

ALICE

ZAMPIERI

PORTFOLIO PROGETTI

ALICE

ZAMPIERI

CHI SONO

LAVORO NEL SETTORE DIGITAL DA PIÙ DI 15 ANNI. LA MIA PASSIONE PER L'ESPERIENZA UTENTE E L'INTERAZIONE UOMO MACCHINA È NATA DURANTE IL MASTER IN DESIGN DEL PRODOTTO. DA ALLORA HO AFFIANCATO IL MIO RUOLO DI WEB DESIGNER A UNA CONTINUA RICERCA E FORMAZIONE IN AMBITO UX E UI. A STRETTO CONTATTO CON IL MONDO E-COMMERCE, LAVORO E COLLABORO CON AGENZIE E CLIENTI IN DIFFERENTI SETTORI PORTANDO AVANTI PROGETTI END-TO-END.

AMO IMPARARE, CONDIVIDERE, ASCOLTARE E LAVORARE IN TEAM AFFAMATI DI CONOSCENZA. ADORO LEGGERE, AMO CORRERE E IL MIO LAVORO. LA PRECISIONE E LA PARTE ANALITICA SONO LE DUE COSE CHE MI FANNO AMARE LA MIA VOCAZIONE, PORTANDO AVANTI I PROGETTI ANCHE OLTRE ALLA MERA CONSEGNA.



FORMAZIONE, ESPERIENZE E COMPETENZE

FORMAZIONE

DIPLOMA DI SCUOLA SUPERIORE
- LICEO ARTISTICO "C.ROCCATI"
(2006 - 2011)

MASTER IN DESIGN - SCUOLA
ITALIANA DESIGN (2011 - 2014)

CORSO BASE DI IOS7 - (2013)

ENGLISH COURSE - WALL
STREET ENGLISH (2023 - 2024)

UX/UI DESIGN - GOOGLE
CERTIFICATION (2025)

CONCERTINO RATE
OPTIMIZATION - SHOPIFY (2026)

ESPERIENZE PROFESSIONALI

GRAFICA PUBBLICITARIA - E-
GRAF (2012 - 2014)

DESIGNER - EURHOMO (2014 -
2015)

WEB DESIGNER - EVIRIT SRL
(2015 - 2017)

WEB DESIGNER E UX / UI -
FREELANCER (2012 - IN CORSO)

UX / UI DESIGNER - DIANA
ECOMMERCE CORPORATION
(2017 - 2025)

SENIOR UX / UI DESIGNER -
FILOBLU S.P.A. (2025 - IN CORSO)

