

Progettare applicazioni mobile di qualità

Intervista a Josh Clark, autore e progettista – Prima parte

Di **Adam Churchill**

21 Aprile 2011



Articolo originale:

Designing Tapworthy Mobile Apps

UIE's Adam Churchill interviews author and designer Josh Clark

http://www.uie.com/BSAL/trans/Josh_Clark_VS_Followup_transcript.html



Foto di [expertinfantry](#)

Alcuni diritti riservati

"Pensare mobile" va al di là del ridimensionare un'applicazione esistente, per adattarla uno schermo più piccolo, o prendere decisioni su quali contenuti includere.

La capacità di una app di soddisfare pienamente i suoi utenti, dipende in gran parte dal contesto in cui viene utilizzata.

Poiché l'applicazione, per sua natura, può essere utilizzata ovunque e l'interfaccia è manipolata con i pollici e le dita, c'è molto di

più che l'estetica da considerare.

Josh Clark si unisce Adam Churchill per affrontare le questioni rimaste ancora da trattare, del suo Seminario virtuale.

Adam Churchill: Benvenuti, tutti a questo nuovo appuntamento con Spoolcast.

Il mese scorso, Josh Clark, l'autore del libro "Tapworthy", si è unito a noi per un seminario virtuale sul mobile design, che abbiamo chiamato "Mobile Design: Designing Tapworthy Mobile Apps".

Josh si è gentilmente offerto di tornare per rispondere ad alcune domande a cui non è stato possibile affrontare durante il seminario. Salve Josh, bentornato.

Josh Clark: Grazie, Adam, è magnifico essere di nuovo qui.

Adam: Ora, per tutti quelli che non erano presenti a questo particolare seminario, potete trovare il podcast su "User Experience Training Library" di UIE, che contiene circa 60 seminari registrati, di esperti super conosciuti, proprio come Josh.

Josh, per quelli che ci ascoltano e che non c'erano alla presentazione, puoi fornirgli un panoramica di ciò di cui abbiamo parlato quel giorno ed i temi che abbiamo trattato?

Josh: Certo, il seminario è stato una sorta di ampia introduzione ai principi di progettazione per il mobile design, sia per la applicazioni native, che per i siti 'mobile'.

Penso che per chi arriva allo sviluppo per 'mobile', arrivandoci dal punto di vista dei desktop, cioè dal software per desktop, quel genere che consideriamo come siti tradizionali, siti desktop, ci siano un paio di trappole in cui queste persone tendono a cadere.

Quello che ho cercato di rappresentare, è stata una specie di visione d'insieme: come concepiamo una applicazione mobile o una web application? Ho cercato di far riflettere su questo: cosa veramente la rende 'mobile'? E qual è il contesto di utilizzo a cui devi mirare e che devi fissare, per arrivare ad un insieme ottimo di funzionalità, per una app, che risponda davvero alle esigenze della gente, quando si trovano in un ambiente di utilizzo non tradizionale?

Credo che questa, in effetti, sia una delle delle domande che abbiamo; gli daremo seguito e potremo parlarne un altro po'.

E poi, come secondo elemento: cosa significa progettare per dita e pollice? Voglio dire, quando si progetta per il web, per i desktop, sai di star progettando per il cursore del mouse, per i controlli dalla tastiera e in un certo senso, per questa specie di protesi.

E ciò significa, che tipicamente, approcciamo un progetto di interfaccia per desktop, come una sorta di sfida di design grafico; ma questo cambia molto, quando progetti per qualcosa che è stato pensato per essere usato con mani e dita.

E questo in effetti, diventa, in certo qual modo, un problema di progetto a livello industriale. E' una questione di ergonomia. Per esempio, come viene percepita questa interfaccia, quando sta nella mano? Dove sono piazzati i bottoni? Quanto sono grandi questi oggetti da toccare? Quindi non è solo il problema di che aspetto hanno i tuoi pixel, ma di come vengono percepiti alla prova dei fatti.

