

Principi di Usabilità e Accessibilità

La progettazione **User-Centered**

Chiara Signore, PhD – csignore@unisa.it

Processi e usability experience · Laboratorio · Università degli Studi di Salerno

OGGI – 21/10/2026

Scheduling della lezione

[9:00-10:00]

[Blocco 1 - Teoria]

[Comprendere il concetto di HCI e la sua evoluzione, esplorando i principi di usabilità e accessibilità]

[10:10-11:00]

[Blocco 2 - Teoria]

[Applicare le euristiche di Nielsen ai contesti pratici]

[11:10-12:00]

[Blocco 3 – Teoria]

[Collegare i principi di HCI alla progettazione dell'interfaccia utente]

[12:10-13:00]

[Blocco 4 - Pratica]

[Laboratorio]

[Laboratorio finale: progettazione di un'interfaccia grafica di una caratteristica tra quelle individuate nel corso della lezione.]

[Prima pausa: 10:00-10:10; seconda pausa: 11:00-11:10; terza pausa: 11:10-12:00]

Sei corsi, una sola piattaforma. Quattro hanno già lavorato, voi siete il quinto.

Ogni laboratorio di questa edizione lavora sulla stessa piattaforma, dal punto di vista della propria materia.

1 · TEAMWORKING

Il profilo professionale, la community con il forum, i tag e i suggerimenti di contatto.

2 · ORGANIZZAZIONE

La mappatura dei rischi, il curriculum senza allegato, le regole di pubblicazione nel forum.

3 · IA E CYBER SECURITY

L'iscrizione con identità verificata, la configurazione tecnica, la sicurezza dei contenuti.

4 · COMUNICARE NELLA PA

La lettera che invita a iscriversi, e come si valuta un testo.

5 · PROCESSI

Come rendere una piattaforma funzionale e accessibile

6 · VALUTAZIONE

La valutazione economica complessiva dell'iniziativa.

Tutti i laboratori confluiscono nella presentazione finale al convegno CIRPA di novembre 2026.

LA DOMANDA DA CUI NASCE

Sto avviando un progetto. Come trovo, in un altro ente, chi lo ha già fatto?

Oggi si telefona a chi si conosce, si scrive al protocollo, si chiede in un gruppo informale. E spesso si rifà tutto da capo.

La piattaforma non nasce da un'idea tecnologica. Nasce da un problema di lavoro che avete anche voi.

Una specie di rete professionale, ma per lavorare insieme fra enti.

IL PROFILO

Professionale, non anagrafico. Dice che cosa sapete fare, su che cosa avete lavorato e su che cosa siete disponibili a collaborare.

LA COMMUNITY

Un forum in cui si chiede aiuto e si risponde: dubbi su novità normative, come un altro ente ha organizzato un servizio, documenti e buone pratiche.

I TAG

Collegano persone che stanno lavorando sullo stesso problema in enti diversi, e suggeriscono il contatto.

È in configurazione. Non è ancora aperta a nessuno: quello che decidete oggi può ancora entrarci.

CHI L'HA PROGETTATA

L'hanno disegnata colleghi come voi, in quattro laboratori.

Non l'ha progettata un fornitore. Ogni decisione che vedete nelle prossime slide è stata presa da dipendenti pubblici in aula.

1 OTTOBRE

Il gruppo di Teamworking ha disegnato il profilo, la community e i tag.

2 OTTOBRE

Il gruppo di Organizzazione ha mappato i rischi e scritto le regole di pubblicazione.

6 OTTOBRE

Il gruppo di IA e cyber security ha definito l'accesso e la protezione dei contenuti.

12 E 14 OTTOBRE

Il gruppo di Comunicazione ha scritto l'invito a iscriversi e i criteri per valutarlo.

Vale la pena saperlo: quando fra poco criticherete una scelta, state criticando il lavoro di un collega, non di un ufficio tecnico.

Il profilo, la community, i tag.

Decisioni prese dal gruppo di Teamworking il 1 ottobre.

IL PROFILO

Professionale e non anagrafico: niente data di nascita, niente foto obbligatoria, niente contatti privati.

CHE COSA È GIÀ PRONTO

Al primo accesso nome, mail istituzionale e ruolo sono già compilati. Ente, ufficio e ruolo arrivano verificati e non si modificano.

CHE COSA SI AGGIUNGE

Competenze, progetti seguiti, tag di interesse e disponibilità a collaborare.

I TAG

Servono a far incontrare chi lavora sullo stesso problema in enti diversi. Il sistema suggerisce il contatto.

Il curriculum e le regole del forum.

Decisioni prese dal gruppo di Organizzazione e performance il 2 ottobre.

IL CURRICULUM

Non si carica come allegato: si compilano dei campi, e il testo viene controllato prima della pubblicazione.

IL FORUM

Un controllo automatico segnala i dati personali prima della pubblicazione, e c'è un moderatore.

IL SEMAFORO

Verde: informazioni professionali e riferimenti ad atti già pubblicati. Giallo: dettagli che rendono riconoscibile una persona anche senza nome. Rosso: dati personali, procedimenti, credenziali.

I RISCHI

Il gruppo ha mappato i rischi organizzativi della piattaforma prima di definirne le regole.

L'accesso, la riservatezza, l'invito.

Decisioni prese dai gruppi di IA e cyber security il 6 ottobre e di Comunicazione il 12 e 14 ottobre.

COME CI SI ISCRIVE

Con SPID o CIE e con la mail istituzionale. L'identità è verificata prima dell'attivazione del profilo.

LA RISERVATEZZA

Il default è dalla parte della riservatezza: si sceglie che cosa rendere visibile. Ci si scrive con la messaggistica interna, senza scambiarsi recapiti personali.

L'INVITO

Esiste una lettera che invita a iscriversi, scritta dai partecipanti, con un elenco chiuso dei fatti che si possono affermare sulla piattaforma.

COME SI VALUTA UN TESTO

Cinque criteri: reperibilità, comprensibilità, utilizzabilità, pertinenza, misura.

PER EVITARE EQUIVOCI

E tutto quello che la piattaforma non è.

CHE COSA NON È

Non è un social network.
Non è una chat informale.
Non è una vetrina personale.
Non è uno strumento di valutazione del personale.

