

# WEB tecniche di progettazione

Realizzare siti a misura di utente

a cura di Paolo Orrù

## Bello è funzionale

Un sito bello ma poco usabile è come un bel negozio che apre solo il 29 febbraio (se cade di martedì) dalle 03:00 alle 04:00 di mattina.

a cura di Paolo Orrù

2

## Argomenti principali

- ⊙ Usabilità
- ⊙ Web Usability
  - ⊙ Target di riferimento
  - ⊙ Progettare il sito
  - ⊙ Progettare le pagine
  - ⊙ Progettare i contenuti
  - ⊙ Alcuni numeri
- ⊙ Conclusioni

a cura di Paolo Orrù

3

## Usabilità

- ⊙ Scienza che studia le problematiche legate all'uso di una qualsiasi interfaccia e detta alcune linee guida da seguire.
- ⊙ Più un'interfaccia è usabile meno ripida sarà la curva di apprendimento che porta nuovi utenti al pieno utilizzo della stessa.

a cura di Paolo Orrù

4

## Web Usability

- ⊙ I concetti di usabilità associati alle problematiche specifiche del web mettono in luce alcuni aspetti da considerare durante la progettazione di un sito.
- ⊙ Lo scenario di riferimento sarà lo sviluppo di un sito web per internet di interesse generale.

a cura di Paolo Orrù

5

## Target di riferimento

- ⊙ Target: obiettivo della comunicazione.
- ⊙ Chi è l'utente medio?
  - ⊙ Competenze informatiche
  - ⊙ Tecnologia di cui dispone
- ⊙ Cosa cerca l'utente medio?
  - ⊙ Problemi che posso risolvere
  - ⊙ Servizi aggiuntivi che posso offrire

a cura di Paolo Orrù

6

## Target di riferimento

>>> le competenze informatiche

- ⊙ E' bene riuscire a valutare quali sono le competenze informatiche del target di riferimento.
- ⊙ Meno sono le competenze del target più deve essere accurato il lavoro di semplificazione dell'interfaccia.

a cura di Paolo Orrù

7

## Target di riferimento

>>> la tecnologia di cui dispone

- ⊙ Hardware
  - ⊙ Monitor
  - ⊙ Velocità di connessione
  - ⊙ Potenza di elaborazione
- ⊙ Software
  - ⊙ Sistema operativo
  - ⊙ Browser
  - ⊙ Terzi plug-in

a cura di Paolo Orrù

8

## Progettare il sito

### ⊙ Scelta delle tecnologie

⊙ Frame

⊙ CSS

### ⊙ I link ipertestuali

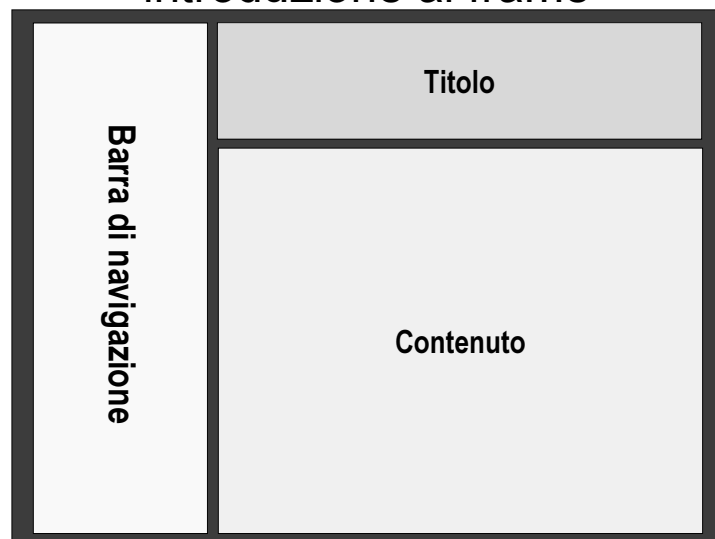
### ⊙ Home page

a cura di Paolo Orrù

9

## Progettare il sito

### >>> introduzione ai frame



a cura di Paolo Orrù

10

## Progettare il sito

### >>> Frame ? No, grazie

#### ⊙ I pro:

- ⊙ Consento di sviluppare una struttura modulare.

