

Guida al progetto da svolgere per il corso di Human-computer interaction

"L'auto mi ha quasi fatto fare un incidente", mi dice Jim.

"L'auto? E come sarebbe?" chiedo.

"Andavo in autostrada con il controllo di crociera adattivo, no? sai quello che ti tiene a velocità costante fino a che la macchina davanti non è troppo vicina, e allora rallenta fino alla distanza di sicurezza. Bene, a un certo punto la strada diventa trafficata, e l'auto rallenta. Io arrivo all'uscita e mi metto sulla destra e figurati, ormai andavo così piano che del controllo di velocità non mi ricordavo nemmeno più. Ma la macchina no! Prendo l'uscita e la macchina deve aver pensato 'Evvai, non c'è più nessuno davanti!' e si è messa ad accelerare. Solo che io ero già sulla rampa, capisci, e lì non è che puoi andare a 120. Per fortuna che ero bello sveglio e ho pestato sui freni, o mi faceva impastare."

(Donald Norman, *Il design del futuro*)

Cosa

Il progetto da elaborare per il corso consiste

- nell'analisi di un **sistema** (v. sotto) di interazione uomo-computer dal punto di vista dell'usabilità e dell'architettura dell'informazione (i concetti del corso)
- nell'ipotesi di redesign del sistema analizzato (sulla base di quanto emerso dall'analisi) seguendo le fasi canoniche dello user-centered design – cf. testo di Polillo e le guide indicate a: <http://lucarosati.it/corsi/hci/materiale#fasi>.

Ma cosa vuol dire “sistema”?

Il concetto di computer si è notevolmente ampliato nel corso degli ultimi anni, finendo per abbracciare una grande varietà di artefatti e fenomeni. Di conseguenza, la “HCI studia oggetti molto eterogenei, quali il personal computer, i palmari e i cellulari, ma anche strumenti digitali più semplici, quali orologi o (...) elettrodomestici, oppure le tecnologie legate ad internet, oppure ancora applicazioni tecnologiche complesse quali la strumentazione di una cabina di pilotaggio, il pannello di controllo di un'industria chimica, etc.” (Bagnara e Pozzi, in Soro, *Human Computer Interaction: Fondamenti e Prospettive*, p.18).

Quindi, **l'oggetto del progetto** può essere un sito o un'altra applicazione web, uno smartphone o un altro dispositivo portatile, il pannello di controllo di una tv digitale, di un videoregistratore o di un altro dispositivo di medio-alta complessità, un servizio situato a cavallo tra fisico e digitale... Se hai dei dubbi sulla scelta, contattami.

Come. Ovvero: che forma ha il progetto?

Uno degli assunti cardine della HCI e dello user-centered-design in generale è quello di documentare il progetto fin dalle sue fasi iniziali.

Un progetto, quindi, è una serie di **documenti** (detti *deliverables*) che possono assumere varie forme: in genere è un mix di testi, diagrammi, immagini che documentano il contesto, i contenuti o funzionalità di un sistema, gli utenti cui è destinato; le scelte progettuali effettuate e le motivazioni di tali scelte.

Per quanto riguarda la natura, il tipo e il numero di tali documenti, vedi le guide segnalate alla pagina <http://lucarosati.it/corsi/hci/materiale#fasi>.

Stile dei documenti

Dato che il progetto riguarda l'architettura dell'informazione e l'usabilità, è opportuno che anche i documenti stessi siano concepiti secondo questi criteri, vale a dire redatti in modo tale da:

- favorire la fruizione anche da parte di un pubblico di “non addetti”
- favorire lo scorrimento o la consultazione veloce (**scanning**) e non solo una lettura passo passo
- favorire in generale più strategie di fruizione (**flessibilità**).

Nella realtà, infatti, questo tipo di documentazione è destinata a figure che sono in genere molto occupate, devono già leggere tante altre carte, e hanno quindi poco tempo. Tenendo conto di ciò, è importante che lo stile dei documenti si adegui anche a una consultazione veloce.

È essenziale inoltre inserire schermate, foto o disegni dell'oggetto analizzato. Per catturare schermate di siti web, v. <http://it.wikipedia.org/wiki/Screenshot>.

Versione full-optional + versione light

Per favorire la flessibilità, una buona strategia è quella di produrre due tipi di deliverables:

1. una **versione full-optional**, vale a dire una documentazione cartacea completa (impaginata secondo i criteri di cui sopra) contenente tutte le specifiche del progetto, destinata a restare come memoria del progetto sia per il team di lavoro sia per il committente
2. una **versione light** della stessa documentazione, da usare per presentare il progetto stesso (nei vari stadi di avanzamento) sia internamente al team di lavoro sia al committente. Per la versione light si possono usare presentazioni (slide), poster, storyboard o altro ancora (nessun limite alla creatività, in questo senso).

La versione full è imprescindibile (vale a dire obbligatoria), dato che la *memoria* di un progetto non può essere affidata a presentazioni, poster o verbali di riunione (che dopo un po' di tempo rischiano di diventare inutili).

La versione light, viceversa, è un di più opzionale, ed è utile soprattutto per presentare la sintesi di un progetto o di suoi avanzamenti negli incontri con i vari *stakeholder*.

Versione full-optional: il documento di testo

The document is a technical paper titled "Information Architecture Special Section" by Quintarelli, Resmini, and Rosati. It discusses faceted navigation and search interfaces. The left page (page 12) includes a table of Faceted Facets and a section on Faceted Analysis. The right page (page 14) shows screenshots of a search interface and discusses search results and bookmarking.

