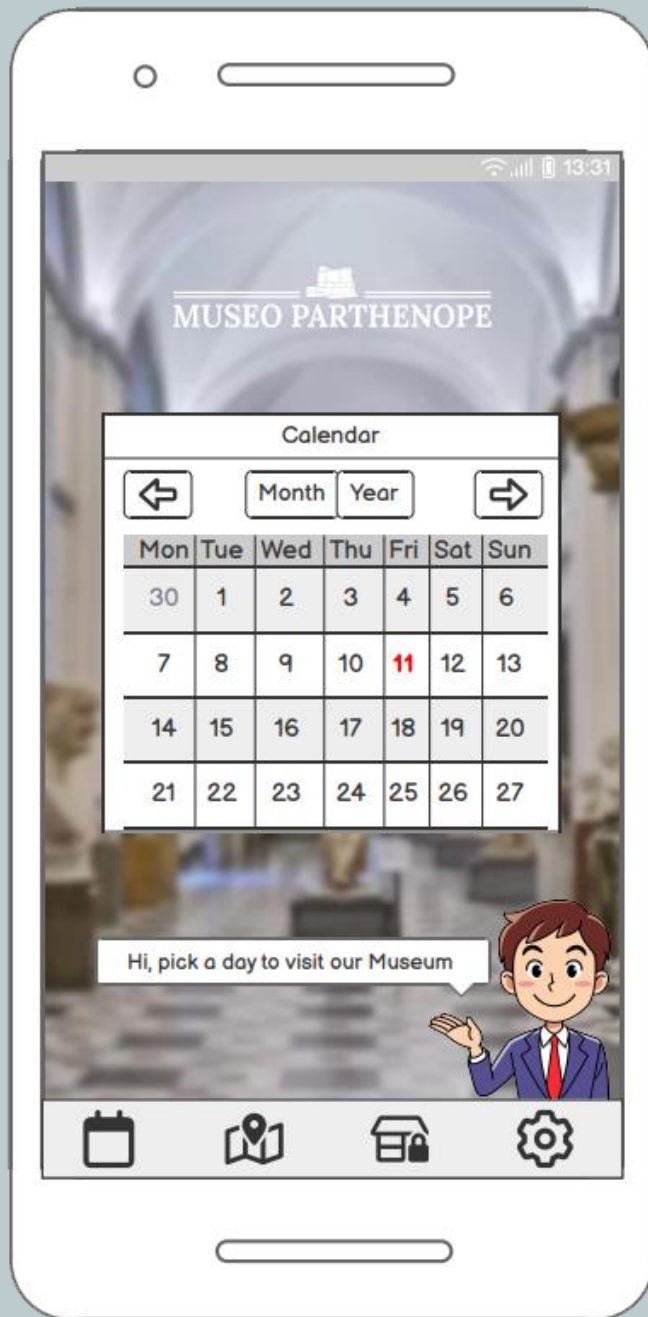


MUSEO PARTHENOPE

PROGETTO INGEGNERIA DEL SOFTWARE E
INTERAZIONE UOMO MACCHINA

Nonostante il design minimalista utilizzato e le poche ma importanti funzionalità che l'applicazione "Museo Parthenope" offre, mettere i pezzi del puzzle insieme in maniera coerente e arrivare ad un'interfaccia il più intuitiva possibile ci ha portati a prendere decisioni delicate. Nelle prossime slide illustriamo nel dettaglio quelle che sono state le nostre scelte per raggiungere gli obiettivi che ci eravamo prefissati.





La *navbar* dell'applicazione è stata posizionata in basso così da permettere all'utente di muoversi con estrema facilità tra i principali servizi messi a disposizione. Tale scelta è stata messa in atto per seguire la cosiddetta "*Legge di Fitts*", quindi fare in modo tale che ogni servizio fosse facilmente raggiungibile in ogni momento, semplicemente cliccando su una delle icone corrispondenti.

Per facilitare il riconoscimento delle funzionalità messe a disposizione dall'applicazione abbiamo associato ad ognuna di esse un simbolo che permettesse di identificare immediatamente il tipo di interazione che ne sarebbe conseguita. Rispettivamente, i quattro simboli della *navbar* ricordano all'utente: Un calendario, una mappa, un negozio ed un ingranaggio. La tecnica utilizzata per la scelta dei simboli è stata quella della metafora.