#### ⊙ I contro:

- ⊙ Problemi con gli URL
- ⊙ Problemi durante la stampa della pagina
- ⊙ Problemi con i motori di ricerca
- ⊙ Problemi con gli script

a cura di Paolo Orrù

11

## Progettare il sito

### >>> introduzione ai CSS

- ⊙ L'uso dei fogli di stile (CSS) consente di separare l'aspetto grafico dal contenuto della pagina.
- ⊙ Usando vari CSS posso presentare uno stesso contenuto in modi diversi, modificandone l'aspetto grafico.
- ⊙ Condividere la medesima impostazione grafica per più pagine web.

a cura di Paolo Orrù

12

## Progettare il sito

### >>> Cascading Style Sheet

◎ Gli standard sono i seguenti:

- ◎ CSS level 1 o CSS1
- ◎ CSS level 2 o CSS2

◎ Possono essere :

- ◎ Esterni, usando il tag LINK
- ◎ Esterni, usando la clausola @import
- ◎ Interni, usando il tag STYLE dentro HEAD
- ◎ Interni, usando il tag STYLE dentro BODY

a cura di Paolo Orrù

13

## Progettare il sito

### >>> esempio di utilizzo dei CSS

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Mia pagina Web</TITLE>
  <LINK REL=STYLESHEET TYPE="text/css"
    HREF="http://style.com/stile.css" TITLE="Stile">
  <STYLE TYPE="text/css">
    @import url(http://style.com/basic.css);
    H1 { color: blue }
  </STYLE>
</HEAD>
<BODY>
  <H1>Headline is blue</H1>
  <P STYLE="color: green">Paragraph is green.</P>
</BODY>
</HTML>
```

a cura di Paolo Orrù

14

## Progettare il sito

### >>> caratteristiche dei CSS

- ⊙ Fusione di più stili
- ⊙ Raggruppamento
  - ⊙ H1, H2, H3 { font-family: helvetica }
- ⊙ Ereditarietà
- ⊙ Classi di stile
  - ⊙ .pastoral { color: green }
- ⊙ Stili specifici per ID
  - ⊙ #z98y { color: green }
- ⊙ Stili variabili in relazione al contesto
  - ⊙ H1 EM { color: red }

a cura di Paolo Orrù

15

## Progettare il sito

### >>> osservazioni sui CSS

- ⊙ I CSS non vengono interpretati alla stessa maniera da parte dei vari browser, ciò può essere fonte di nuovi problemi.
- ⊙ E' necessario assicurarsi che le pagine che utilizzano i CSS siano visibili correttamente pure senza i fogli di stile o se sono disabilitate le immagini.

a cura di Paolo Orrù

16

## Progettare il sito

### >>> i link ipertestuali

- ⊙ Non usare “Clicca qui”, è meglio rendere cliccabile la parola più significativa.
- ⊙ Evitare i link intra-pagina, l'utente si aspetta solitamente di andare in un'altra.
- ⊙ Descrivere sempre i link usando la clausola TITLE.
- ⊙ Aiutate sempre l'utente a capire dove lo porta un determinato link e soprattutto quali informazioni saranno disponibili.

a cura di Paolo Orrù

17

## Progettare il sito

### >>> scelta del titolo dei link

#### Informazioni appropriate in un titolo:

- ⊙ Nome del sito di destinazione (se diverso da quello attuale)
- ⊙ Nome della sezione di destinazione (se ci si sposta in un'altra parte del sito stesso)
- ⊙ Dettagli aggiuntivi sul tipo di informazioni che troveranno
- ⊙ Avvertimenti su possibili problemi (ad esempio se è necessario registrarsi)

a cura di Paolo Orrù

18

## Progettare il sito

### >>> link di uscita dal sito

- ⊙ Non conviene mai costringere l'utente a rimanere all'interno del vostro sito, anche perché è impossibile.
- ⊙ Una raccolta di link in uscita costituisce un servizio a valore aggiunto che fornite all'utente:
  - ⊙ I siti, selezionati con cura, dovranno essere di indubbia qualità e utilità per i nostri utenti

a cura di Paolo Orrù

19

## Progettare il sito

### >>> home page

- ⊙ Fulcro della navigazione all'interno del sito.
- ⊙ Deve rispondere alle domande
  - ⊙ Dove sono ?
  - ⊙ A cosa serve questo sito?
- ⊙ Devono essere presenti, o direttamente accessibili, le informazioni più importanti e le novità;
- ⊙ In molti casi è utile implementare una funzione di ricerca.

a cura di Paolo Orrù

20

## Progettare le pagine

- ⊙ Lottizzare lo schermo
- ⊙ Prima schermata a colpo d'occhio
- ⊙ Da dove vengono gli utenti ?
- ⊙ Pensare multiplatforma
- ⊙ Indipendenza dallo schermo
- ⊙ Le intestazioni

a cura di Paolo Orrù

21

## Progettare le pagine

### >>> lottizzare lo schermo

- ⊙ Il contenuto dovrebbe riempire l'80% dell'area disponibile contro un 20% per la parte di navigazione.
- ⊙ Le eventuali pubblicità, fanno parte della tara della pagina e dovrebbero rientrare nella parte di navigazione.
- ⊙ Lo spazio vuoto, se fa parte del progetto dei contenuti o della navigazione, non è sprecato.

a cura di Paolo Orrù

22

## Progettare le pagine

### >>> la prima impressione

- ⊙ La prima impressione che un utente ha del vostro sito condiziona in maniera significativa la sua permanenza all'interno dello stesso.
- ⊙ Per questo motivo tutte le informazioni fondamentali relative al sito e ai contenuti della pagina devono essere visibili senza l'uso di scroll-bar.

a cura di Paolo Orrù

23

## Progettare le pagine

### >>> da dove vengono gli utenti ?

- ⊙ Gli utenti sono liberi di seguire percorsi molto diversi:
  - ⊙ Possono arrivare da un motore di ricerca nel bel mezzo del vostro sito
  - ⊙ Possono costruirsi un loro menù di bookmark al vostro sito, creandosi un'interfaccia di navigazione personalizzata

a cura di Paolo Orrù

24

## Progettare le pagine

>>> definire sempre un contesto

- ⊙ Date le molteplici modalità per cui un utente può giungere su una pagina del vostro sito, occorre indicare sempre in maniera chiara:
  - ⊙ Nome del sito
  - ⊙ Posizione rispetto alla home page
  - ⊙ Contenuto della pagina

a cura di Paolo Orrù

25

## Progettare le pagine

>>> Pensare multiplatforma

- ⊙ Una corretta progettazione deve rendere possibile a utenti di qualsiasi estrazione informatica l'accesso alle risorse principali che mettete a disposizione sul vostro sito.
- ⊙ "Ottimizzato per Internet Explorer 5.5 sp 2": è poco elegante e ancora meno professionale!

a cura di Paolo Orrù

26

## Progettare le pagine

### >>> note sui font

- ⊙ Occorre prestare molta attenzione all'uso di font non standard;
- ⊙ Nei CSS le dimensioni dei font vanno sempre specificate in %, solo così sarà possibile per il browser ridimensionare il testo;

a cura di Paolo Orrù

27

## Progettare le pagine

### >>> indipendenza dallo schermo

- ⊙ What You See Is What You Get:
  - ⊙ Non esiste!
  - ⊙ L'HTML non è nato per impaginare perfettamente dei contenuti
- ⊙ Pagine che si adattano alla finestra del browser:
  - ⊙ Di solito l'impaginazione Web viene fatta con l'uso di tabelle; è necessario specificarne le dimensioni in percentuale.

a cura di Paolo Orrù

28

