

**Progettare interfacce**

# **02** | Metodi progettuali

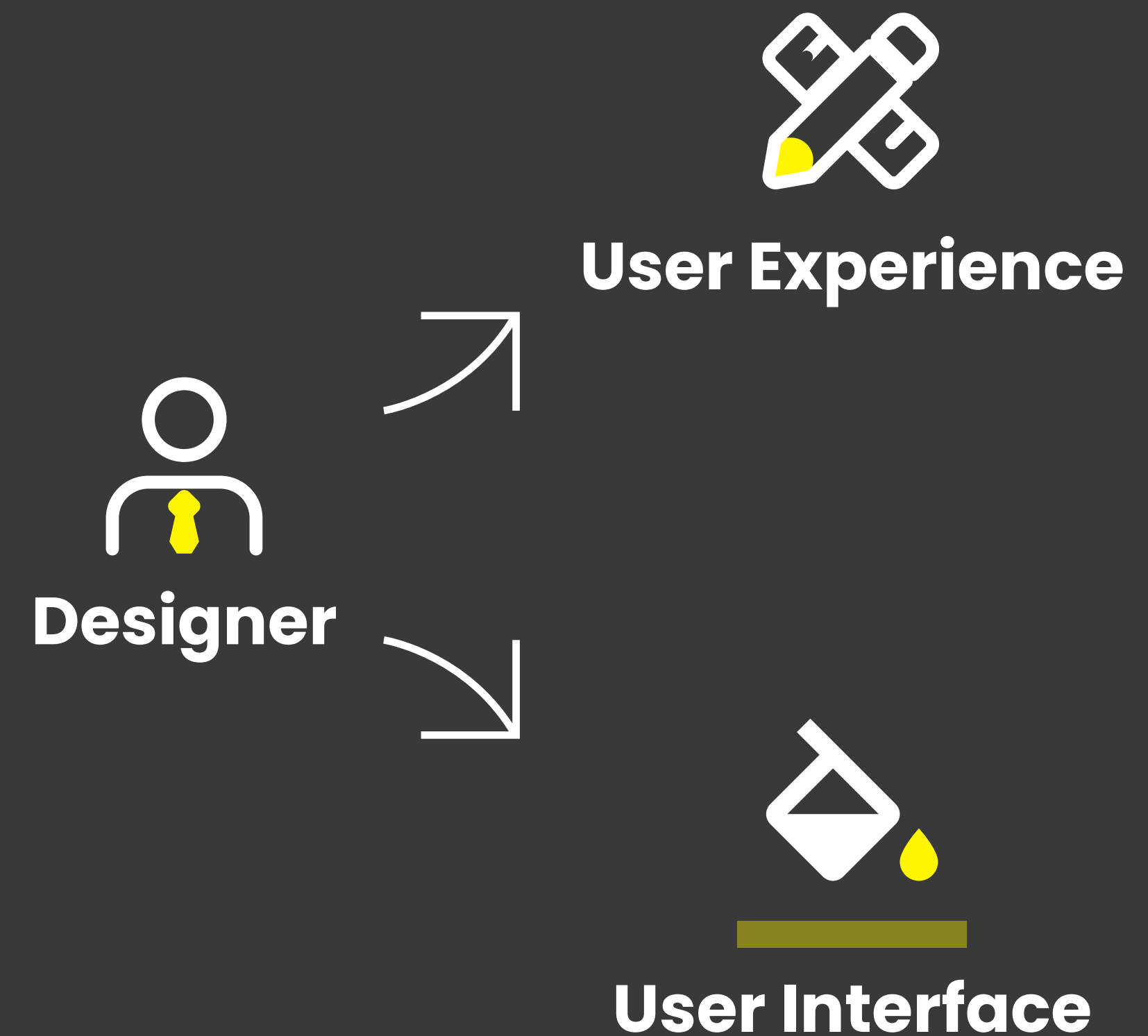
# Ux e Ui

Tutti i display con cui interagiamo hanno una cosa in comune: possiedono un'interfaccia.

La disciplina che si occupa di progettare interfacce viene chiamata **Ux/UI**.

