

L'UTENTE



Conoscere l'utente

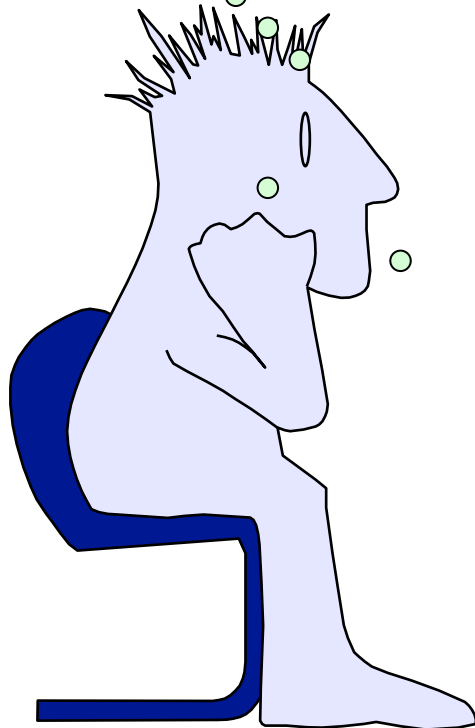
E' necessario conoscere i "meccanismi di funzionamento di base" dell'utente

- meccanismi percettivi
- meccanismi cognitivi
- ...

OK, ma
da dove devo
cominciare?

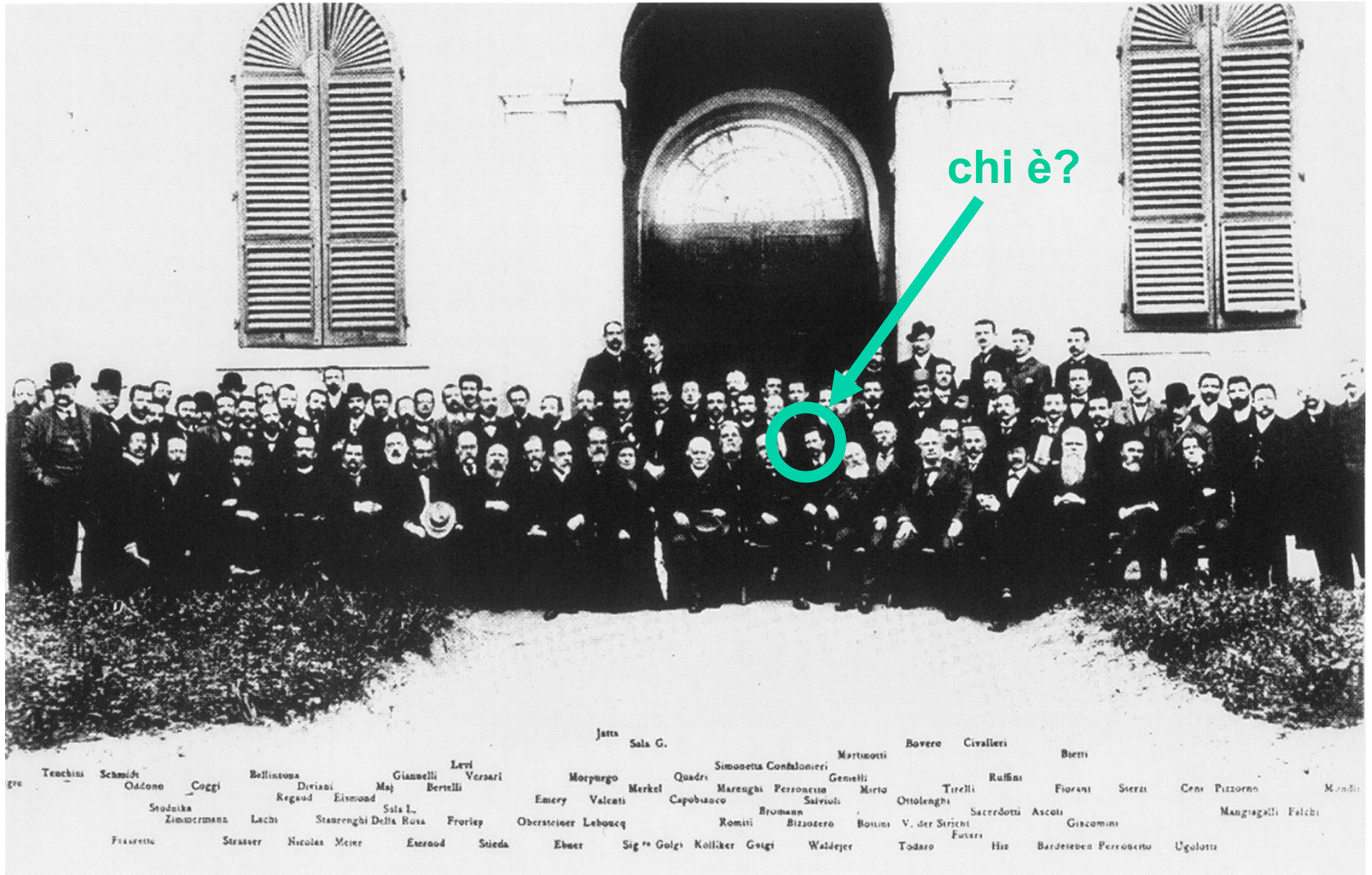
Perchè lo
chiamano
così?

