

INDICE

- 01 3 Design Thinking**
 - 3 *Che cos'è realmente il graphic design?*
 - 8 *Perché il design è così importante?*
 - 10 *Il processo di design*

- 02 31 Progettare per le persone**
 - 31 *Empatia ed esperienze*
 - 34 *Farsi incuriosire dal perché*
 - 38 *L'utente e il designer*

- 03 45 Tipografia espressiva**
 - 45 *Progettare dall'interno*
 - 48 *Come si sceglie un carattere tipografico?*
 - 51 *Leggere il significato, non i caratteri*
 - 52 *Storia e associazioni*

- 04 63 Relazioni difficili**
 - 63 *Gerarchia e peso visivo*
 - 70 *Il testo incontra le immagini*
 - 79 *Bilanciare la tensione*
 - 82 *Creare i sistemi*

- 05 93 Definire il layout**
 - 93 *La spina dorsale del design*
 - 99 *Rompere le regole*
 - 102 *Visualizzazione dei dati*

- 06 111 L'intero**
 - 111 *La gestalt e le teorie della percezione*
 - 119 *Far sentire le persone in gamba*
 - 121 *Corrispondenza isomorfa*

- 07 127 Design emozionale**
127 *Comprendere il colore e il mood*
132 *Fluidità visiva*
137 *Definire la struttura della storia*
- 08 141 Togliere il superfluo**
141 *Non servono cintura e bretelle*
142 *Progettare nel rispetto dei vincoli*
146 *Quando ricominciare da capo*
- 09 149 Esperienze significative**
149 *Più di un utente e di un'interfaccia*
155 *L'esperienza del viaggio*
158 *Risolvere i problemi della quotidianità*
- 10 165 Attivare i sensi**
165 *La memoria del design*
166 *Mettiamola sul personale*
168 *Il design accessibile a tutti*
171 *Progettare per la voce*
- 11 179 Il tempo e lo spazio**
179 *Reintrodurre la terza dimensione*
182 *Creare un senso di anticipazione*
184 *Oltre i rettangoli*
- 12 189 Guadagnarsi da vivere**
189 *Sì, dovrete far pagare anche i parenti*
191 *Le vostre responsabilità*
196 *All'ora o per progetto?*
- 13 203 Design a tutto tondo**
203 *Test utente e critica*
206 *Consegna e follow-through*
209 *Quando un design è finito?*
- 212** *Indice dei designer*
- 216** *Riferimenti*
- 220** *Indice analitico*