



Elementi di Informatica Grafica

Dott. David Berti - *Modulo di Interface Design*

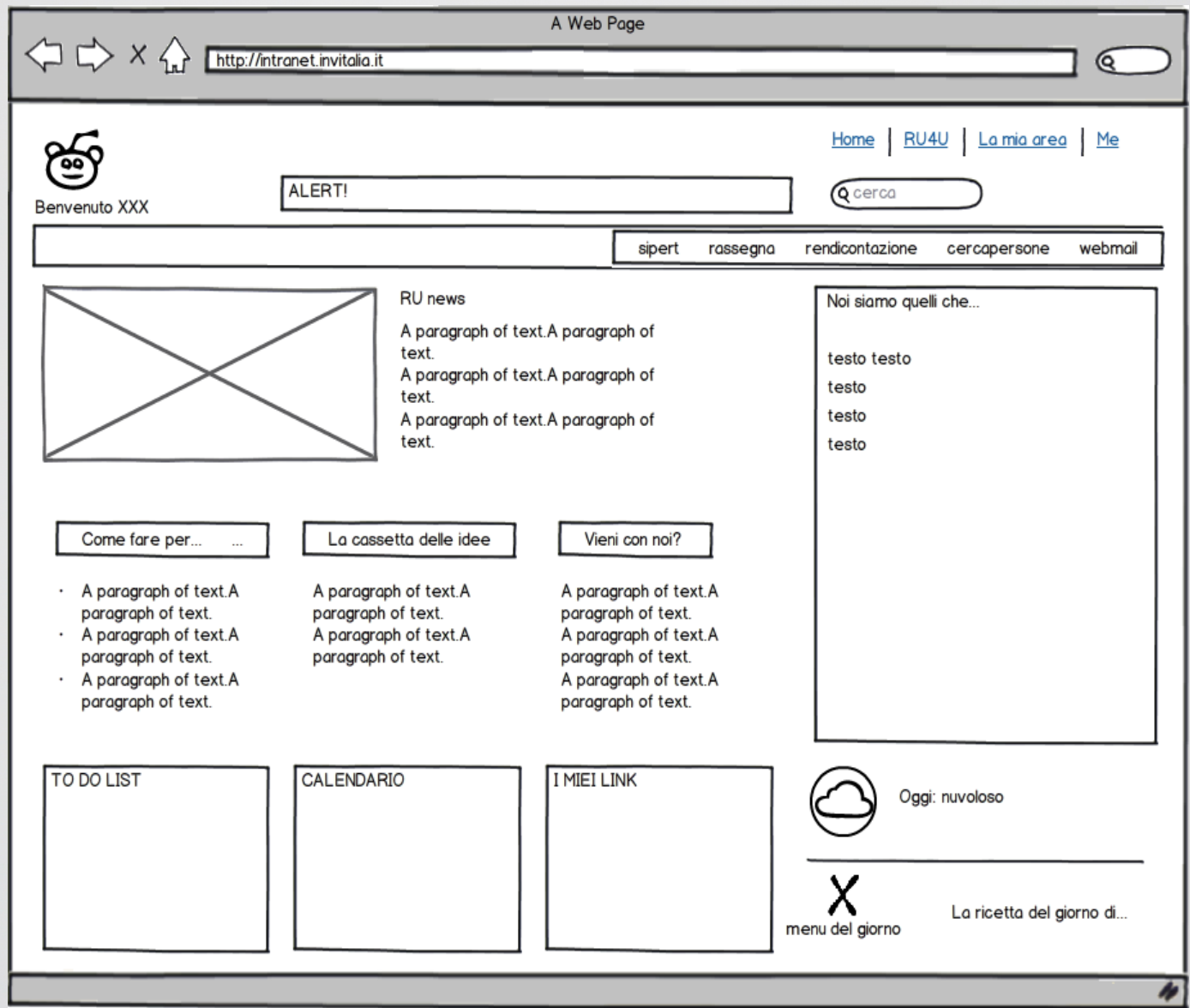
Lezione 2

Gli argomenti di questa lezione



- Wireframing
- Interaction Design: cosa è;
- Interaction Design: come si implementa;

