



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA CHIMICA, GESTIONALE, INFORMATICA, MECCANICA

Informatica per la Storia dell'Arte

Anno Accademico 2014/2015

Docente: ing. Salvatore Sorce

Organizzazione applicazioni multimediali.

Parte 2: definizione ed elementi della UX

Materiale didattico originale realizzato da Giuseppe Russo, Ph.D.
InformAmuse s.r.l., spin-off accademico dell'Università di Palermo



Scuola Politecnica delle Scienze Umane e del Patrimonio Culturale

Sull'uso dell'e-mail...

- **SUBJECT:**<testo significativo>
- Testo chiaro e conciso
- Usare l'italiano **esteso** e grammaticalmente corretto
- Inserire i dati utili per ottenere l'informazione desiderata
- **Firmare** sempre il messaggio
 - In mancanza di subject e di firma, il messaggio rimarrà senza risposta!!
- Altri dettagli nella **sezione F.A.Q.** del mio sito

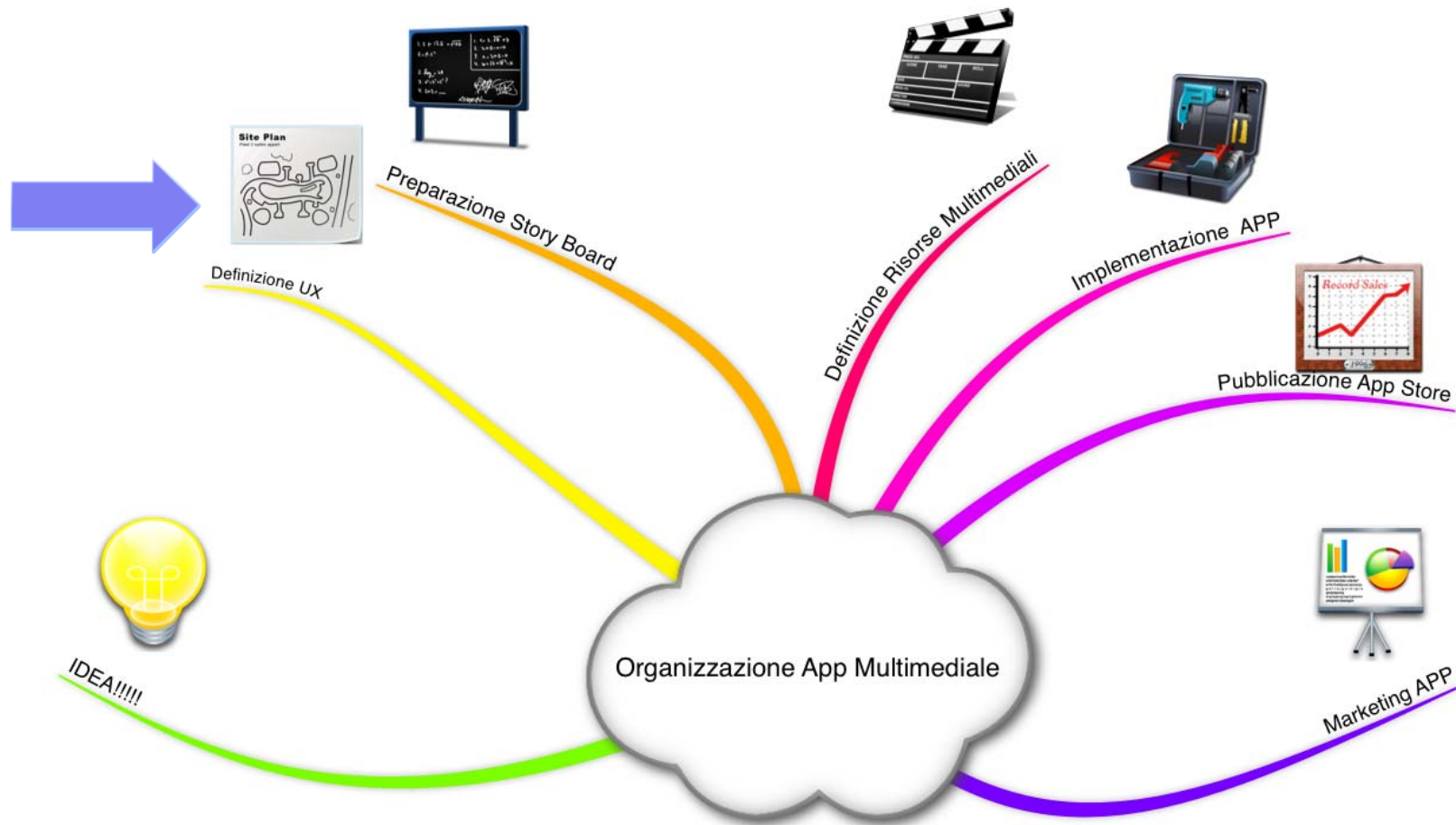
Notizie

- Docente:
- Ing. Salvatore Sorce, Ph.D.
- salvatore.sorce@unipa.it, 09123862609

- Lezioni:
- Lun, 14-17, aula Multimediale A del Polo Didattico

- Ricevimento:
- Lunedì, 11-12, @ ex-Dip. Ing. Nucleare, edificio 6, Il piano
- *Dopo il corso: per appuntamento*

- Sito web:
- <http://www.unipa.it/sorce> (LEGGERE LA SEZIONE F.A.Q.)



Aspetti di Ricerca

- Human Computer Interaction. L'**interazione uomo-computer** (in inglese **human-computer interaction, HCI**) anche detta **interazione uomo-macchina** (traduzione di senso più ampio ma oramai ampiamente utilizzata in letteratura nel campo informatico) è lo studio dell'interazione tra le persone (utenti) e computer per la progettazione e lo sviluppo di sistemi interattivi che siano usabili, affidabili e che supportino e facilitino le attività umane.
- Lo studio approfondito dell'interazione copre aspetti di informatica, psicologia, scienze cognitive, ergonomia, design, scienza dell'informazione, intelligenza artificiale ed altre materie.
- In particolare si fa riferimento al concetto di User eXperience

User eXperience (UX)

- “User eXperience”: la sensazione di una persona nell’utilizzo di un prodotto, un sistema o un servizio
- UX design: si pone l’obiettivo di rendere una UX efficace e soddisfacente
- Elementi UX:
 - *Information Architecture* → definisce la struttura delle informazioni necessarie alla UX
 - *Visual Design* → definizione degli elementi di interfaccia per l’utilizzo
 - *Interaction Design* → definizione dei possibili modi di interazione tra il prodotto e la persona

