

# La guida per creare in poche ore il mockup e il prototipo di un'applicazione web

Quando dobbiamo creare un nuovo progetto front-end la cosa più sbagliata che possiamo fare è sviluppare subito il codice. Gli errori più comuni sono 3: 1) il progetto **non corrisponde a quello che voleva il cliente**; 2) il progetto **non è usabile**; 3) il progetto **non è esteticamente bello**. Per ovviare a tutte queste problematiche è utile creare un mockup, cioè la grafica del progetto da mostrare ai vari interessati prima ancora di scrivere una linea di codice. E anche se non siamo dei designer, creare un mockup è qualcosa alla portata di tutti.



## Autore

Ciao, sono Salvatore e trovi tutto su di me sul sito <https://linkedin.com/in/salvatoreromeo>. Ho scritto questo libro principalmente perché mi piace scrivere e condividere esperienza.

Nella vita mi occupo di sviluppo software fin da quando avevo 12 anni. Oggi è il mio lavoro principale. Insegno Ingegneria del Software all'Università degli Studi di Perugia e un corso di 3 giorni su Angular per le aziende insieme al Codemotion. Il corso è da poco stato trasformato in un libro che puoi trovare su Amazon.

Se vuoi maggiori informazioni su di me contattami pure tramite linkedin o tramite il sito <https://devexp.io>. Lì potrai anche trovare articoli sul front-end, altri libri del gruppo devexp.io e i codici sorgenti pubblicati su Github.



# Sommario

<b>La guida per creare in poche ore il mockup e il prototipo di un'applicazione mobile</b>	<b>0</b>
Autore	2
Sommario	4
Introduzione	6
Prototipo e mockup: come crearlo in poche ore e renderlo interattivo	7
<b>Passo 1: Ispirazione</b>	<b>9</b>
Dribbble	9
ThemeForest	10
<b>Passo 2: Sketch</b>	<b>11</b>
<b>Passo 3: introduzione al mockup</b>	<b>12</b>
Navigazione	13
<b>Passo 4: le tecniche per realizzare un mockup</b>	<b>15</b>
Rettangoli e arrotondamento	15
Linee	18
Import di immagini e icone	19
Gruppi	20
Allineamento	23
Esportazione	24
Interattività'	24
Conclusioni	29

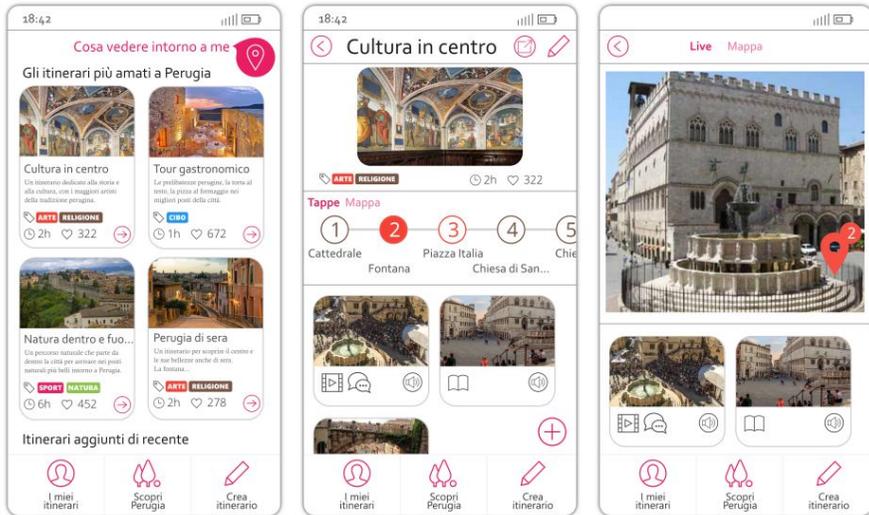


## Introduzione

Quando dobbiamo creare un nuovo progetto front-end la cosa più sbagliata che possiamo fare è sviluppare subito il codice. Gli errori più comuni sono 3: 1) il progetto non corrisponde a quello che voleva il cliente; 2) il progetto non è usabile; 3) il progetto non è esteticamente bello. Per ovviare a tutte queste problematiche è utile creare un mockup, cioè la grafica del progetto da mostrare ai vari interessati prima ancora di scrivere una linea di codice.

In questo capitolo vedremo quali sono le tecniche e gli strumenti pratici per creare un mockup, mentre nel prossimo capitolo capiremo come procedere per creare un'applicazione ottima dal punto di vista della **User Experience** e del **Design**.

# Prototipo e mockup: come crearlo in poche ore e renderlo interattivo



Quanto tempo e quali strumenti e tecniche occorrono per realizzare un nuovo progetto web?

Nell'immagine sopra è mostrata un'app web, o meglio quello che sarà un'applicazione web. Ancora infatti non è stato scritta neanche una riga di codice. Il primo passo per avere le idee chiare su un prodotto e per creare un prodotto di qualità è di passare dal prodotto nella nostra immaginazione alle immagini vere e proprie.