TASK: disegnare il wireframe del programma



TASK: CREIAMO UN WIREFRAME



Creazione di 1 Wireframe a BASSA DEFINIZIONE/FEDELTA'

**Interfaccia grafica per software “Calendar”, con funzioni di “Organizer”.
Includere annotazioni e glosse esplicative**

Ispirazioni e spunti: Google Calendar, CalendarScope

STRUMENTI NECESSARI

- Carta e penna
- LibreOffice Impress
- Microsoft Office Powerpoint.
- Evolus Pencil

Disegnare l'interazione



Ossimoro che sta emergendo in questo periodo storico:

“a sistemi sempre più complessi corrispondono (o dovrebbero corrispondere) interfacce e interazioni sempre più semplici ed intuitive”

Disegnare l'interazione: definizione



- 1) Attività di progettazione dell'interazione che avviene tra esseri umani e sistemi meccanici ed informatici, definendone variabili e struttura;
- 2) Studio delle implicazioni psicofisiche del rapporto tra individuo (corpo e mente) e i sistemi complessi.
- 3) È un disegnare per le persone (per le loro emozioni, sensazioni ed intelletto), per la loro vita quotidiana, per il loro lavoro, il loro svago ed il loro divertimento.
- 4) Focus sulla persona e sul suo comportamento: risultato di un approccio di design User Centered e (spesso) di Prototipazione

Disegnare l'interazione: come?



- 1) Si studiano le persone e i loro pattern comportamentali;
- 2) Sulla base dei dati raccolti si decide come il sistema deve comportarsi;
- 3) Grazie ad una task analysis, si disegnano i flussi di processo che possono delineare la natura dell'artefatto; (si producono diagrammi di flusso)
- 4) È necessario considerare l'intero sistema di connessioni tra devices, interfacce, contesti d'uso, ambiente, persone.

Disegnare l'interazione: come?



Creando meccanismi atti ad incentivare la motivazione dell'utente.
Ecco un elenco di incentivatori motivazionali (Zhang, 2008)

- 1) Supportare l'autonomia delle persone;
- 2) Creare e rappresentare l'auto-identità;
- 3) Progettare il livello ottimale di sfida (nel caso di un videogame);
- 4) Offrire feedback tempestivi e positivi;
- 5) Facilitare l'interazione fra utenti;
- 6) Rappresentare i legami sociali;
- 7) Assecondare il desiderio di influenzare;
- 8) Indurre emozioni positive.

