



## SFIDA 3

## USABILITA' DI APP E SITI WEB



## CODING TRAINING PROGRAMME FOR +55 ADULTS



SILVER CODERS

ERASMUS+ No. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

*Questo documento riflette solo il punto di vista dell'autore e l'Agenzia Nazionale e la Commissione Europea non sono responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.*

# STRUTTURA DELLA SFIDA

## DESCRIZIONE

Questa sfida si concentra su esercizi pratici relativi all'usabilità dei siti web. L'obiettivo principale dell'attività è rendere gli utenti capaci di riconoscere chiaramente gli elementi di buona usabilità e quelli di debolezza.

## OBIETTIVO GENERALE

Identificare correttamente le regole di base dell'usabilità e le parti principali di siti web e app: intestazione, piè di pagina e corpo. Verrà inoltre posto l'accento sulle differenze tra Android e IOS e sugli elementi del design di un sito web.

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questo modulo i partecipanti saranno in grado di:

1. Comprendere le basi di Internet e dei siti web in generale;
2. Esplorare i siti web nella loro visualizzazione mobile, comprendendone la struttura e trovando le informazioni necessarie;
3. Identificare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo degli ambienti digitali e risolverli (dalla risoluzione dei problemi alla risoluzione di problemi più complessi).
4. Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.

## ATTIVITÀ DI RISCALDAMENTO

Il formatore inizierà con un'attività introduttiva, chiedendo:

Se tu fossi un sito web, che tipo di sito saresti?

*Il formatore preparerà del materiale stampato contenente una check-list e un modulo vuoto da compilare.*



## ATTIVITÀ PRINCIPALE

Il formatore creerà un elenco di siti web e app e chiederà agli utenti di testarne l'usabilità attraverso gli indicatori forniti: menu, struttura del corpo, colori, strumenti integrati, informazioni visualizzate, navigazione generale. Verrà fornito un elenco di esempi positivi e negativi di siti web e app esistenti in termini di usabilità. La SUS (System Usability Scale) sarà introdotta e utilizzata come parametro per valutare l'usabilità degli esempi forniti.

## PER SAPERNE DI PIÙ SULL'USABILITÀ DEI SITI WEB, VEDERE IL SEGUENTE ESEMPIO DI ESEMPI BUONI E CATTIVI

### Cattivi esempi

1. <https://www.domperignon.com/ww-en/>
2. <https://www.art.yale.edu/>
3. <https://www.pennyjuice.com/>

### Buoni esempi

1. <https://time.com>
2. <https://pittsburghkids.org>
3. <https://www.who.int>

## ESERCIZIO

I formatori distribuiranno la seguente check-list basata sulla scala Likert:

(1) Fortemente in disaccordo; (2) In disaccordo; (3) Né in disaccordo né in accordo; (4) In accordo; (5) Fortemente d' accordo.

- Il sito web è facile da navigare
- Il sito web consente ai visitatori di trovare rapidamente ciò che stanno cercando. ●
- Il design e la combinazione di colori sono appropriati
- Esistono strumenti per migliorare l'accessibilità
- Il sito web è responsive
- C'è una chiara dichiarazione di chi è il destinatario di questo sito web
- Riesco a trovare facilmente le informazioni di cui ho bisogno
- Le informazioni visive, il linguaggio e il design sono appropriati
- È facile usare il sito web
- Le etichette/icone del menu e le istruzioni sono chiare.

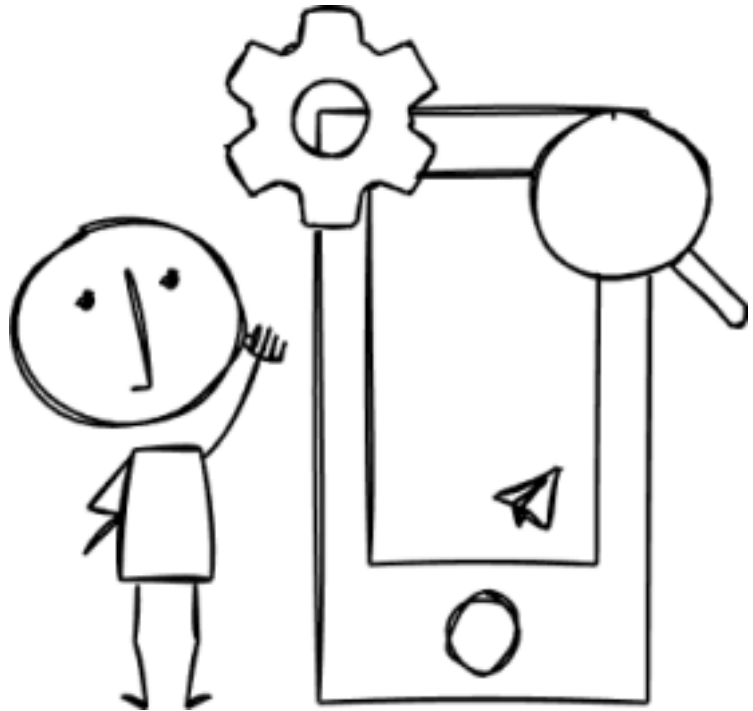


**APPLICAZIONI E IMPIEGO**

Lo stesso schema si adatta alle app. Vediamo alcuni esempi:

[https://cubicleninjas.com/impossibile\\_y-ugly-mobile-app-designs/](https://cubicleninjas.com/impossibile_y-ugly-mobile-app-designs/)

Con gli esempi precedenti, guidati dal formatore, i corsisti devono analizzare ogni elemento e fornire commenti e note, evidenziando gli aspetti critici e gli errori.

**GLOSSARIO:****Tipo di contenuto**

I siti web contengono tipicamente diversi tipi di contenuti, come articoli, notizie, eventi, video, sondaggi, ecc.

**Biscotto**

Quando si visita un sito web, questo inserisce un cookie nel browser e traccia i movimenti dell'utente. Può anche essere vantaggioso per l'utente, in quanto i cookie memorizzano/salvano anche le password per rendere più veloce l'accesso e fornire campagne promozionali mirate.

**Accessibilità**

Si tratta di un termine generale che indica le funzioni offerte da dispositivi e sistemi operativi per facilitarne l'uso da parte di persone con disabilità visive o fisiche.

**Menu di navigazione**

La navigazione del sito web si riferisce al menu in alto di un sito web.

### **Progettazione web reattiva (RWD)**

Si tratta di un modo di codificare un sito in modo che venga visualizzato in modo ottimale su un dispositivo mobile e su schermi di grandi dimensioni.

### **Certificato SSL**

Un file di dati che viene aggiunto a un server web per garantire una connessione sicura e consentire ai browser di utilizzare il protocollo HTTPS.

### **Sistema operativo mobile**

Android e iOS (basati su due sistemi operativi diversi, l'iPhone e l'iPad) sono i due maggiori sistemi operativi mobili al mondo.

### **Notifica push**

Una notifica push è un breve messaggio che può essere inviato agli utenti delle app anche quando questi non hanno le applicazioni mobili aperte. I messaggi vengono visualizzati sulla schermata iniziale del dispositivo (anche quando è bloccato).

### **Attività di chiusura**

Il formatore coinvolgerà i partecipanti nella seguente discussione:

"Come migliorereste il sito web o l'app?".

Il formatore chiederà quindi di elencare i loro commenti.

<https://usabilitygeek.com/an-introduction-to-website-usability-testing>

<https://99designs.it/blog/web-digital/website-usability-principles>

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>



**Come svilupperesti questo sito web?** <https://www.uat.edu>

Fai una lista delle azioni che metteresti in campo.

