

Human-Computer Interaction, Usabilità e User Experience:

Introduzione e definizioni

Maria Laura Mele



**Ministero dello
sviluppo economico**

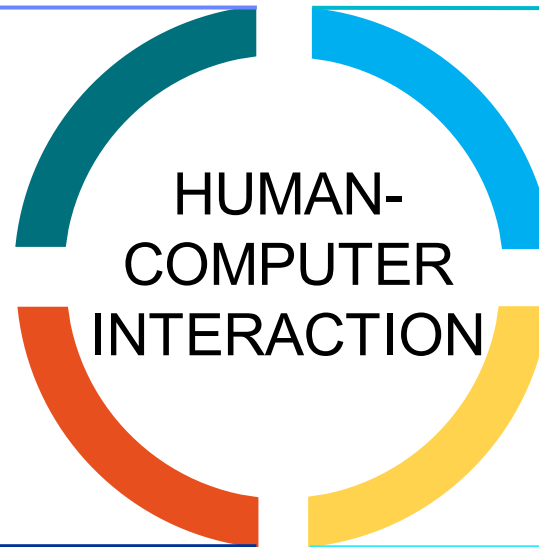
Università degli Studi
di Perugia



Tema degli interventi

Introduzione e
definizioni

Metodi e tecniche:
misure esplicite



Misure Implicite

- Associazioni implicite
- Elettroencefalografia

Introduzione al tema

Domini interconnessi

User-Centered
Design

Human-
computer
interaction

User Centered Design

System Centered Design

- Cosa è facile progettare su questa piattaforma?
- Cosa è facile creare con gli strumenti disponibili?
- Cosa trovo interessante ed appagante progettare?

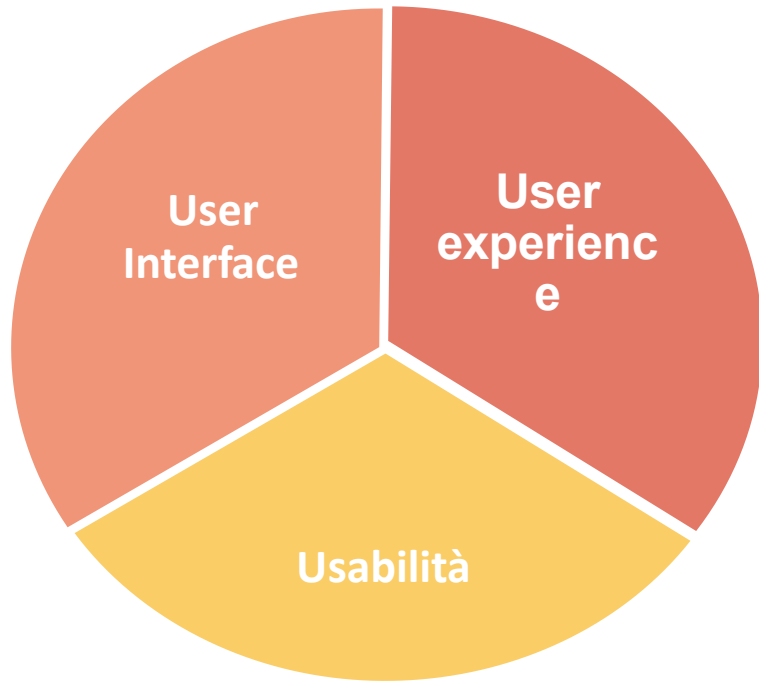
User Centered Design

- Cosa sa fare l'utente?
- Di cosa ha bisogno l'utente?
- In che contesto opera l'utente?

Human-Computer interaction

- Studio dell'interazione tra persone e sistemi
- Campo multidisciplinare
- Studia la qualità dell'esperienza utente e ne permette il miglioramento attraverso lo User-Centered design

Human-Computer interaction

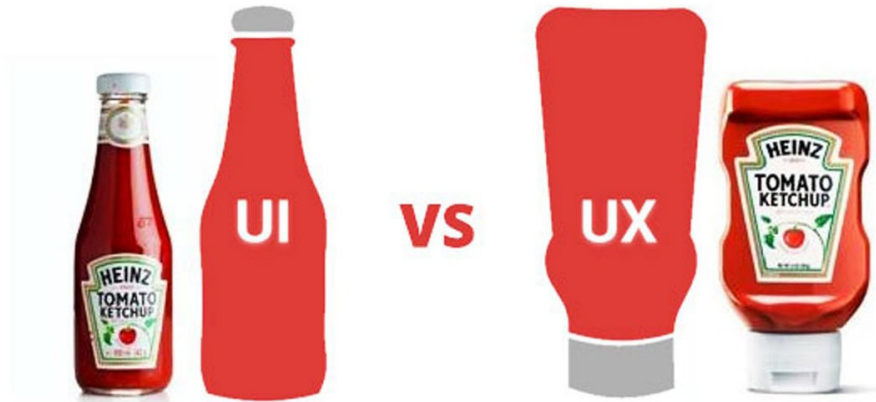


Un modo per progettare e sviluppare sistemi tenendo conto dell'utente già dalle prime fasi della progettazione

Si oppone al system-centered design, in cui l'utente viene considerato solo nelle fasi finali o dopo il rilascio

Rischi del SCD: possibile inefficacia del prodotto e necessità di intervento a lavoro finito!