COMPETENZE

USER INTERFACE DESIGN

USER RESEARCH

USABILITY TESTING

PROTOTYPING

DESIGN SYSTEM

DESIGN STRATEGY

INFOGRAPHIC DESIGN

PRINT DESIGN

HTML / CSS

TOOLS

FIGMA █████

SKETCH █████□

INVISION █████□

AXURE ██□□

ADOBE XD █████□

ADOBE PHOTO. █████

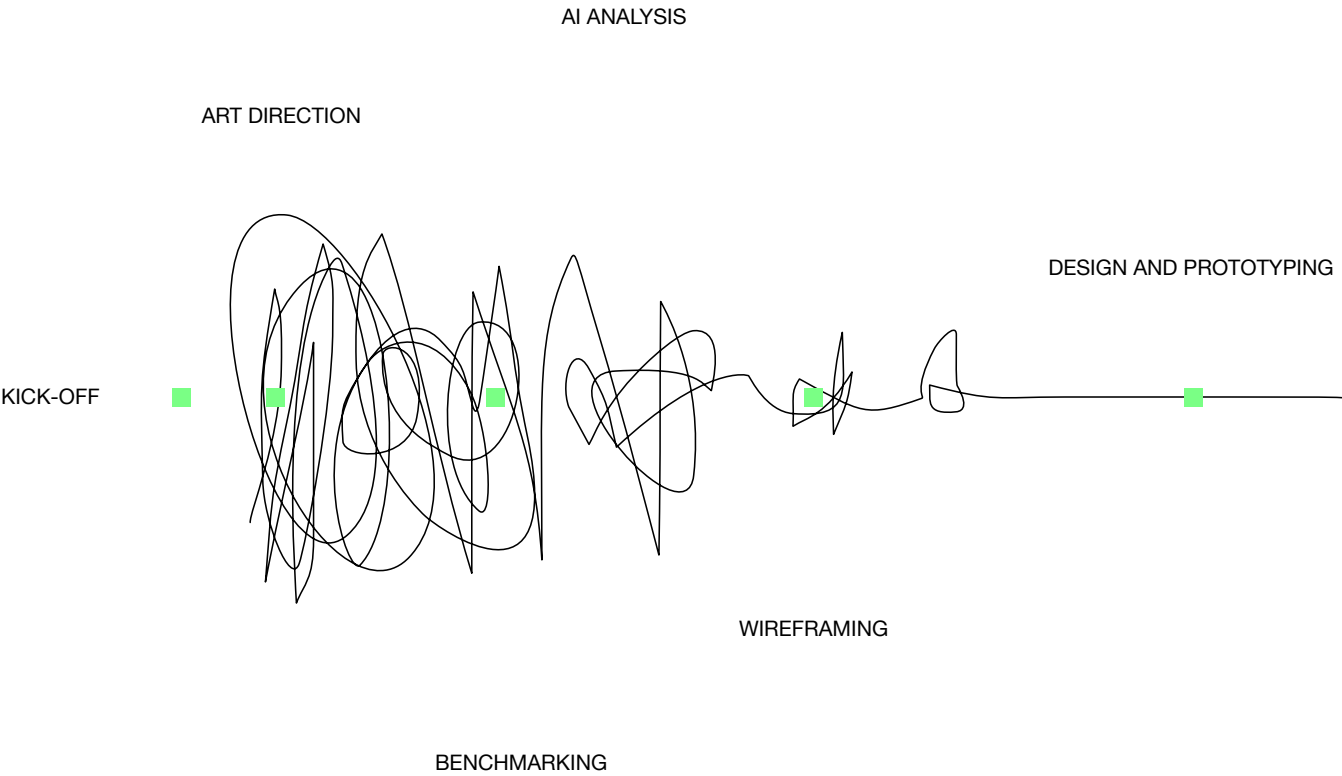
ADOBE ILLU. █████

ADOBE AFTER EF. ███□

AFFINITY █████□

CLAUDE █████□

APPROCCIO A PROCESSI CREATIVI



APPROCCIO A PROCESSI DI RICERCA E UX

- 01 BUSINESS REQUIREMENTS - individuazione degli obiettivi di business dichiarati
- 02 RESEARCH - ricerca sulla navigazione utente e sulle tipologie degli stessi tramite l'analisi dati o da ricerche marketing
- 03 USER INTERVIEW - interviste utenti in target, utili a comprendere le necessità e i bisogni del settore
- 04 HEURISTIC ANALYSIS - analisi delle problematiche evidenti del sistema basandosi su leggi definite dell'usabilità e dell'interazione uno macchina
- 05 PROBLEM DEFINITION - definizione dei problemi principali evidenziati da i business requirements, le users interview e l'analisi euristica
- 06 USER JOURNEY MAPPING - prima di iniziare la fare di progettazione mi concentro sulla definizione dell'interazione complessiva con la piattaforma o servizio
- 07 USABILITY TESTING AND USER INTERVIEW - dopo aver raccolto tutte le informazioni su piattaforma/servizio e target di riferimento evidenziando le problematiche vado a settare i test di usabilità utili per definire le cause delle problematiche esposte in precedenza.
- 08 WIREFRAMING AND PROTOTYPING - una volta raccolto le problematiche e le loro cause vado a fare una ricerca di benchmarking e una ideazione, con prototipo, della possibile soluzione
- 09 TEST SOLUTIONS - per avvalorare le mie scelte vado ad effettuare dei test, con utenti reali, oppure con A/B testing in piattaforma
- 10 HAND OFF AND MONITORING - invio tutto il materiale e il responso finale al cliente ed eventualmente al reparto sviluppo per una implementazione definitiva

ALICE

ZAMPIERI

PROGETTI INTERFACCE DIGITALI

ALICE

ZAMPIERI

RBA STUDIO

STUDIO DI ARCHITETTURA
FORTEMENTE ORIENTATO ALLA
QUALITÀ DEGLI SPAZI E AI
DETTAGLI. AVEVA BISOGNO DI
UN SITO WEB IN GRADO DI
RAPPRESENTARE CHIARAMENTE
LA SUA IDENTITÀ, I SUOI VALORI
E IL SUO APPROCCIO,
TRADUCENDO IL DESIGN FISICO
IN UNA PRESENZA DIGITALE
COERENTE.



DESIGN
USER INTERFACE DESIGN
ART DIRECTION



STUDIO

At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint accusamus caputibus non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga. Et harum quidem rerum facilis est et expedit distinctio. Nam libero tempore, cum soluta nobis est eligendi optio, nunc nihil impedit quo minus id quod maxime placeat facere possimus, omnis voluptas assumenda est, omnis dolor repellendus. Temporibus autem quibusdam et aut officiis debitis aut rerum necessitatibus saepe eveniet ut et voluptates repudiandae sint et molestiae non recusandae. Itaque earum rerum hic penes a sapientem debitas, ut aut recusandae voluptatibus maiores alias consequatur aut perferendis doloribus asperiores repellat.



At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque corrupti quos dolores et quas molestias excepturi sint accusamus caputibus non provident, similique sunt in culpa qui officia deserunt mollitia animi, id est laborum et dolorum fuga.

NEMO ENIM IPSAM VOLUPTATEM QUIA VOLUPTAS SIT ASPERNATUR AUT ODIIT AUT FUGIT, SED QUIA CONSEQUUNTUR MAGNI DOLORES EOS QUI RATIONE VOLUPTATEM SEQUI NESCIUNT.



PROJECTS



This project is a 1000sqm modern building, built in 2015, in a residential area of Copenhagen. The building is a modern interpretation of a traditional Danish house, with a focus on light and space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space. The building is a modern interpretation of a traditional Danish house, with a focus on light and space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space.



The design is based on simplicity, with a focus on light and space. The building is a modern interpretation of a traditional Danish house, with a focus on light and space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space.



For the interior spaces, although minimalist, the design is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space.



For the interior spaces, although minimalist, the design is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space.



The design is based on simplicity, with a focus on light and space. The building is a modern interpretation of a traditional Danish house, with a focus on light and space. The architecture is a blend of modern and traditional elements, creating a unique and functional space.



Ovis nostrum exercitacionem ullam corporis suscipit laboriosam.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.



Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.



Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.



Ovis nostrum exercitacionem ullam corporis suscipit laboriosam.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.



Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.



Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium.

LOAD MORE



CONTACT

email
info@rba-studio.com

phone
+45 28 87 93 08

location
Købmagergade 3a, 3.tv, 1160 Copenhagen Denmark
Købmagergade 3a, 3.tv, 1160 Copenhagen Denmark



At vero eos et accusamus et iusto odio dignissimos ducimus qui blanditiis praesentium voluptatum deleniti atque.

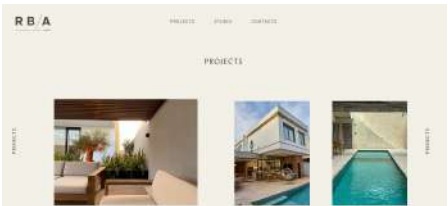
RBA

PROJECTS STUDIO

Projects About us
Archive Contact us

FOLLOW
Instagram
Facebook

© 2020 RBA Studio. All Rights Reserved. | Copenhagen, Denmark



PROJECTS



A sequence of light and color



The changing courtyard



A series of white steps



Subject to water views



The geometry of space



Subject to water views



Exterior of modern living



Series of light and color



The geometry of space



Based in the landscape



Series of light and color



The geometry of space



Based in the landscape



Series of light and color



The geometry of space



ALICE

ZAMPIERI

QLHYPE

MARCHIO DI MODA
CONTEMPORANEO INCENTRATO
SULLA FUSIONE TRA
PRESTAZIONI, ESTETICA E
CULTURA DIGITALE. IL
PROGETTO RICHIEDEVA LA
PROGETTAZIONE DI UNA
PIATTAFORMA DI E-COMMERCE
IN GRADO DI ESPRIMERE
L'IDENTITÀ DEL MARCHIO E
ALLO STESSO TEMPO
SUPPORTARE LA NARRAZIONE
DEI PRODOTTI E LE
CONVERSIONI.

DESIGN
USER EXPERIENCE DESIGN
INTERACTION DESIGN



ALICE

ZAMPIERI

GOORU

PROGETTAZIONE DEL LAYOUT
SOFTWARE PER UN'AZIENDA
NEL SETTORE MANIFATTURIERO
MODA, COMPRESO LO STUDIO
DEL DESIGN DELL'INTERAZIONE
E IL TEST DELL'ESPERIENZA
UTENTE.

USER EXPERIENCE DESIGN
INTERACTION DESIGN
INFORMATION ARCHITECTURE ANALYSIS



ALICE

ZAMPIERI

ORTOFRUTTA SERVIZI

PROGETTAZIONE WEBAPP DEL
LAYOUT CON TEST DI USABILITÀ
DI UN'APPLICAZIONE WEB PER
LA RACCOLTA DI ORDINI ONLINE
NEL SETTORE B2B.

DESIGN
USER EXPERIENCE DESIGN
INTERACTION DESIGN



Cerca la frutta o verdura che desideri

Scopri le PROMOZIONI DEL GIORNO

Scopri le PROMOZIONI DELLA SETTIMANA

PROMO

Tarocco Gallo 2° Categoria

Disponibile subito

€ 4,00 € 3,00

PROMOZIONE

Valida fino al 08/10/2025

Cassetta Avocado al 50% di sconto

PROMO

Guava a Polpa Rosa o Rossa

Disponibile subito

€ 7,00 € 5,00

PROMO

Cappuccina

Disponibile subito

€ 7,00 € 5,00

PROMOZIONE

Valida fino al 08/10/2025

Ogni 10kg di Radicchio IGP di Treviso tardivo, 1kg in omaggio

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

VERDURA

Ortaggi a foglia

Ortaggi a frutto

Ortaggi a radice e tubero

Ortaggi a bulbo

Legumi freschi

Funghi e germogli

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi



Erbacee da foglia

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

Cerca la frutta o verdura che desideri

torna indietro

LattugaIndiviaRadicchiValeriana

LATTUGA

Romana

Disponibile subito

Iceberg

Disponibile subito

Cappuccina

Disponibile subito

Gentilina

Disponibile subito

Canasta

Disponibile subito

Trocadero

Disponibile subito

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

torna indietro

Guava

GUAVA A POLPA BIANCA

Disponibile su ordinazione

RICHIEDI IL PRODOTTO

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

ROMANA

torna indietro

Lattuga

ROMANA

€ 24,00

Quantità

10

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi



IL TUO CESTO

Lattuga Romana 1 kg € 24,00

Arance Tarocco Gallo 1° Categoria 1 kg € 43,00

Radicchio Rosso di Treviso IGP tardivo 1 kg € 76,00

Radicchio Chioggia IGP 1 kg € 26,00

Pastate Pasta bianca 1 kg € 12,00

PROCEDI ALL'ORDINE

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

Company company

Via Via Roma 32

CAP 04445

Città Roma

Note

Note ordine

Prodotti aggiuntivi mancanti alla lista

Consegna

Lunedì

Martedì

Mercoledì

Giovedì

Venerdì

CONCLUDI ORDINE

Copyright 2025, Ortofrutta Servizi

Complimentii

IL TUO ORDINE È ANDATO A BUON FINE

Controlla la tua email per la conferma d'ordine, ti invieremo aggiornamenti non appena l'ordine sarà pronto per la consegna.

