

# Manuale Mobile app di Regione Lombardia

A cura di:

**ARIA Spa** – Divisione Comunicazione Digitale

**Regione Lombardia** – U.O. Comunicazione

Direzione Generale Sviluppo città metropolitana, giovani e comunicazione

Milano – Settembre 2023





# **Manuale** **Mobile app di** **Regione Lombardia**

A cura di:

**ARIA Spa** – Divisione Comunicazione Digitale

**Regione Lombardia** – U.O. Comunicazione

Direzione Generale Sviluppo città metropolitana, giovani e comunicazione

**Isabella Lavelli** | sezione Mobile app

Milano – Settembre 2023

# Prefazione

Il documento illustra le Linee guida per il design delle Mobile app di Regione Lombardia, ed è strutturato portando a fattor comune gli elementi principali e fondanti la brand identity regionale necessari a garantirne la riconoscibilità su tutti i progetti afferenti l'ecosistema digitale dell'Ente.

Esso consiste in una serie di declinazioni per le diverse applicazioni e casi d'uso specifici richiesti dall'istituzione.

A corollario del documento cartaceo, si fa riferimento al repository inserito in AgID Italia (<https://regionelombardia.github.io/bootstrap-lombardia/>) che contiene gli asset grafici e le componenti principali disegnate ad-hoc. Questi asset sono disponibili come supporto tecnico ai team di lavoro interni ed esterni in fase di progettazione e sviluppo di interfacce web per Regione Lombardia.

# Indice

<b>1. Introduzione</b>	<b>p.8</b>
1.1 Introduzione generale.....	p.8
1.2 Obiettivo e scopo del documento.....	p.8
1.3 Strumenti e librerie utili: AgID, Bootstrap Italia e W3C.....	p.9
1.4 Norme che regolano l'accessibilità e l'usabilità.....	p.10
<b>2. Elementi di utilità</b>	<b>p.12</b>
2.1 Logo.....	p.12
2.2 Sistema di griglie.....	p.12
2.3 Colori.....	p.14
2.4 Tipografia.....	p.15
2.5 Ombre e angoli.....	p.17
2.6 Icone.....	p.18
2.7 Divisori.....	p.19
<b>3. Mobile app</b>	<b>p.21</b>
3.1 Mobile app branding.....	p.21
3.2 App icon.....	p.21
3.3 Splash screen.....	p.25
3.4 Onboarding.....	p.26
3.5 Autenticazione.....	p.27
3.6 Termini e condizioni di utilizzo - informativa privacy.....	p.28
3.7 Home.....	p.29
3.8 Profilo.....	p.31
3.9 Assistenza.....	p.32
3.10 Pagina di dettaglio.....	p.33
3.11 Pagina di sezione.....	p.34
3.12 Pop-up.....	p.35
3.13 Form.....	p.36
<b>Conclusione</b>	<b>p.37</b>



# 1. Introduzione

## 1.1 INTRODUZIONE GENERALE

Lo scopo primario dell'**interfaccia** è quello di aiutare l'utente a raggiungere ciò che cerca in modo naturale, immediato e trasparente. Per questo, la **coerenza dei vari elementi** che la compongono – anche su diversi dispositivi – è un elemento chiave per la creazione di prodotti e servizi **funzionali e semplici da utilizzare**.

Un altro punto fondamentale di una buona interfaccia è la sua **inclusività e tolleranza agli errori**: non si deve mai dare per assunto che l'utente abbia sempre il flusso di navigazione in mente o che comprenda appieno le istruzioni senza che esse vengano fornite esplicitamente. Per ciò, il designer ha il compito di progettare interfacce che sappiano **accompagnare e guidare** il fruitore nel suo percorso, **prevedendo** le modalità di utilizzo e **prevenendo** eventuali errori, tenendo sempre al primo posto **l'usabilità e l'accessibilità**.

## RESPONSIVE WEB DESIGN

L'interfaccia web deve essere sempre progettata e sviluppata con un approccio **responsive**, con l'obiettivo di fornire un'esperienza di utilizzo ottimale indipendentemente dalla risoluzione dello schermo o dal tipo di dispositivo utilizzato.

Al concetto di responsive web design vanno associate pratiche di semplificazione delle interfacce in ottica mobile first, e un'attenzione particolare nel fornire un'esperienza soddisfacente anche a coloro che hanno difficoltà visive o motorie.

## 1.2 OBIETTIVO E SCOPO DEL DOCUMENTO

L'obiettivo del documento è quello di descrivere ed illustrare con esempi applicati le componenti per il design delle Mobile app di Regione Lombardia.

Lo scopo del documento è quello di stabilire alcune regole generali per il design digitale in adempimento alle leggi di usabilità ed accessibilità per la Pubblica Amministrazione. Questo documento fa parte della documentazione regionale di riferimento.

## IMPORTANTE

Tutte le misure e gli ingombri delle singole componenti presenti all'interno di questo documento sono da considerare come riferimenti spaziali per distanze, proporzioni e rapporti tra i vari elementi.

