

PRINCIPI DI PROGETTAZIONE DI UN SITO WEB

Area di specializzazione
Esperto in DTP e Web graphic
design

Anno scolastico 2006/2007

Prof. ALDO GORLA

Prof. Aldo gorla - sitographics@infinito.it - <http://digilander.libero.it/sitographics>

PRINCIPI DI PROGETTAZIONE DI UN SITO WEB

- Progettare in base al dispositivo.
- Progettare l'intero sito.
- Progettare considerando gli utenti
- Progettare per lo schermo

PROGETTARE IN BASE AL DISPOSITIVO

- Il dispositivo di destinazione è lo schermo di un computer, non la carta stampata
- Il linguaggio impiegato è ipertestuale e non lineare
- Bisogna considerare aspetti quali:
 - La disposizione degli elementi
 - I font e i colori e il loro aspetto sullo schermo
 - Inserimento di link appropriati in funzione nel tipo di navigazione

PROGETTARE IN BASE AL DISPOSITIVO

- Impostare il progetto con una definizione di schermo corretta.
- Le pagine devono essere viste dagli utenti che hanno schermi con definizioni differenti.
- Le definizioni principali dello schermo in pixel:
640 x 480 800 x 600 1024 x 768 1280 x 1024 1600 x 1200

ULTERIORI INFORMAZIONI...

E' considerare i pixel rubati dal browser (verificare prima di partire progettare)

Prof. Aldo gorla - sitographics@infinito.it - <http://digilander.libero.it/sitographics>

DEFINIRE IL LOOK DEL SITO

- L'interfaccia di navigazione dell'utente determina il "look" del sito
- Il look determina il funzionamento del sito
- Occorre confrontare il progetto con la natura mutevole del Web
- occorre assicurarsi che il maggior numero di utenti possa navigare nel sito in maniera affidabile

LA TRASPORTABILITÀ DEL PROGETTO

Un sito deve essere trasportabile ed accessibile da parte:

- di più browser da più sistemi operativi
- da più piattaforme hardware - le pagine devono essere viste dagli utenti che hanno schermi con definizioni differenti.

ULTERIORI INFORMAZIONI...

Occorre Sempre ricordarsi di eseguire un collaudo del sito anche se ci si sente sicuri dei risultati

Prof. Aldo gorla - sitographics@infinito.it - <http://digilander.libero.it/sitographics>

PROGETTARE PER UTENTI A BASSA AMPIEZZA DI BANDA

- Si devono progettare pagine in modo che possano risultare accessibili a varie velocità di connessione
- Se le pagine vengono aperte lentamente (*immagini estese e dettagliate, animazioni complesse, suoni ecc.*) gli utenti potrebbero andarsene prima ancora di aver iniziato a vedere i contenuti

CHIAREZZA DI PRESENTAZIONE E FACILITÀ DI ACCESSO ALLE INFORMAZIONI

- Il progetto delle informazioni (*presentazione ed organizzazione delle informazioni*) è il fattore più importante per il successo del sito
- Le opzioni grafiche di navigazione devono presentare all'utente senza per questo distrarlo dalla ricerca

COME OTTENERE CHIAREZZA DI PRESENTAZIONE E FACILITÀ DI ACCESSO ALLE INFORMAZIONI?

- Evitare di utilizzare troppi font
- Evitare di utilizzare troppi colori
- Evitare di utilizzare lunghi brani di testo, lo schermo del computer non è molto adatto alla lettura perché:
 - La bassa risoluzione riduce la visibilità
 - La fonte di luce proveniente dall'interno del monitor affatica gli occhi

ED INOLTRE

per ottenere chiarezza di presentazione e facilità di acceso alle informazioni

- Evitare di utilizzare troppi font
- Scegliere colori contrastanti che risultino facili da leggere senza affaticare gli occhi
- Spezzare il testo in segmenti di dimensioni ragionevoli per semplificare la lettura
- Includere molti titoli in modo da consentire agli utenti di trovare con la massima rapidità i contenuti desiderati
- Si deve ridurre la giustezza del testo e fornire colonne di argomenti facili da leggere
- Tenere in considerazione la regola del 7 ± 2 ; gli utenti non possono considerare insieme più di 7 ± 2 passi od elementi

PROGETTARE L'INTERO SITO

Si devono pianificare i temi e le strutture unificanti che danno al sito un aspetto uniforme:

- scelta dei colori
- scelta dei font
- scelta degli elementi grafici,
- la disposizione degli elementi sulla pagina

