

UX
parte 1

Prof.ssa Cristina Gena

USER EXPERIENCE DESIGN



User experience

Design

USER EXPERIENCE DESIGN

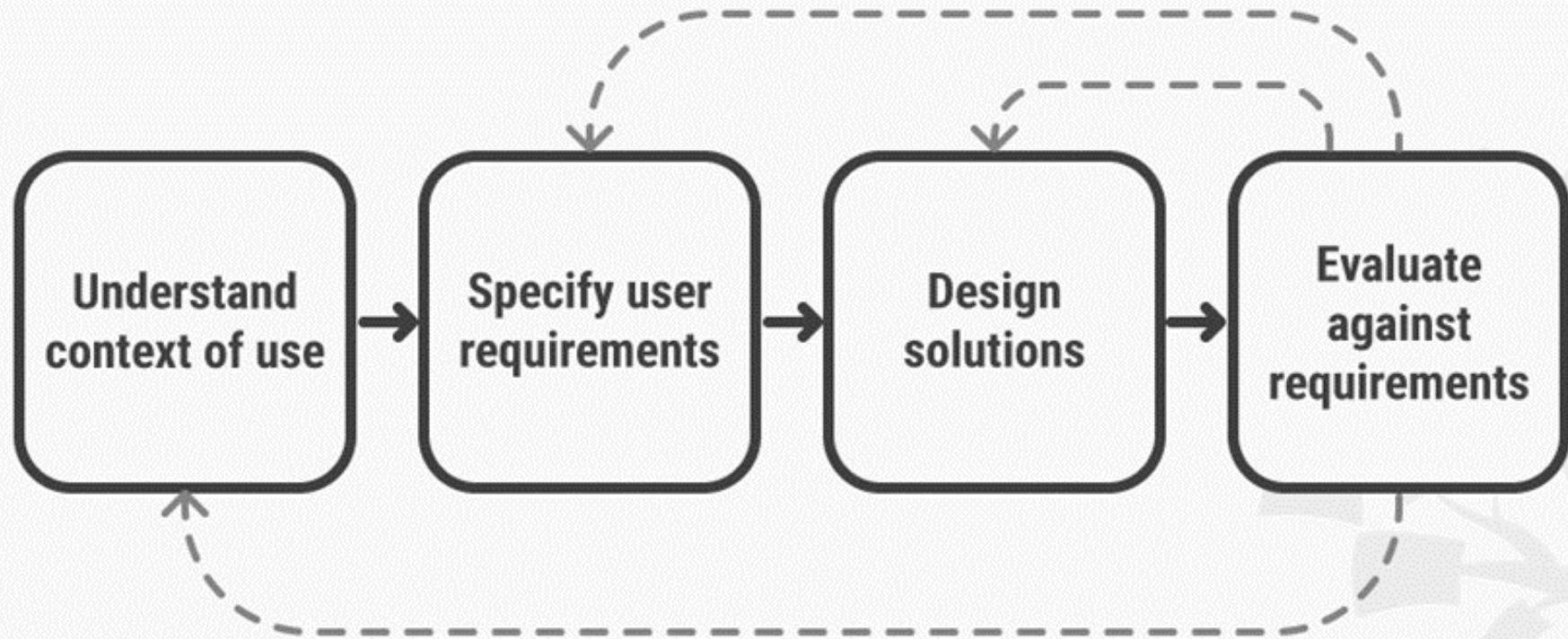
User experience (UX) design is the process design teams use to create products that provide **meaningful** and **relevant experiences to users**. This involves the design of the entire process of acquiring and integrating the product, including aspects of **branding, design, usability and function**.

“User Experience Design” is often used interchangeably with terms such as “User Interface Design” and “Usability”. However, while usability and user interface (UI) design are important aspects of UX design, they are subsets of it – UX design covers a vast array of other areas, too.

