S as Simplicity

An Alphabet to Explore Time

Il termine “Semplicità” è emerso con frequenza all’interno del progetto. Il servizio e l’esperienza che come Provider vogliamo offrire, e che come clienti desideriamo ricevere o esperire, ha un valore nel suo essere “semplice”. Qual è l’etimologia di questa parola, ormai così frequente tra gli Experience Design Principles? Riportiamo di seguito la definizione proposta dalla Treccani:

> **sémplice**[1] (ant. **sìmplice**) agg. [lat. *sĭmplex sĭmplĭcis*, comp. della radice **sem-* «uno, uno solo» (cfr. *semel*) e di una radice **plek-* presente in *plectĕre* «allacciare», *plicare* «piegare» (cfr. *duplice*, *triplice*, … *molteplice*)]. – **1.** Che è costituito di un solo elemento e non può risolversi perciò in ulteriori component [...].

Semplice è quindi ciò che non può essere sciolto in più componenti – non è duplice, non è triplice o molteplice, ma è una sola parte. I manager partecipanti al progetto segnalano come questo driver di valore sia strettamente legato alla sempre maggiore complessità delle tecnologie e delle interface disponibili:

> *“The increasing search for simplicity is related to the exponential increase in the number of technological devices that I need to use every day. I want them to be more simple and faster”*

Da ciò emerge anche forte la consapevolezza che quanto più è semplice la esperienza lato utente, lato front-end, tanto maggiore sarà il grado di complessità che il provider deve gestire al suo interno, nelle sue operations. *La semplicità non è… semplice*.

Photo by Jess Harding on Unsplash