La **User Experience** viene definita come la parte che studia l'ergonomia di un applicativo. Valuta chi è l'utente finale e il flusso d'uso dell'applicazione.

La **User Interface** invece è la parte che si occupa della veste grafica, quindi font, colori e forme.



# Hardware e software

Hardware e software sono le due componenti complementari di qualsiasi **sistema informatico**.

Ogni dispositivo, o computer, è infatti un supporto fisico che funziona attraverso dei programmi, ma che sono intangibili. La differenza tra hardware e software è proprio questa: l'hardware è la **componente fisica** e tangibile di un qualsiasi sistema informatico, mentre il software si riferisce a tutti gli **applicativi** che fanno svolgere al dispositivo tutte le funzioni di cui abbiamo bisogno.



**Hardware**



**Sistema  
Informatico**



**Software**

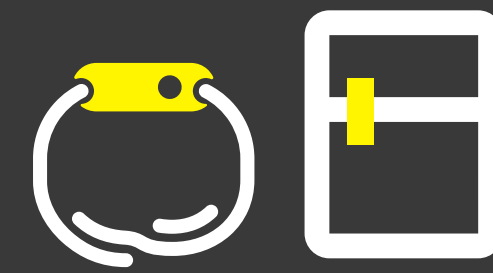
# Tipologie di software

Possiamo dividere gli applicativi in due macro categorie: **Sistemi Integrati** (Embedded System) e i **Sistemi Operativi** (OS oppure Operating System).

Tra i **Sistemi integrati** troviamo tutti quei applicativi che non hanno bisogno di un PC vero e proprio per funzionare. La maggior parte di questi software sono integrati nei prodotti e ci permettono di interagire con essi.

I **Sistemi Operativi** consentono la gestione dei dispositivi hardware del computer e l'esecuzione dei software. Offrono un ambiente di interfaccia con la macchina, utilizzano dei applicativi di base e consentono di installare altri applicativi.

Attenzione: che i siti web non sono software perché si appoggiano al browser per essere visualizzati.



