

DESIGNING FREEDOM

UX BOOKCLUB PERUGIA

Relatore [Dott. David Berti / @ubuntulook](#)



Copyright by David Berti (2014) - All rights reserved - Tutti i diritti riservati

RECOMMENDED MATING CONNECTOR KEEPOUT AREA FLUSH TO BODY OUTWARD 14.0 (CONNECTOR SHOWN)

DESIGNING FREEDOM

"disegnare codice che non limiti le vite delle persone:
l'immaginazione deve essere il nostro unico limite"



DESIGNING FREEDOM

Donald Norman, noto esperto di usabilità e designer, dice

"il buon design ci rende intelligenti"

Noi dello UX Bookclub di Perugia aggiungiamo che

il buon design ci rende liberi di crescere



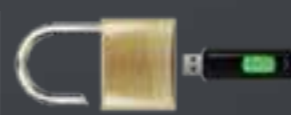
DESIGNING FREEDOM: HIG

Sono policy di UI e UX design, e guidano i developer nella creazione di prodotti digitali; si applicano al software (programmi, distribuzioni, sistemi operativi, ecc) e al web.



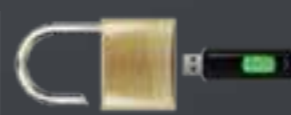
DESIGNING FREEDOM: HIG

favoriscono migliori UX. Si limitano spesso al solo "*look & feel*" del software in un determinato ambiente desktop, garantendone piena coerenza.



DESIGNING FREEDOM: HIG

basate su studi di interazione uomo-macchina (HCI), di usabilità e su convenzioni definite dagli sviluppatori di certe piattaforme.



DESIGNING FREEDOM: HIG

usate da tutti i developer e designer: qualsiasi team di progetto sottostà a **linee guida**, che lo riconosca o meno.



DESIGNING FREEDOM: HIG

Possono innestarsi tra loro, creando coerenza semantica in un qualsiasi software, e sono valide a partire dal **concept** alla **release** di qualsiasi progetto.



DESIGNING FREEDOM: HIG

“**flavor**” di una distro è la sinergia creatasi tra le varie HIG del progetto (es. Distro e applicazioni).

coerenza tra i valori (e le HIG) di cui la distro si fa portatrice e le (HIG delle) applicazioni che la compongono.



DESIGNING FREEDOM: HIG

Esempio:

l'interfaccia di Firefox non segue le HIG di GNOME, e per questo GNOME monta Epiphany come browser predefinito.



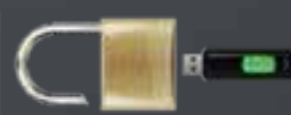
DESIGNING FREEDOM: HIG

Dettano politiche di design o scelta software a qualsiasi profondità nel progetto (sistema operativo, distro, app, DE, ecc).
Un programma può avere varie HIG, a seconda della device su cui funziona (es. Firefox: desktop vs smartphone)



APPLE HIG

- focus su persone ed emozioni
- delizia, sorpresa, amore, connessione
- accurata progettazione, perfezionando i dettagli
- semplificazione costante



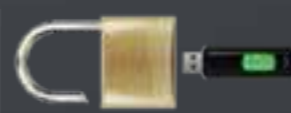
HIG ANDROID (E KDE)

- **UI incantevole**
- **Sorprendimi con textures, superfici, interazioni e suoni**
- **manipolazione diretta di oggetti è più divertente di tanti bottoni e menu: aumenta la soddisfazione delle persone, riducendo carico cognitivo.**



HIG ANDROID (E KDE)

- **tutto su misura:** interfaccia personalizzabile
- **conoscimi:** sistema registra scelte degli utenti per alleviare il carico cognitivo
- **semplificami la vita:** percezione immediata delle potenzialità del software



HIG ANDROID (E KDE)

- **posizionamento e sincronizzazione** automatici dei files
- **chiarezza comunicativa**
- **immagini** dove le parole non arrivano
- **scegli per me, ma lasciami confermare la decisione**
- **se sbaglio qualcosa, fammi tornare indietro!**



HIG ANDROID (E KDE)

- **Solo** quello di cui ho bisogno, **quando** ne ho bisogno.
- dimmi **dove sono**; e dammi sempre un **feedback**
- **non perdere le mie cose!** Ricorda settings, configurazioni, e permettimi di accedere a ciò che ho creato, da qualunque posto.
- se ha lo stesso look, funziona allo stesso modo!