In questo modo rendiamo reale quello che ancora è solo nella nostra testa.

Le immagini di come verrà l'applicazione web o mobile vengono chiamate mockup e hanno diversi vantaggi:

- Sono veloci da realizzare
- Sono molto fedeli alla grafica del prodotto finale

- Permettono al team di design e sviluppo di avere le **idee chiare** sul da farsi
- Poiché possono essere rese **interattive**, quando le mostriamo all'utente finale possiamo avere un feedback di UX e design in tempi rapidissimi

Il feedback ricevuto dall'utente in questa fase è a mio avviso il valore più grande che possiamo avere: tramite il feedback possiamo creare una nuova versione del mockup e incontrare meglio le esigenze dell'utente finale con tempi e costi ridicoli se paragonati allo sviluppo vero e proprio.

Rivolgersi ad un designer è la scelta più ovvia, ma spesso non è possibile. Inoltre è importante che anche i non designer abbiamo un minimo di conoscenze su come creare un mockup.

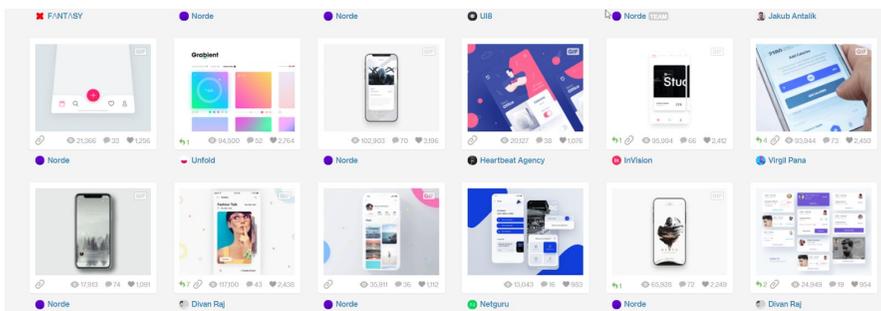
Se però non siamo dei designer, quanto è complicato realizzare un mockup?

In questa prima parte vedremo le tecniche e gli strumenti per realizzare un mockup, mentre nelle sezioni successive capiremo come sviluppare il mockup massimizzando il Design e la UX.

## Passo 1: Ispirazione

Anche i designer esperti hanno bisogno di ispirarsi a qualcosa per creare i loro design. Se siamo degli sviluppatori, prendere spunto da lavori esterni di altri designer ci può aiutare molto. Per esplorare i mockup di progetti esistenti, consiglio di fare ricerche nei seguenti siti web:

### Dribbble



Si tratta di un sito per designer generico, ma cercando con query del tipo “mobile app” o “mockup mobile” o “web” o ancora “dashboard” possiamo trovare un’infinità di design molto eleganti: <https://dribbble.com/search?q=Mobile+app>

# ThemeForest

× Filter & Refine

Category 950 'dashboard' items

**All categories**

Site Templates	669
WordPress	121
Marketing	62
PSD Templates	62
Blogging	13
Sketch Templates	12
eCommerce	6
CMS Themes	5

**Tags**

<input type="checkbox"/> Admin	467
<input type="checkbox"/> Dashboard	416
<input type="checkbox"/> Responsive	353
<input type="checkbox"/> Admin Template	299
<input type="checkbox"/> Bootstrap	280
<input type="checkbox"/> Admin Dashboard	251



**Lexa - Responsive Admin Dashboard**  
by Themesbrand

Site Templates / Admin Template

- Multipurpose Admin Dashboard
- Laravel, Ajax and PHP
- Minimal, Simple Admin

Tags: dashboard, admin, admin dashboard, admin templ... See all tags



**Amezia - Responsive Admin Dashboard & Frontend**  
by Themesbrand

Site Templates / Admin Template

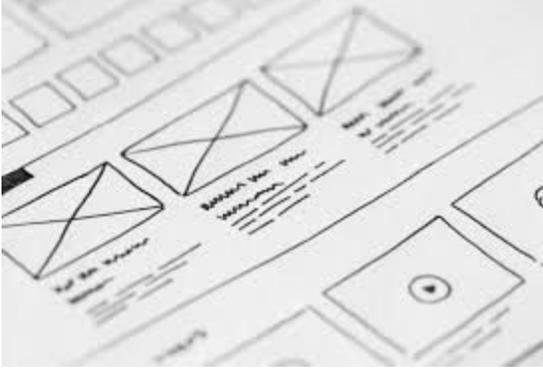
- Multipurpose Admin Dashboard
- Fully Responsive Bootstrap 4
- Minimal, Simple Admin

Tags: dashboard, admin, admin dashboard, admin templ... See all tags

Questo sito è dedicato esclusivamente alla vendita di template e alcuni sono fatti veramente bene e sono utili per ispirarci nella creazione di un nuovo progetto:

<https://themeforest.net/>

## Passo 2: Sketch



Prima di creare un mockup dettagliato dobbiamo avere le idee chiare. Se infatti creare un mockup è un'operazione veloce, creare uno schizzo della nostra applicazione con carta e penna è ancora più veloce.