A UX designer is concerned with the **entire process** of **acquiring** and **integrating** a product, including aspects of branding, design, usability and function. It is a story that begins before the device is even in the user’s hands.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/ux-design>

UX Design is User-Centered



INTERACTION DESIGN

“Interaction Design is the creation of a **dialogue** between a person and a product, system, or service. This dialogue is both physical and emotional in nature and is manifested in the interplay between form, function, and technology as experienced over time.”

- John Kolko, Author of Thoughts on Interaction Design (2011)

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>

IxD VS UX

The term “interaction design” is sometimes used interchangeably with “user experience design”.

That’s understandable, considering interaction design is an essential part of UX design.

Indeed, UX design entails **shaping the experience of using a product**, and a **big part** of that experience involves the **needed interaction between the user and the product**.

However, UX design goes far beyond that. UX designers’ working world is concerned with the **entire user journey**, including aspects of *branding, design, usability and function*.

Conversely, the central role of “*interaction designers*” targets the moment of use and how to improve the ***interactive experience***.

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>

USER EXPERIENCE DESIGN

The international standard on ergonomics of human system interaction, ISO 9241-210] defines **user experience** as

"a person's perceptions and responses that result from the use or anticipated use of a product, system or service".

According to the ISO definition, user experience includes all the users' **emotions, beliefs, preferences, perceptions, physical and psychological responses, behaviors** and accomplishments that occur before, during and after use.

The ISO also list three factors that influence user experience: ***system, user and the context of use.***

Usability goals

- Effective to use → il sistema fa quello per cui e' stato progettato
- Efficient to use → come il sistema aiuta gli utenti a portare a termine I propri compiti
- Safe to use → il sistema e' sicuro da usare
- Have good utility → il sistema fornisce le funzionalita' necessarie
- Easy to learn
- Easy to remember how to use

User experience goals

- Satisfying
 - Fun
 - Enjoyable
fulfilling
 - Entertaining
 - Helpful
 - Motivating
 - Aesthetically pleasing
 - Motivating
- rewarding
 - support creativity
 - emotionally
 - ...and more

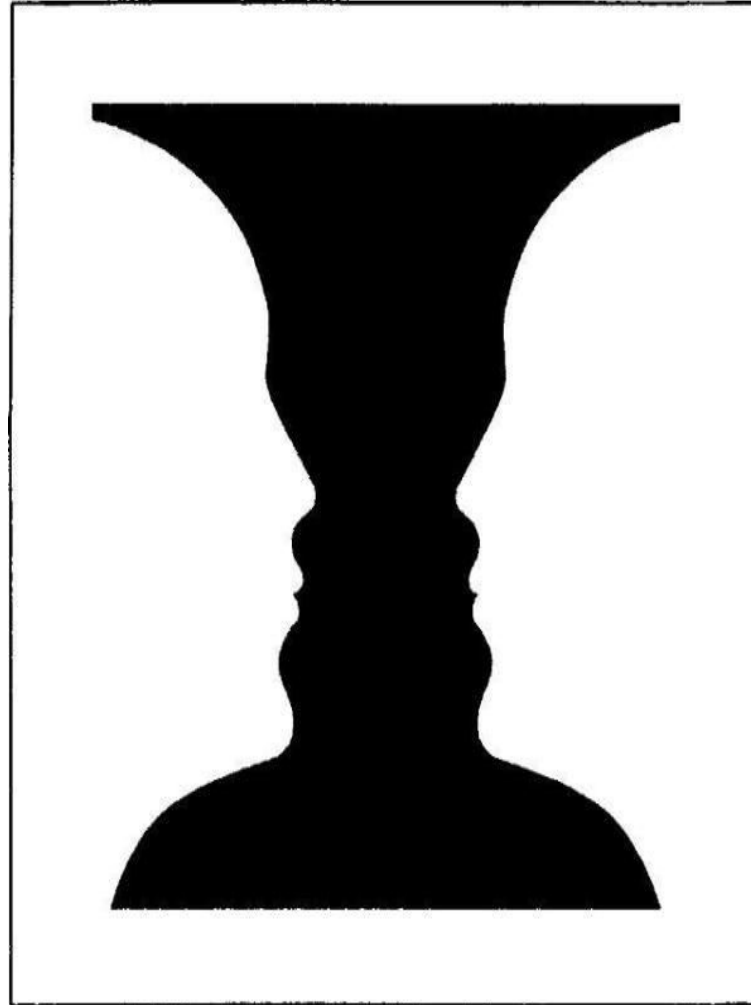
USER EXPERIENCE DESIGN

Norman (1988) definisce il design come un atto di **comunicazione**, suggerendo una profonda comprensione della persona con cui il designer comunica.

