

Mobile design; il design entra in un dimensione completamente nuova.

Negli ultimi anni, i mondi del **web design** e del **mobile design** sono entrati sempre più a contatto.

Che lo ami o lo odiate, l'iphone di apple ha largamente contribuito a suscitare interesse ed entusiasmo per un servizio **internet** di tipo mobile per il consumo di massa, e ha certamente definito il mercato per le applicazioni mobile.

Se poi mettiamo insieme l'iPhone, il Palm Pre, l'ultimo BlackBerry di RIM e il nuovo Google Nexus One, ci troveremo con un formidabile arsenale di cellulari che nei prossimi anni saranno gli assoluti protagonisti della scena.

Cosa significa quindi questo per noi web designer? Perché dovrebbe interessarci?

Bene, se i navigatori del web sono in continuo aumento e possiamo usare la nostra esperienza in un nuovo settore di grande richiesta, perché non farlo ?

A differenza del design per i siti web e/o applicazioni desktop, i vari modi attraverso i quali potete interagire e ottenere il feedback da un dispositivo mobile sono completamente diversi. Le app mobile non sono solo belle immagini, state sviluppando un pezzo di software.

La progettazione di tipo mobile è un insieme di interazione, graphic design e design di prodotti/industriale. Pensate a quante cose può reagire un dispositivo mobile touch-screen: tocco, scuotimento, inclinazione, vibrazione, audio e feedback, tracciamento di posizione e ora.

Con questi elementi il design entra in una nuova dimensione. E' compito dei designer prendere in considerazione queste caratteristiche quando decidete come dovrà funzionare un'app...

Design web e mobile a confronto

Sicuramente progettare **per i dispositivi mobili è diverso rispetto alla progettazione dei siti web o applicazioni desktop.** Queste differenze si stanno rapidamente moltiplicando man mano che sul mercato appaiono sempre più dispositivi con numerose funzionalità.

Desktop:

In questo articolo "desktop" si riferisce ai siti web, web app e applicazioni per laptop/desktop. Meno interattivo quanto i dispositivi mobili. Infatti le interazioni tattili sono generalmente limitate a:

- Clic del mouse
- Tastiera
- Tavoleta e penna esterne
- Microfono
- Casse

Mobile:

- Touch-pad a video
- Movimenti
- Microfono che produce un'azione immediata
- Feedback audio durante l'interazione
- Manipolazione diretta del contenuto. Sui dispositivi touch.screen gli utenti possono manipolare gli oggetti in modo molto più tangibile rispetto che su un'applicazione desktop. Non c'è un dispositivo che funge da intermediario, come un mouse, ma solo il tocco diretto con le dita
- Feedback basato su ora e località