



Progettazione Ul: principi

FASE DI CREAZIONE



Progettazione UI: principi

Ci sono delle regole e dei principi ormai profondamente radicati tra i designer e ampiamente applicati in innumerevoli situazioni che è sempre importante considerare come guida nel passaggio di trasformazione delle interfacce da bozze a progetto completo.

Tra i più famosi ci sono le dieci euristiche di usabilità di Nielsen e Molich, le otto regole d'oro della progettazione delle interfacce di Ben Shneiderman, i principi di progettazione delle interazioni di Bruce Tognazzini o, spaziando nel design industriale, i dieci principi di un buon design di Dieter Rams.

A cosa serve

È importante, prima di iniziare la progettazione delle interfacce, fissare nella mente alcuni dei principi fondamentali che, se seguiti e verificati più volte durante la progettazione con le interfacce di fronte, sono un valido aiuto per non perdere di vista l'obiettivo di realizzare qualcosa che risponda ai bisogni degli utenti e raggiunga gli obiettivi di business con un'esperienza utente semplice, intuitiva, fluida ma anche piacevole, bella esteticamente e memorabile.

Quando si utilizza

I principi devono essere seguiti sin dalle prime fasi di creazione delle interfacce e sono utili per compiere dei controlli man mano che il livello di dettaglio aumenta. Sono molto utili anche per valutare le interfacce una volta definito il visual design.

Come si utilizza

All'inizio della progettazione delle interfacce utente oppure quando si hanno dubbi riguardo a una scelta progettuale i principi sono un utile riferimento per accertarsi di essere nella giusta direzione.

Considerando ogni principio annotare sia gli aspetti delle interfacce in linea sia gli elementi che necessitano aggiustamenti.

Semplicità

Non c'è più alcun elemento che potrebbe essere tolto?
C'è qualche elemento che si presenta troppo complesso o non conciso?

Funzionalità

Gli elementi principali sono quelli necessari agli utenti per raggiungere i loro obiettivi?
Gli elementi sono collocati in modo da richiamare l'attenzione sulle informazioni più importanti?

Diversità

La progettazione tiene conto di un gruppo eterogeneo di utenti o con diversi livelli di abilità?
Sono stati previsti suggerimenti per i principianti e scorciatoie per gli esperti?

Gerarchia

Ogni elemento ha un peso visivo pari alla sua importanza?
Gli utenti comprendono subito quali sono gli elementi più importanti a cui prestare maggiore attenzione?

Chiarezza

L'interfaccia informa costantemente gli utenti di cosa succede in seguito alle loro azioni?
Il linguaggio è comprensibile ed esplicativo per tutti gli utenti?

Riconoscibilità

Le interfacce evitano agli utenti di dover ricordare qualche azione precedente?
Il carico di memoria degli utenti è ridotto al minimo?

Consistenza

Sono utilizzati il più possibile elementi ricorrenti?
Gli elementi innovativi sono stati introdotti su elementi in cui non è necessaria continuità?

Predicibilità

Gli errori potenziali degli utenti vengono evitati il più possibile?
In caso di errore viene offerto un suggerimento chiaro e costruttivo all'utente?

Libertà

Gli utenti hanno libertà di movimento o controllo in ogni punto?
Possono tornare indietro in ogni momento?

semplicità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
funzionalità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
diversità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
gerarchia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
chiarezza	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
riconoscibilità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
consistenza	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
predicibilità	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
libertà	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>