Lo UX design si avvale dello studio dei **processi cognitivi**, un ambito affrontato dalla psicologia cognitiva, il cui scopo è quello di capire come le persone **percepiscono, ricordano, pensano, parlano e risolvono problemi** (Feist & Rosenberg, 2009).

COME VEDONO LE PERSONE?

COME VEDONO LE PERSONE?



COME VEDONO LE PERSONE?

Il principio della multistabilità:

5. Se applicato al design, la stabilità multipla può potenziare considerevolmente il messaggio che si cerca di comunicare. Lo si può utilizzare sulle landing page, per attirare l'attenzione e stimolare la creatività.

Stabilità multipla: spesso le persone interpretano oggetti ambigui in più di una maniera (Bradley, 2014).

COME VEDONO LE PERSONE?

STOP	WAR
PEACE	NOW

STOP	WAR
PEACE	NOW

COME VEDONO LE PERSONE?

Il principio della regione comune:

4. Per indicare a un utente che certi elementi sono correlati, ad esempio per le funzioni che offrono, si può sfruttare il principio di prossimità, regione comune e somiglianza. E' il principio adattato da facebook, il quale raggruppa in un'unica card un post e tutte le azioni che si possono compiere su di esso.

**COME FOCALIZZANO
L'ATTENZIONE LE PERSONE?**

COME FOCALIZZANO L'ATTENZIONE LE PERSONE?



COME VEDONO LE PERSONE?

L'attenzione automatica:

3. L'inconscio scannerizza costantemente l'ambiente circostante. In modo particolare l'attenzione automatica è catturata da immagini riguardanti persone, pericoli o cibo. Pertanto si potrebbe utilizzare il volto di un individuo che rivolge lo sguardo verso destra e posizionare in quella direzione delle informazioni importanti, così da aumentare le probabilità che l'utente le legga.

COME FOCALIZZANO L'ATTENZIONE LE PERSONE?



Bisogna immaginare di dividere il foglio, l'inquadratura o anche lo schermo, in tre linee verticali e tre orizzontali, ottenendo così i terzi di cui è composta l'intera area.

Ponendo i soggetti principali all'incirca nei punti di intersezione di tali linee, si aggiunge interesse e significato alla pagina.

Questa regola, spiega Velarde (2018), funziona poiché l'occhio umano preferisce muoversi da un oggetto all'altro e i punti su cui l'occhio si focalizza **di più sono i punti di intersezione**.

La regione che attira meno attenzione è invece l'angolo destro in basso.

<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-rule-of-thirds-know-your-layout-sweet-spots#:~:text=What%20is%20the%20Rule%20of,be%20used%20for%20the%20design.>



The Credible Content Machine

Our software automatically creates persuasive
content from your satisfied customers.

Watch a Quick Overview

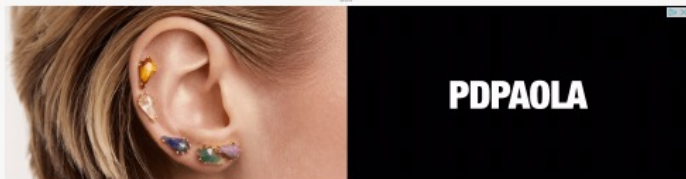


**Lee Rubin &
Keri Robinson**



Senior Manager of Global Reference Programs and
Customer Reference Marketing Manager, Citrix

