



# Progettazione dell'Interazione con l'Utente e UX

**Berardina Nadja De Carolis**

Dipartimento di Informatica – Università di Bari  
«Aldo Moro»

[berardina.decarolis@uniba.it](mailto:berardina.decarolis@uniba.it)

# Introduzione

- **Perche' occuparci della progettazione dell'interazione con l'utente?**
- **Il Corso**
- **L'esame**

# **Perche' occuparci della progettazione dell'interazione con l'utente?**

Interaction Design determina:

- come le persone interagiscono con i dispositivi, le applicazioni, i servizi di comunicazione ...
- il valore e la qualità dell'esperienza degli utenti
- il successo di un prodotto interattivo

**Una tecnologia e' di successo se c'e' qualcuno disposto ad  
usarla**

# Durante il corso ...

- Impareremo: *principi, metodi e strumenti* che sono alla base della progettazione e sviluppo di interfacce usabili
- Applicheremo questi metodi alla:
  - *Valutazione* di interfacce esistenti o nuove
  - *Progettazione* dell'interazione per nuovi casi di studio

# Materiale del corso

Slides:

[elearning.di.uniba.it](http://elearning.di.uniba.it) - team del corso

Libro:

R. Polillo: Facile da Usare. Apogeo, 2010.

Altri libri:

**J.Preece, Y.Rogers, H Sharp: Interaction Design. John Wiley and Sons**

**A. Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Interazione uomo-macchina, 2004**

**Group su Telegram  
PIU\_itps**

# Esame

- **2 PARTI:**
  - Test scritto per la parte teorica
  - Progetto : il progetto puo' essere preparato nelle sue diverse fasi durante il corso. Il progetto deve essere presentato prima dell'esame scritto nella data indicata nelle note di Esse3. Possono presentare il progetto solo i gruppi in cui almeno un membro ha superato la prova di teoria scritta.
- **Esercitazioni in classe**
  - Accesso ad una prova finale scritta esonerante per la parte teorica
- **VALUTAZIONE=** voto teoria in 27simi + voto progetto da 0 a 5
- Per prendere 30 e lode bisogna prendere  $27 + 5$

# Progetto

- Progettazione, Sviluppo e Valutazione dell'interfaccia di un sistema interattivo
- Progetti: assegnati dal docente

Gruppi= Ideale-> 3 studenti

# Programma

- Modulo 1: Introduzione all'Interazione Uomo-Macchina
- Modulo 2: Paradigmi e Tecnologie di Interazione
- Modulo 3: Usabilità
- Modulo 4: Conoscere l'utente
- Modulo 5: Progettare per l'utente
- Modulo 6: L'ingegneria della usabilità
- Modulo 7: I requisiti
- Modulo 8: I prototipi
- Modulo 9: Principi e linee guida
- Modulo 10: Progettare per l'errore
- Modulo 11: Progettare il testo
- Modulo 11: Progettare la grafica
- Modulo 12. Valutare l'usabilità
- Modulo 13: A/B test



# Programma

**Esercitazioni:** Analisi dei requisiti, generazione di prototipi, POP, valutazioni di usabilità, Strumenti per la creazione di prototipi interattivi, A/B test

# Modulo 1

## Interfacce utente

- Human-Computer Interaction
- Le capacità dei due attori: l'uomo e la macchina
- Interfaccia Utente
- Storia della loro evoluzione
- Introduzione all'Usabilità delle interfacce utente
- Modello di interazione di Norman

# HCI?

- SIGCHI (Special Interest Group on Computer Human Interaction)

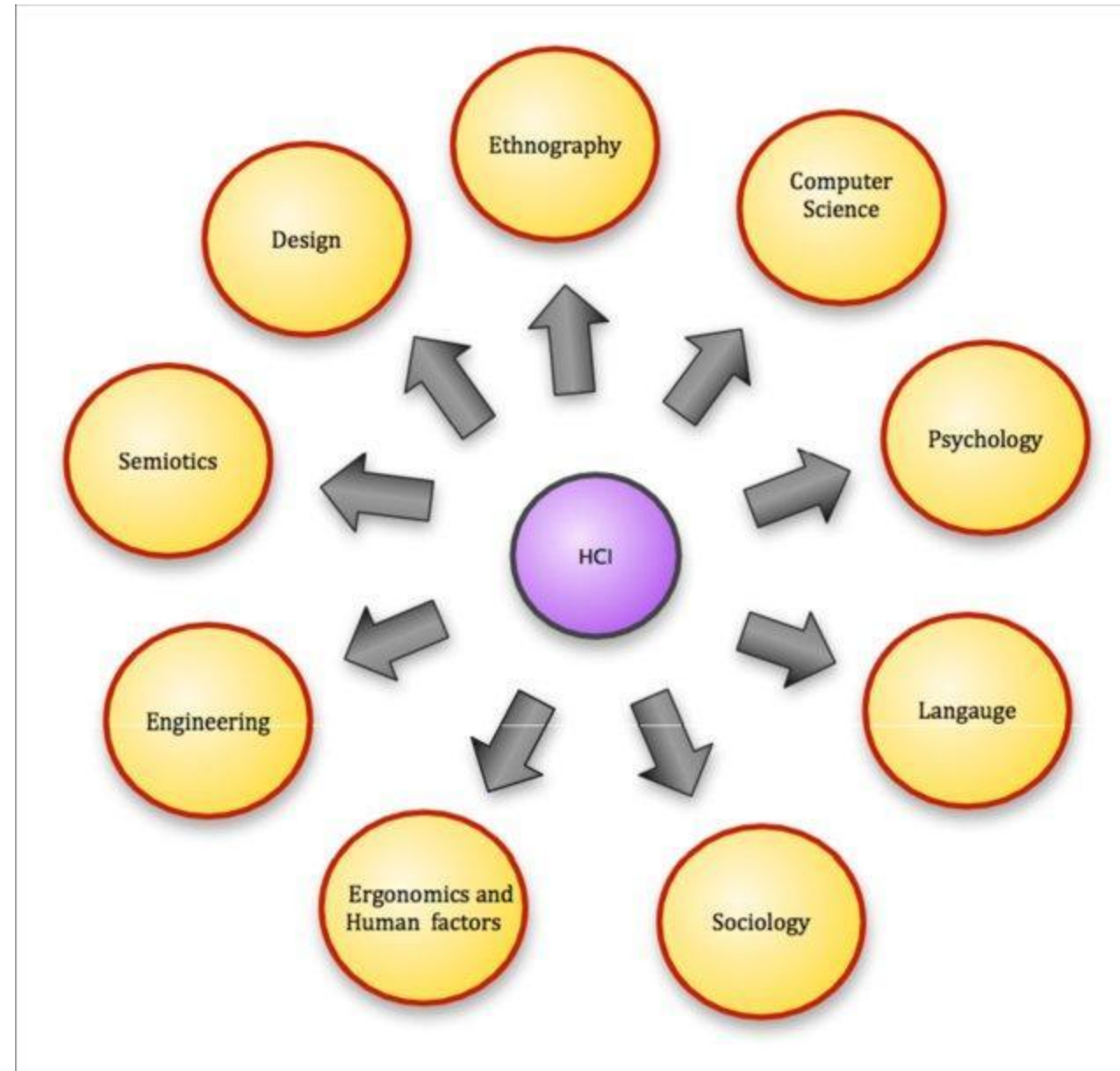
HCI is...

