



Linee Guida **per il design e** **l'identità visiva** **digitale di** **Regione Lombardia**

A cura di:

ARIA Spa – Divisione Comunicazione Digitale

Regione Lombardia – U.O. Comunicazione

Direzione Generale Sviluppo città metropolitana, giovani e comunicazione

Milano – Aprile 2023



Linee Guida **per il design digitale e l'identità visiva di** **Regione Lombardia**

A cura di:

ARIA Spa – Divisione Comunicazione Digitale

Regione Lombardia – U.O. Comunicazione

Direzione Generale Sviluppo città metropolitana, giovani e comunicazione

Chiara Mantovan | sezioni Portale e Siti Web

Isabella Lavelli | sezioni Mobile app e Applicativi Web

Milano – Aprile 2023

Prefazione

Il documento illustra le Linee guida per il design e l'identità visiva digitale di Regione Lombardia, ed è strutturato portando a fattore comune gli elementi principali e fondanti la brand identity regionale necessari a garantirne la riconoscibilità su tutti i progetti afferenti l'ecosistema digitale dell'Ente.

Esso consiste in una serie di declinazioni per le diverse applicazioni e casi d'uso specifici richiesti dall'istituzione. Il manuale è dunque organizzato seguendo i relativi contesti di utilizzo che qui si riassumono:

- Mobile app
- Applicativi web
- Portale istituzionale e siti

A corollario del documento cartaceo, si fa riferimento al repository inserito in AgID Italia (<https://regionelombardia.github.io/bootstrap-lombardia/>) che contiene gli asset grafici e le componenti principali disegnate ad-hoc. Questi asset sono disponibili come supporto tecnico ai team di lavoro interni ed esterni in fase di progettazione e sviluppo di interfacce web per Regione Lombardia.

Indice

1. Introduzione	p.8
1.1 Introduzione generale.....	p.8
1.2 Obiettivo e scopo del documento.....	p.8
1.3 Strumenti e librerie utili: AgID, Bootstrap Italia e W3C.....	p.9
1.4 Norme che regolano l'accessibilità e l'usabilità.....	p.10
2. Elementi di utilità trasversali a tutte le interfacce web	p.12
2.1 Logo.....	p.12
2.2 Sistema di griglie.....	p.12
2.3 Colori.....	p.14
2.4 Tipografia.....	p.15
2.5 Ombre e angoli.....	p.17
2.6 Icone.....	p.18
2.7 Divisori.....	p.19
3. Mobile app	p.21
3.1 Mobile app branding.....	p.21
3.2 App icon.....	p.21
3.3 Splash screen.....	p.25
3.4 Onboarding.....	p.26
3.5 Autenticazione.....	p.27
3.6 Termini e condizioni di utilizzo - informativa privacy.....	p.28
3.7 Home.....	p.29
3.8 Profilo.....	p.31
3.9 Assistenza.....	p.32
3.10 Pagina di dettaglio.....	p.33
3.11 Pagina di sezione.....	p.34
3.12 Pop-up.....	p.35
3.13 Form.....	p.36
4. Componenti principali per il design di Applicativi web	p.38
4.1 Componenti per Applicativi web.....	p.38

5. Componenti per la navigazione, le informazioni e l’inserimento nelle interfacce web	p.45
5.1 Componenti per la navigazione.....	p.45
5.2 Call to action.....	p.51
5.3 Componenti per la gestione delle informazioni.....	p.55
5.4 Componenti per l’inserimento.....	p.73
5.5 Esempi applicati di componenti.....	p.82
6. Componenti principali per il design del Portale Istituzionale, Siti e landing page	p.87
6.1 Componenti per il Portale Istituzionale.....	p.87
6.2 Componenti per i siti.....	p.92
Conclusione	p.99

1. Introduzione

1.1 INTRODUZIONE GENERALE

Lo scopo primario dell'**interfaccia** è quello di aiutare l'utente a raggiungere ciò che cerca in modo naturale, immediato e trasparente. Per questo, la **coerenza dei vari elementi** che la compongono – anche su diversi dispositivi – è un elemento chiave per la creazione di prodotti e servizi **funzionali e semplici da utilizzare**.

Un altro punto fondamentale di una buona interfaccia è la sua **inclusività e tolleranza agli errori**: non si deve mai dare per assunto che l'utente abbia sempre il flusso di navigazione in mente o che comprenda appieno le istruzioni senza che esse vengano fornite esplicitamente. Per ciò, il designer ha il compito di progettare interfacce che sappiano **accompagnare e guidare** il fruitore nel suo percorso, **prevedendo** le modalità di utilizzo e **prevenendo** eventuali errori, tenendo sempre al primo posto **l'usabilità e l'accessibilità**.

RESPONSIVE WEB DESIGN

L'interfaccia web deve essere sempre progettata e sviluppata con un approccio **responsive**, con l'obiettivo di fornire un'esperienza di utilizzo ottimale indipendentemente dalla risoluzione dello schermo o dal tipo di dispositivo utilizzato.

Al concetto di responsive web design vanno associate pratiche di semplificazione delle interfacce in ottica mobile first, e un'attenzione particolare nel fornire un'esperienza soddisfacente anche a coloro che hanno difficoltà visive o motorie.

1.2 OBIETTIVO E SCOPO DEL DOCUMENTO

L'obiettivo del documento è quello di descrivere ed illustrare con esempi applicati le componenti per il design digitale di Regione Lombardia.

Le componenti presentate di seguito appartengono dal punto di vista concettuale e funzionale a **sei aree tematiche (Utilità, Componenti principali, Navigazione, Call to action, Informazioni ed Inserimento)** e sono **adattabili sia per il design di interfacce desktop che mobile**.

Nei casi particolari in cui il design mobile necessita di un design ad hoc – come ad esempio nelle due aree tematiche *Componenti principali* ed *Informazioni* – le componenti verranno riportate in fondo alla sezione di riferimento.

Il manuale illustra le componenti inserendole nel loro contesto d'uso di pertinenza, nello specifico:

- **Elementi di utilità trasversali a tutte le interfacce web** (Capitolo 2)
- **Mobile app** (Capitolo 3)
- **Componenti principali per il design di Applicativi web** (Capitolo 4)
- **Componenti per la navigazione, le informazioni e l'inserimento nelle interfacce web** (Capitolo 5)
- **Componenti principali per il design del Portale Istituzionale, siti e landing page** (Capitolo 6)

Lo scopo del documento è quello di stabilire alcune regole generali per il design digitale in adempimento alle leggi di usabilità ed accessibilità per la Pubblica Amministrazione. Questo documento fa parte della documentazione regionale di riferimento.

IMPORTANTE

Tutte le misure e gli ingombri delle singole componenti presenti all'interno di questo documento sono da considerare come riferimenti spaziali per distanze, proporzioni e rapporti tra i vari elementi.

Per indicazioni precise sulla costituzione degli spazi nel design (e.g. *griglie e layout*) si fa comunque riferimento alle **Linee Guida AgID**.

Si prega di far fede alle componenti riportate sul repository per informazioni relative al loro distanziamento, dimensionamento e costruzione.

1.3 STRUMENTI E LIBRERIE UTILI: AGID, BOOTSTRAP ITALIA E W3C

Di seguito si fa cenno alle principali risorse di riferimento, fonti di strumenti e librerie, sempre aggiornate, consultabili da designer e sviluppatori per un corretto approccio allo sviluppo di interfacce web per la Pubblica Amministrazione.

AGID: AGENZIA PER L'ITALIA DIGITALE

L'Agenzia per l'Italia Digitale è l'agenzia tecnica della Presidenza del Consiglio che ha il compito di garantire la realizzazione degli obiettivi dell'Agenda digitale italiana e contribuire alla diffusione dell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, favorendo l'innovazione e la crescita economica.

AgID coordina le amministrazioni nel percorso di trasformazione digitale del Paese. L'AgID quindi, promuove l'accessibilità dei siti web in relazione alla normativa vigente. Per accessibilità si intende la capacità dei sistemi informatici – inclusi i siti web e le applicazioni mobili, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche – di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari.

Per fare questo sono state definite delle linee guida, un sistema condiviso di riferimenti ed esempi progettuali e visivi relativi al design dei siti e dei servizi.

Sito web:

<https://www.agid.gov.it/it>

BOOTSTRAP ITALIA

La libreria Bootstrap Italia è il modo più semplice per costruire interfacce web moderne, inclusive e semplici da mantenere. Completamente open source, eredita tutte le funzionalità, componenti, griglie e classi di utilità, proposte da AGID.

Siti web:

<https://designers.italia.it/>

<https://italia.github.io/bootstrap-italia/>

W3C: WORLD WIDE WEB CONSORTIUM

Il World Wide Web Consortium (W3C) è nato nell'ottobre del 1994, la sua missione è quella di portare il web alle sue massime potenzialità, fornendo supporto alle tecnologie. In pratica W3C offre strumenti di validazione del codice di un sito web e della sua accessibilità efficacemente (alla sua interfaccia e al suo contenuto) da utenti diversi in differenti contesti.

Sito web:

<https://www.w3.org>

1.4 NORME CHE REGOLANO L'ACCESSIBILITÀ E L'USABILITÀ

L'accessibilità e l'usabilità per il digitale della PA sono normate dall'Art.4 della *Legge Stanca 4/2004* e dal successivo *Decreto Legislativo 10 agosto 2018, n. 106*, riforma dell'attuazione della *Direttiva UE 2016/2102*.

Nell'attuale contesto web nazionale, alla luce della normativa vigente, è necessario che qualsiasi documento digitale o applicazione siano conformi alle *WCAG 2.1 Level AA*.

L'accessibilità e l'usabilità vanno considerate **sin dalle fasi iniziali di progettazione e sviluppo del prodotto digitale** e devono poi essere **soggette a verifiche in fase di approvazione e collaudo**, oltre che essere periodicamente controllate a seguito di upgrade tecnologici e di attività redazionali, come prescrive la *Legge n. 106 all'Articolo 11*.

Esistono **strumenti** atti a garantire entrambi i concetti, come per esempio quelli per la **verifica del contrasto colore per l'accessibilità**. Il colore, difatti non deve mai essere significativo in sé e non deve essere la modalità con cui si trasmettono contenuti: ipovedenti, daltonici e non vedenti non sarebbero in grado di identificarli correttamente.

Per eventuali modifiche normative, si prega di attenersi alla versione in atto al momento della progettazione di un'interfaccia.

2. Elementi di utilità trasversali a tutte le interfacce web

Gli elementi trattati in questo capitolo sono le **componenti di utilità trasversali alla composizione di tutte le interfacce web di Regione Lombardia**. Essi sono la base per il design digitale dell'Ente e servono a garantire coerenza e riconoscibilità.

2.1 LOGO

Di seguito è rappresentata la versione del **Logo di Regione Lombardia** utilizzata per tutte le interfacce web. **L'area di rispetto** è la distanza minima da considerare in fase di abbinamento del logo ad altri elementi e/o marchi salvo indicazioni differenti.

Nel caso delle interfacce di Regione Lombardia, il logo deve essere inserito **nell'header all'interno della barra istituzionale in posizione sinistra**. Il logo non deve mai essere alterato e si consiglia di utilizzare sempre lo stesso nella sua forma originale.

Lo spazio che intercorre tra il logo ed eventuali altri elementi nella barra istituzionale **deve essere di 24 pixel**. Il marchio e la sua costituzione e applicazione sono regolati dal Manuale del Marchio (Brandbook) emesso da Regione Lombardia.

DEFAULT



LOGO AL NEGATIVO SU SFONDO COLORATO



2.2 SISTEMA DI GRIGLIE

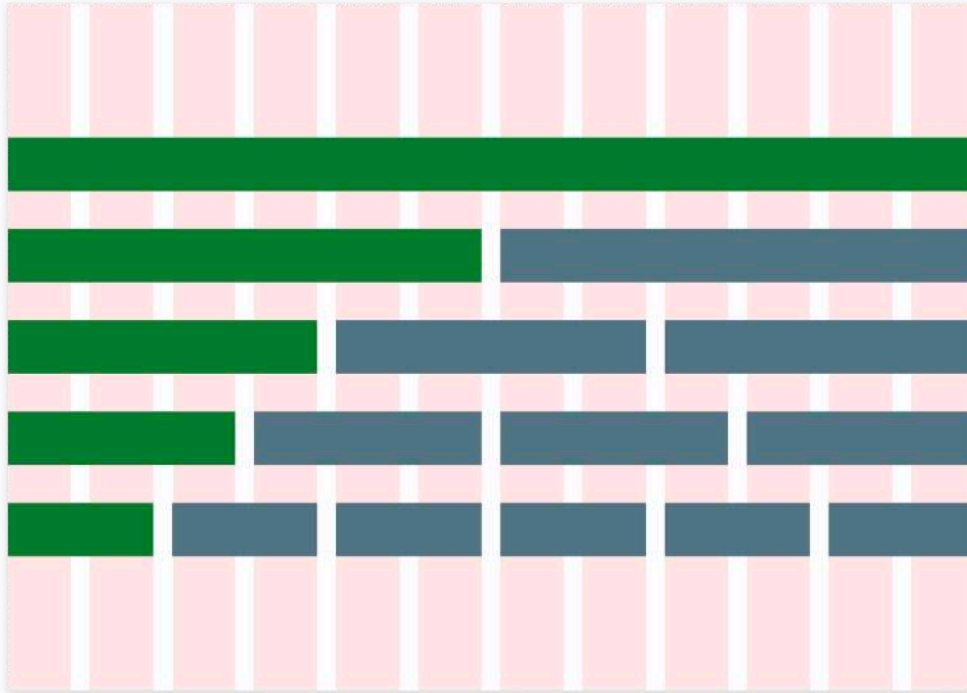
LA GRIGLIA ORIZZONTALE DI 8 PX

All'interno dello spazio a disposizione l'organizzazione del contenuto deve essere strutturata seguendo un **sistema di griglie responsive** per mantenere una efficace esperienza utente trasversalmente ai dispositivi utilizzati.

La griglia rappresenta la struttura invisibile che permette di organizzare i contenuti della pagina. Una griglia di impaginazione consiste in colonne di testo (e/o immagini) separate da spazi intercolonna e contornate dai margini della pagina.

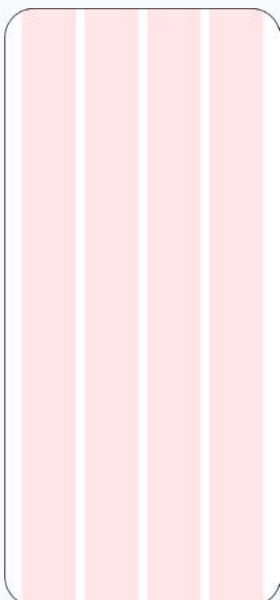
Le dimensioni delle **colonne** vanno adattate ai cambiamenti della viewport: ogni colonna occuperà una percentuale di spazio specifica a seconda che sia visualizzata su dispositivi desktop o mobile. La ridisposizione dei contenuti, a seconda delle dimensioni dello schermo, garantisce che i testi siano leggibili anche su device di piccole dimensioni e che l'interazione utente rimanga agevole (es. form, controlli dinamici).

GRIGLIA BASE PER DESKTOP



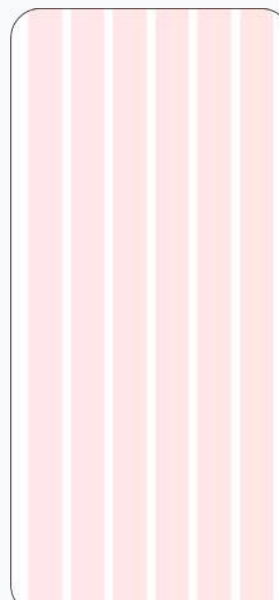
Max width: -	Gutter: 28 pixel	Larghezza pagina: 1440 pixel
Colonne: 12	Margin: 0 pixel	Larghezza colonna: 95 pixel

GRIGLIA PER MOBILE - 4 COLONNE



Gutter: 12 pixel
Margin: 24 pixel

GRIGLIA PER MOBILE - 6 COLONNE



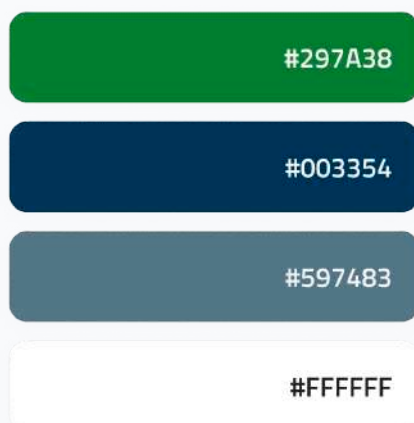
Gutter: 12 pixel
Margin: 24 pixel

2.3 COLORI

Di seguito sono riportati i colori coerenti con la Brand identity digitale di Regione Lombardia e con il Brandbook. **Si consiglia l'utilizzo di una palette composta da non più di 5 colori per un progetto digitale.** Per la palette estesa e le variazioni cromatiche dei colori proposti si rimanda alle sezioni specifiche del repository: applicativi web, minisiti, siti tematici, landing page e mobile app.

COLORI PRIMARI

Il **Verde** è il colore identificativo dell'intera brand identity e rappresenta la radice per creare altri colori della palette primaria.



COLORI TRIADICI

***UTILIZZABILI NEI MINISITI, SITI TEMATICI, LP**

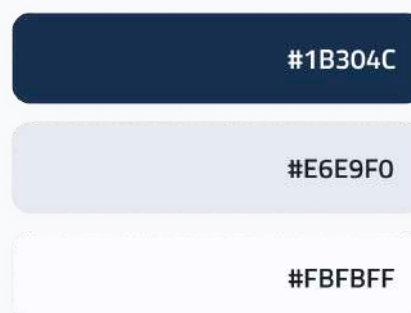
Per motivi di accessibilità, utilizzare i **colori triadici** con **background bianco (#FFFFFF)** all'interno di elementi decorativi e di segnalazione (es. *segnalazioni di errore, avvisi di attenzione, azione eseguita correttamente*), ma **non per i testi**.



COLORI NEUTRALI

***UTILIZZABILI IN APPLICATIVI WEB, MINISITI, SITI TEMATICI, LP**

I **colori neutrali** nelle linee guida sono tre, ma le classi previste riguardano solo i primi due (*blu e grigio*). Il terzo colore neutro è molto simile al bianco, pertanto può essere utilizzato al suo posto ove necessario.



2.4 TIPOGRAFIA

Le Linee Guida per il design digitale di Regione Lombardia prevedono solo due famiglie di caratteri:

- il font senza grazie, o *sans serif*, **Titillium Web**
- il font *monospace* con dimensioni di caratteri normalizzate **Roboto Mono**

LUNGHEZZA

Una riga di testo che permette una lettura confortevole non supera i 75 caratteri. In caso di colonne multiple la lunghezza è compresa tra 40 e 50 caratteri. Per i testi a margine, la lunghezza non è mai inferiore ai 12-15 caratteri.

DEFINIZIONE

I paragrafi possono essere distinti o applicando uno spazio tra di essi o in alternativa usando una indentatura di misura pari a quella del leading.

TITILLIUM WEB

Il carattere primario è il **Titillium Web**.

ALLINEAMENTO

Il testo deve essere allineato a sinistra, salvo eccezioni come ad esempio i testi a margine. L'allineamento giustificato e senza sillabazione è sempre da evitare per l'incongrua spaziatura delle parole e la minore leggibilità che comporta.

LINK

Per distinguere i link dal testo canonico si usa la sottolineatura per i link all'interno di un testo, oppure il **peso bold** per i link isolati.

Titillium Web Desktop

H1 Bold 48 px/60 px

H2 Bold 40 px/48 px

H3 Bold 32 px/40 px

H4 SemiBold 28 px/40 px

H5 Regular 24 px/40 px

H6 SemiBold 18 px/28 px

Body Text Regular 18px

Caption SemiBold 16px

Caption extra small Regular 14px

Titillium Web Mobile

H1 Bold 40 px/48 px

H2 Bold 32 px/40 px

H3 Bold 28 px/32 px

H4 SemiBold 24 px/28 px

H5 Regular 20 px/24 px

H6 SemiBold 16 px/24 px

Body Text Regular 18px

Caption SemiBold 16px

Caption extra small Regular 14px

ROBOTO MONO

Web font scaricabile gratuitamente, assicura la massima leggibilità, da utilizzare soprattutto per numerazioni e sigle.