Per indicazioni precise sulla costituzione degli spazi nel design (e.g. griglie e layout) si fa comunque riferimento alle **Linee Guida AgID**.

**Si prega di far fede alle componenti riportate sul repository per informazioni relative al loro distanziamento, dimensionamento e costruzione.**

### 1.3 STRUMENTI E LIBRERIE UTILI: AGID, BOOTSTRAP ITALIA E W3C

Di seguito si fa cenno alle principali risorse di riferimento, fonti di strumenti e librerie, sempre aggiornate, consultabili da designer e sviluppatori per un corretto approccio allo sviluppo di interfacce web per la Pubblica Amministrazione.

#### AGID: AGENZIA PER L'ITALIA DIGITALE

L'Agenzia per l'Italia Digitale è l'agenzia tecnica della Presidenza del Consiglio che ha il compito di garantire la realizzazione degli obiettivi dell'Agenda digitale italiana e contribuire alla diffusione dell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, favorendo l'innovazione e la crescita economica.

AgID coordina le amministrazioni nel percorso di trasformazione digitale del Paese. L'AgID quindi, promuove l'accessibilità dei siti web in relazione alla normativa vigente. Per accessibilità si intende la capacità dei sistemi informatici – inclusi i siti web e le applicazioni mobili, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche – di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari.

Per fare questo sono state definite delle linee guida, un sistema condiviso di riferimenti ed esempi progettuali e visivi relativi al design dei siti e dei servizi.

#### Sito web:

<https://www.agid.gov.it/it>

## BOOTSTRAP ITALIA

La libreria Bootstrap Italia è il modo più semplice per costruire interfacce web moderne, inclusive e semplici da mantenere. Completamente open source, eredita tutte le funzionalità, componenti, griglie e classi di utilità, proposte da AGID.

### Siti web:

<https://designers.italia.it/>

<https://italia.github.io/bootstrap-italia/>

## W3C: WORLD WIDE WEB CONSORTIUM

Il World Wide Web Consortium (W3C) è nato nell'ottobre del 1994, la sua missione è quella di portare il web alle sue massime potenzialità, fornendo supporto alle tecnologie. In pratica W3C offre strumenti di validazione del codice di un sito web e della sua accessibilità efficacemente (alla sua interfaccia e al suo contenuto) da utenti diversi in differenti contesti.

### Sito web:

<https://www.w3.org>

## 1.4 NORME CHE REGOLANO L'ACCESSIBILITÀ E L'USABILITÀ

L'accessibilità e l'usabilità per il digitale della PA sono normate dall'Art.4 della *Legge Stanca 4/2004* e dal successivo *Decreto Legislativo 10 agosto 2018, n. 106*, riforma dell'attuazione della *Direttiva UE 2016/2102*.

Nell'attuale contesto web nazionale, alla luce della normativa vigente, è necessario che qualsiasi documento digitale o applicazione siano conformi alle *WCAG 2.1 Level AA*.

L'accessibilità e l'usabilità vanno considerate **sin dalle fasi iniziali di progettazione e sviluppo del prodotto digitale** e devono poi essere **soggette a verifiche in fase di approvazione e collaudo**, oltre che essere periodicamente controllate a seguito di upgrade tecnologici e di attività redazionali, come prescrive la *Legge n. 106 all'Articolo 11*.

Esistono **strumenti** atti a garantire entrambi i concetti, come per esempio quelli per la **verifica del contrasto colore per l'accessibilità**. Il colore, difatti non deve mai essere significativo in sé e non deve essere la modalità con cui si trasmettono contenuti: ipovedenti, daltonici e non vedenti non sarebbero in grado di identificarli correttamente.

Per eventuali modifiche normative, si prega di attenersi alla versione in atto al momento della progettazione di un'interfaccia.



## 2. Elementi di utilità

Gli elementi trattati in questo capitolo sono le **componenti di utilità per la composizione delle interfacce web di Regione Lombardia**. Essi sono la base per il design digitale dell'Ente e servono a garantire coerenza e riconoscibilità.

### 2.1 LOGO

Di seguito è rappresentata la versione del **Logo di Regione Lombardia** utilizzata per tutte le interfacce web. **L'area di rispetto** è la distanza minima da considerare in fase di abbinamento del logo ad altri elementi e/o marchi salvo indicazioni differenti.

Nel caso delle interfacce di Regione Lombardia, il logo deve essere inserito **nell'header all'interno della barra istituzionale in posizione sinistra**. Il logo non deve mai essere alterato e si consiglia di utilizzare sempre lo stesso nella sua forma originale.

Lo spazio che intercorre tra il logo ed eventuali altri elementi nella barra istituzionale **deve essere di 24 pixel**. Il marchio e la sua costituzione e applicazione sono regolati dal Manuale del Marchio (Brandbook) emesso da Regione Lombardia.

