



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BRESCIA

Interazione Persona-Calcolatore

Organizzazione del corso

Prof.ssa Daniela Fogli

Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione

L'insegnamento

- **Interazione persona-calcolatore (prima edizione)** – primo anno laurea magistrale in Ingegneria Informatica
- Mutuazione con **Interazione uomo-macchina** – secondo anno a scelta in un pozzetto della laurea magistrale in Ingegneria Informatica
- A scelta in altri corsi di laurea magistrale

I contenuti del corso

interfaccia utente **usabilità** ciclo di vita a stella
user-centered design user experience
valutazione di usabilità utente
stile di interazione **ingegneria dell'usabilità**
paradigmi di interazione human-AI interaction

Testi consigliati e altro materiale

- **Testi consigliati:**

- Y. Rogers, H. Sharp, J. Preece, “Interaction Design – Beyond Human-Computer Interaction”, 6th Edition, Wiley, 2023
- R. Polillo, “Facile da usare – Una moderna introduzione all’ingegneria dell’usabilità”, Apogeo, 2010
- I. Scott MacKenzie, “Human-Computer Interaction: An Empirical Research Perspective”, Morgan Kaufmann, 2013 – [disponibile online](#)

- **Altri testi:**

- J. Nielsen, “Usability Engineering”, Academic Press, 1993
- D. Norman, “The Design of Everyday things” (Revised and Expanded version), Basic Books, 2013
- J. Tidwell, C. Brewer, A. Valencia “Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design”, 3rd Edition, O’Reilly, 2020

- **Slide scaricabili da Moodle**

Modalità d'esame

- La valutazione dello studente si basa su
 - I risultati di un **progetto di gruppo** concordato con la docente
 - Una **prova orale**
- Il progetto consiste in:
 - **attività sperimentale** di analisi di usabilità e sviluppo prototipale
 - **stesura di un documento** destinato a illustrare il lavoro svolto e i risultati dell'attività sperimentale

Modalità d'esame (2)

- Più precisamente:
 - Il **documento di progetto** va inviato via email in formato pdf, assieme ai dati e osservazioni raccolti, almeno una settimana prima della **data prevista per l'orale***
 - Il giorno dell'orale gli studenti discutono con la docente il lavoro svolto attraverso una **presentazione** (tipicamente in PowerPoint o software analogo)
 - Al termine della presentazione, verrà svolto **l'esame orale** attraverso domande che riguarderanno tutto il programma
- Il **voto finale** sarà il risultato del giudizio su:
 - Progetto svolto, relazione di progetto, presentazione, esame orale (nonché, se esistita, partecipazione “attiva” al corso)

*Da concordare con la docente (può essere diversa dalle date degli appelli)

Tipologie di progetto

1. Partire da **un'applicazione con interfaccia grafica già sviluppata** per un altro corso (es. Programmazione web, Programmazione avanzata Java e C, etc.) **oppure per lavoro o per la tesi triennale** (è importante avere il codice da modificare). Individuare i problemi di usabilità. Svolgere un lavoro di riprogettazione e sviluppo. Svolgere un esperimento controllato di confronto
 - Chi non ha un'applicazione da cui partire si può unire a un gruppo dove ci sia almeno uno studente che può portare la sua applicazione come oggetto di studio (il gruppo può essere composto da 2-3-4 persone, gruppo da 5 OK ma difficile organizzazione)
2. **Progettare e sviluppare da zero una nuova applicazione** (web o standalone come preferite) seguendo i metodi della user-centered design che vedremo. In questo caso non ci sarà da fare un esperimento alla fine per confrontare la versione vecchia con la versione nuova, ma si possono comunque applicare altre tecniche di valutazione di usabilità (es. uno user study)

Orario lezioni e ricevimento

Orario del corso

Martedì	14.00-16.00
Giovedì	15.00-18.00

Orario di ricevimento

Lunedì	14.30-16.30
--------	-------------

È possibile anche concordare via email un altro momento per il ricevimento