## Sistemi Integrati



## Display



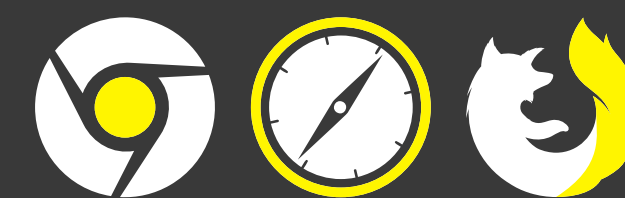
## Dashboard



## Sistemi Operativi



## Software



## Browser

Per la visualizzazione di Siti Web

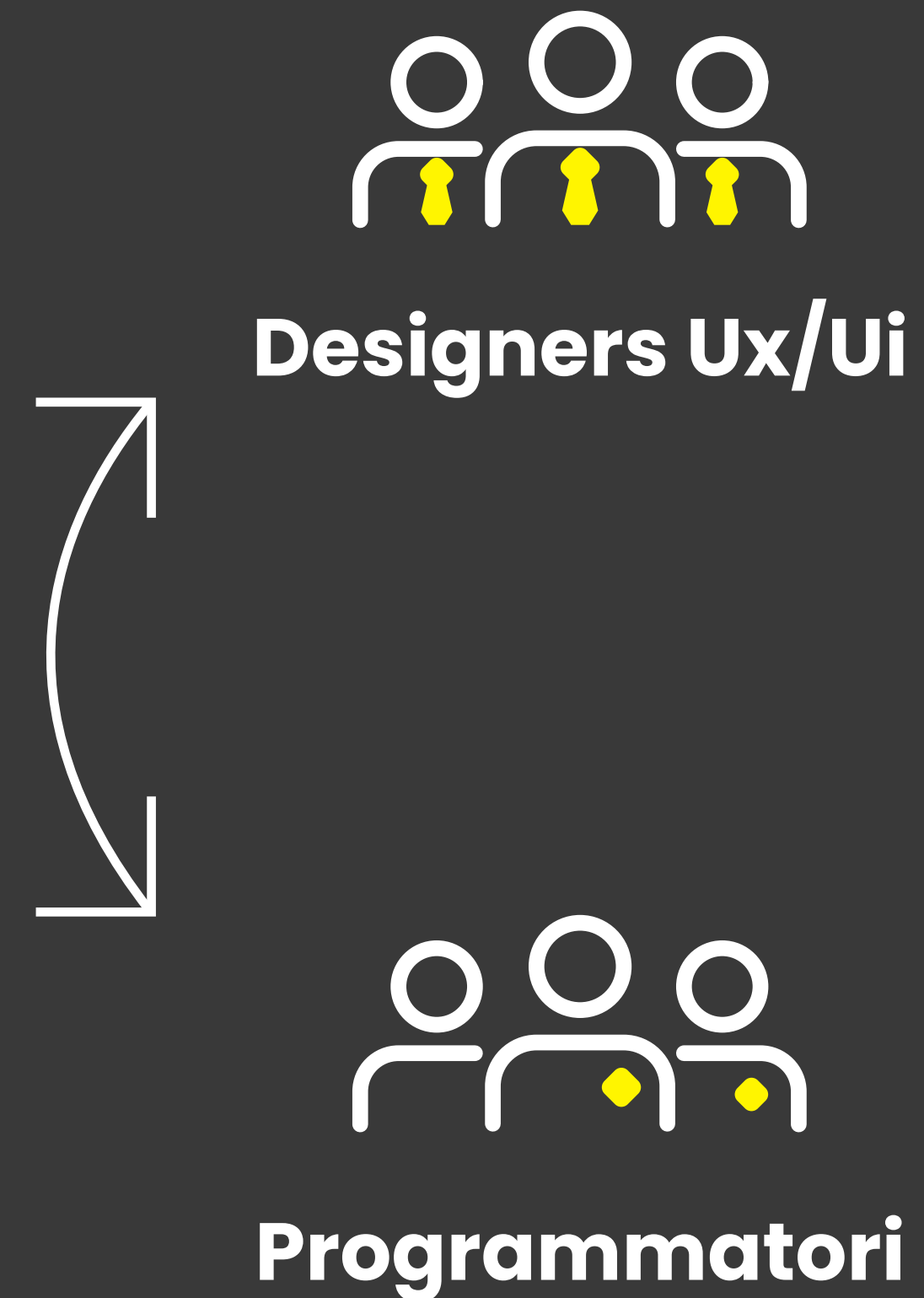
# Fasi della progettazione

La progettazione di ogni applicativo passa attraverso due fasi: **progettazione grafica** e **programmazione**.

La Progettazione Grafica comprende l'Ux e l'Ui, generalmente è una persona o un team di persone che si occupa per intero di questa fase.

La seconda è la programmazione. Esistono diversi linguaggi di programmazione e ognuno è utilizzato per scopi diversi.

Esempio per la parte di progettazione di siti web vengono utilizzati tre tipi di linguaggi l'html, css e javascript. In realtà i primi due non sono veri e propri linguaggi di programmazione.



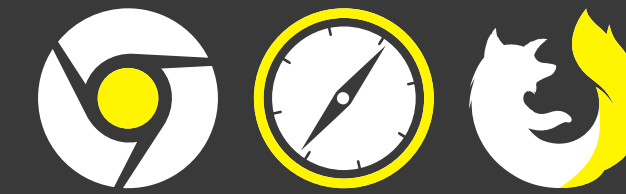
# Programmare per il web

L'**HTML** è un linguaggio di markup. Viene utilizzato per la formattazione e impaginazione di documenti ipertestuali nei siti web. In poche parole determina la struttura di una pagina web.

Il **CSS**, è un linguaggio usato per definire la formattazione di documenti HTML.

**JavaScript** è un linguaggio di programmazione orientato agli eventi, utilizzato nella programmazione Web per la creazione di effetti dinamici interattivi.

Esempio: clicco su un pulsante e la pagina restituisce qualcosa tramite funzione.



**Browser**

