

18 marzo 2019

# **CREARE APP DIGITALI: DALLA PROGETTUALITÀ ALLA PRATICA.**

Laboratorio a cura di

**Erika Vicaretti**  
**BIANCO TANGERINE**



[www.biancotangerine.it](http://www.biancotangerine.it)



00

## **LABORATORIO**

---

**COME PROGETTARE**

---

**ARCHITETTURA**

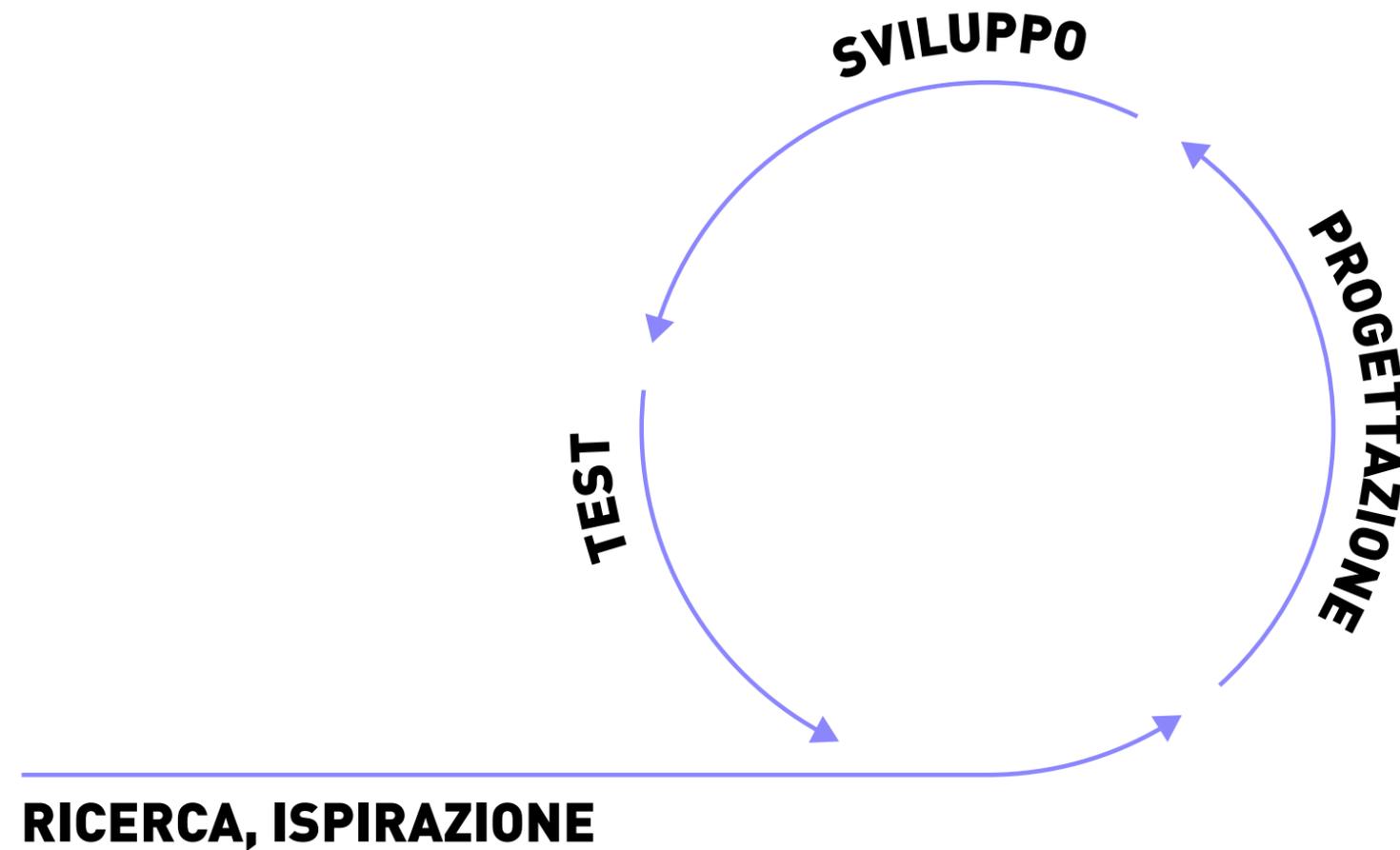
---

**SVILUPPO**

---

**FEEDBACK**

## COME PROGETTARE UN'APP



Il ciclo di progettazione è un processo **ITERATIVO**.

