



Elementi di Informatica Grafica

Dott. David Berti - *Modulo di Interface Design*

Lezione 3

Gli argomenti di questa lezione



- Elementi di design
- Esempi di Interface Design
- Psicologia interazionale

Elementi di Design



- il design genera emozione: l'emozione è la nostra lingua nativa sin dal momento che entriamo in questo mondo. La possiamo identificare come una **lingua franca**.
- un'**esperienza carica di emozione persiste** molto più **a lungo** nella nostra memoria e noi possiamo ricordarcene con maggior accuratezza. Le memorie neutrali svaniscono.
- Memoria ed emozione sono collegate per una causa istintiva: non dobbiamo ricordare quali esperienze ci hanno causato dolore, così da potercene difendere qualora dovessero ripresentarsi. Al contrario, come meccanismo di rinforzo, **tendiamo a voler ripetere un'esperienza positiva**.

Elementi di Design



Su quali elementi si **costruisce** l'emozione generata dall'interfaccia?

- **Linea:** è un punto che si muove;
- **Forma:** è un'area circondata dallo spazio;
- **Spazio:** lo spazio può essere positivo o negativo;
- **Movimento:** è lo spostamento di un oggetto nello spazio nel tempo;
- **Colore:** il colore è la tinta, tonalità o tono di un oggetto;
- **Texture:** è la qualità della superficie visiva di un oggetto;
- **Direzione:** è la direzione verso cui una linea si muove;

Elementi di Design



- **Proporzione:** è la relativa dimensione e scala di elementi nel design;
- **Bilanciamento:** si riferisce al nostro senso fisico di bilanciamento;
- **Gradazione:** è il cambiamento da un colore all'altro;
- **Ripetizione:** è uno o elementi simili ripetuti;
- **Contrasto:** è quando gli elementi sono differenti;
- **Armonia:** è quando gli elementi sono correlati;
- **Dominanza:** quando un oggetto è più evidente di un altro;
- **Ritmo:** è un movimento misurato attraverso lo spazio;
- **Unità:** è un set di elementi della stessa famiglia;
- **Varietà:** sono elementi simili ma non identici.

Esempi di Interface Design: FLAT



“design piatto”. Si tratta infatti di un design semplice, che non utilizza effetti tridimensionali quali ombre, gradienti etc... Le immagini sono spesso minimali e c’è una chiara distinzione fra i piani, che non si intersecano mai.

Si contrappone al design scheumorfico, che invece fa abbondante uso degli espedienti grafici appena citati.

Il risultato è un’assoluta semplicità nella visualizzazione, che si traduce in una facilità di comprensione e di leggibilità da parte degli utenti/spettatori.

Esempi di Interface Design: SCHEUMORFICO



Uno scheumorfismo (o scheuomorfismo) è un ornamento fisico o grafico apposto su un oggetto allo scopo di richiamare le caratteristiche estetiche di un altro oggetto, come ad esempio una ceramica ornata con dei rivetti per far in modo che ricordi una pentola di metallo o un software di visualizzazione che mostra i dati suddivisi in pagine animate che riproducono le caratteristiche fisiche della carta.

Gli scheumorfismi non sono necessariamente visivi: una parte rilevante dei moderni telefonini, quando di scatta una foto, produce un rumore simile a quello di una macchina fotografica reflex; si tratta di uno scheumorfismo sonoro.

Esempi di Interface Design: MATERIAL



- Unifica (1) le buone pratiche del design cartaceo storicamente rilevanti e (2) le fondamentali regole fisiche agenti sulla carta, rappresentando il tutto tramite interfacce digitali.
- Risulta dalla volontà di definire gli aspetti fisici sottostanti alle interfacce materiali creando un linguaggio visivo in cui i concetti del buon design cartaceo del passato e una chiara comprensione delle proprietà fisiche relative a queste interfacce analogiche potessero convergere tramite la digitalità.

