



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO  
**DIPARTIMENTO DI INFORMATICA**

# LEZIONE

## ***Regole di Design - Standard e Euristiche***

Anno Accademico 2021/2022

## ESERCIZIO

Considerate una macchina fotografica digitale o un qualsiasi altro dispositivo (es. un telecomando, un termostato LCD per riscaldamento ecc. ), di cui potete disporre ed esaminate come questo è stato progettato, prestando attenzione a come si vuole che l'utente interagisca con esso



## ESERCIZIO (cont.)

- Dalla vostra prima impressione scrivete cosa vi viene in mente per prima cosa di ciò che è buono e ciò che non lo è nel modo di funzionare del dispositivo.
- Provate a dare una descrizione della user experience che l'utente ha quando interagisce con esso.
- Elencate una lista di obiettivi di usabilità (presi dai principi e/o dagli standard sull'usabilità) che secondo voi sono prioritari nella valutazione del dispositivo.
- Traducete ciascuno dei vostri obiettivi in due o tre domande specifiche (aiutandovi con le regole di design e le euristiche studiate) e usatele per verificare quanto bene il vostro dispositivo raggiunge quegli obiettivi.

## ESERCIZIO (cont.)

- Concentratevi ora sul grado di tolleranza agli errori che l'interfaccia del dispositivo supporta e dite se secondo voi questo aspetto del dialogo tra uomo e sistema è sufficientemente supportato.