PERCHÉ È STATO DECISO COSÌ

Le quattro negazioni sono state scritte dai gruppi precedenti, e rassicurano chi teme l'ennesimo strumento inutile o l'ennesimo controllo.

Serve a chiedersi aiuto fra colleghi di enti diversi. Tutto il resto è fuori perimetro.

Tutto quello che si può affermare sulla piattaforma, e niente di più.

Se un'informazione non è in questa scheda, oggi non la diamo per vera.

A CHE COSA SERVE

È l'elenco chiuso dei fatti verificati. Impedisce di lavorare su una piattaforma immaginata invece che su quella reale.

DA DOVE VIENE

È stata costruita mettendo insieme gli output dei quattro laboratori precedenti. Le tre slide che avete appena visto ne sono il riassunto.

COME SI USA OGGI

Quando un gruppo propone una modifica, si verifica che parta da un fatto della scheda e non da un'ipotesi.

Vale anche per i sistemi: a un'intelligenza artificiale non si chiede di descrivere qualcosa che non è nella scheda.

[Che cosa tocca a voi, in una frase.]

A COSA SERVE QUESTA LEZIONE

Finora sono stati creati il dietro le quinte e anche quello che c'è "davanti", ma... è stata posta la giusta attenzione a ciò che l'utente vede?

COSA FAREMO

Avremo un occhio più critico per osservare ciò che un utente vede quando visita un sito web imparando a capire cosa va fatto e cosa no.

Tutto è importante, soprattutto mettere al centro l'utente evitando confusione e disorientamento.

PRIMA DI COMINCIARE

Vi è mai capitato di navigare su un sito web e sentirvi confusi?

01

**Comprendere il concetto di Human
Computer Interaction (HCI)**

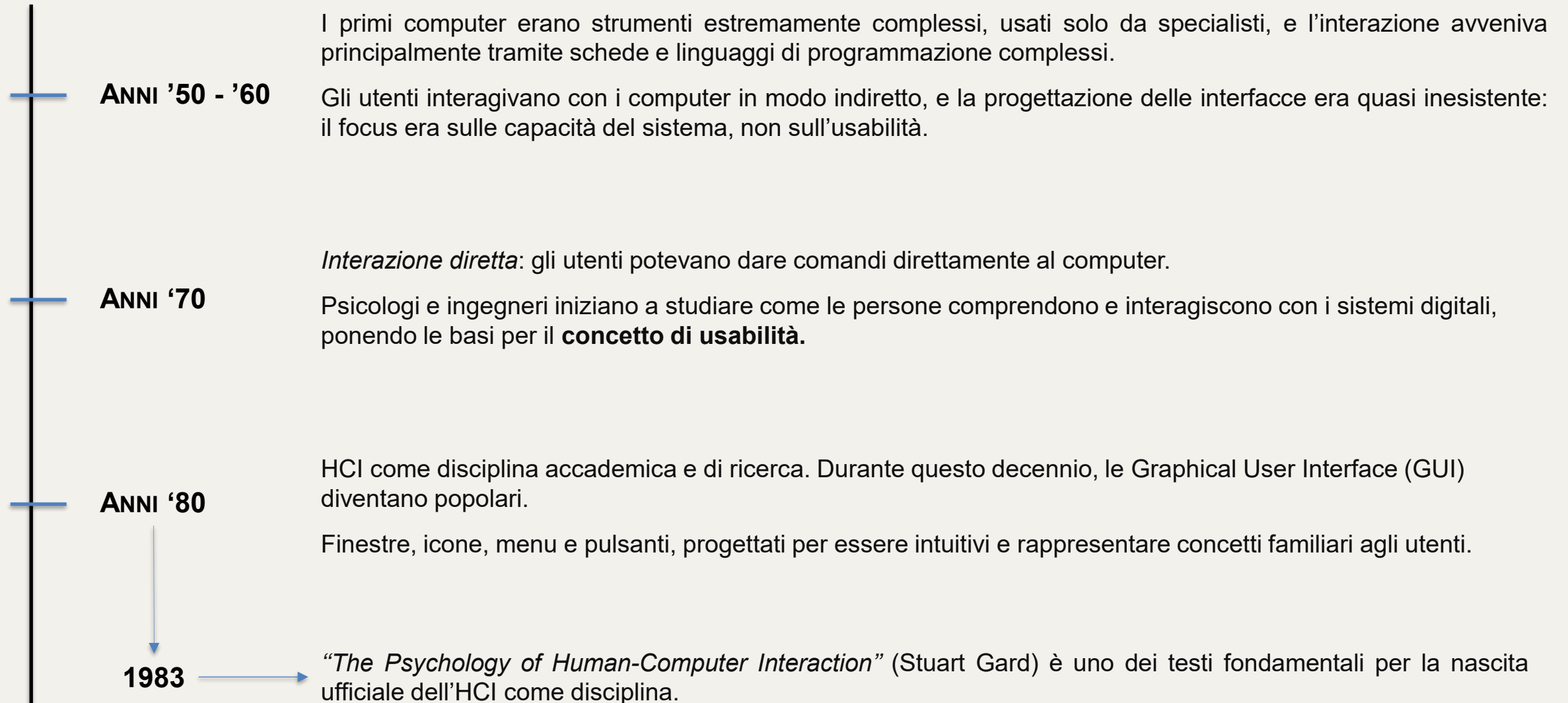
Cos'è la Human Computer Interaction

HCI (HUMAN-COMPUTER INTERACTION) O IUM (INTERAZIONE UOMO-MACCHINA)

*“HCI è una disciplina che si focalizza sulla **progettazione, valutazione e realizzazione** di sistemi interattivi basati su computer destinati all’**uso umano** e dello studio dei principali fenomeni che li circondano”**

Obiettivo: Rendere i sistemi informatici accessibili, intuitivi e piacevoli da usare, ottimizzando l'esperienza utente attraverso l'analisi delle necessità, dei comportamenti e dei limiti cognitivi e motori degli utenti.

La storia dell'HCI



La storia dell'HCI



ANNI '90

L'HCI si evolve con il concetto di *User Experience* (UX) concentrandosi non solo sull'interazione pratica, ma anche sull'esperienza emotiva dell'utente durante l'uso del sistema.

