

LABORATORIO DI INFORMATICA

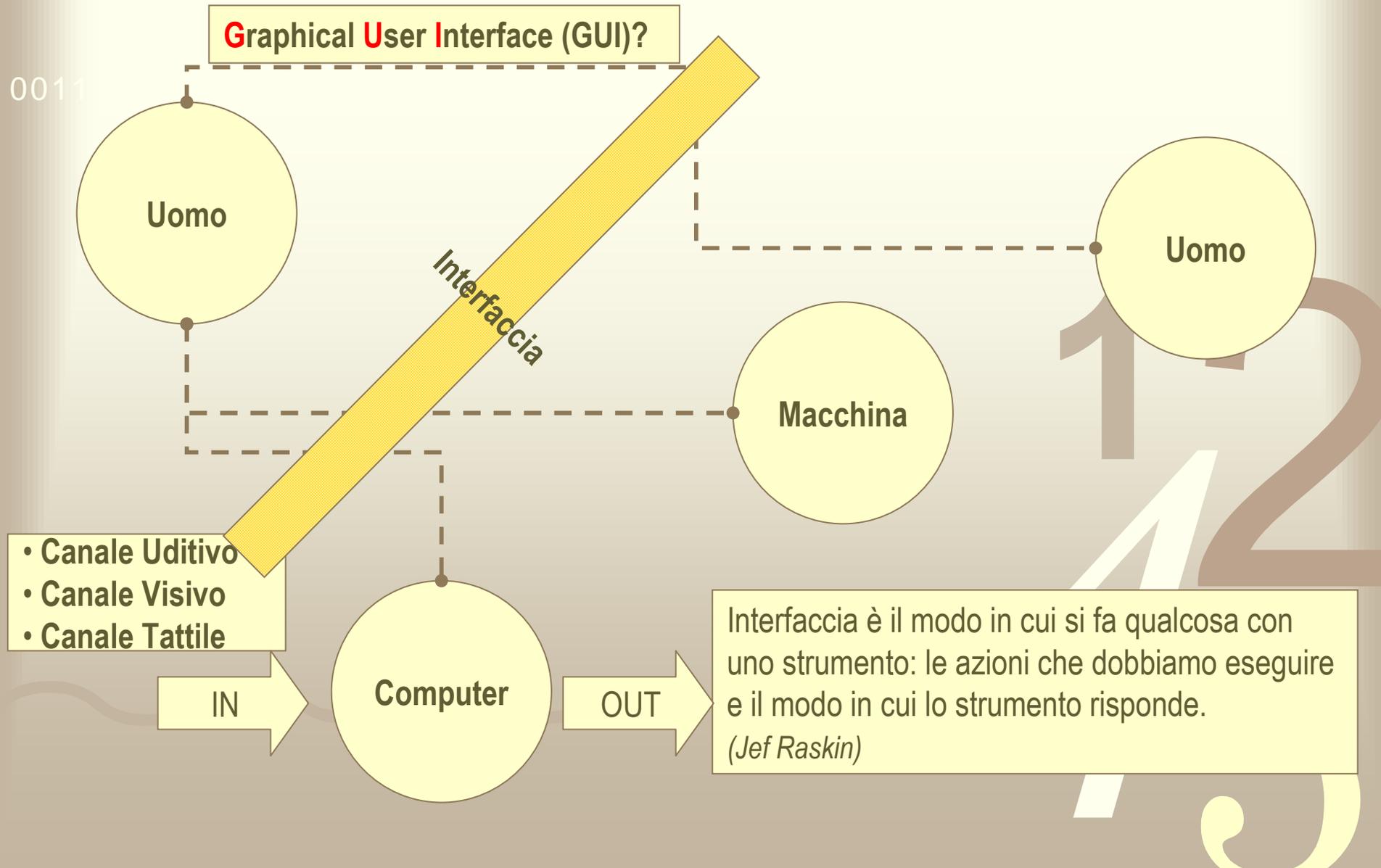
00 "La connessione diretta tra mente e macchina è l'esito inevitabile. Dalla memoria privata andiamo verso una memoria collettiva, molto raffinata e molto particolareggiata."
(Derrick de Kerckhove)

