca, ideazione, prototipazione, testing, monitoraggio)
- processo iterativo del design, cicli successivi di prototipi-test-refinement
- team multidisciplinari



UX DESIGN È UN MIX DI DISCIPLINE



ESSERE UX DESIGNER

È un mindset.

Il buon UX designer si contraddistingue per:

.Empatia

.Saper ascoltare

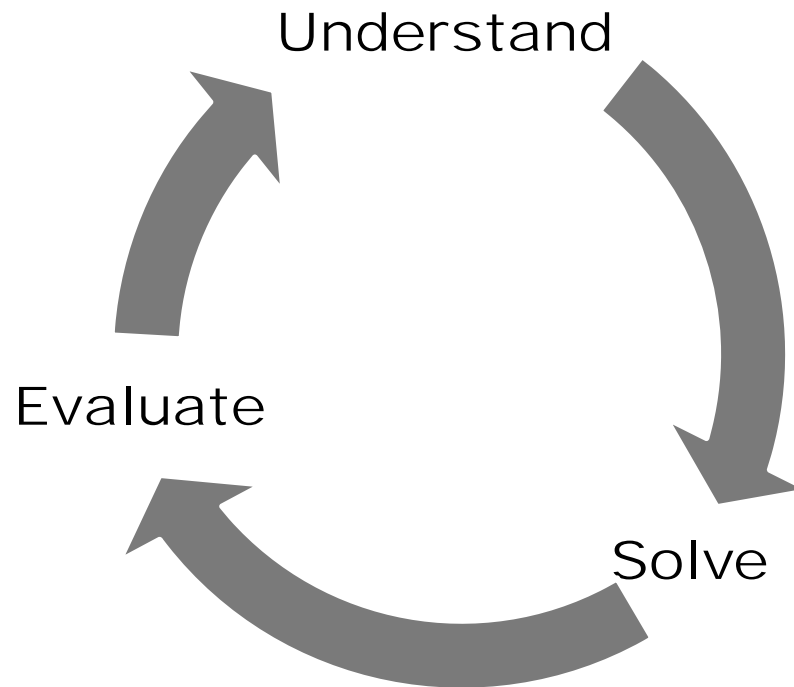
.Curiosità

.Spirito di osservazione

.Capacità di critica

L'APPROCCIO AL DESIGN

Divergenza. Convergenza. Iterazione.



I 5 PASSAGGI CHIAVE PER LO UX DESIGN

IL PROCESSO



COMPRENDERE

Studiare gli utenti e il business



SCOPRIRE

Esplorare e generare soluzioni progettuali adeguate



PROGETTARE

Definire con l'utente il dettaglio progettuale del prodotto o servizio



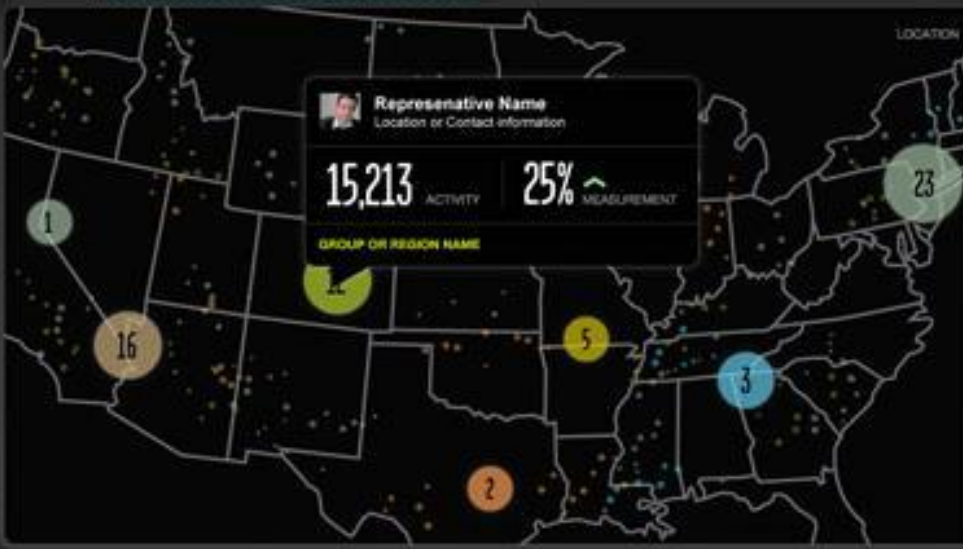
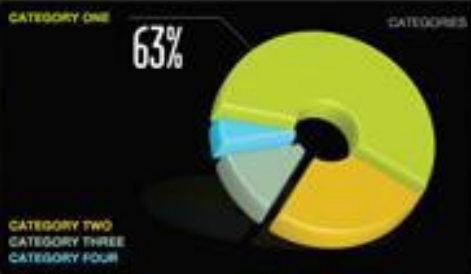
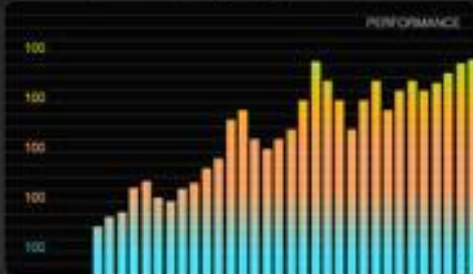
REALIZZARE

Trasformare il progetto in una soluzione reale

One View Module

DATE RANGE: 1-1-2011 TO 1-1-2011 INFO VIEW

In-Store and Online Sales



- COMMUNITY ACTIVITY
- Just had a great experience at Advance Auto Parts in Savage! @heller123
 - Thanks you guys for having such a great staff! They helped me find the exact right part and even saved me some money! - Joe Smith
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. - Diner Pudi
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent sollicitudin ris vivae ante ultricies imperdiet fermentum. - Randy Moss
 - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Praesent sollicitudin. - Denny Hecker

EVOLVERE

Monitorare la qualità dell'esperienza e migliorarla costantemente

OVERVIEW



FASE 1. DISCOVERY

L'ANALISI E LA RICERCA PER
COMPNDERE

COMPRENDERE

Le persone

QUALI SONO GLI OBIETTIVI E LE ESIGENZE DEL BUSINESS?

QUALI SONO I REALI BISOGNI DEGLI UTENTI?

Attività:

analisi dei business requirements e degli user needs

COMPRENDERE

Gli strumenti

**QUALI SONO GLI ATTUALI STRUMENTI A
DISPOSIZIONE?**

COME VENGONO UTILIZZATI?

Attività:

Valutazioni esperte e analisi dell'as-is

COMPRENDERE

Il panorama competitivo

QUALI SONO LE STRATEGIE ED I SERVIZI DI ALTRI SOGGETTI?

COSA SI PUO' IMPARARE DALLE ESPERIENZE POSITIVE?

Attività:

Benchmark e analisi letteratura

COME?

**facendo user research e
sintetizzando gli insight**

La ricerca serve per individuare le necessità esplicite e inconsapevoli delle persone, per creare empatia verso le loro vite e comprendere le motivazioni e le attività nei vari contesti.

UNA DOMANDA VELOCE

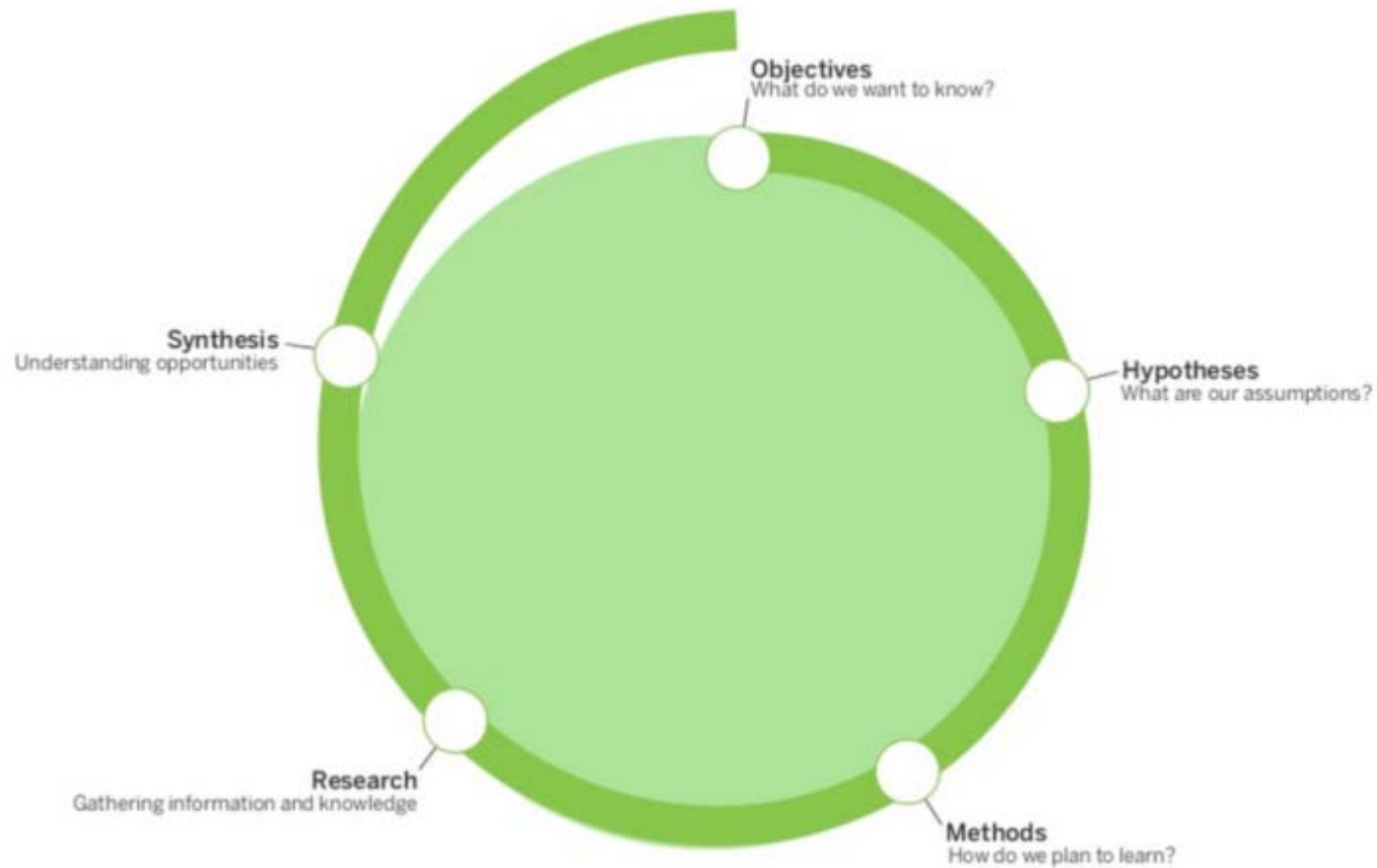
Prima d'ora avete mai fatto o partecipato ad una user research?