#### DEFAULT



#### LOGO AL NEGATIVO SU SFONDO COLORATO



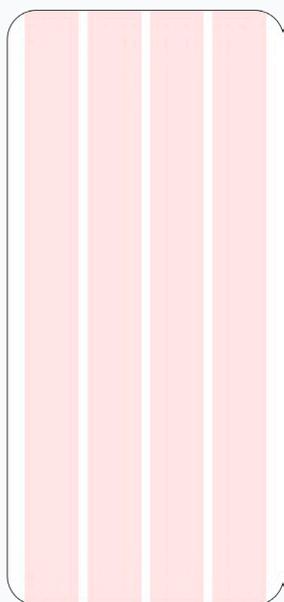
### 2.2 SISTEMA DI GRIGLIE

All'interno dello spazio a disposizione l'organizzazione del contenuto deve essere strutturata seguendo un **sistema di griglie responsive** per mantenere una efficace esperienza utente trasversalmente ai dispositivi utilizzati.

La griglia rappresenta la struttura invisibile che permette di organizzare i contenuti della pagina. Una griglia di impaginazione consiste in colonne di testo (e/o immagini) separate da spazi intercolonna e contornate dai margini della pagina.

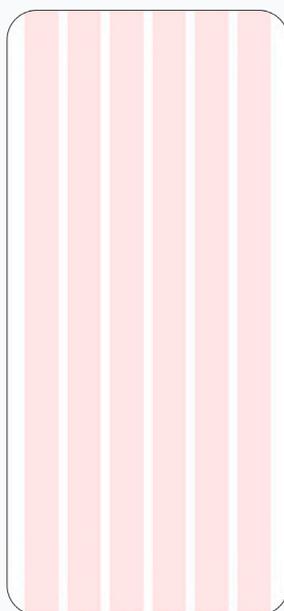
Le dimensioni delle **colonne** vanno adattate ai cambiamenti della viewport: ogni colonna occuperà una percentuale di spazio specifica a seconda che sia visualizzata su dispositivi desktop o mobile. La ridisposizione dei contenuti, a seconda delle dimensioni dello schermo, garantisce che i testi siano leggibili anche su device di piccole dimensioni e che l'interazione utente rimanga agevole (es. form, controlli dinamici).

### GRIGLIA PER MOBILE - 4 COLONNE



Gutter: 12 pixel  
Margin: 24 pixel

### GRIGLIA PER MOBILE - 6 COLONNE



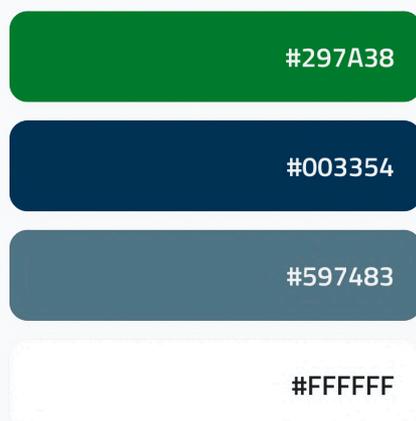
Gutter: 12 pixel  
Margin: 24 pixel

## 2.3 COLORI

Di seguito sono riportati i colori coerenti con la Brand identity digitale di Regione Lombardia e con il Brandbook. **Si consiglia l'utilizzo di una palette composta da non più di 5 colori per un progetto digitale.** Per la palette estesa e le variazioni cromatiche dei colori proposti si rimanda alle sezioni specifiche del repository: applicativi web, minisiti, siti tematici, landing page e mobile app.

### COLORI PRIMARI

Il **Verde** è il colore identificativo dell'intera brand identity e rappresenta la radice per creare altri colori della palette primaria.



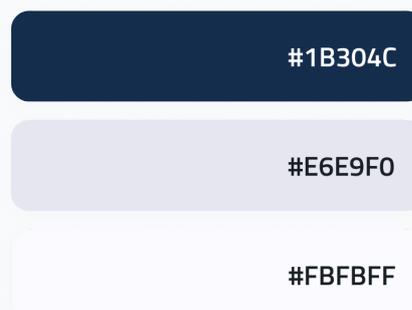
### COLORI TRIADICI

Per motivi di accessibilità, utilizzare i **colori triadici** con **background bianco (#FFFFFF)** all'interno di elementi decorativi e di segnalazione (es. *segnalazioni di errore, avvisi di attenzione, azione eseguita correttamente*), ma **non per i testi**.



### COLORI NEUTRALI

I **colori neutrali** nelle linee guida sono tre, ma le classi previste riguardano solo i primi due (*blu e grigio*). Il terzo colore neutro è molto simile al bianco, pertanto può essere utilizzato al suo posto ove necessario.



## 2.4 TIPOGRAFIA

Le Linee Guida per il design digitale di Regione Lombardia prevedono solo due famiglie di caratteri:

- il font senza grazie, o *sans serif*, **Titillium Web**
- il font *monospace* con dimensioni di caratteri normalizzate **Roboto Mono**

### LUNGHEZZA

Una riga di testo che permette una lettura confortevole non supera i 75 caratteri. In caso di colonne multiple la lunghezza è compresa tra 40 e 50 caratteri. Per i testi a margine, la lunghezza non è mai inferiore ai 12-15 caratteri.

### DEFINIZIONE

I paragrafi possono essere distinti o applicando uno spazio tra di essi o in alternativa usando una indentatura di misura pari a quella del leading.