Attraverso colori, griglie e font si comunicano gerarchie, significati e relazioni. Ci si focalizza su ciò che l'interfaccia offre, e quindi l'utente si sente più a suo agio.

Esempi di Interface Design



Elementi Sticky vs Non-Sticky

Elementi Sticky: si incollano in un lato della pagina web (di solito al superamento dell'over-the-fold) o dell'interfaccia software, mostrando funzioni sempre accessibili; ne sono un esempio le interfacce da gaming (Age Of Empires, StarCraft, etc).

Elementi Non-Sticky: sono elementi o toolbar statiche; restando fisse in una posizione, non seguono l'utente durante la navigazione del sito.

Esempi di Interface Design



Elementi Angolari vs Circolari

La presenza di linee curve o spezzate genera istintivamente emozioni differenti. È utile conoscerne alcuni segreti:

Gli elementi angolari: vengono associati alla stabilità, solidità e danno l'idea di professionalità e resistenza. Costruiscono fiducia, mantenendo un distacco emotivo. La comunicazione è leggermente distaccata.

Gli elementi circolari: vengono associati alla possibilità, alle potenzialità dell'individuo. Costruiscono fiducia avvicinando l'utente. La comunicazione è intimistica.

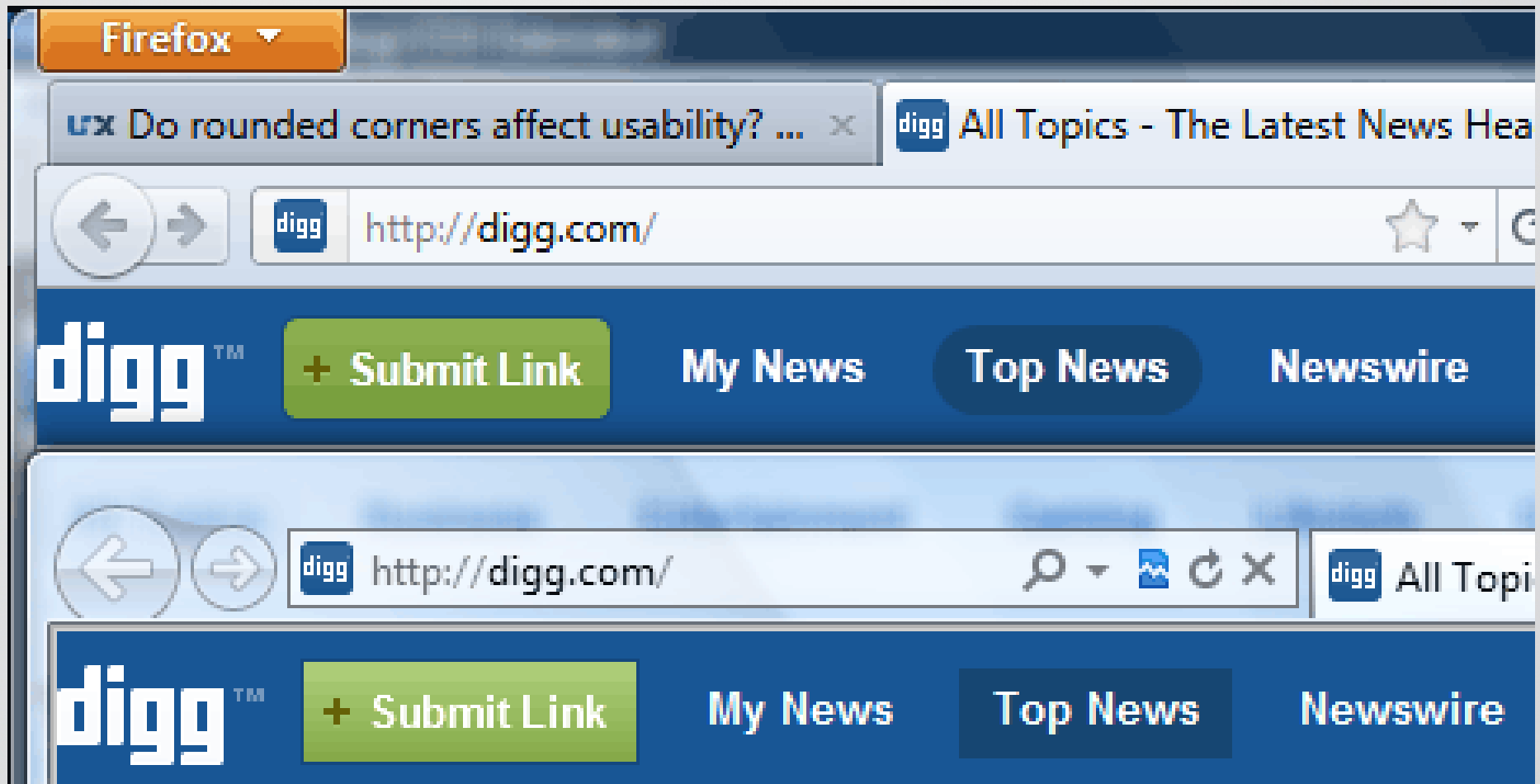
Esempi di Interface Design

Elementi Angolari vs Circolari?



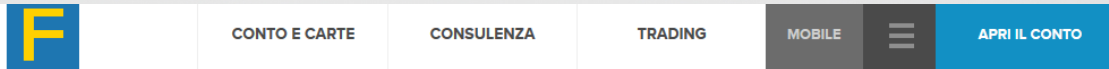
Esempi di Interface Design

Elementi Angolari vs Circolari?



Esempi di Interface Design