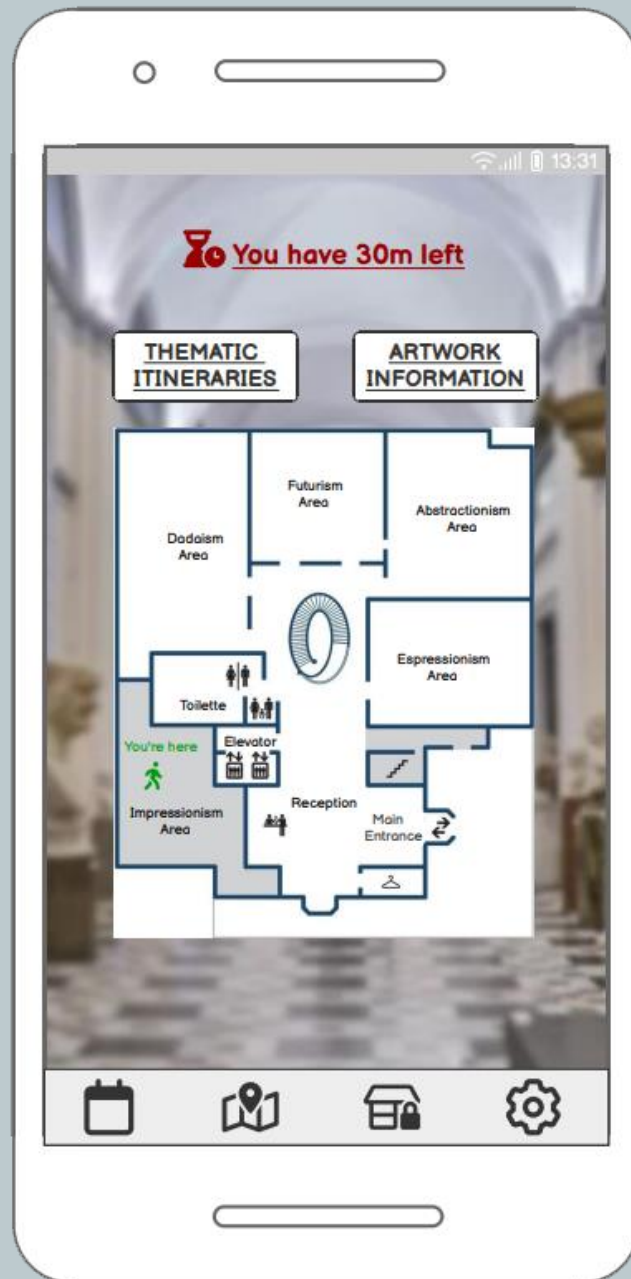


Attraverso il riconoscimento di questi simboli, infatti, l'utente supera facilmente il golfo dell'esecuzione, in quanto può intuire da sé che il primo pulsante permette di conoscere i giorni di apertura/chiusura del "Museo Parthenope", il secondo pulsante permette di orientarsi grazie alla mappa, il terzo pulsante permette di visitare la sezione shop mentre l'ultimo permette di visualizzare e modificare le impostazioni del proprio profilo.





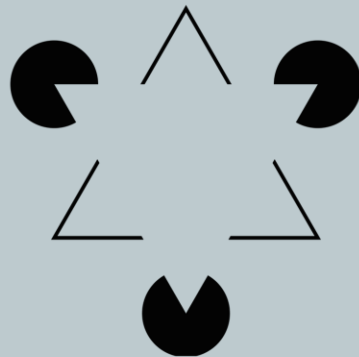
In aggiunta alle icone della *navbar* menzionate in precedenza è importante citare anche un ulteriore scenario: quello in cui l'utente acquista un biglietto dall'applicazione. Se questo succede, alle quattro icone se ne aggiunge un'altra temporanea che permette all'utente di avere il QR Code del suo biglietto a portata di mano. Scannerizzare per credere!