### TITILLIUM WEB

Il carattere primario è il **Titillium Web**.

### ALLINEAMENTO

Il testo deve essere allineato a sinistra, salvo eccezioni come ad esempio i testi a margine. L'allineamento giustificato e senza sillabazione è sempre da evitare per l'incongrua spaziatura delle parole e la minore leggibilità che comporta.

### LINK

Per distinguere i link dal testo canonico si usa la sottolineatura per i link all'interno di un testo, oppure il **peso bold** per i link isolati.

## Titillium Web Mobile

**H1 Bold 40 px/48 px**

**H2 Bold 32 px/40 px**

**H3 Bold 28 px/32 px**

**H4 SemiBold 24 px/28 px**

H5 Regular 20 px/24 px

H6 SemiBold 16 px/24 px

Body Text Regular 18px

Caption Small SemiBold 16px

Caption Extra small Regular 14px

## ROBOTO MONO

Web font scaricabile gratuitamente, assicura la massima leggibilità, da utilizzare soprattutto per numerazioni e sigle.

**Roboto  
Mono**

**H1 Bold 40 px**

**H2 Bold 32 px**

**H3 Bold 28 px**

**H4 Bold 24 px**

H5 Regular 20 px

**H6 Bold 16 px**

Body Text Regular 18px

**Caption Small Bold 16px**

Caption Extra small Regular 14px

## 2.5 OMBRE E ANGOLI

Le **Ombre** e gli **angoli** sono elementi utili per sottolineare i contenuti e dare loro maggiore evidenza. Si specifica che per tutti gli elementi che presentano un raggio di curvatura, quest'ultimo deve essere di **8 pixel**.

### ANGOLI



**BORDER RADIUS - 8 PX**

### OMBRE



**DROP SHADOW - S**

X: 0px; Y: 4px; B: 13px; S: 0px  
#D9D9D9; 10%



**DROP SHADOW - M**

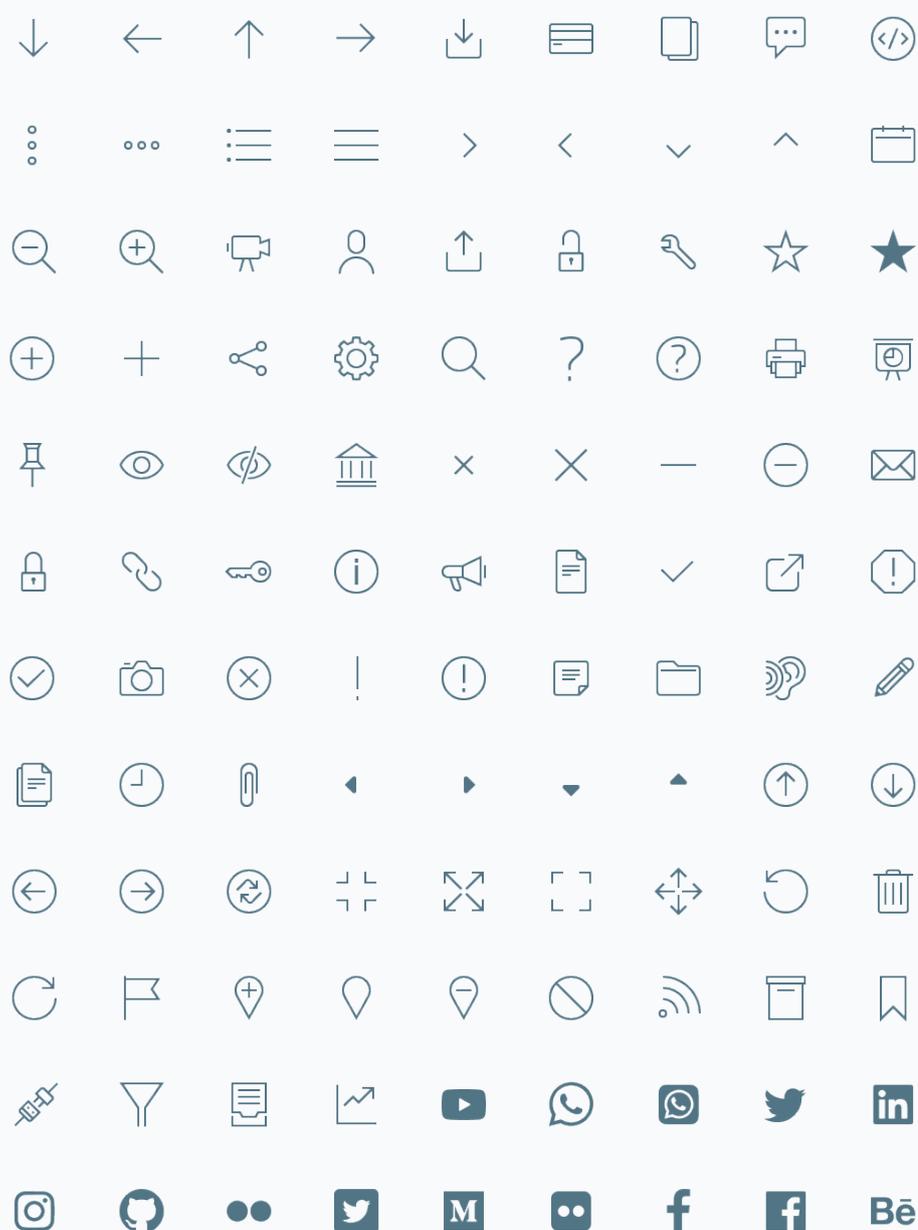
X: 0px; Y: 4px; B: 13px; S: 0px  
#D9D9D9; 100%

## 2.6 ICONE

Le **Icone** mostrate di seguito sono quelle proposte da AgID e disponibili all'indirizzo <https://github.com/italia/design-icon-kit>.