E' lì che devo
cliccare?

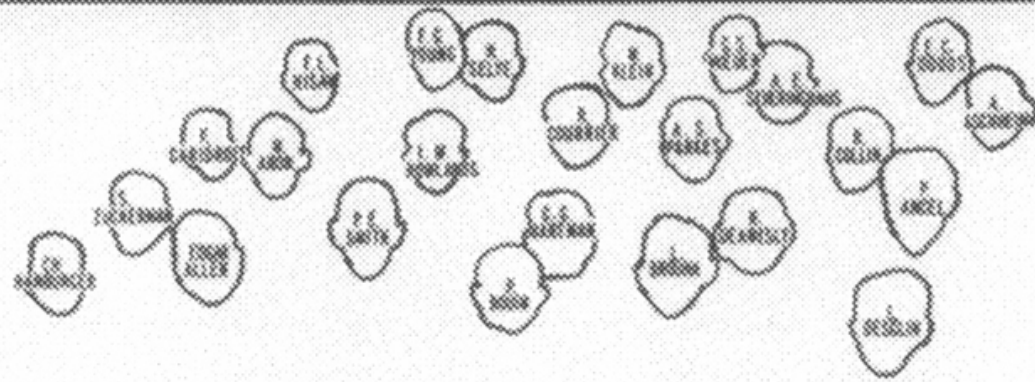
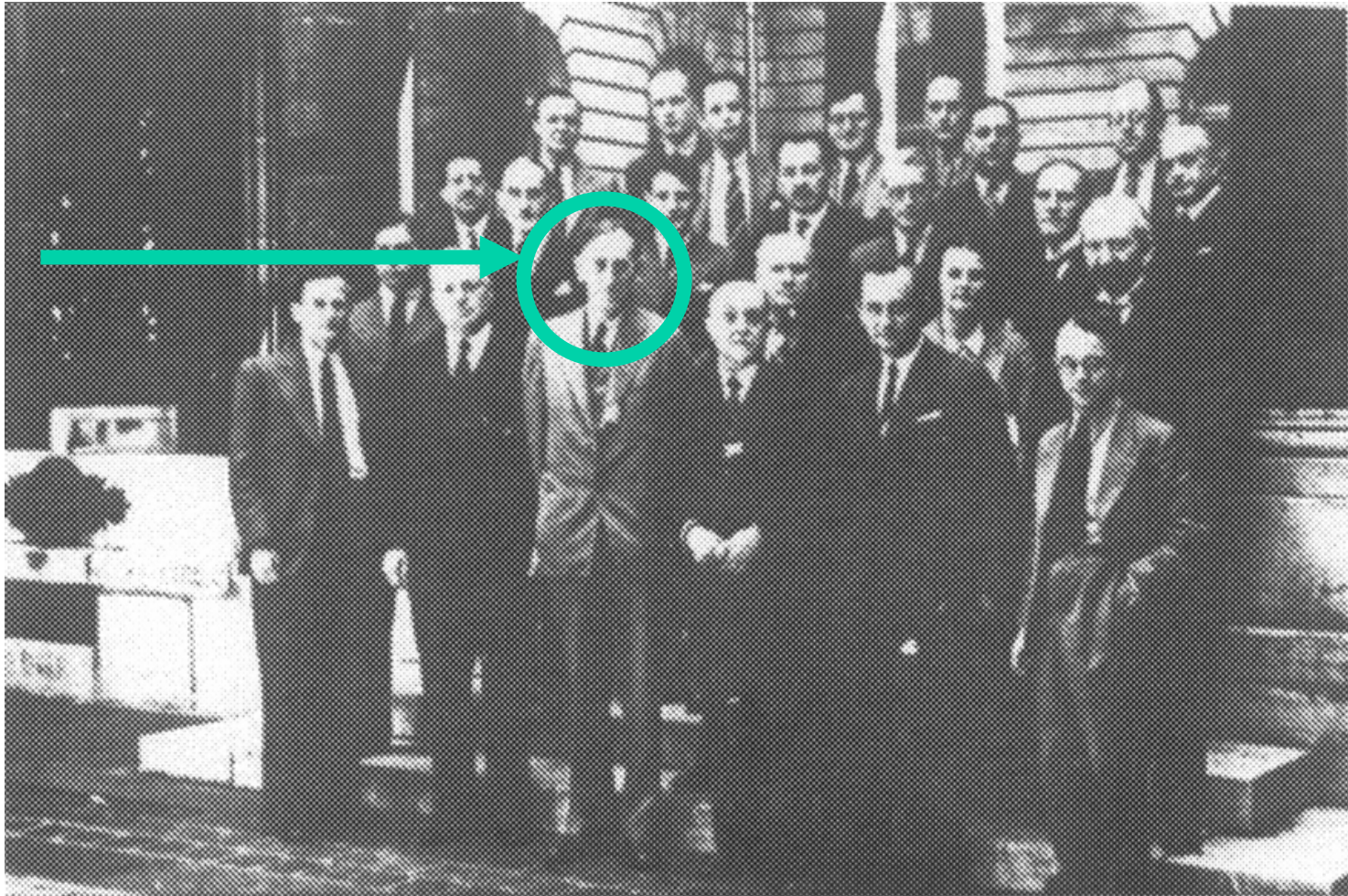


Questi due link
sembrano
uguali.
Perchè?