In questa fase consiglio di non essere precisi, ma di cercare di arrivare ad una versione che incontra le funzionalità utili per l'utente finale.

Dopo aver corretto e ricorretto le prime bozze, possiamo passare al mockup.

### Passo 3: introduzione al mockup

A questo punto possiamo creare il mockup. Vedremo in questo passo le tecniche da conoscere per creare il mockup e nei successivi quali strumenti software esistono per creare mockup in maniera efficace.

Quali tecniche occorrono per creare un mockup?

Possiamo creare mockup con vari livelli di dettaglio. Se vogliamo essere perfetti al pixel, allora ci rivolgeremo ad un software di grafica vettoriale, come Figma (web), Sketch (solo su Mac) o inkscape (gratuito, portable e multiplatforma).

Quando abbiamo bisogno di realizzare un mockup con componenti standard, possiamo usare invece un software con librerie di componenti già pronte che, tramite drag&drop, ci permette di creare pagine con bottoni e immagini in pochissimo tempo (es. Mockups o ancora Figma).

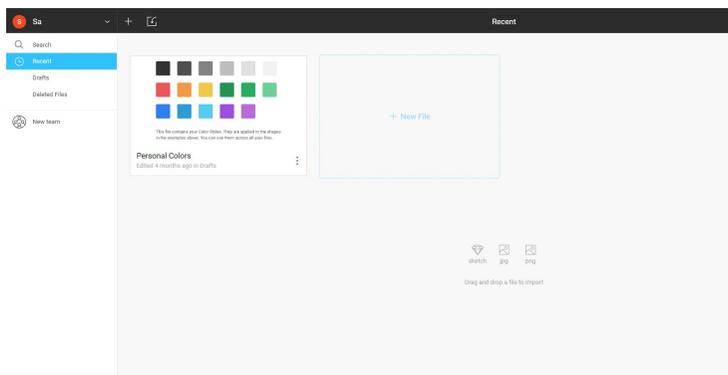
Personalmente preferisco la prima strada, che dopo aver fatto pratica è anche più flessibile in quanto ci permette di realizzare qualsiasi cosa immaginiamo.

Poiché Figma è utile in entrambi i casi ed è gratuito, useremo questo strumento negli esempi che seguono.

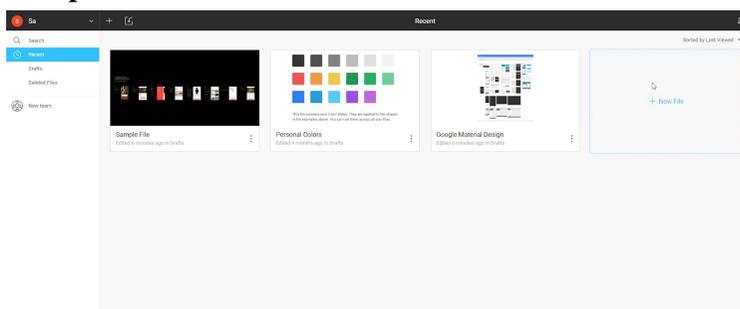
Prima di cominciare a creare, cerchiamo di familiarizzare con lo strumento.

- Andiamo sul sito <https://www.figma.com>

- Iscriviamoci. Subito dopo il signup vedremo questa schermata:



- Confermando l'email vedremo invece alcuni progetti di esempio:



Per prendere familiarità con lo strumento apriamo il progetto “Sample file” e cominciamo a navigare nel progetto.

## Navigazione

Per navigare in un progetto basta usare la rotella del mouse:

- Muovendola scorriamo il foglio di lavoro (o *canvas*) in verticale come se fosse una pagina web
- Tenendo premuto *SHIFT* scorriamo in orizzontale
- Premendo *CTRL* possiamo invece controllare lo zoom, utile per spostarci velocemente in parti anche lontane del *canvas*

Continuiamo ad esplorare il progetto, che è a tutti gli effetti il mockup di un'applicazione.

