

USABILITÀ SITI WEB



Progettare siti web per l'utente.
Siti facili, comprensibili, efficienti e soddisfacenti

PREMESSE

1. L'utente non vuole pensare.

Ogni volta che l'utente si **interroga** sul funzionamento o sull'aspetto di un elemento all'interno della pagina si distrae da ciò che sta cercando.

Esempio: da dove comincio? dove devo cliccare? quali sono le cose più importanti? perché se clicco non funziona il collegamento?

PREMESSE

2. L'utente è distratto e ha fretta.

L'utente è disattento (notifiche, pagine aperte in contemporanea, social..) e ha bisogno di recuperare le informazioni di cui ha bisogno nel modo più semplice e nel minor tempo possibile.

PREMESSE

3. L'utente non legge ma scannerizza le pagine.

L'utente in pochissimi secondi e con pochi scroll capisce se il contenuto della pagina è da approfondire o abbandonare.

PREMESSE

4. L'utente non sempre fa le scelte ottimali ma quelle che più lo soddisfano.

L'utente non ha bisogno di istruzioni. Non è importante capire il funzionamento di un oggetto finchè riusciamo ad utilizzarlo.

SOLUZIONE = USABILITÀ

Usabilità è il grado in cui un prodotto può essere usato da particolari utenti per raggiungere certi obiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione.

Elementi che favoriscono l'usabilità di un prodotto:

- facilità d'uso
- efficienza
- facilità di ricordo
- pochi errori
- soddisfazione soggettiva

USABILITÀ SITI WEB

Rendere le pagine web autoesplicative e autoevidenti

Le pagine devono essere comprensibili senza sforzi

Un utente deve capire rapidamente e facilmente se il sito contiene le informazioni cercate e se vi siano approfondimenti ulteriori sul sito stesso o su altre risorse. L'utente dovrà ricordare l'esperienza d'uso come positiva e soddisfacente.

USABILITÀ SITI WEB

1. Creare una gerarchia visiva
2. Sfruttare le convenzioni
3. Scomporre le pagine in aree ben definite
4. Rendere ovvio ciò che è cliccabile
5. Minimizzare il rumore
6. Eliminare gli errori

USABILITÀ SITI WEB

1. Creare una gerarchia visiva

L'utente non legge ma scannerizza → Più una cosa è importante e più deve essere messa in rilievo, così come su di un giornale o su di un libro:

Titoli

sottotitoli

paragrafi

USABILITÀ SITI WEB

2. Sfruttare le convenzioni

L'utente sfrutta le convenzioni per passare agevolmente da un sito all'altro. Chi progetta un sito web deve cercare di creare un ambiente quanto più familiare possibile.

Esempi:

- Icona casa (home page) / carrello (ecommerce) / lente d'ingrandimento (cerca) / hamburger icon (menu)
- Posizione del logo e link di collegamento all'home page. Il logo è sempre visibile nella stessa posizione in tutte le pagine.
- Il menu di navigazione è uguale in tutte le pagine sia dal punto di vista grafico che della posizione. In caso di molte voci dividere le aree di navigazione e categorizzare i link in sottomenu. Inserire un menu anche nella parte bassa del sito come promemoria.
- Link di menu evidenziati con una sottolineatura, briciole di pane per far capire all'utente in che pagina ci troviamo
- divisione del sito in header / content (con o senza sidebar) / footer

USABILITÀ SITI WEB

3. Scomporre le pagine in aree ben definite

L'utente può decidere in fretta su quale area della pagina focalizzare la sua attenzione e quale ignorare

USABILITÀ SITI WEB

4. Rendere ovvio ciò che è cliccabile

La gran parte dell'attività degli utenti sul web consiste nel cliccare su link ed elementi. Favorire il reperimento e il riconoscimento degli stessi.

USABILITÀ SITI WEB

5. Minimizzare il rumore

Evitare il sovraffollamento (troppi contenuti o aree che richiamano l'attenzione)

Evitare di inserire elementi inutili

Non inserire troppe voci di menu

Creare layout semplici e con contenuti strettamente necessari

USABILITÀ SITI WEB

6. Eliminare gli errori

Evitare la presenza di errori nella pagina: link non funzionanti, immagini non visibili, alt non inseriti, pagine non esistenti, ecc.