

L'usabilità di Flash

Marco Deseri

Flash è un ottimo strumento per creare applicazioni web robuste e accattivanti, a patto di conoscerne i limiti. Scopriamo i più comuni problemi di usabilità del plugin di Macromedia.

Su Flash la comunità degli sviluppatori è da tempo divisa tra scettici ed entusiasti, ognuno con le sue buone ragioni. Flash è uno strumento prezioso, certo non privo di limiti, purché venga usato in maniera consapevole. Questo articolo cercherà di fare un sintetico punto della situazione sui problemi di usabilità di Flash, sui punti deboli della tecnologia e sui contesti in cui può, invece, essere impiegata con successo.

Una brutta reputazione

Nonostante Flash possa vantare una folta schiera di sostenitori, la reputazione che si è costruito nel tempo non è certo invidiabile. Anche il più occasionale dei navigatori si è trovato di fronte, almeno una volta, a filmati introduttivi dal download interminabile; a noiose animazioni che si ripetono sempre uguali; all'impossibilità di inserire un'informazione tra i link preferiti; a rocamboleschi percorsi per tornare alla pagina precedente.

Da queste esperienze è nato il più discusso parere sull'usabilità di Flash. Jakob Nielsen, in un alertbox (<http://www.useit.com/alertbox/20001029.html>) del 2000, sparava a zero sul plug-in di Macromedia, definendolo 99% bad. Quell'articolo può essere sintetizzato in due parole: Flash distrae. Distrae gli sviluppatori, perché la possibilità di realizzare layout ricercati e ricchi di animazioni sottrae tempo alla produzione di contenuti di qualità. Distrae gli utenti, con interfacce che disattendono le aspettative e si rivelano difficili da navigare. Insomma, un eccesso di possibilità che ha prodotto spesso risultati mostruosi.

Le critiche di Nielsen non riguardano tanto la tecnologia (o almeno non solo), quanto l'atteggiamento degli sviluppatori, più preoccupati di mettere in mostra le proprie capacità che di realizzare siti per gli utenti. Il risultato? Interfacce criptiche - costruite su intuizioni estemporanee - e testi illeggibili, sacrificati all'estetica del filmato. La tentazione di realizzare qualcosa che non si fosse mai visto prima ha fatto molte vittime.

Interazione non standard

Molti problemi di usabilità sono imputabili agli sviluppatori. È vero, ma anche lo strumento ha i suoi difetti. Flash rende impossibili (a meno di usare accortezze e tecniche di progettazione speciali, non agevolate dal software di authoring e lasciate all'esclusiva iniziativa dei progettisti più coscienti) alcuni dei comportamenti più naturali per un navigatore, come percorrere a ritroso il proprio percorso grazie al tasto back del browser, o inserire una pagina tra i preferiti. Già, perché in entrambi i casi si viene proiettati all'inizio del filmato, non al punto che si voleva raggiungere.

C'è un altro problema legato all'interfaccia non standard di Flash, fastidioso, ma meno grave dei precedenti. Non si può usare la rotellina del mouse per fare lo scroll all'interno di un .swf; bisogna accontentarsi di cliccare ripetutamente sui bottoni di scorrimento.

Per questi problemi, Flash non offre soluzioni dirette. Da sole, queste considerazioni dovrebbero indurre i progettisti a scartare a priori la possibilità di costruire un sito web *interamente* in Flash. Sono troppe - e troppo

gravi - le limitazioni imposte dall'uso esclusivo di questo plugin. A meno di operare in contesti particolari, dove queste mancanze non rappresentano un reale impedimento alla navigazione, il consiglio è quello di affidarsi a semplice html, inserendo il flash all'interno.

Ci sono scappatoie per superare questi limiti. Il trucco, se così si può chiamare, consiste nell'inserire ogni filmato Flash in una pagina html diversa. In questo modo, ad ogni click del mouse corrisponde un file html, facile da inserire tra gli indirizzi preferiti e da navigare all'indietro. Ne perde la fluidità dell'interazione, una delle caratteristiche migliori di Flash. In una situazione del genere, è bene chiedersi se Flash sia lo strumento adatto a presentare un certo tipo di contenuto.

Accessibilità

Da sempre, l'accessibilità rappresenta il tallone d'Achille di Flash. A partire dalla versione MX, Macromedia ha dedicato molte energie a questo aspetto, ottenendo risultati importanti. Attualmente, è possibile specificare alternativi testuali per immagini e animazioni, sia su singoli oggetti che su gruppi. I principali *screen reader* sono in grado di sintetizzare il contenuto di un filmato Flash, come succede per il testo in html. Lo sforzo di Macromedia è notevole anche a livello di documentazione e si traduce in una grande quantità di guide e consigli per realizzare applicazioni accessibili e usabili.

Con la versione 7 del plugin, inoltre, è possibile mantenere accessibili le informazioni, anche se il sito è aggiornato dinamicamente tramite script. Insomma, sotto questo punto di vista il futuro sembra promettente. Al momento, lo scenario è diverso: in primo luogo, perché è necessario disporre almeno della versione 6 del plugin per le funzioni di accessibilità. In secondo luogo, perché non tutti i browser supportano queste funzionalità, anche in presenza del plugin. Anzi, al momento, i requisiti hardware non lasciano molta scelta: bisogna affidarsi a browser Microsoft, gli unici che supportano MSAA (Microsoft Active Accessibility).

Il consumo di banda

Tradizionalmente, il consumo di banda è un altro dei limiti degli .swf. Non perché il formato sia inefficiente, quanto per la tendenza a esagerare con gli effetti speciali. Il pre-loader è stato il primo strumento per ingannare l'attesa e dare la sensazione all'utente che qualcosa stesse accadendo. Si può fare meglio, dividendo il filmato in parti e sfruttando le capacità di streaming di Flash per tagliare le attese. Il concetto di base è lo stesso dell'html: lasciare scaricare all'utente alcune parti (magari i titoli o i testi) nell'attesa che arrivino le altre. Questo significa rinunciare a un po' di coreografia, o pensare coreografie più rapide da scaricare.

Riepilogo

Prima di cominciare a sviluppare con Flash, è bene avere chiari gli obiettivi e il proprio pubblico di riferimento. Per pubblicare lunghi testi non è la soluzione ideale. Può esserlo, invece, per tutte quelle applicazioni in cui le componenti visuale e interattiva sono dominanti. In generale, Flash si presta bene per simulare interazioni con altri oggetti: per esempio, per illustrare l'interfaccia di un cellulare o per dimostrare l'uso di un software. Ma è ottimo anche come surrogato di un c.a.d., per progettare l'arredamento di una stanza.

Insomma, uno strumento da rivalutare e conoscere, per un uso consapevole e coerente con gli obiettivi di comunicazione.

Risorse sul web

•

Flash 99% Bad Il pensiero di Nielsen su Flash, prima della collaborazione con Macromedia

•

Flash 99% Good Consigli e guide per migliorare l'usabilità di Flash

•

Flash Usability Tutorial di Digital-Web sull'usabilità di Flash

•

Making Flash Usable for Users With Disabilities Utenti con disabilità e flash: risultati delle osservazioni sulle prime applicazioni accessibili

•

Flash 99%... Boh! Si è detto che Flash è cattivo, poi che è buono...

•

Flash Interface Usability Altro tutorial sull'usabilità di Flash