

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