## Passo 4: le tecniche per realizzare un mockup

Per realizzare un mockup, indipendentemente dal software che andremo ad usare, dovremo imparare a gestire questi strumenti:

- **Rettangoli e arrotondamento** per creare forme e strutture che poi saranno i componenti della nostra applicazione
- **Linee dritte** da usare come separatori e chiuse per creare forme più complesse
- **Immagini e icone** per caratterizzare la nostra applicazione
- **Gruppi** per spostare e ridimensionare insieme di forme semplici come se fossero un unico oggetto
- **Allineamento** per creare un design pulito ed elegante
- **Interattività** per valutare l'esperienza d'uso dell'applicazione come se fosse il risultato reale, soprattutto in presenza di clienti/utenti finali

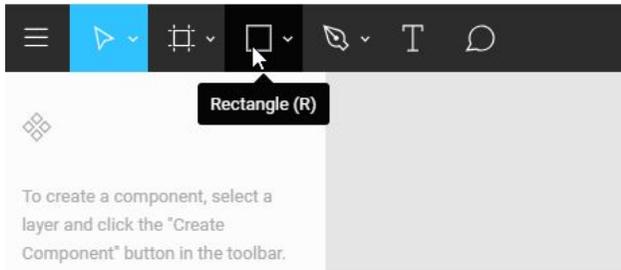
Vedremo cosa sono questi strumenti nel caso generale e come usarli con il software Figma in particolare.

### Rettangoli e arrotondamento

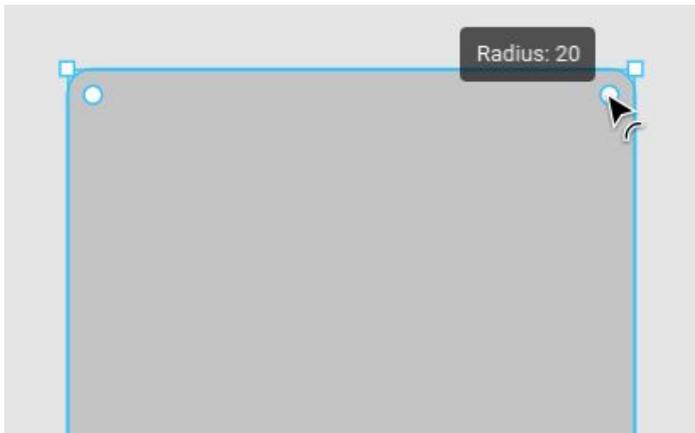
L'oggetto più comune che andremo ad utilizzare nei nostri mockup è il rettangolo. Lo useremo sia direttamente come componente parte dell'applicazione, ma anche come grafica base per realizzare oggetti più complessi.

Nel caso di un'applicazione mobile mi piace sempre avere una base come riferimento, per questo realizzo sempre uno scheletro di un telefonino:

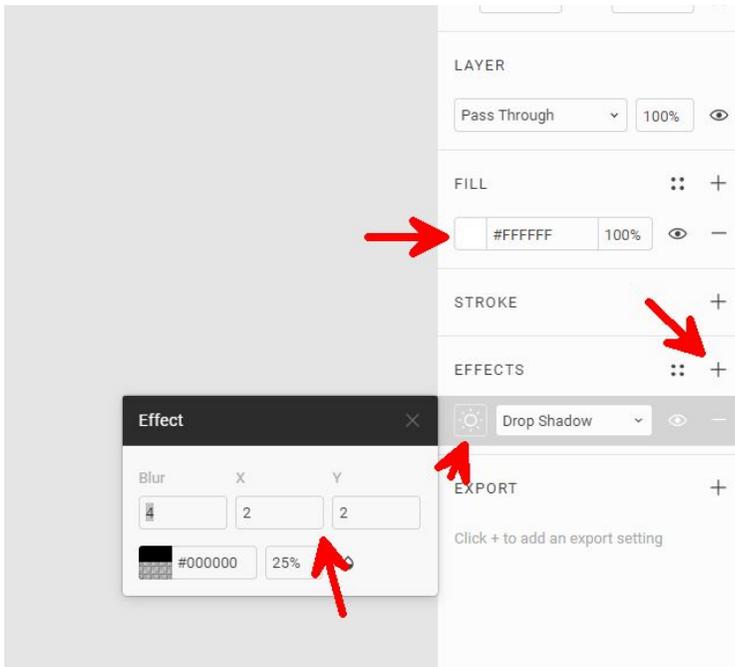
1. Accediamo al tool *rettangolo* in alto a sinistra:



2. Disegniamo il rettangolo e aggiungiamo un po' di bordi arrotondati con il cerchietto in alto a destra del rettangolo appena disegnato:



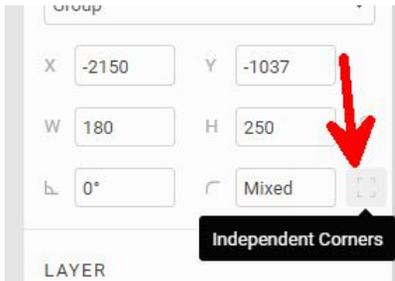
3. Cambiamo lo sfondo in bianco e aggiungiamo un'ombra usando la barra a destra:



Rettangoli e rettangoli arrotondati sono la base per le strutture grafiche di ogni applicazione desktop o mobile.

