



# 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	✓	✗
funzionalità	✓	✗
diversità	✓	✗
gerarchia	✓	✗
chiarezza	✓	✗
riconoscibilità	✓	✗
consistenza	✓	✗
predicibilità	✓	✗
libertà	✓	✗