Citrix uses TechValidate to magnify the



Ultim'ora 17.00

Covid: oggi in Italia 13.439 casi e 93 decessi



IL RETROSCENA

Diretta Berlusconi arrivato nella sede di FdI, accolto da Meloni. La Russa: "L'incontro andrà bene" | [Live tv](#)

a cura di Stefano Baldolini

Il timore della leader FdI: un governo zoppo se Forza Italia perde pezzi di Claudio Tilo

PARLAMENTO

Dal Covid al Senato, la rabbia del dem Crisanti: "Anche dal Pd voti a La Russa: sono indignato, serve un chiarimento"

di Stefano Baldolini



Montura

Vivi una nuova avventura ogni giorno con l'abbigliamento outdoor Montura

Montura

Apri

Primo piano



UCRAINA - RUSSIA

Diretta La Farnesina raccomanda agli italiani di lasciare l'Ucraina. Scambio di 110 prigionieri tra Kiev e i filo-russi. Droni kamikaze in azione | **Chi è il foreign fighter italiano ucciso nel Donetsk**

dal nostro inviato Daniele Rubneri e di Giuliano Poichini

Avvistato un drone, la Norvegia chiude per un'ora lo spazio aereo nel Sud Ovest



PENSIONI

Tridico: "Opzione Uomo giusta direzione". Ma Landini: "No al taglio assegno"

di Valentina Conte

Il piano di Meloni per superare la Fomero: via dal lavoro a 58 anni con un taglio fino al 30%



FRANCIA

Parigi, l'inchiesta sull'omicidio di Lola Daviet porta a un gruppo di emarginati. Tutti i misteri della ragazzina in un baule

dalla nostra corrispondente Anais Glinori



ROMA

Violentata dal padre a 13 anni, la denuncia in un tema

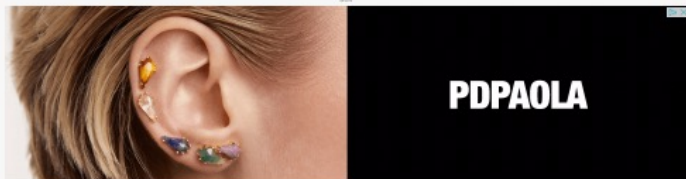


LA DECISIONE

Il figlio di Luana D'Orazio affidato esclusivamente ai nonni materni

a cura di Redazione Prime

Le cose devono essere
al posto **giusto**, al
momento giusto, per
evitare la **cecità**
percettiva



Ultima ora 17:00

Covid: oggi in Italia 13.439 casi e 93 decessi



IL RETROSCENA

Diretta Berlusconi arrivato nella sede di FdI, accolto da Meloni. La Russa: "L'incontro andrà bene" | Live tv

a cura di Stefano Baldolini

Il timore della leader FdI: un governo azzoppato se Forza Italia perde pezzi di Claudio Tiso

PARLAMENTO

Dal Covid al Senato, la rabbia del dem Crisanti: "Anche dal Pd voti a La Russa: sono indignato, serve un chiarimento"

di Stefano Baldolini



Montura

Vivi una nuova avventura ogni giorno con l'abbigliamento outdoor Montura

Montura

Apri

Primo piano



UCRAINA - RUSSIA

Diretta La Farnesina raccomanda agli italiani di lasciare l'Ucraina. Scambio di 110 prigionieri tra Kiev e i filo-russi. Droni kamikaze in azione | Chi è il foreign fighter italiano ucciso nel Donetsk

dal nostro inviato Daniele Rubini e di Giuliano Paschini

Avvistato un drone, la Norvegia chiude per un'ora lo spazio aereo nel Sud Ovest



PENSIONI

Tridico: "Opzione Uomo giusta direzione". Ma Landini: "No al taglio assegno"

di Valentina Conte

Il piano di Meloni per superare la Fomero: via dal lavoro a 58 anni con un taglio fino al 30%