Con l'avvento del web, l'HCI deve adattarsi a nuovi tipi di interazioni, come la navigazione dei siti web e la progettazione per diversi browser e dispositivi.

ANNI 2000 → oggi

Con l'arrivo degli smartphone e dei tablet, l'HCI affronta nuove sfide legate alla progettazione per schermi piccoli e all'interazione touch.

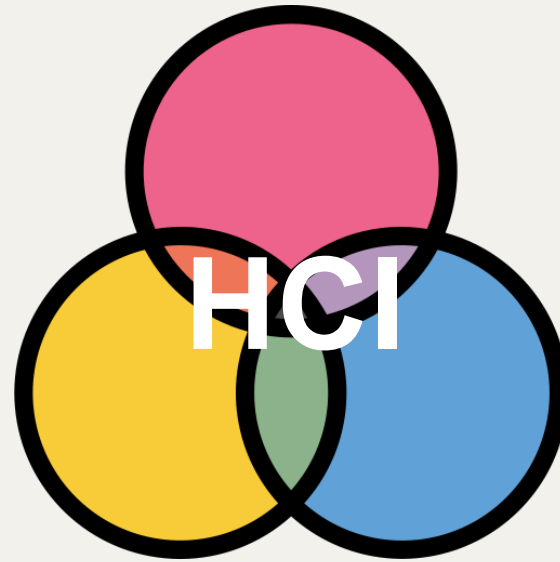
Focus su interazioni avanzate (es. assistenti vocali), l'intelligenza artificiale e l'uso di dispositivi indossabili.

Ruolo interdisciplinare dell'HCI combinando psicologia cognitiva, design, ingegneria informatica e neuroscienze per creare esperienze personalizzate e accessibili a tutti.

Le discipline coinvolte nell'HCI

SCIENZA DEL CALCOLATORE

- Paradigmi di interazione
- Dispositivi di interazione
- Programmazione UI
- Modelli di dialogo
- Computer Graphics e tecniche di visualizzazione
- Intelligenza Artificiale



SCIENZA DELL'UOMO

- Psicologia
- Scienze cognitive
- Psicologia sociale
- Linguistica
- Scienze della comunicazione

SCIENZA DELLA PROGETTAZIONE

- Interaction design
- Industrial design
- Information architecture
- Tecniche di valutazione
- Ergonomia
- Project Management

02

Gli elementi cardine dell'HCI

Elementi cardine dell'HCI – la soddisfazione

“Il grado di appagamento che l'utente prova nell'interagire con un sistema”

Un sistema che soddisfa gli utenti aumenta la loro fiducia e la probabilità che tornino a utilizzarla.

PERSONALIZZAZIONE

Quando possibile, permettere agli utenti di personalizzare l'interfaccia (come dimensioni del testo, colori, layout) aumenta il comfort.

FACILE DA USARE E INTUITIVA

Gli utenti devono poter capire immediatamente come usare il sistema senza necessità di assistenza o formazione.

Elementi cardine dell'HCI – sicurezza e privacy

Non sono obiettivi principali dell'HCI, ma oggi vengono considerati fondamentali poiché sono collegati all'esperienza utente.

AUTENTICAZIONE E AUTORIZZAZIONE

I sistemi devono assicurare che solo gli utenti autorizzati possano accedere a determinate informazioni.

CRITTOGRAFIA DEI DATI

La protezione dei dati in transito e a riposo deve essere garantita tramite crittografia.

NOTIFICHE DI SICUREZZA

Il sistema deve avvisare l'utente di attività sospette o tentativi di accesso non autorizzato.

Elementi cardine dell'HCI – Esempi (1/2)

Form di Registrazione

Nome e Cognome

Username

Password

La password dev'essere di almeno 8 caratteri, deve contenere almeno **un numero**, **una lettera maiuscola** e **un carattere speciale** (@, !, #, *)

REGISTRATI

Altrimenti

ACCEDI

Login

Username

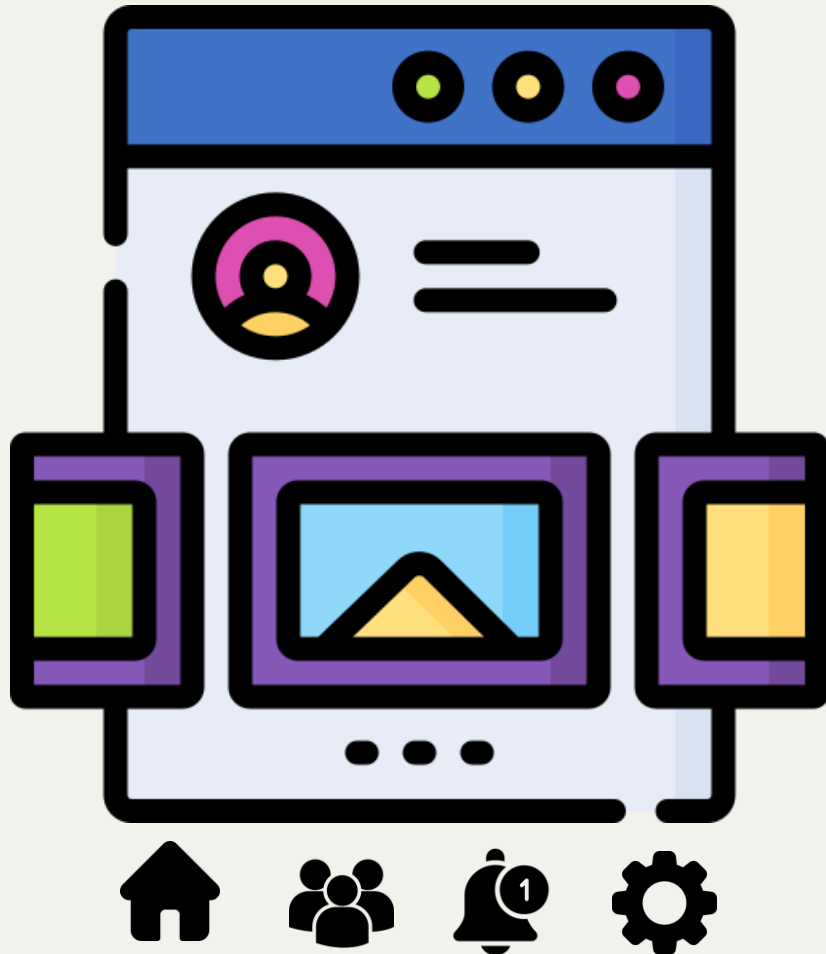
Password

ACCEDI

Hai dimenticato il tuo username? [Recuperalo qui](#)