User Interface vs User Experience design



UI: Il prodotto con cui l'utente interagisce

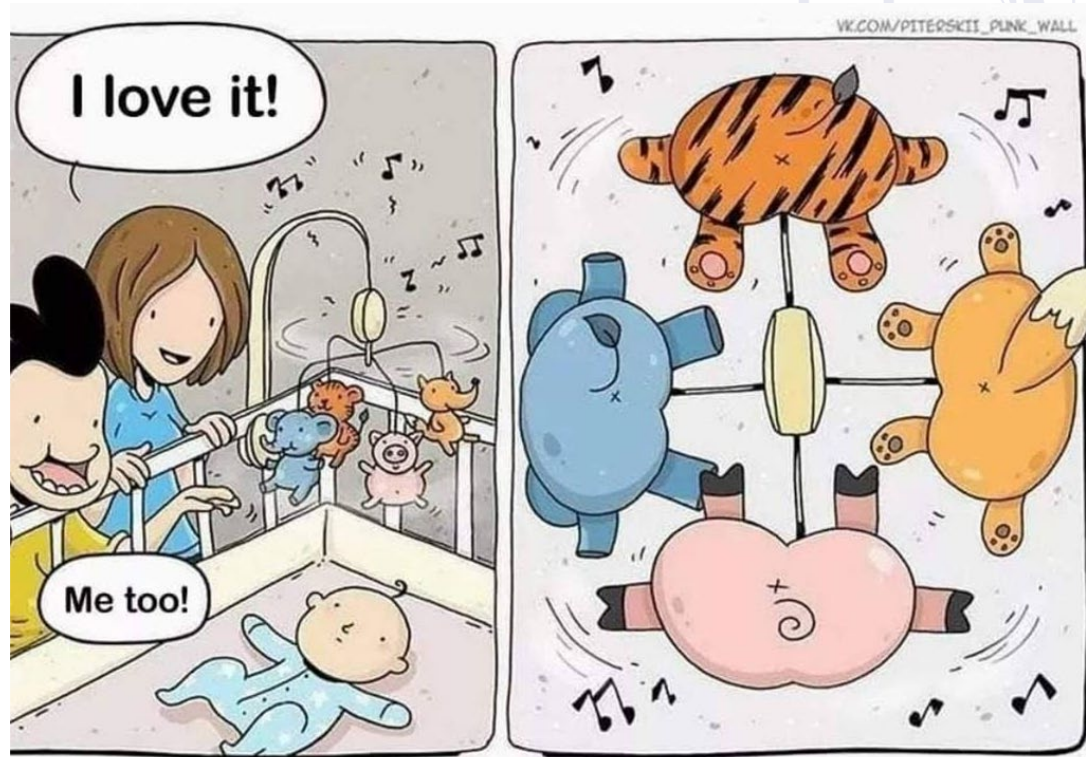
UX: Il processo di interazione

User Interface vs User Experience design

What is the difference between UI & UX you ask? ...



User Interface vs User Experience design



User experience inclusiva?

UI

UX?



