**Task sui principi**

Immagine che contiene elettronico, remoto, nero, calcolatrice

Descrizione generata automaticamente

Per questo task ho considerato un telecomando l’oggetto da esaminare. Esso, infatti, è stato progettato per rendere le operazioni che si compiono le più intuitive possibili, infatti la sua progettazione si basa sul principio dell’usabilità ossia la capacità di apprendimento cioè la facilità con cui nuovi utenti possono iniziare un’interazione effettiva e ottenere massime prestazioni.

Possiamo notare che su di esso sono presenti dei tasti colorati i quali ci permettono di capire intuitivamente quale operazione si sta compiendo dato che possiamo trovarli su qualsiasi altro telecomando in commercio (Es. il pulsante di accensione/spegnimento).

Questa progettazione ci permette di avere una standardizzazione su qualsiasi telecomando in modo da rendere l’interazione con l’utente quanto più semplice possibile.

Le mie impressioni in merito al telecomando sono perlopiù positive in quanto presenta la maggior parte dei comandi che possono essere effettuati e le icone presenti rendono il tutto più intuibile. L’utilizzo risulta semplice e la capacità di predicibilità di un’azione rispecchia quasi sempre ciò che immaginassi.

*Partendo dalla definizione della* ***User eXperience,*** *essa**comprende tutte le emozioni, le convinzioni, le preferenze, le percezioni, le risposte fisiche e psicologiche, i comportamenti e i risultati dell’utente, che occorrono prima, durante e dopo l’uso’ .*

L’utente dopo aver utilizzato l’oggetto in questione percepisce che il suo utilizzo può essere compreso facilmente e le risposte che ottiene con la pressione dei tasti siano quelle da lui predette. Il telecomando grazie alla sua standardizzazione è l’oggetto che viene utilizzato con una familiarità molto elevata.

**Lista di obiettivi di usabilità**

Gli obiettivi di usabilità utilizzati per la valutazione del dispositivo, sono i seguenti:

* Capacità di apprendimento: facilità con cui nuovi utenti possono iniziare un'interazione effettiva e ottener massime prestazioni, considerando i seguenti fattori chiave:
  + Predicibilità: determina l’effetto di azioni che vengono effettuate premendo i tasti del telecomando, quindi l’utente prevede che la scelta del tasto premuto rispecchi le sue previsioni.
  + Sintetizzabilità: comandi semplici con icone chiare ed intuibili, cioè l’utente sarà in grado di valutare le conseguenze delle interazioni precedenti sullo stato corrente.
  + Familiarità: conoscenza pregressa dell’oggetto in quanto viene utilizzato per qualsiasi televisore, ad esso è correlato il seguente concetto:

*affordance* di un oggetto: la forma ricorda come l’oggetto andrebbe manipolato.

* Flessibilità: la molteplicità di modi in cui l'utente e il sistema scambiano informazioni
  + Personalizzazione: modificabilità dell’interfaccia utente da parte dell’utente *(adattabilità)* o del sistema *(adattività).*
* Robustezza: come l’utente percepisce la comunicazione con il telecomando, in termini del tempo che il sistema impiega ad esprimere (es. cambiamenti di stato)

**Domande evinte dagli obiettivi precedenti**

**Capacità di apprendimento:**

* Quanto è facile per te imparare ad utilizzare il telecomando?
* Quanto è facile per te capire qual è la funzionalità che viene emessa dalla pressione di un tasto?
* Quanta familiarità hai con l’oggetto? Lo utilizzi spesso?

**Flessibilità:**

* Quanto è facile per te personalizzare i comandi del telecomando?

**Robustezza:**

* Come valuti la tua capacità di capire lo stato interno del sistema dopo aver premuto un tasto del telecomando?

**Grado di tolleranza**

L’oggetto è stato progettato in modo che sia quanto più difficile commettere degli errori, infatti dalle domande sulla capacità di apprendimento si può evincere che le funzionalità e la familiarità che si ha con l’oggetto rendono il suo utilizzo quanto più semplice ed intuibile possibile.

In presenza di un eventuale errore, il sistema con cui si interfaccia il telecomando ovvero la televisione, lo riconosce ed offre istruzioni semplici, coincise e costruttive per risolverlo.

Infine azioni commesse per errore dovrebbero lasciare immutato lo stato del sistema oppure il sistema stesso dovrebbe fornire informazioni su come ripristinare lo stato.