FRANCIA

Parigi, l'inchiesta sull'omicidio di Lola Daviet porta a un gruppo di emarginati. Tutti i misteri della ragazza in un baule

dalla nostra corrispondente Anais Glinori



ROMA

Violentata dal padre a 13 anni, la denuncia in un tema



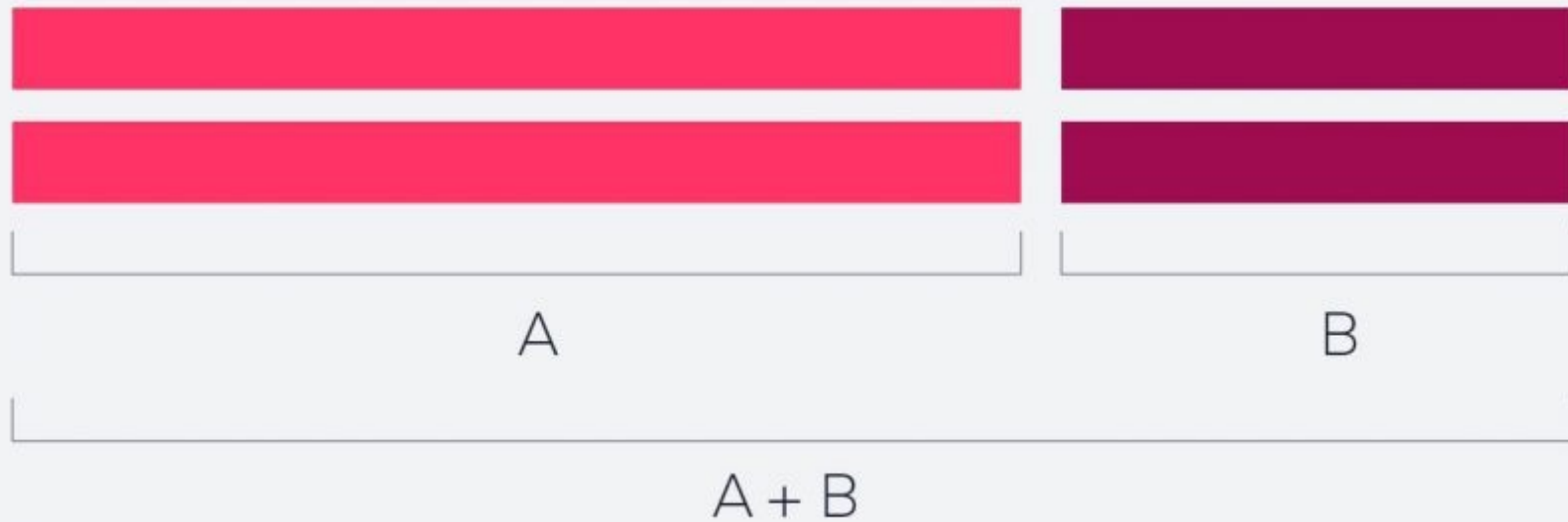
