

Elementi di Visual design per non progettisti

Di **Adam Churchill**

22 Giugno 2011

Articolo originale:

Visual Design Essentials for Non-Designers
http://www.ue.com/articles/viz_design_essentials



Foto di **OldOnliner**

Alcuni diritti riservati a **OldOnliner**

Qualche tempo fa, ho registrato un podcast con il designer Dan Rubin, era il seguito del suo seminario virtuale [Visual Design Essentials for Non-Designers](#)¹. Durante il seminario, Dan espresse il seguente concetto: è un mito, che il design sia soltanto il regno dei creativi. Continuò spiegando che apprendere semplicemente i principi di base dell'interfaccia visuale, conferisce a chiunque la confidenza necessaria per creare dei grandi design.

La sua presentazione fece pensare molto il nostro pubblico e ci posero così tante domande eccellenti durante il seminario, che non avemmo il tempo di rispondere a tutte. Questo articolo prende in esame due delle domande che abbiamo coperto. Potete ascoltare l'intera [intervista on-line](#)².

Adam Churchill: Il design è piuttosto soggettivo, uno potrebbe pensare che il tuo design è stupendo e facile da usare, mentre

un altro può detestarlo e ritenere che sia esattamente l'opposto. Cosa ne pensi in proposito?

Dan Rubin: C'è un malinteso comune su cos'è esattamente il design. Il design non è solo l'aspetto grafico e visuale, di qualcosa che appaia attraente o gradevole. Anche se ci sono alcune regole consolidate e principi psicologici su ciò che rende qualcosa attraente, per la maggior parte delle persone, questa è una cosa molto soggettiva. In un design, potresti preferire una scelta di colori diversa dalla mia. Oppure, una persona potrebbe trovare attraente una proliferazione di elementi grafici, mentre per qualcun altro potrebbe risultare fonte di distrazione.

Ma quelle non sono le cose di cui stiamo effettivamente parlando, quelle appartengono più allo strato artistico del visual design. Prova ad immaginarli in un paio di strati diversi. Il design, nella sua essenza, riguarda gli aspetti visuali, che supportano la funzionalità di una data cosa. Se stiamo parlando di prodotti fisici del mondo reale, o prodotti virtuali, come servizi e applicazioni web, il design è quello che comunica la funzionalità all'utente.

1 http://www.ue.com/events/virtual_seminars/visual_nondesigner/

2 <http://www.ue.com/brainsparks/2011/02/03/spoolcast-visual-design-essentials-for-non-designers-with-dan-rubin/>

Quando si parla di interaction design, si indica un aspetto più dettagliato, che va oltre la semplice comunicazione; è l'interazione reale, il dare e l'avere, ciò su cui gli utenti potranno cliccare e come questo si comporterà.

Quando si lavora ad un livello più basso, al di sotto del comportamento, abbiamo effettivamente bisogno di fornire le fondamenta per tali funzionalità o contenuto; una specie di piattaforma, con cui l'utente può interagire facilmente e comprendere ciò che gli viene comunicato. Per cui a livello di base, i principi che abbiamo discusso nel seminario virtuale, sono più su come realizzare qualcosa che comunichi facilmente le sue intenzioni.

Quando parliamo principalmente di buone norme tipografiche e della creazione di una gerarchia visiva equilibrata, queste cose non sono soggettive. Si può garantire che le persone reagiscono in un certo modo a queste cose e non siamo in realtà alla ricerca di un legame emotivo in cui potrebbe entrare in gioco il colore e lo strato più artistico se volete.

Questa è la cosa bella del design: al suo livello di base, non è per niente soggettivo. E' solo questione di prendere decisioni ben equilibrate e non mettere troppe cose insieme, evitare di sovrappollare.

Un sacco di volte la gente confonde le buone regole di base, dei principi fondamentali di progettazione, con il semplice buon senso, perché una volta che li vedi applicati correttamente, assumono significato. Non potreste immaginare di farlo in un altro modo.

Adam: Adesso parliamo del colore; quando il progetto è dominato da un colore specifico, come suggerisci di introdurre nuove combinazioni di colori?