[video Bruno Munari](#)

## COME PROGETTARE UN'APP

### 1 FINALITÀ: FARSI GUIDARE DAL FINE PER INNOVARE

Il percorso progettuale deve partire da un problema, da un bisogno, da un' **ESIGENZA CONCRETA**.

Non si deve partire subito alla ricerca di un'idea geniale, ma occorre utilizzare il proprio background e approfondire attraverso la **RICERCA** per riuscire a individuare una soluzione progettuale dando così un proprio valore aggiunto.

- *Qual è l'obiettivo del mio progetto?*
- *La soluzione progettuale risolve il problema? È utile?*
- *La funzione principale è chiara?*

## COME PROGETTARE UN'APP

### 2 FUNZIONALITÀ: DELIMITARE I CONFINI / LESS IS MORE

Abbandonare il concetto secondo cui un progetto complicato, abbondante, ricco sia il miglior risultato perseguibile. In realtà il miglior risultato è garantito quando un progetto è **ADATTO ALLE FUNZIONI, RIDOTTO ALL'ESSENZIALE**.

Occorre focalizzarsi sull'individuazione delle dinamiche e degli elementi **FUNZIONALI** del progetto per coglierne l'essenza; significa usare quello che serve, in modo da **RAFFORZARE IL MESSAGGIO PRINCIPALE**.

- *La funzione principale è facilmente fruibile?*
- *Gli elementi sono utili o superflui, eliminabili?*
- *Come posso rendere il mio progetto più efficace?*

## COME PROGETTARE UN'APP

### 3 A MISURA D'UOMO: DEVE ESSERE INTUITIVO

Occorre progettare soluzioni che siano **SEMPLICI, IMMEDIATE** in modo tale che non ci sia bisogno di spiegare, ma che sia comprensibile fin dal primo sguardo. La natura degli elementi del progetto deve **SUGGERIRE E SEMPLIFICARNE L'UTILIZZO**.

Inoltre si deve prevedere un **PUBBLICO DI RIFERIMENTO** (target), in modo da comprendere i suoi bisogni e offrire soluzioni progettuali specifiche e che parlino nel suo stesso linguaggio, così da essere comprensibili.

- *Il layout è intuitivo?*
- *Sono presenti elementi che suggeriscono le azioni da compiere?*
- *Il linguaggio è adatto al target (fascia d'età)?*

## COME PROGETTARE UN'APP

### 4 L'INTERATTIVITÀ NON DEVE ESSERE FINE A SE STESSA

Sviluppare un prodotto interattivo significa sfruttarlo non per i suoi effetti speciali ma per le sue **POTENZIALITÀ INTRINSECHE**:

- approccio ludico/gamification
- inclusione
- realtà aumentata
- esperienze collaborative, condivisione delle risorse

- *Quali sono le interazioni funzionali rispetto al mio scopo?*
- *L'interazione aggiunge valore? Semplifica un aspetto?*