CREARE TRANSIZIONI LINEARI

- si deve creare un look da applicare a tutte le sezioni e le pagine del sito
- si devono ripetere gli elementi caratterizzanti del sito
- si devono creare transizioni uniformi da una pagina all'altra, l'uniformità crea una transizione più dolce da una pagina alla successiva e rassicura e orienta gli utenti:
 - La bassa risoluzione riduce la visibilità
 - La fonte di luce proveniente dall'interno del monitor affatica gli occhi

USARE UNA GRIGLIA PER FORNIRE UNA STRUTTURA VISIVA (tabelle)

- la struttura di una pagina Web si basa sulla griglia o sul modello scelto per la progettazione di una pagina
- per costruire le pagine i progettisti usano le tabelle per replicare la griglia di impaginazione impiegata nei mezzi di stampa tradizionali
- la griglia è un elemento concettuale che consente di disporre gli elementi di una pagina su righe e colonne

UNA GRIGLIA PERCHÈ

- si può usare la griglia per porre l'accento su di una struttura
- si può anche spezzare la griglia per migliorare la varietà del sito e per evidenziare le informazioni più importanti
- si può usare la griglia per porre l'accento su di una struttura
- si può anche spezzare la griglia per migliorare la varietà del sito e per evidenziare le informazioni più importanti
- per costruire le pagine i progettisti usano le tabelle per replicare la griglia di impaginazione impiegata nei mezzi di stampa tradizionali

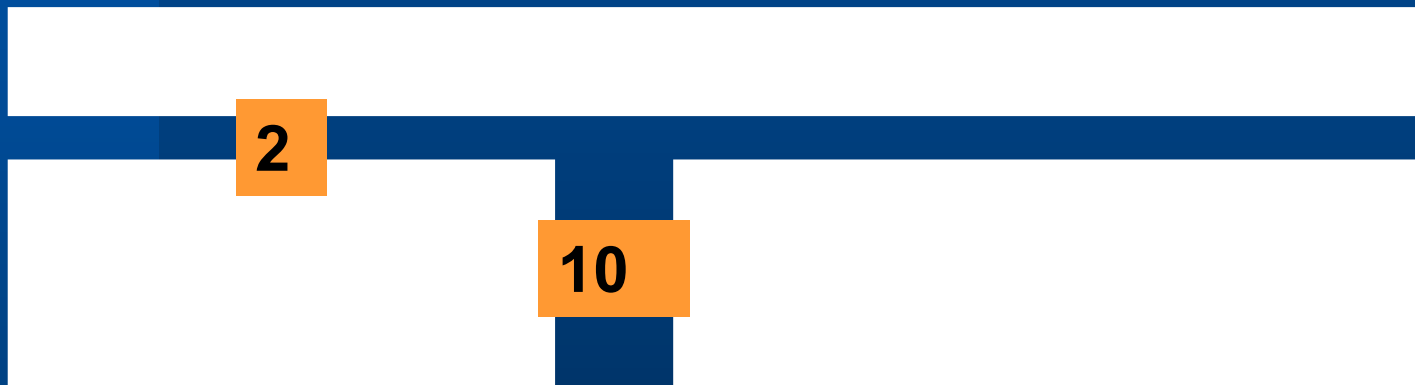
INOLTRE...

per costruire le pagine i progettisti usano le tabelle per replicare la griglia di impaginazione impiegata nei mezzi di stampa tradizionali

Prof. Aldo gorla - sitographics@infinito.it - <http://digilander.libero.it/sitographics>

Consigli sulla spaziatura tra celle

- 10 pixel tra una cella e l'altra in verticale
- 2 pixel tra una cella titoli e righe orizzontali



USARE LO SPAZIO VUOTO ATTIVO

- Gli spazi vuoti sono rappresentati dalle aree vuote della pagina
- Lo spazio vuoto attivo è lo spazio vuoto che è usato deliberatamente ed ha soprattutto la funzione di strutturazione e separazione dei contenuti
- Lo spazio vuoto agevola la lettura
- Una grande quantità di spazio vuoto
riduce la congestione
chiarifica l'organizzazione delle pagine
Le opzioni grafiche di navigazione devono presentare all'utente senza per questo distrarlo dalla ricerca

CREARE UNA TRANSIZIONE UNIFORME TRA LE PAGINE

- Se si collocano gli elementi di navigazione nella stessa posizione di ciascuna pagina gli utenti si orienteranno con maggior facilità nella struttura di navigazione
- Alcuni elementi che costituiscono la transizione uniforme tra una pagina principale e una pagina secondaria in modo che entrambe condividano varie caratteristiche