Roboto Mono

H1 Bold 40 px

H2 Bold 32 px

H3 Bold 28 px

H4 Bold 24 px

H5 Regular 20 px

H6 Bold 16 px

Body Text Regular 18px

Caption Bold 16px

Caption extra small Regular 14px

2.5 OMBRE E ANGOLI

Le **Ombre** e gli **angoli** sono elementi utili per sottolineare i contenuti e dare loro maggiore evidenza. Si specifica che per tutti gli elementi che presentano un raggio di curvatura, quest'ultimo deve essere di **8 pixel**.

ANGOLI



BORDER RADIUS - 8 PX

OMBRE



DROP SHADOW - S

X: 0px; Y: 4px; B: 13px; S: 0px
#D9D9D9; 10%



DROP SHADOW - M

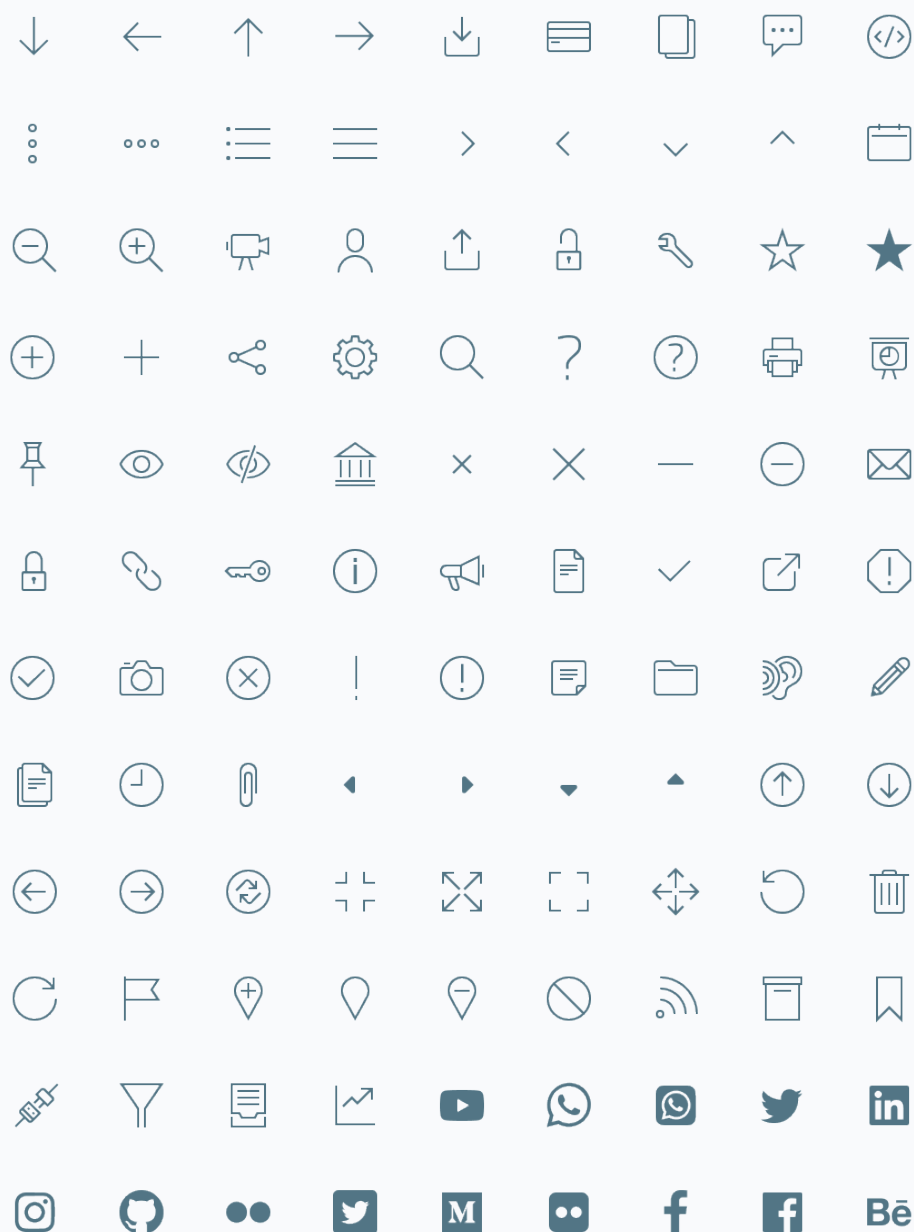
X: 0px; Y: 4px; B: 13px; S: 0px
#D9D9D9; 100%

2.6 ICONE

Le **Icone** mostrate di seguito sono quelle proposte da AgID e disponibili all'indirizzo <https://github.com/italia/design-icon-kit>.

In alternativa, nel caso si necessiti di altre icone oltre a quelle fornite è ammesso l'utilizzo dell'icon pack **Icomoon**, scaricabile all'indirizzo <https://icomoon.io/>.

Si consiglia ad ogni modo di utilizzare icone appartenenti allo stesso ecosistema, ed in generale di mantenere coerenza nell'uso di questi elementi.

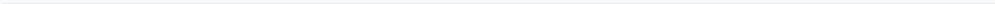


2.7 DIVISORI

I **Divisori** sono elementi grafici che permettono di **separare in maniera concettuale più contenuti** e di **organizzare essi in gruppi**.

I divisori devono essere evidenti in un layout, ma non predominanti e dovrebbero essere utilizzati solo se gli elementi necessitano di una separazione aggiuntiva o alternativa allo spazio vuoto (o bianco) che si impiega di default.

Colore HEX: D9D9D9

1px 

1px con ombra 

2px 

2px con ombra 

DIVISORE TABELLA

Drop shadow | X: 0; Y: -1; B: 0; S: 0. Colore HEX: ECEEEF; opacità: 100%

3. Mobile app

[Link al Design System di Regione Lombardia | Sezione Mobile app](#)

3.1 MOBILE APP BRANDING

La presenza del **logo di Regione Lombardia** all'interno delle app costituisce un elemento che accompagna l'identità della stessa, ed è di solito inserito in alcune sezioni chiave.

Escluse le sezioni in cui compare il brand di Regione Lombardia, è **fondamentale rendere chiara e distinguibile l'identità dell'app**, rappresentativa di ogni prodotto.

Si raccomanda di non alterare il logo di Regione Lombardia in alcun modo e mantenerlo sempre nella sua forma originale.

I suoi elementi chiave sono:

Icon+Naming+Brand identity.

Uno degli errori più comuni è usare come riferimento di brand identity le linee guida per siti e applicativi web che propongono un adattamento del logo e della testata in formato mobile.

3.2 APP ICON

L'**Icona** è il primo elemento che gli utenti vedono quando trovano un app sull'App Store. Nella fase iniziale, quando l'utente sta ancora decidendo se scaricare l'app, l'icona è l'elemento che aiuterà a **generare interesse** in essa.

Una volta installata, invece, l'obiettivo dell'icona cambia, in quanto aiuta la **riconoscibilità** dell'app rispetto alle altre icone. L'icona dell'app è quindi fondamentale per la brand awareness e, di conseguenza, per i download.

I 3 aspetti principali sono:

- Scalabilità
- Coerenza
- Unicità

i NOTA

L'uso di colori e gradient differenti, all'interno del perimetro cromatico suggerito nel documento, è **consentito**. Per rispettare la coerenza nel design delle app icon, seguire le indicazioni riportate nella sezione e i principi chiave: **semplicità + colori + brand identity + riconoscibilità**.

La creatività e l'unicità dell'identità di un'app non prescinde dalla conformità alle linee guida del master brand di Regione Lombardia.

Scalabilità

Uno degli aspetti più importanti di un'icona è la scalabilità. Poiché l'icona verrà mostrata in diversi punti della piattaforma e in diverse dimensioni, è importante che essa mantenga la sua leggibilità e unicità.

Coerenza

Plasmare un'immagine coerente ed unificata dell'app nella mente dell'utente aumenta la soddisfazione, la fidelizzazione e la viralità del prodotto.

Unicità

Attrarre l'attenzione dell'utente e sapersi distinguere dalle altre icone è un fattore fondamentale per creare unicità.

SUGGERIMENTI

Abbraccia la semplicità e concentrati su un singolo oggetto, preferibilmente una forma o un elemento unico che mantiene i suoi contorni e le sue qualità quando viene ridimensionato.

Allinea la palette di colori e utilizza un linguaggio di progettazione simile e coerente anche all'interno dell'applicazione, in questo modo l'icona funzionerà in armonia con l'essenza, la funzionalità ed il design dell'applicazione.

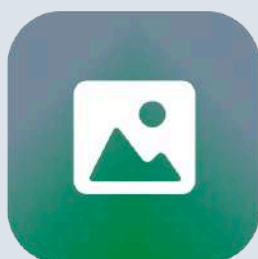
Rimuovi i dettagli e lavora sulla astrazione delle forme. Le icone troppo complicate sono nemiche della riconoscibilità. Cerca di non essere banale e dai uno sguardo alle decine di app differenti che Regione Lombardia offre già.

Durante la creazione di una mobile app, l'icona diventa il simbolo distintivo dell'applicazione stessa e viene utilizzata per permettere il riconoscimento del prodotto da parte degli utenti. Per questo motivo è importante strutturare un'icona che rappresenti il servizio progettato.

Le icone devono essere utilizzate per la visualizzazione come placeholder delle app negli store e nei menu dei terminali e negli splash screen per rappresentare il servizio.

App Icon - iOS

Dimensione massima



Dimensione App Store



Dimensione galleria



Dimensione notifica



Dimensione notifica (badge)



App Icon - Android

Dimensione standard



App naming

Importanza del nome

Il nome e il sottotitolo sono i primi fattori che incidono sull'indicizzazione dell'app e hanno un forte impatto sulla comunicazione con gli utenti. Il nome deve riflettere i vantaggi dell'app ed essere memorabile

Cosa verificare

- La sua disponibilità in AppStore, PlayStore e Huawei AppGallery
 - La disponibilità di un nome di dominio per eventuale sito web o landing page
 - La presenza del nome sul web
-

Come identificare una proposta per il naming?

Si suggerisce di partire dalle principali funzionalità dell'app, individuando gli elementi caratterizzanti il servizio. Quali sono le parole chiave che più identificano il prodotto?

Le logiche per la scelta del nome sono

- Combinazione di nomi
- Nomi di attività/nomi di persone
- Etimologia delle parole

Per trovare l'idea, può essere utile fare collegamenti e trovare concetti simili che riescano ad esprimere la proposta di valore in una sola parola.

Importanza del nome

Il nome e il sottotitolo sono i primi fattori che incidono sull'indicizzazione dell'app e hanno un forte impatto sulla comunicazione con gli utenti. Il nome deve riflettere i vantaggi dell'app ed essere memorabile

Cosa verificare

- La sua disponibilità in AppStore, PlayStore e Huawei AppGallery
- La disponibilità di un nome di dominio per eventuale sito web o landing page
- La presenza del nome sul web

3.3 SPLASH SCREEN

Lo **Splash screen** viene presentato all'utente all'apertura dell'app. In alcuni sistemi operativi può comparire con uno zoom-in proprio dall'icona dell'app (e per ciò rispetta anche l'identità grafica).

Splash icona sottofondo

Questa variante aiuta l'utente riconoscere subito l'app grazie ad una composizione chiara, pulita e senza distrazioni.

Consigliata per applicativi indirizzati ad operatori o utenti particolari.

Splash gradient

Questa variante presenta una composizione più ingaggiante in cui l'identità dell'app viene comunicata con l'icona in alto.

Consigliata per applicativi indirizzati a cittadini.

Splash icona sottofondo



Splash gradient



3.4 ONBOARDING

L'**Onboarding** viene presentato all'utente al primo utilizzo con l'obiettivo di illustrare le funzionalità principali dell'applicazione.

Attraverso le call to action l'utente potrà andare avanti nel flusso di presentazione delle funzionalità o saltare la presentazione (caso in cui l'utente conosca già le funzionalità). Il processo di onboarding può essere richiamato anche negli utilizzi successivi in altre sezioni dell'app come nell'assistenza.

Descrittivo-informativo

Immagine accompagnata di titolo e testo descrittivo, stepper e pulsanti "Avanti" e "Indietro".

Dinamico

Immagine di sottofondo a tutto schermo accompagnata di titolo e testo breve, stepper e pulsanti "Continua" e "Salta".

Descrittivo-informativo



Dinamico



3.5 AUTENTICAZIONE

La schermata di **Autenticazione** viene presentata all'utente di default. Per agevolare l'accesso evitando l'autenticazione Spid ad ogni apertura del servizio, alcune app possono predisporre un codice di sicurezza da otto cifre dopo aver fatto la prima autenticazione.

L'interfaccia di queste schermate corrisponde al servizio di autenticazione regionale IdPC.

Accesso con selezione delle modalità di autenticazione



3.6 TERMINI E CONDIZIONI DI UTILIZZO - INFORMATIVA PRIVACY

La schermata **Termini di utilizzo e informativa privacy** viene presentata all'utente di default la prima volta che apre l'applicazione e nel caso in cui l'utente disinstalli ed in seguito re-installi l'applicazione.

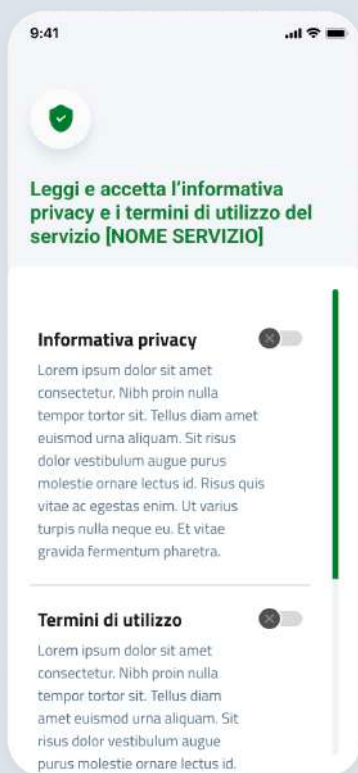
Toggle off

Selezionare le impostazioni desiderate

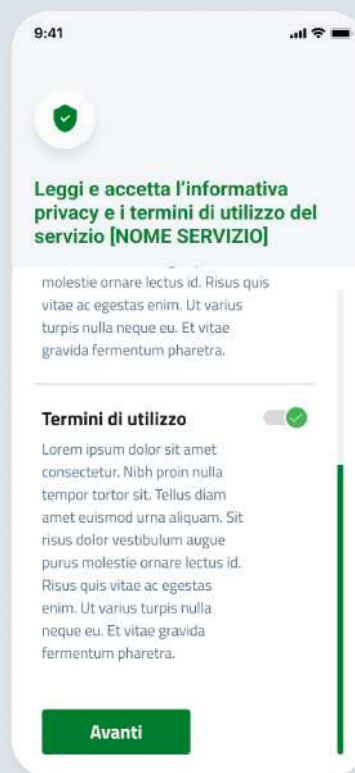
Toggle on

Selezioni attive e bottone Avanti

Toggle off



Toggle on



3.7 HOME

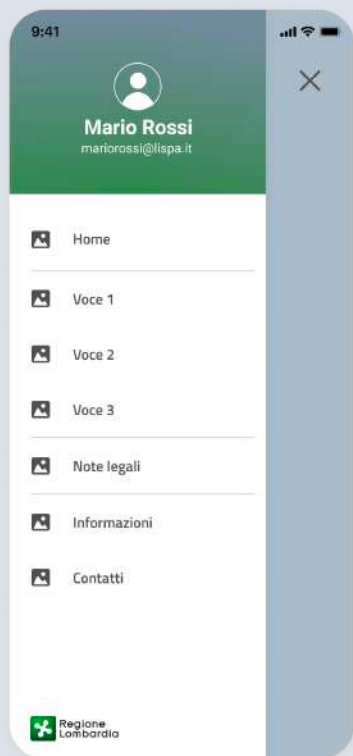
La **Homepage** si presenta come punto di riferimento dell'app. Nelle varianti in primo piano, la versione per utenti autenticati, mentre sul retro sono riportati esempi di call to action per l'accesso.

La navigazione di un'applicazione può avvenire attraverso due modalità principali: **il Burger menu e la bottom navigation**.

Burger menu chiuso



Burger menu aperto



Header con card



3.8 PROFILO

La sezione **Profilo** è raggiungibile attraverso la selezione della voce “Profilo” nel burger menu, dalla bottom bar oppure all’interno dell’app.

Il profilo ha l’obiettivo di conservare e mostrare:

- le informazioni legate all’utente
- i principali dati anagrafici e la loro gestione ed aggiornamento
- le comunicazioni importanti
- il link ai termini di utilizzo e informativa privacy
- la possibilità di attivare e disattivare preferenze dell’utente
- logout dall’app



3.9 ASSISTENZA

Per la sezione **Assistenza** sono qui rappresentati due template di esempio utili sia alla progettazione di app semplici che per quelle più complesse e con maggiori funzionalità.

Assistenza diretta

Per supporto ad utenti di app con funzionalità ristrette.

Assistenza avanzata

Un'opzione di supporto per servizi complessi caratterizzate da esempi di procedure guidate e documentazione specifica di supporto.

Assistenza diretta



Assistenza avanzata



3.10 PAGINA DI DETTAGLIO

I template della **Pagina di dettaglio** possono essere utilizzati nel caso della progettazione di pagine con diversi livelli di complessità.

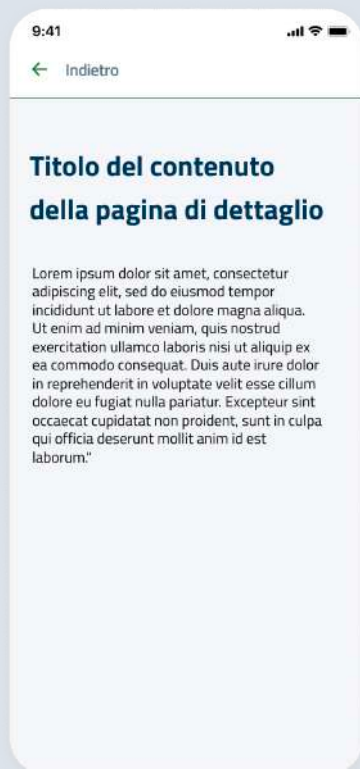
Pagina di dettaglio informativa

Per dettagli con basso livello di complessità.

Pagina di dettaglio dinamica

Per dettagli interattivi e multimediali.

Pagina di dettaglio informativa



Pagina di dettaglio dinamica

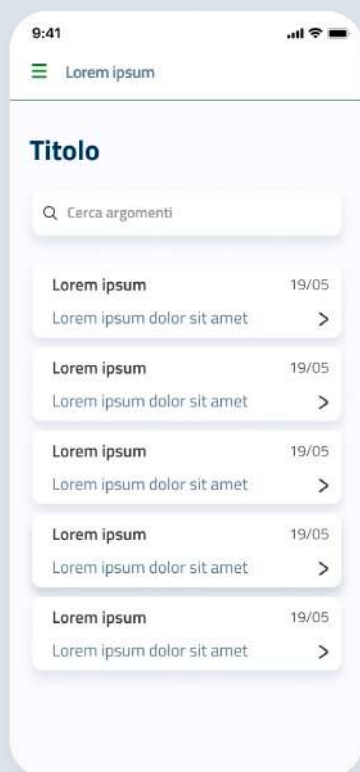


3.11 PAGINA DI SEZIONE

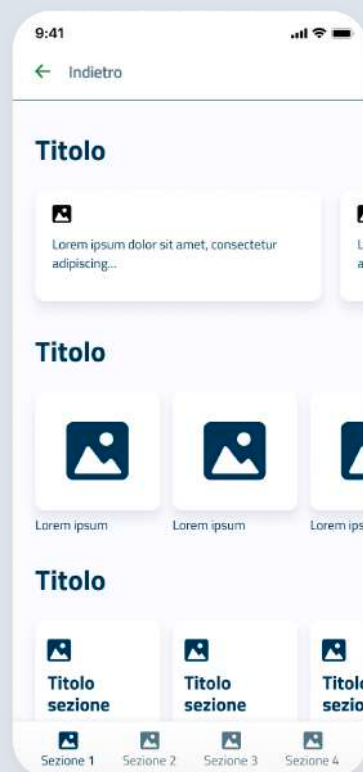
Le Pagine di sezione raccolgono informazioni in molteplici modalità tra cui elenchi verticali, tabelle e componenti a scorrimento laterale.