LA DECISIONE

Il figlio di Luana D'Orazio affidato esclusivamente ai nonni materni

a cura di Redazione Prome

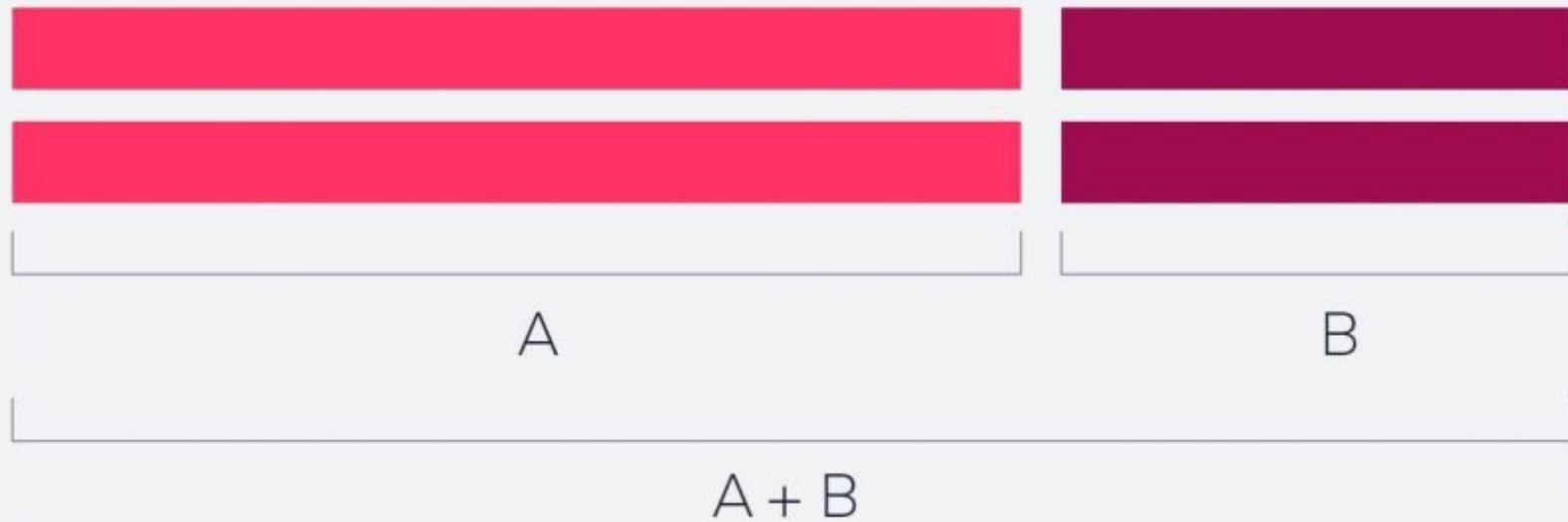
→ Sopra la piega

The Golden Ratio



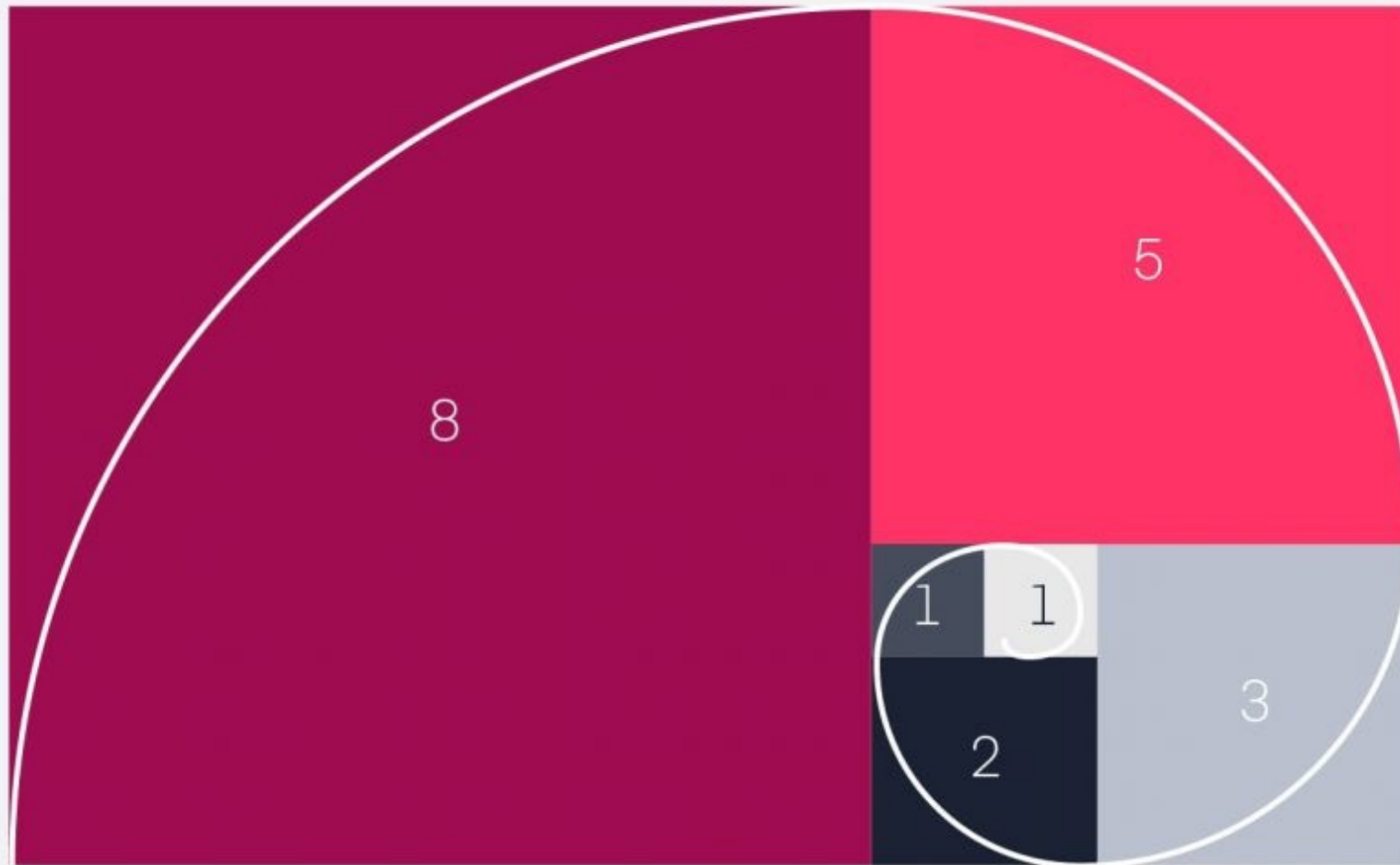
$$\frac{A}{B} = \frac{A+B}{A} = 1.618... = \Phi$$