HIG ANDROID (E KDE)

- interrompimi se è davvero importante, proprio come un buon assistente personale
- fammi sentire bravo!
- crea sinergia tra le applicazioni, per renderle facili da usare
- dammi comandi "universali", da poter applicare a nuove app



HIG ANDROID (E KDE)

- **non è (quasi) mai colpa mia:** ad ogni errore un metodo di recovery
- **incoraggiarmi!:** feedback costante sulle interazioni che l'utente ha con il software.
- **fai il lavoro sporco al posto mio,** per far sentire il novizio un esperto. Questo è molto gratificante.
- **fai velocemente le cose importanti.** rendi le funzioni essenziali veloci da identificare

Play/pause button nel music player o l'icona dell'obiettivo per scattare una foto.



HIG GNOME (2.2.3)

- Disegna per le persone
- non limitare la tua audience



HIG GNOME (2.2.3)

- cura l'accessibilità
- Presta attenzione agli utenti daltonici, con difficoltà uditive o con difficoltà di movimento, se la tua applicazione richiede determinate **competenze** per essere usata.



HIG GNOME (2.2.3)

- fornisci scorciatoie da tastiera
- Permetti la compatibilità software con sistemi di interfacciamento vocale e screen readers (es. Orca) o altre periferiche di input assistive.
- le librerie di GNOME (ATK e GAIL, dello GNOME Accessibility Project) già fanno gran parte del lavoro per te



HIG GNOME (2.2.3)

- **internazionalizza** (“i18n”) disegna software compatibile con ambienti multilingue.
- **localizza** (“l10n”) traduci etichette, voci di menu, messaggi e altri elementi dell'interfaccia. Le API di GNOME fanno buona parte del lavoro. Ulteriori informazioni reperibili su Pango Project (libreria per i testi tradotti su GNOME), la GNOME Translation e Translation Project.



HIG GNOME (2.2.3)

- crea un ponte tra le applicazioni e il mondo fisico: **sfrutta metafore efficaci**, concetti familiari astratti per rappresentare elementi concreti nella tua applicazione
- **coerenza**, sia grafica che interattiva: diminuisce il carico cognitivo per l'utente di fronte ad ogni nuova app che usa
- Crea le tue **convenzioni** qualora l'attuale documentazione di HIG non contengono misure di applicazione per determinate problematiche.
- Lascia solo funzioni che sai l'utente userà **davvero**



HIG GNOME (2.2.3)

- fornisci sempre **feedback** (cursori, figure o icone animate, progress indicators, audio feedback – beep o maschere di messaggio)
- spoglia l'interfaccia degli elementi inutili. **Tutto deve essere bello, pulito e ordinato.** Allinea gli elementi e pensa a proprio tutti i dettagli.



HIG GNOME (2.2.3)

- l'utente deve sempre avere il controllo
- **il lavoro dell'utente è sacrosanto:** nulla nel software deve distruggere il suo lavoro senza l'esplicita volontà dell'utente stesso. È bene offrire meccanismi di autosalvataggio e backup automatici
- permetti all'utente di raggiungere il suo scopo **in vari modi**, sia tramite i menu di navigazione che tramite cursore.



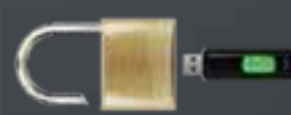
HIG GNOME SHELL

- i bisogni delle persone **cambiano** velocemente
- i programmi non devono disturbare o distrarre le persone
- «un programma risponde agli stimoli dell'utente e attende che la persona interagisca di nuovo con l'applicazione, senza distrarre l'utente da altri compiti e lavori»*
- «L'attenzione umana è la risorsa di maggior valore e di più difficile reperibilità nell'interazione uomo-macchina»**
- la UI deve essere ottimale per tutti



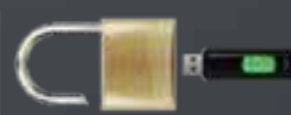
HIG GNOME SHELL

- usa metafore, ma non quelle dell'età delle macchine, perché incomprensibili (es. "riavvolgere")
- meno complessità visiva e cognitiva
- meno dispersività delle informazioni
- offri sempre una via d'uscita da un errore, e chiedi alle persone se sono sicure di cosa vogliono fare
- La tecnologia è solo un mezzo, non una destinazione
- Punta alla trasparenza.



GOOGLE MATERIAL DESIGN

un linguaggio visivo in cui i concetti del buon design cartaceo del passato e una chiara comprensione delle proprietà fisiche proprie della carta convergono nella digitalità



GOOGLE MATERIAL DESIGN

- **Materiale è (solo) una metafora:** attributi di familiarità aumentano l'affordance dell'interfaccia, creando un ponte tra reale e digitale
- **illuminazione, superfici e movimenti fluidi** aumentano la comprensibilità di gerarchie, interazioni e correlazioni, concorrendo all'interpretazione dell'informazione.