Table 1: Faceted Facets defined by CRG standard categories. Facet is broken into one or more categories.

CRG	Facet
Thing	(Documents, resources)
Resource Type	(e.g. online report, case study, ...)
Property	Language
Thematic	Themes
Process	Activities
Organization	(Institutions)
Product	(Institutions)
Department	...
Project	(Projects, Markets or e.g. Industry Health, ...)
Agent	People
Topic	Topics
Time	Date

Table 2: Actual faceted facets and examples of tags. Hierarchical structure of facets. Top-level facet (more than 10) is underlined in the next case. And of the hierarchy.

Facet	Example
Resource	white paper, case study, blog, enterprise web
Language	published online, based on ISO Standard 639-2
Property	computer science, education, health, web 2.0
Thematic	Information, Information design
Process	multiple design, knowledge management, e-Learning
Organization	University, public administration, health, software
Product	computer, graphic, education, entertainment
Department	...
Project	...
Agent	...
Topic	...
Time	date of publication, last inserting

Un esempio di documento redatto in modo da favorire anche lo scanning:

<http://www.asis.org/Bulletin/Jun-07/QuintarelliEtc..pdf>.

Un buon documento dovrebbe **catturare l'attenzione e invitare alla lettura**. Tantopiù che nella realtà aziendale questo tipo di documenti è destinato a figure che hanno molto da fare e che quindi "vanno di fretta": se il suo stile non è amichevole (*user friendly*), rischierà di non essere letto.

Una buona organizzazione del documento in blocchi (paragrafi e sottoparagrafi), l'impiego di immagini e ancore visive, schemi, tabelle ecc. favoriscono certamente la **leggibilità** (attenzione però: sintesi o schematicità non significa povertà).

Esempi

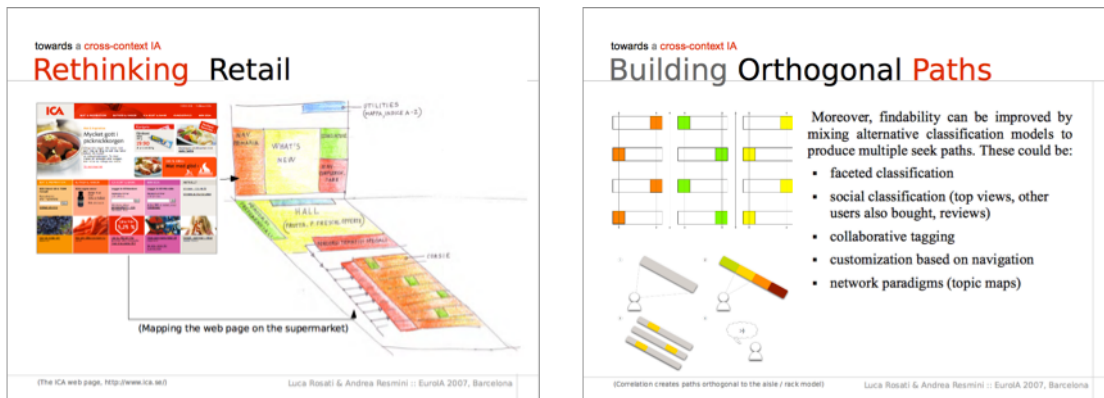
Un esempio di testo costruito in modo da favorire più stili di lettura è il *Bulletin* della ASIS&T (American Society for Information Science and Technology):

<http://www.asis.org/bulletin.html> (versione in pdf).

Molti altri esempi sono contenuti nel quaderno di Maria Cristina Lavazza, *Dall'idea al prototipo: i documenti nelle diverse fasi del progetto web*,

http://www.mestierediscrivere.com/File/documenti_progettoweb.pdf.

Versione light 1: la presentazione



Come il termine stesso suggerisce, le presentazioni sono fatte per essere **guardate**, **non lette**: slide fitte di testo sono pertanto un errore (se ho bisogno di scrivere molto farò un documento); viceversa è la forma iconica che va privilegiata.

Esempi e guide

Se scegli questa strada, consulta le **guide** indicate all'indirizzo <http://lucarosati.it/corsi/strumenti#presentazioni>.

Consulta anche le presentazioni del *Summit europeo di architettura dell'informazione*: <http://www.slideshare.net/search/slideshow?q=euroia&type=all>.

Versione light 2: il poster



I poster sono una o più tavole (di solito formato A0 o A1) che sintetizzano in un'unica soluzione gli aspetti più salienti di una ricerca (le *poster sessions* sono ormai comuni in molte conferenze).

Ottime fonti di **ispirazione** per i poster sono:

- pagine iniziali degli atlanti geografici (tavole di astronomia o geologia, carte tematiche o monografiche e simili)
- manifesti, locandine, brochure
- opere d'arte (particolarmente utili tritici e politici)
- vetrine.

Esempi e guide

- Poster presentati allo European Information Architecture Summit, <http://www.euroia.org/2007/Posters.aspx>
- How to Present a Poster Paper, <http://www.aavso.org/aavso/meetings/howposter.shtml>
- Linee guida per la presentazione dei poster, http://www.unitn.it/convegni/neuroscienze_poster.htm
- Tavola periodica dei metodi di visualizzazione, http://www.visual-literacy.org/periodic_table/periodic_table.html.

Versione light 3: free-style

Altre soluzioni light per la presentazione di un progetto:

- una brochure
- un pieghevole
- uno storyboard
- un video
- altro.

Vale a dire: libero spazio alla fantasia.

Bisogna riflettere sulle idee
come fossero formaggi
e farle bollire e farle
fermentare.
(Valerio Magrelli, *Ora serrata retinae*)