Elementi Angolari vs Circolari?



SI NO [preso atto dell'informativa acconsento al trattamento dei miei dati per finalità commerciali.](#)



Apri un conto Fineco. Bastano 5 minuti.

APRI IL CONTO

Messaggio pubblicitario con finalità promozionale. Per tutte le condizioni relative ai servizi pubblicizzati occorre fare riferimento ai [fogli informativi](#) e alla [documentazione informativa](#) prescritta dalla normativa vigente. Tutti i servizi offerti presuppongono l'apertura di un conto corrente Fineco.

Leader di mercato dal 2004. Fonte: ASSOSIM - "Rapporti periodici annuali dal 2004 ad oggi sui dati di negoziazione degli associati Assosim su mercati gestiti da Borsa Italiana S.p.A., mercati gestiti da Euro TLX SIM SpA" - Dati operatività conto terzi.

Max 19€: paghi al massimo 19€ per ordine di trading online eseguito, eccetto per i mercati azionari di [Spagna](#), [Inghilterra](#) e [Svizzera](#) e obbligazionari di [Francia](#), [Olanda](#) e [Portogallo](#) e con il piano degressivo, puoi scendere fino a max 2.95€.

[English version](#)

PROMO TIME

SICUREZZA

HELP E FAQ

CONDIZIONI

TORNA SU

Psicologia interazionale: i colori



Con il colore possiamo: coinvolgere, creare distacco, facilitare la lettura, disturbare la lettura, infastidire l'utente.

Esistono:

- colori neutri (bianco, grigio, nero)
- colori caldi (rosso, giallo, arancio)
- colori freddi (blu, verde, viola)