GOOGLE MATERIAL DESIGN

- **il movimento crea il significato.** Il movimento mantiene continuità e rafforza e l'utente, quale amministratore della propria esperienza. Ogni movimento, da esso deciso, avviene in un unico ambiente
- **colore punta su grandi ombre ed evidenziazioni, con colori molto brillanti.**



GOOGLE MATERIAL DESIGN

- **illustrazioni o fotografie adeguate**, evitando le stock photo.
- le interfacce, meravigliose, bellissime, coinvolgenti, specifiche, devono permettere la **riflessione**
- uso accorto di elementi visuali, griglie e spaziature per maggiore comfort, familiarità con ambiente digitale.
- si combinano diversi tipi di menu: **fissi, sticky e fluidi**



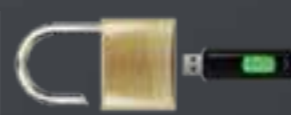
GOOGLE MATERIAL DESIGN

- Rispetta le costanti umane
- schermi più grandi = ridotte capacità cognitive degli utenti
- la lunghezza delle righe adeguata
- spazi bianchi danno respiro alle pagine



GOOGLE MATERIAL DESIGN

- **profondità ≠ decorazione:** comunica la priorità degli elementi nello spazio Z (non più solo assi X e Y); la gerarchizzazione elementale attraverso l'asse Z aiuta a focalizzare l'attenzione degli utenti
- **ombre, in 2 strati:** superiore per la profondità; inferiore per la definizione



GOOGLE MATERIAL DESIGN

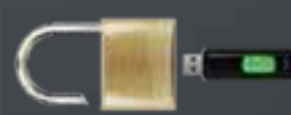
Proviamo il material design di Google!

<http://manualcreative.com/project/google-design>



HIG UBUNTU (TOUCH)

- focus sul contenuto il resto è raggiungibile tramite swipe
- interazioni naturali, delicate e dolci, con feedback gradevoli



HIG UBUNTU (TOUCH)

- font *Ubuntu*: weight, dimensioni e padding generano una struttura tassonomica adatta a comunicare al meglio i messaggi desiderati.
- Facile gerarchizzazione informativa.



HIG UBUNTU (UNITY)

L'**Ayatana Project** (termine buddista, trad. «*la sfera dei sensi*») raccoglie lo UX Team di Ubuntu. Da lui provengono Unity, l'interazione di notifiche, indicatori, window management, lanciatori, il concept di *places* per la navigazione locale, menu di sistema e possibili configurazioni.



HIG ELEMENTARY OS

- **concisione:** app "dritte al punto" per una buona UX
- **zero configurazione:** ridurre la configurabilità per ridurre le potenziali distrazioni



HIG ELEMENTARY OS

- **fruibilità out of the box:** il sistema chiede prima che tu possa chiedergli, per una UX intelligente e gratificante.
- **documentazione minimale,** creata da e per le persone che usano Elementary. Nessuno ha tempo di leggere o scrivere molto. Meglio permettere ai programmi di spiegarsi da soli.



LE TRAIETTORIE DI LINUX

- dove stiamo andando?
- quali sfide attendono Linux e le sue comunità?
- cosa dovrà poter dare all'umanità negli anni a venire?



LE TRAIETTORIE DI LINUX

- incrementare l'efficienza
- incrementare l'opportunità
- incrementare l'emergere del nuovo
- incrementare la complessità
- incrementare la diversità
- incrementare la specializzazione
- incrementare l'ubiquità
- **incrementare la libertà**
- incrementare il mutualismo
- incrementare la bellezza
- incrementare la facoltà senziente
- incrementare la struttura
- incrementare l'evolubilità.



LE TRAIETTORIE DI LINUX

Quando una tecnologia ha trovato il proprio ruolo ideale nel mondo, partecipa attivamente all'aumento di opzioni, scelte e possibilità per l'umanità.



BIBLIOGRAFIA

- * Deutsch & Taft 1980 "Requirements for an experimental programming environment"
- ** Horvitz, Jacobs, Hovel Attention-Sensitive Alerting
- *** Kevin Kelly, 2011, Quello che vuole la tecnologia





WWW.UXBOOKCLUB.IT

WWW.FACEBOOK.COM/UXBOOKCLUBPERUGIA

