

Argomenti per la prova intercorso di IUM del 31 maggio

1. Il dialogo Persona-Sistema e i Framework dell'Interazione di Norman
2. I fattori umani nella progettazione delle interfacce e gli stili di interazione più comuni
3. Il paradigma della Manipolazione Diretta e le interfacce multimodali
4. Concetti chiave del design incentrato sull'utente
 - Le indagini di contesto e la costruzione delle 'personas'
 - La raccolta dei dati e l'analisi dei task
5. Regole per la progettazione
 - Principi di Usabilità e fattori che li supportano
 - Standard e Linee Guida di Progettazione
6. Approccio prototipale iterativo al design:
 - L'approccio partecipativo al design
 - Concetti chiave della prototipazione
 - La tecnica del Mago di Oz
 - Dal Design Concettuale al Design Concreto
7. Le interfacce collaborative
 - Classificazione
 - Concetti chiave nella progettazione di tali interfacce
8. La progettazione dei contenuti informativi
 - I principi della Gestalt
 - Concetti chiave del design dei contenuti informativi sull'interfaccia
9. I Design Pattern per la Human Computer Interaction
10. L'Accessibilità e il principio del Design Universale.
11. Le tecniche di valutazione dell'usabilità utilizzate nella fase di design.