Giorgio Poletti

giorgio.poletti@unife.it – <http://docente.unife.it/giorgio.poletti>

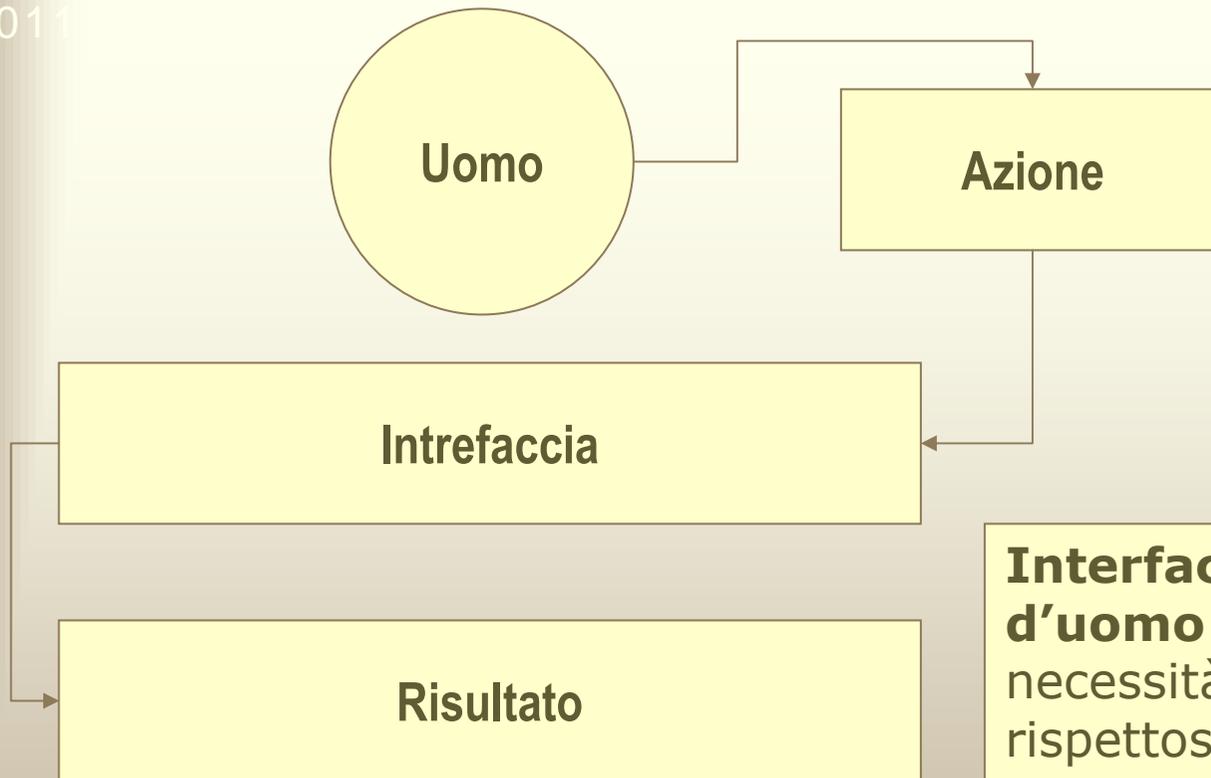


Interfaccia



Interfaccia

0011



Interfaccia è a misura d'uomo se è sensibile alle necessità degli esseri umani e rispettosa delle loro fragilità.
(Jef Raskin)

La progettazione di sistemi interattivi

Conscio e Inconscio COGNITIVO

0011

Conscio (Conscio cognitivo)

Inconscio (Inconscio cognitivo)

PROPRIETÀ

- Attivazione
- Uso
- Gestione
- Accettazione
- Modalità Operativa
- Controllo
- Capacità
- Durata

45

Conscio e Inconscio COGNITIVO

0011

PROPRIETÀ

- Attivazione
- Uso
- Gestione
- Accettazione
- Modalità Operativa
- Controllo
- Capacità
- Durata



Novità
Emergenza
Pericolo
Nuove circostanze

Decisioni
Proposizioni Logiche
Modalità sequenziale
Volontà
Minima
Secondi (decine)



Ripetizione
Sicurezza
Eventi attesi
Routine

Operazioni senza alternative
Logica e inconsistenze
Modalità simultanea
Abitudini
Massima
Anni (la vita)

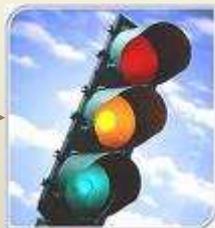
Conscio e Inconscio COGNITIVO

0011

**Conscio
cognitivo**

**Inconscio
cognitivo**

Nel processo di apprendimento incontriamo novità e quindi richiede la nostra attenzione ma dopo 2-3 volte?