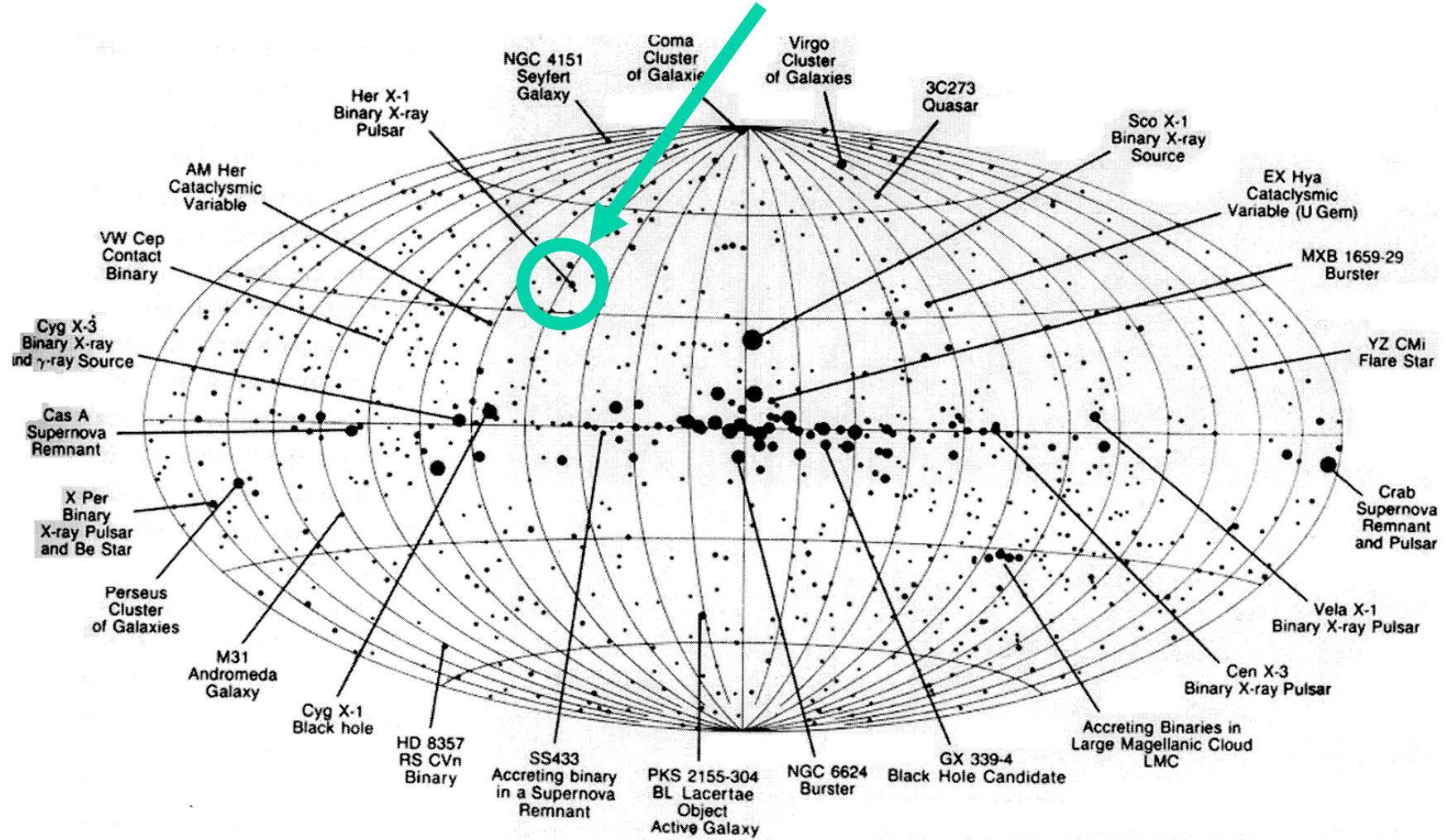
Perchè lo
hanno messo
lì?