ALICE

ZAMPIERI

BAUCHEF

AZIENDA SPECIALIZZATA NELLA
PRODUZIONE E VENDITA ONLINE
DI CIBI NATURALI PER CANI.
AVEVA LA NECESSITÀ DI UNO
STORE CHE RAPPRESENTASSE IL
SETTORE IN MODO SIMPATICO E
SIGNIFICATIVO. È STATA
EFFETTUATA UNA ANALISI DEL
SETTORE E DEI COMPETITOR
ANDANDO A CREARE UN RE-
DESIGN COMPLETO.

DESIGN
INFORMATION ARCHITECTURE ANALYSIS
USER FLOW ANALYSIS





23 prodotti



Quali sono le possibili reazioni negative a una dieta a base di ricotta e salame?



Pagamenti sicuri



ALICE

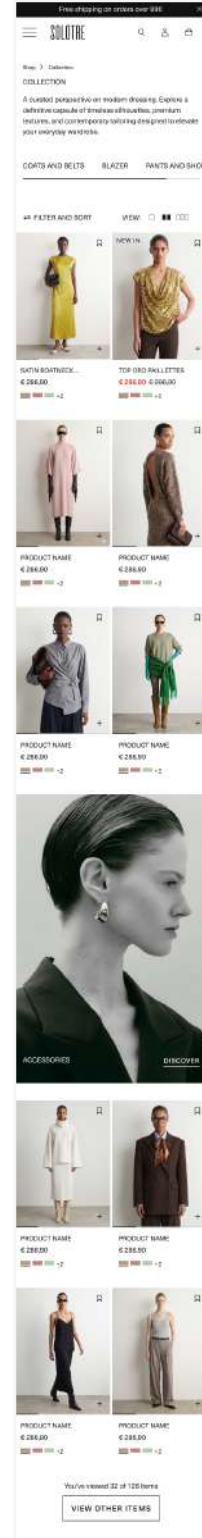
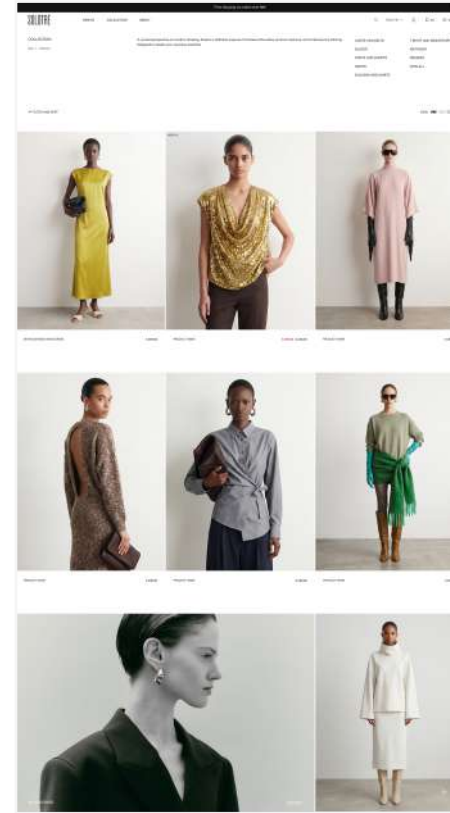
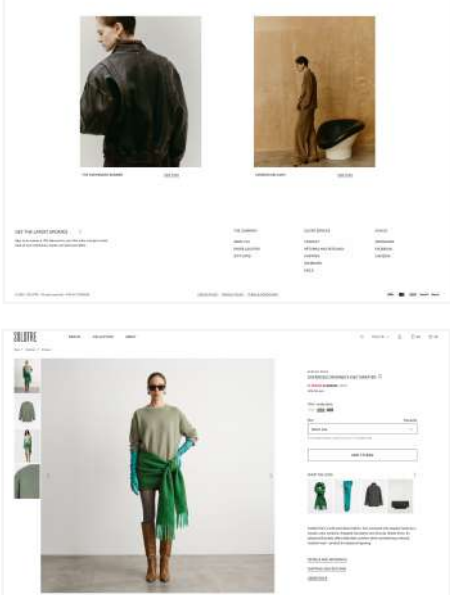
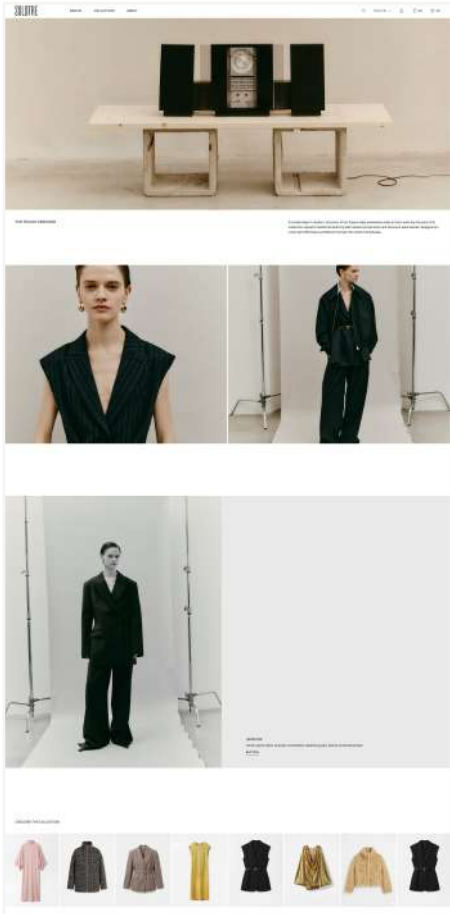
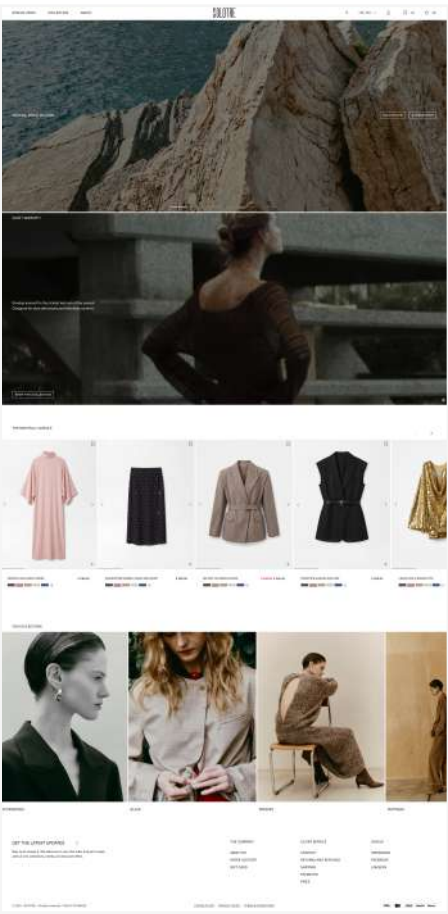
ZAMPIERI