Di seguito sono riportati due esempi con livelli di complessità differenti. Nel primo caso il titolo precede una sezione di ricerca seguita da un elenco. Nel secondo caso, lo scorrimento laterale di vari elementi divisi per categorie permette una navigazione semplice della pagina.

Pagina di sezione informativa



Pagina di sezione dinamica



3.12 POP-UP

I Pop-up vengono visualizzati al di sopra della pagina corrente, la quale viene disabilitata ed oscurata da un overlay con opacità.

I pop up si potranno utilizzare nei casi in cui è importante non distogliere il focus dell'utente dalla pagina in relazione ad un avviso legato ad un'azione che sta per compiere.

I pop up principali potranno essere i seguenti:

- **Conferma** (*verde*)
- **Errore** (*rosso*)
- **Informazione** (*blu*)
- **Attenzione** (*giallo*)



3.13 FORM

L'utilizzo dei Form è previsto all'interno di pagine o finestre e modali in cui è richiesto all'utente un inserimento di dati. I campi che devono essere obbligatoriamente compilati dovranno essere contrassegnati. A destra, un esempio del comportamento dei campi.

Gli elementi a corredo e supporto dei form potranno essere i seguenti:

- Text box
- Check box
- Radio button
- Menu a tendina (*Accordion*)
- Bottoni

Gli elementi del form e tutti i contenuti mostrati sono disposti ed organizzati in maniera coerente e funzionale alla lettura.

La lunghezza in colonne degli elementi dovrà inoltre essere la stessa per tutti i campi della stessa categoria e importanza di informazione e dovrà essere sufficiente a contenere il dato richiesto.

9:41

☰ Lorem ipsum

Titolo 1/3

Titolo sezione

Lorem ipsum

Titolo sezione*

Lorem ipsum

Titolo sezione Titolo sezione

Scegli Scegli

Titolo sezione

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Titolo sezione

Lorem ipsum

Titolo sezione

Select Select

Indietro Avanti

4. Componenti principali per il design di Applicativi web

[Link al Design System di Regione Lombardia | Sezione Applicativi web](#)

In questa sezione si descrivono le componenti principali per il design digitale e la costruzione delle interfacce di Regione Lombardia. In particolare, si copriranno tutte le componenti base che si trovano di norma nella progettazione di Applicativi web. Queste ultime saranno trattate spiegandone l'uso e i diversi casi di applicazione.

4.1 COMPONENTI PER APPLICATIVI WEB

HEADER

La componente **Header** – posta sempre nella testata del layout – si ottiene dall'unione di due altre componenti: **topbar** e **barra istituzionale**.

La **topbar**, la barra soprastante l'header, verrà sempre utilizzata come componente identitaria di Regione Lombardia e, anche nel caso non contenga alcuna funzionalità, essa sarà presente sotto forma di banda colorata. In alcuni casi tale componente può essere impiegata come toolbar di servizio per l'inserimento di link quali login, cambio lingua, assistenza ecc.

La componente **barra istituzionale**, fornita in diverse varianti, applicabili a seconda del dato contesto, conterrà menu di navigazione (hamburger o dropdown), loghi e titolazioni dei servizi.

N.B.: I **link di servizio** e **informazioni di governance** relative all'Ente non sono mai presenti nell'header, ma sono contenute unicamente nel **footer**.

HEADER BASE

In questo esempio è riportato un **header base** con topbar, barra istituzionale, logo di Regione Lombardia e nome del servizio.



HEADER CON TOPBAR DI SERVIZIO E SEARCH FIELD

La **topbar** può accogliere informazioni come ad esempio l'accesso utente. Nel caso in cui il servizio lo richieda, è possibile aggiungere un campo di ricerca generico all'interno della barra istituzionale nella parte destra.



HEADER CON ACCESSO EFFETTUATO E DROPDOWN

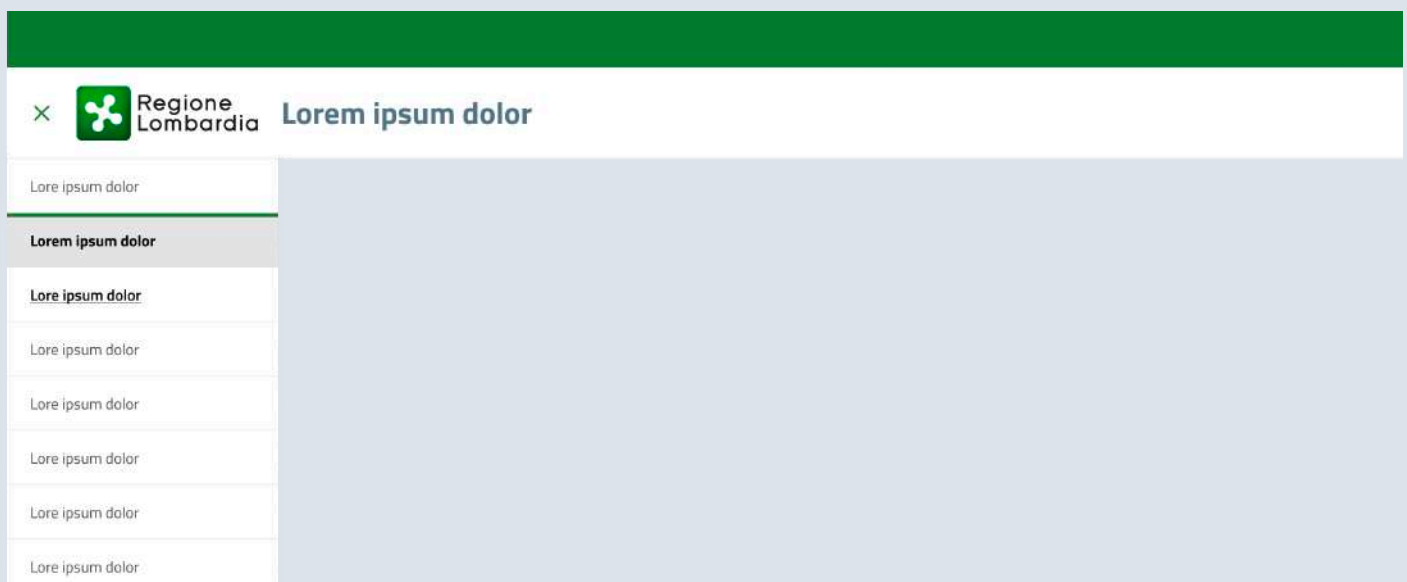
Il menu dropdown può contenere **informazioni utili per il login, il logout e la gestione del profilo utente e delle impostazioni**. Queste info possono essere relative all'utente e all'operatore che sta utilizzando il servizio. La dimensione del menu dropdown può variare a seconda delle esigenze, come ad esempio per accogliere una maggiore lunghezza delle voci al suo interno.



HEADER HAMBURGER MENU

L'**Hamburger menu** deve essere posizionato appena **sotto l'header a sinistra** e si richiama cliccando sulla relativa icona. Esso si utilizza quando si ha l'esigenza di trattare in forma di lista le voci del menu, quindi all'interno di applicativi con molte sezioni cui si deve dare accesso in qualsiasi punto della navigazione. E' possibile che al mouseover lo stato delle voci cambi. In questo caso le variabili valutabili sono: voce sottolineata e colore di background grigio chiaro.

HEADER CON HAMBURGER MENU CHIUSO




MENU ORIZZONTALE

Il **Menu orizzontale** è il menu principale di navigazione ed è . Esso può contenere, oltre a semplici link, il menu dropdown ed il megamenu.

Su **desktop** il menu è sempre visualizzato e a scorrimento in basso e rimane posizionato fisso sotto la barra istituzionale. Se la pagina scorre, il menu si sposta di conseguenza, rimanendo sotto la barra istituzionale. Questa tipologia di menu viene preferita al menu verticale quando **le voci del menu sono al massimo 5 e le label sono brevi**.

Su **smartphone** la visualizzazione del menu orizzontale è comandata dal bottone hamburger nella barra istituzionale e le voci sono visualizzate in verticale per questioni di spazio. In questo caso il pannello comparirà con uno scorrimento laterale da sinistra ed oscuramento della pagina sottostante.

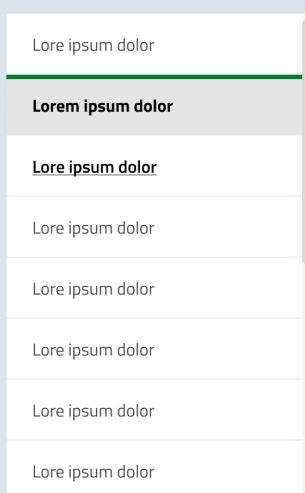


MENU VERTICALE

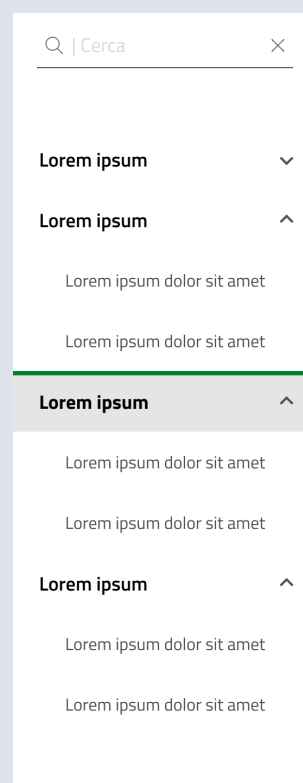
Il **Menu verticale** può incorporare liste semplici e liste innestate. Viene utilizzato **quando le voci di menu sono superiori a 5** e lo si preferisce per garantire la leggibilità degli item nella lista, che potrà essere scrollata per una visualizzazione completa.

Questo tipo di menu è **sempre collocato a sinistra dello schermo** per facilitare una lettura consequenziale delle informazioni.

DEFAULT



VERSIONE NESTED CON CAMPO DI RICERCA

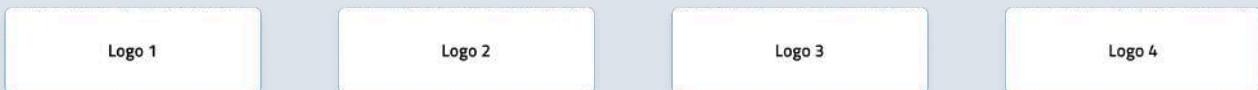


GESTIONE LOGHI MULTIPLI

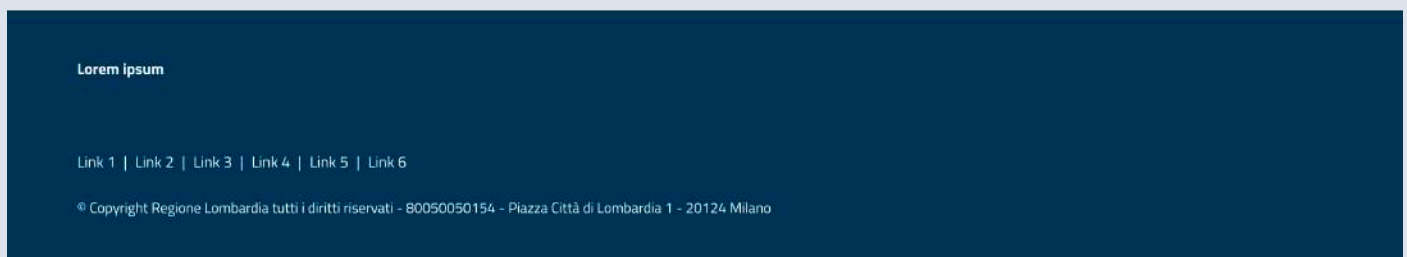
Nel caso in cui si necessiti di inserire loghi di main sponsor o partner tecnici, essi possono essere posizionati **sotto forma di banner appena sopra il footer**, come mostrato negli esempi di seguito, o in alternativa essi possono essere **accolti nel footer** (si rimanda alla sezione dedicata al Footer per esempi dedicati a questa casistica).

Nel primo caso citato, ovvero quello del banner posto sopra il footer, i loghi devono essere **posizionati orizzontalmente**. Si consiglia di inserire un **massimo di 4 loghi per riga**, e qualora il logo di Regione Lombardia fosse già stato inserito nell'header esso **non deve essere inserito nuovamente nel banner**.

VERSIONE DEL BANNER CON 4 LOGHI

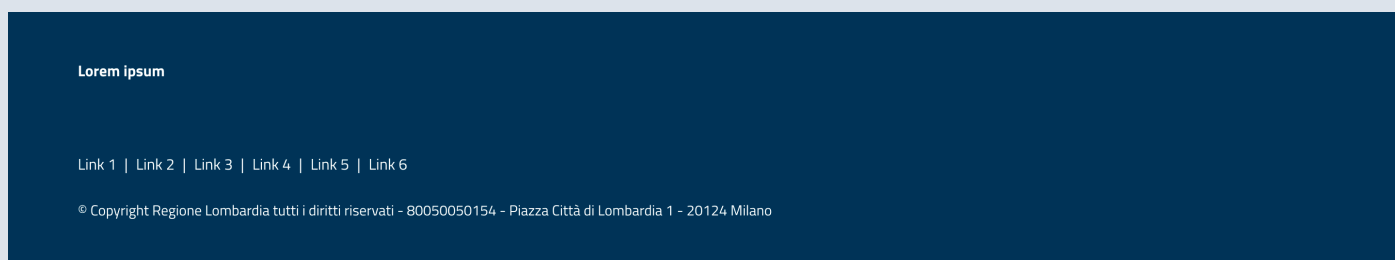


VERSIONE DEL BANNER CON 8 LOGHI



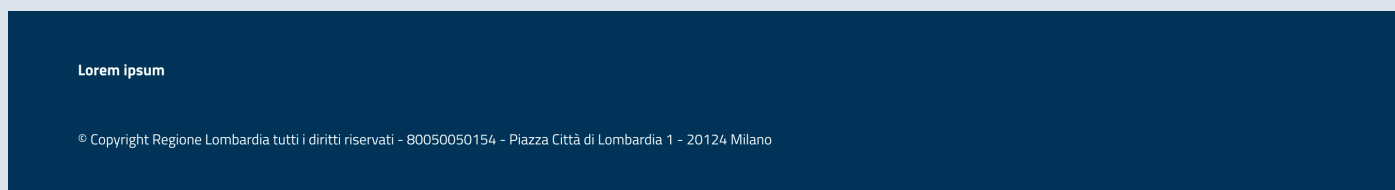
FOOTER

Il **Footer** è la componente base ideata per il fondo pagina. Deve contenere come ultima riga il **copyright** e al di sopra il **nome del servizio**. In mezzo è opportuno inserire i **link di servizio**, come alcuni tra quelli elencati nell'esempio seguente. Se i link in questione sono molti è meglio organizzarli su righe e colonne, lasciando che l'**altezza** del footer cresca di conseguenza.



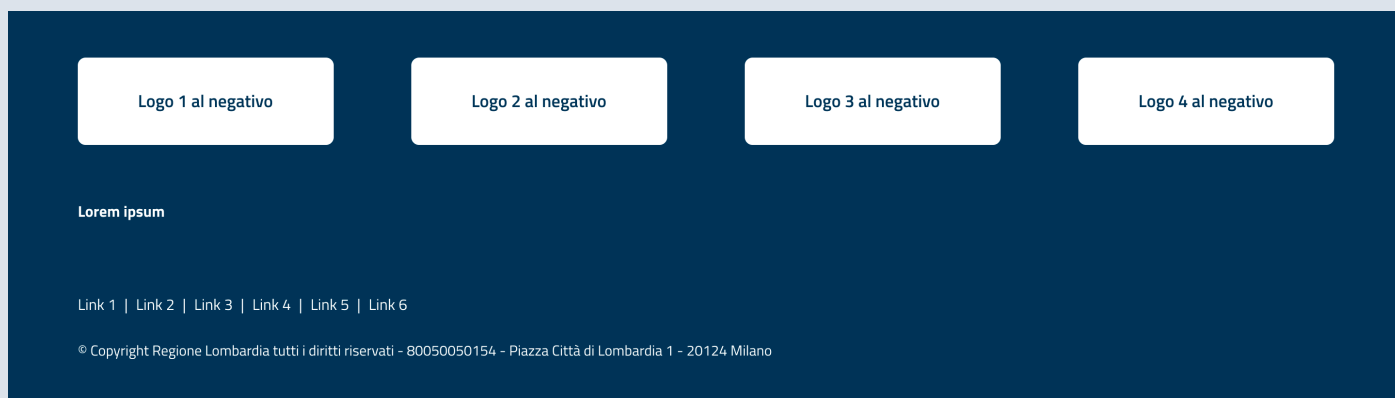
FOOTER MINIMO

Nel caso in cui serva un footer sottile, il minimo consentito è quello riportato di seguito.



FOOTER CON LOGHI MULTIPLI

Come anticipato nella sezione precedente, la seconda casistica di gestione di loghi multipli contempla l'inserimento dei loghi partner **al negativo all'interno del footer, sempre in orizzontale e per un massimo di 4 loghi per riga**. Si specifica tuttavia che questa circostanza è strettamente vincolata alla disponibilità di loghi al negativo. Qualora si disponesse soltanto della loro versione in positivo, essi devono essere posizionati esternamente, come mostrato sopra.



COMPONENTI PRINCIPALI PER MOBILE

HEADER MOBILE

Default



Header mobile con hamburger menu aperto



FOOTER MOBILE

Default



Footer mobile con banner di loghi esterno



Footer mobile con loghi



5. Componenti per la navigazione, le informazioni e l'inserimento nelle interfacce web

Le componenti elencate in questa sezione possono essere utilizzate trasversalmente a tutte le interfacce web, e trovano una maggiore applicazione in Applicativi web, Siti tematici e landing page, ma con alcune accortezze. Tra queste, si ricorda la color palette, che fornisce indicazioni precise sull'utilizzo dei colori (vedi p.14).

5.1 COMPONENTI PER LA NAVIGAZIONE

In questa sezione sono descritte le principali componenti di **navigazione**, ovvero quelle utili all'esplorazione dell'interfaccia da parte dell'utente, nel rispetto dei requisiti essenziali di usabilità e chiarezza. Le componenti saranno spiegate attraverso casi applicati, reali e ridisegnati secondo le regole di questo documento.

BREADCRUMBS

Le **Breadcrumbs** sono un modello di navigazione secondario che aiuta l'utente a comprendere la gerarchia tra i livelli e tornare indietro attraverso di essi. Esse forniscono all'utente un **feedback relativo sia alla pagina che al percorso di navigazione**. Le Linee Guida per il design digitale di Regione Lombardia prevedono breadcrumbs con e senza icone.

Home

Home

Home

Secondo livello

Home / **secondo livello**

Home > **secondo livello**

Terzo livello

Home / secondo livello / **terzo livello**

Home > secondo livello > **terzo livello**

BREADCRUMBS CON ICONE




Home

 Home

Secondo livello

 Home /  **secondo livello**

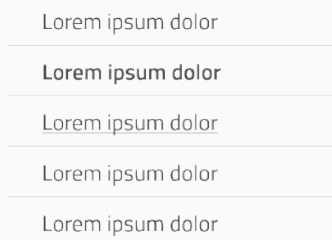
Terzo livello

 Home /  secondo livello /  **terzo livello**

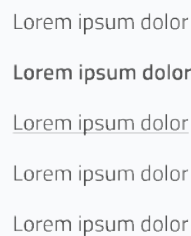
LISTE

Le **Liste** sono composte da voci attraverso le quali è possibile effettuare sessioni di navigazione all'interno di un'interfaccia. Troviamo spesso questo elemento all'interno dei menu verticali, ma possono essere presenti in diverse modalità, come ad esempio all'interno di menu fissi laterali.