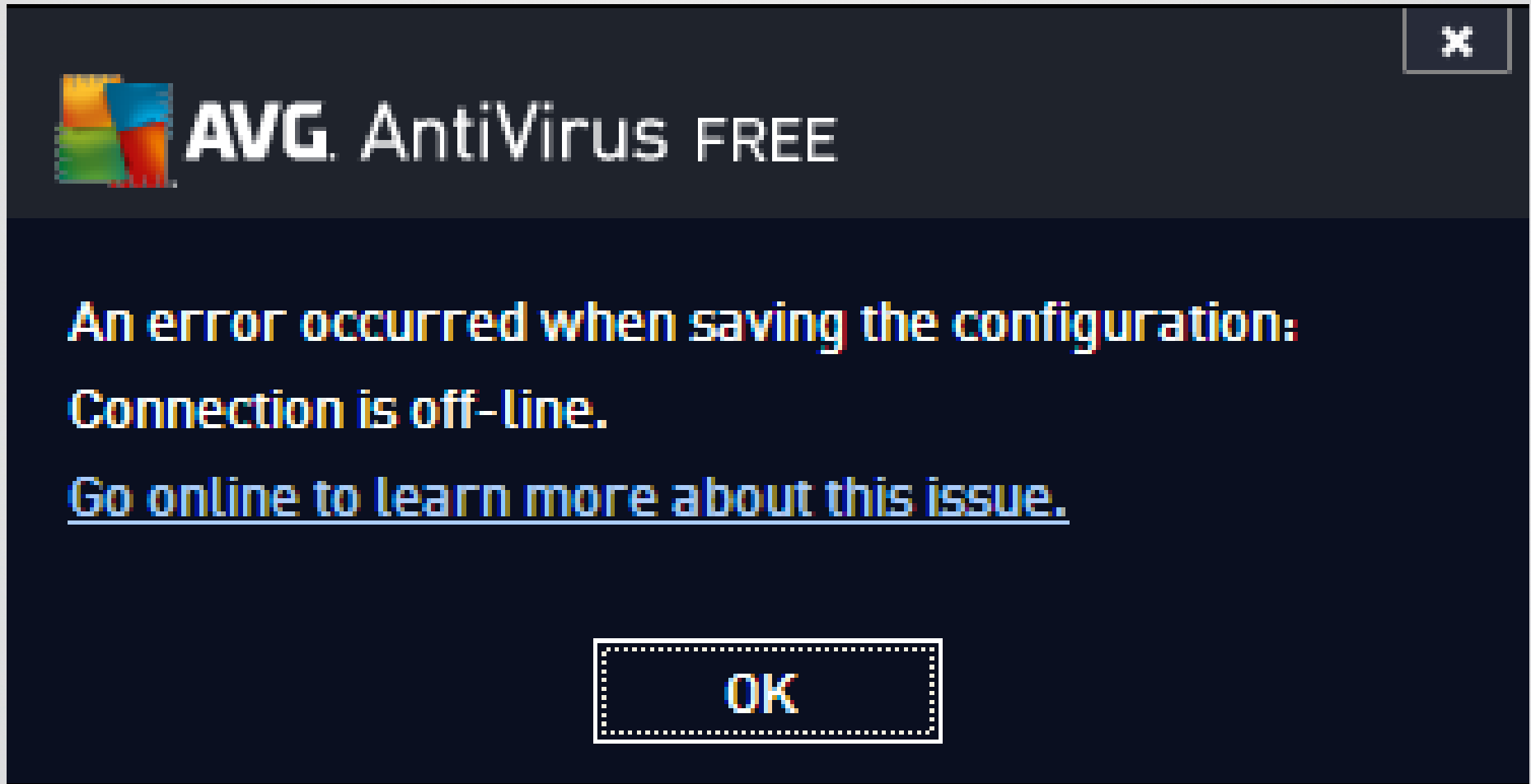
A questi aggiungiamo:

- 9) rilevanza, 10) novelty, 11) livello di attività, 12) comprensibilità.