Hai dimenticato la password ? [Recuperala qui](#)

Elementi cardine dell'HCI – Esempi (2/2)



IMPOSTAZIONI

- **Temi e Aspetto Visivo**
Temi chiari o scuri
Personalizzazione dei colori principali
- **Dimensione del testo**
Piccolo, medio, grande
- **Tipologia di notifica**
Email, SMS, Notifiche push nell'app.
- **Preferenze di Accessibilità**
Alto contrasto, Lettore vocale

03

Le dieci Euristiche di Nielsen

Introduzione alle Euristiche (1/2)

Rappresentano una delle basi teoriche più consolidate e utilizzate nell'ambito dell'HCI, sviluppate per aiutare i progettisti a concentrarsi sugli aspetti fondamentali dell'esperienza utente.



Valutazione Euristiche

Esperti di usabilità esaminano un'interfaccia e identificano le aree che non rispettano uno o più principi.



Testing dell'Usabilità

Aiutano a diagnosticare e risolvere i problemi identificati dagli utenti durante i test.

Progettazione di nuove Interfacce

I principi di Nielsen guidano la creazione di sistemi che rispondono alle esigenze degli utenti.



Introduzione alle Euristiche (2/2)

Rappresentano una delle basi teoriche più consolidate e utilizzate, sviluppate per aiutare i progettisti a concentrarsi sugli aspetti fondamentali dell'esperienza utente.

Migliorare la User Experience



Focus sugli aspetti fondamentali che rendono un'interfaccia intuitiva, facile da usare e accessibile per utenti con diversi livelli di competenza.

Riduzione degli errori

Prevenzione degli errori comuni e creare sistemi che offrono maggiore controllo agli utenti.



Applicabilità Universale



Utilizzabili in diversi contesti (es. sviluppo di web-app, app, software ecc.)

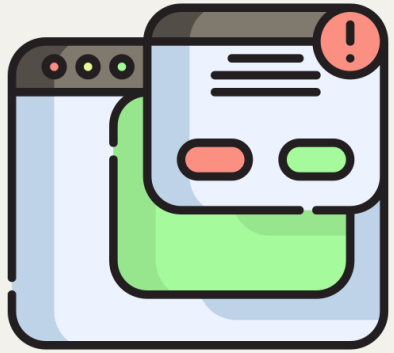
Facilità di Implementazione

Non richiedono tecnologie avanzate ma un'attenzione alla progettazione centrata sull'utente.



Le dieci euristiche (1/5)

1 VISIBILITÀ DELLO STATO DEL SISTEMA



- L'utente deve sempre sapere cosa sta accadendo nel sistema grazie a feedback chiari ed immediati
- L'interfaccia deve fornire informazioni tempestive sulle operazioni in corso e sullo stato complessivo mantenendo gli utenti informati.