Dan: Beh, la prima domanda da porsi è: avete bisogno di combinare nuovi colori? Quando si tratta di colore, essendo un designer non artista, vorrai essere guidato da regole sui cui poter contare per

non smarrirti. Una delle regole per il colore, è di non usarne tanto. Limitare la tavolozza dei colori è qualcosa che i migliori designer fanno come fare.

In qualsiasi design, è davvero molto difficile usare parecchi colori. Spesso quello che accade è che si generano troppi eventi in una volta e questo è negativo, proprio come avere troppe informazioni.

Se la densità di informazioni su una certa pagina è troppo alta, diventa confusa. Se ci sono troppi colori in una determinata pagina, sarà troppo sgargiante. Se il progetto è dominato da un colore specifico e si desidera uscire da quella tavolozza di uno o magari due colori, la migliore cosa da fare è cercare fra le altre tinte e sfumature di quel colore particolare.

Per esempio, se si ha un design che ha uno sfondo prevalentemente bianco con sopra un sacco di blu, si possono utilizzare molte diverse sfumature di azzurro, più chiare e più scure, per aggiungere più attrazione visiva. Ed il vantaggio è che i colori più scuri spiccano di più, soprattutto su uno sfondo chiaro.

Quei colori scuri sembrano più vicini allo spettatore mentre i colori chiari si allontanano maggiormente, quindi, solo utilizzando tinte e sfumature di quel colore unico che domina il progetto, hai moltissima flessibilità, dovuta al contrasto, generato solo scurendo o schiarendo il colore.

Consiglio di farlo, prima di tentare di introdurre altre tonalità dello spettro, perché porta molte più complicazioni e, a meno che tu non introduca una nuova tonalità per un

motivo particolare, è probabile che renderai le cose più impegnative di quanto necessario.

Già che siamo in tema di limitare la tavolozza dei colori, un altro vantaggio di attenersi a uno o due colori, è che ti permette di usare altri colori per evidenziazioni specifiche o call-out. Il che può essere molto, molto utile a seconda del contesto.

Per esempio, il rosso è un colore quasi universalmente negativo e lo vediamo sempre nei buoni design, dove un tipo di call-out è impostato in rosso, mentre nel resto del design, il rosso non compare. Ovviamente, non deve essere necessariamente così, se il rosso è il colore dominante, ma è bene essere in grado di usare per gli avvisi, colori come il rosso per qualcosa che è male ed il verde per qualcosa che va bene. Soprattutto nella cultura occidentale, queste sono leggi molto ben radicate nell'uso del colore e possiamo usarle a nostro vantaggio, se manteniamo semplice lo schema generale dei colori. Più complicato è lo schema dei colori coinvolti in un'interfaccia, più difficile diventa usare il colore per evidenziare qualcosa.

Volete saperne di più?

Avete due possibilità per imparare di più da Dan:

1) Se volete migliorare le vostre abilità sui CSS, Dan presenta il nostro prossimo Seminario virtuale UIE, CSS3 for everyone. Con esempi pratici ed esercitazioni, Dan vi mostrerà come oggi i maggiori siti utilizzano i CSS avanzati per spostare sui browser, alcune delle implementazioni visuali più ardue. Per saperne di più sul seminario di Dan: http://www.ue.com/events/virtual_seminars/css3vs/

2) Se siete progettisti esperti vi consigliamo di venire a Web Design Master Class, il 16 agosto, a Los Angeles. E' una immersione profonda in Photoshop, CSS3, HTML5, e JavaScript. Per tutti i dettagli su questo intenso workshop di un giorno, visitate <http://sidebarworkshops.com>. Il prezzo sale dopo Martedì 28 giugno, per cui utilizzate il codice promozionale UIEtips per ricevere \$100 di sconto dopo il 28.



Adam Churchill

Traduzione di **Marco Dini**

Questo articolo è stato ripubblicato con l'autorizzazione di User Interface Engineering. Per altri articoli e informazioni, visitate il sito <http://www.ue.com/>

Immagine in prima pagina:

Autore:

[OldOnliner](#)

Immagine originale:

<http://www.flickr.com/photos/oldonliner/1508091121/>

Licenza d'uso:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/deed.it>



Questo articolo si trova sui:

www.ideawebitalia.it/usabilita-web/3208/