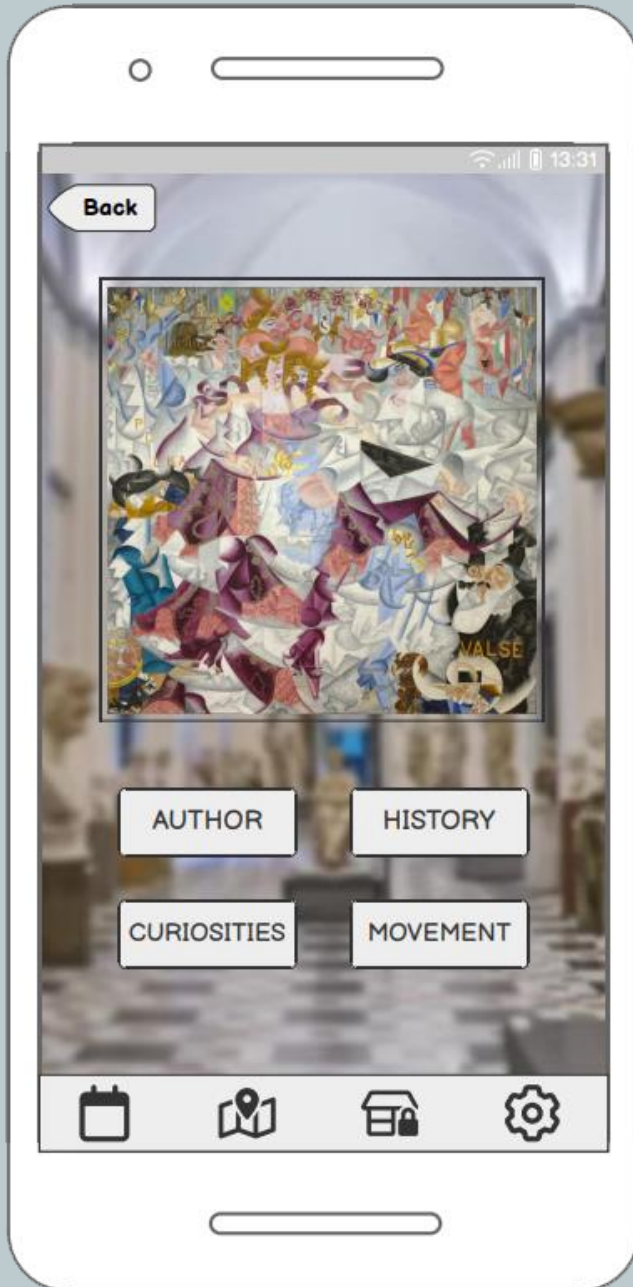


La sezione dedicata alla mappa consente all'utente di orientarsi all'interno del "Museo Parthenope" grazie all'innovativa tecnologia Beacon. Tale sezione, però, sarà accessibile solo nel momento in cui l'utente avrà acquistato almeno un biglietto e sarà fisicamente presente all'interno del museo.

Le leggi della Gestalt

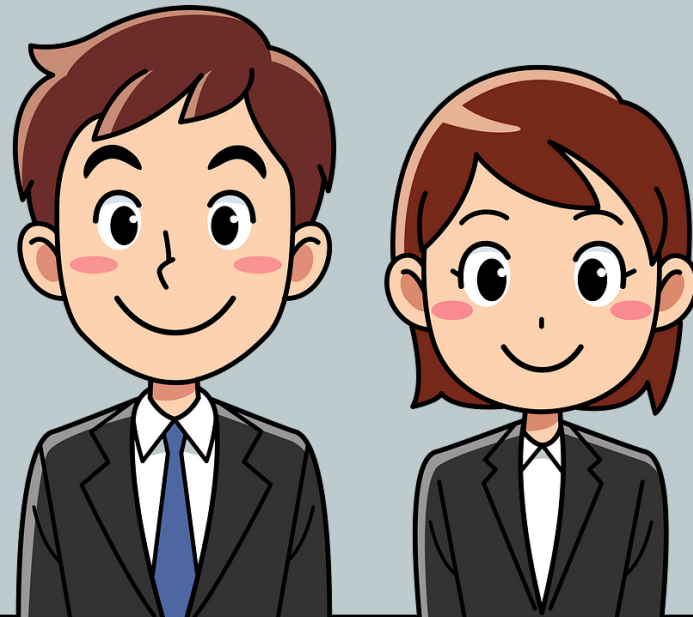
Per progettare al meglio l'interfaccia del "Museo Parthenope" ci siamo rifatti a diverse **Leggi della Gestalt**. Secondo tali leggi, gli elementi presenti nel campo visivo tendono a organizzarsi in unità, cioè a venire raggruppati in modi diversi, secondo la loro forma e posizione relativa. Di seguito vediamo, più nello specifico, quali leggi sono state utilizzate e in quale contesto.