SOLOTRE

BRAND DI MODA ITALIANO,
PORTA AVANTI L'IDEA DI UNA
DONNA INDIPENDENTE E FORTE
CON UNA VESTIBILITÀ UNICA. LA
NECESSITÀ ERA CREARE UN
SITO CHE RAPPRESENTASSE LA
CONIUGAZIONE DELLA
GEOMETRIA E LA STRUTTURA
DEI CAPI CON L'ATTENZIONE AL
DETTAGLIO. IL TUTTO IN
COMMERCE PERFORMANTE E
CON UN OCCHIO ATTENTO
ALL'USABILITÀ.



INTERFACE DESIGN
USER EXPERIENCE DESIGN
INFORMATIONAL ARCHITECTURE



ALICE

ZAMPIERI

PROGETTI RICERCA E ANALISI

ALICE

ZAMPIERI

DYMO

PROGETTO DI RICERCA UX
INCENTRATO SULLA
VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA
DIGITALE ATTRAVERSO L'ANALISI
EURISTICA E LA VALUTAZIONE
DEL FLUSSO DEGLI UTENTI IL
LAVORO HA IDENTIFICATO I
PROBLEMI DI USABILITÀ IN BASE
ALLA GRAVITÀ E ALL'IMPATTO E
HA TRADOTTO LE INTUZIONI IN
UNA DOCUMENTAZIONE CHIARA
E STRUTTURATA A SUPPORTO
DELLE DECISIONI RELATIVE AL
DESIGN E AL PRODOTTO.



USER EXPERIENCE DESIGN
ACCESSIBILITY ANALYSIS
DATA ANALYSIS

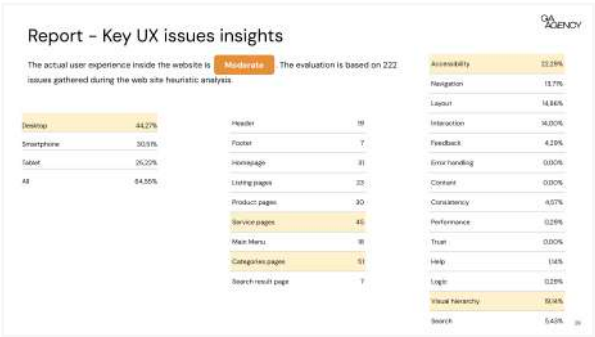
MAPPATURA PERCORSO UTENTE

TRAMITE L'ANALISI DEI DATI INTERNI AL BRAND E ALLE PIATTAFORME COME GOOGLE ANALYTICS E GOOGLE SEARCH CONSOLLE È STATA PORTATA AVANTI UNA ANALISI SISTEMATICA DEI PERCORSI UTENTI. IN QUESTO MODO, NON SOLO ABBIAMO IDENTIFICATO GLI USER FLOW, MA ANCHE GLI INTENTI REALI DEGLI UTENTI INTERNI AL SITO.

SONO STATI IDENTIFICATI DUE TIPOLOGIE DI UTENTI: IL GIÀ CLIENTE CHE NECESSITA DI SUPPORTO SUL PRODOTTO, E L'UTENTE ALLA SCOPERTA DEL PRODOTTO DI SUO INTERESSE. DA QUESTI DUE UTENTI SONO STATE IDENTIFICATI I PERCORSI DI NAVIGAZIONI E DI CONSEGUENZA LE PAGINE DA ANALIZZARE.

ANALISI EURISTICA DELLA PIATTAFORMA

TRAMITE UN PROCESSO DI ANALISI EURISTICA SONO STATE IDENTIFICATE LE PRINCIPALI PROBLEMATICHE INTERNE AL SITO CHE L'UTENTE POTREBBE RISCONTRARE DURANTE UNA NAVIGAZIONE. TALE ANALISI È STATA SVOLTA CON UN PROCESSO ANALITICO: TRAMITE UN FOGLIO DI CALCOLO SONO STATI INSERITI TUTTI I DATI RELATIVI ALLE PROBLEMATICHE RISCONTRATE E, AD OGNI UNA DI QUESTE, È STATA DATA UNA VALUTAZIONE DA 0 A 10 (0 BENE, 10 MALE). TALE VALUTAZIONE È STATA GENERATA SOMMANDO 4 VALORI SPECIFICI OLTRE AD UN PESO DETERMINATO DALLE AREE DI RITROVAMENTO DEL TASK. TUTTO CIÒ HA PORTATO AD UNA LISTA DI 222 PROBLEMATICHE CON UNA VALUTAZIONE DELLA UX E UI GENERALE PARI A "MODERATA". PARTICOLARE ATTENZIONE È STATA DATA ALLA ACCESSIBILITÀ.