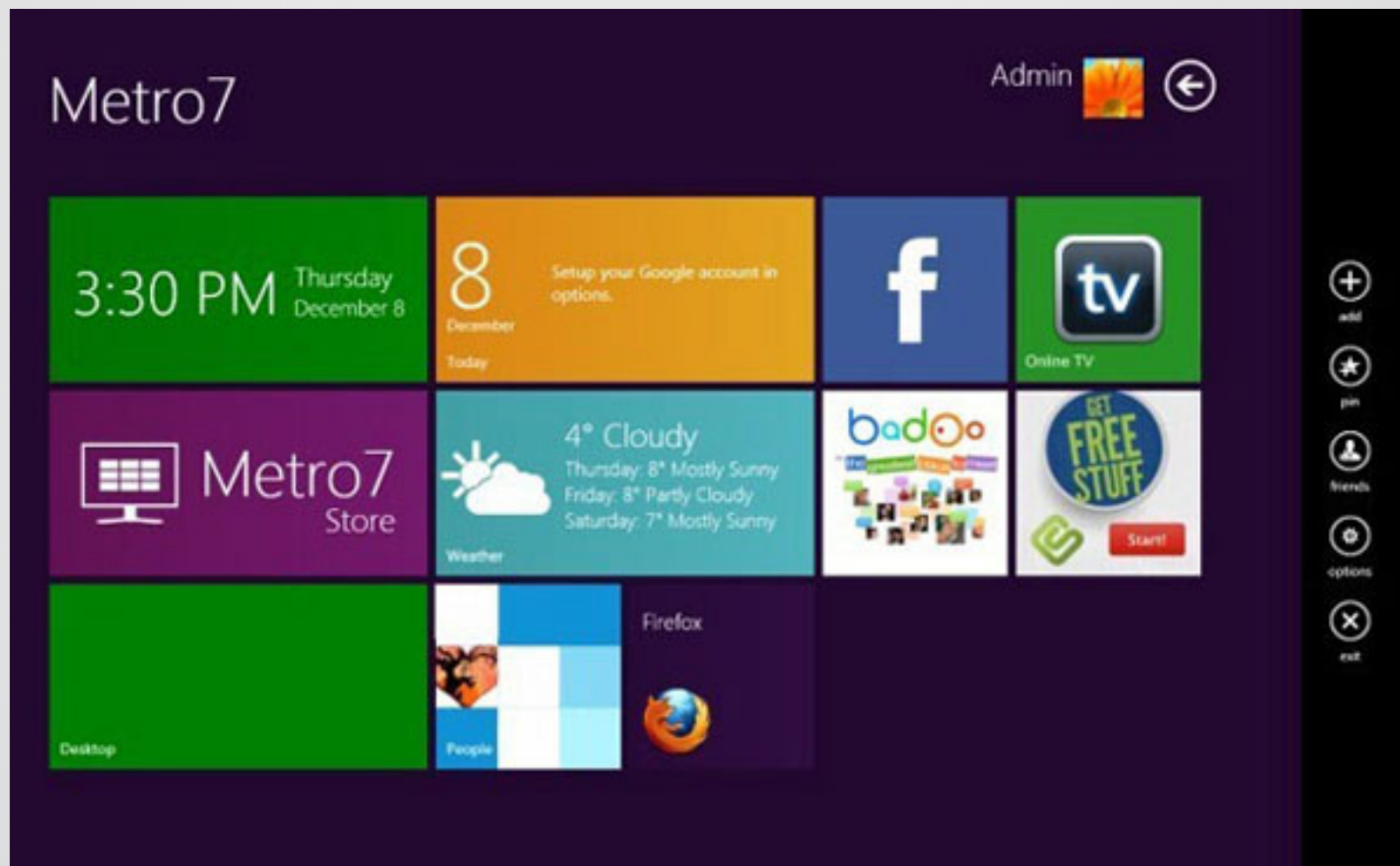
Vanno usati:

- pochi colori per ogni pagina;
- inseriti con coerenza e nella giusta combinazione;
- coesi con le immagini che affiancano;

Psicologia interazionale: simmetria



Psicologia interazionale: proporzioni



Psicologia interazionale: proporzioni



Psicologia interazionale: allineamento



Blis

+

84 followers

LOGIN REGISTER

f Login with Facebook

OR EMAIL

Username or email

Password

Grazie per l'attenzione!



Contatti

david@davidberti.com