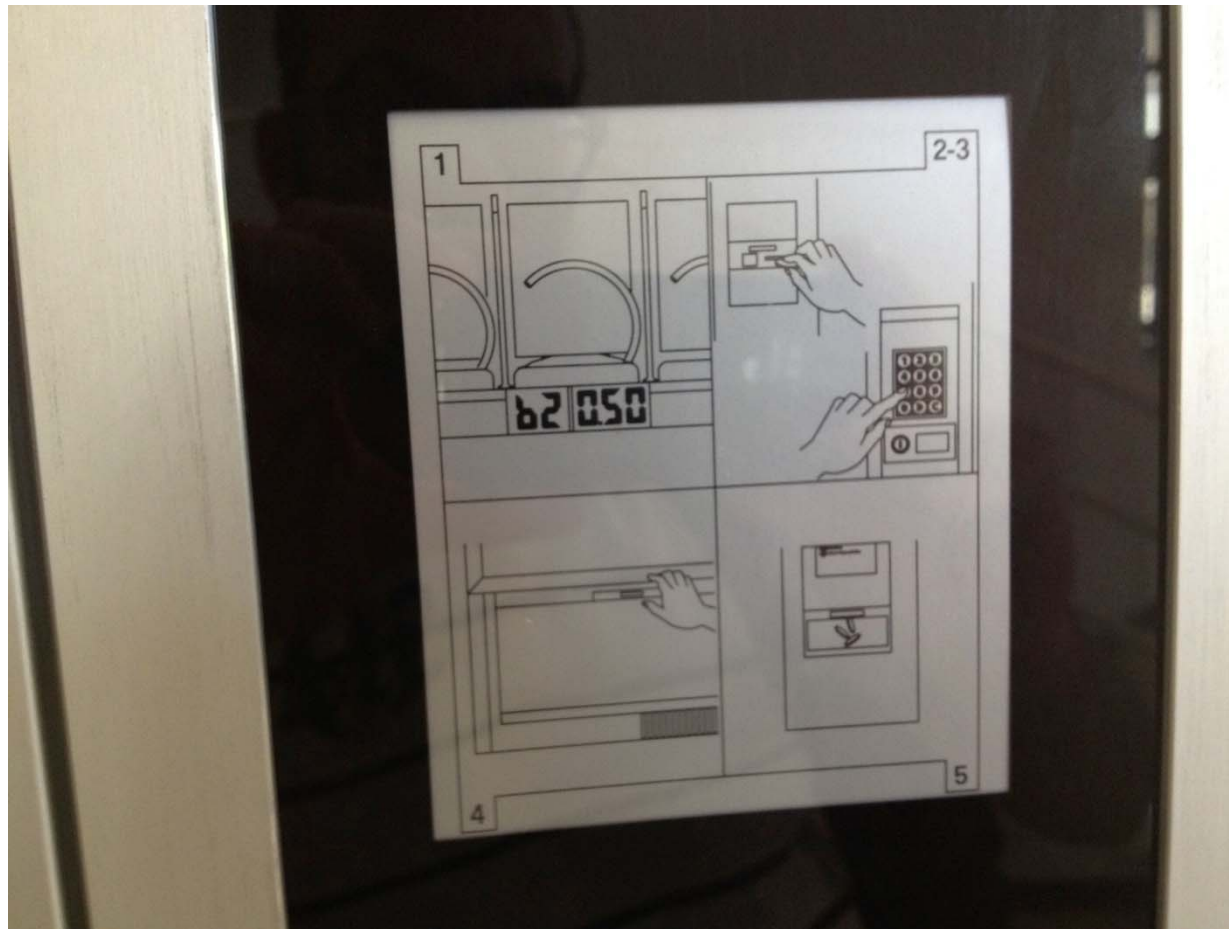
User eXperience (UX)

- Spesso la “User eXperience” viene confusa con la “User Interface” (UI)
- **UX** (User Experience): sensazione provata durante l’utilizzo di un prodotto, un sistema o un servizio
 - *La sua definizione include la comprensione dell’utente per un “corretto” posizionamento dei componenti informativi ed interattivi*
 - *“corretto” = cioè usabile facilmente secondo l’utente*
- **UI** (User Interface): essenzialmente l’aspetto del prodotto e il modo di interagire con esso