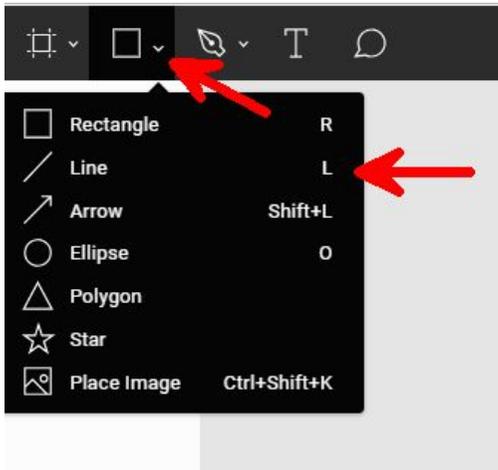


Come nota finale, possiamo cambiare l'arrotondamento di ogni angolo separatamente usando le proprietà della barra a destra:

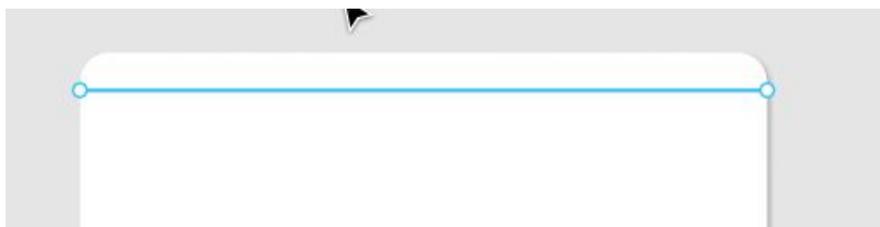


Linee

Lo strumento successivo sono le linee:

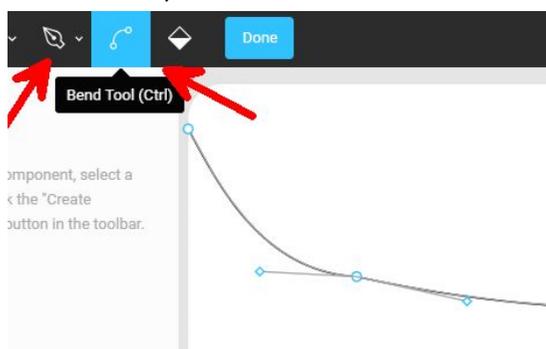


Come esempio disegniamo una linea per evidenziare la barra di stato del nostro telefono:



In ogni strumento di grafica vettoriale, posso forzare la direzione orizzontale della linea. In Figma si ottiene una linea dritta tenendo premuto il tasto *SHIFT* mentre la disegno.

Possiamo cambiare la curvatura della linea o aggiungere punti per spezzare la linea con i tool in alto a sinistra (visibili cliccando su una linea):



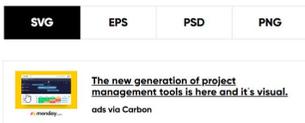
## Import di immagini e icone

Immagini e icone andranno a caratterizzare fortemente un mockup, che altrimenti sembrerebbe troppo artificiale. In Figma possiamo usare il copia/incolla da qualsiasi applicazione e ritrovarci l'immagine copiata premendo *CTRL+V* direttamente nel browser. Inoltre Figma supporta anche le icone SVG.

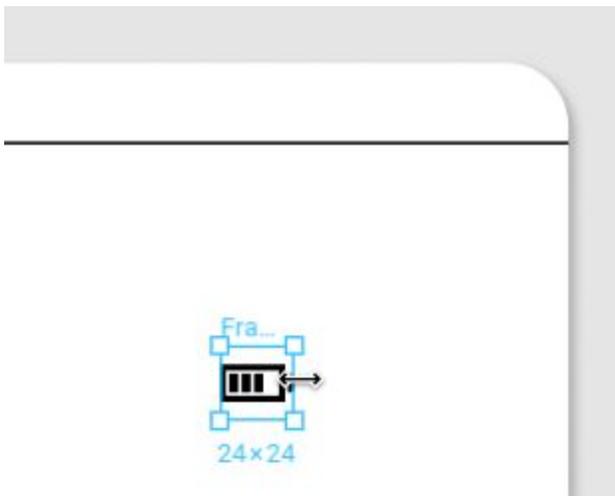
Sul sito <http://iconmonstr.com> troveremo tantissime icone in formato SVG e basterà copiarne il codice per averle disponibili in formato vettoriale su Figma.

Proviamo ad esempio a completare la base del telefono cellulare includendo le icone batteria, wifi e orologio:

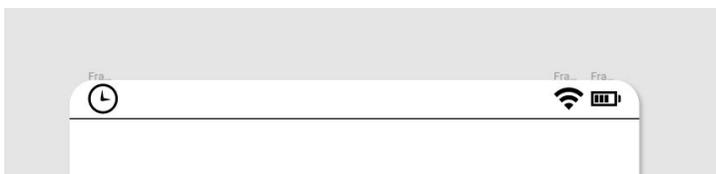
1. Cerchiamo “battery” e clicchiamo su un’icona a piacere di una batteria. Poi premiamo in basso su “I agree...” e Embed:



2. Selezioniamo tutto il codice SVG e incolliamolo direttamente in Figma per vedere l’icona:



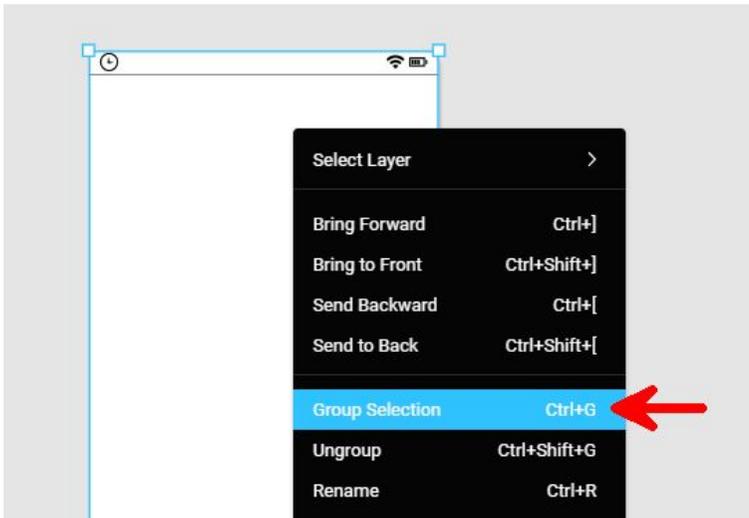
3. Possiamo procedere analogamente per le altre icone, ottenendo la barra completa:



## Gruppi

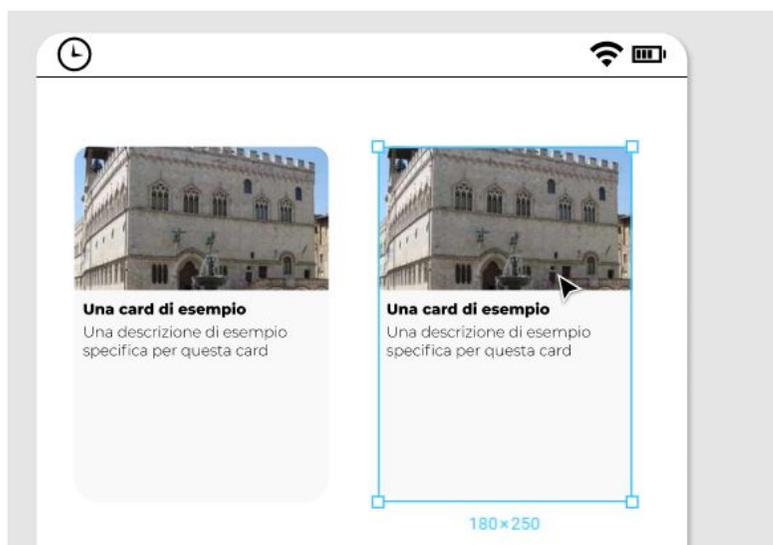
Dopo aver incollato le icone, vi sarete accorti che ogni icona è incastonata dentro un *Frame*. In Figma i frame sono dei raggruppamenti di oggetti.

Possiamo creare nuovi gruppi selezionando più oggetti e cliccando il *tasto destro* > *Group Selection*



Un gruppo può essere spostato e ridimensionato nel suo complesso. Il risultato è che gli elementi all'interno sono scalati e spostati opportunamente. Per ridimensionare un gruppo basta premere il tasto *k*.

Un gruppo è anche utile perché possiamo duplicarlo con *CTRL+D* ottenendo un oggetto identico:

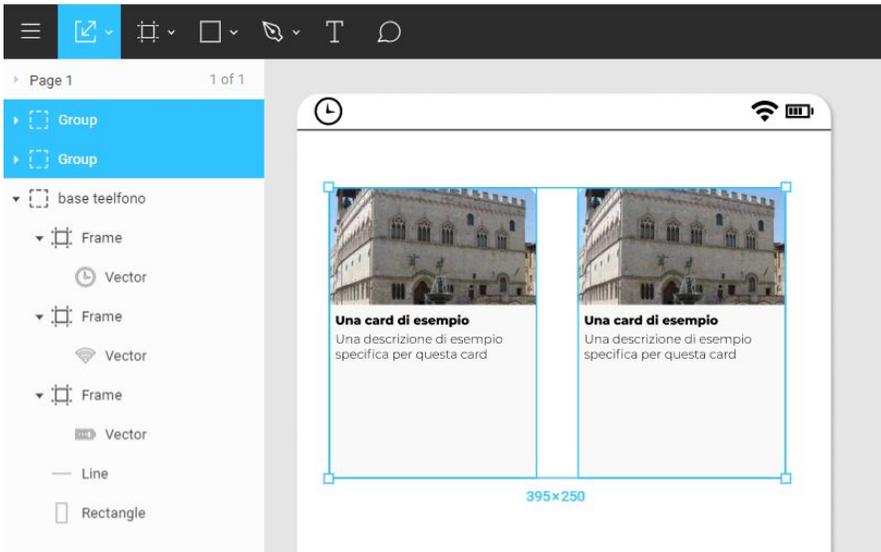


Nel mockup finale dell'applicazione mostrata all'inizio dell'articolo ho duplicato varie volte la card e poi modificato soltanto l'immagine e il testo all'interno:



In questa parte di mockup ho usato tutti gli strumenti visti fino a questo momento: rettangoli, immagini, icone e raggruppamenti.

