

DIRETTIVE

concernenti

il regolamento dell'esame per User Experience/User Interface Designer (UX/UI Designer) con attestato professionale federale del

Visto il punto 2.21 lett. a del regolamento d'esame concernente l'esame di professione per User Experience/User Interface Designer (UX/UI Designer), la commissione d'esame emana le direttive seguenti:

1 INTRODUZIONE

1.1 Scopo delle direttive

Le direttive contengono informazioni complementari sul regolamento d'esame del 16.05.2022 concernente l'esame di professione per il conseguimento del diploma di User Experience/User Interface Designer (UX/UI Designer) con attestato professionale federale.

1.2 Destinatari

Le presenti direttive si rivolgono ai candidati all'esame di professione nonché ai periti.

1.3 Validità

Al momento della pubblicazione del bando dell'esame finale, le direttive valide per l'esame oggetto del bando sono pubblicate sui siti Internet degli organi responsabili.

1.4 Commissione d'esame

La commissione d'esame è composta in modo paritetico da nove rappresentanti dei tre organi responsabili. La commissione d'esame si autocostruisce. Le lingue nazionali tedesco, francese e italiano sono adeguatamente rappresentate.

I periti esaminatori

- elaborano i compiti d'esame e la griglia d'esame sotto la guida della commissione d'esame;
- stabiliscono gli eventuali ausili;
- garantiscono la qualità e la quantità della documentazione relativa all'esame;
- si occupano della preparazione e dello svolgimento degli esami;
- mettono per iscritto i risultati delle parti d'esame nei documenti richiesti o nella griglia d'esame;
- partecipano alle formazioni continue della commissione d'esame per periti;
- partecipano alle conferenze d'esame (sedute preparatorie, debriefing ecc.);
- si impegnano a mantenere la riservatezza riguardo lo svolgimento e il contenuto degli esami.

1.5 Segreteria

La segreteria viene nominata dalla commissione d'esame. L'indirizzo è indicato sui siti Internet degli organi responsabili.

2 INFORMAZIONI SULL'OTTENIMENTO DELL'ATTESTATO PROFESSIONALE

2.1 Procedura amministrativa

- 2.11 L'esame viene pubblicato sui siti Internet degli organi responsabili.
- 2.12 Nel bando si rimanda alle direttive valide per l'esame oggetto del bando.
- 2.13 Compensazione degli svantaggi per le persone con disabilità
 In caso di restrizioni e ostacoli può essere richiesta per iscritto una compensazione degli svantaggi, a condizione che sia fondata e ragionevole, al più tardi contestualmente all'annuncio dell'esame. Ulteriori informazioni sulle pari opportunità sono disponibili nel foglio informativo della SEFRI «Compensazione degli svantaggi legati all'handicap nello svolgimento degli esami di professione e degli esami professionali superiori». Il foglio informativo si può scaricare sul sito Internet della SEFRI
<https://www.sbf.admin.ch/sbf/it/home/bildung/hbb/eidgenoessische-pruefungen/kandidierende-e-absolvierende.html>.

In questi casi, la commissione d'esame verifica e delibera caso per caso e ai sensi delle pari opportunità.

- 2.14 La prova della pratica professionale deve essere documentata conformemente al modulo d'iscrizione sui siti Internet degli organi responsabili. La pratica richiesta viene calcolata fino al momento dell'esame.
- 2.15 Al modulo d'iscrizione deve essere allegata la documentazione indicata al punto 3.2 del regolamento d'esame.

2.2 Tasse

I relativi costi saranno pubblicati con il bando d'esame.

In caso di annullamento dell'iscrizione a meno di quattro settimane dall'inizio dell'esame saranno conteggiati i costi seguenti:

- | | |
|---|--------------------------|
| a) Annullamento dell'iscrizione prima della pubblicazione dell'esame senza un motivo giustificato conformemente al punto 4.22 del regolamento d'esame | 40% della tassa d'esame |
| b) Annullamento dell'iscrizione dopo il ricevimento del programma d'esame senza un motivo giustificato conformemente al punto 4.22 | 100% della tassa d'esame |
| c) Mancata presentazione all'esame | 100% della tassa d'esame |
| d) Mancata presentazione all'esame per un motivo giustificato dimostrabile conformemente al punto 4.22 del regolamento d'esame | 20% della tassa d'esame |
| e) Ritiro durante l'esame | 100% della tassa d'esame |

Per i ripetenti le tasse vengono stabilite dalla commissione d'esame.