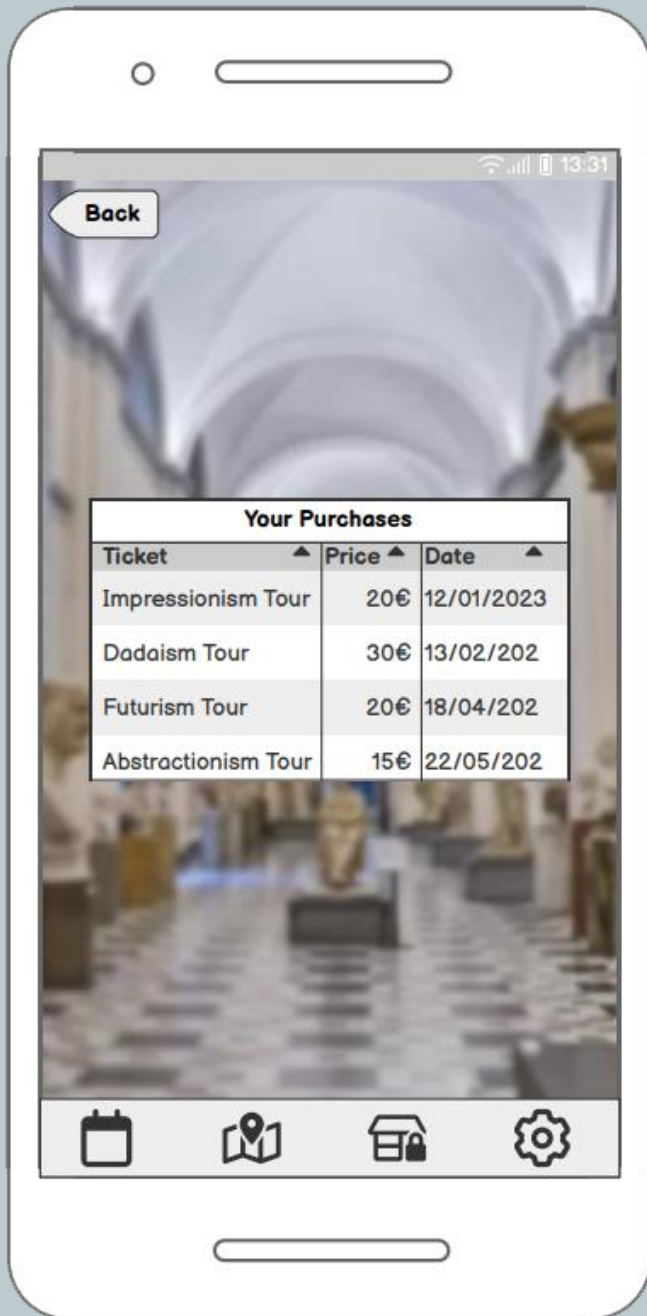




La *legge della vicinanza e della somiglianza* sono state utilizzate per progettare la schermata relativa ad "Artwork Info", cioè quella nella quale l'utente può ricevere informazioni sulle opere alle quali si è avvicinato. Secondo queste leggi della **Gestalt** gli elementi del campo visivo che sono vicini e simili tra loro tendono ad essere raccolti in unità.

Più in generale, *la legge della somiglianza* della **Gestalt** è stata utilizzata nella scelta dei bottoni cliccabili delle varie schermate, in quanto questi ultimi hanno sempre la stessa forma rettangolare e lo stesso colore.





Infine, *la legge della chiusura* è stata utilizzata in quelle schermate nelle quali sono presenti informazioni racchiuse in una tabella, come ad esempio la schermata per acquistare i biglietti o quelle relative alle impostazioni (Your Card, Your Purchases e Your Account). Tale legge afferma che le linee delimitanti una superficie chiusa si percepiscono come unità più facilmente di quelle che non si chiudono.