2 CORRISPONDENZA TRA SISTEMA E MONDO REALE

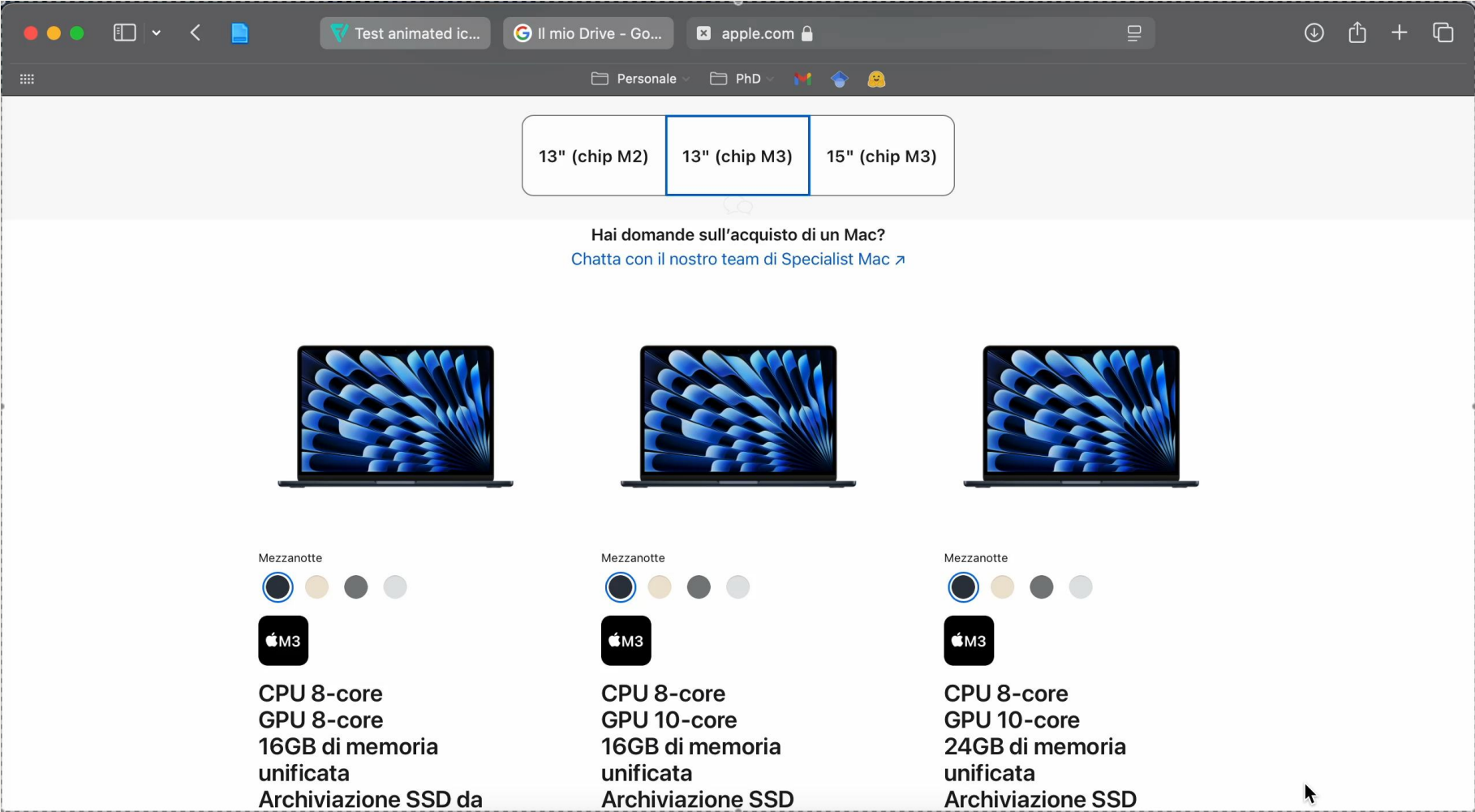


- L'interfaccia deve usare metafore e linguaggi comuni agli utenti
- I termini e le icone utilizzati devono riflettere concetti del mondo reale in modo che gli utenti comprendano facilmente il loro significato.



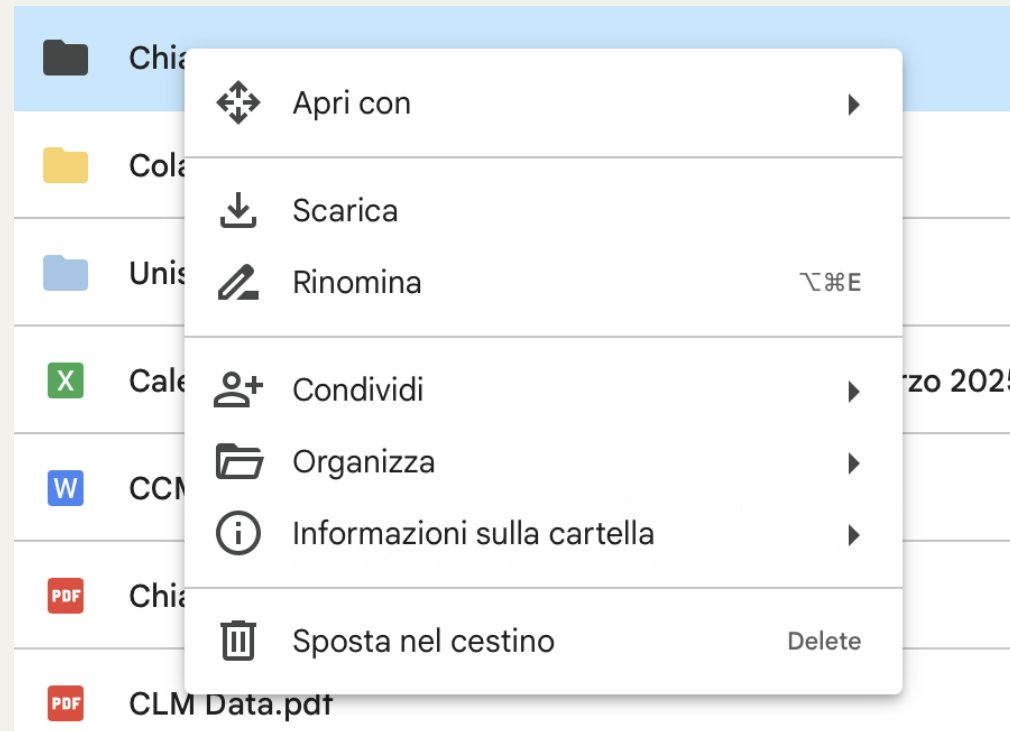
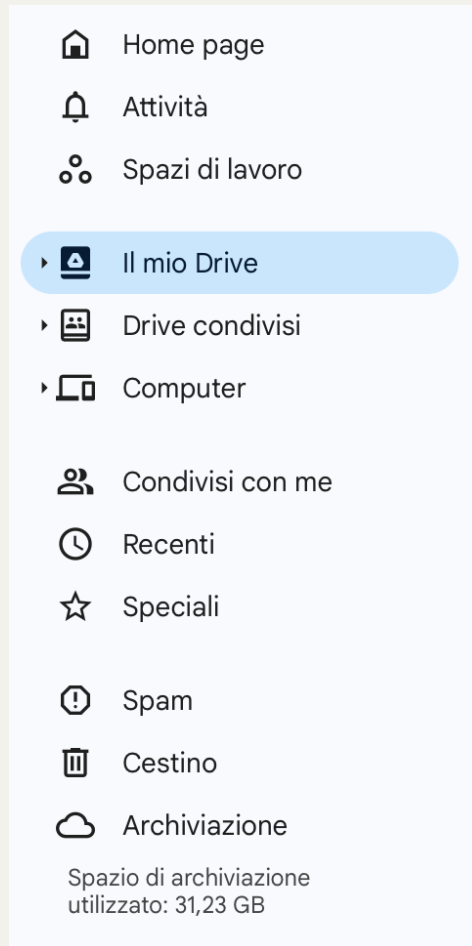
Le dieci euristiche (1/5)

Visibilità dello Stato del Sistema



Le dieci euristiche (1/5)

Corrispondenza tra sistema e mondo reale



Le dieci euristiche (2/5)

3 CONTROLLO E LIBERTÀ DELL'UTENTE



- Gli utenti devono poter correggere facilmente i propri errori e tornare sui propri passi.
- Prevedere opzioni per annullare o ripristinare azioni e garantire percorsi chiari per navigare senza rimanere bloccati.

COMPLETA IL TUO PROFILO

Formazione

Esperienza lavorativa

INDIETRO AVANTI

4 COERENZA E STANDARD

COMPLETA IL TUO PROFILO

Formazione

Esperienza lavorativa

ANNULLA SALVA

- Gli elementi dell'interfaccia devono avere un aspetto e un comportamento coerenti in tutto il sistema.
- La coerenza riduce il carico cognitivo degli utenti, aiutandoli a prevedere il funzionamento delle varie funzionalità.
- Standardizzare i pulsanti di navigazione e mantenere lo stesso schema di colori per azioni simili.