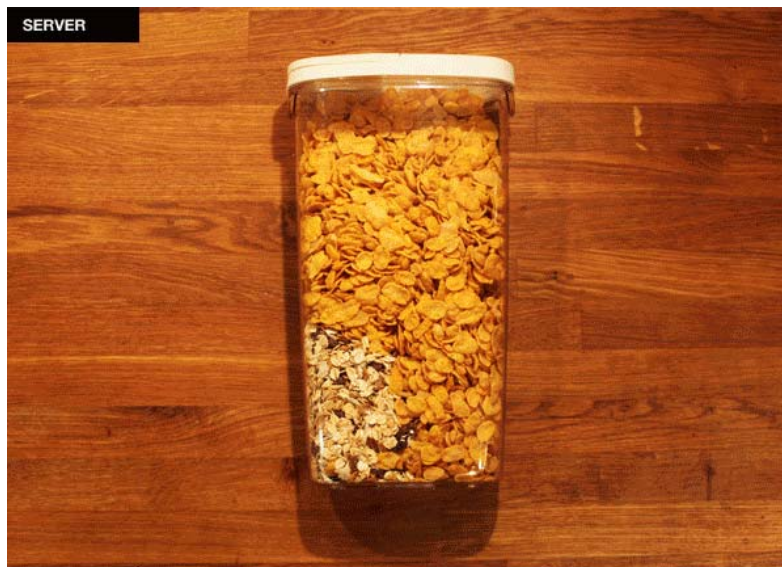
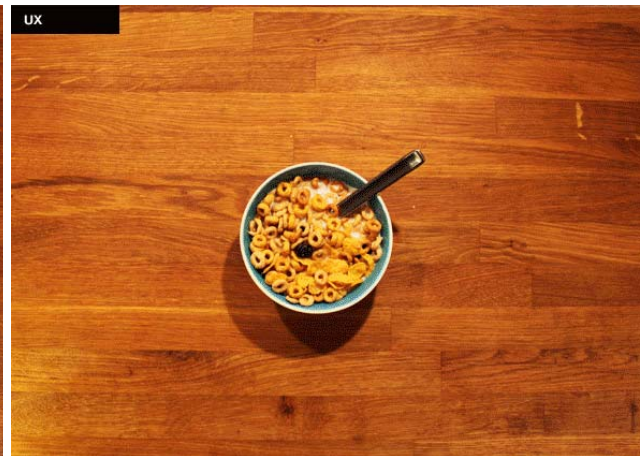
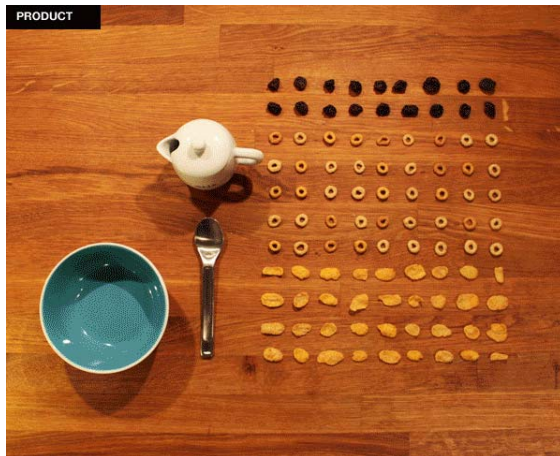
UX in action