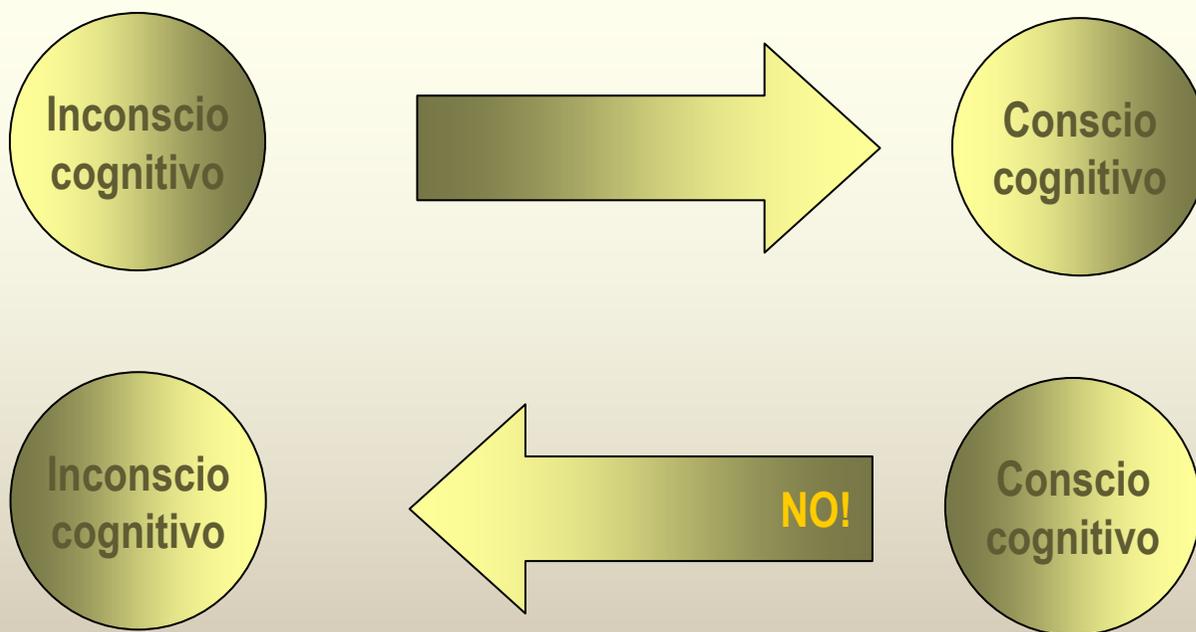
?