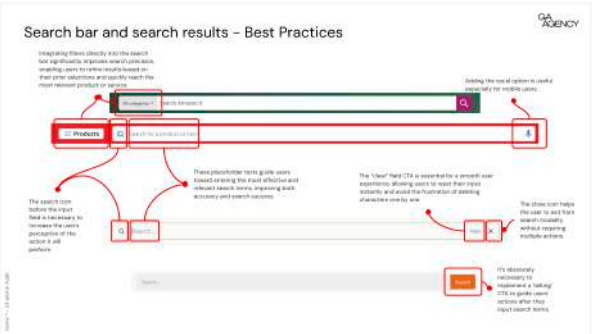


ANALISI DELLE PAGINE CHIAVE E RACCOMANDAZIONI

PARTENDO DALLE PROBLEMATICHE RITROVATE È STATO STESO UN DOCUMENTO CON UNA ANALISI PUNTUALE DELLE PRINCIPALI PAGINE NAVIGATE DAGLI UTENTI INSERENDO RACCOMANDAZIONI SPECIFICHE SU INTERAZIONE, CONTENUTI, NAVIGAZIONE, ACCESSIBILITÀ.

BENCHMARKING E LINEE GUIDA

A SEGUITO È STATA ESEGUITA UNA ANALISI DEI COMPETITOR PER PORTARE IDEE PRATICHE E SOLUZIONI ALLE PROBLEMATICHE RICERCATE. OLTRE A CIÒ SONO STATE MESSE ALLA LUCE EVENTUALI IMPLEMENTAZIONI ALLE FUNZIONALITÀ ATTUALI DELLA PIATTAFORMA IN MODO TALE DA POTER DARE ALLA STESSA UNO SLANCIO INNOVATIVO ULTERIORE.



ANALISI DELLE PERFORMANCE

NELL'ULTIMA PARTE DI ANALISI È STATA FATTA UNA OVERVIEW GENERALE SULLE PERFORMANCE DELLA PIATTAFORMA TRAMITE TOOL ONLINE SPECIFICI. PARTICOLARE ATTENZIONE È STATA DATA ALLA PARTE ACCESSIBILITÀ UTENTE.

CONSEGNA DEL PROGETTO

TUTTI I DATI SONO STATI CONDIVISI TRAMITE DOCUMENTI SPECIFICI PER OGNI AREA DI ANALISI OLTRE AD UNO COMPLESSIVO. QUEST'ULTIMO È STATO PRESENTATO DIRETTAMENTE AL REPARTO MARKETING, SVILUPPO E SEO PER UNA VALUTAZIONE DI INTERVENTO.



BRICKBATCH

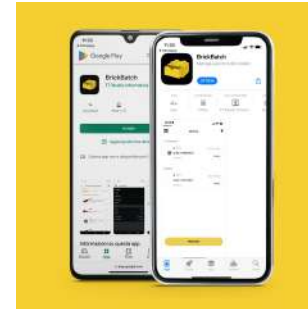
APP DI GESTIONE DI MAGAZZINO
PER COMPONENTI LEGO. IL
PROGETTO SI È CONCENTRATO
SULLA VALUTAZIONE DI UN
PRODOTTO GIÀ SVILUPPATO,
ATTRaverso L'ATTIVITÀ DI USER
RESEARCH CHE HA COINVOLTO
DIVERSI PROFILI DI UTENTI.
SONO STATE CONDOTTE
INTERVISTE STRUTTURATE,
COMBINANDO L'ESECUZIONE DI
TASK SPECIFICI CON DOMANDE
MIRATE, PER OSSERVARE I
COMPORTAMENTI E
RACCOGLIERE FEEDBACK
QUALITATIVI. I RISULTATI HANNO
GUIDATO IL REDESIGN DEI
FLUSSI PRINCIPALI,
INIZIALMENTE TRAMITE
WIREFRAME E
SUCCESSIVAMENTE
ATTRaverso PREVIEW AD ALTA
FEDELITÀ E UN PROTOTIPO.



USER EXPERIENCE DESIGN
USER RESEARCH
USERS INTERVIEW
INTERACTION DESIGN
DESIGN

RIFERIMENTI DEL BUSINESS

NEI PRIMI SEI MESI DI UTILIZZO, L'APP HA REGISTRATO UN NUMERO DI ISCRIZIONI INFERIORE ALLE ASPETTATIVE E UN TASSO DI RINNOVO MOLTO BASSO. L'OBIETTIVO DELLA RICERCA UX È STATO INDIVIDUARE LE POSSIBILI CAUSE DI DIFFICOLTÀ NEL PRIMO UTILIZZO DELL'APP, CONCENTRANDOSI SU PROBLEMI DI INTERAZIONE, COMPrensIONE E FRIZIONE NEI FLUSSI PRINCIPALI CHE POTEVANO OSTACOLARE LA CONVERSIONE E LA FIDELIZZAZIONE DEGLI UTENTI.