In alternativa, nel caso si necessiti di altre icone oltre a quelle fornite è ammesso l'utilizzo dell'icon pack **Icomoon**, scaricabile all'indirizzo <https://icomoon.io/>.

Si consiglia ad ogni modo di utilizzare icone appartenenti allo stesso ecosistema, ed in generale di mantenere coerenza nell'uso di questi elementi.

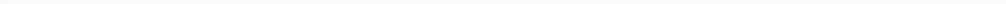


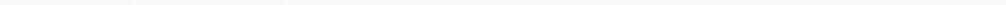
## 2.7 DIVISORI

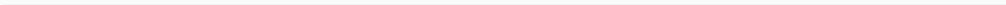
I **Divisori** sono elementi grafici che permettono di **separare in maniera concettuale più contenuti** e di **organizzare essi in gruppi**.

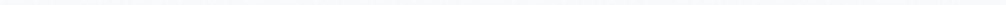
I divisori devono essere evidenti in un layout, ma non predominanti e dovrebbero essere utilizzati solo se gli elementi necessitano di una separazione aggiuntiva o alternativa allo spazio vuoto (o bianco) che si impiega di default.

Colore HEX: D9D9D9

1px 

1px con ombra 

2px 

2px con ombra 

### DIVISORE TABELLA

Drop shadow | X: 0; Y: -1; B: 0; S: 0. Colore HEX: ECEEEF; opacità: 100%




# 3. Mobile app

[Link al Design System di Regione Lombardia | Sezione Mobile app](#)

## 3.1 MOBILE APP BRANDING

La presenza del **logo di Regione Lombardia** all'interno delle app costituisce un elemento che accompagna l'identità della stessa, ed è di solito inserito in alcune sezioni chiave.

Escluse le sezioni in cui compare il brand di Regione Lombardia, è **fondamentale rendere chiara e distinguibile l'identità dell'app**, rappresentativa di ogni prodotto.

**Si raccomanda di non alterare il logo di Regione Lombardia in alcun modo e mantenerlo sempre nella sua forma originale.**

I suoi elementi chiave sono:

**Icon+Naming+Brand identity.**

Uno degli errori più comuni è usare come riferimento di brand identity le linee guida per siti e applicativi web che propongono un adattamento del logo e della testata in formato mobile.

## 3.2 APP ICON

L'**Icona** è il primo elemento che gli utenti vedono quando trovano un app sull'App Store. Nella fase iniziale, quando l'utente sta ancora decidendo se scaricare l'app, l'icona è l'elemento che aiuterà a **generare interesse** in essa.

Una volta installata, invece, l'obiettivo dell'icona cambia, in quanto aiuta la **riconoscibilità** dell'app rispetto alle altre icone. L'icona dell'app è quindi fondamentale per la brand awareness e, di conseguenza, per i download.

I 3 aspetti principali sono:

- Scalabilità
- Coerenza
- Unicità

**i** NOTA

L'uso di colori e gradient differenti, all'interno del perimetro cromatico suggerito nel documento, è **consentito**. Per rispettare la coerenza nel design delle app icon, seguire le indicazioni riportate nella sezione e i principi chiave: **semplicità + colori + brand identity + riconoscibilità**.

**La creatività e l'unicità dell'identità di un'app non prescinde dalla conformità alle linee guida del master brand di Regione Lombardia.**

**Scalabilità**

Uno degli aspetti più importanti di un'icona è la scalabilità. Poiché l'icona verrà mostrata in diversi punti della piattaforma e in diverse dimensioni, è importante che essa mantenga la sua leggibilità e unicità.

**Coerenza**

Plasmare un'immagine coerente ed unificata dell'app nella mente dell'utente aumenta la soddisfazione, la fidelizzazione e la viralità del prodotto.

**Unicità**

Attrarre l'attenzione dell'utente e sapersi distinguere dalle altre icone è un fattore fondamentale per creare unicità.

## SUGGERIMENTI

Abbraccia la semplicità e concentrati su un singolo oggetto, preferibilmente una forma o un elemento unico che mantiene i suoi contorni e le sue qualità quando viene ridimensionato.

Allinea la palette di colori e utilizza un linguaggio di progettazione simile e coerente anche all'interno dell'applicazione, in questo modo l'icona funzionerà in armonia con l'essenza, la funzionalità ed il design dell'applicazione.