- 1. Si, tutte le settimane**
- 2. Si, una volta ogni tanto**
- 3. Si, una volta sola**
- 4. No, mai in vita mia**

UNA DOMANDA
VELOCE

**Abbiamo appena fatto un po'
di ricerca**

LA RICERCA



LE RISPOSTE

1. The reason why.

La ricerca ci aiuta ad ottenere insight sui comportamenti delle persone

2. The right design.

La ricerca ci aiuta a definire le aree più critiche

3. The design right.

La ricerca ci aiuta a migliorare l'usabilità delle soluzioni

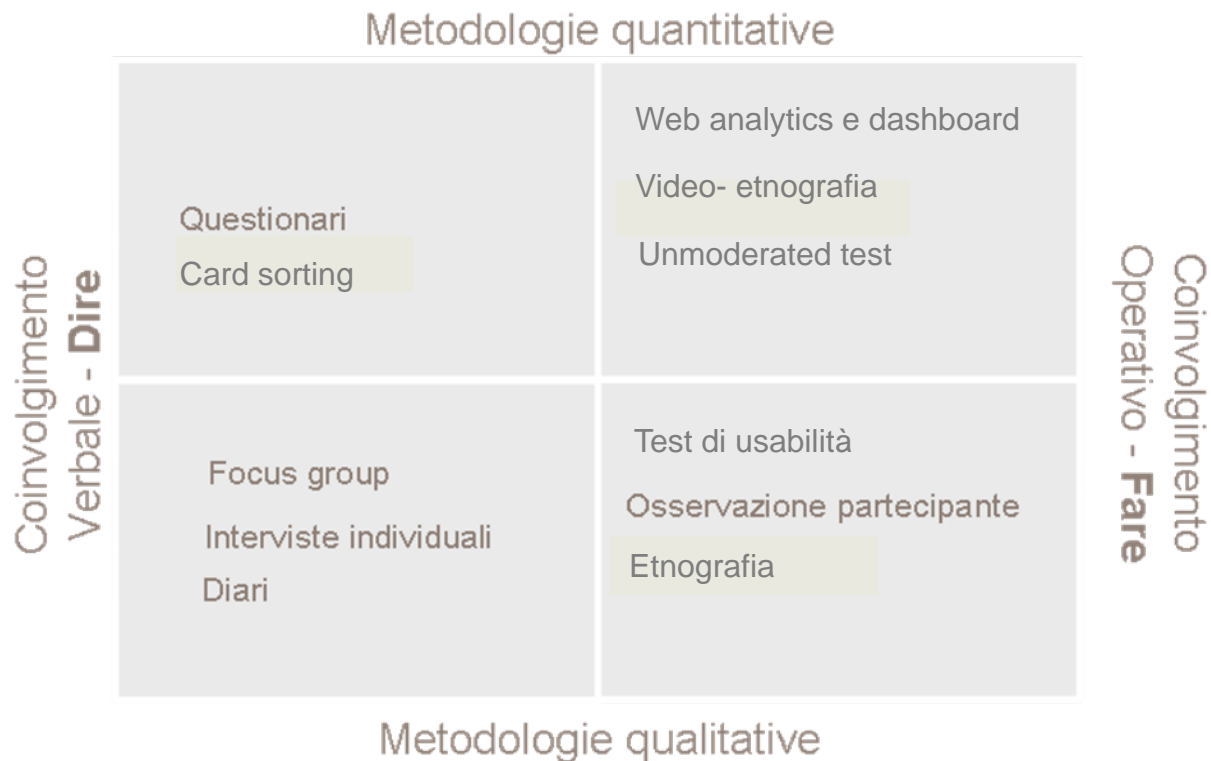
QUANDO FARE RICERCA

La ricerca può avvenire in ogni momento del progetto.

- 1. Per creare la comprensione dei fondamentali**
- 2. Per generare ispirazioni e idee di design**
- 3. Per valutare le soluzioni progettuali**
- 4. Per monitorare e evolvere**

COME FARE RICERCA

Spesso la combinazione di più metodi è quella che fornisce i risultati migliori.

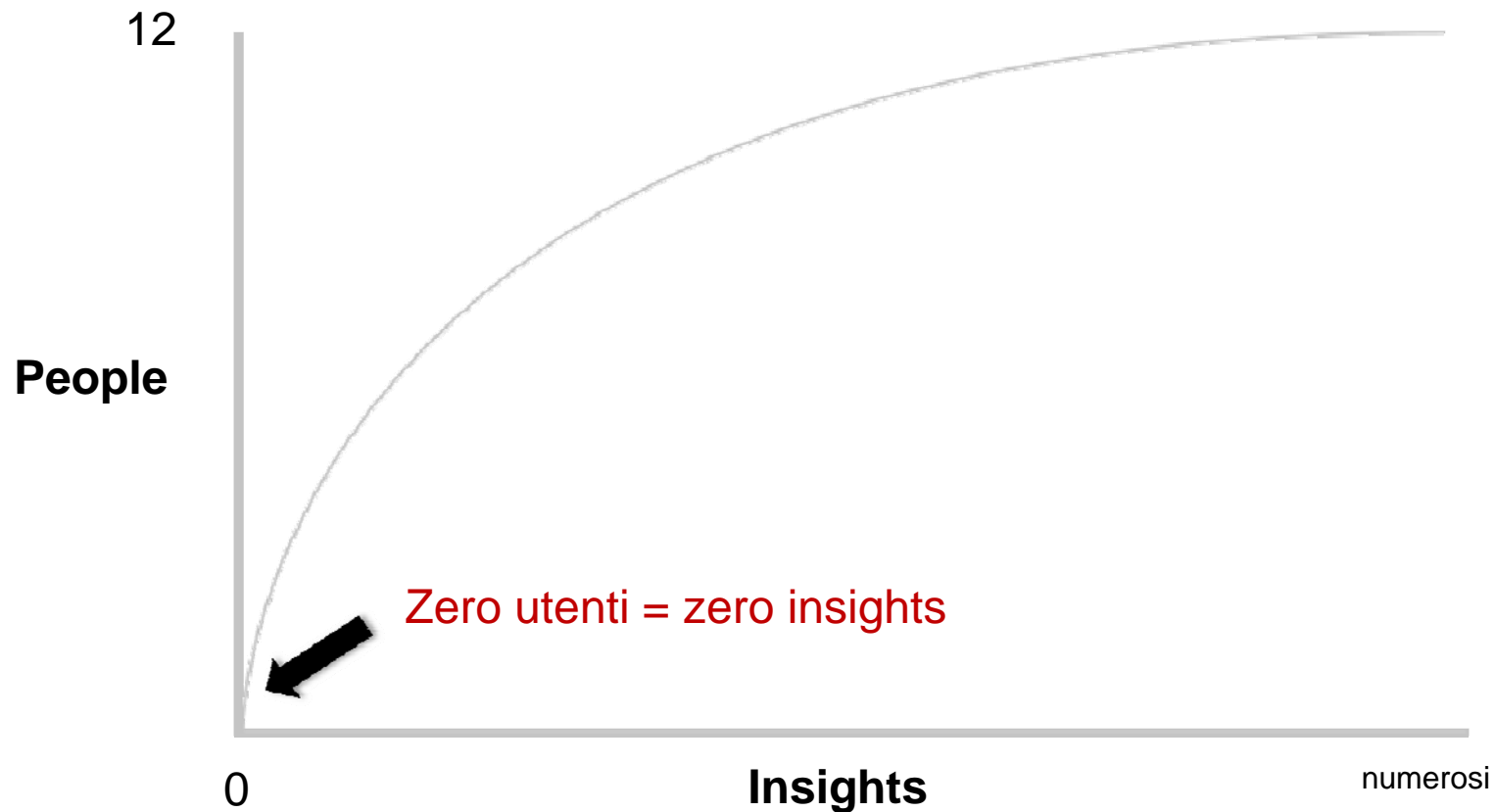


PREPARARSI

Fare il piano della ricerca:

- Comprendere il problema da indagare
- Scegliere gli strumenti di ricerca più adatti
- Individuare gli utenti da sottoporre a ricerca
- Reclutare gli utenti

QUANTI UTENTI



INTERVISTE

Seguono un canovaccio di domande aperte da fare all'utente in una sessione di intervista individuale.