RICERCA SUGLI UTENTI: ANALISI DEMOGRAFICA E COMPORTAMENTALE

LA PRIMA FASE DI RICERCA SUGLI UTENTI SI È FOCALIZZATA SULLA RACCOLTA DI DATI DEMOGRAFICI E COMPORTAMENTALI. L'OBIETTIVO ERA COMPRENDERE CHI UTILIZZA L'APP, IN QUALE CONTESTO, CON QUALI ASPETTATIVE E CON QUALI ABITUDINI OPERATIVE. QUESTA ANALISI È RISULTATA FONDAMENTALE ANCHE PER VALUTARE FUTURI APPROCCI DI ACQUISIZIONE UTENTI E STRATEGIE ADV PIÙ MIRATE.

SONO STATI PRESI 50 UTENTI DELLA PIATTAFORMA AI QUALI È STATO SOTTOPOSTO UN QUESTIONARIO TRAMITE IL TOOL GOOGLE MODULE

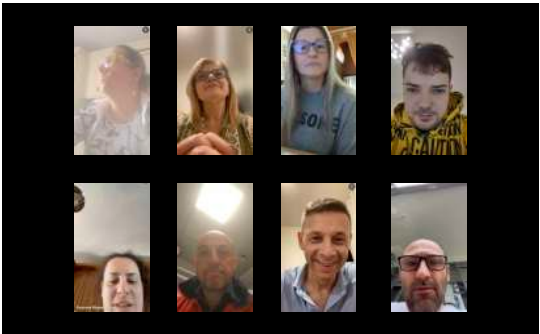
RICERCA QUALITATIVA CON METODO FREE LISTING

COME APPROFONDIMENTO DELLE DINAMICHE DI RICERCA E DEI BISOGNI INFORMATIVI DEGLI UTENTI, È STATO UTILIZZATO IL METODO DEL FREE LISTING. QUESTA TECNICA HA PERMESSO DI INDIVIDUARE I CONTENUTI RITENUTI PIÙ RILEVANTI DAGLI UTENTI E LE PAROLE UTILIZZATE PER DESCRIVERLI, OFFRENDO INSIGHT UTILI PER MIGLIORARE NAMING, STRUTTURA DEI CONTENUTI E ALLINEAMENTO TRA LINGUAGGIO DELL'UTENTE E INTERFACCIA.

ELENCA FINO A 10 TERMINI CHE USERESTI PER CERCARE ONLINE UNA PIATTAFORMA CHE TI AIUTI NELLA GESTIONE DEL TUO MAGAZZINO E DEGLI ORDINI RICEVUTI DEL TUO NEGOZIO BRICKLINK.

USER TESTING BASATO SU TASK

LA SECONDA PARTE DELLA RICERCA SI È CONCENTRATA SULL'OSSERVAZIONE DIRETTA DEGLI UTENTI DURANTE L'ESECUZIONE DI TASK SPECIFICI ALL'INTERNO DELL'APP. GLI INTERVISTATI HANNO SVOLTO ATTIVITÀ CHIAVE LEGATE ALLA GESTIONE DI PRODOTTI E ORDINI, MENTRE VENIVANO RACCOLTI FEEDBACK QUALITATIVI E COMPORTAMENTALI. QUESTO HA PERMESSO DI INDIVIDUARE PUNTI DI FRIZIONE, INCOMPRESIONI E PASSAGGI CRITICI NEI FLUSSI PRINCIPALI.



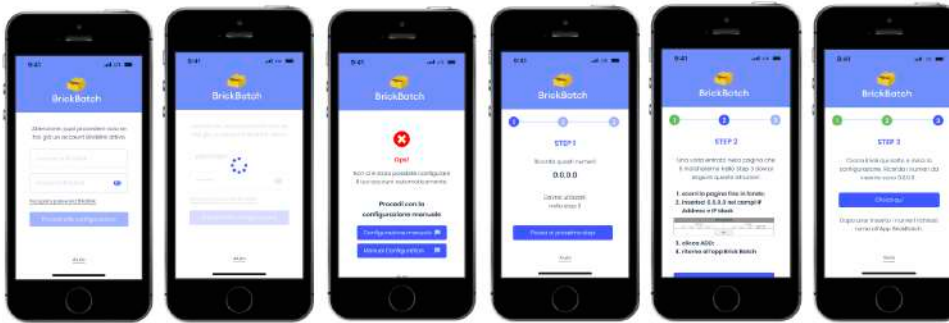
PROGETTAZIONE DEI NUOVI FLUSSI

SULLA BASE DEGLI INSIGHT EMERSI, SONO STATI RIPENSATI I PRINCIPALI FLUSSI DELL'APP CON L'OBIETTIVO DI MIGLIORARE COMPrensIONE, EFFICIENZA E CONVERSIONE UTENTE. LE SOLUZIONI PROGETTUALI SONO STATE INIZIALMENTE TRADOTTE IN WIREFRAME PER VALIDARE STRUTTURA E LOGICA DELLE INTERAZIONI.

LE PROBLEMATICHE PRINCIPALI RIGUARDAVANO IL PRIMO APPROCCIO CON LA PIATTAFORMA E UNA MANCATA GUIDA NEL SETTARIO DELLA STESSA, CON PASSAGGI POCO CHIARI E COMPLESSI.