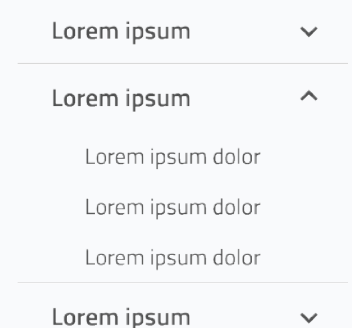
Default



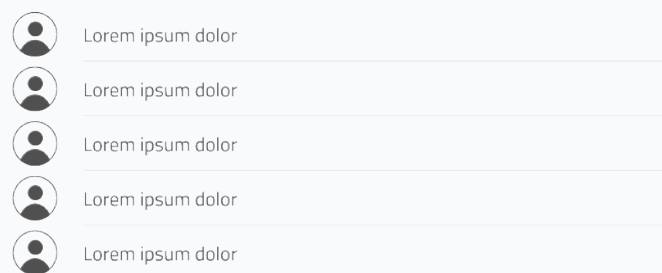
Senza divider



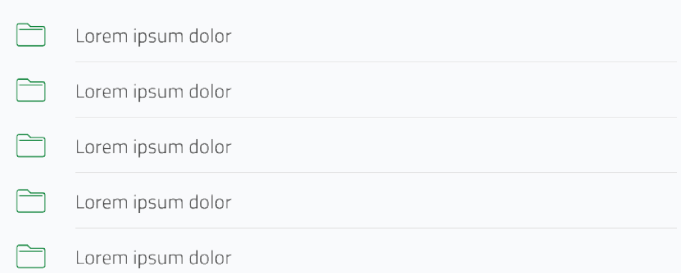
Nested



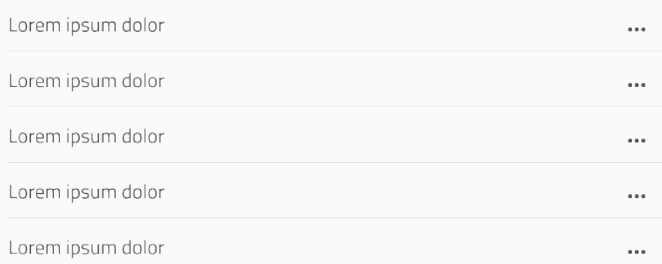
LISTA CON AVATAR



LISTA CON ICONE



LISTA CON "MORE"

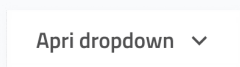


DROPDOWN MENU

Il **Dropdown menu** (detto anche *menù a tendina*) attiva o disattiva **overlay contestuali** che permettono di visualizzare **elenchi di link o contenuti** di varia natura.

BOTTONI DROPDOWN

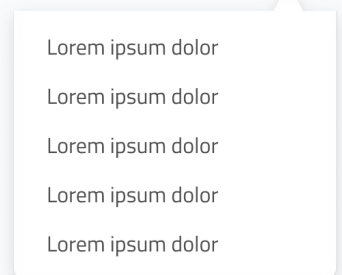
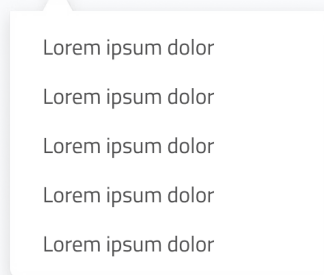
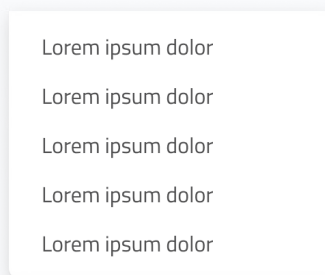
Variante menu



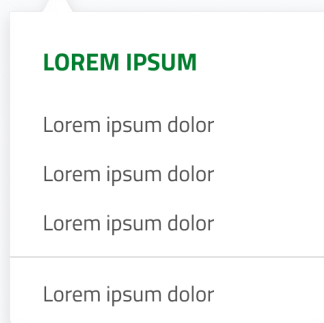
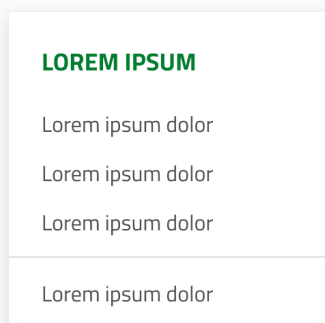
Variante bottone



DEFAULT



Header & divider



ESEMPI

Voce menu 1 ^ Voce menu 2 v Voce menu 3 v Voce menu 4 v

- Azione 1
- Azione 2
- Azione 3

Voce attiva

Voce menu 1 ^ Voce menu 2 v Voce menu 3 v Voce menu 4 v

- Azione 1
- Azione 2
- Azione 3

Voce disabilitata

Voce menu 1 ^ Voce menu 2 v Voce menu 3 v Voce menu 4 v

- Azione 1
- Azione 2
- Azione 3

MEGAMENU

Il **Megamenu** è una variante della componente dropdown. Esso presenta un **sottomenu** contenente **elenchi di link relativi ad una voce del menu**. Si raccomanda l'utilizzo di questa componente nella forma più semplice e pulita, utilizzando il **megamenu classico**, con o senza **intestazione delle colonne** (*header*).

MEGAMENU CLASSICO

Il megamenu ha una **struttura colonnare** in cui ogni colonna richiama al suo interno la componente **lista** per comporre l'elenco di link desiderato.

Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor

MEGAMENU CON INTRESTAZIONE DELLE COLONNE

Il megamenu con intestazione delle colonne viene utilizzato quando vi sono delle categorie di liste in cui sono raggruppate le voci di menu per facilitare la ricercabilità dei contenuti.

LOREM IPSUM	LOREM IPSUM	LOREM IPSUM
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor
Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor	Lorem ipsum dolor

PAGINATORE

Il **Paginatore** è una componente utile per indicare una serie di contenuti correlati tra **più pagine**. Tendenzialmente si trova nella parte **in basso a destra o al centro** della pagina.

Default



Variante con comando "more"



Variante con jump page



Variante semplificata



5.2 CALL TO ACTION

La **Call to action** è un invito all'utente a compiere una determinata azione, identificabile come messaggio testuale univoco e veicolato attraverso un **bottone**. Si tratta di un elemento fondamentale e deve essere chiaro e conciso.

Tutti i **bottoni primari e secondari** hanno in comune: **colori, forma del container** e le **diverse grandezze** con relative **spaziature**. I bottoni disegnati hanno di default un container con **corner radius di 8 pixel**. Il colore terziario viene utilizzato esclusivamente per i bottoni in alcuni contesti specifici che ne richiedono l'utilizzo, **non va utilizzato nei testi**.

BOTTONI

Small | H: 40 px
Carattere: 16/20 pixel

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Medium | H: 48 px
Carattere: 16/24 pixel

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Large | H: 56 px
Carattere: 18/28 pixel

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Lorem ipsum dolor sit

Due righe | H: 58 px
Carattere: 18/21 pixel

Lorem ipsum
dolor sit

Lorem ipsum
dolor sit

Lorem ipsum
dolor sit

Primario

Secondario

Terziario

Quaternario

Disabilitato

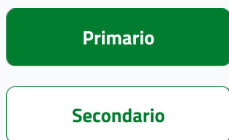
Disabilitato

Disabilitato

Disabilitato

DISTANZIAMENTO

Verticale | 16 px

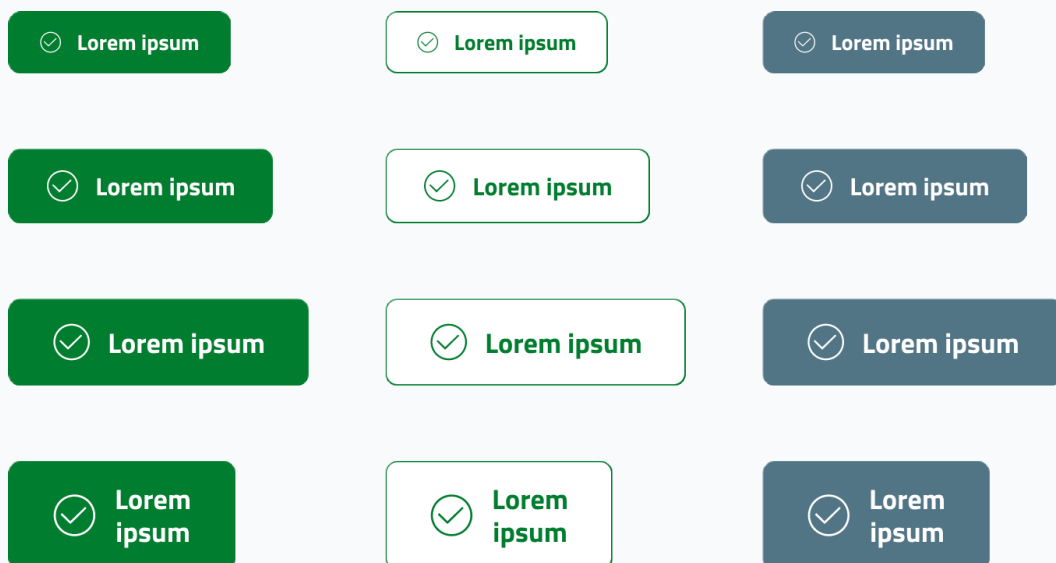


Orizzontale | 16 px



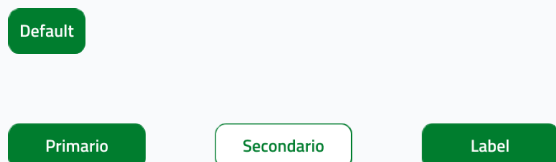
BOTTONI CON ICONE

Alcune call to action potrebbero prevedere un'icona accompagnata al testo per enfatizzare l'azione e renderla più chiara e di immediata comprensione per l'utente.



BOTTONI MINI

I bottoni mini devono essere utilizzati esclusivamente per creare un linguaggio gerarchico delle azioni, in caso di azioni secondarie rispetto alle principali.



TEXT BUTTON

Alcune call to action possono essere costituite da solo testo, senza un contenitore. Queste vengono applicate al menu orizzontale o in caso di hyperlink.

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

TAGS

Il tag evidenzia una parola chiave o un termine associato ad un'informazione e lo classifica. Deve essere adottato per la ricerca di informazioni basata su parole chiave.

Tag

Tag

TAB BAR

La **Tab bar** organizza e permette la navigazione tra gruppi di contenuti che sono tra loro correlati ed allo **stesso livello di gerarchia**.

Ogni tab dovrebbe mostrare un **contenuto distinto** dalle altre. Le tab **non devono essere usate per spezzare un contenuto** che ha bisogno di essere letto in un dato ordine.

Le label delle tab devono essere **corte e non abbreviate**, a meno che non sia strettamente necessario. Le tab con solo testo, con icona e con testo e icona non vanno mai mescolate. Ogni bar deve contenere tab **dello stesso tipo**.

Solo testo

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Solo icone



Testo e icone

 Lorem ipsum

 Lorem ipsum

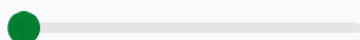
 Lorem ipsum

 Lorem ipsum

SLIDER

Gli **Slider** offrono la possibilità di selezionare un valore da un **intervallo posto lungo una barra in maniera visiva ed immediata, presentando l'intera gamma di scelte possibili** per l'utente.

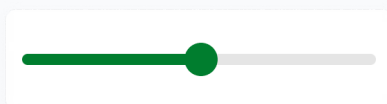
Queste componenti sono ideali per regolare impostazioni come volume e luminosità o per applicare filtri e possono utilizzare icone su entrambe le estremità della barra per rappresentare una scala numerica o relativa.



Slider 0%

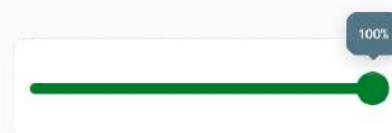
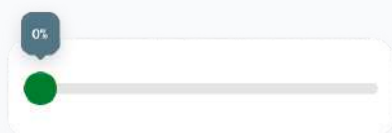
Slider 50%

Slider 100%



SLIDER CON TOOLTIP

Gli slider con tooltip devono essere utilizzati per vedere il valore associato al posizionamento dello slider e restituire all'utente un feedback preciso.



5.3 COMPONENTI PER LA GESTIONE DELLE INFORMAZIONI

In questa sezione viene mostrato come disegnare, dimensionare e posizionare le componenti per la gestione di contenuti ed informazioni all'interno di un'interfaccia, mantenendo i necessari requisiti di usabilità e chiarezza. Queste componenti sono utili per strutturare in maniera fruibile una grande quantità di contenuti testuali e numerici, anche all'interno della stessa pagina.

ACCORDION

La componente **Accordion** permette di gestire dati e informazioni all'interno della stessa schermata. Si tratta di un serie di pannelli apribili nei quali è possibile inserire informazioni di varia natura, sia testuali che numeriche.

Generalmente si consiglia di utilizzare un massimo di **5/6 righe di accordion su mobile** e **10/15 su desktop**.

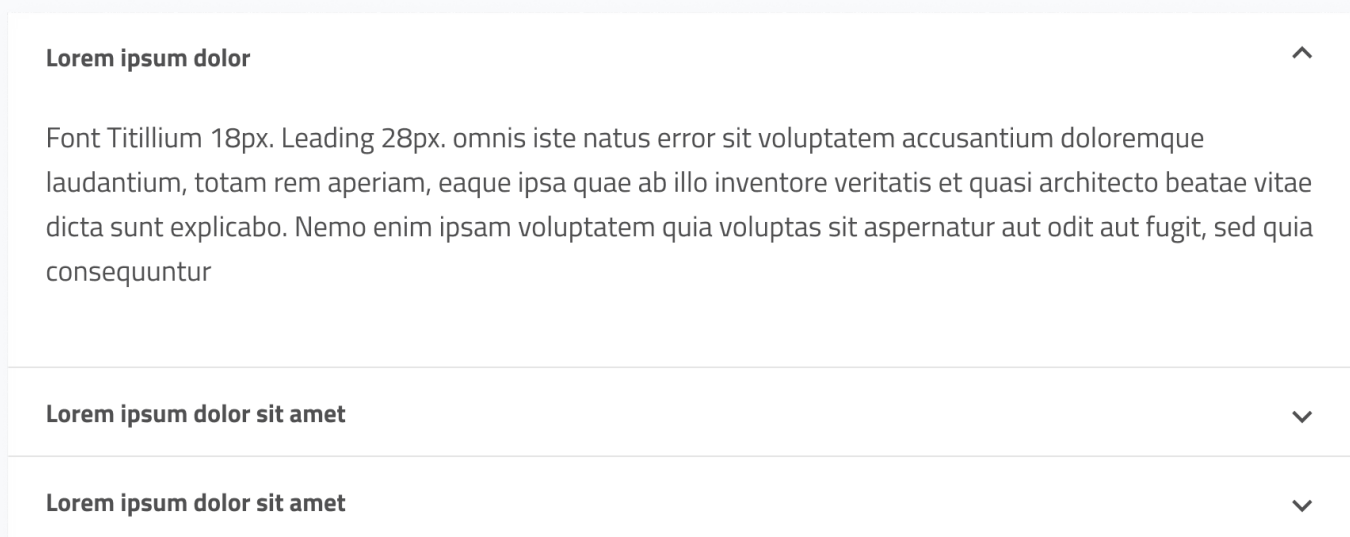
VERSIONE COLLAPSE

Nella versione **collapse** dell'accordion è possibile aprire più di un pannello contemporaneamente. L'esempio seguente mostra l'accordion nel suo stato base, con tutti i pannelli chiusi.

Lorem ipsum dolor sit amet	▼
Lorem ipsum dolor sit amet	▼
Lorem ipsum dolor sit amet	▼
Lorem ipsum dolor sit amet	▼

VERSIONE ACCORDING

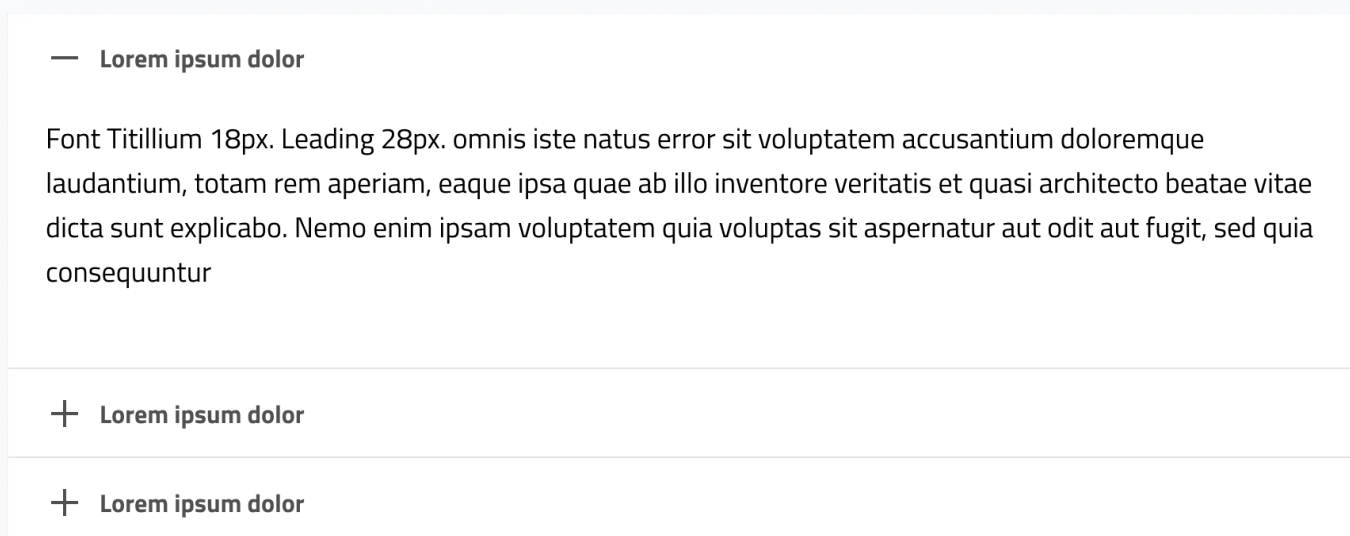
Con la versione **accordion** è possibile aprire un solo pannello di contenuti alla volta. Questo per rendere chiaramente circoscritto il contenuto in oggetto.