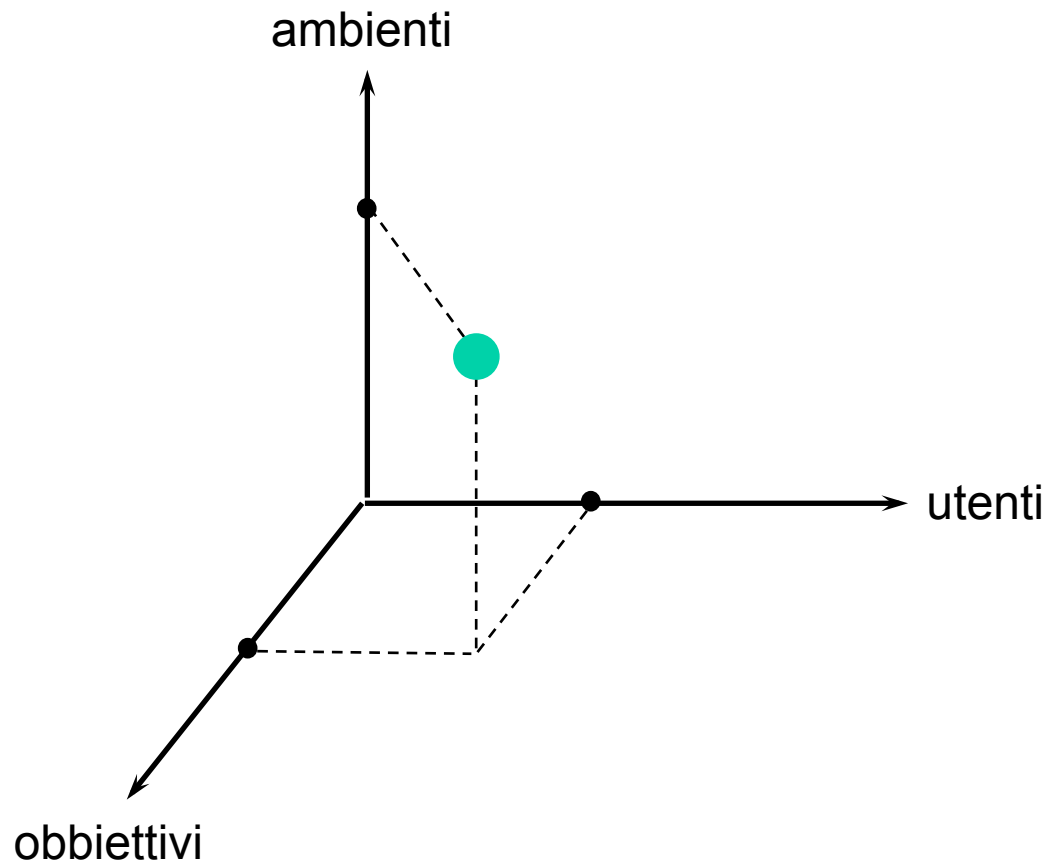
chi è?



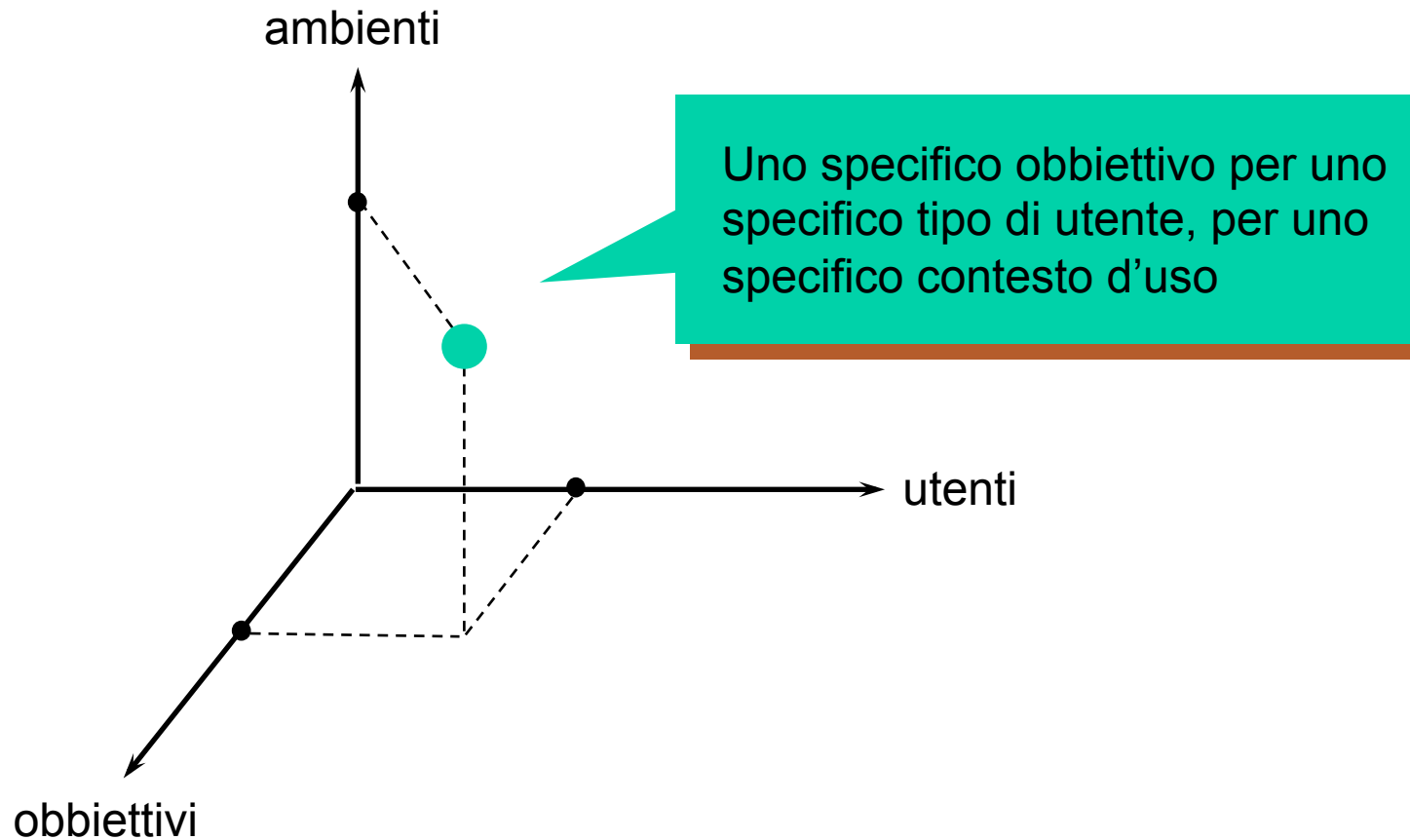
chi è?