2.3 Ammissione

2.3.1 L'ammissione è disciplinata al punto 3.3 del regolamento d'esame.

La commissione d'esame decide se la pratica professionale indicata è valida per l'ammissione. Deve motivare la sua decisione.

3 ESAME FINALE

3.1 Parti dell'esame

L'esame è composto dalle parti d'esame seguenti:

Parte d'esame		Tipo di esame	Tempo	Ponderazione e della parte d'esame
1	Lavoro di progetto	scritto	preparato in anticipo	tripla
2	Presentazione	orale	20 min	semplice
3	Discussione tecnica	orale	40 min	doppia
Totale			60 min	

Parte d'esame 1, lavoro di progetto

Nel lavoro di progetto i candidati sviluppano un prodotto o un servizio digitale interattivo. Il progetto deve comprendere tutti i campi di competenze operative.

Per il lavoro di progetto, con l'iscrizione all'esame va presentata una relazione che sarà convalidata dalla commissione d'esame. La relazione comprende quanto segue:

- obiettivo del progetto
- contenuto del progetto
- descrizione del processo (struttura, gestione del tempo, concetto dei test)
- delimitazione dell'ambito del progetto (gruppo di interessi/gruppo di utenti/stakeholder, bisogni degli utenti)

Il lavoro di progetto viene preparato in anticipo.

Indicazioni dettagliate sull'elaborazione e sulle tempistiche sono disponibili nel foglio informativo «Lavoro di progetto, presentazione e discussione tecnica».

Parte d'esame 2, presentazione

I candidati presentano ai periti gli aspetti più importanti del loro lavoro di progetto. Per farlo utilizzano in modo appropriato ausili per la presentazione.

Il foglio informativo «Lavoro di progetto, presentazione e discussione tecnica» elenca i requisiti che la presentazione deve soddisfare.

Parte d'esame 3, discussione tecnica

I candidati rispondono alle domande dei periti sul lavoro di progetto e sulla presentazione.

Il foglio informativo «Lavoro di progetto, presentazione e discussione tecnica» elenca le direttive per la discussione tecnica.

Per tutte le voci è possibile verificare la totalità delle competenze operative. I dettagli e i criteri legati alle prestazioni sono contenuti nel profilo di qualificazione in appendice alle direttive.

3.3 Ausili

Gli ausili ammessi saranno resi noti dalla commissione d'esame e messi a disposizione se necessario. Non sono ammessi altri ausili. In caso di utilizzo di ausili non ammessi, la commissione d'esame decide se escludere il candidato conformemente al punto 2.21 del regolamento d'esame.

3.4 Criteri di valutazione

Il contenuto dell'esame corrisponde al profilo professionale conformemente al punto 1.2 del regolamento d'esame e ai campi di competenze operative da A a D in appendice alle direttive. I criteri legati alle prestazioni indicati nei campi di competenze operative definiscono il contenuto e il livello degli esami.

3.5 Assegnazione dei punteggi

Le singole azioni e il comportamento atteso vengono valutati in base a punti stabiliti anticipatamente. Il numero di punti dipende dall'ambito e dal grado di difficoltà di un compito.

L'assegnazione dei punti viene ricavata dalla griglia d'esame o dal verbale d'esame. La nota viene arrotondata alla mezza nota o alla nota intera più vicina.

Per ogni voce vengono assegnate note intere o mezze note. Le note delle parti d'esame vengono calcolate in base alle note delle voci e arrotondate alla cifra decimale più vicina. La nota complessiva è data dalla media (ponderata) delle note delle singole parti d'esame.

La nota complessiva viene arrotondata alla cifra decimale più vicina.