MODIFICA LA TUA COMMUNITY

Matteo Rossi ☐

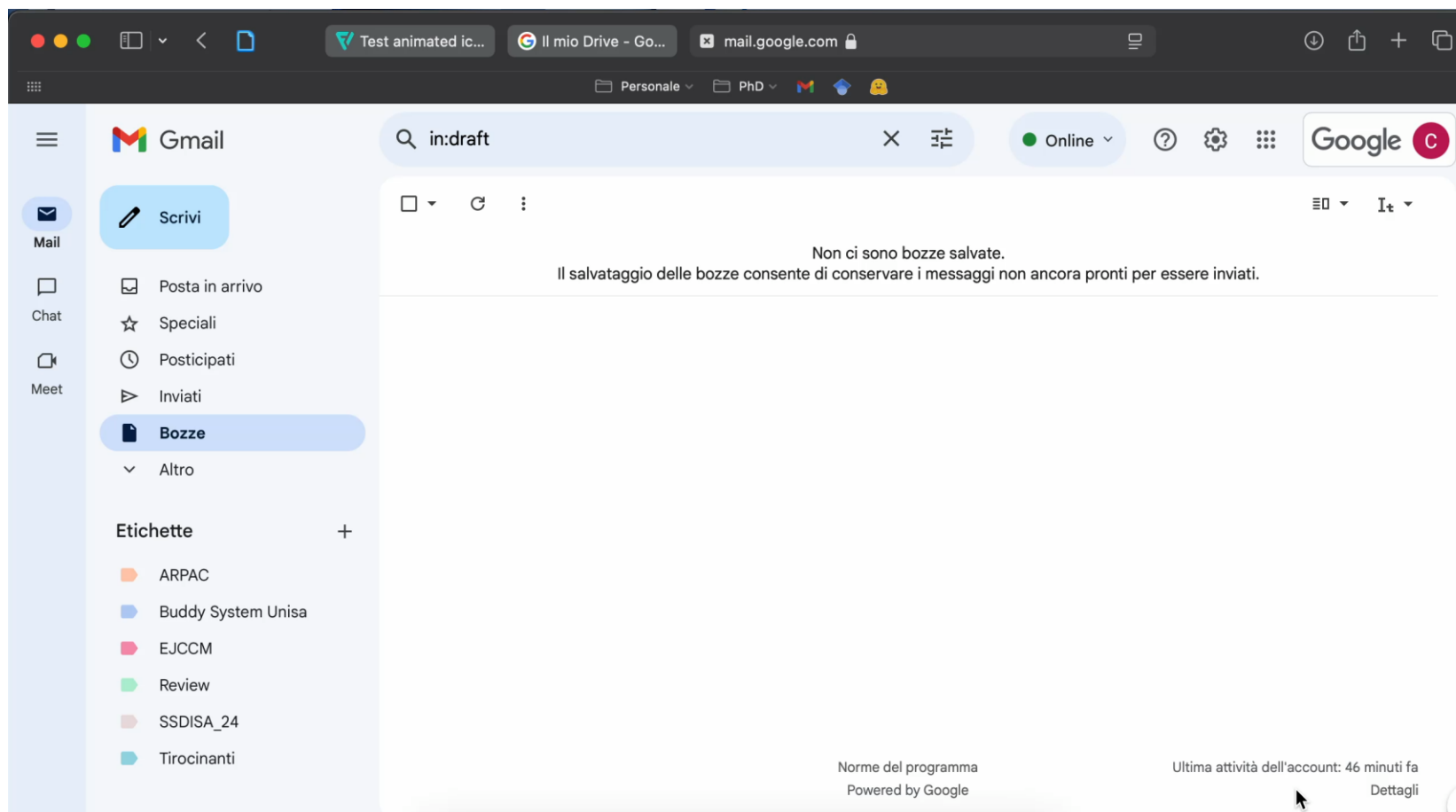
Adriano Bianchi ☐

Giovanni Neri ☐

ANNULLA SALVA

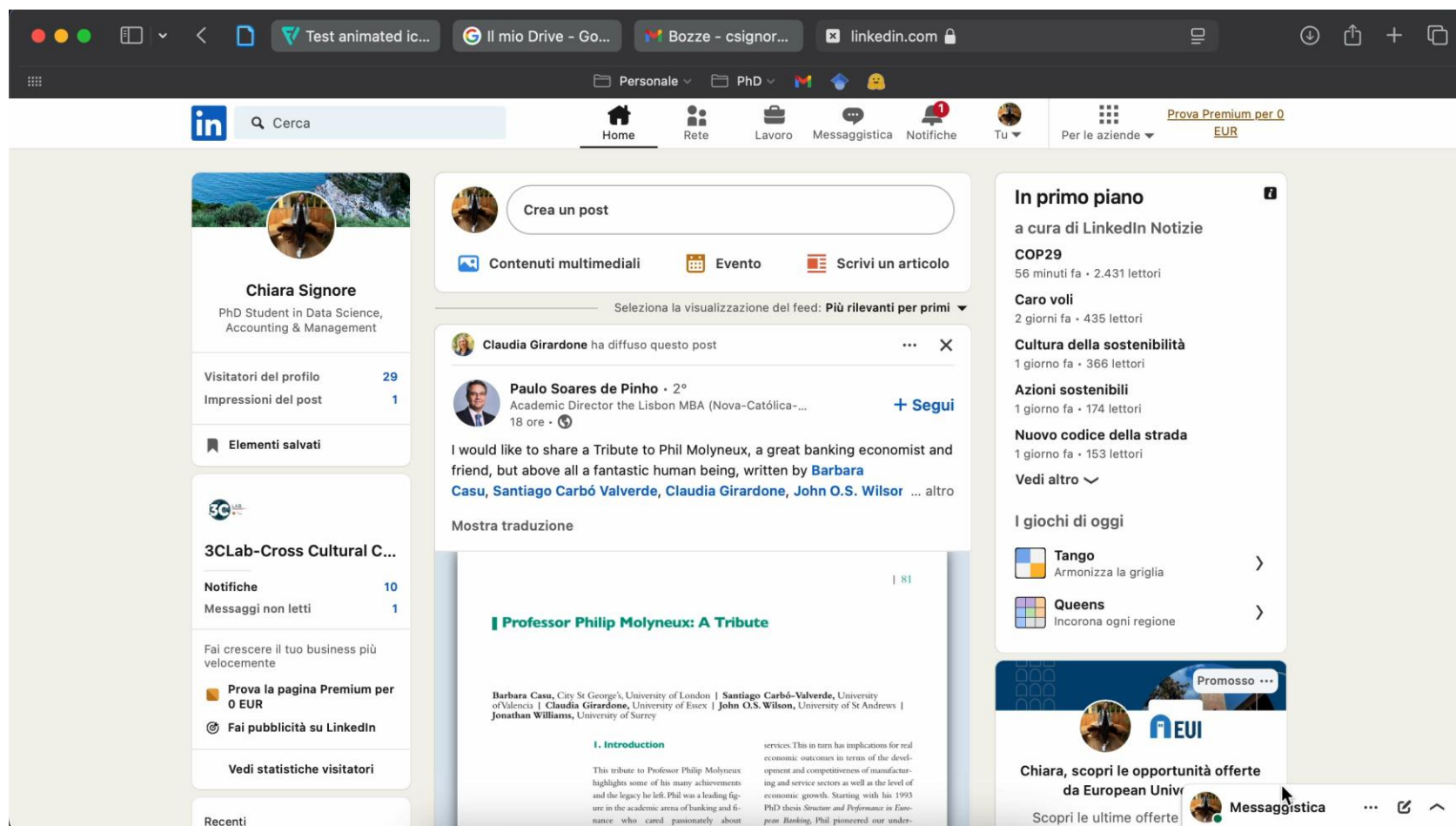
Le dieci euristiche (2/5)