## Progettare le pagine

### >>> le intestazioni

- ⊙ “L’intestazione di una pagina è a tutti gli effetti un micro contenuto e deve essere a tutti gli effetti una vera perla di chiarezza.”
- ⊙ “Per chi usa un motore di ricerca, il vostro sito esiste solo come un’intestazione sulla pagina dei risultati della ricerca.”

a cura di Paolo Orrù

29

## Progettare le pagine

### >>> note sulle intestazioni

- ⊙ La lunghezza delle intestazioni non dovrebbe superare le 6 parole.
- ⊙ Per questioni di chiarezza conviene eliminare dalle intestazioni gli articoli, e le parole troppo comuni.
- ⊙ Ogni pagina deve avere un’intestazione diversa per essere riconoscibile in maniera univoca se un utente crea un bookmark a più pagine del vostro sito.

a cura di Paolo Orrù

30

## Progettare i contenuti

McLuhan:

“Il mezzo è il messaggio”

- ⊙ I contenuti vanno progettati in maniera specifica per il mezzo di diffusione scelto.

a cura di Paolo Orrù

31

## Progettare i contenuti

### >>> la scrittura dei testi

- ⊙ Concisi, chiari e leggibili:
  - ⊙ Una recente ricerca dimostra che la lettura al computer è del 25% più lenta della lettura su carta.
  - ⊙ Un linguaggio semplice aiuta la comprensione del testo.
  - ⊙ Usare titoli, suddividere il testo in brevi paragrafi e l'uso dei punti elenco facilita la lettura.
  - ⊙ Usare l'ipertesto per suddividere grandi quantità di informazioni su più pagine

a cura di Paolo Orrù

32

## Progettare i contenuti

### >>> note sulla scrittura dei testi

- ⊙ Niente è più devastante, per l'immagine di un sito, degli errori ortografici o contenuti di scarsa qualità.
- ⊙ E' fondamentale la figura del "correttore di bozze".
- ⊙ UN PARAGRAFO SCRITTO TUTTO IN MAIUSCOLO È MOLTO PIÙ DIFFICILE DA LEGGERE, DELLO STESSO SCRITTO IN MANIERA TRADIZIONALE.

a cura di Paolo Orrù

33

## Progettare i contenuti

### >>> usare il multimediale

- ⊙ L'utilizzo sregolato della multimedialità produce interfacce confuse difficili da comprendere.
- ⊙ Utilizzare l'ultima tecnologia disponibile implica che l'utente debba scaricare l'apposito plug-in; ... non è detto che ciò accada.

a cura di Paolo Orrù

34

## Progettare i contenuti

### >>> note sul multimediale

- ⊙ Quando accedere a una determinata risorsa implica attendere, è bene quantificare e indicare i tempi di attesa.
- ⊙ Rendere disponibili versioni prive delle componenti multimediali per gli utenti non interessati a tali aggiunte.
- ⊙ Attenzione agli orpelli, se un componente non aggiunge qualità o informazione forse conviene toglierlo.

a cura di Paolo Orrù

35

## Progettare i contenuti

### >>> utilizzo della grafica

- ⊙ Ridurre al minimo la grafica
  - ⊙ Sensibile riduzione del tempo di caricamento della pagina
- ⊙ Elaborare le immagini
  - ⊙ Ritagliarle
  - ⊙ Rimpicciolirle
  - ⊙ Salvarle nel giusto formato

a cura di Paolo Orrù

36

## Progettare i contenuti

### >>> note sulla grafica

- ⊙ L'occhio umano è più sensibile a differenze di luminosità piuttosto che di colore.
- ⊙ La grafica può arricchire molto un sito, però è necessario prestare molta attenzione all'uso delle metafore, spesso è difficile comprenderle.

a cura di Paolo Orrù

37

## Progettare i contenuti

### >>> le animazioni

#### Gli impieghi più diffusi:

- ⊙ Dare senso di continuità alle transizioni
- ⊙ Indicare una direzione nelle transizioni
