

Ergonomia e UX design di interfacce grafiche per dispositivi touch

Progettare un'applicazione Web ottimizzata per i dispositivi mobile

 A distanza



3 giorni (21 Ore)

Open : 1.990,00 € +IVA

WebCode: IT.43

Packaged in azienda : 5.380,00 € +IVA +10% di

Project Management (Quota riferita ad un gruppo di 10 pax max)

Customized : Su richiesta

Mentre il mercato delle vendite di PC sta perdendo slancio, quello di **tablet e smartphone** continua ad avere performance in crescita. Di fronte a questo fenomeno le aziende non possono non **reagire** offrendo, come qualche anno fa su Internet, applicazioni (App) o siti web adattati a tali devices. Ma la diversità delle dimensioni dello schermo, così come la necessità di offrire una **navigazione "tattile"** molto intuitiva, richiedono una **seria riflessione** sul design e sull'ergonomia di questo tipo di interfaccia.

Al termine del corso i partecipanti avranno acquisito le conoscenze e le competenze utili per creare applicazioni Web o siti Web user-friendly per tutti gli utenti, Web e mobile.

A chi è rivolto



Per chi

- Sviluppatori
- Project manager funzionali
- Chiunque debba definire un'interfaccia grafica



Prerequisiti

Conoscenza del mondo web e dell'utilizzo dei media mobile

Programma

1 - Introduzione all'ergonomia mobile

- Presentazione dell'ergonomia del software: cos'è, cosa non è
- Differenze tra UX e UI Design
- I 4 elementi da affrontare: l'utente, le situazioni di utilizzo, l'attività, la tecnica
- I diversi livelli di mobilità e le nuove situazioni di utilizzo associate
- Capacità specifiche: sensori, capacità di interagire con le applicazioni installate
- Tecniche di immissione: tastiera virtuale, assistenza all'input
- L'interfaccia touch: confronto con il mouse, multitouch, gesti e nuovi paradigmi di interazione
- Le domande da porsi prima di realizzare un'applicazione mobile e le insidie da evitare

2 - Progettazione di un HMI touch

- Strategia di progettazione: applicazione web mobile, nativa o ibrida, aspetti multiplatforma
- I componenti grafici di un'applicazione Android nativa
- L'importanza della modellazione nell'approccio ergonomico
- Modellazione ad alta e bassa fedeltà

- Conoscere i propri utenti: *user personas*
- L'approccio basato sulle attività: definizione di scenari critici
- Scelta di uno strumento di modellazione
- Guidare un ciclo di modellazione per un'applicazione mobile

3 - Aspetti specifici della progettazione di HMI mobili

- Principio di navigazione su un'applicazione nativa
- I principali modelli di progettazione su Android
- Presentazione delle linee guida Android: material design
- Differenze con altri sistemi operativi mobile
- Responsive design
- Approccio per un'applicazione web: media query, design grids (es: bootstrap)
- Approccio per un'applicazione nativa: design by layout
- Limiti del responsive design: approccio mobile-first

4 - Conclusione



Obiettivi del corso

- Conoscere i requisiti ergonomici specifici di un'applicazione web adatta alla navigazione, soprattutto su dispositivi mobile
- Avere una metodologia per la progettazione di HMI Web e mobile
- Conoscere e implementare le migliori pratiche per la progettazione di interfacce
- Conoscere le migliori pratiche per creare modelli e guidare il ciclo di modelli di un'applicazione Web ottimizzata per i dispositivi mobile



Esercitazioni

- Una formazione molto **pratica** che alterna le basi teoriche indispensabili alla progettazione di un'applicazione mobile ergonomica, con lavoro pratico e feedback
- Ogni workshop è una continuazione del precedente al fine di **simulare** la progettazione di un HMI mobile da un sito o da un'applicazione web esistente, costituendo così il thread comune dell'applicazione
- La pedagogia promuove gli **scambi** tra i partecipanti; il facilitatore fornisce risposte personalizzate a ciascuno



Date 2026



Ultimi posti



Edizione garantita

dal 18 mar al 20 mar

dal 18 mag al 20 mag

dal 23 set al 25 set

dal 16 nov al 18 nov