



# Design di Interfacce Grafiche

UI/UX: dall'idea al prototipo



# Introduzione

- Davide Anzalone
  - Appassionato di UI/UX
  - Mi sono laureato in informatica
  - Ho lavorato come freelance per diversi progetti per clienti italiani e stranieri
  - Dal 2016 sono co-founder e Lead UI/UX Designer in Geckosoft SRL
  - Dal 2020 sono Chief Product Officer presso Tadan SRL



GECKOSOFT

tadān



# Cosa vedremo nel mini-corso?

- Principi di UI & UX
- Design systems
- Processo per il design della UI/UX di un prodotto software
- Sketch, Wireframe, Mockup, Prototype
- Figma
- Caso d'uso concreto di sviluppo della UI/UX di una App mobile

# 1) Principi di UI/UX

Definizioni di base

- **UI** = User Interface
- **UX** = User eXperience





## 1.2) Altre definizioni

- Personas/Actors = User Interface
- Scenario
- Use Case



## 1.2.1) Personas/Actors

- Personas = Generalizzazione di una categoria/tipologia di utenti di un sistema
- Actors = Istanze di Personas

Esempio:

- “Administrator” = Persona responsabile della gestione di una piattaforma
- “Mark Zuckemberg” = Admin @ Facebook :-  
)



## 1.2.2) Use cases

- Descrizione formale di una interazione tra uno o più Attori e un sistema
- Sequenza definita e finita di eventi
- Può avere diversi livelli di dettaglio
  - dipende da “chi” l’ha prodotta e/o “a chi” è rivolta



## 1.2.3) Scenario

Un modo per descrivere ad alto livello una (o una serie di) interazioni del sistema.

Ci sono diversi modi per descrivere:

- Story
- Sequences
- Flows
- Diagrams
- ....



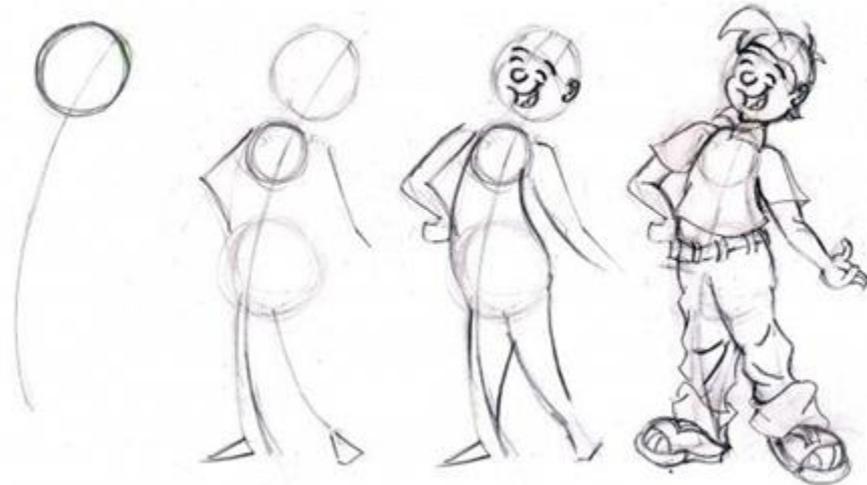
## 2) Design System & Frameworks

- Material Design: <https://material.io>
- Bootstrap: <https://getbootstrap.com>
- Apple Design System (UI Kit): <https://developer.apple.com/design/resources>
- ... e molti altri!

## 3) Design process

Actors, Scenarios e Use Cases sono la base per lo sviluppo della UI/UX di un prodotto.