## COME PROGETTARE UN'APP

### 5 VALORE DELL'ESTETICA: COERENZA STILISTICA

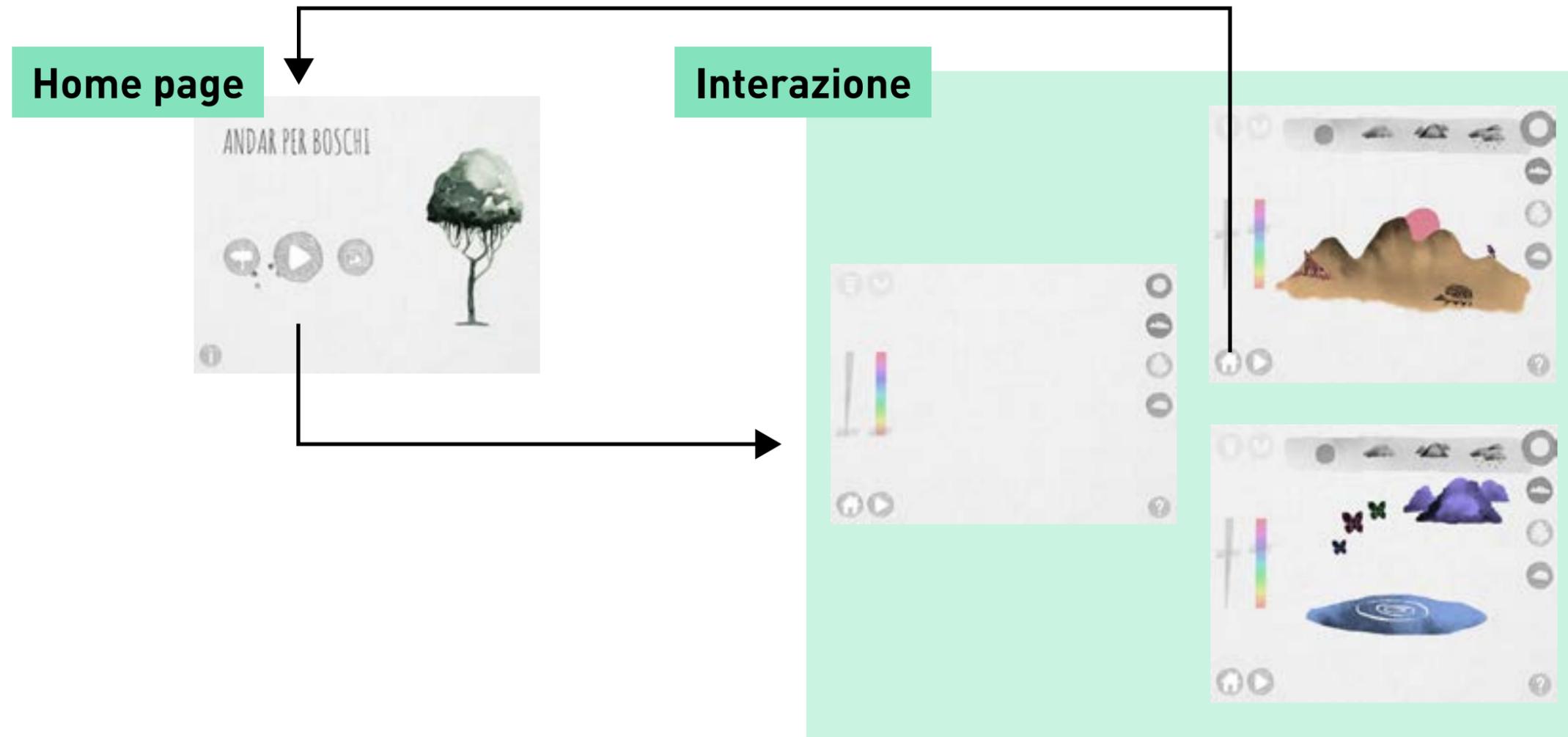
La rappresentazione visiva dei contenuti ha lo scopo di veicolare i messaggi; non è quindi un aspetto trascurabile, ma risulta essere fondamentale per la **COMPrensione DEI CONTENUTI**.

Occorre prestare attenzione alla **DISPOSIZIONE GERARCHICA** dei contenuti visivi e alla loro **COERENZA STILISTICA** per far sì che il prodotto risulti curato.

- *Che tipo di linguaggio visivo desidero adottare?*
- *I contenuti hanno una gerarchia visiva che mi aiuti nella comprensione?*
- *I contenuti visivi sono tra loro coerenti (immagini, icone, colori, forme, posizione)?*