- ⊙ Illustrare l'evoluzione nel corso del tempo
- ⊙ Mostrare più insiemi di dati nella stessa porzione di schermo
- ⊙ Arricchire presentazioni grafiche
- ⊙ Visualizzare strutture tridimensionali
- ⊙ Attirare l'attenzione

a cura di Paolo Orrù

38

## Progettare i contenuti

### >>> note sulle animazioni

- ⊙ Esistono diversi motivi che giustificano la presenza delle animazioni.
- ⊙ Esistono molti motivi che ne sconsigliano l'utilizzo.
- ⊙ Conviene usare le animazioni qualora siano realmente necessarie e non per mostrare al mondo quanto siamo bravi.

a cura di Paolo Orrù

39

## Progettare i contenuti

### >>> adatti agli utenti disabili

- ⊙ Ogni volta che non si utilizza puro testo o HTML standard si rischia di rendere inaccessibili i contenuti agli utenti disabili.
- ⊙ E' bene venire incontro a tali necessità inserendo didascalie sottotitoli e descrizioni testuali in aggiunta alle componenti grafiche e multimediali.

a cura di Paolo Orrù

40

## Progettare i contenuti

>>> rispettando gli standard

- ⊙ Scrivere HTML senza rispettare i canoni della reference ufficiale può portare a risultati incerti:
  - ⊙ I browser tollerano in maniera diversa gli errori nel codice html
- ⊙ ECMA Script è lo standard W3C per risolvere i problemi di compatibilità dello scripting lato client.
- ⊙ A volte è necessario integrare contenuti poco standard, in questi casi è consigliata molta attenzione.

a cura di Paolo Orrù

41

## Alcuni numeri

>>> tempi di attesa

- ⊙ 1/10 “ : l'utente ha l'impressione che il sistema risponda istantaneamente.
- ⊙ 1 ” : viene percepito il ritardo ma ciò non determina un'interruzione nel flusso di pensieri.
- ⊙ 10 “ : oltre questo limite l'attenzione dell'utente viene rivolta ad altre occupazioni.

a cura di Paolo Orrù

42

## Alcuni numeri

### >>> dimensioni delle pagine

- ⊙ La dimensione di una pagina è data dalla somma di tutti gli elementi che la costituiscono: file html, immagini, ...
- ⊙ Tenendo presente i tempi di caricamento introdotti in precedenza è consigliabile mantenere la dimensione di ogni pagina entro i 34 KB.

a cura di Paolo Orrù

43

## Alcuni numeri

### >>> numero di click

- ⊙ E' importante tenero sotto controllo il numero di click, a partire dalla home, necessari per accedere a una specifica pagina, determinati da:
  - ⊙ Ampiezza, costituita dal numero di macro sezioni che compongono il sito.
  - ⊙ Profondità, costituita dal numero di livelli in cui vengono suddivise le pagine all'interno delle macro sezioni.

a cura di Paolo Orrù

44

## Conclusioni

- © Non si può dire che questo sia un trattato omnicomprensivo sul progettare siti web ben fatti, sono stati evidenziati aspetti che talvolta non vengono considerati.
- © Adesso che abbiamo “imparato” le regole possiamo anche dimenticarle ;-)
- © [p.orrù@tiscali.it](mailto:p.orrù@tiscali.it) - sono graditi commenti sul seminario.

a cura di Paolo Orrù

45

## Riferimenti

- © Web Usability di J. Nielsen – Apogeo, New Riders
- © [www.useit.com](http://www.useit.com) sito web di J. Nielsen sull'usabilità dei siti web
- © W3C – World Wide Web Consortium come riferimento per gli standard CSS1, CSS2, HTML , ECMAScript, ... , [www.w3.org](http://www.w3.org)

a cura di Paolo Orrù

46