3.7 Ricorsi

I fogli informativi per i ricorsi e il diritto di consultazione degli atti possono essere consultati sul sito Internet della SEFRI:

<https://www.sbf.admin.ch/sbf/de/home/bildung/hbb/eidgenoessische-pruefungen/kandidierende-%0bund-absolvierende.html>

Aarau, Berna, Zurigo

SGD Swiss Graphic Designers
SGV Schweizer Grafiker Verband
viscom

La commissione d'esame:

Ursula Heilig
Presidente

Susann Mäusli Bruggisser
Diretrice

APPENDICE

Panoramica delle competenze operative

Livello professionale richiesto, con criteri legati alle prestazioni

PANORAMICA DELLE COMPETENZE OPERATIVE

Campi di competenze operative

Competenze operative

a	Elaborazione delle basi concettuali	a1: Verificare l'incarico di progetto e precisare le condizioni quadro	a2: Analizzare e interpretare i gruppi di utenti e il comportamento degli stessi con metodi di ricerca qualitativi e quantitativi	a3: Elaborare un'analisi della concorrenza	a4: Verificare e analizzare metodicamente il prodotto esistente per identificarne i punti deboli e il potenziale			
b	Determinazione dell'ambito funzionale del prodotto	b1: Interpretare i requisiti che il prodotto da elaborare deve soddisfare e ricavarne user stories (briefing)	b2: Definire l'esperienza complessiva dell'utente mediante uno user journey	b3: Identificare i touchpoint tra i prodotti digitali e gli utilizzatori	b4: Descrivere use case secondo briefing e basi concettuali	b5: Definire lo scope (ambito funzionale per il prodotto/servizio digitale)		
c	Strutturazione della funzione e del contenuto	c1: Derivare l'architettura delle informazioni dall'ambito funzionale del prodotto	c2: Visualizzare use case mediante wireframe	c3: Elaborare parametri per lo user testing	c4: Eseguire user test strutturati e presentare le risultanze emerse			
d	Configurazione dell'interazione e dell'interfaccia grafica	d1: Verificare i contenuti, strutturarli e prepararli in modo incentrato sull'utente	d2: Elaborare il look and feel dell'interfaccia utente	d3: Elaborare la configurazione funzionale e visiva	d4: Creare responsive layout per le dimensioni dello schermo	d5: Supportare l'esperienza dell'utente con micro-interazioni e animazioni	d6: Elaborare delle linee guida e specificare sistemi di design da sviluppare	d7: Accompagnare e verificare l'applicazione dello sviluppo ed effettuare test di accettazione

LIVELLO PROFESSIONALE RICHIESTO (CRITERI LEGATI ALLE PRESTAZIONI)

Campo di competenze operative A – Elaborazione delle basi concettuali	
Descrizione del campo di competenze operative	<p>Gli UX/UI Designer elaborano le basi concettuali per i progetti da realizzare. Per prima cosa chiariscono l'incarico di progetto. Ciò comprende l'analisi in autonomia degli obiettivi e delle condizioni quadro del progetto. Discutono dei risultati di tale analisi con il committente e/o con il team di progetto affinché le persone responsabili possano predisporre offerte, budget e fasi del progetto. Un altro principio importante è il rilevamento del comportamento degli utenti in modo da configurare i prodotti affinché corrispondano esattamente ai bisogni del gruppo target. A tal fine gli UX/UI Designer applicano i metodi più svariati, dall'analisi dei dati e le interviste fino alla realizzazione di workshop. Elaborano i risultati delle ricerche in modo che le conclusioni siano comprensibili. Per elaborare prodotti competitivi, gli UX/UI Designer analizzano il mercato e la concorrenza. Fanno confluire le informazioni e i dati raccolti nell'elaborazione del prodotto e nel lancio sul mercato. Analizzano i prodotti esistenti per individuarne i punti deboli o il potenziale e fanno proposte di miglioramento per la futura usabilità.</p>
Contesto	<p>Un'analisi accurata del compito è essenziale per una realizzazione del progetto efficiente e basata sui bisogni. A questo riguardo è fondamentale un rilevamento corretto dei bisogni degli utenti. Il gruppo target deve potere utilizzare il prodotto in modo semplice e intuitivo; ciò significa che il prodotto deve essere concepito per essere il più accessibile possibile. Per questo motivo, gli UX/UI Designer includono fin dall'inizio possibili limitazioni degli utenti tenendo conto delle linee guida e dei regolamenti della Confederazione, nonché delle raccomandazioni della fondazione «Accesso per tutti» (access-for-all.ch).</p> <p>Per poter comprendere il comportamento degli utenti e dedurre i bisogni concreti degli utenti nei confronti del prodotto, gli UX/UI Designer fanno ricerche qualitative e quantitative. Impiegano autonomamente modalità di intervista idonee, analizzano i dati e rappresentano statisticamente i risultati. Impiegano le loro capacità di ricerca e di analisi anche quando elaborano analisi di mercato. Queste ultime rappresentano una base importante per il successo del posizionamento del prodotto sul mercato.</p>