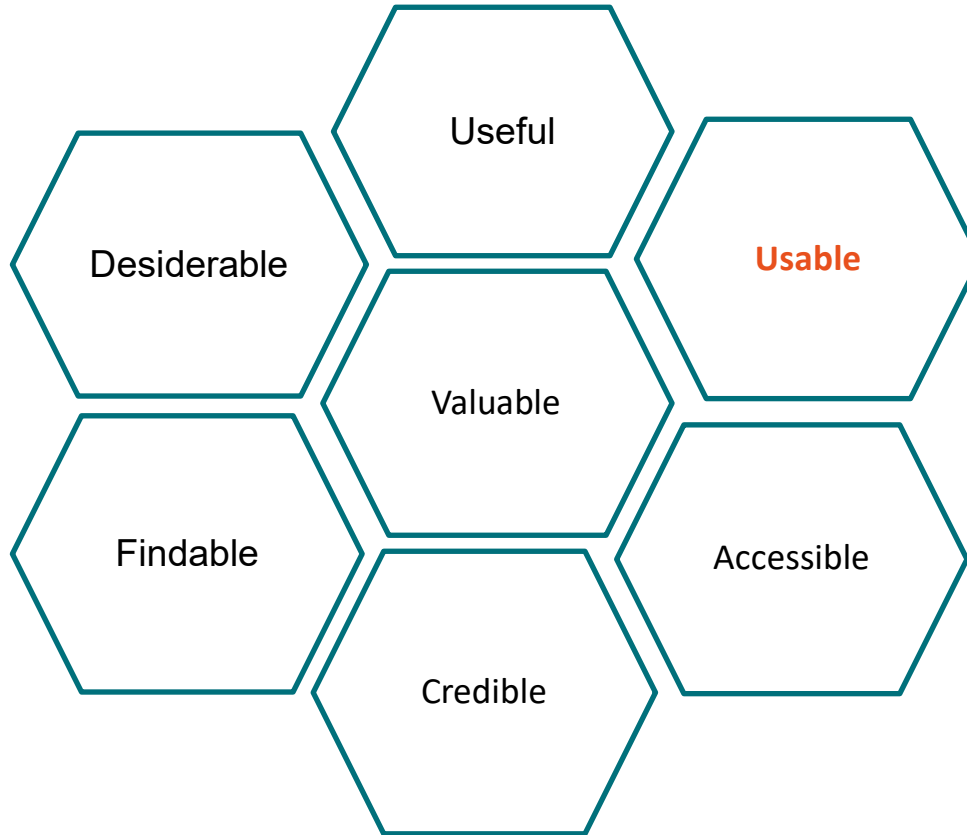
imgur

UX vs Usabilità

USABILITÀ È un concetto ristretto che riguarda “efficacia, efficienza e soddisfazione con cui utenti selezionati raggiungono gli obiettivi specificati in ambienti particolari” (ISO 9241-11)

USER EXPERIENCE (UX) È un concetto più ampio che riguarda “tutti gli aspetti dell’esperienza dell’utente mentre interagisce con il prodotto, il servizio, l’ambiente o la funzione” (ISO 9241-210)

UX vs Usabilità: Aspetti



- Learnable
- Efficient
- Memorable
- Satisfying
- Prevent error

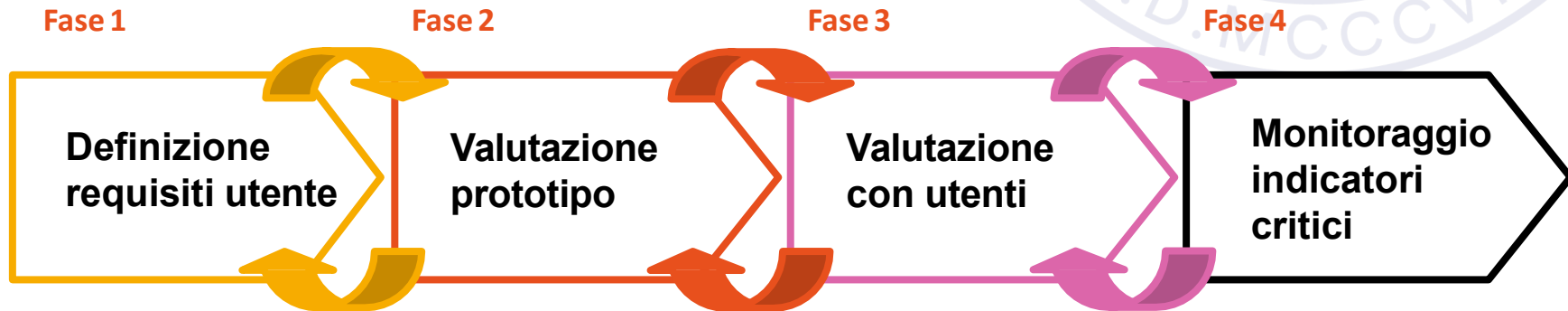
Aspetti Usabilità

- ✓ È facile da apprendere (**learnability**)
- ✓ Consente una efficienza di utilizzo (**efficiency**)
- ✓ È facile da ricordare (**memorability**)
- ✓ È piacevole da usare (**satisfaction**)
- ✓ Permette pochi errori di interazione (**error**)



La valutazione dell'usabilità

Si colloca in ciascuna delle 4 fasi del ciclo di progettazione UCD



Scopo della valutazione

Indicare dove e come è possibile migliorare l'interfaccia e l'interazione

Per fare ciò, è necessario affiancare metodi basati sul giudizio soggettivo dell'esperto di usabilità a metodi di misura che valorizzano, oggettivandola, l'esperienza di interazione

GRAZIE!



**Ministero dello
sviluppo economico**

Università degli Studi
di Perugia