Controllo e libertà dell'utente



Le dieci euristiche (2/5)

Coerenza e standard



Le dieci euristiche (3/5)

5 PREVENZIONE DEGLI ERRORI



- Progettare il sistema in modo da prevenire errori degli utenti prima che si verifichino.
- Inserire controlli che anticipino gli errori e guidino l'utente verso input corretti.
- Validare i dati nei moduli e segnalare errori in tempo reale.

6 RICONOSCIMENTO ANZICHÉ MEMORIZZAZIONE



- L'interfaccia deve ridurre il carico di memoria degli utenti, mostrando opzioni e informazioni necessarie.
- Gli utenti non dovrebbero ricordare comandi o informazioni; queste devono essere visibili e facilmente accessibili.

LOGIN

Mario

Bianchi

Mariobianchigmail.com

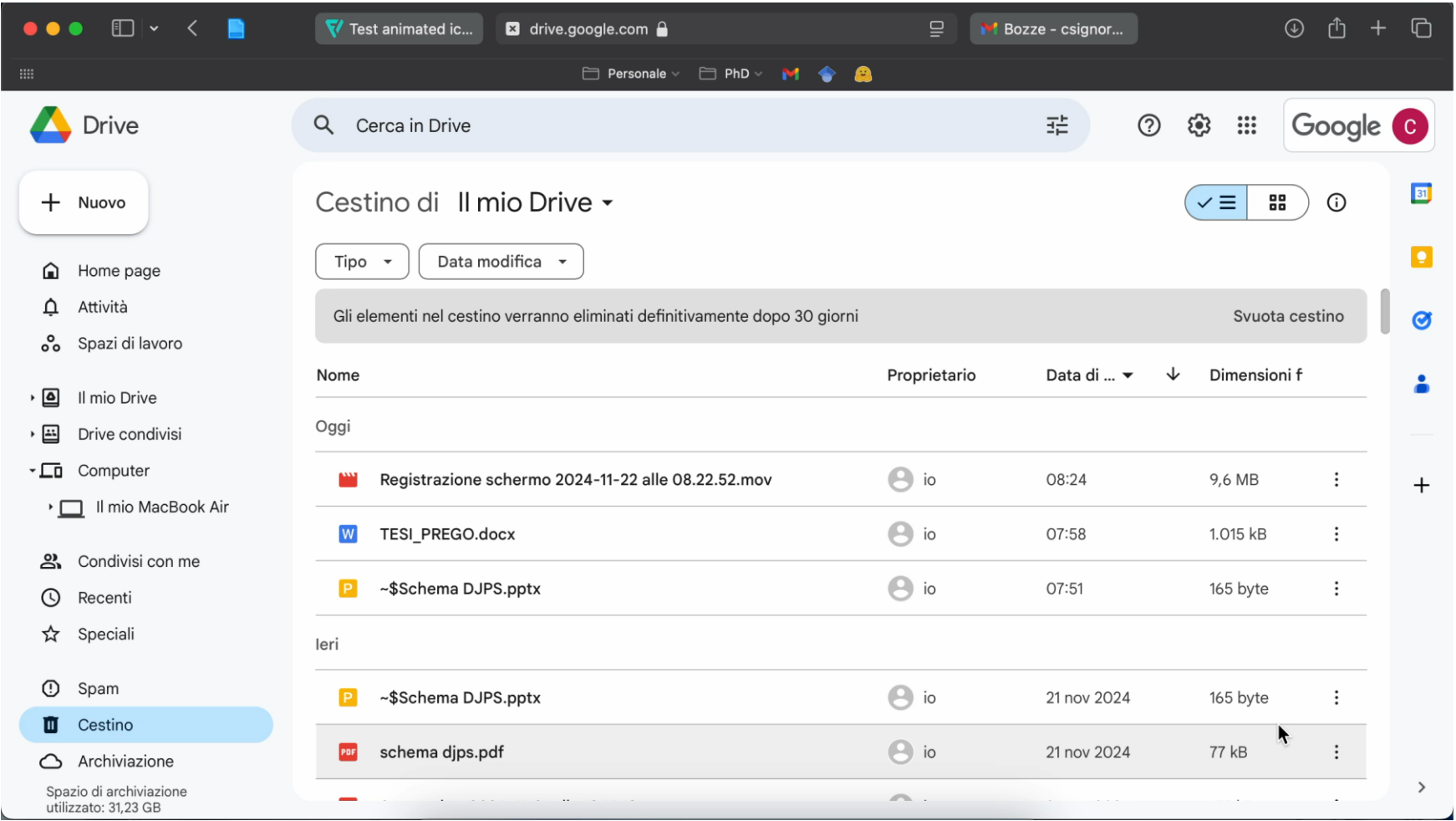
ACCEDI



manca '@' nell'indirizzo

Le dieci euristiche (3/5)

Prevenzione degli errori



Le dieci euristiche (4/5)

7 FLESSIBILITÀ ED EFFICIENZA D'USO

L'abilità di un sistema di adattarsi a utenti con livelli di esperienza diversi, fornendo scorciatoie o funzioni avanzate per esperti e mantenendo semplicità per i principianti.