- An inter-disciplinary discipline (engineering, CS, psychology, graphic design, ergonomics, etc.)
- Concerned with design, evaluation, and implementation
- Addresses people's needs, capabilities, limitations

# SIGCHI curriculum definition site

Human-computer interaction is a discipline concerned with the design, evaluation and implementation of interactive computing systems for human use and with the study of major phenomena surrounding them.



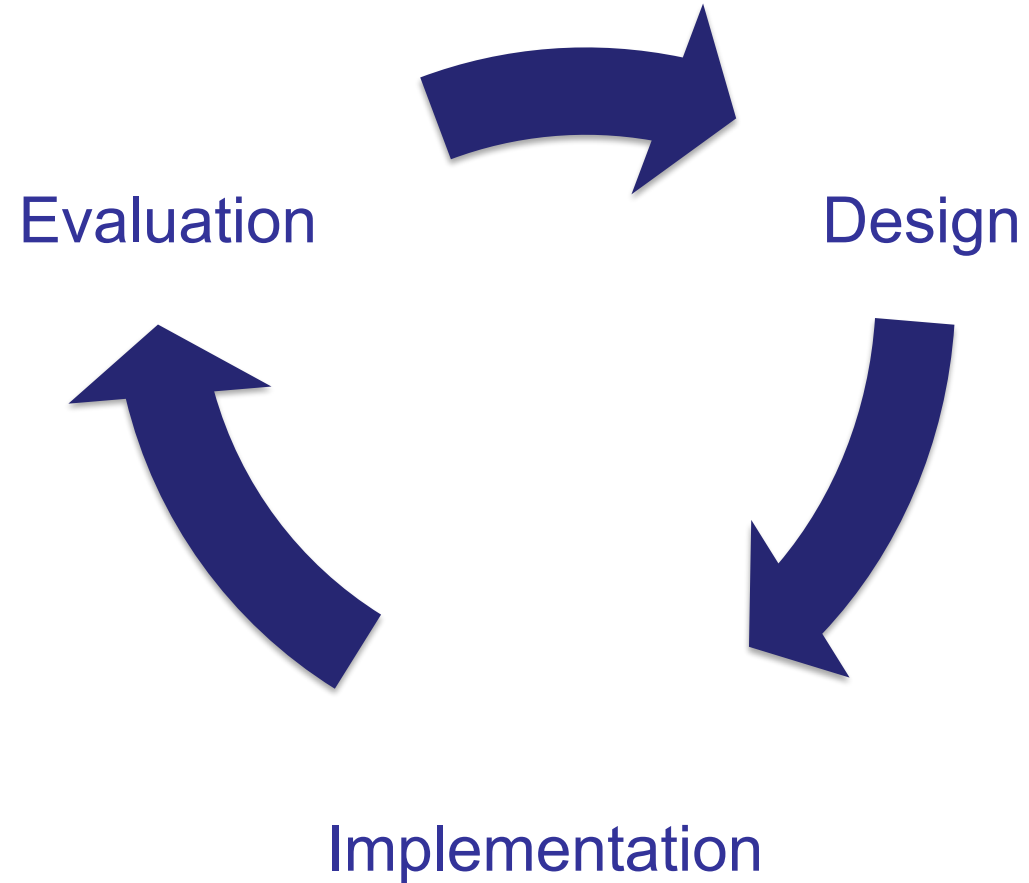


# Cosa e' una interfaccia?



# ***Good Design***

- Human
- Computer
- Interaction



# Esercitazione n.1

- Creare un gruppo e compilare form:  
<https://forms.gle/a59Ro4uqTCubNizA9>
- Trovare esempi di Interfacce che secondo voi sono *sbagliate* e di Interfacce che secondo voi sono *giuste* motivandone il perche'
- Presentazione PowerPoint x Gruppo
- Nel COMMENTO: #badinterface oppure #goodinterface e PERCHE' quella interfaccia rappresenta per voi un esempio giusto o sbagliato
- Consegna del Power point su teams entro il 3 ottobre.