

# Elementi e trend di progettazione Web

## Trend di progettazione dei siti Web

Negli ultimi anni tutti i maggiori portali hanno rielaborato la propria struttura per rispondere alle nuove esigenze su due fronti:

- la visualizzazione su monitor con risoluzioni più ampie che in passato, che permettono quindi di progettare pagine con dimensioni più estese con conseguente aumento dei contenuti anche multimediali grazie all'aumento generalizzato della velocità di connessione
- la diffusione di dispositivi mobili che, al contrario, dispongono di schermi di dimensioni ridotte e che necessitano di fogli di stile dedicati per una corretta impaginazione e quindi fruizione dei contenuti.

Questi nuovi trend hanno pesantemente influito sulla modalità di progettazione dei Web designer che hanno concentrato i contenuti testuali al centro della pagina, lasciando sempre più spazio a contenuti multimediali, ampie grafiche di intestazione, colonne con lettori video, notizie a scorrimento e banner pubblicitari.

Inoltre la necessità di dover rendere fruibili le pagine ai dispositivi mobili ha spinto all'utilizzo di *media queries* dedicate a questi dispositivi con schermi ridotti, oltre che alla progettazione di forme di navigazione pensate ad hoc per essere gestite con le dita.

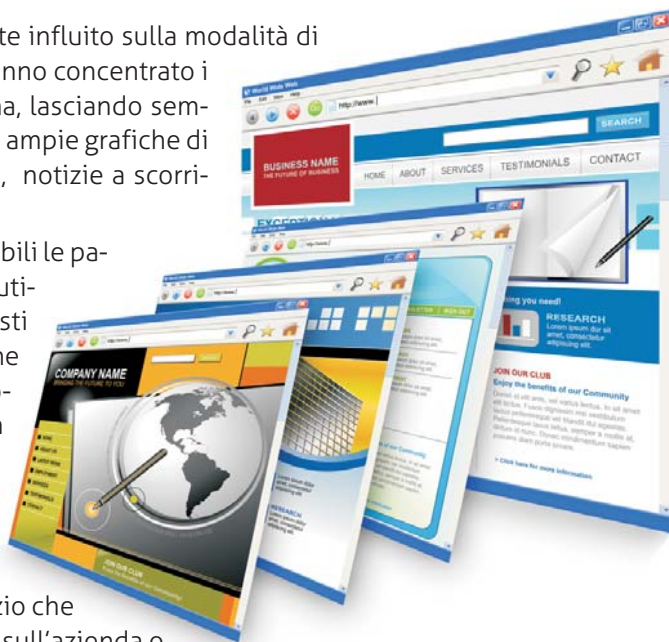
La prima impressione che un utente riceve nel momento in cui accede ad un sito Web viene prodotta in uno o due secondi, ed è determinante per il giudizio che l'utente avrà sul sito e, di conseguenza, sull'azienda o i prodotti che la rappresentano.

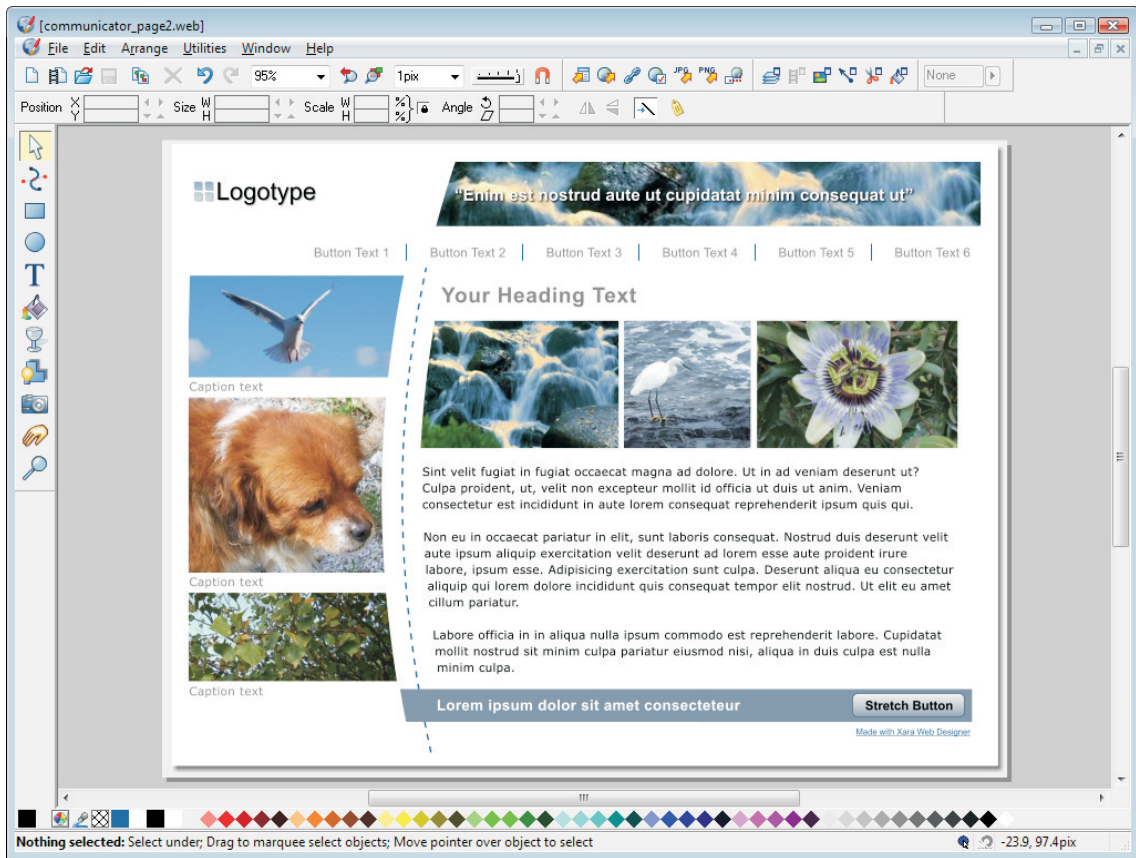
Questa impressione lo accompagnerà per tutta la navigazione e sarà determinante sulla scelta di acquistare o meno un prodotto o un servizio, ed è molto difficile che un primo giudizio di negatività si possa trasformare in uno positivo durante la navigazione.