UX in action



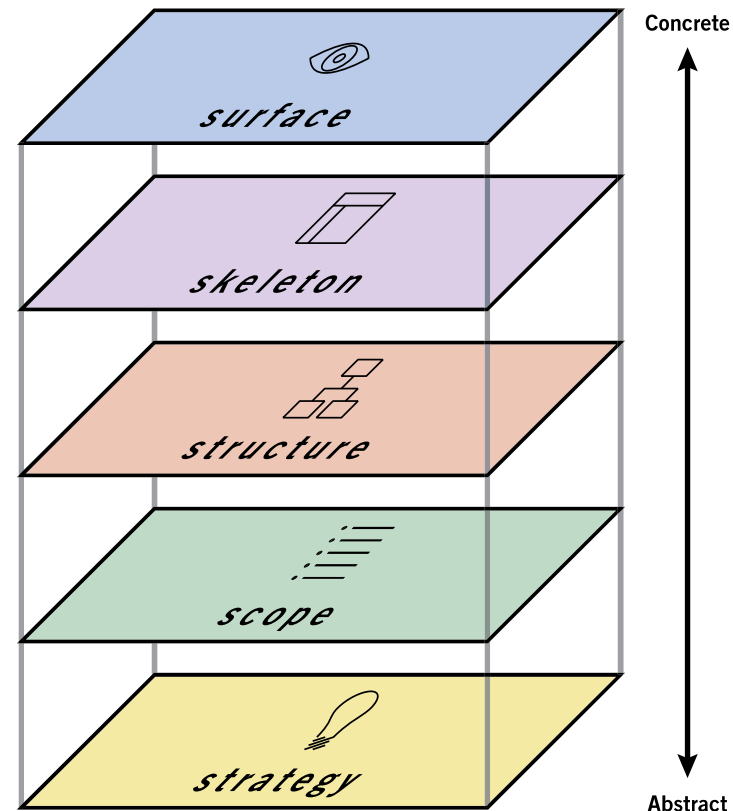
UX vs. UI



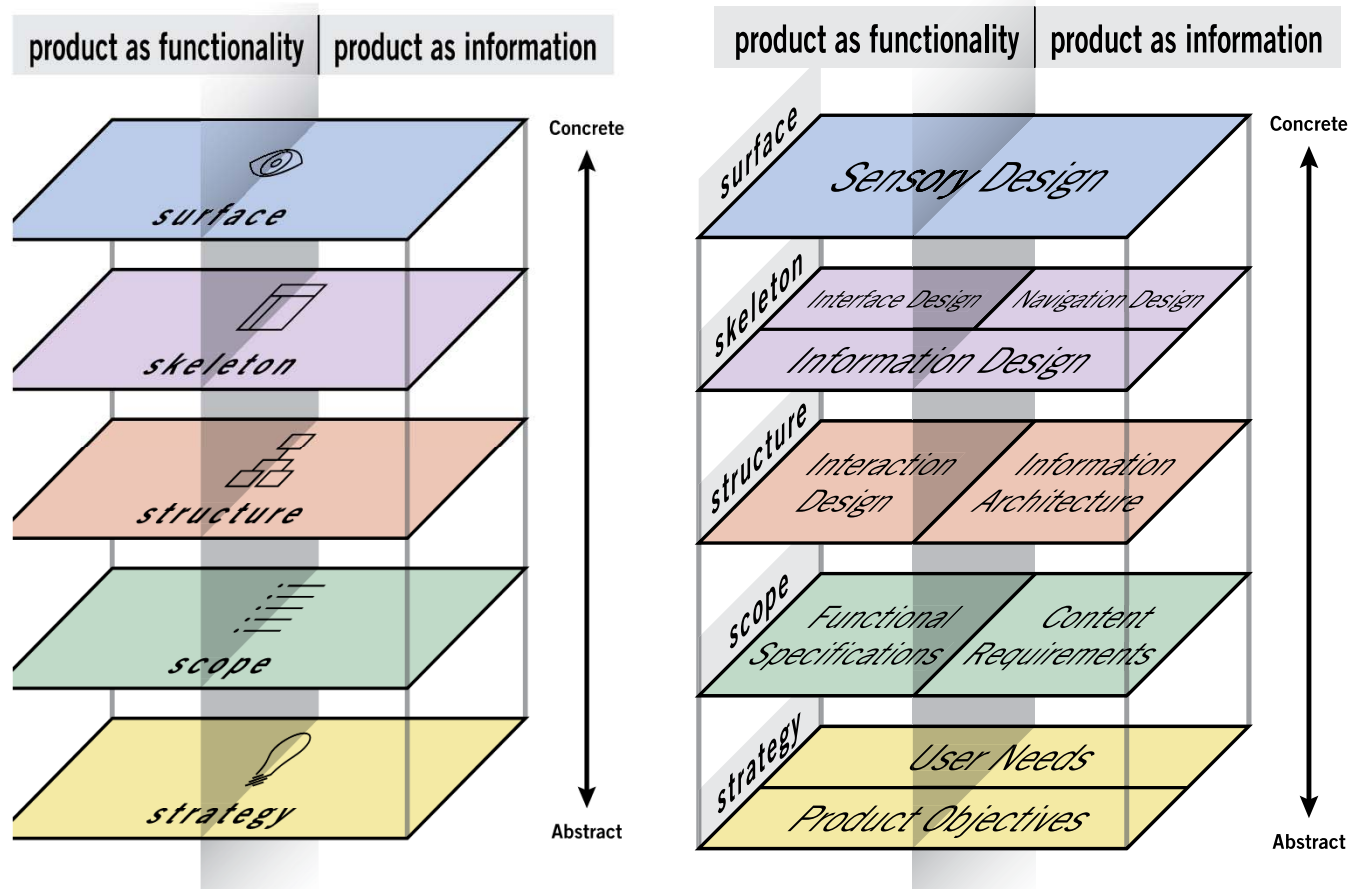
Fonte: <http://ateam4adream.com/blog/ux-vs-ui-infographics/>

organizzazione User eXperience

- Surface: ciò che l'utente vede → interfaccia grafica
- Skeleton: organizzazione delle risorse grafiche (layout)
- structure: struttura della app
- scope: messaggio che si vuole far arrivare all'utente
- Strategy: strategia con cui si vuol fare arrivare il messaggio



Differenza nella definizione della UX



Introduzione: IPERMEDIA

- Un'APP multimediale è dal punto di vista strutturale un IPERMEDIA.
- **Ipermedia** è un termine generico, derivato da *ipertesto*, che designa una raccolta di informazioni eterogenee, quali grafica, audio, video e testo, collegati tra loro in maniera non lineare. Il termine deriva dall'analogia con il termine *multimedia*.
- Questo vocabolo fu usato per la prima volta nel 1965 in un articolo da Ted Nelson.