Rimuovi i dettagli e lavora sulla astrazione delle forme. Le icone troppo complicate sono nemiche della riconoscibilità. Cerca di non essere banale e dai uno sguardo alle decine di app differenti che Regione Lombardia offre già.

Durante la creazione di una mobile app, l'icona diventa il simbolo distintivo dell'applicazione stessa e viene utilizzata per permettere il riconoscimento del prodotto da parte degli utenti. Per questo motivo è importante strutturare un'icona che rappresenti il servizio progettato.

Le icone devono essere utilizzate per la visualizzazione come placeholder delle app negli store e nei menu dei terminali e negli splash screen per rappresentare il servizio.

## App Icon - iOS

Dimensione massima



Dimensione App Store



Dimensione galleria



Dimensione notifica



Dimensione notifica (badge)



## App Icon - Android

Dimensione standard



## App naming

---

### Importanza del nome

Il nome e il sottotitolo sono i primi fattori che incidono sull'indicizzazione dell'app e hanno un forte impatto sulla comunicazione con gli utenti. Il nome deve riflettere i vantaggi dell'app ed essere memorabile

### Cosa verificare

- La sua disponibilità in AppStore, PlayStore e Huawei AppGallery
  - La disponibilità di un nome di dominio per eventuale sito web o landing page
  - La presenza del nome sul web
- 

### Come identificare una proposta per il naming?

Si suggerisce di partire dalle principali funzionalità dell'app, individuando gli elementi caratterizzanti il servizio. Quali sono le parole chiave che più identificano il prodotto?

Le logiche per la scelta del nome sono

- Combinazione di nomi
- Nomi di attività/nomi di persone
- Etimologia delle parole

Per trovare l'idea, può essere utile fare collegamenti e trovare concetti simili che riescano ad esprimere la proposta di valore in una sola parola.

---

### Importanza del nome

Il nome e il sottotitolo sono i primi fattori che incidono sull'indicizzazione dell'app e hanno un forte impatto sulla comunicazione con gli utenti. Il nome deve riflettere i vantaggi dell'app ed essere memorabile

### Cosa verificare

- La sua disponibilità in AppStore, PlayStore e Huawei AppGallery
- La disponibilità di un nome di dominio per eventuale sito web o landing page
- La presenza del nome sul web

### 3.3 SPLASH SCREEN

Lo **Splash screen** viene presentato all'utente all'apertura dell'app. In alcuni sistemi operativi può comparire con uno zoom-in proprio dall'icona dell'app (e per ciò rispetta anche l'identità grafica).

#### Splash icona sottofondo

Questa variante aiuta l'utente riconoscere subito l'app grazie ad una composizione chiara, pulita e senza distrazioni.

*Consigliata per applicativi indirizzati ad operatori o utenti particolari.*

#### Splash gradient

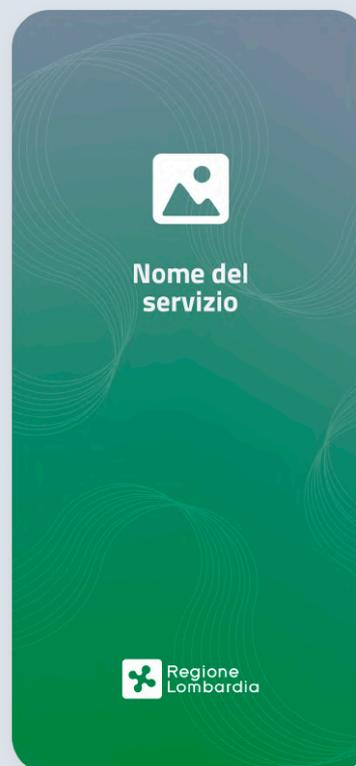
Questa variante presenta una composizione più ingaggiante in cui l'identità dell'app viene comunicata con l'icona in alto.

*Consigliata per applicativi indirizzati a cittadini.*

#### Splash icona sottofondo



#### Splash gradient



### 3.4 ONBOARDING

L'**Onboarding** viene presentato all'utente al primo utilizzo con l'obiettivo di illustrare le funzionalità principali dell'applicazione.

Attraverso le call to action l'utente potrà andare avanti nel flusso di presentazione delle funzionalità o saltare la presentazione (caso in cui l'utente conosca già le funzionalità). Il processo di onboarding può essere richiamato anche negli utilizzi successivi in altre sezioni dell'app come nell'assistenza.

#### Descrittivo-informativo

Immagine accompagnata di titolo e testo descrittivo, stepper e pulsanti "Avanti" e "Indietro".

#### Dinamico

Immagine di sottofondo a tutto schermo accompagnata di titolo e testo breve, stepper e pulsanti "Continua" e "Salta".