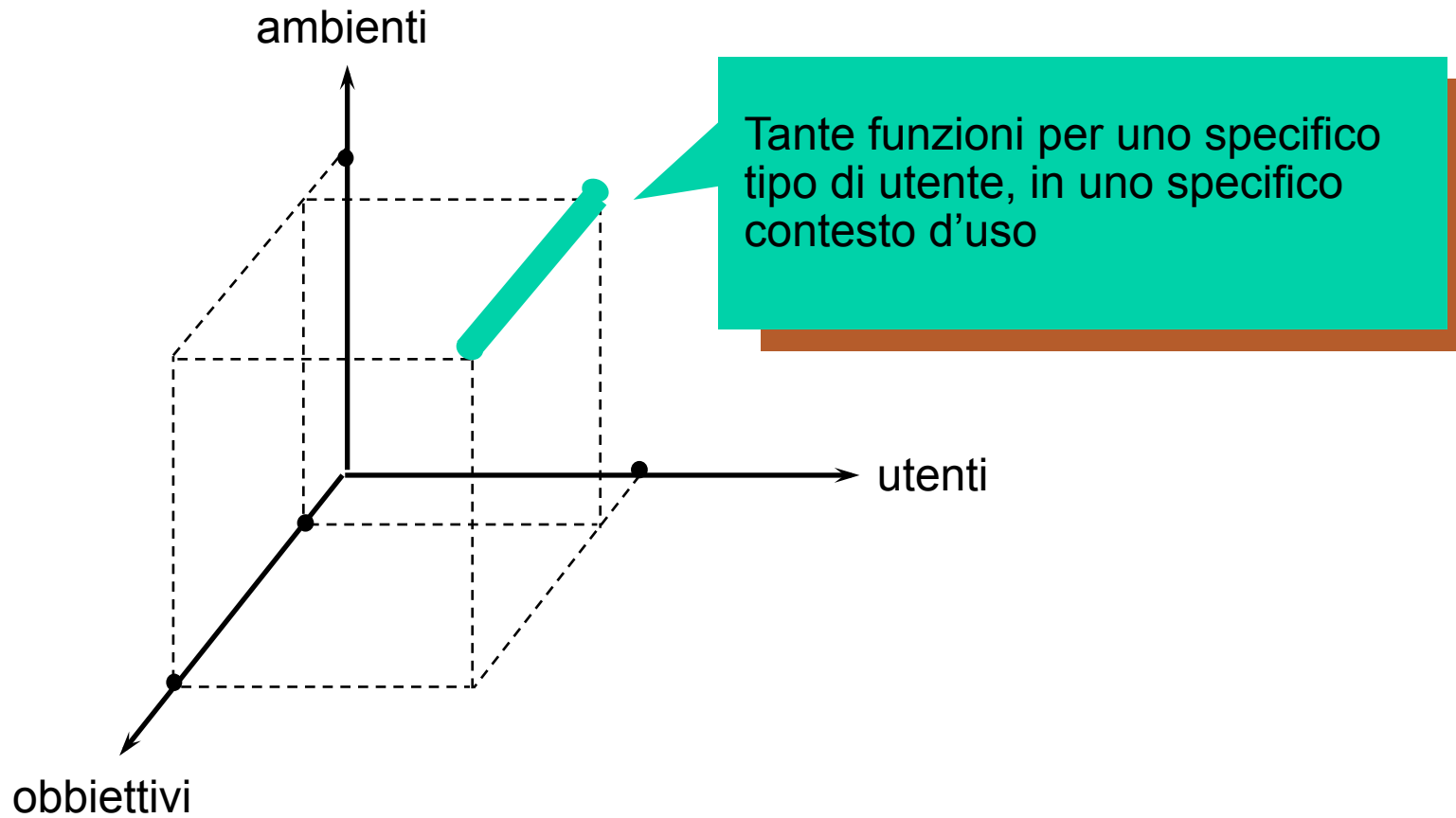
LO SPETTRO D'USO



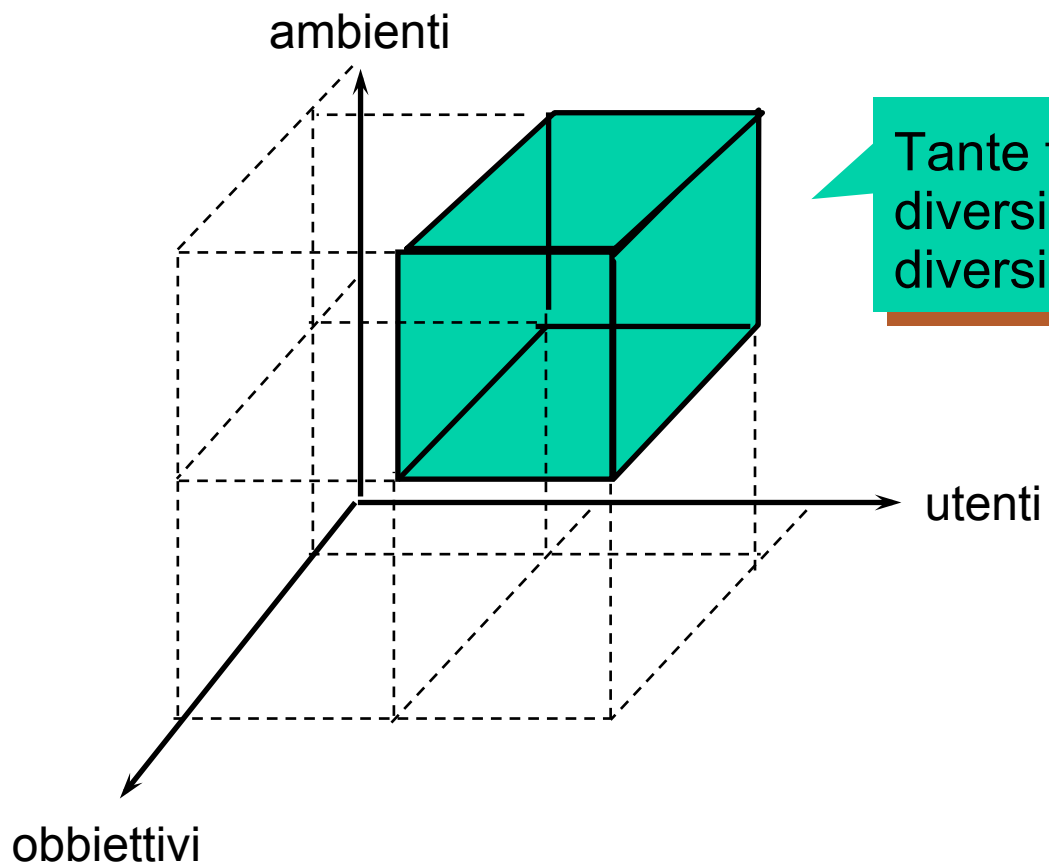
LO SPETTRO D'USO



LO SPETTRO D'USO



LO SPETTRO D'USO



Tante funzioni per tanti diversi tipi di utenti, in tanti diversi contesti d'uso

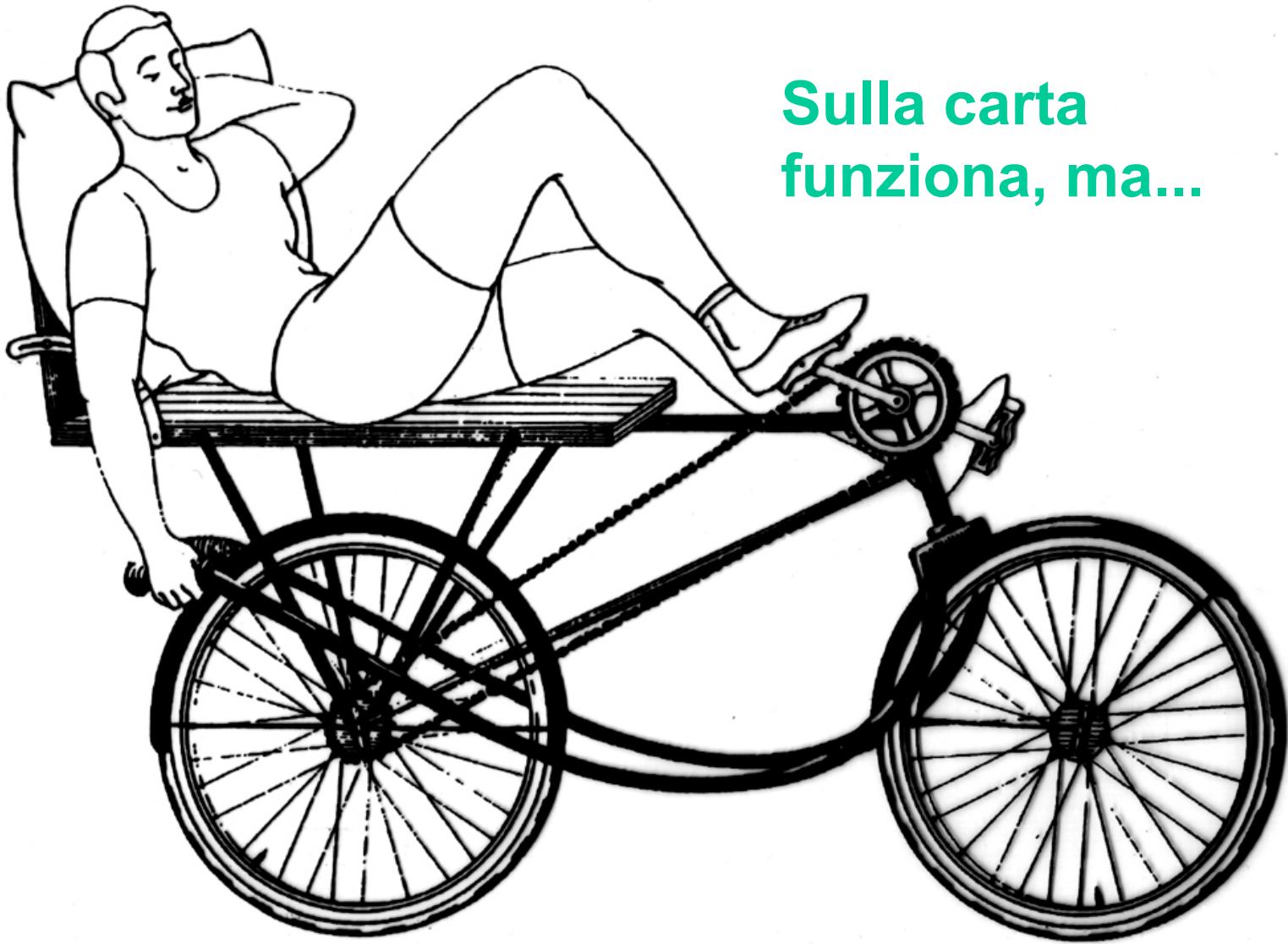
**Che cosa si può fare
per riuscire a progettare
sistemi usabili**

ALCUNI PUNTI FERMI

- La usabilità **va progettata dall'inizio**, e tenuta costantemente sotto controllo nel processo di progettazione e sviluppo
