

# Corso di Interazione Uomo-Macchina I

**Paolo Bottoni**

DIPARTIMENTO  
DI INFORMATICA



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

**Lezione 4: Pattern di esperienza utente**

# Pattern

- Proprietà desiderabili in esperienza utente
- Emergono da sistemi di successo
- Tipi di pattern

Esplorazione

*Soddisficiente*

Scelte differite

*Abituazione*

Memoria prospettica

Tastiera sufficiente

Gratificazione istantanea

Cambiamenti in corso d'opera

Costruzione incrementale

Memoria spaziale

Ripetizione efficiente

Consigli di altre persone

# Esplorazione

- Comprendere comportamento e possibilità senza perdersi o causare errori
- Esempi
  - Uso di diversi filtri
  - Esplorazione sito
  - Nuove funzionalità dispositivo
- Richiede
  - Undo
  - Back
  - Chiara indicazione conseguenze

# Gratificazione istantanea

- Produzione di risultati da inizio attività
- Esempi
  - Creazione di documenti
  - Accesso immediato a funzionalità
- Richiede
  - Previsione azioni tipiche utente
  - Funzionalità introduttive non nascoste

# *Soddisficiente*

- Accettazione di "sufficiente" anziché "ottimo" se risultato soddisfacente e alternative costose. Evita carico cognitivo.
- Esempi
  - Uso di metodi di accesso più lunghi, ma appresi
  - Presentazione di opzioni
- Richiede
  - Etichette facilmente identificabili
  - Disposizione elementi suggestiva scelte
  - Navigazione chiara, punti di recupero
  - Bassa complessità visiva

# Cambiamenti in corso d'opera

- Utente cambia obiettivo durante interazione
- Esempi
  - Visito Amazon per consultare, finisco per comprare
  - Interruzione attività
    - Per cause esterne
    - Attività in più passi
- Richiede
  - Ambiente di navigazione ricco
  - Mantenimento dello stato raggiunto

# Scelte differite

- Permettere completamenti parziali.
- Esempi
  - Informazioni di registrazione
  - Creazione di progetti
  - Creazione artistica
- Richiede
  - Non costringere utente a scelte premature
  - Indicare parti obbligatorie
  - Permettere ritorno a completamento
  - Nascondere scelte non fondamentali
  - Presentare default accettabili
  - Permettere accesso a demo

# Costruzione incrementale

- Necessità di procedere con cambiamenti parziali, revisionarli, lavorare su parti diverse
- Esempi
  - Costruzione di siti
  - Scrittura di documenti
  - Processo creativo
- Richiede
  - Reazione rapida interfaccia
  - Presentazione costante modifiche stato

# *Abituazione*

- Abitudini da uso ripetuto. Favorisce efficienza, nasconde trappole
- Esempi
  - Azioni tipiche di salvataggio, chiusura, back
  - Trasferimento di comandi fra ambienti
- Richiede
  - Coerenza fra applicazioni e entro applicazioni
  - Identificare situazioni in cui rompere abitudine

# Memoria spaziale

- Utenti ritrovano elementi in base a posizione
- Esempi
  - Raggruppamenti documenti su desktop
  - Posizioni relative elementi
- Richiede
  - Costanza posizionamento
  - Scelte utente sopravanzano politiche strumento
  - Attenzione a posizioni particolari

# Memoria prospettica

- Ricordarsi di ricordarsi. Pianificare usi successivi
- Esempi
  - Mantenere aperte mail a cui rispondere.
  - Impostare allarmi su agenda elettronica.
- Richiede
  - Permettere annotazioni.
  - Permettere realizzazioni flessibili di compiti.
  - Evitare ottimizzazioni non richieste
  - Tenere memoria ultime operazioni, dati modificati

# Ripetizione efficiente

- Semplificare operazioni ripetitive.
- Esempi
  - Sostituzioni in testo.
  - Macro su immagini.
  - Script
- Richiede
  - Disponibilità di comandi per azioni tipiche.
  - Possibilità di configurazione da parte utente.

# Tastiera sufficiente

- Non costringere utente a usare mouse.
- Esempi
  - Tecnologie assistive.
  - Non interruzione flusso.
  - Compilazione campi con passaggio a successivo
- Richiede
  - Scorciatoie da tastiera
  - Utilizzo tasti freccia, tabulazioni, tasti controllo.
  - Azioni di completamento

# Consigli di altre persone

- Accesso a conoscenza condivisa
- Esempi
  - Raccomandazioni Amazon
  - Siti valutazione prodotti
  - Riutilizzo codice
- Richiede
  - Integrare componenti sociali
  - Incoraggiare condivisione senza lavoro aggiuntivo
  - Organizzare eventi pubblici legati a prodotto