Ipermédia

- È utile considerare il termine "Ipermédia" come un ibrido formato da due metà ben rappresentate del nome stesso:
- la prima metà "iper-" proviene da "ipertesto", un'idea teorica non particolarmente nuova che però solo recenti sviluppi tecnologici hanno permesso di implementare;
- la seconda metà, "-media", proviene invece da "multimedia", che, al contrario della prima, non è un'idea teorica, ma una tecnologia molto recente basata sullo sviluppo dei calcolatori.

IPERMEDIA

- Spesso si considera “ipermedia” la *somma* di ipertesto e multimedia.
- Invece l’Ipermedia non è semplicemente un Ipertesto cui sono stati aggiunti altri media, né un multimedia che presenta legami ipertestuali. E’ qualcosa di più rispetto a entrambe le cose, è una nuova specie, in cui le parti componenti non si sommano ma, restando nella metafora, si *moltiplicano*.
- L’ipermedia e’ quindi l’ integrazione dei media in un unico oggetto comunicativo non riferibile a, né comprendibile in, nessuno dei singoli media componenti.

IPEMEDIA: componenti

- La costruzione di una APP multimediale dal punto di vista della progettazione non può prescindere dalla definizione di due strumenti di lavoro importanti che sono:
 1. *il **flow-chart** dell'interazione che si progetta tramite la definizione della user-experience*
 2. *lo **story-board** che definisce il contenuto dettagliato di ogni singola videata grafica*

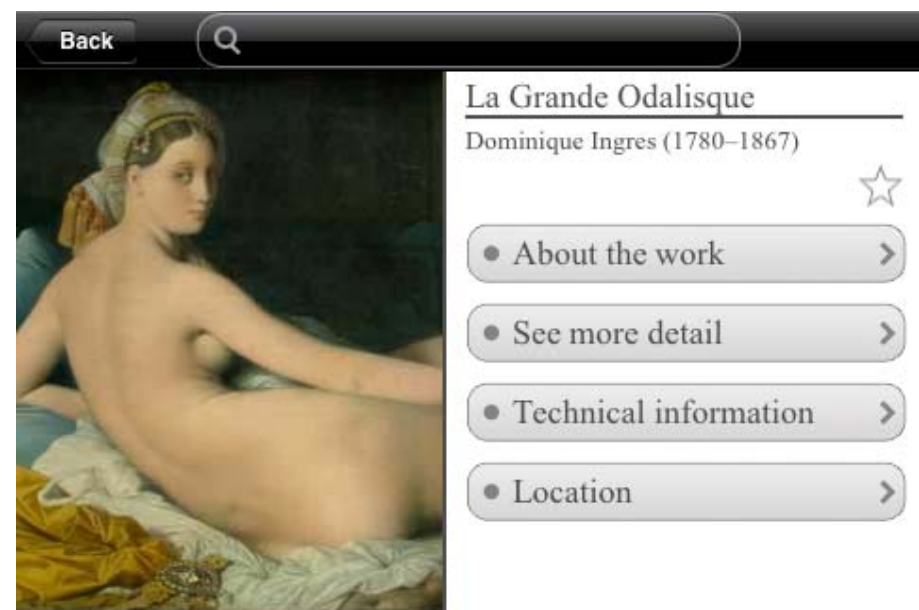
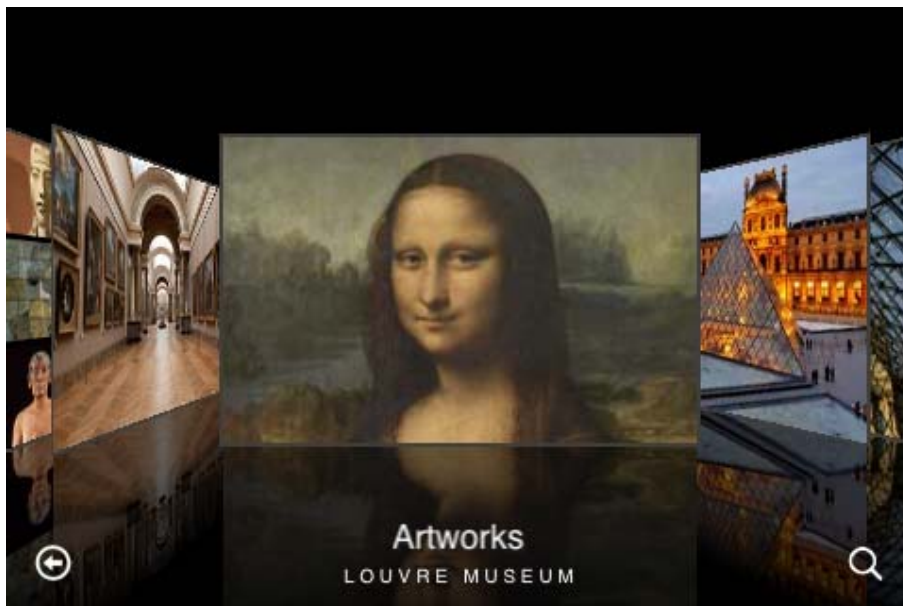
Il flow-chart