#### Descrittivo-informativo



#### Dinamico

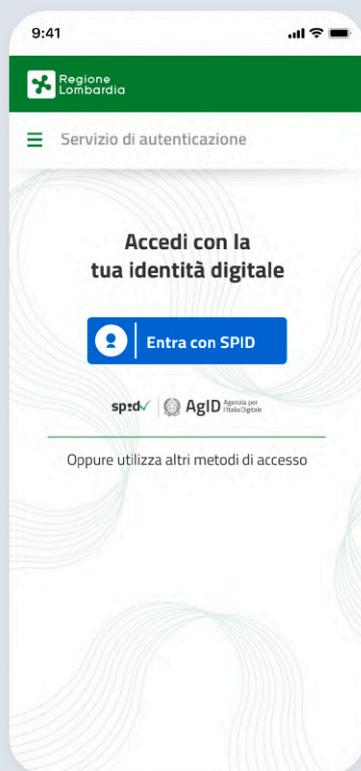


### 3.5 AUTENTICAZIONE

La schermata di **Autenticazione** viene presentata all'utente di default. Per agevolare l'accesso evitando l'autenticazione Spid ad ogni apertura del servizio, alcune app possono predisporre un codice di sicurezza da otto cifre dopo aver fatto la prima autenticazione.

L'interfaccia di queste schermate corrisponde al servizio di autenticazione regionale IdPC.

#### Accesso con selezione delle modalità di autenticazione



### 3.6 TERMINI E CONDIZIONI DI UTILIZZO - INFORMATIVA PRIVACY

La schermata **Termini di utilizzo e informativa privacy** viene presentata all'utente di default la prima volta che apre l'applicazione e nel caso in cui l'utente disinstalli ed in seguito re-installi l'applicazione.

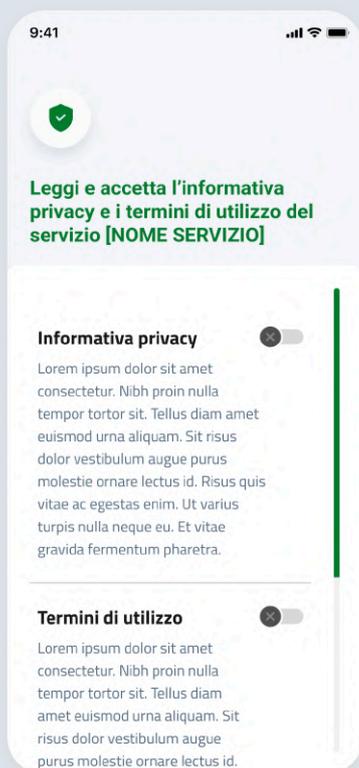
#### Toggle off

Selezionare le impostazioni desiderate

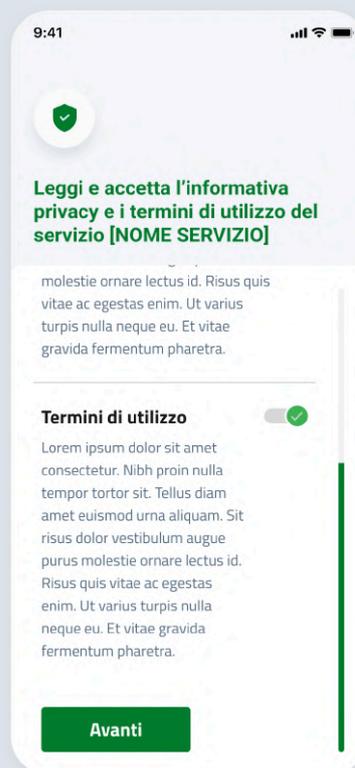
#### Toggle on

Selezioni attive e bottone Avanti

#### Toggle off



#### Toggle on



### 3.7 HOME

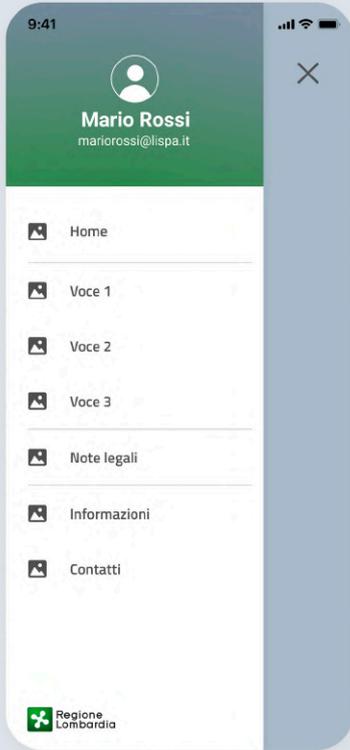
La **Homepage** si presenta come punto di riferimento dell'app. Nelle varianti in primo piano, la versione per utenti autenticati, mentre sul retro sono riportati esempi di call to action per l'accesso.

La navigazione di un'applicazione può avvenire attraverso due modalità principali: **il Burger menu e la bottom navigation**.

#### Burger menu chiuso



### Burger menu aperto



### Header con card



### 3.8 PROFILO

La sezione **Profilo** è raggiungibile attraverso la selezione della voce “Profilo” nel burger menu, dalla bottom bar oppure all’interno dell’app.