Nell'elaborazione delle basi concettuali gli UX/UI Designer coinvolgono altri specialisti dei settori della ricerca, della comunicazione e dello sviluppo. UX/UI-Designer weitere Fachpersonen aus der Forschung, der Kommunikation und der Entwicklung mit ein.

Competenze operative	Aggiunta alle competenze operative (se necessaria)	Criteri legati alle prestazioni
a1: verificare l'incarico di progetto e precisare le condizioni quadro		<p data-bbox="1160 391 1630 422">Gli UX/UI Designer sono in grado di</p> <ul data-bbox="1160 446 2072 1037" style="list-style-type: none"> • verificare autonomamente gli obiettivi, l'ambito del progetto e altre condizioni quadro dell'incarico di progetto • identificare eventuali ambiguità o contraddizioni nella collaborazione con i committenti • formulare domande strutturate ai committenti o da discutere nel team di progetto • tenere autonomamente colloqui con i committenti e recepire risposte e informazioni • visualizzare le prime idee da realizzare • discutere e chiarire le informazioni, le idee e le domande all'interno del team tecnico di progetto ed elaborare dalle stesse un catalogo del livello professionale richiesto • predisporre le fasi preliminari in termini di aspetti tecnici e fattibilità • valutare il carico di lavoro come base per l'elaborazione di budget e della pianificazione di progetto • contribuire con ulteriori elementi per l'elaborazione dell'offerta per conto della direzione di progetto
a2: analizzare e interpretare i gruppi di utenti e il comportamento degli stessi con metodi di ricerca qualitativi e quantitativi	<p data-bbox="797 1058 1099 1281">Statistica Indagine sul comportamento Tecniche di intervista e sondaggio Metodi HCD</p>	<ul data-bbox="1160 1058 2072 1375" style="list-style-type: none"> • impiegare metodi idonei dello human-centered design e del design thinking • raccogliere e analizzare statistiche sugli utenti • analizzare e strutturare gruppi di utenti • ricavarne domande adeguate e generare sondaggi • eseguire interviste od osservazioni degli utenti • condurre workshop con gli utenti • preparare il materiale di ricerca, confrontare e interpretare i risultati • definire i problemi, i bisogni e le motivazioni degli utenti

		<ul style="list-style-type: none"> • documentare e rappresentare metodicamente i risultati relativi ai tipi di utenti e al comportamento e ai bisogni degli stessi (ad es. in personas)
a3: elaborare un'analisi della concorrenza	Tabella comparativa Modello di scoring	<ul style="list-style-type: none"> • raccogliere dati e informazioni sulla concorrenza con una procedura sistematica (ad es. creare una tabella comparativa, effettuare acquisti campione) • sviluppare un modello di scoring per poter valutare e interpretare i dati raccolti in termini di rilevanza • verificare periodicamente i risultati ed eventualmente modificare la procedura • definire i risultati per il posizionamento proficuo (argomentazione esclusiva di vendita, o USP) del prodotto digitale e integrarli nel processo di ideazione
a4: verificare e analizzare metodicamente il prodotto esistente per identificarne i punti deboli e il potenziale	Psicologia Metodi euristici	<ul style="list-style-type: none"> • registrare le aspettative e le opinioni dei gruppi di utenti utilizzando modelli mentali • portare alla luce le difficoltà degli utenti mediante metodi euristici adeguati • documentare le carenze con riferimento all'usabilità • portare e motivare proposte per una migliore usabilità del prodotto (guida utenti) • riassumere tutte le informazioni e i contenuti esistenti in un inventario (content audit)