L'intervistatore sarà focalizzato sul comprendere il comportamento, il modello mentale ed i bisogni dell'utente.

Colloqui di 1 ½ - 2 ore.

INTERVISTE



ESERCIZIO

In coppia.

Uno intervista e uno è l'intervistato.

10 minuti.

Indagare il contenuto della borsa/zaino/tasche.

INTERVISTE - CONSIGLI

SI

Prendere nota

Sorridere

Fare domande aperte

Ascoltare

Mantenere il focus

NO

Esprimere giudizi

Fare domande fuorvianti

Parlare troppo

**Chiedere di
comportamenti futuri**

OSSERVAZIONE PARTECIPANTE

O Contextual Inquiry.

Consiste nell'osservare l'utente nel suo mondo.

L'intervistatore sarà focalizzato sul comprendere le attività, le modalità, le interazioni sociali e di processo dell'utente.

DIARI

Far tenere agli utenti un proprio diario con lo scopo di comprendere abitudine, attività e problematiche distribuite nel tempo.

Vanno fornite le indicazioni agli utenti su come tenere il diario e su quali attività e informazioni annotare.

FOCUS GRUOP E WORKSHOP

Lavorare con un gruppo di utenti al fine di farli confrontare tra loro e far emergere bisogni e comportamenti comuni verificando, tramite gli altri utenti, la qualità delle dichiarazioni degli utenti.

Consiste in una sessione di discussione di gruppo in cui si pongono le basi comuni e poi in una serie di attività dove gli utenti possono esercitare le loro capacità critiche o creative.

SURVEY

Questionario con domande semplici e risposte chiuse e/o aperte.

Utile quando non si ha contatto con gli utenti.

CARD SORTING

Ha lo scopo di ottenere una chiara visione del modello mentale dell'utente tramite la creazione della struttura logica dei contenuti effettuata direttamente dall'utente.

Può avvenire in sessioni individuali o di gruppo o tramite strumenti di remote test.

CARD SORTING



ESERCIZIO

5 minuti

Raggruppare questi elementi:

•Apple

•Orange

•Peach

•Tree

•Windows

•Iphone

•Georgia

•Arizona

•Athens

•House

•Red

•Macintosh

•Spartan

•Adobe

•Pine

LA SINTESI

I dati collezionati con i vari strumenti di ricerca devono essere elaborati, organizzati, raggruppati e sintetizzati.

La ricerca è un lavoro di **gruppo!**

- . Scrivere tutti gli insight su post-it**
- . Raggruppare per affinità**
- . Identificare pattern**

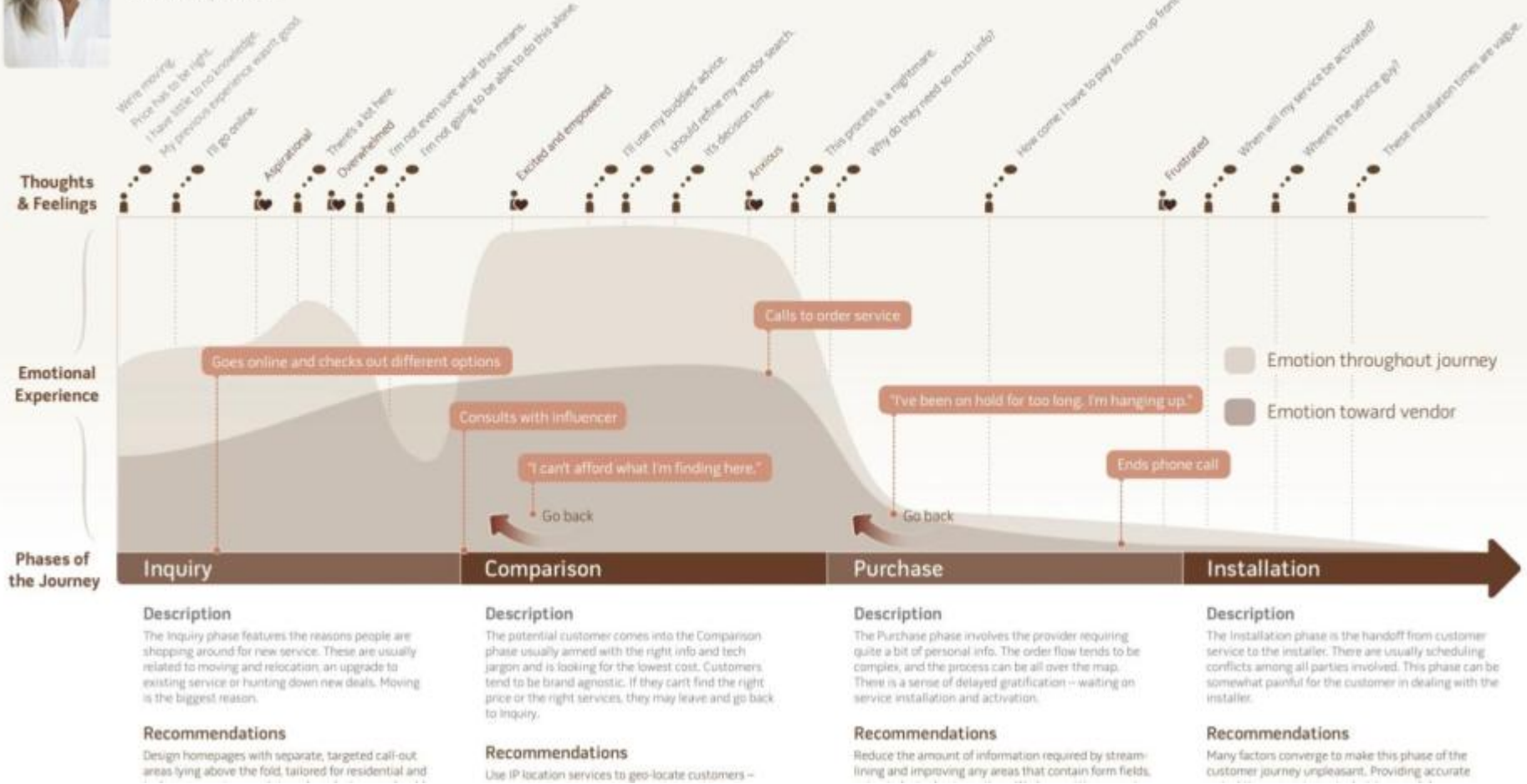


PERSONAS

Le Personas sono archetipi dell'utente, costruite a partire dai dati raccolti durante la ricerca



Sarah is moving her family of three. She knows she's going to need phone and internet service. The effective and contextual factors that will affect Sarah's choice in broadband vendors are price, and her existing knowledge of and previous experience with service providers.



CUSTOMER JOURNEY

Illustra i bisogni, le azioni intraprese e gli stati emozionali dell'utente o della personas



EXPERIENCE MAP

È il modello che rappresenta l'esperienza completa, nel tempo e cross canale

FASE 2. STRATEGY & CONCEPT

ESPLORARE, SCOPRIRE E IDEARE

SCOPRIRE

Identificare la strategia e ideare il concept

TRASFORMARE LE INFORMAZIONI IN OBIETTIVI CONCRETI E PRIORITA', IDENTIFICANDO LE LEVE SULLE QUALI OPERARE E UN'IDEA IN GRADO DI FORNIRE VALORE

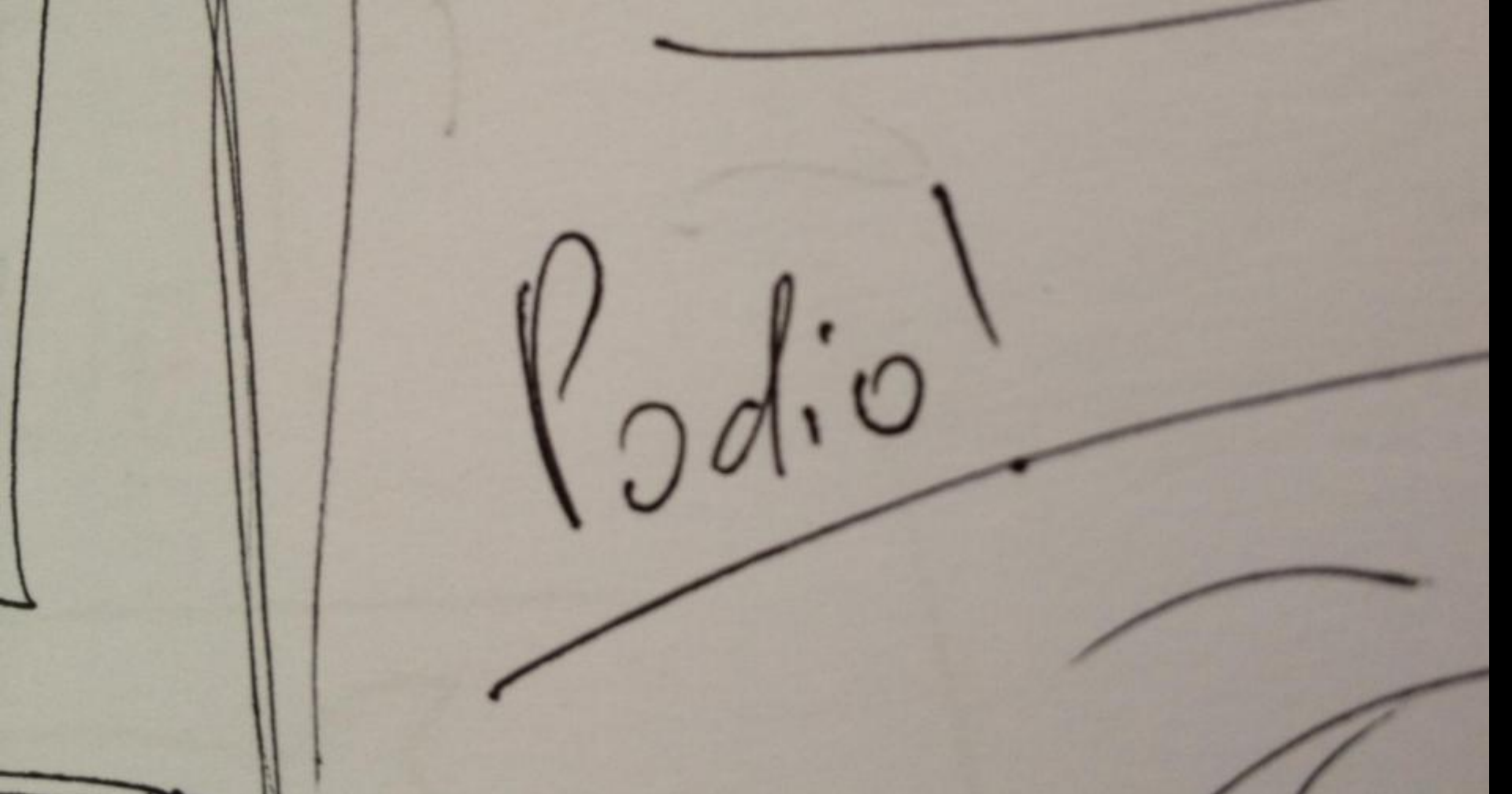
Attività:

Envisioning e Concept



BRAINSTORMING

Generazione di idee senza vincoli e limitazioni

A hand-drawn sketch of a podium on a piece of paper. The word "Podio" is written in the center in a cursive, handwritten style. The sketch includes several lines representing the structure of the podium, such as a vertical line on the left, a horizontal line at the top, and a diagonal line on the right. There are also some curved lines at the bottom right, possibly representing a base or a decorative element.

Podio

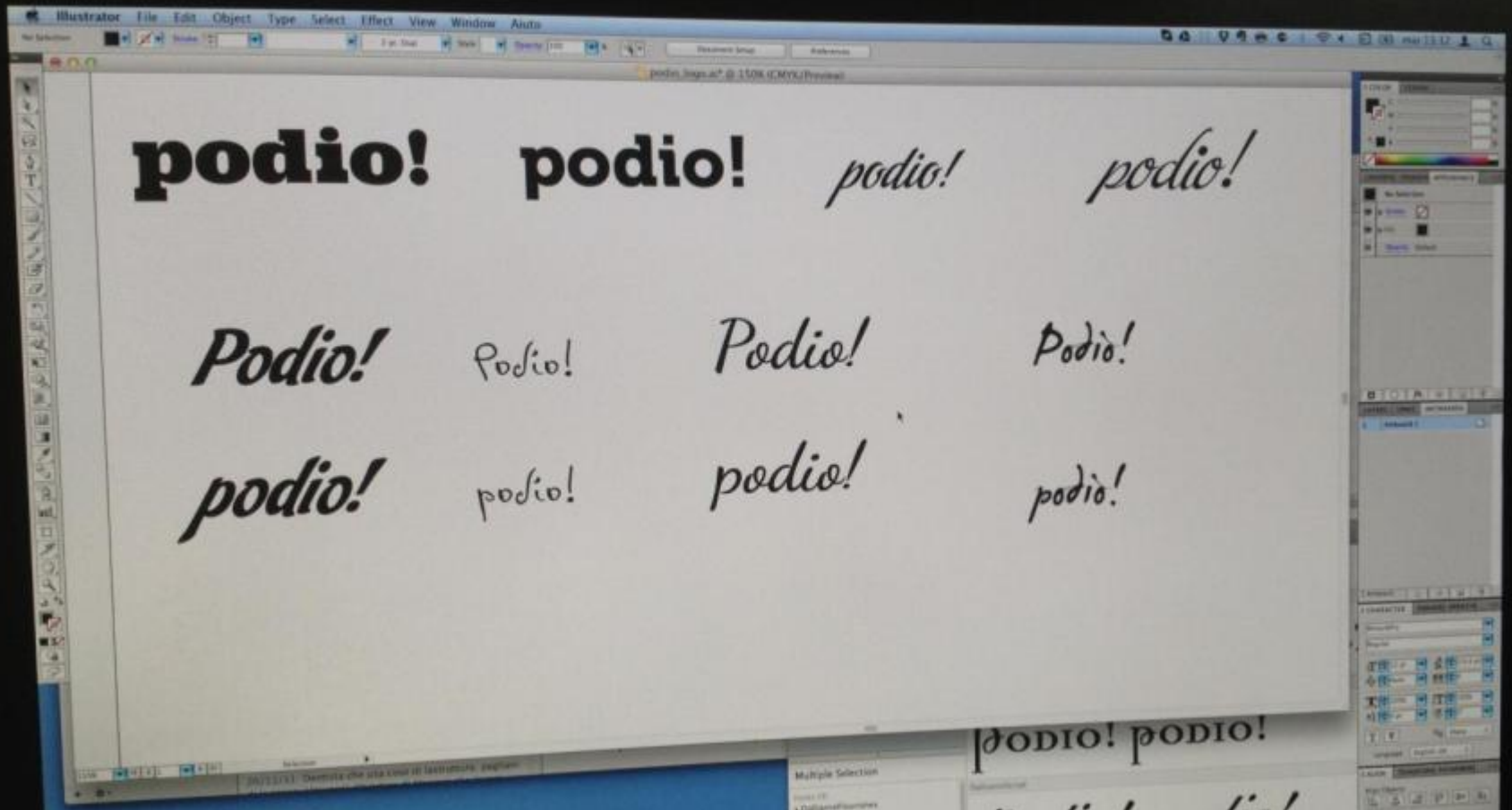
CONCEPT GENERATION

Generazione di idee senza vincoli e limitazioni



SCENARI E STORYBOARD

L'esperienza raccontata tramite una sequenza di punti chiave



MOODBOARD

...e trasmessa attraverso l'estetica

FASE 3. PROGETTA- ZIONE

ATTIVITÀ E STRUMENTI PER PROGETTARE

PROGETTARE

Il dettaglio

PROGETTARE CONTENUTI, INTERAZIONE E VISUAL DI QUALITA' E COERENTI CON LA USER EXPERIENCE IDENTIFICATA

Attività:

information architecture, interaction design, visual design, content design

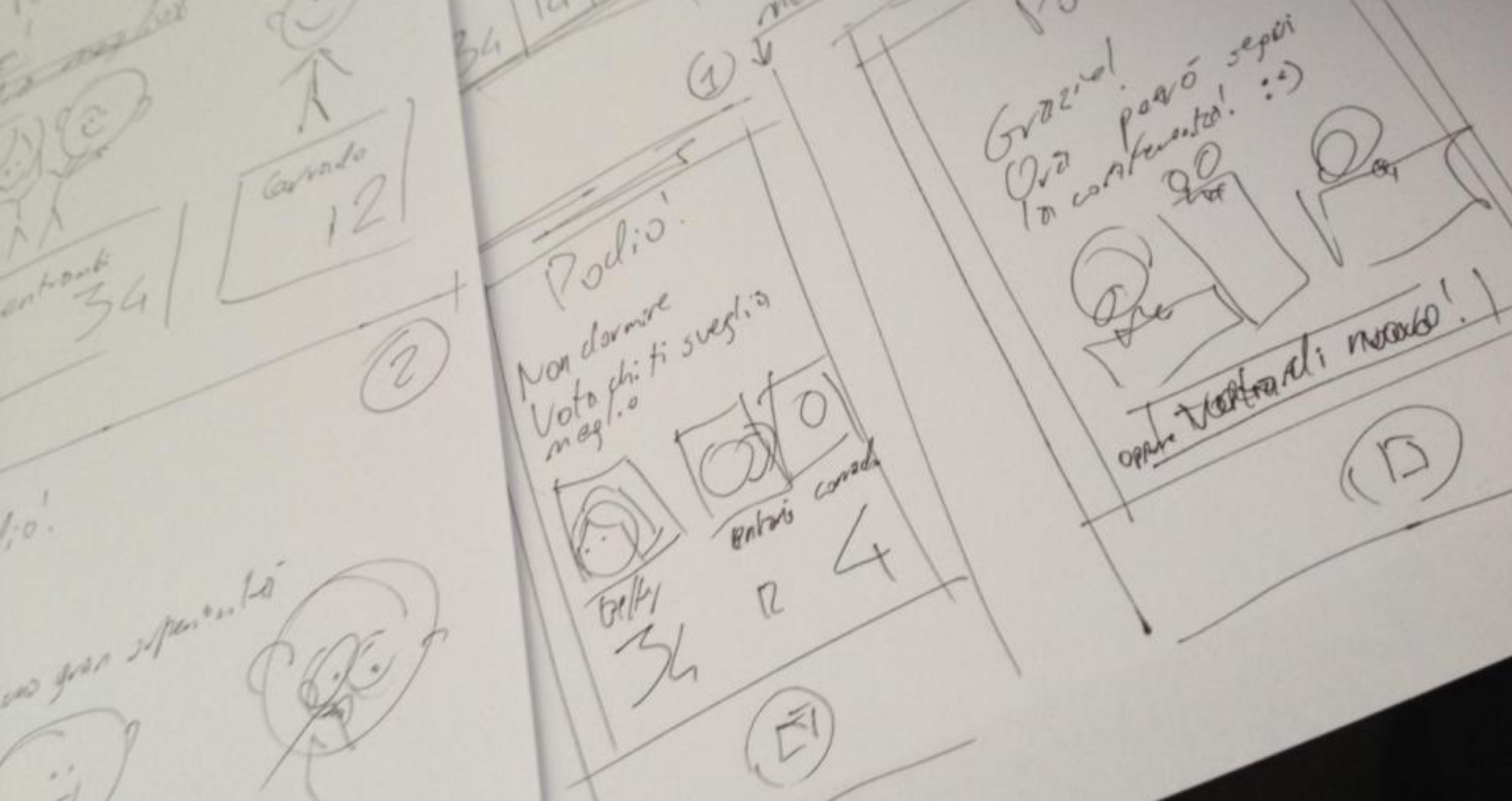
PROGETTARE

Verificare le soluzioni

**COINVOLGERE GLI UTENTI PER ACCERTARSI
CHE LA SOLUZIONE IDENTIFICATA SIA DI REALE
VALORE PER CHI LA USERA'**

Attività:

Prototyping e User test



SKETCH

È una prima rappresentazione veloce dell'idea



WIREFRAME

Illustra la struttura di pagina e i comportamenti degli elementi

WIREFRAME



ESERCIZIO

5 minuti

Disegnare (su carta) i wireframe di Podio

I WIREFRAME

Possono essere low-fi o ad alta definizione

Contengono dettagli e annotazioni sul comportamento degli oggetti e sulle interazioni

Dovrebbero essere sempre elaborati tenendo a mente i reali contenuti che la pagina ospiterà

NON presentano la grafica



PROTOTIPO

Simula il prodotto finale e permette di verificare la bontà della soluzione ideata

IL PROTOTIPO

La definizione del prototipo evolve con il progredire del dettaglio progettuale.

Inizialmente le idee sono prototipate su carta – paper prototype - per poi passare a prototipi a bassa fedeltà, poi graficamente accurati fino alle demo funzionanti.



USER TEST

Verificare le ipotesi di design con il coinvolgimento degli utenti

GLI USER TEST

Consistono nel testare un prototipo in una sessione individuale con l'utente, dove dovrà portare a termine una serie di task prefissati.

I test possono essere condotti:

- **live** in laboratorio (user test)
- in modalità **remota** (remote test)
- in modalità **non moderata** (unmoderated usability test)



Podio!
www.podio.com



Podio!
www.podio.com



Podio!
www.podio.com



Podio!
www.podio.com

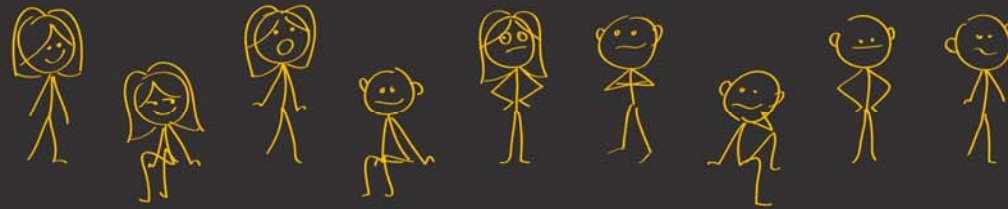
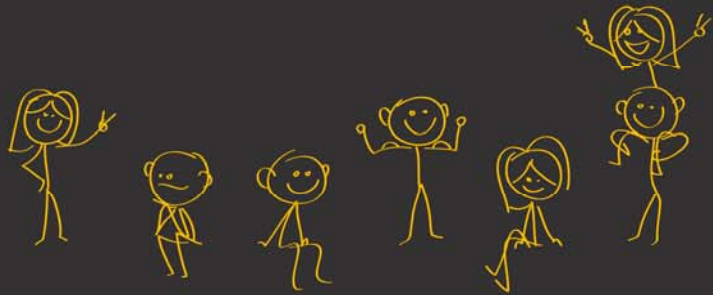
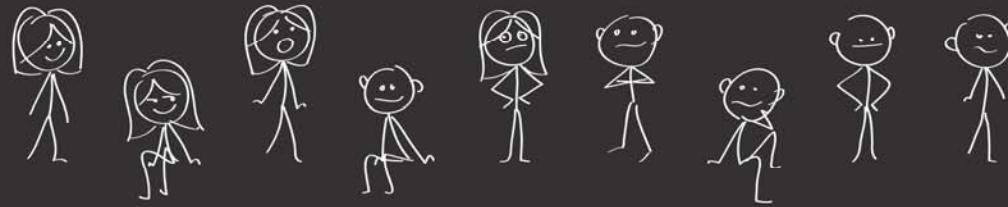
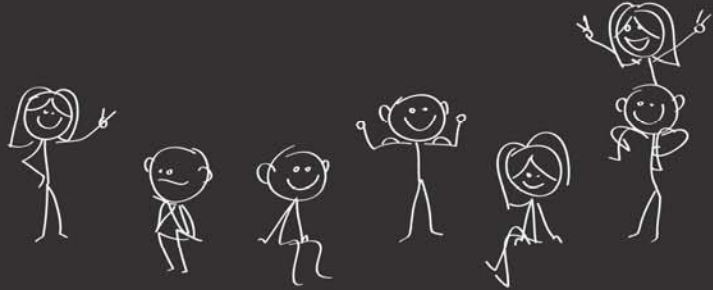
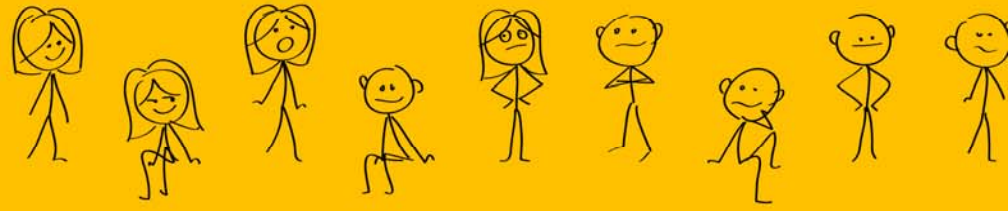
VISUAL DESIGN

Creazione della grammatica visiva e dell'identità del servizio o prodotto

CONTENTO



NEUTRO



SPECIFICHE

Descrizione dettagliata dei flussi e delle regole che guidano l'interazione

GLI STRUMENTI PER LA PROGETTAZIONE

I PRINCIPI GENERALI

I PRINCIPI GENERALI

Modello concettuale

Visibilità/Manipolazione diretta

Mapping

Affordances e vincoli

Feedback

Coerenza e standard

Presentazione appropriata

Errori

IL MODELLO CONCETTUALE

Fornire un buon modello concettuale

Fare in modo che l'immagine del sistema fornisca le informazioni essenziali per capire la struttura ed il funzionamento.

Esistono alcuni accorgimenti che aiutano nella costruzione del corretto modello mentale dell'artefatto:

- sfruttare i vincoli naturali e artificiali
- sfruttare gli inviti d'uso (le affordance)
- sfruttare il mapping naturale

- migliorare la visibilità delle attività possibili
- aiutare la comprensione e la valutazione delle azioni effettuate

VISIBILITÀ

Fornire visibilità

Rendere visibili le funzioni



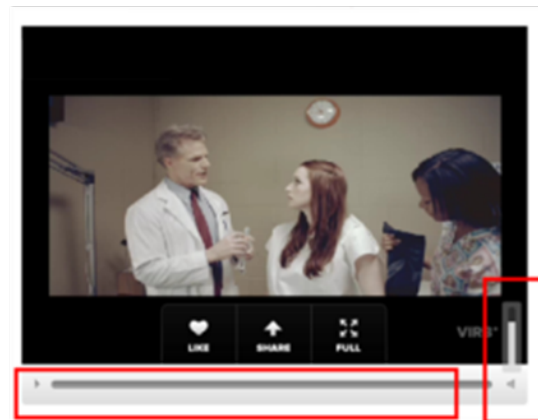
L'utilizzo del simbolo nella barra di menu rende visibile lo stato 'attivo' dell'elemento e quindi l'azione possibile.

MAPPING

Fornire un buon mapping

Creare relazioni logico-spaziali evidenti fra i comandi e gli effetti del loro uso.

Sfruttare le analogie fisiche e i modelli culturali (es. icona carrello, cestino).



La correlazione volume alto/basso con la barra a scorrimento verticale sfrutta un mapping naturale, così come la barra orizzontale per segnalare la riproduzione temporale del filmato.



La correlazione naturale non è rispettata. Fare la scelta giusta è più difficile

AFFORDANCES E VINCOLI

Fornire inviti e vincoli all'uso

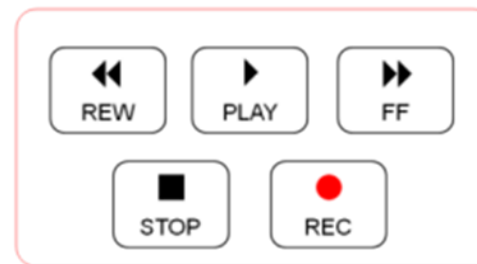
Usare affordances e constrains per guidare l'interazione



Lo stile dei bordi, il cambio di stato ed il cambio della forma del cursore comunicano che questi elementi sono bottoni. La 'proprietà' rimane comprensibile anche quando non siamo in grado di leggere le label.



Vincolo fisico.
L'oggetto limita le scelte dell'utente all'interno di un minimo ed un massimo.



Vincolo Culturale
La convenzione accettata limita le azioni associabili.

FEEDBACK

Fornire feedback

Dare informazioni di ritorno a seguito di ogni azione.