Quindi il seminario ha anche trattato un sacco di problemi ergonomici, di come i layout devono funzionare, per essere confortevoli quando stanno nel palmo di una mano.

Adam: Bene, fantastico. Ci sono un bel po' di eccellenti domande poste durante il seminario. Andiamo ad alcune domande che sono rimaste fuori, e magari torneremo anche su alcuni punti chiave del seminario.

Josh: suona eccellente.

Adam: Bene, un sacco di gente pensa a quanto sono differenti le attività che vengono fatte su un dispositivo mobile da quelle fatte su di un desktop ed in altri tipi di esperienze online.

Cliff ci pone questa domanda: i siti web per mobile dovrebbero mostrare contenuti diversi dai loro omologhi per gli schermi a grandi?

Josh: Beh, sai, come in molti progetti, non c'è una risposta esatta, dipende su cosa si sta lavorando. In linea di massima come professionisti di progettazione, è necessario pensare realmente ai casi d'uso.

Voglio dire, come userà la gente, le interfacce che creiamo, siano esse sul desktop o su un dispositivo mobile? Perché le persone ci vengono? Perché vogliono usarle? E credo che spesso la risposta per i cellulari e per i desktop, sia differente.

In gran parte si riduce al contesto; quando qualcuno parla di dispositivi mobili, c'è sempre qualche discussione del contesto di uso del mobile. Io penso che ci sia un po' di un mito intorno a questo, che ci sia in qualche modo un contesto di utilizzo del mobile, mitico o magico, per il quale possiamo progettare.

Ecco il punto: siccome i nostri progetti sono per il mobile, significa che possono essere utilizzati ovunque. Giusto? Quindi, mobile non vuol dire solo 'in movimento' e penso che in un certo senso, sia una sorta di cliché, che progettare per cellulari, significhi progettare per qualcuno che corre a precipizio in un aeroporto, che dispone di pochissima attenzione e solo pochi secondi di tempo. Questo è certamente un caso

d'uso e accade molto spesso che usiamo queste cose in ambienti dove si va di fretta, ma, li usiamo anche sul divano, o in cucina, in ambienti più lenti, in cui potremmo disporre di un po' più di attenzione.

Tutto questo per dire che si tratta realmente di progettare, non solo per un qualche vasto contesto mobile, ma scegliendo un numero selezionato di ambienti di utilizzo non tradizionali e cercando davvero di capire il contesto mentale con cui le persone vi si avvicinano.

Ora, quello che significa, è che il contenuto a cui io posso essere interessato in un caso, potrebbe essere piuttosto diverso da quello che mi interesserebbe se fossi seduto alla mia scrivania.

Quindi riflettete: perché la gente usa la vostra applicazione o utilizza il sito web su un dispositivo mobile? Quali sono gli scenari? Poi il tipo di contenuti che si vuole mostrare, potrebbero essere semplificati; il contenuto che è importante sul desktop, potrebbe avere una priorità più bassa sul cellulare.

Questo non significa necessariamente che si lascia perdere tutto, in favore del mobile. Penso che tutti noi abbiamo avuto l'esperienza frustrante di andare su un sito per il mobile e dire "accidenti, la cosa che volevo farci è proprio quella che manca in questo sito". Allora ciò che facciamo è andare in giro per un po', fino a che non troviamo la versione del sito, completa per desktop. Giusto?

Credo che in realtà almeno dal punto di vista dei temi presenti, sia necessario avere lo stesso contenuto e le stesse funzionalità, o comunque una parte molto consistente di essi e che i siti web per mobile, dovrebbero essere in grado di fare, più o meno, quasi tutto che si può fare sul sito per desktop.

Ma, c'è una sfida da affrontare a riguardo della presentazione: dobbiamo semplificare, concentrare e dare evidenza alle cose che possono adattarsi al contesto mobile, all'intento presunto dell'utente, per i diversi scenari mobili che identifichiamo. E poi, elaborare un progetto per questo.