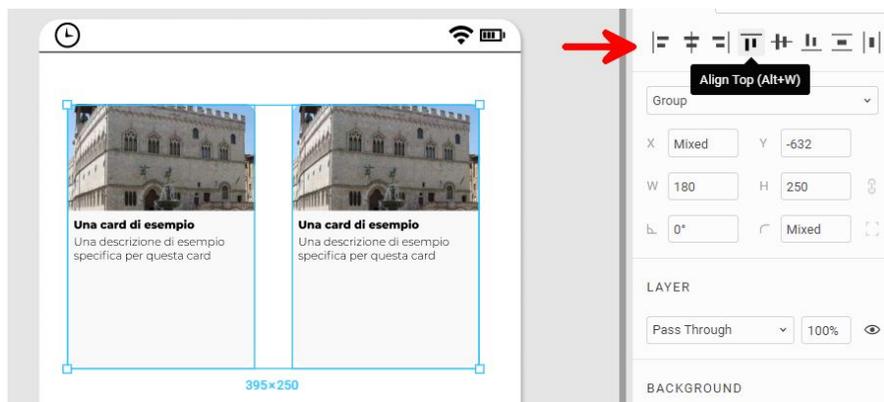
Come nota finale, possiamo selezionare un gruppo o un oggetto al suo interno facendo doppio click o usando il menu laterale a sinistra:



## Allineamento

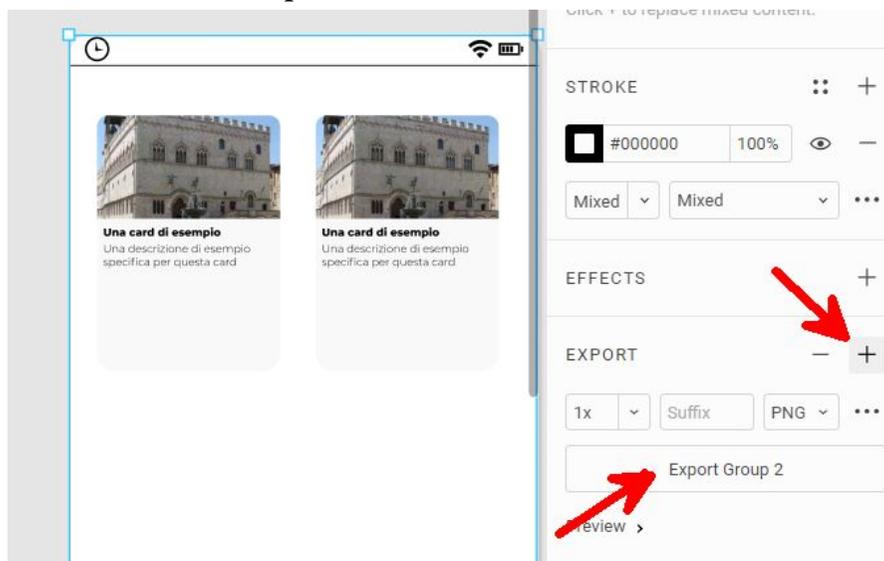
Quando si crea un mockup è bene rispettare alcune regole base del design. Vedremo nel prossimo capitolo quali sono queste regole per uno sviluppatore front-end, ma intanto vi anticipo che l'allineamento riveste un ruolo fondamentale.

Se ci avete fatto caso l'applicazione stessa mostra sempre delle guide per allineare gli oggetti rispetto ad altri presenti o rispetto al centro. Sono inoltre presenti dei bottoni per allineare gruppi di oggetti in alto, in basso o al centro e per equidistanziarli:



## Esportazione

E' arrivato il momento di esportare il nostro progetto. Per farlo creiamo un gruppo e, nella barra laterale destra, clicchiamo sul + vicino alla sezione *Export*:



Possiamo scegliere in quale formato esportare (PNG, SVG, ...).