Campo di competenze operative B – Determinazione dell'ambito funzionale del prodotto	
Descrizione del campo di competenze operative	<p>Sulla scorta di ricerche e raccolte di informazioni, nell'ambito dell'incarico di progetto gli UX/UI Designer stabiliscono l'ambito e il contenuto del prodotto da realizzare. Interpretano i dati e le informazioni che hanno elaborato contestualmente all'elaborazione delle basi concettuali e definiscono user stories, use case e touchpoint. Creano pacchetti di funzioni e stabiliscono l'ambito funzionale del prodotto per gli sviluppatori (scope). Inoltre, valutano i risultati delle ricerche con tutte le parti coinvolte (ad es. committenti, specialisti IT, sviluppatori software, statistici/analisti di dati, ricercatori di mercato). L'obiettivo è soddisfare i bisogni degli utenti con un prodotto digitale.</p>
Contesto	<p>Per stabilire il contenuto e il contesto del progetto da realizzare, gli UX/UI Designer creano le cosiddette user stories. Queste «storie degli utenti» sono un importante strumento per controllare il contenuto di progetti agili e permettono di descrivere i requisiti posti al prodotto dai committenti. Oltre alle aspettative nei confronti del futuro prodotto, le user stories contengono anche i requisiti delle soluzioni tecniche. Negli user journey, invece, gli UX/UI Designer stabiliscono il percorso ottimale che porta gli utenti all'obiettivo desiderato. Per pianificare questo «viaggio» in modo ideale, gli UX/UI Designer impiegano le loro abilità psicologiche. Si immedesimano negli utenti e anticipano situazioni di utilizzo. Gli UX/UI Designer studiano attentamente questi processi; comprendono i modelli mentali e sono in grado di offrire agli utenti nuove strategie.</p> <p>Gli UX/UI Designer documentano adeguatamente queste aspettative e questi requisiti come base per tutte le persone coinvolte nel progetto. Oltre a descrizioni in forma scritta, descrivono i percorsi con tutte le tappe e le esperienze con metodi visivi. Gli specialisti coinvolti nel processo di progettazione ricevono così le informazioni necessarie concernenti i requisiti funzionali del progetto.</p>

Competenze operative	Aggiunta alle competenze operative (se necessaria)	Criteri legati alle prestazioni
		Gli UX/UI Designer sono in grado di
b1: interpretare i requisiti che il prodotto da creare deve soddisfare e ricavarne user stories (briefing)		<ul style="list-style-type: none"> • raccogliere tutte le informazioni risultanti dall'elaborazione delle basi concettuali e interpretarle • rappresentare in modo schematico le informazioni risultanti da tutte le ricerche e le analisi • descrivere le user stories dai requisiti del prodotto da creare
b2: definire l'esperienza complessiva dell'utente mediante uno user journey		<ul style="list-style-type: none"> • creare diversi casi d'uso dai risultati delle ricerche • visualizzare i passi degli utenti sotto forma di scenari applicativi (user journey)
b3: identificare i punti di contatto tra i prodotti digitali e gli utilizzatori		<ul style="list-style-type: none"> • identificare il comportamento dei potenziali utenti e rappresentarlo in modo schematico • ricavare i punti di contatto sulla scorta degli scenari applicativi • definire e stabilire le interfacce al prodotto digitale in collaborazione con lo sviluppo software
b4: descrivere use case secondo briefing e basi concettuali		<ul style="list-style-type: none"> • eliminare le sovrapposizioni degli scenari applicativi definiti e mostrare le sinergie • registrare gli use case sotto forma di descrizione o diagramma di flusso • valutare i risultati delle ricerche con tutte le parti coinvolte (committenti, specialisti IT, sviluppatori software, statistici/analisti dati, ricercatori di mercato)
b5: definire lo scope (ambito funzionale per il prodotto/servizio digitale)		<ul style="list-style-type: none"> • dare priorità agli use case • descrivere e definire i requisiti funzionali del MVP (minimum viable product) • selezionare lo scope (ambito funzionale) in base al tempo stabilito per il progetto e al budget • stabilire i pacchetti di funzioni per le successive fasi del processo • definire le dimensioni dello schermo per lo scenario applicativo
Campo di competenze operative C – Structurare funzione e contenuto		