ACCORDION CON ICONE

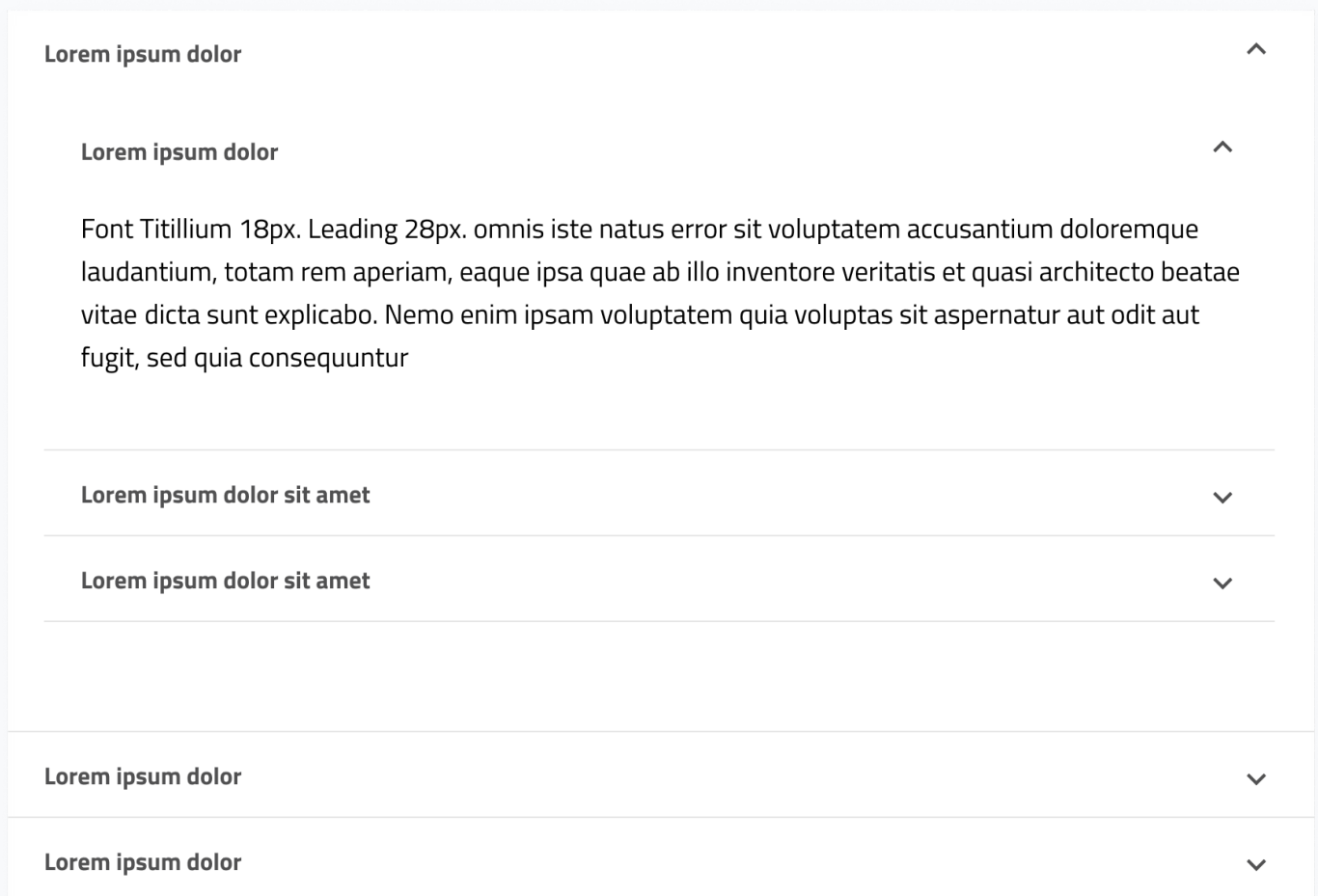
Posizionamento delle icone

Le icone per l'apertura dei pannelli possono essere delle *chevron* ma anche altre (si veda l'esempio di seguito con +/- come icone) e possono essere poste sia a destra (come nell'esempio sopra) che a sinistra come mostrato di seguito.



VERSIONE NESTED

La versione **nested** dell'accordion permette di gestire in maniera ottimale la gerarchia delle informazioni inserite all'interno della componente, nel caso in cui si debbano inserire pannelli secondari. In questo caso, i pannelli secondari appariranno nidificati all'interno di quelli principali.



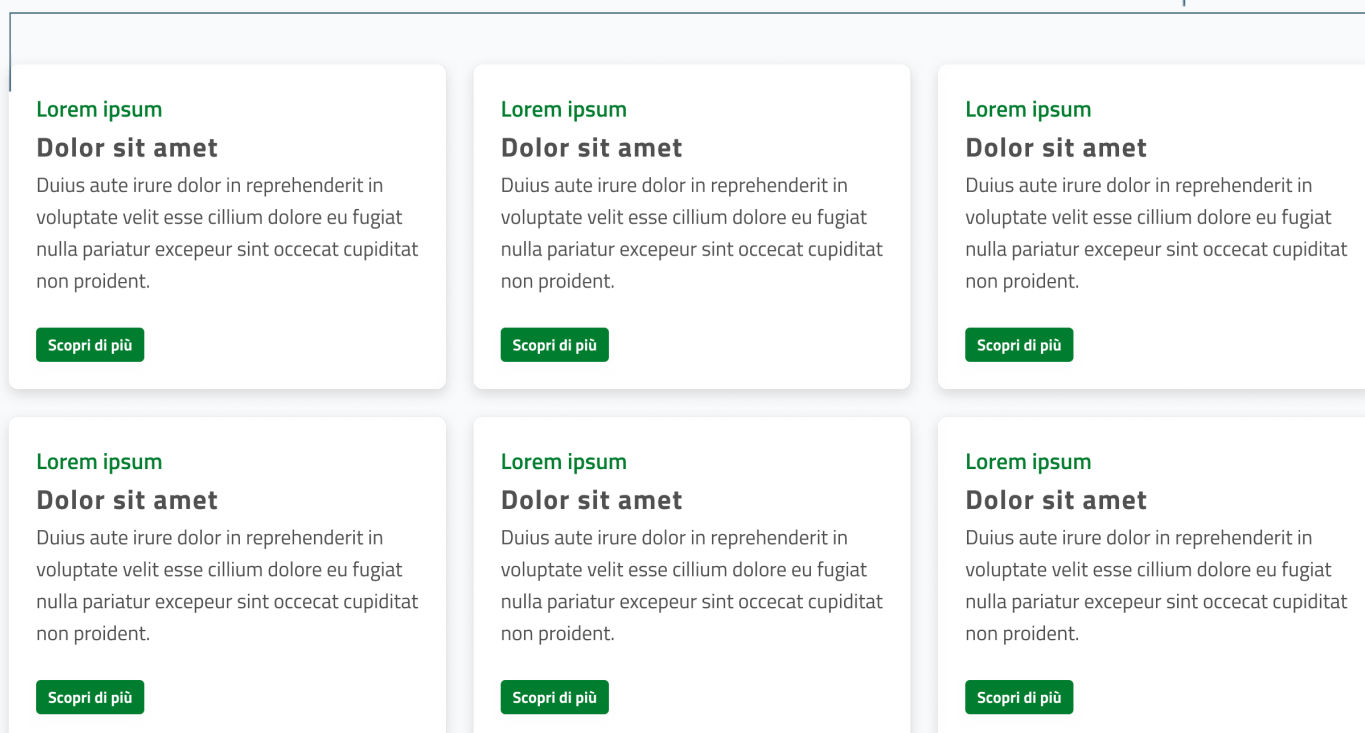
CARD

Le **Card** sono dei contenitori di contenuti ed azioni relative ad una data informazione. Esse possono accogliere un titolo, un paragrafo, un'immagine e una call to action formata da un link di grandezza variabile a seconda delle necessità, posizionato sempre in basso (lateralmente o al centro). Le distanze dai margini sono date da uno spazio di **24 pixel su tutti i lati della card**.

Le card, adattabili e ridimensionabili, sono un elemento modulare che facilita la trasposizione responsive del design.

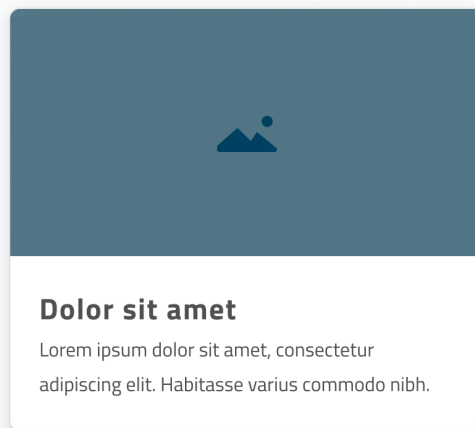
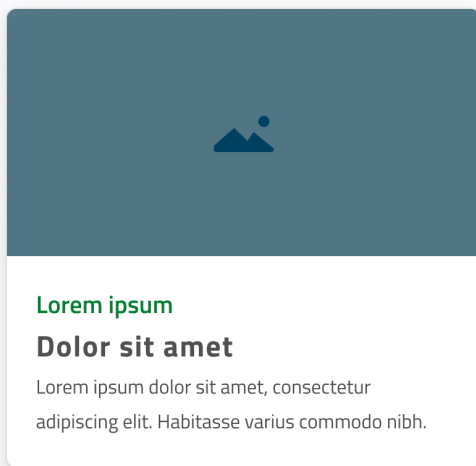


1200 px



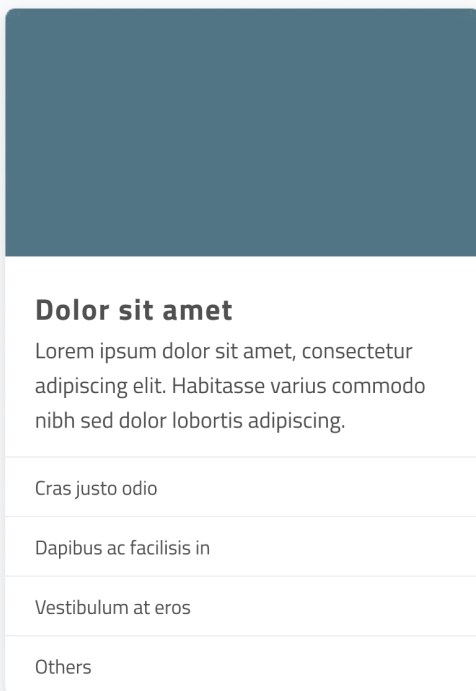
CARD CON FOTO

Nella versione **con foto** una porzione (dal 50% al 75% c.a.) dello spazio viene destinata ad un'immagine posizionata nella parte superiore della card. Per motivi di accessibilità, **il testo della card non deve essere mai posizionato sopra le immagini.**



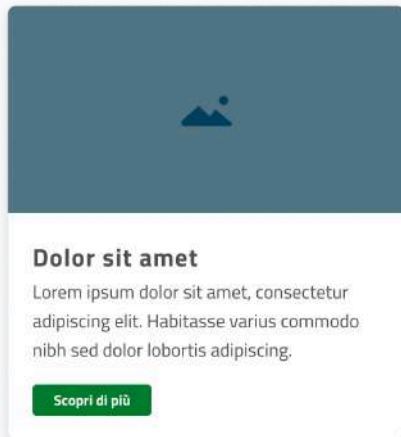
CARD CON LINK

Con la versione delle **card con link** è possibile avere dei sottolink in calce alla card.



CARD CON FOTO E CALL TO ACTION

All'interno delle card è possibile inserire anche una **call to action**, con le modalità già spiegate e un testo di categorizzazione sopra la card.



CAROSELLO

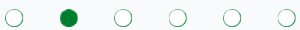
Il **Carosello** non normalizza automaticamente le dimensioni della diapositiva, pertanto è necessario un ridimensionamento. All'interno del carosello è prevista una **hero image** di background, una card che può avere un titolo, un paragrafo e una call to action. E' possibile avere anche solo un titolo ed un paragrafo.

Lorem ipsum

Dolor sit amet

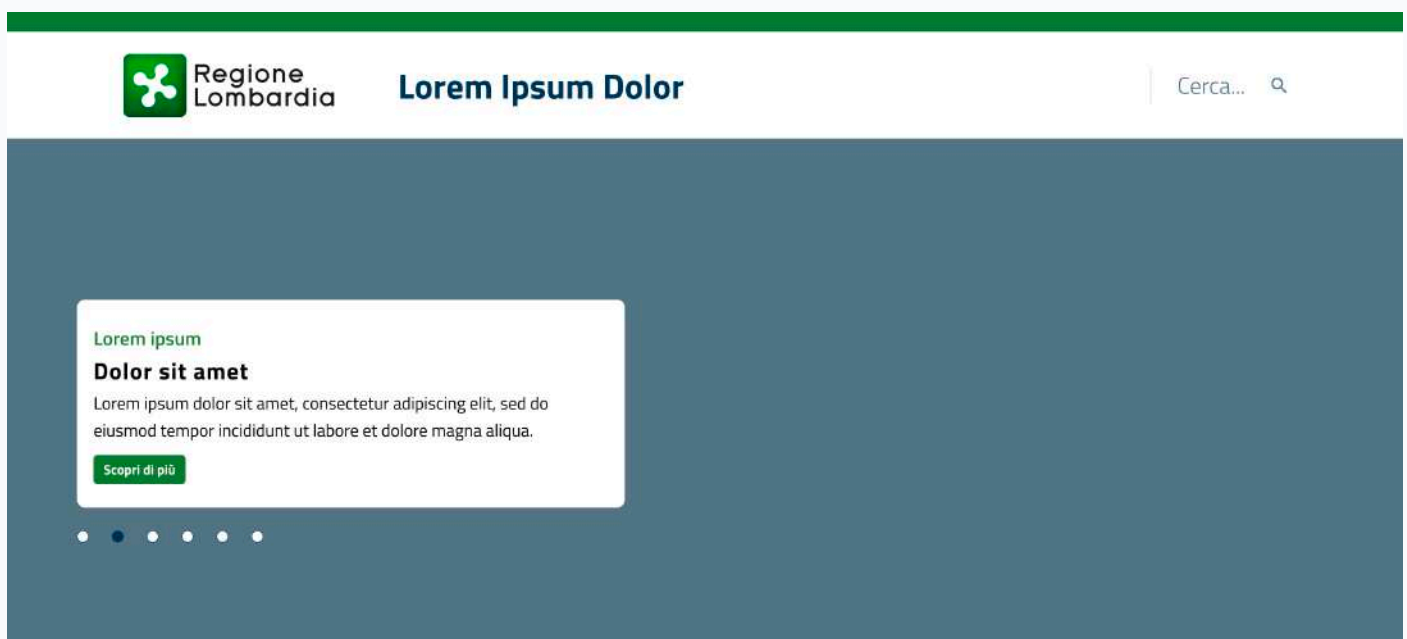
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

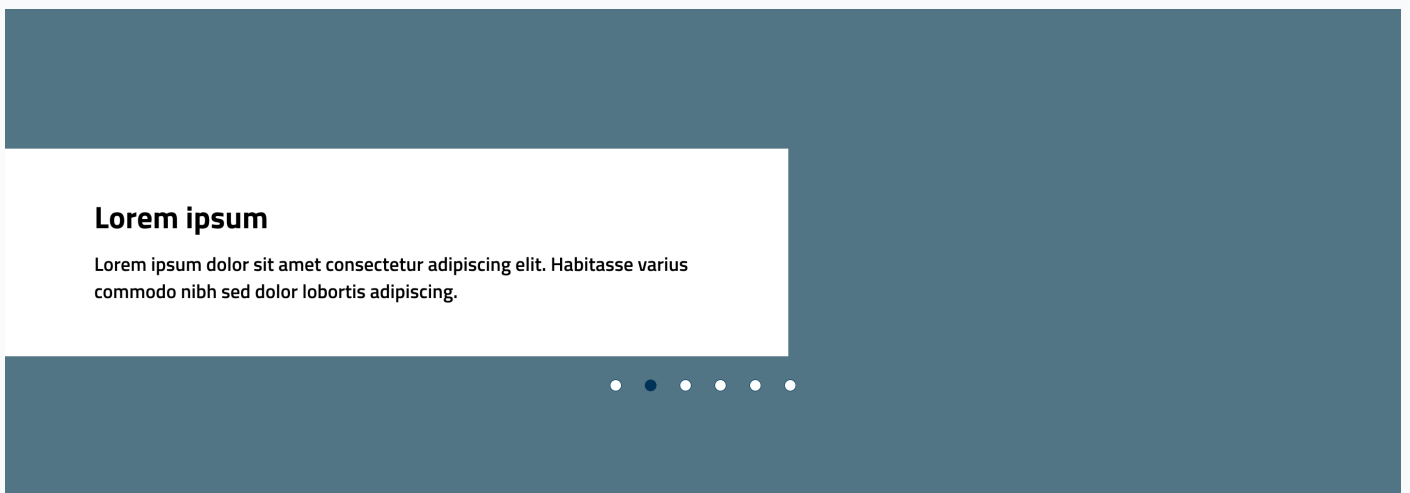
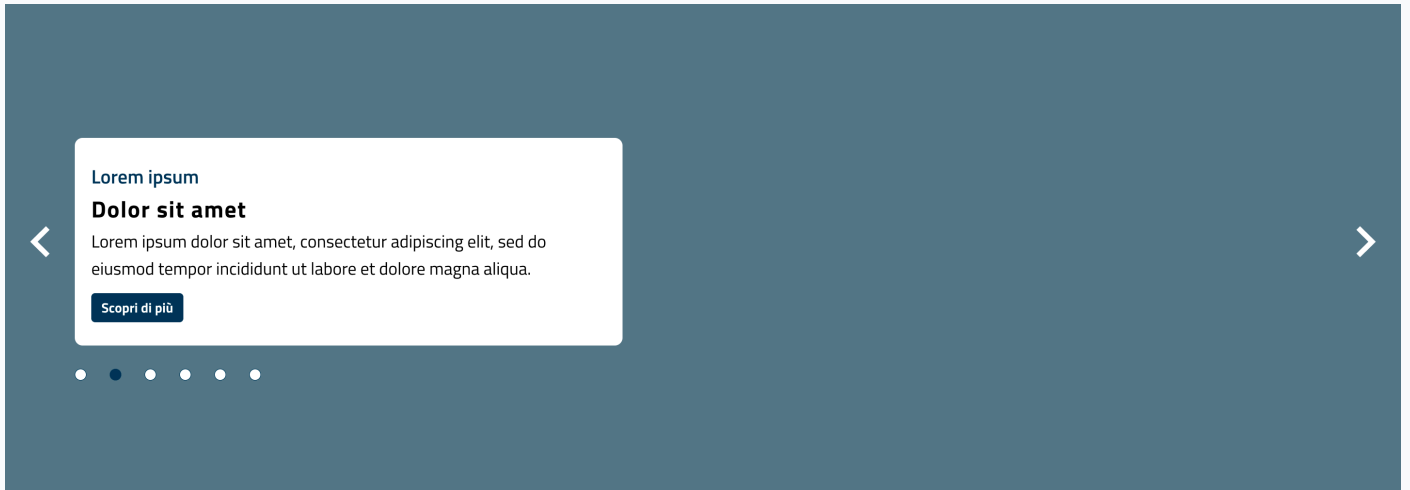
Scopri di più



CAROSELLO CON HERO

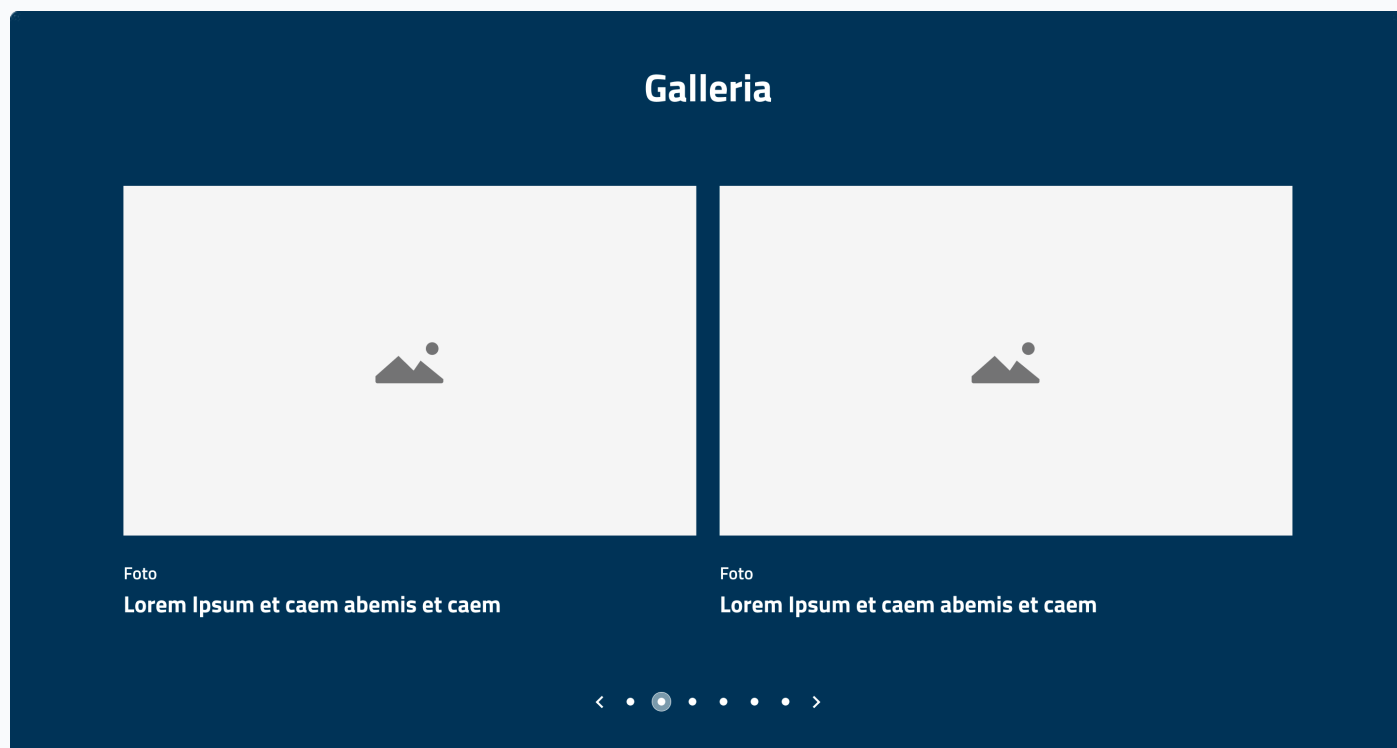
Nella versione del carosello con **hero image** è possibile visualizzare un'immagine di background ed al suo interno una card realizzata con le specifiche descritte sopra.