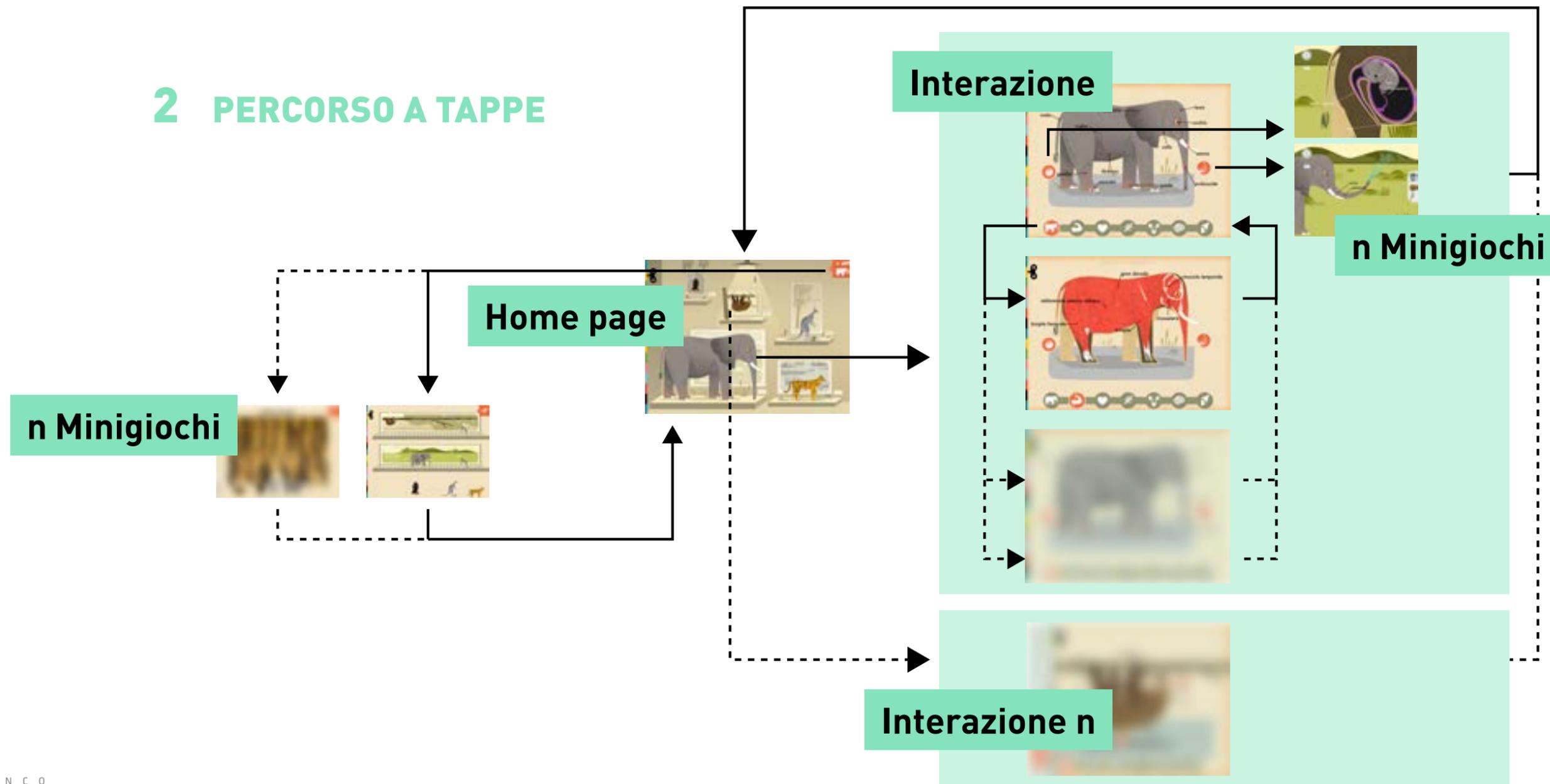
# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## 1 INTERAZIONE SINGOLA



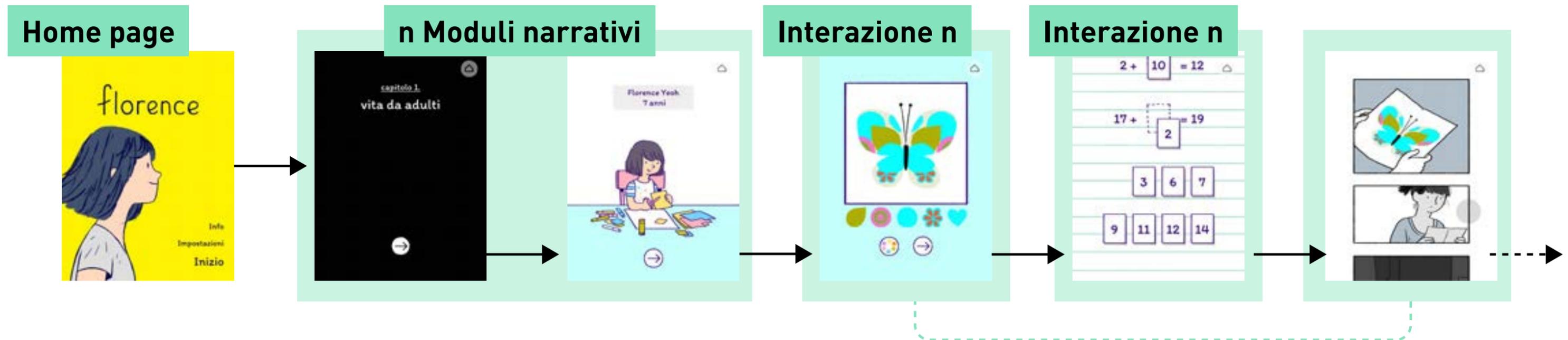
# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## 2 PERCORSO A TAPPE