Si parte sempre da una visione generale e aggiungere sempre più dettagli





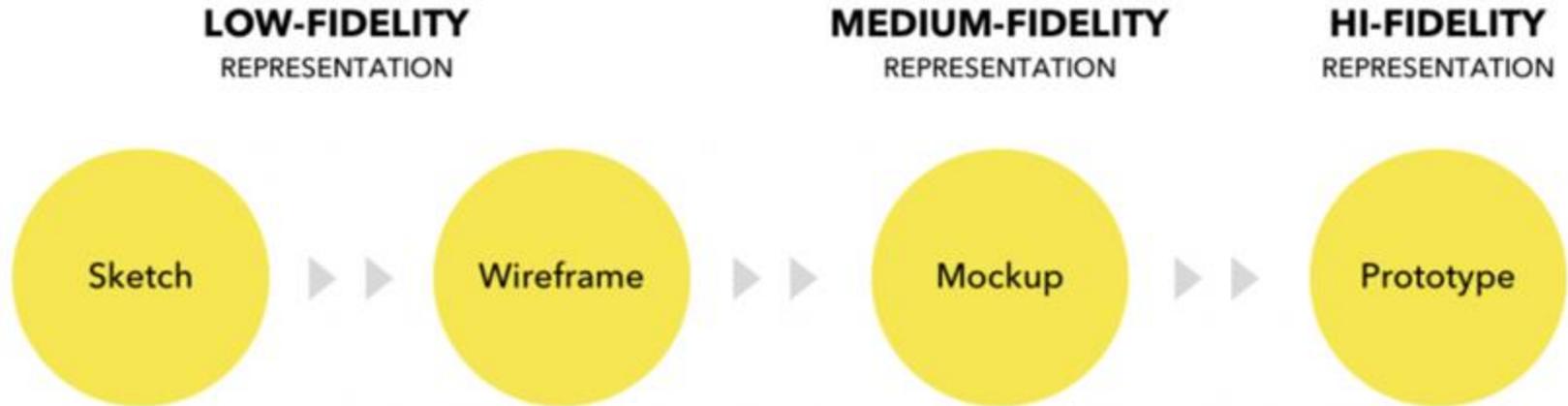
## 3) Design process

Il processo di design della UI/UX di un prodotto software:

- Tocca aspetti di Marketing & Comunicazione non banali
  - Come convertogli utenti “freemium” in utenti “premium”?
- È dipendente dalle implementazioni tecniche della piattaforma sottostante
  - Per quale dispositivo è pensata la UI/UX?
  - Come è fatta l’architettura software?
- Richiede tanta creatività
- Non accontenterà i gusti di tutti...

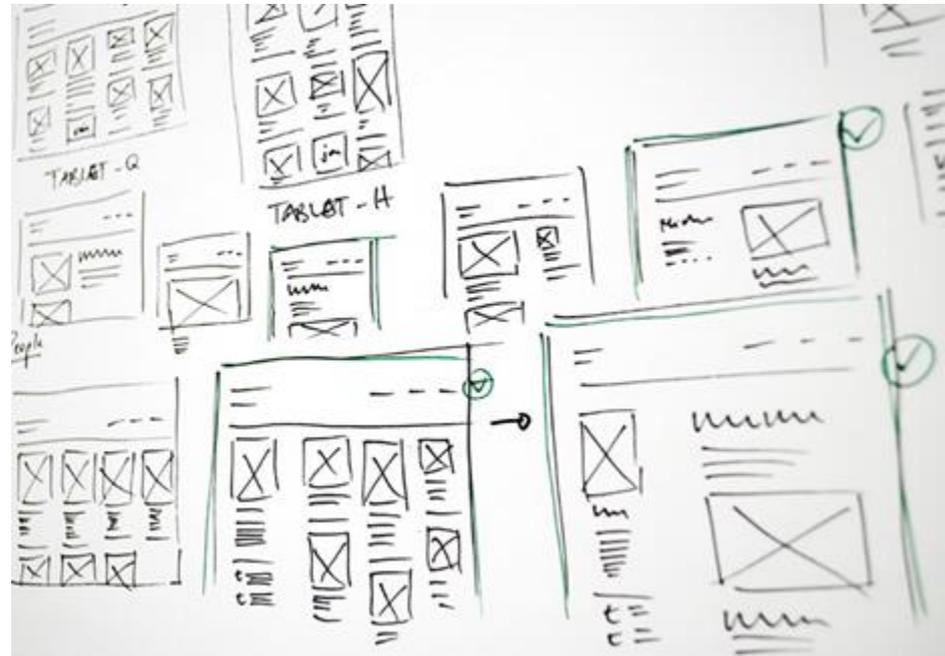


## 3) Design process



# Sketch

- Letteralmente “scarabocchio”
- Fase iniziale di brainstorming del design
- Focus: avere una visione del flusso nella sua interezza, non ci servono i dettagli in questa fase



# Wireframe

- Fase successiva al brainstorming
- Focus: Andare nel dettaglio rispetto alla struttura delle diverse sezioni dell'applicazione
- L'obiettivo è avere un'idea di massima di come sarà strutturata l'interfaccia sulle singole pagine



# Mockup

- Prototipazione della UI
- Focus: Mostrare l'impatto visivo del prodotto software, contenuti "mock"
- L'obiettivo è avere la percezione del design e capire eventuali problematiche relative al brand, ai colori, ai font e all'identità del prodotto
- Spesso le guidelines sullo sviluppo della UI/UX sono fornite da un apposito team che si occupa di comunicazione visuale e digitale



# Prototype

- Ultimazione dei dettagli dell'interfaccia e dei contenuti
- Focus: Mostrare una UI e UX realistica con contenuti statici
- L'obiettivo è avere la visione completa dell'interazione e dei flussi di navigazione tra le diverse sezioni





# Un caso d'uso concreto

Cliente: Cooking SRL

- Realizzare una App Android e iOS con la quale gli utenti possono trovare ricette in base ai propri gusti o regimi alimentari
- L'app deve essere immediata e di facile utilizzo
- Di bell'impatto