

# Indice generale

<b>Prefazione</b>	<b>.....xi</b>
<b>Capitolo 1 Sistemi interattivi e interfacce d'uso</b>	<b>..... 1</b>
Sintesi del capitolo	1
Sistemi e interfacce	1
Le dimensioni della complessità	5
La diversità degli utenti	7
La velocità del cambiamento	9
Iperfunzionalismo e altri problemi	14
Complessità d'uso e divario digitale	16
Il ruolo dell'interfaccia utente	18
La Human-Computer Interaction	20
Ripasso ed esercizi	24
Approfondimenti e ricerche	25
<b>Capitolo 2 Evoluzione dei paradigmi d'interazione</b>	<b>.....27</b>
Sintesi del capitolo	27
Paradigmi e tecnologie d'interazione	27
Il terminale scrivente: scrivi e leggi	29
Il terminale video: indica e compila	30
Il personal computer: non dirlo, fallo	32
Il browser web: point & click	38
Il mobile: alzati e cammina	42
Il social computing	51
L'intelligenza ambientale	53
Ripasso ed esercizi	55
Approfondimenti e ricerche	55

<b>Capitolo 3</b>	<b>Usabilità.....</b>	<b>57</b>
	Sintesi del capitolo .....	57
	Un modello dell'interazione.....	57
	Affordance e feedback.....	63
	La nozione di usabilità .....	66
	Apprendibilità e memorabilità .....	70
	Sussidi all'utente .....	73
	Usabilità universale .....	78
	Accessibilità .....	80
	Ripasso ed esercizi.....	82
	Approfondimenti e ricerche .....	83
<b>Capitolo 4</b>	<b>Conoscere l'utente .....</b>	<b>85</b>
	Sintesi del capitolo .....	85
	La diversità degli utenti .....	85
	Modelli dell'utente .....	88
	L'attenzione .....	91
	La memoria .....	96
	La visione .....	106
	Il sistema motorio .....	109
	L'utente nel suo contesto .....	116
	L'etnografia.....	118
	Ripasso ed esercizi .....	121
	Approfondimenti e ricerche .....	121
<b>Capitolo 5</b>	<b>Progettare per l'utente .....</b>	<b>123</b>
	Sintesi del capitolo .....	123
	Che cosa significa progettare .....	123
	Progettare l'interazione .....	125
	Progettazione human-centred .....	125
	Un esempio .....	127
	I casi d'uso.....	129
	Progettazione universale.....	131
	Livelli di maturità della progettazione.....	135
	Chi è l'interaction designer .....	136
	Ripasso ed esercizi .....	137
	Approfondimenti e ricerche .....	138
<b>Capitolo 6</b>	<b>L'ingegneria dell'usabilità.....</b>	<b>139</b>
	Sintesi del capitolo .....	139
	Le diverse ingegnerie .....	139

Il modello “a cascata” .....	141
Il ciclo compito-artefatto .....	142
Modelli iterativi .....	144
Il modello ISO 13407 .....	146
Il ruolo dell’utente nel processo di progettazione .....	150
L’esempio dei siti web .....	152
Le professioni dell’usabilità .....	153
Costi e benefici .....	155
Ripasso ed esercizi .....	157
Approfondimenti e ricerche .....	157
<b>Capitolo 7 I requisiti .....</b>	<b>159</b>
Sintesi del capitolo .....	159
Che cosa sono i requisiti di prodotto .....	159
Il processo di definizione dei requisiti .....	160
La fase di esplorazione .....	162
Scenari d’uso .....	166
I casi d’uso .....	169
Il documento dei requisiti .....	177
Ripasso ed esercizi .....	180
Approfondimenti e ricerche .....	180
<b>Capitolo 8 Ingegneria e creatività .....</b>	<b>183</b>
Sintesi del capitolo .....	183
Dai requisiti al design concept .....	183
I processi dell’invenzione .....	185
Mimesi .....	186
Ibridazione .....	188
Metafora .....	192
Variazione .....	198
Composizione di design pattern .....	201
Innovazione e comunicazione .....	203
Ripasso ed esercizi .....	205
Approfondimenti e ricerche .....	205
<b>Capitolo 9 I prototipi .....</b>	<b>207</b>
Sintesi del capitolo .....	207
Che cos’è un prototipo .....	207
Tipi di prototipi .....	208
Schizzi, storyboard e diagrammi .....	211
Prototipi iniziali .....	217

Prototipi intermedi .....	224
Prototipi finali .....	226
Ripasso ed esercizi .....	227
Approfondimenti e ricerche .....	227

## **Capitolo 10 Principi e linee guida .....229**

Sintesi del capitolo .....	229
Principi, linee guida, regole di progetto e standard.....	229
Gli standard della human-system interaction.....	231
I principi del dialogo secondo l'ISO 9241-110.....	234
Adeguatezza al compito .....	236
Autodescrizione.....	240
Conformità alle aspettative .....	243
Adeguatezza all'apprendimento .....	252
Controllabilità.....	257
Tolleranza verso l'errore .....	259
Adeguatezza all'individualizzazione .....	260
Sintesi delle linee guida.....	264
Ripasso ed esercizi.....	267
Approfondimenti e ricerche .....	267

## **Capitolo 11 Progettare per l'errore.....269**

Sintesi del capitolo .....	269
L'errore umano .....	269
Prevenzione .....	272
Diagnosi .....	279
Correzione .....	284
Conclusioni.....	288
Ripasso ed esercizi.....	288
Approfondimenti e ricerche .....	289

## **Capitolo 12 Progettare la grafica .....291**

Sintesi del capitolo.....	291
Design dell'interazione e comunicazione visiva.....	291
Le leggi della Gestalt.....	295
Vicinanza.....	302
Somiglianza .....	306
Chiusura.....	309

Allineamento .....	312
Colore .....	313
Percorsi visivi.....	316
Ripasso ed esercizi.....	319
Approfondimenti e ricerche .....	320
<b>Capitolo 13 Progettare il testo .....</b>	<b>321</b>
Sintesi del capitolo .....	321
L'usabilità del testo.....	321
La tipografia digitale .....	324
Legibility .....	329
Readability .....	336
I manuali di stile .....	340
Il testo nel Web .....	343
L'uso creativo del testo .....	346
Ripasso ed esercizi .....	348
Approfondimenti e ricerche .....	349
<b>Capitolo 14 Valutare l'usabilità.....</b>	<b>351</b>
Sintesi del capitolo .....	351
Verifiche e convalide.....	351
Valutazioni euristiche.....	352
Test di usabilità .....	356
Test formativi e test sommativi .....	360
Test di compito e test di scenario .....	363
Misure .....	364
Come condurre un test di usabilità.....	365
Il rapporto di valutazione .....	369
Test di usabilità: costi e benefici .....	370
Altre tecniche di valutazione .....	372
Ripasso ed esercizi.....	372
Approfondimenti e ricerche .....	373
<b>Postfazione .....</b>	<b>375</b>
<b>Appendice Notazione per gli statechart .....</b>	<b>377</b>
Introduzione.....	377
Stati.....	378
Transizioni.....	378
Transizioni interne.....	380

Stati composti .....	380
Sottomacchine .....	383
Notazioni abbreviate .....	383

**Per approfondire .....387**

Lecture suggerite a complemento di questo testo .....	387
Introduzioni generali all'interaction design e all'ingegneria dell'usabilità .....	388
Introduzioni alla psicologia .....	389
Libri di approfondimento su temi specifici .....	389
Siti web che bisogna conoscere .....	390

**Note .....393**

**Indice analitico.....405**

**L'autore.....415**