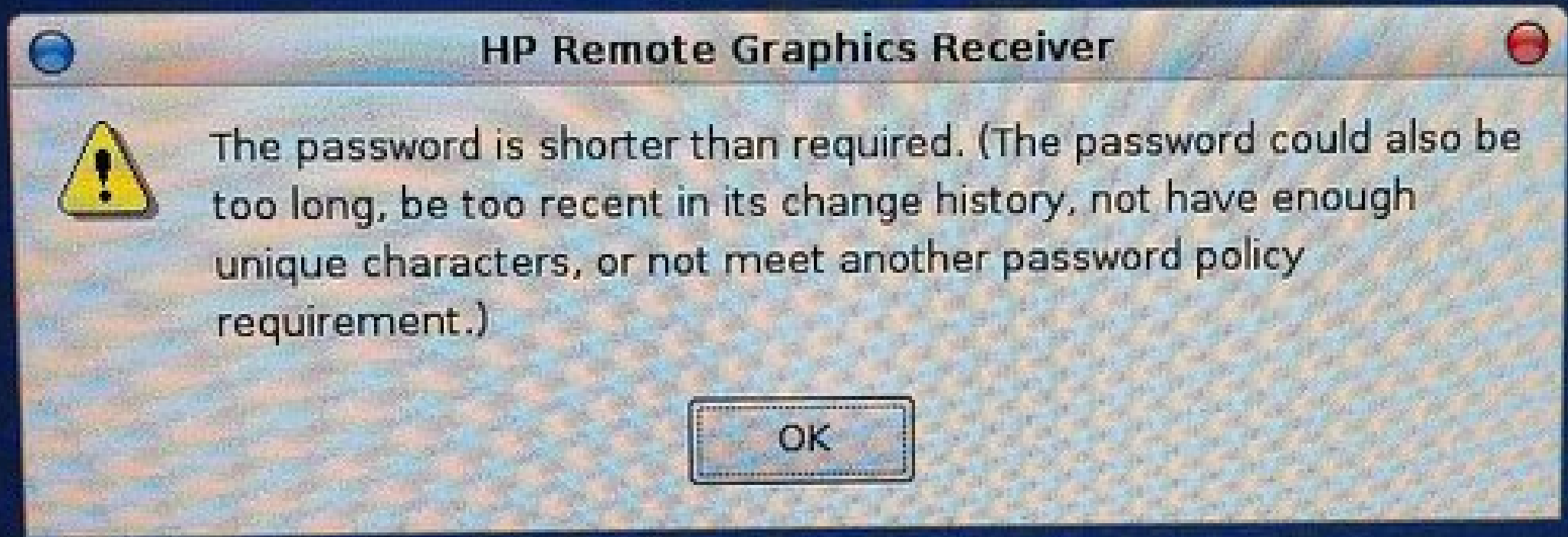
Come NON Disegnare l'interazione



Come NON Disegnare l'interazione



Come NON Disegnare l'interazione



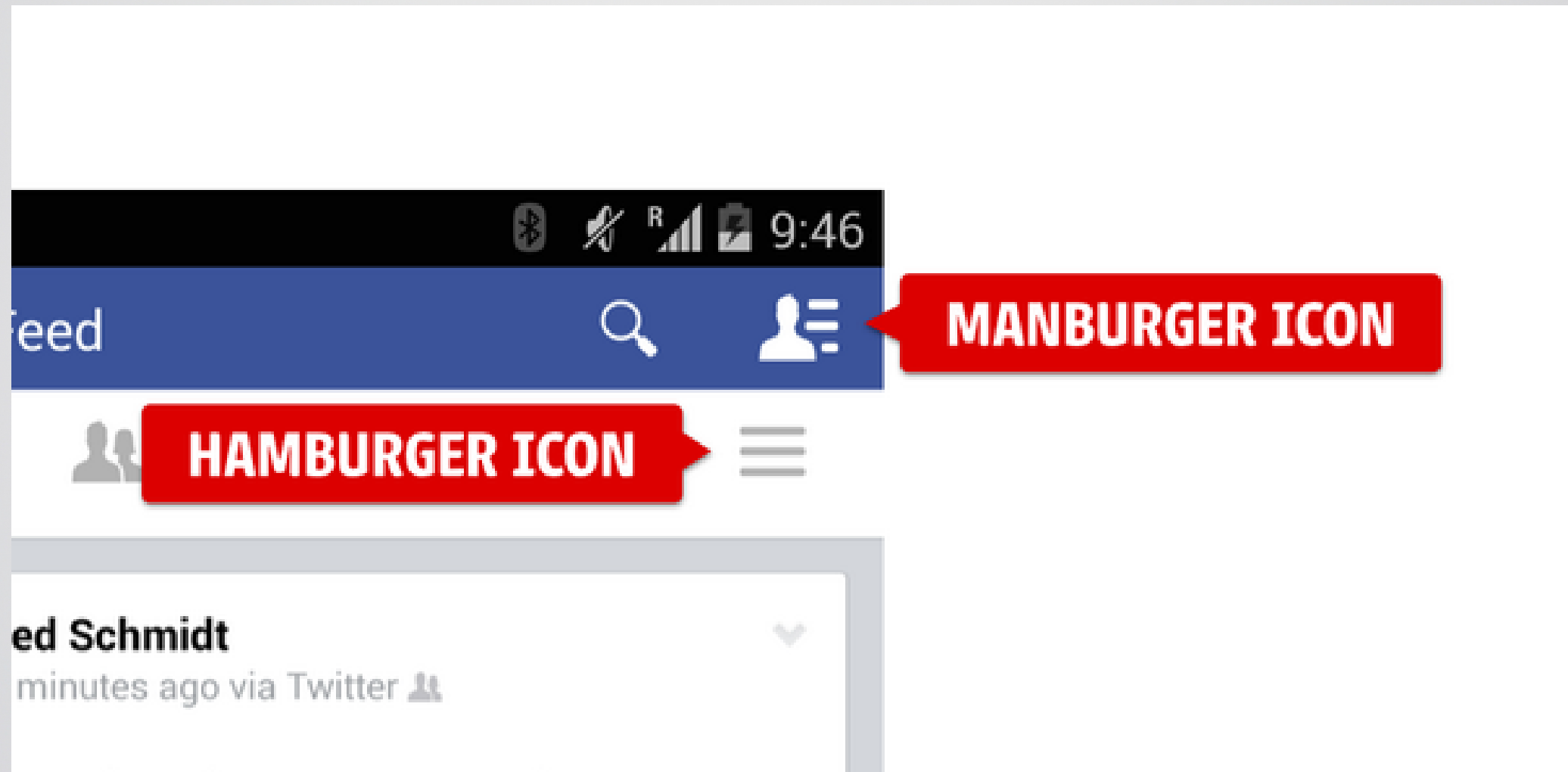
Come NON Disegnare l'interazione



The screenshot shows a Google search interface. The search bar contains the text "textile markdown maruku". Below the search bar, it indicates "About 37,400 results (0.47 seconds)". On the left side, there is a sidebar with the Google logo, a "Everything" filter, and a "More" dropdown menu. Below the filter, there are time-based filters: "Any time", "Latest", "Past 24 hours", "Past week", "Past month", "Past year", and "Custom range...". The main search results area shows three entries:

- [Alexandre's Notebook: Textile vs Markdown vs Multimarkdown vs Maruku](#) ☆
Jan 10, 2008 ... In Summary: **Textile** is ugly, **Markdown** is too simple, **Maruku** is no there yet, but is promising(especially because is ruby made, ...
[alexandrenotebook.blogspot.com/.../textile-vs-markdown-vs-multimarkdown-vs_10.html](#) - Cached - Similar
- [textile and maruku problem - Stack Overflow](#) ☆
how to write code blocks using **maruku** · I need to go from HTML to **markdown**, any suggestion? Javascript to convert **Markdown/Textile** to HTML (and, ideally, ...
[stackoverflow.com/questions/1973717/textile-and-maruku-problem](#) - Cached
- [Embed javascript in markdown - Stack Overflow](#) ☆
I'm using the **Maruku** markdown processor. I'd like this ... Javascript to convert **Markdown/Textile** to HTML (and ideally back to **Markdown/Textile**)