GALLERIA

Nella versione **galleria** è possibile visualizzare una serie di contenuti che scorrono. Generalmente questa componente viene utilizzata nel body di una pagina, non come hero content.



CALENDARIO

La componente **Calendario** può assolvere diverse funzioni all'interno di un'interfaccia: nella sua forma più semplice di date picker è spesso impiegato all'interno di processi di inserimento dati, oppure all'interno di una form. In altre forme più complesse può assolvere una funzione comunicativa e ricoprire una posizione di maggiore visibilità.

Default

Lorem ipsum

 gg/mm/aaaa

Lorem ipsum dolor sit amet

Selezione

Lorem ipsum

 11/10/2022



Attivo

Lorem ipsum

 11/10/2022

TIME PICKER

I **Time picker** aiutano gli utenti a selezionare e impostare un'ora specifica. Essi consentono agli utenti di inserire un valore di tempo e possono essere utilizzati per un'ampia gamma di scenari, come ad esempio in ambito di prenotazioni o programmazioni di eventi.

Default


Lorem ipsum

 **hh:mm**

Lorem ipsum dolor sit amet

Selezione

Lorem ipsum

 **hh:mm**



Attivo

Lorem ipsum

 **hh:mm**

Default


Lorem ipsum

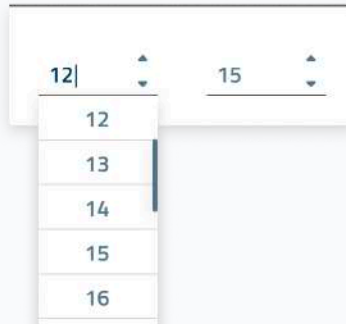
 **hh:mm**

Lorem ipsum dolor sit amet

Selezione


Lorem ipsum

 **hh:mm**



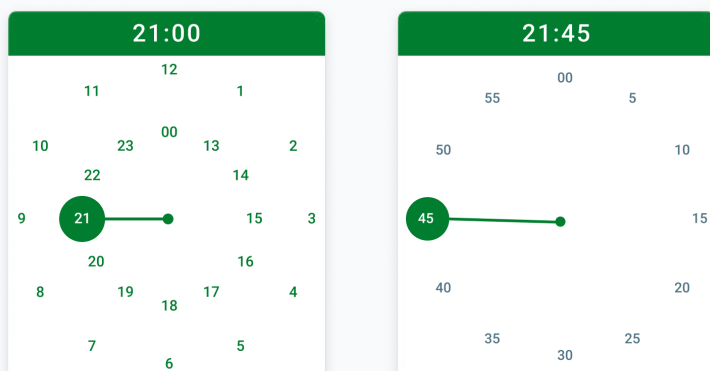
Attivo

Lorem ipsum

 **hh:mm**

TIME PICKER CON OROLOGIO

Questa versione del time picker presenta un **orologio** sul quale si possono effettuare selezioni sia per quanto riguarda le ore che i minuti. La variante in oggetto è dedicata soprattutto alle **versioni mobile** degli applicativi.



COOKIE BAR

La **Cookie bar** è un banner informativo sull'utilizzo dei cookie all'interno del sito web.

COME SI COSTRUISCE UNA COOKIE BAR

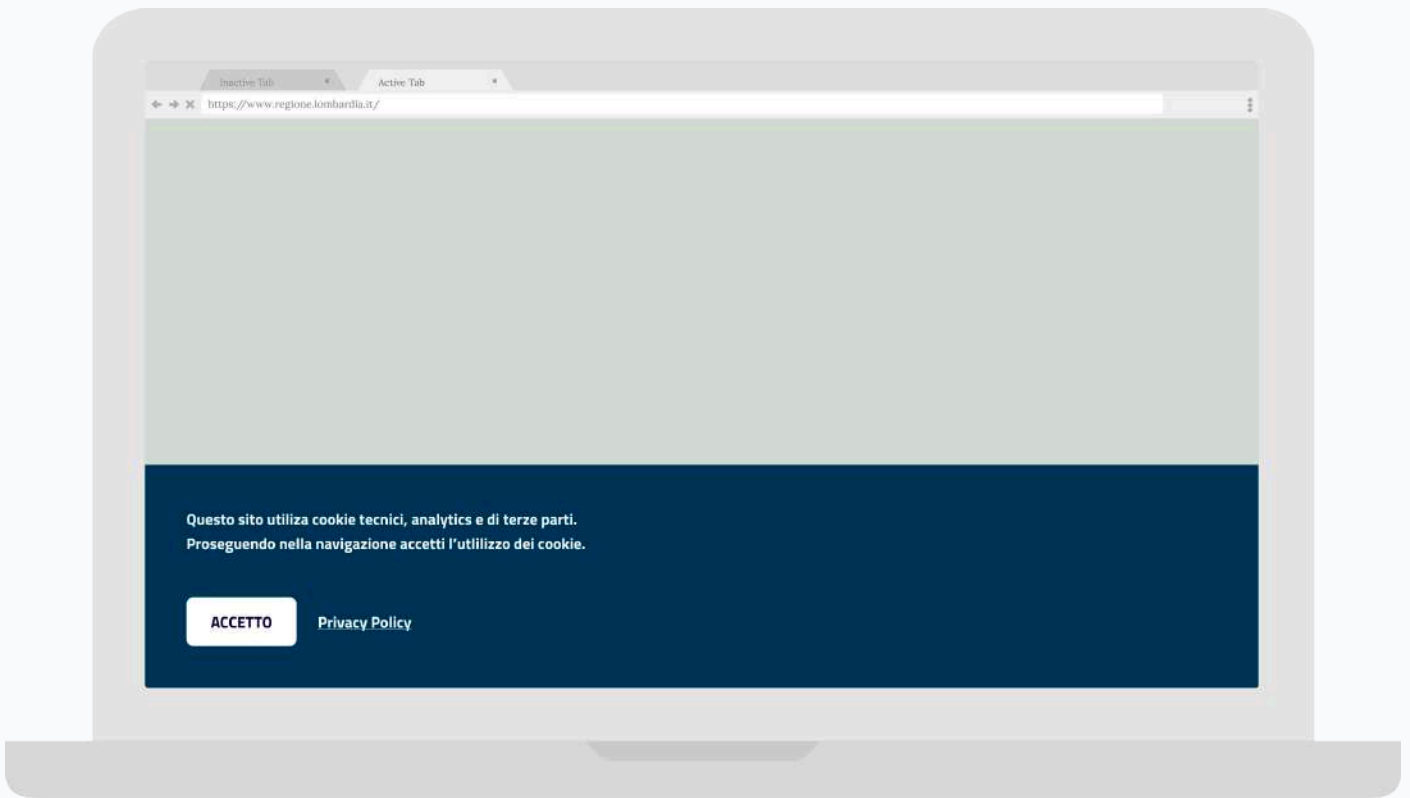
Nel caso in cui si renda necessario inserire una cookie bar per l'accettazione dei cookies da parte dell'utente, è possibile rappresentarla graficamente come l'esempio in figura per quanto riguarda forma e colori. La barra in generale si compone di un breve testo informativo, un bottone per l'accettazione e un eventuale link di approfondimento ad una più estesa pagina di dettaglio per accogliere la normativa di riferimento. La cookie bar si attiva al caricamento della pagina, ricopre l'intera larghezza della pagina, è posizionata in basso e scompare dopo l'interazione dell'utente.

Questo sito utilizza cookie tecnici, analytics e di terze parti.
Proseguendo nella navigazione accetti l'utilizzo dei cookie.

ACCETTO

[Privacy Policy](#)

POSIZIONAMENTO DELLA COOKIE BAR

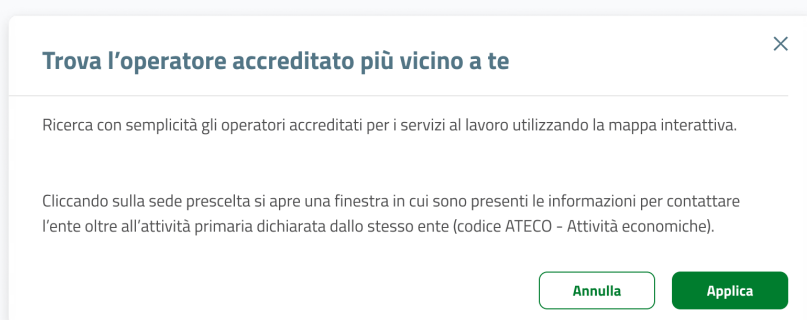


OVERLAY

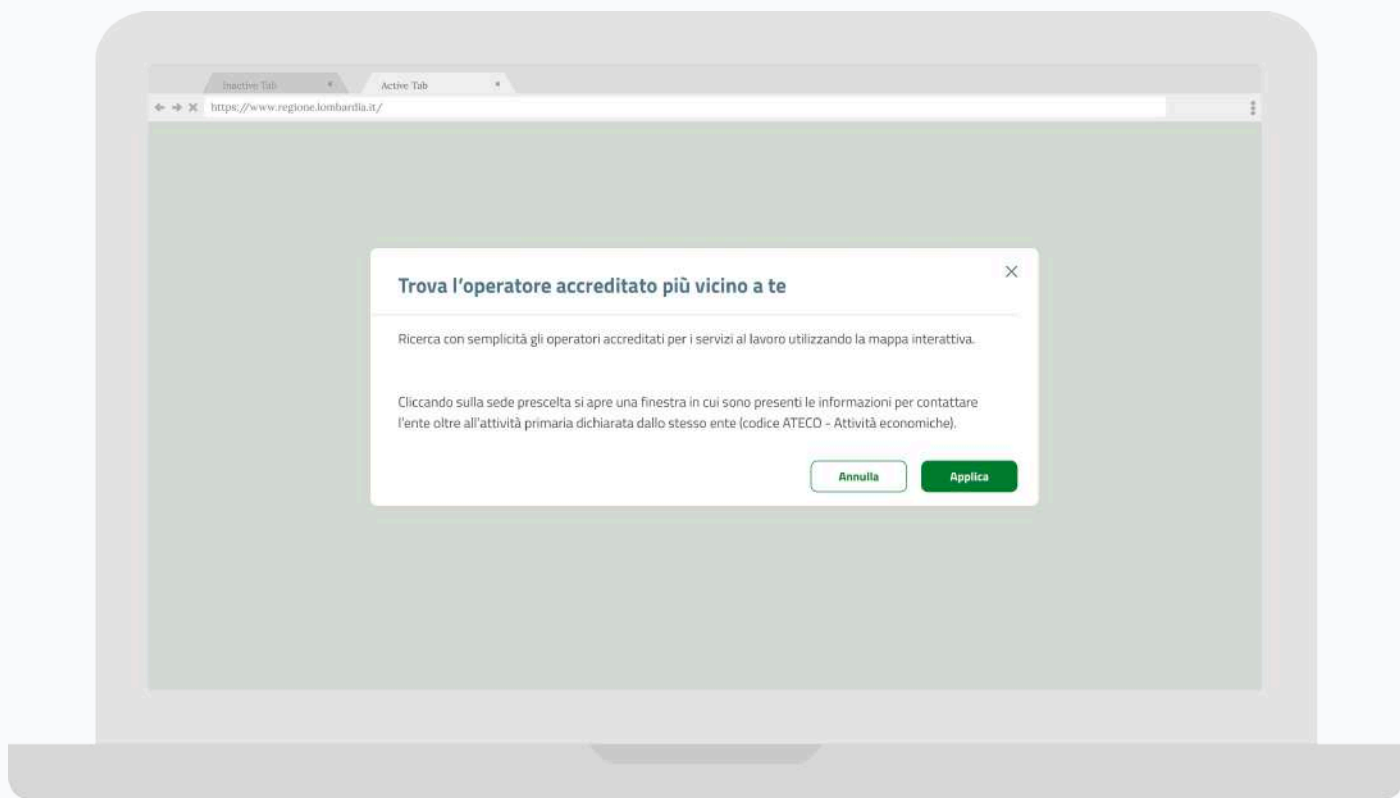
L'**Overlay** consente di porre massima evidenza su messaggi o fasi di una procedura che richiedono l'attenzione ed il feedback per l'utente.

COMPOSIZIONE DELL'OVERLAY

La componente overlay è composta da: una base costituita da uno sfondo a grandezza piena, di colore scuro con trasparenza all'80%.



POSIZIONAMENTO DELL'OVERLAY



TABELLA

La **Tabella** è costituita da una serie di colonne e righe riempite di dati testuali e può essere larga quanto la pagina senza padding (*max container*).

Ogni colonna della tabella rispetta la griglia di base e comprende almeno una colonna della griglia. Se la tabella ha molte colonne, dovrà essere responsive, ovvero a scorrimento orizzontale (*scroll laterale*).

All'interno di una tabella è molto importante gestire correttamente i contenuti e soprattutto gli spazi, lasciando adeguata spaziatura tra le voci. E' opportuno **non utilizzare testi troppo lunghi ed evidenziare** – magari utilizzando il corpo bold – il **nome/id/numero della voce**. Dove possibile sintetizzare i contenuti con icone significanti.

I testi all'interno delle righe vanno allineati a sinistra. Le icone, invece, possono essere allineate sia a sinistra che al centro, mentre i numeri possono essere allineati a destra nel caso di grandi cifre o importi. Infine, checkbox e radio button vanno centrati all'interno della cella.

	Numero	Data richiesta	Importo	Cognome	Nome	Stato	Azioni
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	
<input type="checkbox"/>	###	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	Rossini	Carlo Alberto	C	

SNACKBAR

Gli **Snackbar** informano gli utenti in merito ad un processo che è stato eseguito o che sta per essere attivato (spesso relativamente a processi eseguiti in background). Essi appaiono temporaneamente nella parte inferiore dello schermo e non dovrebbero interrompere l'esperienza dell'utente. Di solito non richiedono alcun tipo di input per scomparire.

Gli snackbar possono contenere messaggi brevi ed incisivi – solitamente usati per comunicare lo stato di un'operazione – o messaggi più lunghi accompagnati da un titolo che introduce l'informazione. Di norma è possibile visualizzare un solo snackbar alla volta, anche in caso di notifiche multiple.

Solo testo



Testo con icona e stato

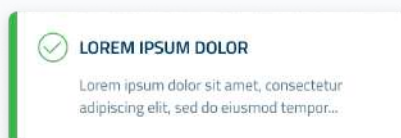


SNACKBAR CON MESSAGGIO

Solo testo



Testo con icona e stato



STATI

Successo



Attenzione



Errore



Info



COMPORAMENTO

Default



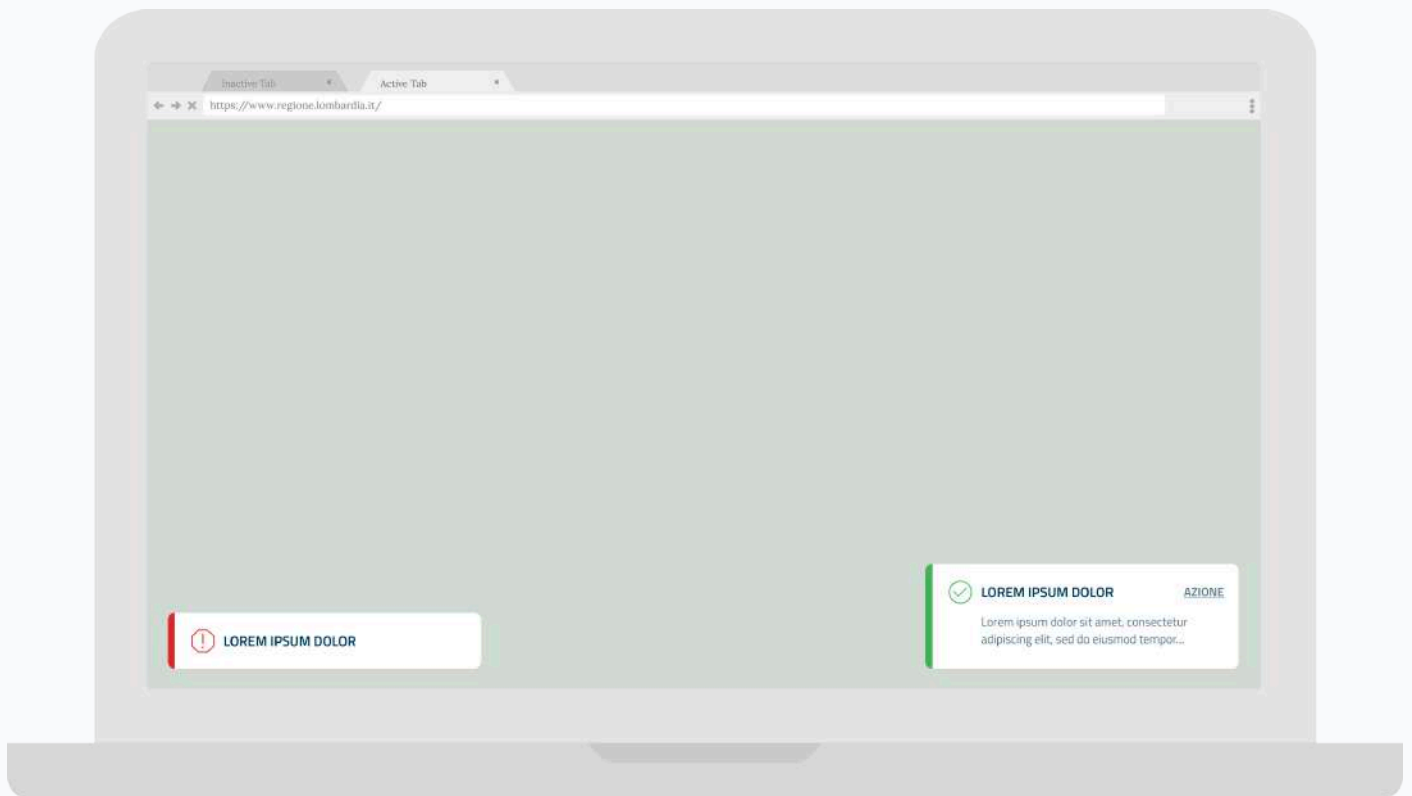
Interattivo con comando "chiudi"



Interattivo con "azione"



POSIZIONAMENTO DELLE SNACKBAR



COMPONENTI RELATIVI ALLE INFORMAZIONI PER MOBILE

COOKIE BAR MOBILE

Questo sito utilizza cookie tecnici, analytics e di terze parti. Proseguendo nella navigazione accetti l'utilizzo dei cookie.

Accetto


[Privacy Policy](#)

5.4 COMPONENTI PER L'INSERIMENTO NEGLI APPLICATIVI WEB

In questa sezione verranno espone le componenti dedicate all'inserimento di contenuti. Anche in questo caso, la spiegazione di ogni elemento sarà accompagnata da un caso applicato disegnato ad hoc.

CHECKBOX

Una **Checkbox** (o *tickbox*) è un controllo che permette all'utente di selezionare scelte multiple in un insieme predefinito di opzioni o possibili scelte.