The Golden Ratio



$$\frac{A}{B} = \frac{A+B}{A} = 1.618... = \Phi$$

The Golden Ratio



Content

Sidebar



Secondo l'effetto di Von Restorff, anche conosciuto come effetto dell'isolamento, quando elementi multipli vengono rappresentati insieme, **quello che si differenzia dagli altri** è l'elemento su cui è più probabile che la persona indirizzi la sua attenzione (Yablonski, 2019).

C. Gena

Teaching

Research

Publications

Collaborations

News



RESEARCH

Settore scientifico disciplinare di attività: INF_01 - INFORMATICA

The **research work** of Cristina Gena mainly focused on these aspects:

- Human Computer Interaction, HCI; Interaction Design, User Experience;
- Multimodal Interaction (Mobile, Natural, Gestural Interaction, BCI, gaze-based interaction, etc.);
- Child-computer interaction and interaction design for children
- Human Robot Interaction
- Information visualization
- Intelligent User Interfaces, their Design and Evaluation;
- User Modeling, Adaptive, and Personalized Systems and their Empirical Evaluation;

L'attenzione

- Quando si parla di attenzione si può far riferimento a diversi concetti (Menini):
- - la possibilità che alcuni stimoli catturino la nostra attenzione indipendentemente dalla propria volontà (**attenzione automatica**);
- -la concentrazione (**attenzione sostenuta**);
- capacità di selezionare determinati stimoli per poterli elaborare più approfonditamente in un secondo momento (**attenzione selettiva**);
- -a capacità di prestare attenzione a più stimoli contemporaneamente (**attenzione distribuita**).

**COME MEMORIZZANO
LE PERSONE?**

COME MEMORIZZANO LE PERSONE?

Legge di Miller:

10. Secondo la legge di Miller, una persona è in grado di mantenere nella memoria di lavoro 7 ± 2 elementi unidimensionali. Quindi quando si presentano una serie di parole, immagini o elementi uguali, bisogna tenere in considerazione questo numero, per esempio nei menù che vengono letti da un'assistente vocale.

COME MEMORIZZANO LE PERSONE?

Carico cognitivo:

8. Bisogna limitare il carico cognitivo, di conseguenza ridurre le scelte, la quantità di pensiero e bisogna aumentare la chiarezza del design.