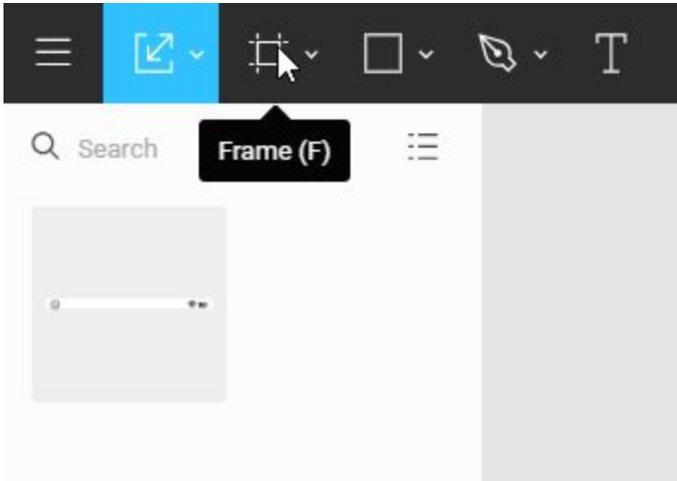
## Interattività

Dopo aver creato diverse pagine della nostra applicazione, sarebbe bello dare vita al nostro progetto facendo sì che al click

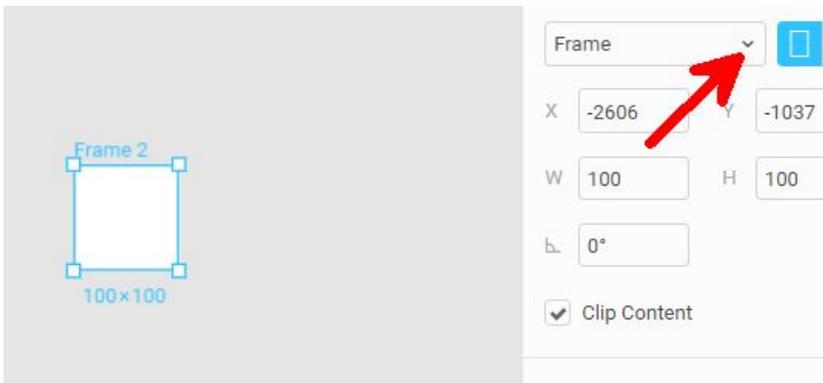
su una pagina si possa andare alla pagina successiva, quasi come se l'applicazione fosse reale.

In Figma esiste un particolare tipo di gruppo, detto *frame*. Un frame può essere usato per rendere un'applicazione interattiva.

Per aggiungere un *frame* clicchiamo sul pulsante *Frame* in alto a sinistra:



Dalle proprietà a destra possiamo modificare le dimensioni del *frame* per farle corrispondere a quelle di un device reale.



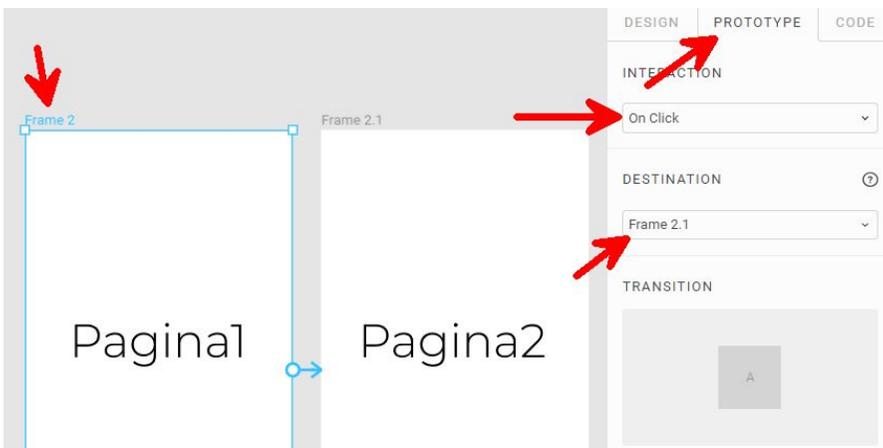
Questo di seguito è il risultato con un iPhone 8:



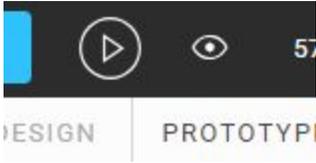
All'interno di un frame possiamo aggiungere tutti gli oggetti che rappresentano una pagina della nostra applicazione. Proviamo a creare due frame e clicchiamo sul label di uno dei due (*Frame 2* nell'immagine):



Sempre dalla barra di destra, se scegliamo il tab *Prototype* possiamo far sì che al click su un *frame* ci sposteremo nel successivo:



Per provare il nostro mockup live possiamo premere il pulsante *Play* in alto a destra:



## Conclusioni

In questo capitolo abbiamo visto cos'è un mockup e come ci può aiutare per visualizzare una nuova applicazione ancora prima di svilupparla.

Abbiamo anche appreso che gli strumenti da conoscere per creare mockup sono pochi e prevedono l'uso di rettangoli, immagini, icone e poco altro. Figma è un software online che ha questi strumenti.

Come anticipato nell'introduzione, saper creare un mockup non basta. Per questo nel prossimo capitolo vedremo **le basi di UX e Design che uno sviluppatore deve avere per creare un mockup** esteticamente gradevole e soprattutto usabile.

Per ricevere in anteprima l'e-book sulla UX e sul Design registrati al sito <http://devexp.io>.