Ci possono essere alcuni casi in cui si desidera avere micro-siti che si focalizzano su un contenuto o funzionalità specifiche o un pubblico specifico. Ma, in generale, penso che il vostro obiettivo sia quello di avere un sito web che faccia tutto quello che fa un desktop.

Adam: OK. Debbie voleva sapere: qual è la tua opinione sulle applicazioni iPhone native rispetto alle applicazioni web?

Josh: Questo è un argomento controverso. Penso che ci sia un gruppo nutrito e rumoroso di persone, che fanno sentire pesantemente la loro presenza nell'uno e nell'altro schieramento.

Si deve costruire un app nativa perché, accidenti, è più veloce, si possono ottenere grandi prestazioni e poi si sentiranno a casa sul dispositivo. Sai, una applicazione per l'iPhone si percepisce come un'applicazione per iPhone, e accidenti, si possono realizzare grandi effetti e transizioni, e tutto questo genere di cose, e poi è molto più rapido che realizzare una web app.

Ci sono anche altri vantaggi con applicazioni native, per inciso, che sono: il pagamento è molto più facile da affrontare attraverso un app store, la visibilità in un app store tende ad essere più facile che sul web, dove la gente non è ancora abituata a realizzare applicazioni web.

I sostenitori delle applicazioni native, dicono giustamente che hanno un vantaggio, un vantaggio di prestazioni ed user experience, rispetto alle applicazioni web, e questo è vero.

Naturalmente, un grosso problema relativo alla user experience è che tutti possano accedere l'applicazione, giusto? Voglio dire, se non ho un iPhone, e si è realizzata una applicazione solo per iPhone, allora non posso guardarla sul mio Android o BlackBerry. Mentre invece, realizzare un'applicazione per il web garantisce l'accesso a tutti.

Ed ecco il punto: è dura sviluppare per ogni piattaforma. Poche aziende hanno le risorse per realizzare e mantenere questa specie di collezione completa di applicazioni, su tutti questi sistemi operativi diversi. Invece, il web è una via più facile, da un punto di vista del business, per andare verso il 'mobile', in quanto si può sviluppare una volta, e raggiungere tutti.

La cosa migliore da fare, è in realtà una combinazione di applicazioni web e applicazioni native. Non credo che siano mutuamente esclusive. Penso che si dovrebbero fare entrambe le cose.

Ci dovrebbe essere un minimo comune denominatore. Una web app funziona su ogni piattaforma o, almeno, su tutti i sistemi operativi moderni. Direi che a questo punto, non sia necessario sviluppare per browser web scadenti dei telefoni più vecchi. Alcuni che hanno questi vecchi cellulari, usano perfino i browser web che ci trovano sopra. E' un'esperienza utente sgradevole.

Quindi, concentrarsi su browser per cellulari relativamente moderni, credo sia un ottimo modo per uscire sul mercato, e poi si raggiunge tutti.

Comunque penso anche che sia necessario individuare una o due piattaforme native che si attagliano bene alla personalità ed al profilo demografico del vostro mercato principale, e poi premiare i clienti migliori realizzando applicazioni di punta, che forniscono davvero una grande esperienza nativa ben curata.

In modo da avere quella combinazione per cui alcuni clienti, possano davvero godere di una esperienza completa di una applicazione nativa, ed voi presumibilmente, come business potrete permettervi di realizzare e mantenere una o due di queste.

Fine della prima parte

[Podcast integrale dell'intervista](http://www.uie.com/brainsparks/2011/04/21/josh-clark-designing-tapworthy-mobile-apps/) [http://www.uie.com/brainsparks/2011/04/21/josh-clark-designing-tapworthy-mobile-apps/]



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.uie.com/>



Immagine in prima pagina:

Autore:

[expertinfantry](#)

Immagine originale: <http://www.flickr.com/photos/expertinfantry/5432654052/>

Licenza d'uso: <http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.it>

Questo articolo si trova qui:
www.ideawebitalia.it/usabilita-web/3739/