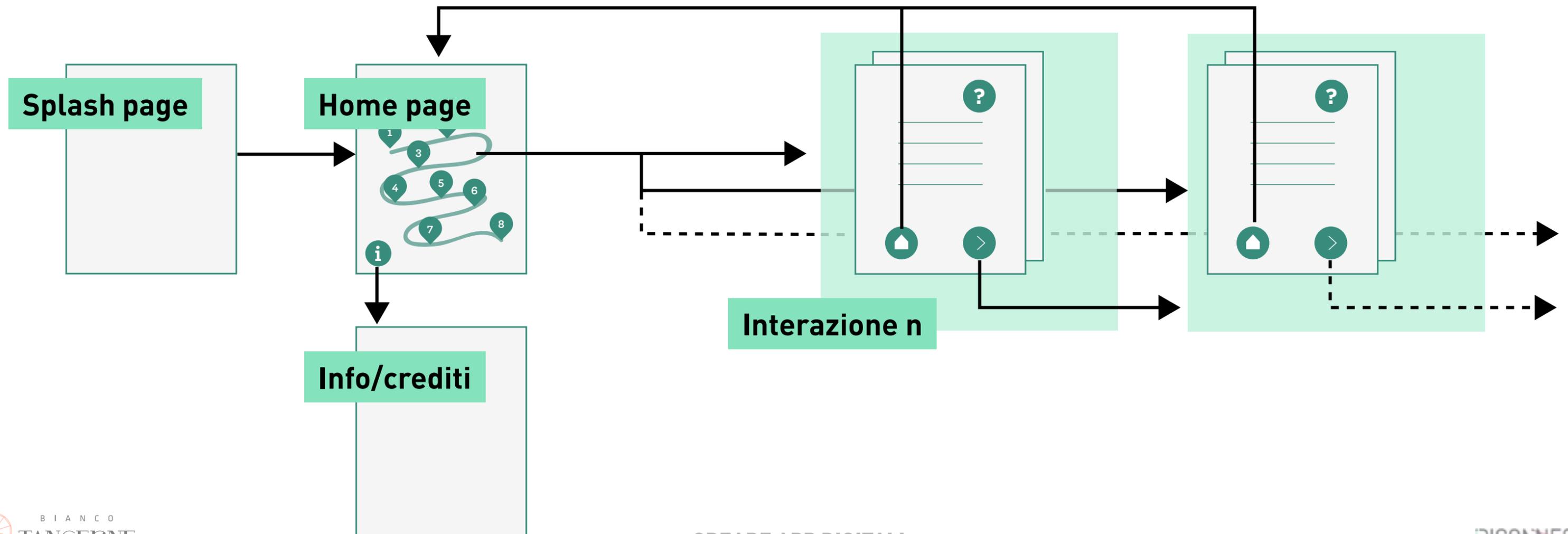
# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## 3 PERCORSO NARRATIVO