Durante l'interazione con il sistema, l'utente deve poter contare su un continuo feedback che lo informi in modo tempestivo, chiaro ed efficace sugli effetti delle azioni che sta compiendo. In questo modo avrà maggiore controllo sull'interazione e potrà valutare meglio le possibili conseguenze di azioni successive.



Loading...

L'utente non deve mai essere all'oscuro dello status del sistema.

COERENZA E STANDARD

Fornire consistenza interna

Le stesse regole e convenzioni dovrebbero essere applicate a tutti gli elementi dell'interfaccia.

Fornire consistenza esterna

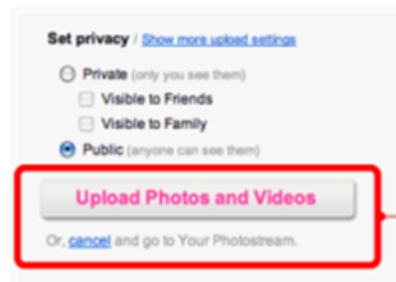
Le piattaforme esistenti, le convenzioni e i comportamenti consolidati dovrebbero essere seguiti anche nella progettazione dell'interfaccia.

PRESENTAZIONE APPROPRIATA

Fornire gerarchie visivo-funzionali

Usare i meccanismi di raggruppamento, allineamento, contrasto per informare l'utente in modo cognitivamente economico.

Una buona gerarchia visiva risparmia carico di lavoro all'utente, aiutandolo nel pre-processare l'informazione, nell'organizzare i contenuti e riconoscerne le priorità.



Più un elemento è importante più deve essere visibile. L'azione primaria ha una dimensione e una visibilità maggiore rispetto all'azione secondaria



La presentazione visiva differenzia l'azione primaria dalla secondaria.

ERRORI

Gestire gli errori

Prevenire gli errori e permettere il recupero.

Minimizzare il numero di errori che l'utente può commettere (error prevention). Una volta commesso l'errore, rendere la risoluzione facile e veloce (error recovery).

The screenshot shows a web form for signing up for a new BubbleShare account. The form is titled "Sign up for a new BubbleShare account" and contains two identical sections for entering user information. Each section includes fields for "Your name" (filled with "Francesca"), "Your email address" (filled with "francesca@connedlab.it"), "Choose a password", and "Confirm password". A "Create account" button is at the bottom. Two error messages are displayed: one above the first section and one above the second. Both messages state "2 errors prohibited this user from being saved" and list the following issues: "Terms and conditions must be accepted" and "Password doesn't match confirmation". The email address fields are highlighted in yellow. Two callout boxes on the right point to the error messages. The first callout box contains the text "Gli errori sono comunicati in maniera esplicita: causa e posizione sono evidenti". The second callout box contains the text "L'utente può modificare i dati o inserirne di nuovi".

Home | New Albums | My Albums | Community

Sign up for a new BubbleShare account

2 errors prohibited this user from being saved
There were problems with the following fields:

- Terms and conditions must be accepted
- Password doesn't match confirmation

Your name: Francesca

Your email address: francesca@connedlab.it

There were problems with the following fields:

- Terms and conditions must be accepted
- Password doesn't match confirmation

Your name: Francesca

Your email address: francesca@connedlab.it

Choose a password: [password field]

Confirm password: [password field]

I agree to the [Terms and Conditions](#)

Create account

Home | About Us | Blog | Downloads | Help/FAQ | Privacy | Community | Feedback

©2004-2017 BubbleShare

Gli errori sono comunicati in maniera esplicita: causa e posizione sono evidenti

L'utente può modificare i dati o inserirne di nuovi.

QUALCHE LEGGE

Legge di Hick

Il tempo necessario per prendere una decisione è determinato dal numero delle possibili opzioni visibili in ogni scan.

Regola dei large menu: a parità di opzioni, un large menu fa risparmiare tempo rispetto a più sottomenu

QUALCHE LEGGE

Legge dell'80/20

Le regola afferma che circa l'80% degli effetti generati in qualunque grande sistema è causato dal 20% di variabili in esso presenti.

Esempio: l'80% dell'uso di un prodotto coinvolge il 20% delle sue applicazioni

Legge di Fitts

Il tempo per muoversi da una posizione iniziale alla destinazione dipende da 2 fattori: la distanza dal target e la dimensione del target.

GLI STRUMENTI PER LA PROGETTAZIONE

I PATTERN

I PATTERN

I pattern sono soluzioni a sfide progettuali comuni, come la navigazione, la visualizzazione dei dati o il feedback all'utente.

Ad oggi esistono numerose gallery che forniscono ispirazione per la progettazione di dettaglio, sia per il desktop sia dedicate esclusivamente al mondo mobile.

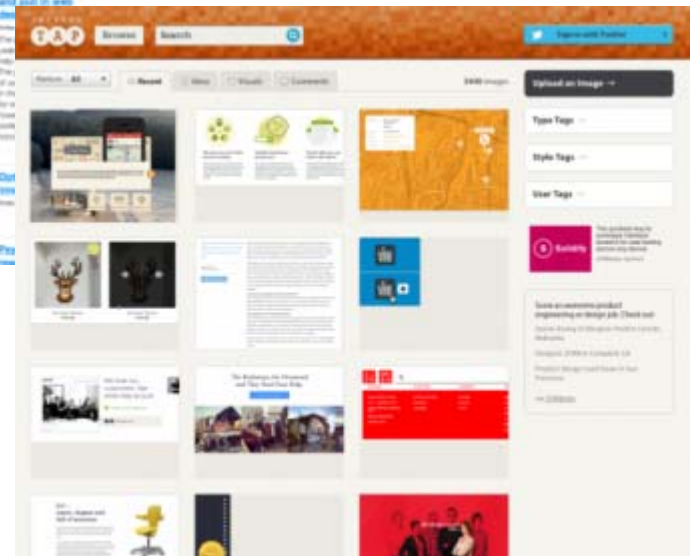
UI PATTERN GALLERY

UI Patterns

<http://ui-patterns.com/>

Pattern Tap

<http://patterntap.com/>



MOBILE PATTERN GALLERY

Mobile UI Patterns

<http://www.mobile-patterns.com/>

Inspired UI

<http://inspired-ui.com/>

Pptrns

<http://pptrns.com/>

Lovelyui

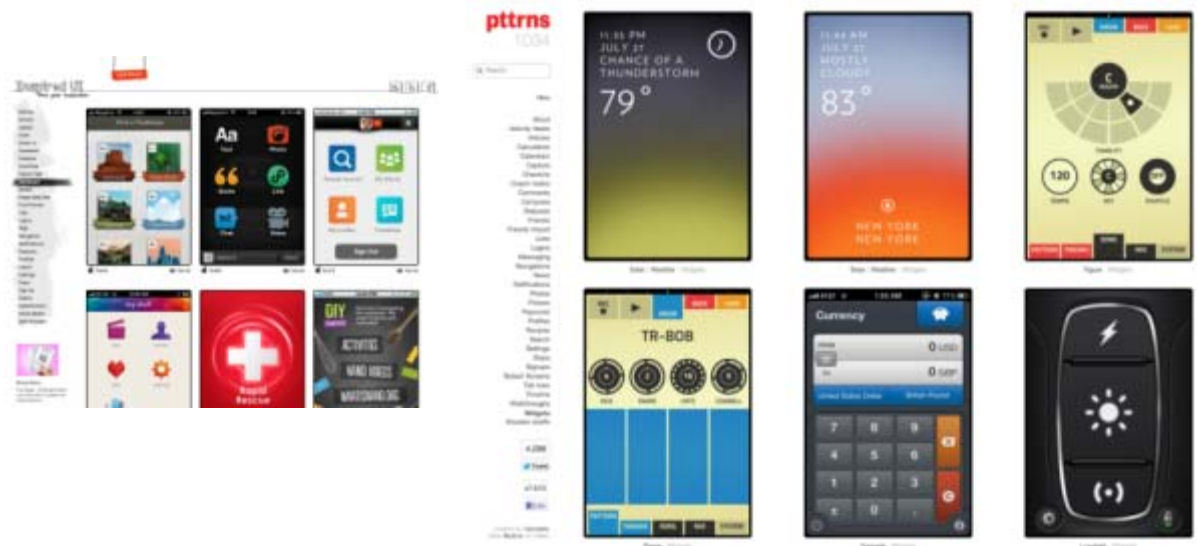
<http://www.lovelyui.com/>

Android pptrns

<http://androidpptrns.com/>

UI Parade

<http://www.uiparade.com/>



GLI STRUMENTI PER LA PROGETTAZIONE

LE LINEE GUIDA

GUIDELINES UFFICIALI

I costruttori mettono a disposizione la documentazione ufficiale relativa ai propri OS e alla creazione di applicazioni sui loro sistemi.

La documentazione si rivolge sia agli sviluppatori sia a chi intende ideare nuove applicazioni.