<p>Descrizione del campo di competenze operative</p>	<p>Gli UX/UI Designer inseriscono i contenuti da comunicare in una struttura sensata e focalizzata sugli obiettivi, definiscono cioè l'architettura delle informazioni. L'obiettivo è una suddivisione e una rappresentazione dei contenuti che vengono trasmessi in un prodotto digitale che siano il più possibile adeguate al gruppo target e user-friendly. L'obiettivo è una suddivisione e una rappresentazione dei contenuti che vengono trasmessi in un prodotto digitale che siano il più possibile adeguate al gruppo target e user-friendly. Inoltre, gli UX/UI Designer creano wireframe (rappresentazioni di massima delle interfacce grafiche) che rendono visibile l'interazione tra gli utilizzatori. Mediante i wireframe si può appurare se le interazioni avvengono come previsto, le informazioni scorrono e gli utenti possono raggiungere gli obiettivi previsti. I wireframe finiti servono come base per la creazione dell'interfaccia grafica e lo sviluppo del software. Gli UX/UI Designer creano prototipi interattivi in diverse fasi di elaborazione e li utilizzano per presentazioni per i clienti e user test. Tramite user test strutturati, gli UX/UI ricevono un feedback relativo alla comprensione di un prodotto o di un processo da parte degli utenti. Gli UX/UI Designer integrano in modo iterativo i risultati dei test nel processo di progettazione.</p>
<p>Contesto</p>	<p>Quando strutturano funzioni e contenuto di un prodotto, gli UX/UI Designer lavorano «dal più generale al più preciso». Procedono in modo iterativo e agile: ciò significa che, se necessario, sono in grado di ritornare su fasi di progetto specifiche, modificarle e continuare a sviluppare il progetto dalla nuova situazione di partenza. Ciò richiede la capacità di lavorare in autonomia e con perseveranza. Gli UX/UI Designer trovano soluzioni creative, le provano e, se necessario, le modificano. Per mantenere la visione d'insieme del progetto sono altresì richieste elevate capacità in termini di pianificazione e organizzazione.</p> <p>In questa fase, gli UX/UI Designer collaborano con vari responsabili IT come sviluppatori software, programmatori e sviluppatori di applicazioni. Ciò richiede ottime capacità di lavorare in un team e di comunicazione.</p> <p>Durante i test, gli UX/UI Designer rispettano accordi di riservatezza e contratti di segretezza.</p>

Competenze operative	Aggiunta alle competenze operative (se necessaria)	Criteri legati alle prestazioni
		Gli UX/UI Designer sono in grado di
c1: derivare l'architettura delle informazioni dall'ambito funzionale del prodotto		<ul style="list-style-type: none"> • classificare e integrare in una struttura i contenuti da trasmettere • definire come gli utenti possono muoversi all'interno di tale struttura • visualizzare in forma adeguata l'architettura delle informazioni creata
c2: visualizzare use case mediante wireframe		<ul style="list-style-type: none"> • creare wireframe in base ai requisiti funzionali e legati ai contenuti • formulare o perfezionare il testo necessario durante l'elaborazione dei wireframe • prevedere le interazioni degli utenti nei wireframe • testare i wireframe in modo iterativo e migliorarli
c3: creare prototipi per lo user testing		<ul style="list-style-type: none"> • creare prototipi interattivi che permettano di testare sia un'intera applicazione, sia singoli processi • creare prototipi low-fidelity mediante scribble • creare prototipi high-fidelity mediante wireframe o screen design (mockup) • configurare le interfacce e le interazioni degli utenti • scrivere le specifiche tecniche per prototipi avanzati • definire lo strumento di prototipazione adatto in base al progetto • configurare una piattaforma di prova per stakeholder e tester
c4: eseguire user test strutturati e presentare le risultanze emerse		<ul style="list-style-type: none"> • definire, reclutare e invitare le persone da sottoporre agli user test strutturati • definire le domande per la ricerca e scrivere gli scenari dei test • pianificare e organizzare l'infrastruttura • testare wireframe, click dummies e prototipi • documentare e valutare i test con diversi metodi come appunti, audio, video, screen recording, eye tracking, heat map ecc.