**Esistono
alternative**

4
5

Conscio e Inconscio COGNITIVO

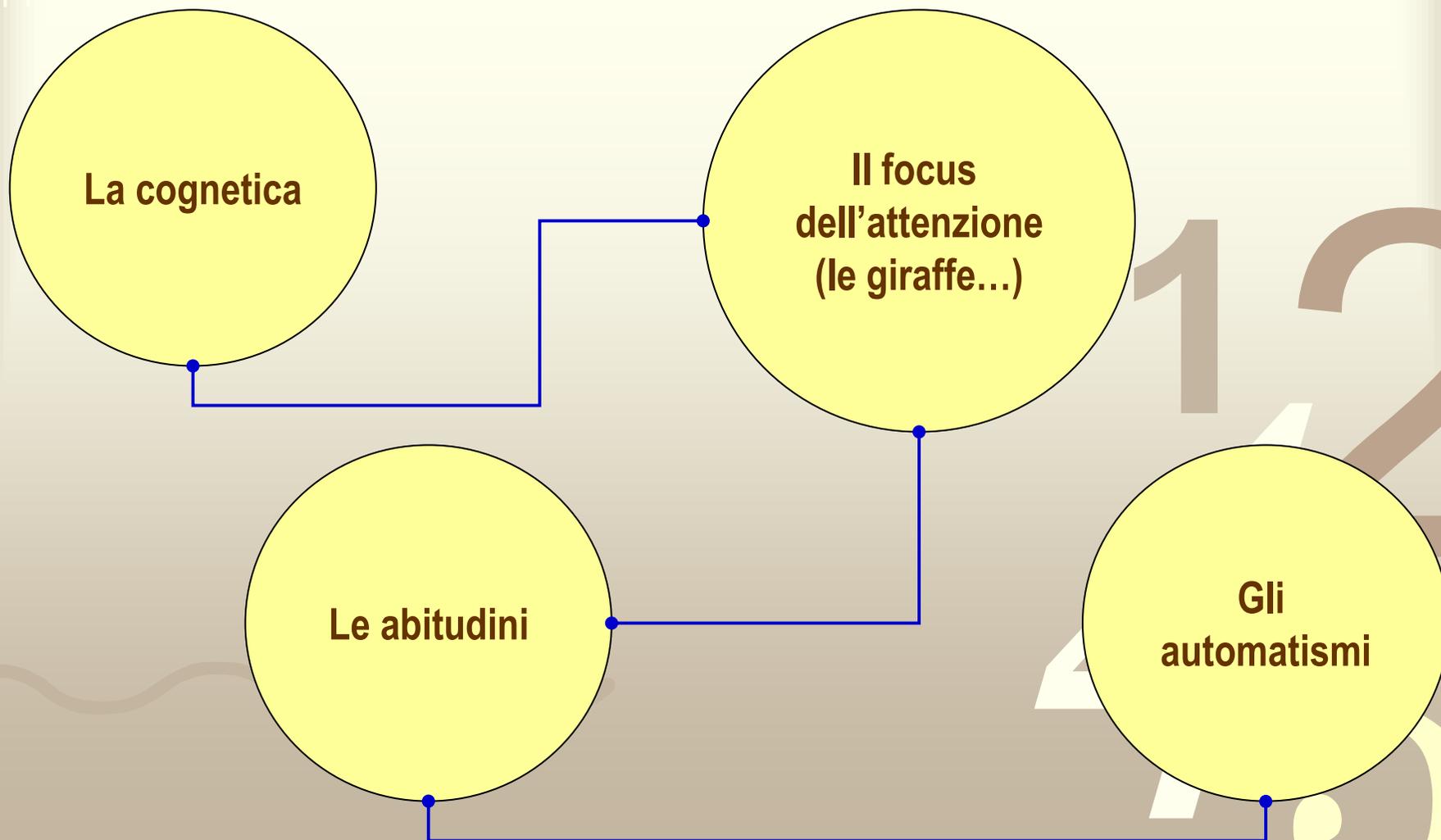
0011



NON PENSATE ALLE GIRAFFE!