- Progettare sistemi usabili è **difficile e costoso**; richiede competenze e professionalità specifiche
- La valutazione di usabilità di un sistema **non può prescindere dall'utente**

USABILITA' : CHI?

usability engineer



Sulla carta
funziona, ma...

from: Carelman, Objets introuvables, 1969

... **bisogna provare**

“Test di usabilità”

Utenti campione usano il sistema eseguendo compiti tipici in un ambiente controllato, sotto osservazione da parte di esperti di usabilità che raccolgono dati, li analizzano e suggeriscono miglioramenti

LIVELLI DI MATURITÀ DELLA PROGETTAZIONE

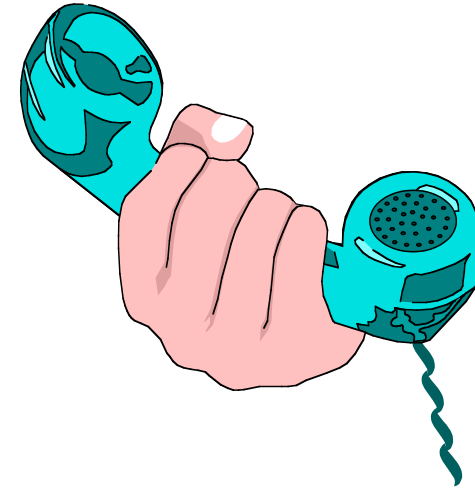
- **PRIMO STADIO:** Il prodotto *funziona*
- **SECONDO STADIO:** Il prodotto fornisce le *funzioni* richieste
- **TERZO STADIO:** Il prodotto è *facile* da imparare e da usare
- **QUARTO STADIO:** Il prodotto è *invisibile* durante l'uso

Alcuni artefatti “invisibili”

Un telefono mentre parlo...

Una penna mentre scrivo...