LE CARATTERISTICHE SONO:

- lo steso sfondo
- la stessa posizione delle informazioni di navigazione
- una linea verticale di separazione
- un uso uniforme dei font
- un logo che identifica il sito che dovrebbe rimanere nella stessa posizione
- grandi aree di spazio vuoto attivo

Progettare considerando gli utenti

- Tutti gli sforzi di progettazione devono concentrarsi sugli utenti
- Conoscendo il proprio pubblico sarà possibile rispondere a quasi tutti i problemi della progettazione

Progettare per l'interazione

- È necessario pensare al modo in cui l'utente può interagire con le informazioni contenute in una pagina Web
- Si deve progettare tenendo in considerazione i contenuti e decidere se l'utente vorrà leggere o sfogliare distrattamente le pagine

ALCUNI ESEMPI

**Pagine principali con raccolta di link =
interazione attraverso una scansione dei
contenuti:**

- puntando sulle immagini per vedere se sono link
- facendo clic sul testo attivo

**in questo caso si deve prevedere questo tipo di interazione
dell'utente:**

scegliendo i titoli appropriati per le colonne

- stabilendo link di testo
- impostando brevi descrizioni
- organizzare i link in argomenti correlati
- separare i gruppi tramite spazi vuoti, elementi grafici, o il semplice colore di fondo

ALCUNI ESEMPI

**pagine contenenti grandi blocchi di testo=
interazione:**

- a scorrimento
- clic sui link che interessano

**in questo caso si deve prevedere questo tipo di
interazione dell'utente**

- link contenuti nel corpo dell'articolo o su di una barra laterale
- usare paragrafi brevi per facilitare la consultazione
- facilitare la consultazione utilizzando colonne di testo strette rispetto alla larghezza dello schermo
- migliorare la leggibilità con un contrasto sufficiente tra i colori di primo piano e di sfondo

DIMENSIONE DELLA PAGINA

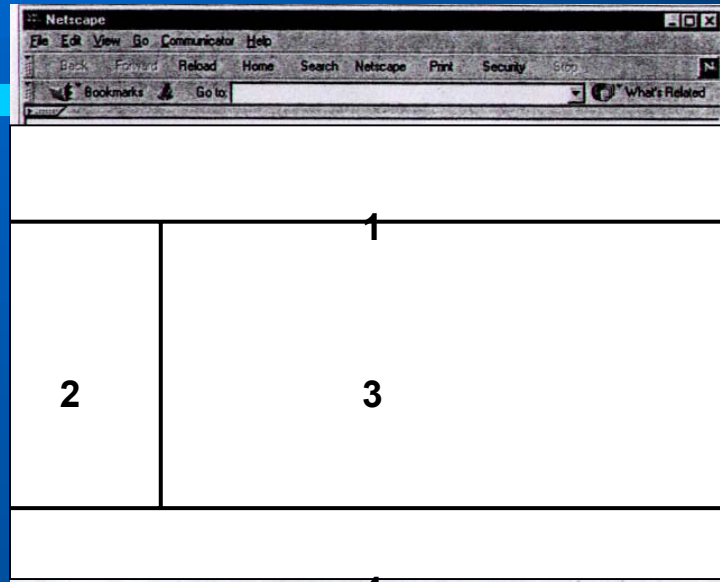
Le dimensioni sono:

- 640 X 480 pixel (ormai desueta)
 - 800 X 600 pixel (ex standard ora solo per target particolari)
 - 1024 X 768 pixel (standard)
 - 1280 X 1024 pixel
-
- quando si pianifica la dimensione bisogna detratre i pxel dl browser e della barra di scorrimento
 - Oppure progettare per una dimensione ninore ma avere sempre lì accortezza di centrare la pagina (vedi codice html)

DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI NELLA PAGINA

- le varie aree dello schermo hanno importanza diversa al di là del percorso di visualizzazione della pagina
- quando si pianifica il layout della pagina si deve considerare la posizione degli elementi perché il loro posizionamento definisce l'importanza relativa dell'utente

DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI NELLA PAGINA esempio 1



le aree dello schermo sono:

- area 1 un indice globale, posto in cima, che indica tutte le grandi zone disponibili
- area 2 un indice locale, la parte subito sotto quella globale o sul fianco sinistro della pagina, permette di accedere rapidamente alle altre informazioni correlate all' argomento coerente
- area 3 il corpo della pagina sotto i 2 indici, oppure sotto l'indice globale e a destra di quello locale
- area 4 indicazioni di copy-wright, informazioni sui contratti e un gruppo semplificato di indici alla base della pagina

Prof. Aldo gorla - sitographics@infinito.it - <http://digilander.libero.it/sitographics>

DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI NELLA PAGINA esempio 2

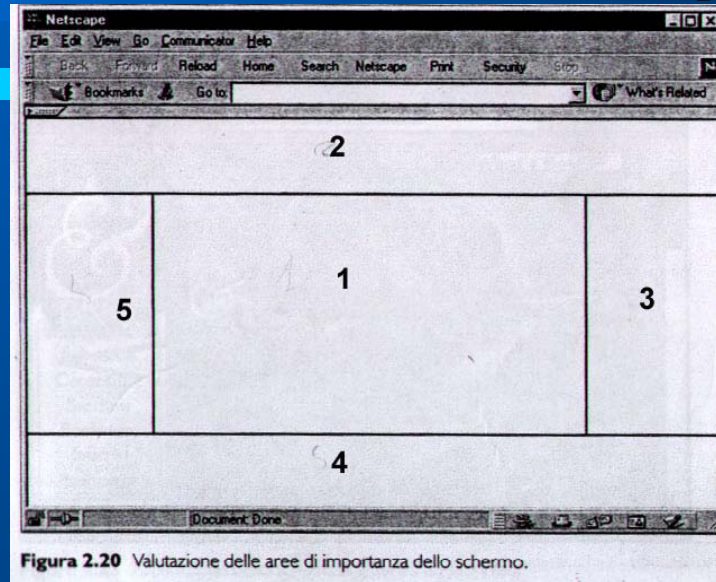
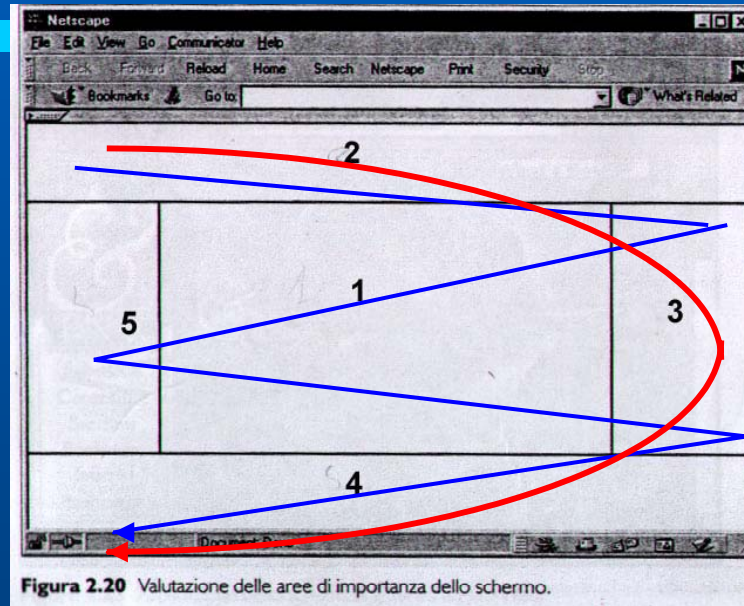


Figura 2.20 Valutazione delle aree di importanza dello schermo.

le aree dello schermo sono:

- area 1 riservata alle informazioni più importanti ed aggiornate
- area 2 il logo della società i banner e la barra di navigazione si trovano in questa area
- area 3 gli elementi che cambiano con una certa frequenza
- area 4 i contenuti da leggere
- area 5 per tutti i link che sono visualizzate in tutte le pagine ma sono di importanza secondaria

DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI E LETTURA



se si prevede di progettare le pagine considerando i movimenti dell'occhio umano si devono considerare due abitudini di lettura:

- l'occhio umano si muove da sinistra a destra e dall'alto verso il basso, lettura classica
- l'occhio umano si muove in senso orario, visione panoramica

USARE UNA GERARCHIA PIUTTOSTO PIATTA

Gli utenti non devono vagare per il sito Web per trovare le informazioni desiderate

- **Bisogna strutturare il sito Web includendo sezioni o pagine di navigazione che consentano agli utenti di trovare con facilità il loro percorso**
- **Si devono fornire evidenti elementi di navigazione che portino direttamente l'utente ai contenuti desiderati (es barra di navigazione standard, posizionata su ogni pagina che da all'utente orientamento e posizionamento nel sito)**
- **Fornire una mappa del sito che visualizzi graficamente la posizione all'interno del sito**
- **Gli ipertesti facilitano la navigazione all'interno dei glossari**