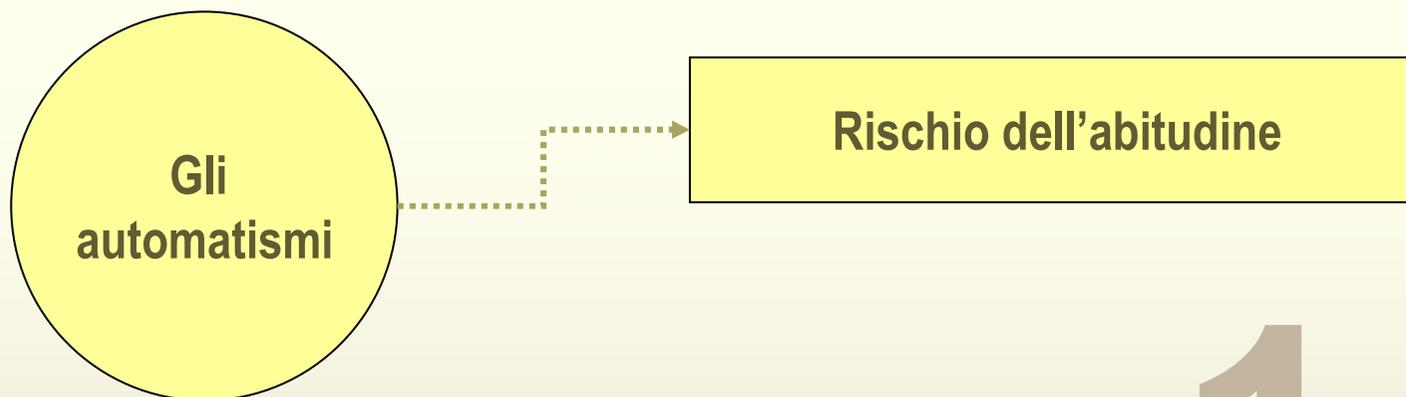
Conscio e Inconscio COGNITIVO

0011



Conscio e Inconscio COGNITIVO

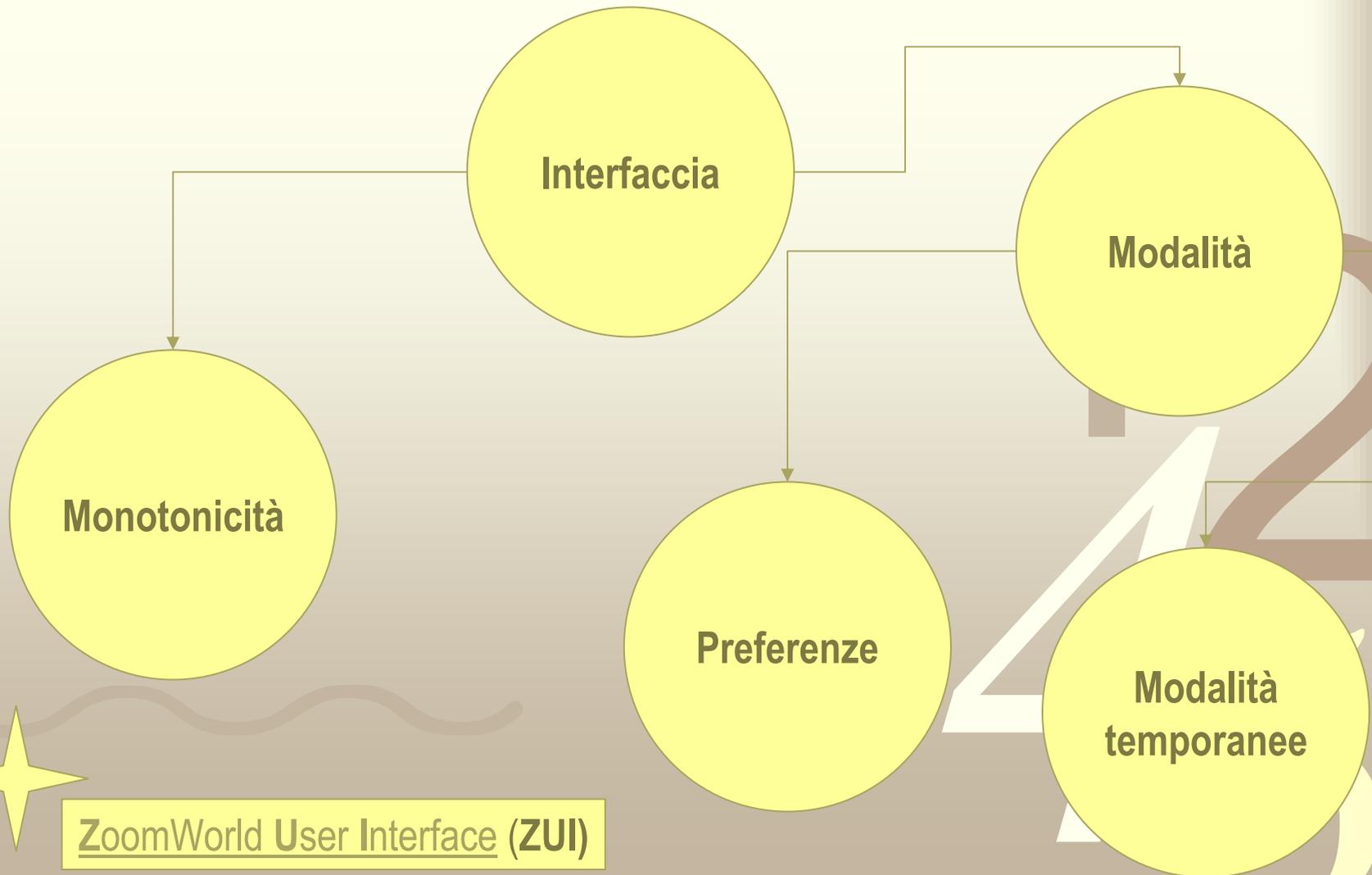
0011



Raskin afferma: "L'interfaccia a misura d'uomo ideale dovrebbe produrre una assuefazione benigna. Molti dei problemi che rendono un prodotto scomodo e difficile da usare hanno origine da interfacce che, non tenendo in alcun conto la capacità di adattamento degli esseri umani, in pratica non fanno distinzione fra gli aspetti positivi e quelli potenzialmente negativi dello sviluppo delle abitudini."

Interfacce

0011



Interfacce

0011

- paradigma Nome-Verbo o Verbo-Nome
- modello GOMS (Goals-Operations-Methods-Selection rules) per l'analisi quantitativa di interfacce
- interfacce che permettano la continua immersione nei **contenuti**
- mouse a un bottone

Human-Computer Interaction

- ciò che è semplice resti tale
- non danneggiare il lavoro dell'utente
- non sprecare il tempo dell'utente.