- Il Flow Chart descrive graficamente:
 - *la struttura complessiva dei titoli principali*
 - *i percorsi di navigazione proposti all'utente*
 - *i collegamenti tra una sezione e l'altra e tra una risorsa e l'altra*

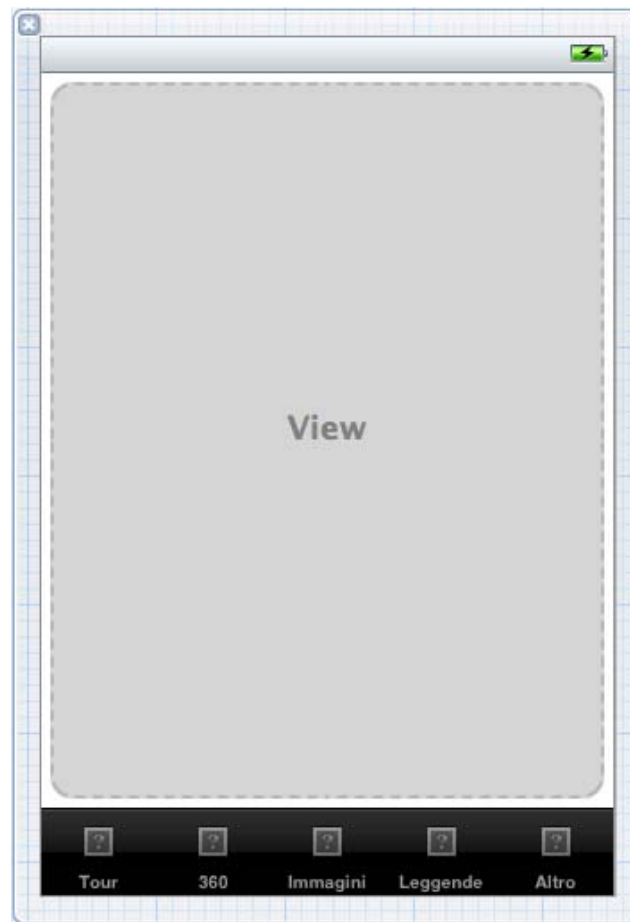
Esempi di strutturazione di una App

- Strutturare una APP significa definirne le componenti dal punto di vista del progettista che la deve realizzare. La scelta tra le possibili strutture di una APP multimediale parte dall'analisi delle strutture a disposizione per la costruzione del flow-chart
 - *struttura classica ad ipertesto*
 - *struttura ad albero*
 - *struttura a tabbar*
 - *struttura mista*

Struttura ad ipertesto



Struttura a Tabbar



Struttura Mista