Campo di competenze operative D – Configurazione dell’interazione e dell’interfaccia grafica	
Descrizione del campo di competenze operative	<p>Gli UX/UI Designer configurano l’interazione digitale; ciò significa che implementano tramite il design i contenuti concettuali e di progetto. A tal fine, si orientano in base ai bisogni degli utenti emersi da precedenti ricerche e tengono conto delle informazioni sul comportamento degli utenti acquisite. Verificano la fattibilità tecnica della realizzazione prevista in collaborazione con sviluppatori. Controllano l’utilità dei contenuti modificandoli se necessario. Per l’implementazione, gli UX/UI Designer sviluppano interfacce utente dal look and feel fino all’elaborazione dettagliata delle schermate. In tale contesto procedono in modo sistematico, elaborando elementi di design e di interazione sensati e riutilizzabili. Per facilitare l’utilizzo ai futuri utenti (esperienza utenti) ricorrono a micro-interazioni e ad animazioni. Sono in grado di configurare i contenuti in modo ottimale per schermi di diverse dimensioni. Oltre ai dettagli visivi elaborano anche le specifiche funzionali come pulsanti, campi da compilare, ecc. Raccolgono tutti gli elementi di design elaborati in linee guida che consegnano agli sviluppatori. Questa consegna può anche avvenire in modo graduale: gli UX/UI Designer pianificano la consegna in modo tale che la programmazione e l’ulteriore sviluppo del design siano coordinati tra loro nel miglior modo possibile. Durante questo processo gli UX/UI Designer verificano gli elementi implementati e, se necessario, li ottimizzano. Documentano l’intero processo di design e rendono i risultati accessibili a tutti i partecipanti al progetto.</p>
Contesto	<p>Gli UX/UI Designer semplificano l’utilizzo di sistemi digitali complessi, concentrandosi in particolare sull’interfaccia grafica. Durante la fase di progettazione sono in grado di riconoscere tempestivamente se il contenuto è utile e completo. Con questa verifica evitano costi aggiuntivi e perdite di tempo in fasi successive del prodotto, ad esempio nella fase di sviluppo. Gli UX/UI Designer assicurano la comunicazione con tutte le parti interessate (committenti, sviluppatori); in questo modo, in caso di necessità, il processo può essere migliorato per tempo. Tengono conto dei limiti tecnici, garantendo così la fattibilità. In questo modo contribuiscono all’aumento dell’efficienza in termini di tempi e costi. L’elaborazione di tutte le schermate pertinenti, nonché l’elenco sistematico degli elementi di progettazione e d’interazione come linee guida all’attenzione degli sviluppatori accelerano il processo d’implementazione.</p>

Competenze operative	Aggiunta alle competenze operative (se necessaria)	Criteri legati alle prestazioni
		Gli UX/UI Designer sono in grado di
d1: verificare i contenuti, strutturarli e prepararli in modo incentrato sull'utente		<ul style="list-style-type: none"> • verificare la qualità, la completezza e l'utilità dei contenuti consegnati (testi, immagini, video, audio ecc.) • applicare i contenuti al design in modo incentrato sull'utente • offrire alternative in caso di contenuti non adeguati o mancanti
d2: elaborare il look and feel dell'interfaccia utente		<ul style="list-style-type: none"> • sviluppare bozze provvisorie per un linguaggio visivo • creare design adeguati al gruppo target • creare componenti di base riutilizzabili (come campi da compilare, pulsanti ecc) ed elementi di design basati sul contenuto fornito • definire ed elaborare schermate centrali secondo wireframe/prototipi
d3: elaborare la configurazione funzionale e visiva		<ul style="list-style-type: none"> • applicare il look and feel su diversi tipi di schermate (struttura delle informazioni) con l'ausilio di wireframe e prototipi • definire e creare elementi d'interazione utilizzabili in modo intuitivo • stabilire e descrivere concetti d'interazione riutilizzabili e trasversali ai moduli • preparare le schermate elaborate per la presentazione o l'ulteriore prototipazione
d4: creare responsive layout per le dimensioni dello schermo		<ul style="list-style-type: none"> • rappresentare il comportamento del design su schermi di diverse dimensioni • elaborare soluzioni di design che permettano di rappresentare in modo ottimale il contenuto sulle schermate dalle dimensioni precedentemente stabilite
d5: supportare l'esperienza dell'utente con micro-interazioni e animazioni		<ul style="list-style-type: none"> • esplorare le nuove tendenze e le possibilità per le animazioni • definire le condizioni delle interazioni (stati) per singoli processi ed elementi • definire l'animazione per supportare gli stati che si alternano e la navigazione attraverso le schermate