È quindi importante non trascurare l'interfaccia di un sito e curarla in tutti i suoi dettagli, dato che rappresenta una vera e propria vetrina oltre ad essere il primo contatto tra un potenziale cliente e l'azienda.

## Elementi di progettazione dei siti web

La prima impressione di un sito Web è quindi fondamentale nella costruzione dell'idea e della valutazione che un utente ha del sito. Le mode e lo sviluppo della tecnologia, però, non devono far perdere di vista i principi cardine alla base di una progettazione ergonomica e rispondente alle esigenze dell'utente.





Il teorico del Web Jakob Nielsen, sostenendo che i problemi sorgono quando l'utente si sente disorientato e deve sforzarsi di comprendere la modalità di funzionamento di un prodotto, prova a fornire un aiuto agli sviluppatori, formulando le 10 euristiche.

Si tratta di 10 linee guida, chiamate anche "il decalogo di Nielsen", formulate in base all'analisi di 248 problemi di usabilità, alle quali ogni sviluppatore dovrebbe attenersi per la creazione di un sito che sia usabile e non disorienti l'utente, confermandone le aspettative.

## 1. Visibilità dello stato del sistema

Il sistema deve sempre tenere informato l'utente su cosa sta facendo, fornendo un adeguato feedback in un tempo ragionevole.

*Sapere se un oggetto è un link e dove porta.*

*Icona o testo opachi significano che la funzione non è disponibile.*

*Presenza di un segnale di attività in corso (clessidra, barra di caricamento, messaggio testuale, ecc.).*

## 2. Corrispondenza tra sistema e mondo reale

Il sistema deve parlare il linguaggio dell'utente, con parole, frasi e concetti a lui familiari.

*Uso di messaggi testuali, icone, azioni dal significato condiviso da tutti ("salva con nome", icona "cestino", azione "copia e incolla").*

*Garantire l'associazione tra oggetti e informazione.*

### 3. Controllo e libertà

L'utente deve avere il controllo del contenuto informativo e muoversi liberamente tra i vari argomenti.

*Evitare procedure costrittive troppo lunghe (iscrizioni).*

*Evitare percorsi predefiniti senza possibili scorciatoie.*

*Evitare azioni non volute dall'utente (apertura automatica di pagine non richieste).*

### 4. Consistenza e standard

L'utente deve aspettarsi che le convenzioni del sistema siano valide per tutta l'interfaccia.

*Riportare in ogni pagina alcuni elementi di riconoscimento (logo, stile grafico, ecc.).*

*Dare la sensazione di essere sempre nello stesso ambiente.*

### 5. Prevenzione dell'errore

Evitare di porre l'utente in situazione ambigue, critiche e che possono portare all'errore.

*Dare la possibilità di tornare indietro.*

*Evitare che la non comprensione induca in errore.*

### 6. Riconoscimento anziché ricordo

Le istruzioni per l'uso del sistema devono essere ben visibili e facilmente recuperabili.

*Produrre layout semplici e schematici.*

*Non contare sulla capacità dell'utente di ricordare il posizionamento degli oggetti che caratterizzano le pagine.*

*Evitare che l'utente riscopra ogni volta l'interfaccia.*

### 7. Flessibilità d'uso

Offrire all'utente la possibilità di un uso differenziale (a seconda della sua esperienza) dell'interfaccia.

*Offrire una navigazione gerarchica per i meno esperti.*

*Offrire scorciatoie per i più esperti.*

### 8. Design e estetica minimalista

Dare maggior importanza al contenuto che all'estetica.

*Evitare di accentuare oggetti irrilevanti o raramente necessari (per esempio immagini grandi).*

*Evitare che il contenuto informativo della pagina sia messo in secondo piano.*

*Evitare che l'utente si distraiga o si confonda.*

### 9. Aiuto all'utente

Aiutare l'utente a riconoscere, diagnosticare e recuperare l'errore.

*I messaggi di errore devono essere espressi in linguaggio comprensibile (senza codici).*

*I messaggi di errore devono indicare in modo preciso il problema e suggerire una soluzione.*

*Chiedere conferma per un'azione importante.*

### 10. Documentazione

Anche se il sistema dovrebbe essere usabile senza documentazione è preferibile che essa sia disponibile

*Deve essere facile da reperire.*

*Focalizzata sul compito dell'utente.*

*Strutturata in un insieme di passi comprensibili.*