PROTOTIPAZIONE E VALIDAZIONE

L'ULTIMA FASE HA PREVISTO LA REALIZZAZIONE DI PREVIEW AD ALTA FEDELITÀ IN FIGMA, COMPLETE DI PROTOTIPO INTERATTIVO. QUESTO HA PERMESSO DI VISUALIZZARE CONCRETAMENTE LE SOLUZIONI PROPOSTE, SIMULARE L'ESPERIENZA D'USO E PREPARARE UNA BASE SOLIDA PER EVENTUALI ITERAZIONI E SVILUPPI FUTURI.



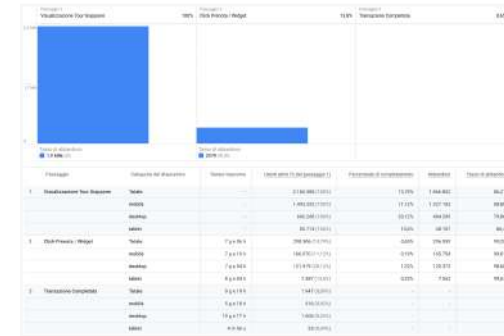
BOSCOLO TOURS

ANALISI APPROFONDATA DEI
FUNNEL DI CONVERSIONE SU
BOSCOLOTOURS.COM PER
IDENTIFICARE GLI ATTRITI
NELL'ESPERIENZA UTENTE E
PROGETTARE UN REDESIGN
DATA-DRIVEN. IDENTIFICAZIONE
DELLE AREE CRITICHE DEL
PERCORSO DI ACQUISTO,
ATTRAVERSO L'ANALISI
QUANTITATIVA E QUALITATIVA,
TRASFORMANDO I DATI IN
SOLUZIONI DI DESIGN CENTRATE
SULL'UTENTE E ORIENTATE
ALL'AUMENTO DELLE
CONVERSIONI.

USER EXPERIENCE DESIGN
INTERACTION DESIGN
DATA ANALYSIS
DESIGN



ATTRAVERSO UN'ANALISI QUANTITATIVA INTEGRATA (GOOGLE ANALYTICS, GOOGLE SEARCH CONSOLE E CLARITY) E I DATI FORNITI DAL BRAND, SONO STATI MAPPATI I PERCORSI DI NAVIGAZIONE E IDENTIFICATI I COLLI DI BOTTIGLIA E I PUNTI DI FRIZIONE. L'ANALISI DELLE MAPPE DI CALORE HA POI VALIDATO I DATI QUANTITATIVI, FORNENDO UNA PANORAMICA CHIARA DELLE AREE CRITICHE DELL'INTERFACCIA.



A PARTIRE DALLA FASE DI RICERCA, PER CIASCUN TOOL DI ANALISI SONO STATE ESTRATTE AREE DI INTERESSE CHIAVE. QUESTO PROCESSO HA PERMESSO DI MAPPARE I PAIN POINT DELL'UTENTE E DI EVIDENZIARE I PUNTI DI MAGGIORE ATTENZIONE DURANTE L'INTERO PERCORSO DI NAVIGAZIONE.

DALL'ANALISI È EMERSO CHE LE PRINCIPALI CRITICITÀ RIGUARDAVANO LA GERARCHIA E LA DISPOSIZIONE DEGLI ELEMENTI NELLA VERSIONE MOBILE, OLTRE ALL'ASSENZA DI FLUSSI E PUNTI DI CONVERSIONE DIVERSIFICATI IN BASE ALLO STATO DELL'UTENTE. INOLTRE, È STATO RILEVATO COME L'INSUFFICIENZA DI DETTAGLI SUL VIAGGIO E LA SCARSA CHIAREZZA DELLE INFORMAZIONI SPINGESSERO GLI UTENTI A CONTATTARE L'ASSISTENZA, INTERROMPENDO IL PERCORSO DI ACQUISTO.

TUTTI GLI INSIGHT EMERSI SONO STATI ORGANIZZATI IN UNA MATRICE DI PRIORITÀ D'INTERVENTO. SUCCESSIVAMENTE, È STATA CONDOTTA UN'ANALISI SUI COMPETITOR E SUI SITI DI RIFERIMENTO (BENCHMARK) PER ESAMINARE COME AFFRONTANO I MEDESIMI PAIN POINT. IL LAVORO È CONFLUITO IN UN'ANALISI DETTAGLIATA E IN UNA SEZIONE RIASSUNTIVA, PRESENTATA AL CLIENTE, CHE DEFINISCE CHIARAMENTE COSA E COME MIGLIORARE CIASCUN ASPETTO CRITICO.

[illegible]

REDESIGN DATA DRIVEN

IL REDESIGN FINALE È STATO SVILUPPATO INTEGRANDO I RISULTATI DELLE ANALISI E LE INDICAZIONI STRATEGICHE DEL CLIENTE. L'INTERO PROCESSO È STATO REALIZZATO SU FIGMA, DOVE È STATA STRUTTURATA UNA DESIGN LIBRARY DEDICATA PER GARANTIRE COERENZA VISIVA E SCALABILITÀ. PER OTTIMIZZARE IL PASSAGGIO AGLI SVILUPPATORI, È STATA INFINE PREDISPOSTA UNA DOCUMENTAZIONE DI HAND-OFF CHIARA E COMPLETA.



ALICE

ZAMPIERI

GRAZIE PER IL VOSTRO TEMPO!

WWW.ALICEZAMPIERI.IT

HELLO@ALICEZAMPIERI.IT

+39 340 0899287