	Non selezionato	Selezionato
Default	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> 
Disabilitato	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

RADIO BUTTONS

Un **Radio button** (o *option button*) è un controllo che permette all'utente di effettuare una scelta singola esclusiva nell'ambito di un insieme predefinito di opzioni o possibili scelte.

	Non selezionato	Selezionato
Default	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Disabilitato	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

TOGGLE

Un **Toggle** (o *switch*) è un controllo che permette all'utente di scegliere la modalità on/off di un singolo settaggio - rappresentando l'analogia dell'interruttore accesso/spento.

	Non selezionato	Selezionato
Default	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Disabilitato	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

INPUT FIELDS

Gli **Input fields** sono le componenti dell'interfaccia dedicate all'inserimento di dati all'interno del sistema. Negli esempi sottostanti, si mostrano varie casistiche di componenti per l'input di dati.

Stato inattivo

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet

Attivo

Lorem ipsum

|

Input corretto

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



Attenzione

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



Errore

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



INPUT FIELD CON ISTRUZIONI

È preferibile inserire istruzioni nei campi di testo, ad esempio quando all'utente si richiede l'inserimento di molteplici informazioni, per agevolare la comprensione e la chiarezza.

Stato inattivo

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet

Attivo

Lorem ipsum

Lorem ipsum |

Lorem ipsum dolor sit amet

Input corretto

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



Attenzione

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



Lorem ipsum dolor sit amet

Errore

Lorem ipsum

Lorem ipsum |



Lorem ipsum dolor sit amet

INPUT FIELD CON ICONE

È possibile aggiungere un'icona al campo di testo come istruzione per la compilazione.

Stato inattivo

✉ Lorem ipsum

✉ Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet

Attivo

✉ **Lorem ipsum |**

✉ **Lorem ipsum |**

Lorem ipsum dolor sit amet

Input corretto

Lorem ipsum

✉ **Lorem ipsum |** ✓

✉ **Lorem ipsum |** ✓

✉ **Lorem ipsum |** ✓

Attenzione

Lorem ipsum

✉ **Lorem ipsum |** !

Lorem ipsum dolor sit amet

✉ **Lorem ipsum |** !

✉ **Lorem ipsum |** !

Lorem ipsum dolor sit amet

Errore

Lorem ipsum

✉ **Lorem ipsum |** ✗

Lorem ipsum dolor sit amet

✉ **Lorem ipsum |** ✗

✉ **Lorem ipsum |** ✗

Lorem ipsum dolor sit amet

PASSWORD FIELD

Stato inattivo

Placeholder: Lorem ipsum

Inserire almeno 8 caratteri

Attivo

Label: Password

Placeholder: |



Caps Lock attivo

Password non sicura

Label: Password

Placeholder: 8 dots



Inserire almeno 8 caratteri

Password debole

Label: Password

Placeholder: 8 dots



password debole

Password debole (visibile)

Label: Password

Placeholder: ABCdef123



password debole

Password sicura

Label: Password

Placeholder: 12 dots



password sicura

Password molto sicura

Label: Password

Placeholder: 16 dots



password molto sicura

PASSWORD FIELD CON ICONE

Stato inattivo

Label: Password (with key icon)

Placeholder: Lorem ipsum dolor sit amet

Premuto

Label: Password

Placeholder: | (with key icon)

Inserire almeno 8 caratteri

Password non sicura

Label: Password

Placeholder: 8 dots (with key icon)



Inserire almeno 8 caratteri

Password debole (visibile)

Label: Password

Placeholder: ABCdef123 (with key icon)



password debole

Password sicura

Label: Password

Placeholder: 12 dots (with key icon)



password sicura

SEARCH FIELD

Stato focus

Q | Testo da cercare ×

Suggerimenti

Q **Testo** | ×

Risultato 1

Risultato 2

Risultato 3

INPUT NUMBER

Stato inattivo

Label

Attivo

Lorem ipsum

2500 | ▲
▼

Formattatore

Lorem ipsum

% **100** ▲
▼

Lorem ipsum

€ **100** ▲
▼

Input corretto

Lorem ipsum

2500 | ▲
▼

Attenzione

Lorem ipsum

2500 | ▲
▼

Errore

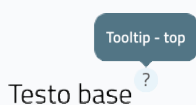
Lorem ipsum

2500 | ▲
▼

TOOLTIP

Il **Tooltip** è una componente che viene richiamata al passaggio del mouse (*hover*) per **fornire informazioni su un determinato elemento o processo**. I tooltip - così come i popover (vedere p.58) - possono essere inseriti all'interno di modali secondo necessità. Quando le modali vengono chiuse, anche le descrizioni comandi e i popover all'interno vengono automaticamente ignorati.

Nello specifico, in base alla dimensione e alla composizione del testo un tooltip può essere composto da **una o più righe**. Per la spiegazione di **processi** si consiglia di utilizzare un tooltip con **area più ampia** in modo da poter fornire tutte le informazioni necessarie.



ELEMENTI

Pulsante di attivazione (hover) ?

Tooltip ?

POSIZIONAMENTO

Lorem ipsum dolor sit amet

Lorem ipsum dolor sit amet

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit

Lorem ipsum dolor sit amet
consectetur adipiscing elit

TOOLTIP LARGE

Sed posuere consectetur est at
lobortis. Aenean eu leo quam.
Pellentesque ornare sem lacinia
quam venenatis vestibulum.

Sed posuere consectetur est at
lobortis. Aenean eu leo quam.
Pellentesque ornare sem lacinia
quam venenatis vestibulum.

Sed posuere consectetur est at
lobortis. Aenean eu leo quam.
Pellentesque ornare sem lacinia
quam venenatis vestibulum.

Sed posuere consectetur est at
lobortis. Aenean eu leo quam.
Pellentesque ornare sem lacinia
quam venenatis vestibulum.

POPOVER

Il **Popover** è una componente che viene richiamata al click e fornisce informazioni su un determinato elemento, comando o interazione.

Lorem ipsum

Sed posuere consectetur est at lobortis. Aenean eu leo quam. Pellentesque ornare sem lacinia quam venenatis vestibulum.

Lorem ipsum

Sed posuere consectetur est at lobortis. Aenean eu leo quam. Pellentesque ornare sem lacinia quam venenatis vestibulum.

Lorem ipsum

Sed posuere consectetur est at lobortis. Aenean eu leo quam. Pellentesque ornare sem lacinia quam venenatis vestibulum.

Lorem ipsum

Sed posuere consectetur est at lobortis. Aenean eu leo quam. Pellentesque ornare sem lacinia quam venenatis vestibulum.

POPOVER CON CALL TO ACTION

I popover possono contenere una call to action, offrendo un'azione contestuale al messaggio.

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam justo est, venenatis ac aliquam a, pharetra ac dui.

CONFERMA

INDIETRO

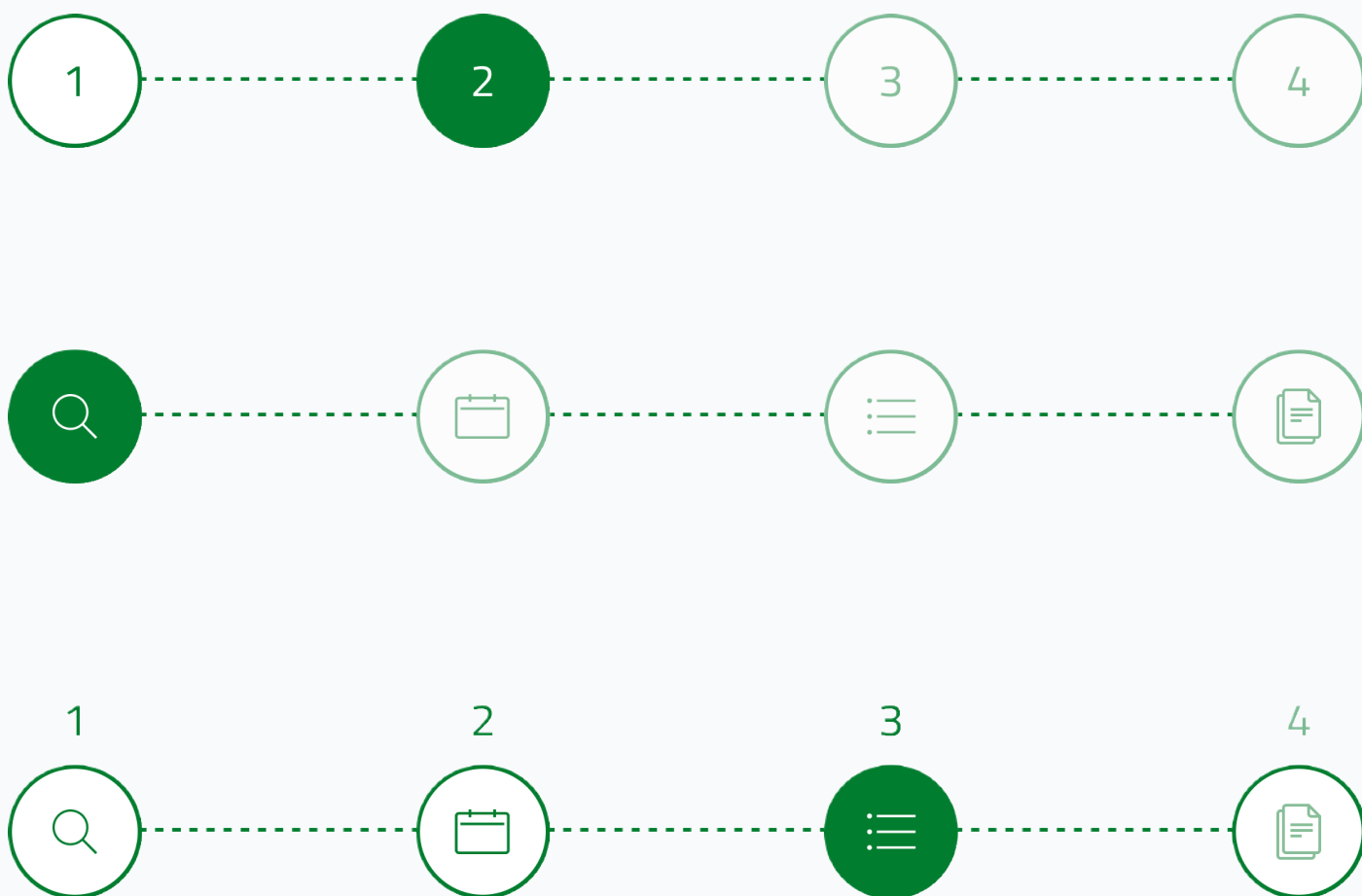
WIZARD

La componente **Wizard** è utile per demarcare gli step all'interno di un processo. Non esiste un modo univoco di disegnare questa componente. Il suo utilizzo e la sua applicazione variano a seconda del servizio e il suo design spesso è il frutto di una valutazione preliminare sulla natura del servizio.

WIZARD SEMPLICE

Un primo esempio di wizard può essere come guida per una serie limitata di step progressivi al termine dei quali segue una call to action conclusiva.

Quello che caratterizza questa tipologia è la semplificazione degli elementi del wizard in sole icone. In genere il wizard si trova tra il titolo e la parte di contenuto della componente.



WIZARD DETTAGLIATO

La seconda tipologia di Wizard consiste in una pagina dedicata dove l'utente necessita di svolgere un task per fasi progressive. Questo si traduce in una versione di Wizard più dettagliata, ricca di elementi e contenuti testuali e quindi di maggiori interazioni per step.

Step passato

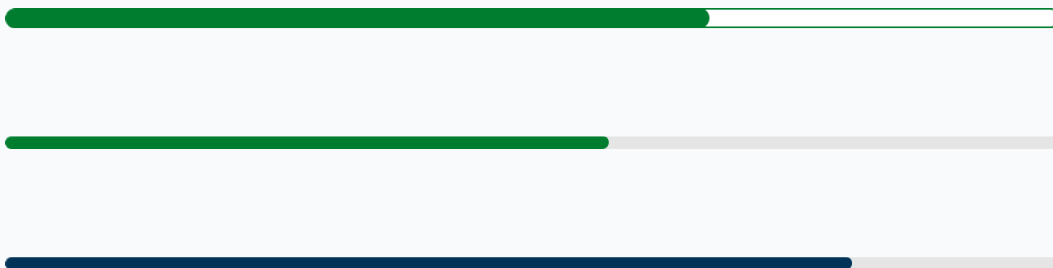
Step attivo

Step off: opacità al 50% su tutto l'elemento.



PROGRESS BAR

La **Progress bar** è una componente utile per stabilire la percentuale di completamento di un task all'interno di una pagina. Questo elemento può essere utilizzato per indicarne la percentuale di completamento, oppure come elemento aggiuntivo della componente wizard, come indicatore di una procedura.



5.5 ESEMPI APPLICATI DI COMPONENTI

ESEMPIO DI LAYOUT SU DESKTOP



ESEMPIO DI LAYOUT SU MOBILE



MICROINTERAZIONI

Le **Microinterazioni** sono eventi che hanno lo scopo di dare un **feedback** all'utente, sia esso su un'azione che egli ha eseguito o sullo stato del sistema. Questo evento viene comunicato attraverso **cambiamenti visivi** nell'interfaccia.

Le microinterazioni migliorano la navigazione e forniscono informazioni immediate e pertinenti su un'azione compiuta dall'utente, facilitando l'interazione e rendendo la user experience molto più gratificante.

In particolare, le **hover interaction** – ossia delle microinterazioni che avvengono **passando il cursore su determinati elementi** (mouseover) – comunicano **informazioni** su di essi e **riducono i margini di errore** durante la navigazione. **Utilizzare le microinterazioni esclusivamente per i siti e la landing page.**

HOVER ANIMATION SU BOTTONI

DEFAULT

Primary

HOVER

Primary

HOVER ANIMATION ZOOM-IN/ZOOM-OUT SU IMMAGINI

DEFAULT



Card Title

Some quick example text to build on the card title and make up the bulk of the card's content.

Primary

HOVER



Card Title

Some quick example text to build on the card title and make up the bulk of the card's content.

Primary

HOVER ANIMATION SU TITOLI

DEFAULT

Galleria

HOVER

Galleria

TABELLA COMPLESSA

Esempio di Tabella complessa con ordina e filtri. La versione mostrata di seguito è costruita basandosi sul layout di un applicativo web.

☰

Regione Lombardia
Lorem ipsum dolor

Lorem ipsum ▾
Lorem ipsum ▾
Lorem ipsum ▾
Lorem ipsum ▾

Azioni multiple ▾
Applica

Filtri

Stato
Seleziona ▾

Parere
Seleziona ▾

Cerca

🔍

Numero ▾	Stato ▾	Data richiesta ▾	Parere ▾	Data parere ▾	Importo ▾	Cod. regionale ▾	Cognome ▾	Nome ▾	Sesso ▾	Stato ▾	Azioni
<input type="checkbox"/> 01/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 1.580,00	999CV393	Mancini	Carlo Alberto	M	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 02/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 344,10	999CV393	Rossi	Francesca	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 03/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 581,16	999CV393	Verdi	Adelaide	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 04/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 3.469,55	999CV393	De Sanctis	Giulio	M	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 05/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 461,09	999CV393	Sigurdsson	Thomas	M	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 06/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 5.671,40	999CV393	Della Rocca	Giovanna	F	C4	✔ ✘
<input checked="" type="checkbox"/> 07/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 1.537,29	999CV393	Bonetti	Andrea Giuseppe	M	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 08/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 2.081,00	999CV393	Volanti	Alessandra	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 09/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 6.423,19	999CV393	Giuseppucci	Maria Teresa	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 10/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 1.763,33	999CV393	Palermo	Anna	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 11/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 987,70	999CV393	Salvati	Franco	M	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 12/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Contrario	gg/mm/aaaa	€ 878,22	999CV393	Rossellini	Daria	F	C4	✔ ✘
<input type="checkbox"/> 13/2022	Chiusa	gg/mm/aaaa	Favorevole	gg/mm/aaaa	€ 1.642,08	999CV393	Esposito	Antonio	M	C4	✔ ✘






<
1
2
3
4
5
6
7
8
9
>

Nome applicativo

© Copyright Regione Lombardia tutti i diritti riservati - 80050050154 - Piazza Città di Lombardia 1 - 20124 Milano

FORM

Esempio di Form completo con input fields di varia natura, dropdown, checkbox, radio buttons e bottoni.

Email Inserisci il tuo indirizzo email	Password Inserisci la tua password 				
Nome	Cognome				
Indirizzo	Civico				
Comune	CAP	Civico Scegli un'opzione 			
Data di nascita gg/mm/aaaa 	Periodo da gg/mm/aaaa 	a gg/mm/aaaa 			
Cittadinanza:	<input checked="" type="radio"/> Italiana	<input type="radio"/> Straniera UE	<input type="radio"/> Extra UE		
Mezzi utilizzati:	<input type="checkbox"/> Auto propria	<input type="checkbox"/> Treno	<input type="checkbox"/> Car sharing	<input checked="" type="checkbox"/> Bike sharing	<input checked="" type="checkbox"/> Metro/Tram/Bus
<input type="button" value="Annulla"/> <input type="button" value="Invio"/>					

6. Componenti principali per il design del Portale Istituzionale, Siti e landing page

[Link al Design System di Regione Lombardia | Sezione Portale istituzionale](#)

[Link al Design System di Regione Lombardia | Sezione Siti](#)

In questa sezione sono descritte le componenti principali per il design digitale e la costruzione delle interfacce di Regione Lombardia. In particolare, si copriranno tutte le componenti base che si trovano di norma nel Portale Istituzionale, Siti e landing page. Queste ultime saranno trattate spiegandone l'uso e i diversi casi di applicazione.

6.1 COMPONENTI PER IL PORTALE ISTITUZIONALE

HEADER

La componente **Header** – posta sempre nella testata del layout – si ottiene dall'unione di due altre componenti: **topbar** e **barra istituzionale**.

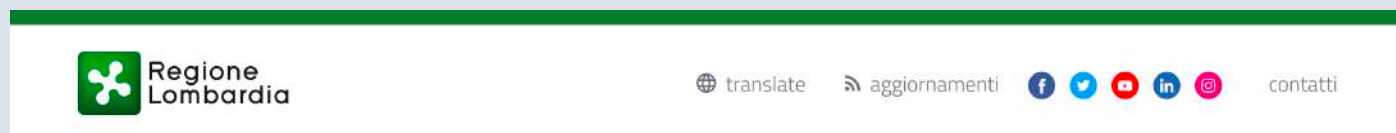
La **topbar**, la barra soprastante l'header, verrà sempre utilizzata come componente identitaria di Regione Lombardia e, anche nel caso non contenga alcuna funzionalità, essa sarà presente sotto forma di banda colorata. **Nel caso del portale istituzionale, questa barra non accoglie azioni e non può essere utilizzata come toolbar di servizio.**

La componente **barra istituzionale**, fornita in diverse varianti applicabili a seconda del dato contesto, conterrà logo, link testuali e link diretti ai social dell'Ente.

N.B.: I link di servizio e le informazioni di governance relative al servizio non sono mai presenti nell'header, ma sono contenute **unicamente nel footer**.

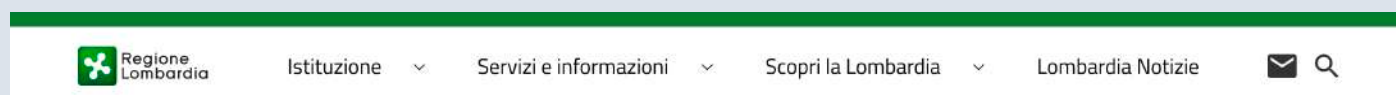
HEADER BASE

Questa prima versione dell'header riporta la **topbar in forma ridotta** – in quanto non contenente azioni – e altri elementi quali il logo di Regione Lombardia, text button per la traduzione del sito, text button per il collegamento agli aggiornamenti, i link diretti ai social dell'Ente ed il text button per accedere ai contatti.



COMPORTEMENTO DELL'HEADER ALLO SCROLL

Durante lo scroll, l'altezza dell'header diminuisce leggermente, includendo le voci del menu orizzontale, l'accesso ai contatti e l'icona cerca.