LA GIUSTA DOSE DI INFORMAZIONI

In una pagina web è possibile inserire una enorme quantità di informazioni

Bisogna però considerare il carico cognitivo dell'utente

Spesso l'utente ritiene che una pagina web contenga un numero eccessivo di informazioni

Si deve resistere alla tentazione di fornire all'utente una quantità eccessiva di informazioni

MA:

- Si devono fornire delle indicazioni che consentano all'utente di accedere con facilità ai contenuti desiderati e
- Si deve permettere all'utente di usare link per disporre i contenuti su più pagine

PROGETTARE PER LO SCHERMO

**Lo schermo di un computer è molto
differente da una pagina stampata**

PROGETTARE PER LO SCHERMO SIGNIFICA:

considerare le seguenti differenze rispetto ad una pagina stampata:

- La forma dello schermo di un computer il progetto di una pagina deve considerare lo spazio in cui verrà visualizzata e letta
- Lo schermo del computer è una sorgente di luce determina: Il cambiamento della natura dei colori e dei contrasti impiegati (*considerare la leggibilità cromatica, contrasto sufficiente, no all'eccessivo uso dei colori*)
- Lo schermo del computer ha una definizione inferiore rispetto ad una pagina stampata (*72 dpi.*)

LO SCHERMO NON È UNA PAGINA

Non si deve prendere un documento formattato per la stampa (anche di Word) e inserirlo così come è on-line senza considerare le caratteristiche peculiari del mezzo Web

PERCHÉ LO SCHERMO NON È UNA PAGINA?

- Perché lo schermo ha una larghezza limitata
- Perché il testo può essere letto solo se non si è costretti a seguire continue scansioni da sinistra a destra per leggere l'intera riga
- Perché per rafforzare il flusso verticale si aumentano gli spazi bianchi laterali
- Perché è necessario spezzare il testo con immagini
- Perché è necessario aumentare lo spazio attivo per isolare i vari contenuti del testo

RIEPILOGO

Si deve pianificare e progettare il sito in modo:

- **che emerga rispetto agli altri**
- **che convogli il messaggio desiderato**

PERCHÉ LO SCHERMO NON È UNA PAGINA?

- Perché lo schermo ha una larghezza limitata
- Perché il testo può essere letto solo se non si è costretti a seguire continue scansioni da sinistra a destra per leggere l'intera riga
- Perché per rafforzare il flusso verticale si aumentano gli spazi bianchi laterali
- Perché è necessario spezzare il testo con immagini
- Perché è necessario aumentare lo spazio attivo per isolare i vari contenuti del testo

SEGUIRE I SEGUENTI PRINCIPI

- si deve progettare per lo schermo del computer, considerando l'aspetto dell'impaginazione., dei font e dei colori dello schermo
- si deve definire un determinato look che deve essere mantenuto per tutto il sito
- Si deve collaudare e definire l' interfaccia facendo particolare attenzione alle esigenze della definizione on line.
- Si deve rendere trasportabile il progetto collaudandolo su vari browser, sistemi operativi e piattaforme, utilizzando la velocità di connessione più bassa possibile
- Si deve facilitare l'accesso alle informazioni, fornendo strumenti di navigazione.
- Si deve evitare che l'utente debba fare più di 2 o 3 clik per raggiungere la pagina desiderata.
- Si deve sviluppare un look uniforme per il sito
- Si deve scegliere di sviluppare transizioni uniformi tra una pagina e l'altra.

ALTRI PRINCIPI

- **Creare modelli per la struttura a griglia e applicarli in modo uniforme.**
- **È opportuno abbondare con gli spazi vuoti**
- **Il testo, i colori e la posizione degli elementi devono guidare lo sguardo dell'utente.**
- **Si deve cercare di conoscere il proprio pubblico e progettare la pagina a seconda delle sue esigenze, interessi e preferenze di visualizzazione.**
- **Si devono sfruttare le possibilità dei link ipertestuali, fornendo agli utenti una quantità di link sufficiente per creare il proprio percorso all'interno delle informazioni.**
- **Si deve progettare il testo per la visualizzazione on-line, considerando le differenze esistenti tra lo schermo una pagina stampata.**

Ed ora...

**Buon lavoro
a tutti**