		<ul style="list-style-type: none"> • verificare l'utilità e l'efficacia delle micro-interazioni e delle animazioni • verificare la fattibilità tecnica con lo sviluppatore • selezionare la rappresentazione adatta per la presentazione ai clienti e la consegna allo sviluppo software
d6: elaborare delle linee guida e specificare sistemi di design da sviluppare		<ul style="list-style-type: none"> • predisporre con relativa spiegazione tutti gli elementi di design come i font e gli elementi tipografici utilizzati, la gamma di colore, le immagini e le icone • descrivere e stabilire i singoli componenti del design (moduli e i componenti più piccoli), le forme dei loro stati e il loro comportamento (compresa l'animazione) • illustrare la sistematica degli elementi d'interazione e di design (regole, campioni, ordine) • definire i parametri ricorrenti per il layout (ad es. sistemi a griglia, breakpoint) • preparare gli elementi come immagini, loghi, font e icone nel formato corretto e nella qualità giusta per l'applicazione desiderata • creare un manuale digitale (pdf od online) per gli sviluppatori front-end
d7: accompagnare e verificare l'applicazione dello sviluppo ed effettuare test di accettazione		<ul style="list-style-type: none"> • garantire la comprensione del design, dell'interazione e dell'animazione da parte degli sviluppatori • programmare e garantire la consegna graduale allo sviluppo software • testare tutte le interazioni e le animazioni impiegate • verificare l'implementazione secondo le linee guida • verificare la compatibilità del browser sotto l'aspetto della coerenza • registrare errori e discrepanze • effettuare test di accettazione con gli utenti e le utenti finali • documentare i risultati dei test per stabilire come procedere

Atteggiamenti	Sfide (a titolo esemplificativo, elenco non esaustivo)	Campi di competenze operative			
		a	b	c	d
Capacità comunicative	Negoziare all'interno del team di progetto, definire l'obiettivo del progetto	x			
	Comunicare attivamente i progressi del progetto	x	x	x	x
	Coinvolgere i partecipanti al progetto	x	x	x	x
Capacità di analisi	Analizzare i compiti secondo diversi criteri	x	x		
	Applicare in modo professionale diversi metodi di ricerca	x	x		
Autonomia/senso di responsabilità	Rispettare il budget e le tempistiche		x	x	x
	Coinvolgere/informare i partecipanti al progetto al momento giusto	x	x	x	x
	Testare e migliorare costantemente i prodotti		x	x	x
Pensare e agire con spirito imprenditoriale	Allineare i prodotti con i bisogni dei clienti	x	x	x	
	Posizionare con successo i prodotti rispetto alla concorrenza	x			
Capacità d'immedesimazione/empatia	Tenere conto di possibili limitazioni degli utenti	x		x	x
	Analizzare e comprendere i bisogni degli utenti	x	x	x	
	Comprendere i modelli mentali e integrarli nei processi		x	x	
	Assumere un atteggiamento incentrato sull'utente		x	x	x
Innovazione/creatività	Lavorare in modo orientato alle soluzioni/pensare in modo interconnesso	x	x	x	x
	Elaborare nuove strategie	x			
	Applicare un modo di lavorare iterativo		x	x	x
Capacità di lavorare in squadra	Lavorare in modo interdisciplinare	x	x	x	x
	Raccogliere e mettere in pratica gli input dei partecipanti al progetto	x	x	x	x
Capacità organizzativa	Elaborazione strutturata di progetti	x	x	x	x