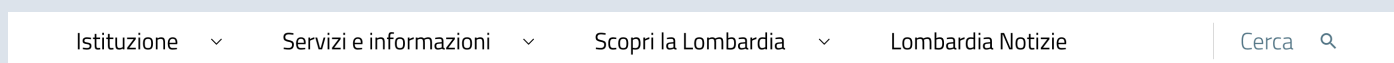


MENU ORIZZONTALE

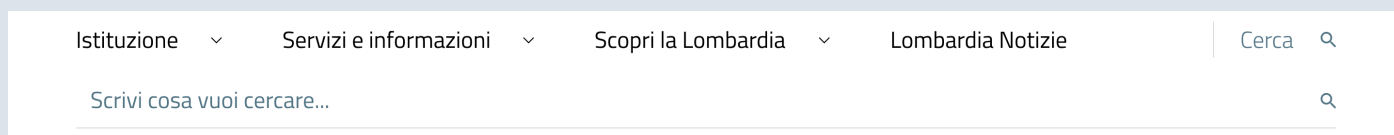
Il **Menu orizzontale** è il menu principale di navigazione. Esso può contenere, oltre a semplici link, il menu dropdown, il megamenu ed un campo di ricerca.

Su **desktop** il menu è sempre visualizzato e a scorrimento le sue voci vengono collocate nell'header, eccezion fatta per il campo di ricerca, che si riduce ad icona e viene anch'esso accolto dall'header. Questa tipologia di menu viene preferita al menu verticale quando le voci del menu **sono al massimo 5 e le label sono brevi**.

Su **smartphone** la visualizzazione del menu orizzontale è comandata dal bottone hamburger nella barra istituzionale e le voci sono visualizzate in verticale per questioni di spazio. In questo caso il pannello comparirà con uno scorrimento laterale da sinistra ed oscuramento della pagina sottostante.



MENU ORIZZONTALE CON SEARCH BAR VISIBILE

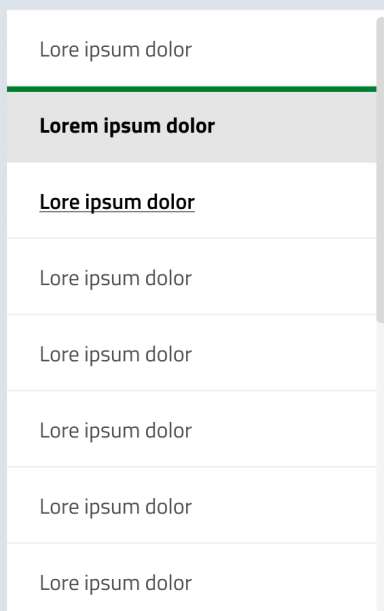


MENU VERTICALE

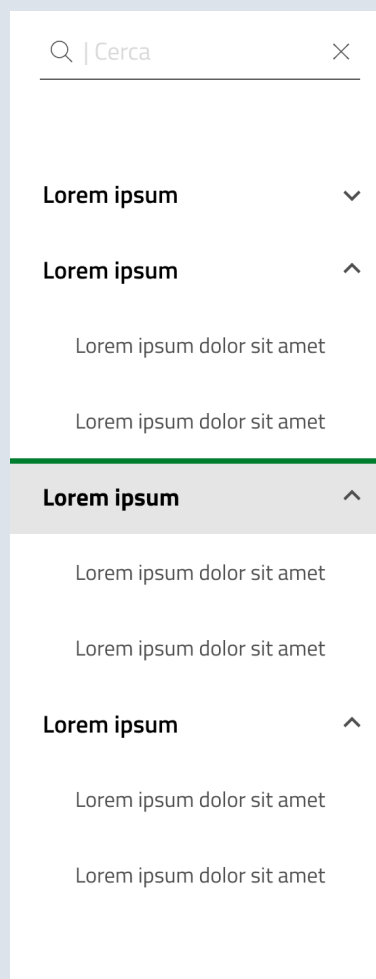
Il **Menu verticale** può incorporare liste semplici e liste innestate. Viene utilizzato **quando le voci di menu sono superiori a 5** e lo si preferisce per garantire la leggibilità degli item nella lista, che potrà essere scrollata per una visualizzazione completa.

Questo tipo di menu è **sempre collocato a sinistra dello schermo** per facilitare una lettura consequenziale delle informazioni.

DEFAULT



VERSIONE NESTED CON CAMPO DI RICERCA



FOOTER

Il **Footer** è la componente base ideata per il fondo pagina. Deve contenere come ultima riga il **copyright** e al di sopra il **nome del servizio**. In mezzo è opportuno inserire i **link di servizio** e se i link in questione sono molti è meglio organizzarli su righe e colonne, lasciando che l'**altezza** del footer cresca di conseguenza. Per il portale istituzionale il footer utilizzato è **sempre quello in versione ridotta**, come è mostrato nell'esempio di seguito.

Link 1 | Link 2 | Link 3 | Link 4 | Link 5 | Link 6 | Link 7 | Link 8 | Link 9

© Copyright Regione Lombardia tutti i diritti riservati - 80050050154 - Piazza Città di Lombardia 1 - 20124 Milano

COMPONENTI PRINCIPALI PER MOBILE

HEADER MOBILE

La versione mobile dell'header accoglie il logo di Regione Lombardia **centrato**.

Default



Header mobile con hamburger menu aperto



Header mobile con campo di ricerca a scomparsa (visibile)



FOOTER MOBILE

La versione mobile del footer accoglie - oltre ai **link di servizio** ed il **copyright** - i **link diretti ai social** di Regione Lombardia ed il **text button** per la **traduzione** del sito.



6.2 COMPONENTI PER I SITI

HEADER

La componente **Header** – posta sempre nella testata del layout – si ottiene dall'unione di due altre componenti: **topbar** e **barra istituzionale**.

La **topbar**, la barra soprastante l'header, verrà sempre utilizzata come componente identitaria di Regione Lombardia e, anche nel caso non contenga alcuna funzionalità, essa sarà presente sotto forma di banda colorata.

La componente **barra istituzionale**, fornita in diverse varianti applicabili a seconda del dato contesto, conterrà menu, loghi, azioni di ricerca ed accesso e titolazioni dei servizi.

N.B.: I link di servizio e le informazioni di governance relative al servizio non sono mai presenti nell'header, ma sono contenute **unicamente nel footer**.

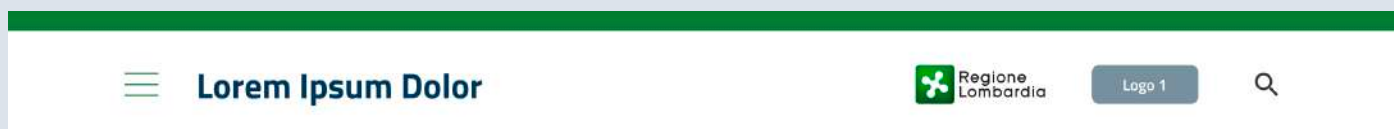
HEADER CON LOGO DI REGIONE LOMBARDIA E TITOLAZIONE DEL SERVIZIO

Questa prima versione dell'header riporta la topbar in forma ridotta – in quanto non contenente azioni – e altri elementi quali il logo di Regione Lombardia, la titolazione del servizio, il campo di ricerca ed il text button “Accedi” e può eventualmente contenere anche un secondo logo. Il logo dell'Ente è tipicamente posto a sinistra, ma in alcuni casi può essere posto sulla destra, affiancato dal logo secondario, per permettere l'inserimento dell'hamburger menu.

HEADER CON LOGO A SINISTRA, TITOLAZIONE DEL SERVIZIO, CAMPO DI RICERCA FISSO E TEXT BUTTON “ACCEDI”

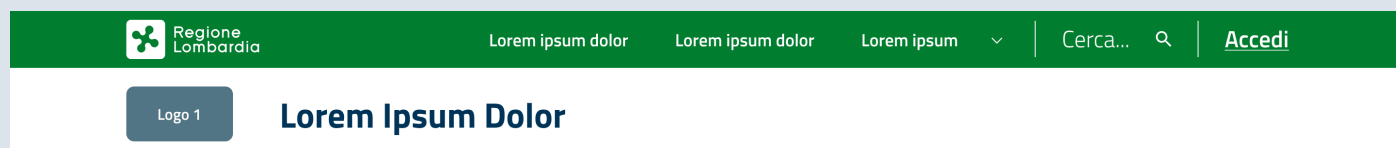


HEADER CON HAMBURGER MENU, TITOLAZIONE DEL SERVIZIO, LOGHI IN VERSIONE RIDOTTA SULLA DESTRA E ICONA DI RICERCA



HEADER CON TOPBAR DI SERVIZIO

In questa versione dell'header esso presenta una topbar di servizio contenente il logo di Regione Lombardia, dei text button multipli, l'accesso al dropdown menu, un campo di ricerca ed il text button "Accedi".



HEADER CON LOGHI MULTIPLI

L'header può accogliere loghi multipli **fino ad un massimo di 4** (escluso quello di Regione Lombardia, che per questa variante deve essere **sempre presente**). Gli esempi mostrano il caso limite con il massimo dei loghi inseribili, campo di ricerca e text button "Accedi".

HEADER CON LOGHI MULTIPLI, CAMPO DI RICERCA E TEXT BUTTON "ACCEDI"



COMPORTAMENTO DELL'HEADER ALLO SCROLL

Durante lo scroll, l'altezza dell'header diminuisce leggermente mantenendo comunque le azioni e le informazioni essenziali durante la navigazione. Ecco alcuni esempi:

HEADER RIDOTTO CON HAMBURGER, TITOLAZIONE DEL SERVIZIO E CAMPO DI RICERCA



IN CASO DI LOGHI MULTIPLI, IL NUMERO MASSIMO CONSENTITO NELL'HEADER RIDOTTO È DI 2 OLTRE A QUELLO DI REGIONE LOMBARDIA.



MENU ORIZZONTALE

Il **Menu orizzontale** è il menu principale di navigazione. Esso può contenere, oltre a semplici link, il menu dropdown ed il megamenu.

Su **desktop** il menu è sempre visualizzato e a scorrimento in basso e rimane posizionato fisso sotto la barra istituzionale. Se la pagina scorre, il menu si sposta di conseguenza, rimanendo sotto la barra istituzionale. Questa tipologia di menu viene preferita al menu verticale quando **le voci del menu sono al massimo 5 e le label sono brevi**.

Su **smartphone** la visualizzazione del menu orizzontale è comandata dal bottone hamburger nella barra istituzionale e le voci sono visualizzate in verticale per questioni di spazio. In questo caso il pannello comparirà con uno scorrimento laterale da sinistra ed oscuramento della pagina sottostante.

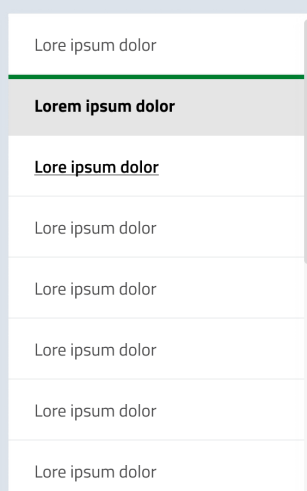


MENU VERTICALE

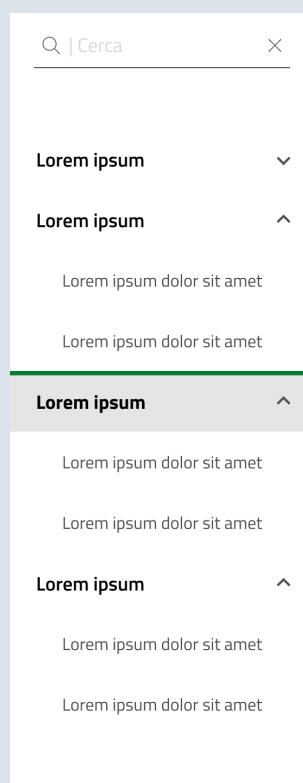
Il **Menu verticale** può incorporare liste semplici e liste innestate. Viene utilizzato **quando le voci di menu sono superiori a 5** e lo si preferisce per garantire la leggibilità degli item nella lista, che potrà essere scrollata per una visualizzazione completa.

Questo tipo di menu è **sempre collocato a sinistra dello schermo** per facilitare una lettura consequenziale delle informazioni.

DEFAULT



VERSIONE NESTED CON CAMPO DI RICERCA

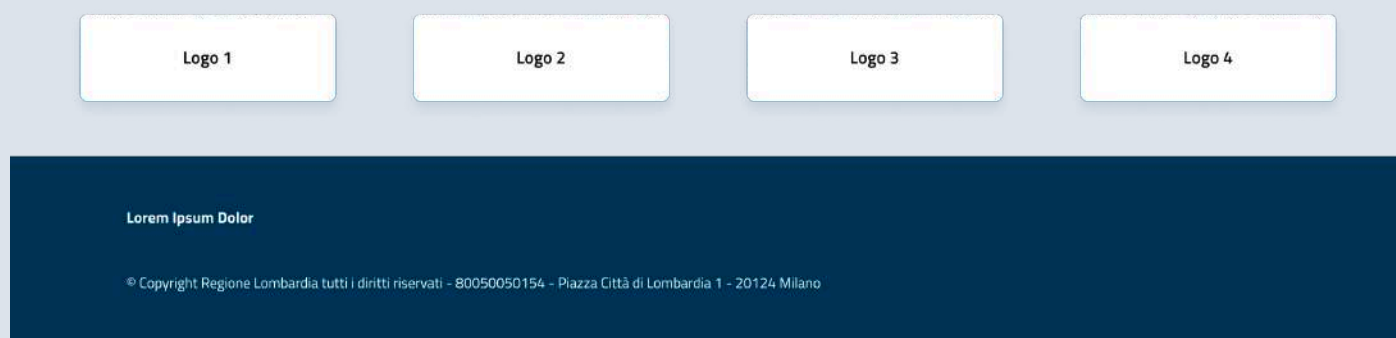


GESTIONE LOGHI MULTIPLI

Nel caso in cui si necessiti di inserire loghi di main sponsor o partner tecnici, essi possono essere posizionati, **oltre che all'interno dell'header**, anche **sotto forma di banner appena sopra il footer**, come mostrato negli esempi di seguito, o in alternativa essi possono essere **accolti nel footer** (si rimanda alla sezione dedicata al Footer per esempi dedicati a questa casistica).

Nel primo caso citato, ovvero quello del banner posto sopra il footer, i loghi devono essere **posizionati orizzontalmente**. Si consiglia di inserire un **massimo di 4 loghi per riga**, e qualora il logo di Regione Lombardia fosse già stato inserito nell'header esso **non deve essere inserito nuovamente** nel banner.

VERSIONE DEL BANNER CON 4 LOGHI

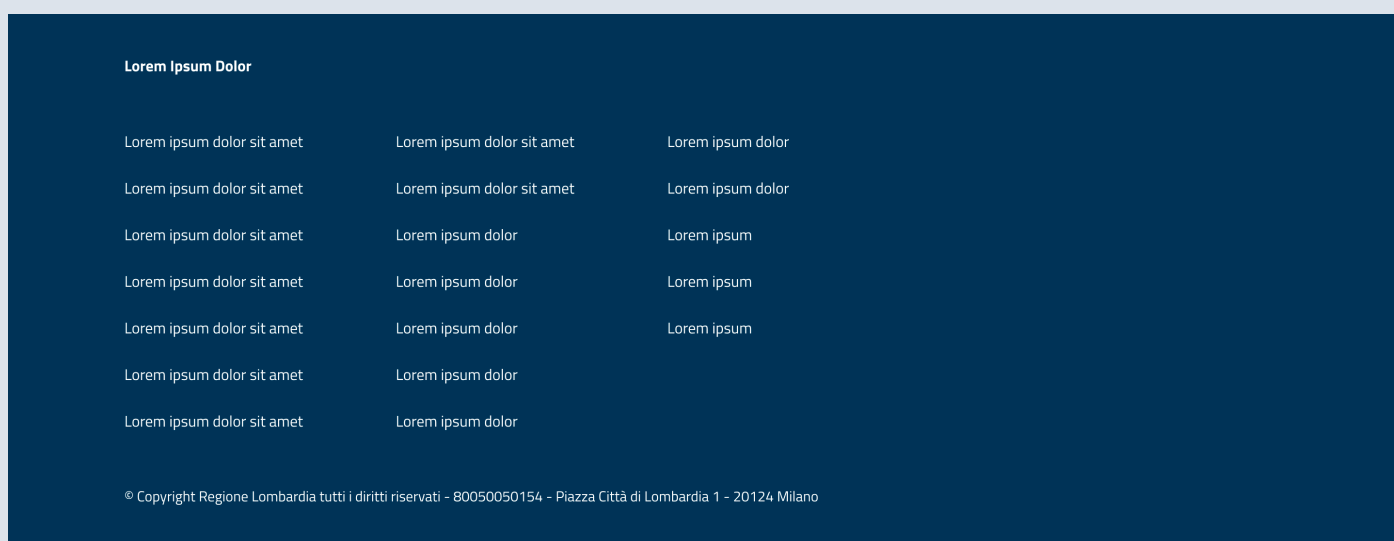


VERSIONE DEL BANNER CON 8 LOGHI



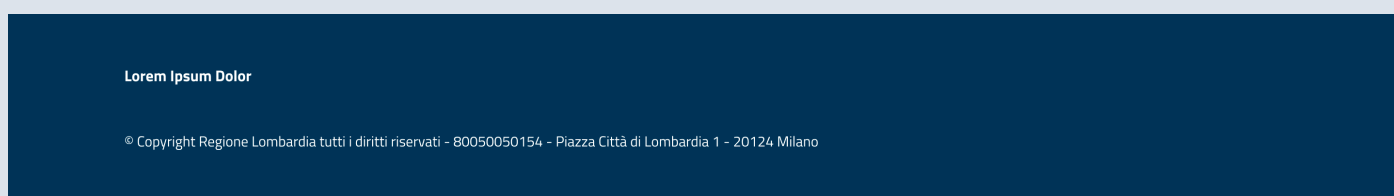
FOOTER

Il **Footer** è la componente base ideata per il fondo pagina. Deve contenere come ultima riga il **copyright** e al di sopra il **nome del servizio**. In mezzo è opportuno inserire i **link di servizio**, come alcuni tra quelli elencati nell'esempio seguente. Se i link in questione sono molti è meglio organizzarli su righe e colonne, lasciando che l'**altezza** del footer cresca di conseguenza.



FOOTER MINIMO

Nel caso in cui serva un footer sottile, il minimo consentito è quello riportato di seguito.



FOOTER CON LOGHI MULTIPLI

Come anticipato nella sezione precedente, la seconda casistica di gestione di loghi multipli contempla l'inserimento dei loghi partner **al negativo all'interno del footer, sempre in orizzontale e per un massimo di 4 loghi per riga**. Si specifica tuttavia che questa circostanza è strettamente vincolata alla disponibilità di loghi al negativo. Qualora si disponesse soltanto della loro versione in positivo, essi devono essere posizionati esternamente, come mostrato sopra.



© Copyright Regione Lombardia tutti i diritti riservati - 80050050154 - Piazza Città di Lombardia 1 - 20124 Milano

COMPONENTI PRINCIPALI PER MOBILE

HEADER MOBILE

La versione mobile dell'header può accogliere il **logo** di Regione Lombardia accompagnato dal **nome del servizio**. In alternativa il logo del servizio può essere presente con le modalità indicate.

Header mobile logo dell'Ente e nome del servizio



Header mobile con logo e nome del servizio



Header mobile loco logo, nome del servizio e "cerca"



FOOTER MOBILE

Default



Footer mobile con banner di loghi esterno



Footer mobile con loghi



Conclusione

Questo manuale è stato redatto con l'obiettivo di essere un supporto utile e pratico alla costruzione di interfacce web usabili ed accessibili.

È un documento di indicazioni grafiche per quanto riguarda le componenti grafiche e a corollario di questo documento sono sviluppati sia un repository contenente tutti gli asset grafici descritti che il loro codice di riferimento.

Gli stessi sono a disposizione in una libreria pubblicata online ed in costante aggiornamento.