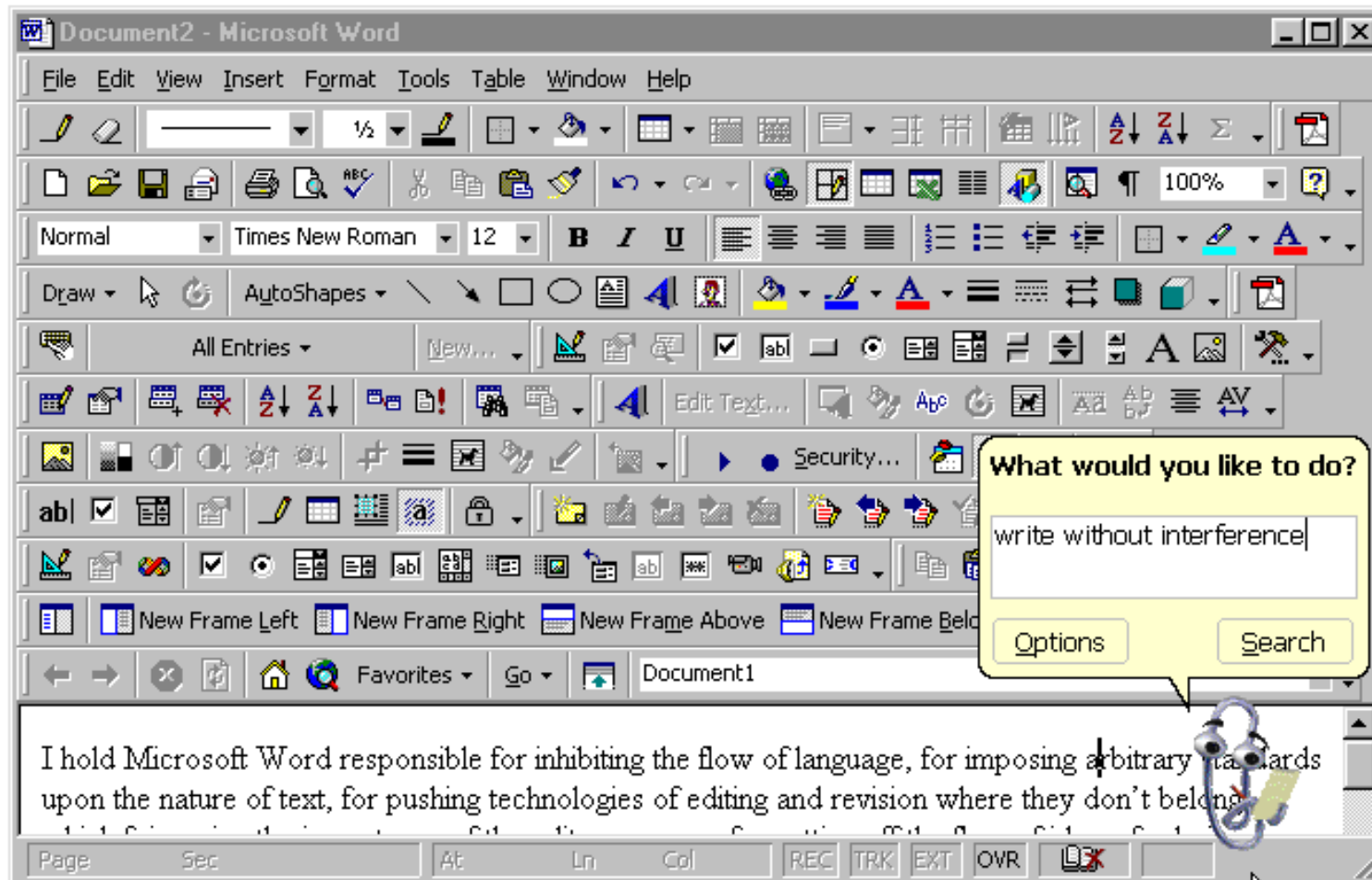
Come NON Disegnare l'interazione



Come NON Disegnare l'interazione



Come NON Disegnare l'interazione



Come NON Disegnare l'interazione



TASK 3: disegnare l'interazione



Creiamo linee guida in cui ipotizzeremo:

- 1) interazione del programma in caso di errore.
- 2) interazione del programma in caso di successo.
- 3) tono comunicativo dell'interfaccia.

Grazie per l'attenzione!



Contatti

david@davidberti.com