Al loro interno si trovano i principi guida da seguire, i pattern e le regole generali per mantenere una user experience coerente.



iOS

iOS Human Interface Guidelines

<http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/UserExperience/Conceptual/MobileHIG/Introduction/Introduction.html>



Android

Design guidelines

<http://developer.android.com/design/get-started/principles.html>



Windows 8

Design guidelines

<http://msdn.microsoft.com/library/windows/apps/hh779072>

8

DESIGN UX FOR APPS



TOUCH CENTRIC

Windows ModernUI

I CONCETTI CHIAVE

SIMPLE

CLEAR

MODERN

I CONCETTI CHIAVE

Touch experience

per competere nel mondo post-desktop

Content over chrome

ridurre il design all'essenza per far sì che le persone possano immergersi nel contenuto



Fast and in motion

Velocità, animazioni e fluidità, per garantire un'esperienza davvero digitale

About content and typography

Un impatto visivo fresco, vivido e colorato, che esalta il contenuto



ANATOMIA DI UNA APP

Windows UI Guidelines

SEGUIRE LE GUIDELINES

Designing UX for apps

msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh779072.aspx

Windows | Dev Center - Windows Store apps

Home Dashboard Docs Samples Downloads Support Community

Dev Center - Windows Store apps > Docs > Designing UX for apps

Designing UX for apps

482 out of 761 rated this helpful - Rate this topic

Planning

- App focus
- User scenarios
- App features
- Making money
- UI design
- First impressions
- Validation

Design guidance

- Navigation
- Commanding
- Touch
- Advertising
- Branding
- UX Guidelines

Inspiration

- Games
- Entertainment
- News
- Productivity
- Sports
- Shopping

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/windows/apps/hh779072.aspx>

ELEMENTI BASE

1. Header e bottone Back

è l'intestazione con l'etichetta della pagina corrente e con il bottone per ritornare alla pagina precedente



2. Hub page

raccoglie le informazioni provenienti da aree diverse dell'app.

Fornisce all'utente l'overview di tutto ciò che è disponibile nell'applicazione.

3. Sezioni di contenuto o categorie

Presentazione del contenuto nel formato migliore per la fruizione

STATI



Full screen

L'applicazione è a tutto schermo



Snapped

L'applicazione è ridotta e vive in una fascia ristretta dello schermo



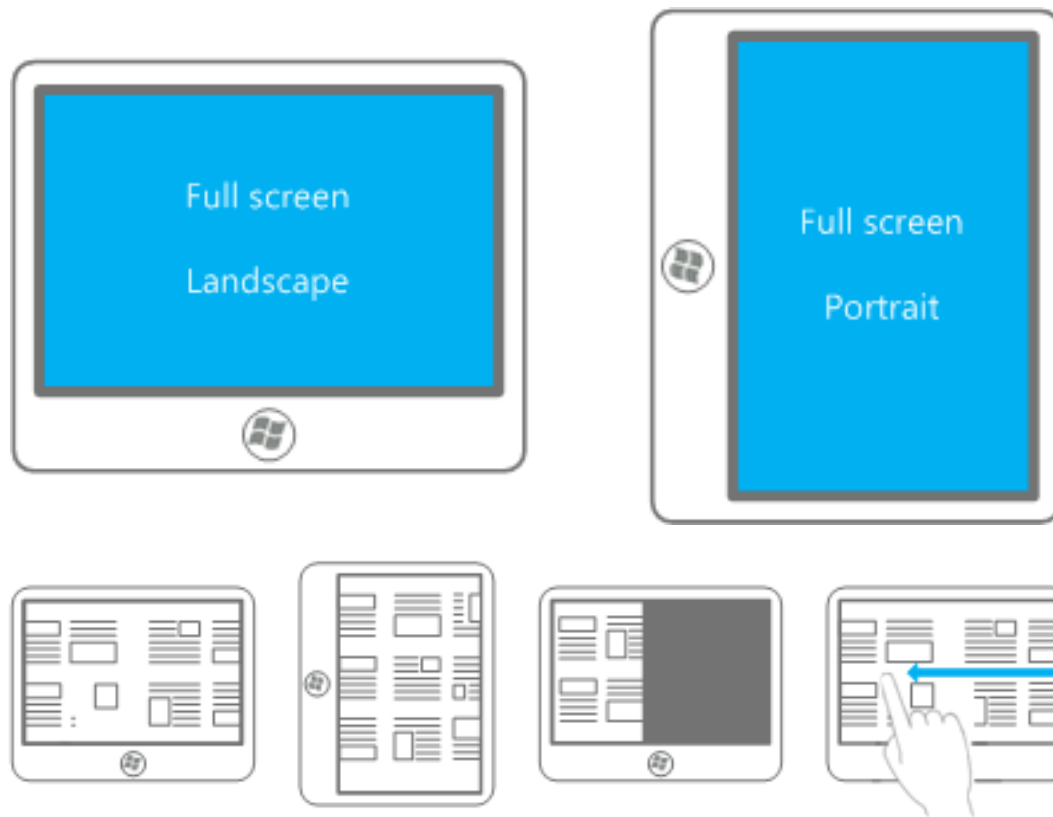
Fill

L'applicazione corrente occupa la porzione principale dello schermo

multitasking

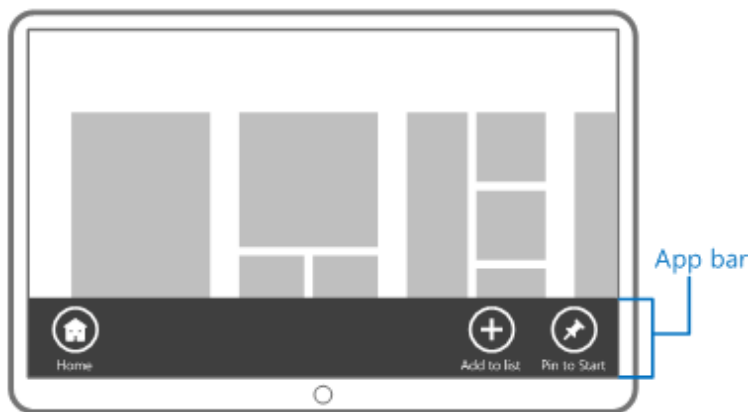
ORIENTAMENTO

Pensare layout fluidi in modo da supportare l'uso delle app in entrambi gli orientamenti: portrait e landscape.



BARRE DI NAVIGAZIONE

Azioni specifiche e navigazione delle sezioni dell'app sono accessibili tramite le app bar.



App bar

Le app bar raccolgono le azioni contestuali e la navigazione delle sezioni. Si collocano alla due estremità e appaiono sfiorando i bordi.

Charms

La barra è consistente tra tutte le app, lavora su app e sull'intero sistema, include il ritorno allo start screen e i bottoni di:

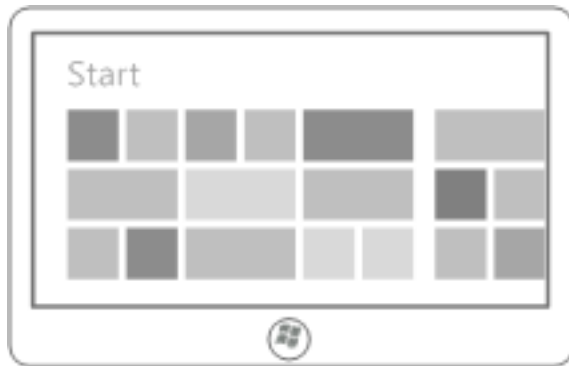
- Search
- Share
- Devices
- Settings



TILES

Le tiles appaiono nello Start screen e funzionano come:

- anteprima del contenuto
- scorciatoia per accedere alle app



FONT

SEGOE UI

124578 QI

Da usare per gli elementi di interfaccia, come i bottoni e i pickers

CALIBRI

Calibri 13pt normal

Da usare per il testo, sia in lettura sia in scrittura

CAMBRIA

9pt

Regular

Bold

11pt

Regular

Bold

20pt

Regular

Bold

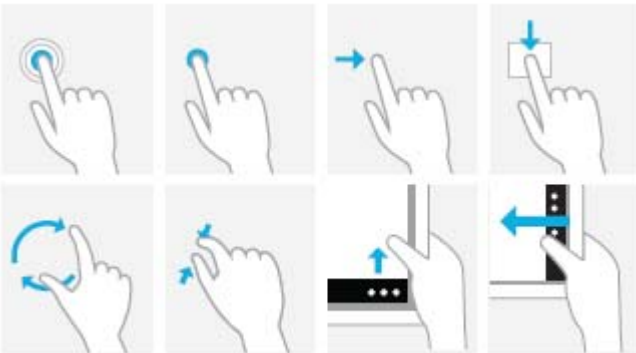
Da usare per testi lunghi, come nei magazine e nei feed RSS

TOUCH AREA

Dimensione minima: 7 mm

Dimensione comune: 9 mm

Windows touch language
Usare le gesture standard di Windows 8



Area di Interazione



Area di Lettura



RISOLUZIONE

Almeno 1366x768

1024x768 senza multitask

Per le maggiori densità di pixel Windows 8 provvede automaticamente allo **scaling**, in modo da preservare le aree attive.