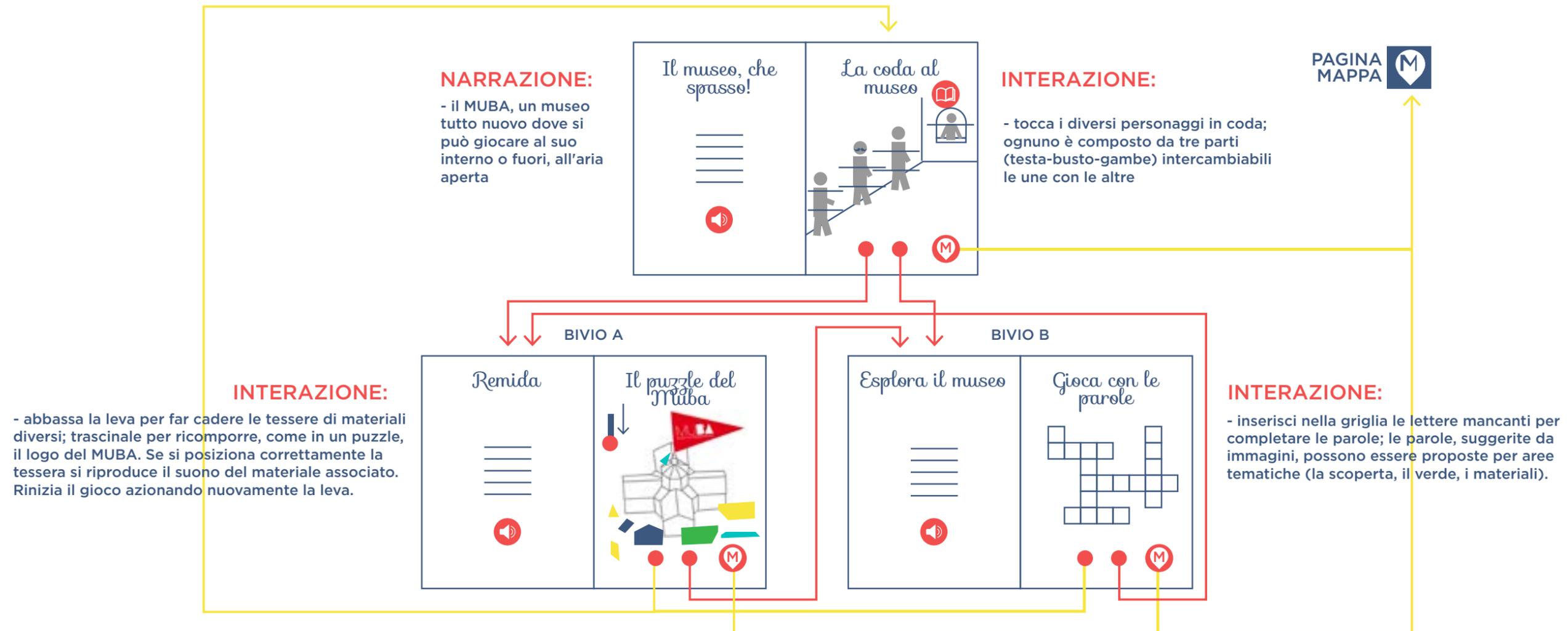
# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## SCHEMA DI FUNZIONAMENTO



# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## DETTAGLIO TAVOLA INTERAZIONE



# L'ARCHITETTURA DELLE APP

## PROGETTO!

### 5 REGOLE DELLA PROGETTAZIONE

- 1. *Finalità*
- 2. *Funzionalità*
- 3. *Intuitivo*
- 4. *Utilità dell'interazione*
- 5. *Coerenza stilistica*

### SCHEMA DI FUNZIONAMENTO

- 1. *Navigazione complessiva*
- 2. *Layout tavole interazione*
- 3. *Spiegare le interazioni*
- 4. *Inserire elementi di navigazione*

## SVILUPPARE UN'APP



## SVILUPPARE UN'APP

### SVILUPPO!

- 1. *Importare l'oggetto o inserire il testo*
- 2. *Assegnare all'oggetto le azioni in sequenza*
- 3. *Anteprima del progetto*
- 4. *Esportare il progetto*

## FEEDBACK

### PRESENTAZIONE!

- 1. *Presentazione del progetto*
- 2. *Sviluppi e potenzialità del progetto*
- 3. *Q&A*

18 marzo 2019

**CREARE APP DIGITALI:  
DALLA PROGETTUALITÀ ALLA PRATICA.**

**GRAZIE PER L'ATTENZIONE**

Laboratorio a cura di

**Erika Vicaretti  
BIANCO TANGERINE**



[www.biancotangerine.it](http://www.biancotangerine.it)



**CREARE APP DIGITALI**