Il profilo ha l’obiettivo di conservare e mostrare:

- le informazioni legate all’utente
- i principali dati anagrafici e la loro gestione ed aggiornamento
- le comunicazioni importanti
- il link ai termini di utilizzo e informativa privacy
- la possibilità di attivare e disattivare preferenze dell’utente
- logout dall’app



### 3.9 ASSISTENZA

Per la sezione **Assistenza** sono qui rappresentati due template di esempio utili sia alla progettazione di app semplici che per quelle più complesse e con maggiori funzionalità.

#### Assistenza diretta

Per supporto ad utenti di app con funzionalità ristrette.

#### Assistenza avanzata

Un'opzione di supporto per servizi complessi caratterizzate da esempi di procedure guidate e documentazione specifica di supporto.

#### Assistenza diretta



#### Assistenza avanzata



### 3.10 PAGINA DI DETTAGLIO

I template della **Pagina di dettaglio** possono essere utilizzati nel caso della progettazione di pagine con diversi livelli di complessità.

#### Pagina di dettaglio informativa

Per dettagli con basso livello di complessità.

#### Pagina di dettaglio dinamica

Per dettagli interattivi e multimediali.

#### Pagina di dettaglio informativa



#### Pagina di dettaglio dinamica



### 3.11 PAGINA DI SEZIONE

Le Pagine di sezione raccolgono informazioni in molteplici modalità tra cui elenchi verticali, tabelle e componenti a scorrimento laterale.

Di seguito sono riportati due esempi con livelli di complessità differenti. Nel primo caso il titolo precede una sezione di ricerca seguita da un elenco. Nel secondo caso, lo scorrimento laterale di vari elementi divisi per categorie permette una navigazione semplice della pagina.

#### Pagina di sezione informativa



#### Pagina di sezione dinamica



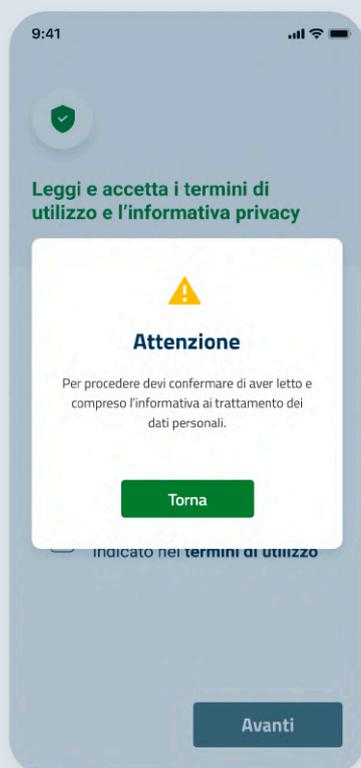
### 3.12 POP-UP

I Pop-up vengono visualizzati al di sopra della pagina corrente, la quale viene disabilitata ed oscurata da un overlay con opacità.

I pop up si potranno utilizzare nei casi in cui è importante non distogliere il focus dell'utente dalla pagina in relazione ad un avviso legato ad un'azione che sta per compiere.

I pop up principali potranno essere i seguenti:

- **Conferma** (*verde*)
- **Errore** (*rosso*)
- **Informazione** (*blu*)
- **Attenzione** (*giallo*)



### 3.13 FORM

L'utilizzo dei Form è previsto all'interno di pagine o finestre e modali in cui è richiesto all'utente un inserimento di dati. I campi che devono essere obbligatoriamente compilati dovranno essere contrassegnati. A destra, un esempio del comportamento dei campi.

Gli elementi a corredo e supporto dei form potranno essere i seguenti:

- Text box
- Check box
- Radio button
- Menu a tendina (*Accordion*)
- Bottoni

Gli elementi del form e tutti i contenuti mostrati sono disposti ed organizzati in maniera coerente e funzionale alla lettura.

La lunghezza in colonne degli elementi dovrà inoltre essere la stessa per tutti i campi della stessa categoria e importanza di informazione e dovrà essere sufficiente a contenere il dato richiesto.

The screenshot displays a mobile application form with the following elements:

- Header:** Time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. A hamburger menu icon and the text "Lorem ipsum".
- Title:** "Titolo" with a progress indicator "1/3".
- Section 1:** "Titolo sezione" followed by a text input field containing "Lorem ipsum".
- Section 2:** "Titolo sezione\*" followed by a text input field containing "Lorem ipsum".
- Section 3:** Two dropdown menus, each with the label "Titolo sezione" and the placeholder text "Scegli".
- Section 4:** "Titolo sezione" followed by two checkboxes, each with the label "Lorem ipsum".
- Section 5:** "Titolo sezione" followed by a dropdown menu with the placeholder text "Lorem ipsum".
- Section 6:** "Titolo sezione" followed by two "Select" buttons.
- Footer:** Two buttons: "Indietro" (white with green border) and "Avanti" (solid green).

# Conclusione

Questo manuale è stato redatto con l'obiettivo di essere un supporto utile e pratico alla costruzione di interfacce web usabili ed accessibili.

È un documento di indicazioni grafiche per quanto riguarda le componenti grafiche e a corollario di questo documento sono sviluppati sia un repository contenente tutti gli asset grafici descritti che il loro codice di riferimento.

Gli stessi sono a disposizione in una libreria pubblicata online ed in costante aggiornamento.