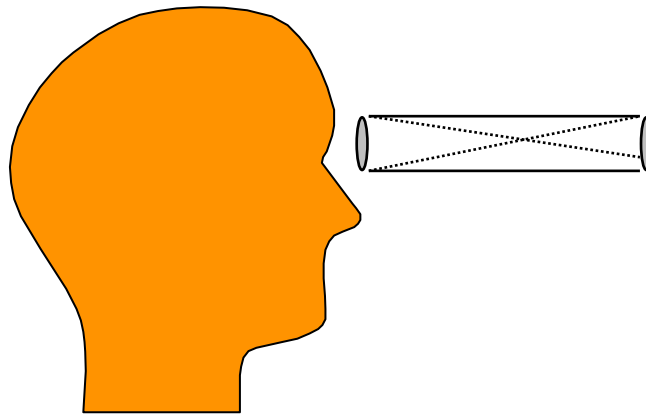
Un'automobile mentre guido...



IL PERICOLO ...













La “**plasticità**” del cervello umano:
il nostro cervello si abitua a gestire
anche le condizioni più disagiati

Esempio:



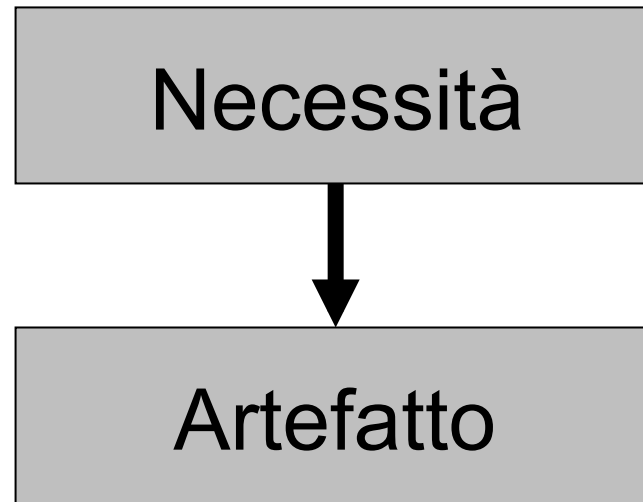
Neil Harbisson



SONOCHROMATIC MUSIC SCALE (basic 12/360)		
	Rose	E
	Magenta	D#
	Violet	D
	Blue	C#
	Azure	C
	Cyan	B
	Spring	A#
	Green	A
	Chartreuse	G#
	Yellow	G
	Orange	F#
	Red	F

L' EVOLUZIONE DEGLI ARTEFATTI

Come nascono gli artefatti: visione statica

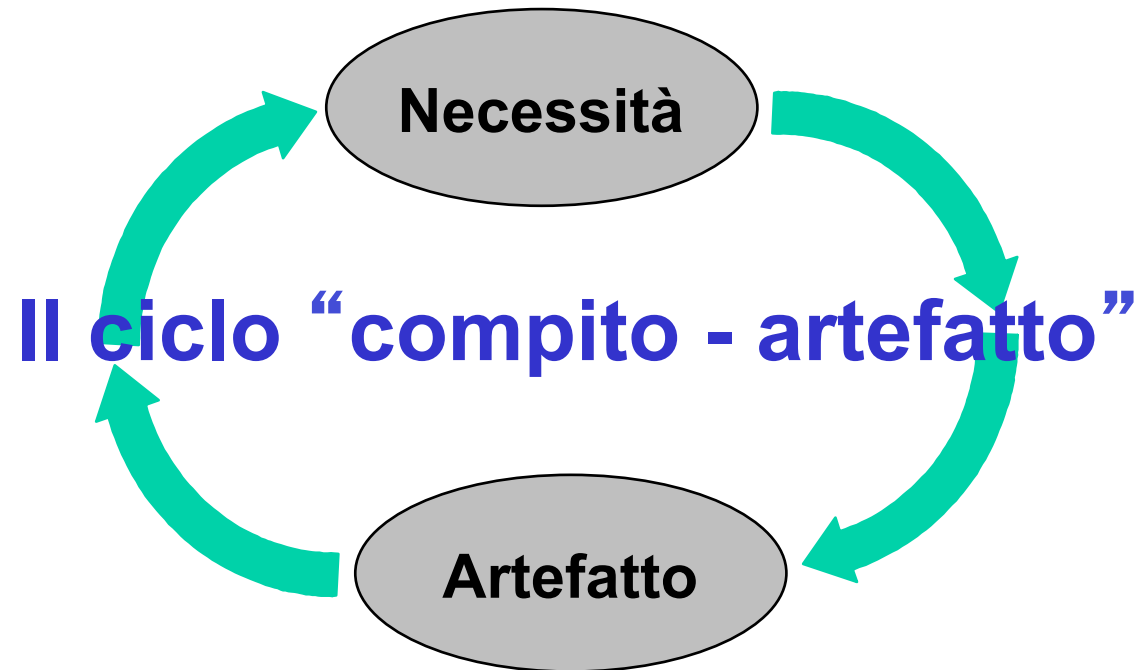


“FORM FOLLOWS FUNCTION”

Esempio: il martello



Come nascono gli artefatti: visione evolutiva



Esempio: evoluzione del martello

