

# Corso di Interazione Uomo-Macchina

**Paolo Bottoni**

DIPARTIMENTO  
DI INFORMATICA



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

**Introduzione al Corso**

# Obiettivi del Corso

- Introdurre le principali tecniche sviluppate in relazione alle tematiche di interazione persona-macchina.
  - Principi di modellazione di sistemi interattivi
  - Progettazione del dialogo
  - Progettazione di sistemi interattivi
  - Principi di usabilità e accessibilità
  - Tecniche di analisi
  - Test con utenti

# Struttura del corso

- Lezioni in aula
  - Preparazione di documento di progetto
  - Discussione progetto
- 
- Gli studenti non frequentanti dovranno preparare una tesina aggiuntiva di valutazione di usabilità di un programma esistente

# Sito del corso

- <http://www.dsi.uniroma1.it/~ium1/>
- Contiene argomenti del corso, link a documenti
- Email: [bottoni@di.uniroma1.it](mailto:bottoni@di.uniroma1.it)
- Ricevimento: martedì 11.00-13.00

Gruppo Google:

<http://groups.google.it/group/ium1bottoni>

# Testi di riferimento

- Roberto Polillo, *Facile da usare*, Apogeo, 2010
- A. Dix, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale. *Human Computer Interaction*, 3 ed., Prentice Hall, 2004.
- David Benyon, *Progettare l'interazione. Metodi e tecniche per il design di media interattivi*, Pearson, 2012.
- J. Preece, Y. Rogers, H. Sharp. *Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction*, Wiley, 2007.
- Ben Shneiderman and Catherine Plaisant. *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-computer Interaction*, Quarta Edizione, Addison Wesley, 2004.
- Jennifer Tidwell, *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, O'Reilly, 2005.

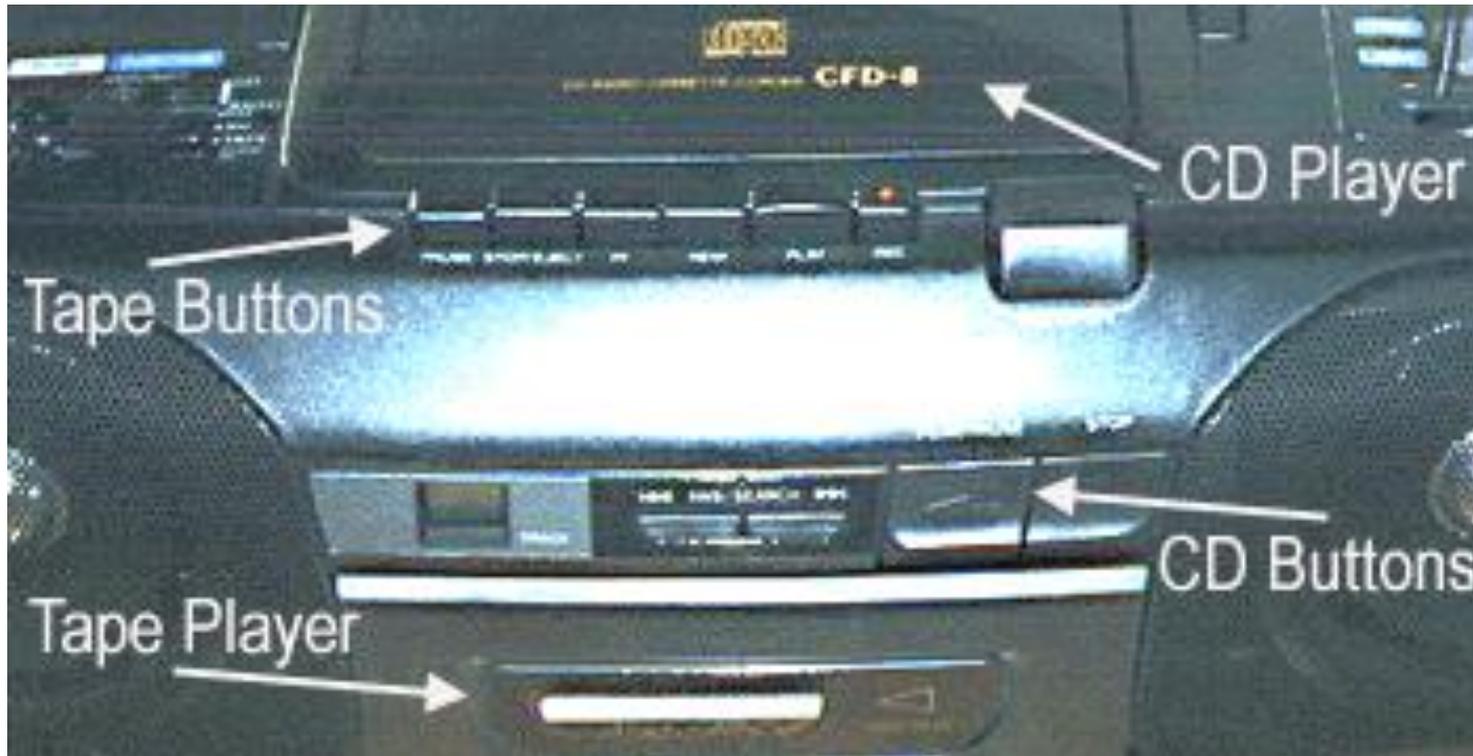
# Cosa vedremo

- Progetti buoni e cattivi



From: [www.baddesigns.com](http://www.baddesigns.com)

# Comandi HiFi



From: [www.baddesigns.com](http://www.baddesigns.com)

# Angry Birds

AB1

AB2

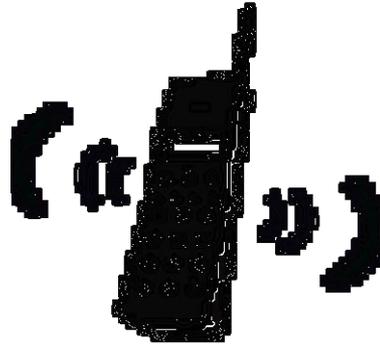
AB3

# Telecomandi



Quale è il più usabile?  
Per quali contesti?

# Appropriatezza al contesto



# Progettare interazione, non interfaccia!

- Progettazione guidata da modelli
  - Da interfaccia astratta a interfaccia concreta a interfaccia realizzata
- Studiare utenti
  - Capacità / limitazioni, fisiche, cognitive, culturali
- Studiare compiti
  - Struttura, vocabolari, dipendenze
- Studiare sistemi
  - Limitazioni tecnologiche, alternative
- Studiare contesti di uso
  - Personali/pubblici, sincroni/asincroni, ...
- Studiare impatti su organizzazione
  - Resistenze a cambiamento, confine fra sistema e organizzazione

# Sviluppo di interfacce guidato da modelli

- Modello astratto compiti
- Modello astratto dominio
- Modello interfaccia astratto
- Proiezione su tipo di interfaccia:
  - Modello interfaccia concreto
- Generazione per piattaforma specifica
- Definizione in termini di risorse