Senza scaling

L'applicazione cambia a seconda della risoluzione. Si devono fornire versioni apposite



Windows 8 scaling

Applicazione progettata in formato unico, viene automaticamente scalata (in tre misure)

FASE 4. IMPLEMENTAZIONE

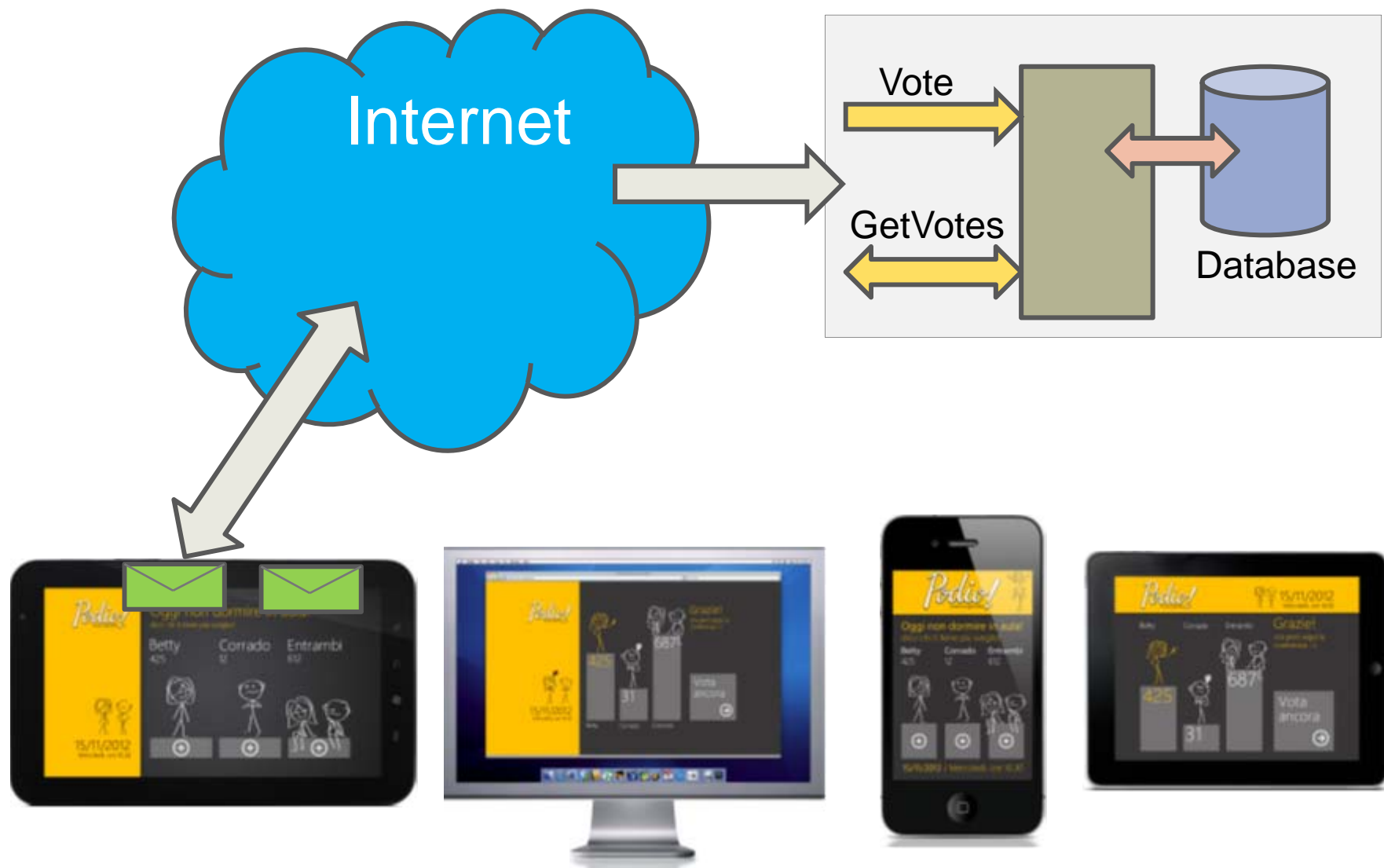
DAL WIREFRAME ALL'APP

CORRADO CAVALLI

CORRADO.CAVALLI@GAIA.IS.IT

 CORCAV

ARCHITETTURA (COME FUNZIONA)



STRUMENTI



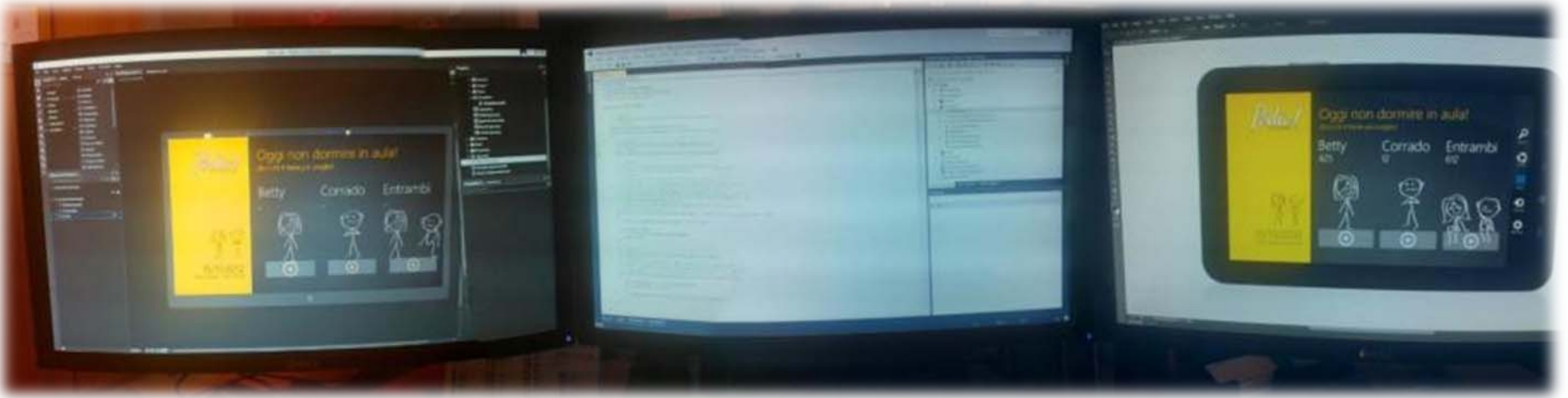
Sviluppatori



Designer
Developers
Integrators



www.dreamspark.com



BLEND+VISUAL STUDIO+PHOTOSHOP

Podio!
www.sulpodio.it

Oggi non dormire in aula!
dicci chi ti tiene più sveglio!

Betty
425

Corrado
12

Entrambi
612



15/11/2012
Mercoledì, ore 10.30



HOME PAGE – FULL VIEW

Podio!
www.podio.it

15/11/2012
Mercoledì, ore 10.30

Oggi non dormire in aula!
dicci chi ti tiene più sveglio!

Betty
425

Corrado
12

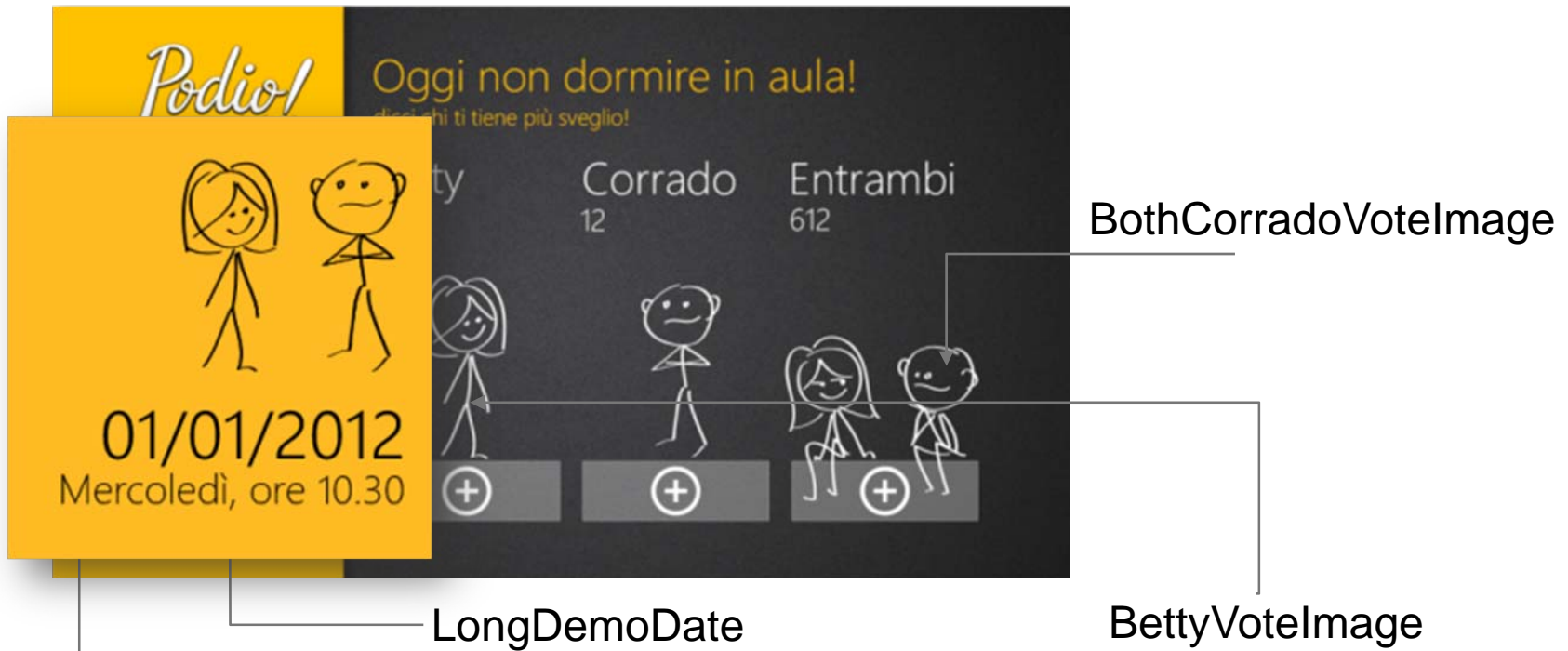
Entrambi
612



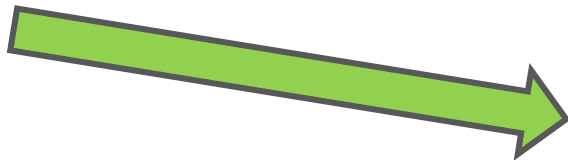
FILLED VIEW

SNAPPED VIEW





DemoDate



```
DemoDate.Text= "01/01/2012";
```

INTERATTIVITÀ



GRAZIE

Anche Snapped view!