

Teorie e tecniche ... multimediale

Le linee guida di Apple

Marco Lazzari

*Università di Bergamo
Facoltà di Scienze della Formazione
A.A. 2007-2008*

Human Interface Design Principles

1. metafore
2. rispetto del modello mentale dell'utente
3. azioni esplicite e implicite
4. manipolazione diretta
5. controllo dell'utente
6. feedback e comunicazione
7. consistenza (coerenza)
8. WYSIWYG
9. clemenza
10. percezione di stabilità
11. integrità estetica
12. mancanza di modalità
13. gestione della complessità



Metafore

- scrivania, file system, cestino
- usare conoscenza del mondo reale per convogliare concetti del mondo virtuale
- uso di idee concrete e familiari
- la familiarità fa sì che l'utente si crei aspettative



Modello mentale dell'utente

- l'utente ha aspettative basate su esperienza reale / virtuale
- familiarità: modelli basati su esperienza: lettori musicali con comandi stile registratore
- semplicità: le componenti base di un compito non devono essere annegate nei dettagli
- disponibilità: non nascondere key features in articolati sottomenù
- scopribilità: fornire suggerimenti per scoperta di caratteristiche: enfasi elementi cliccabili



Azioni implicite / esplicite

- manipolazione di oggetti nell'interf graf:
 - vedo
 - seleziono
 - agisco
- esplicite: l'utente non deve memorizzare comandi: selezione di voce da menù
- implicite: l'utente deve conoscere il contesto: trascinamento nel cestino



Manipolazione diretta

- [azioni implicite] dare all'utente sensazione di controllo
- un oggetto rimane visibile mentre usato, impatto dell'azione subito visibile
- meglio drag & drop icona file verso programma di controllo, invece che selezione di nomi e pressione pulsante



Controllo dell'utente

- l'utente inizi e controlli le azioni
- evitare eccessive protezioni – adeguarle al livello di utente
- compromesso fra segnalazione comportamenti potenzialmente dannosi e libertà utente
- odio il Clippy

7



Marco Lazzari – Note per il corso di TTICM

Che soddisfazione!

- The Office Assistant (Clippit, Clippy) was a feature included in Microsoft Office 97 and subsequent versions until Office 2007, in which the assistants have been removed due to widespread dissatisfaction on the part of Office users.

da Wikipedia

8




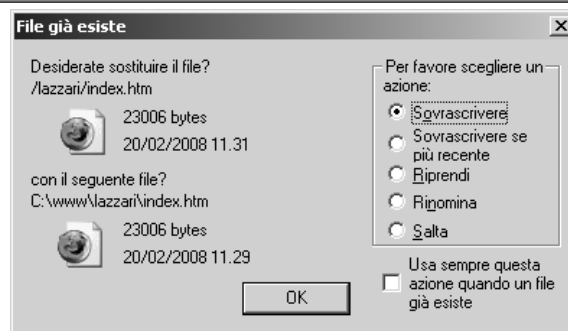
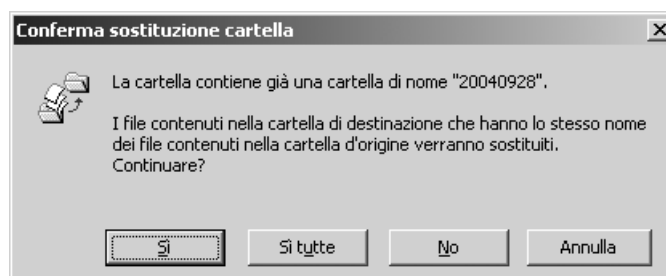
Marco Lazzari – Note per il corso di TTICM

Feedback e comunicazione


- informare l'utente di quello che succede
- indicatori di avanzamento
- semplicità e chiarezza
 - NTDLR is missing

9

 Marco Lazzari – Note per il corso di TTICM



10

 Marco Lazzari – Note per il corso di TTICM

Consistenza (coerenza)

- l'utente trasferisce conoscenze da un'applicazione a un'altra
 - molti comandi di Excel sono uguali a quelli di Word: 3 lezioni di Excel e 6 di Word
- consistenza con altre applicazioni
- consistenza con precedenti versioni
- consistenza con sé stessa
- consistenza con aspettative



WYSIWYG

- evitare differenze fra schermo e stampa
- visualizzare subito conseguenze azione
- rendere facilmente trovabili i comandi
 - sempre nei menù, non solo in barre strumenti o menù contestuali



WYSIWYG

.TP

Set the maximum speed to 8 speed cdrom:

.B cdspeed

\-s 8

.PP

.TP

Restore maximum speed:

.B cdspeed

\-s 0

.PP

.SH EXIT STATUS

cdspeed returns a zero exist status if it succeeds to change to set the maximum speed of the cdrom drive. Non zero is returned in case of failure.



Clemenza

- reversibilità delle azioni
 - ripristino da cestino
- avviso prima di comportamenti dannosi



Percezione di stabilità

- ambiente comprensibile, familiare, prevedibile
- elementi grafici con aspetto stabile
- insieme finito e chiaro di oggetti e azioni
 - mostrare anche comandi non attivi, piuttosto che disabilitarli
- fornire stato e feedback



Integrità estetica

- informazione organizzata e coerente con i principi del visual design
- grafica sobria e ordinata
- no immagini arbitrarie, non reinventare, non cambiare significati attesi
 - checkbox per scelte multiple, pulsanti per comandi immediati (Apri), no pulsanti per aprire menù



Mancanza di modalità

- consentire all'utente di fare quello che vuole, senza bloccarlo in un'azione fino al suo completamento



Gestione della complessità

- semplicità dell'interfaccia
- trasparenza: l'utente non si deve accorgere degli strumenti che usa
- evitare l'emergere della “macchinosità”