Documents
Authors
Researcher Discovery
Organizations

Search within
Article title, Abstract, Keywords

Search documents *

+ Add search field
Add date range
Advanced document search >

Search

8 DESIGN ESTETICO E MINIMALISTA

Un'interfaccia deve contenere solo gli elementi essenziali per l'utente, evitando informazioni e funzioni superflue che possano distrarre o sovraccaricare l'utente. Il design dovrebbe essere chiaro, semplice e focalizzato sui bisogni reali dell'utente.

< Basic Search
Advanced

Search tips

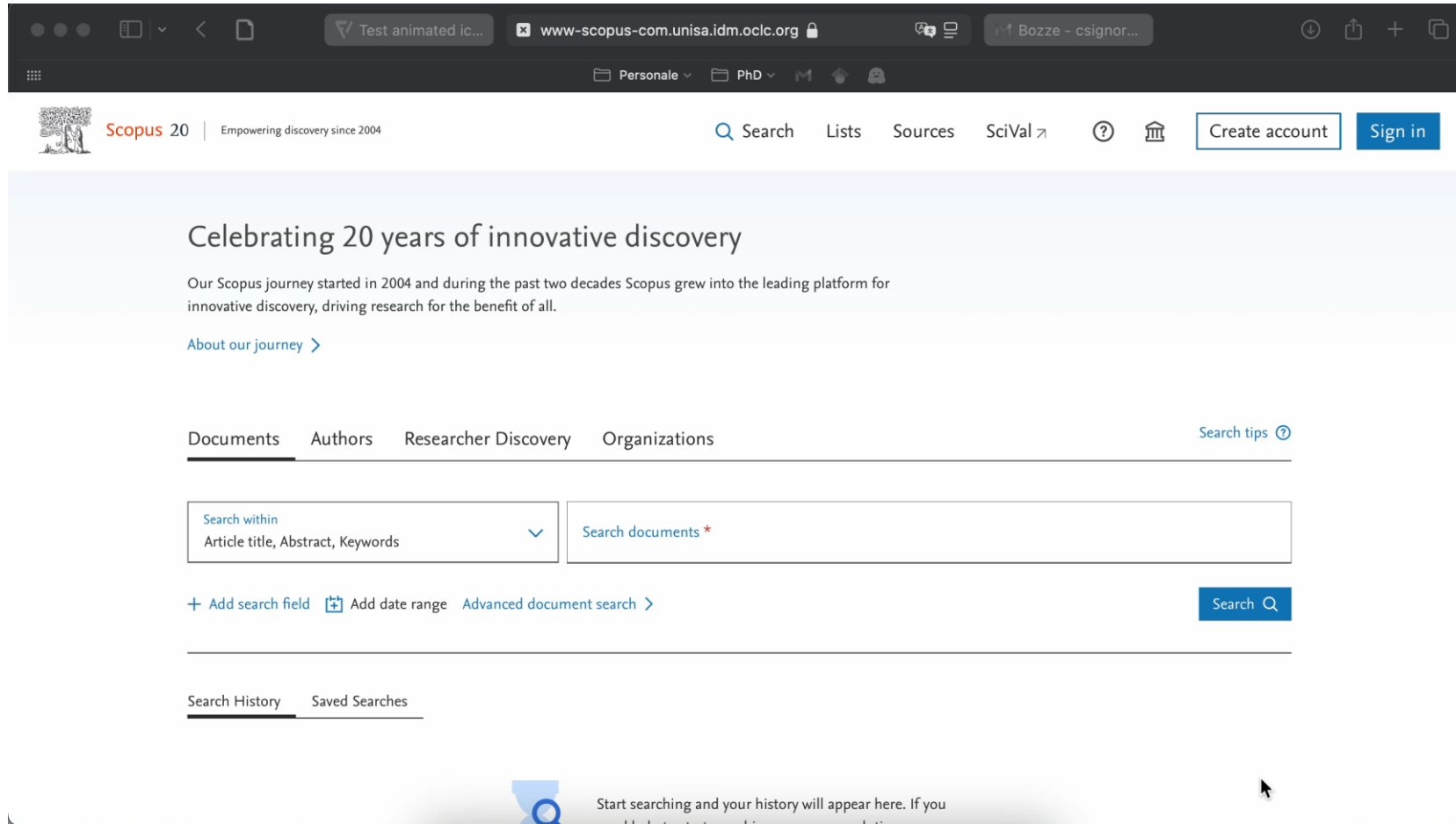
Enter query string

Outline query
Add Author name / Affiliation
Search

ALL("Cognitive architectures") AND AUTHOR-NAME(smith)
TITLE-ABS-KEY(*somatic complaint wom?n) AND PUBYEAR AFT 1993
SRCTITLE(*field ornith*) AND VOLUME(75) AND ISSUE(1) AND PAGES(53-66)

Le dieci euristiche (4/5)

Flessibilità ed efficienza d'uso; Design estetico e minimalista



The screenshot displays the Scopus 20 website interface. At the top, there is a navigation bar with the Scopus logo, the text "Scopus 20 | Empowering discovery since 2004", and links for "Search", "Lists", "Sources", "SciVal", "Create account", and "Sign in". Below the navigation bar, a banner reads "Celebrating 20 years of innovative discovery" with a subtext: "Our Scopus journey started in 2004 and during the past two decades Scopus grew into the leading platform for innovative discovery, driving research for the benefit of all." and a link "About our journey >". The main content area features a search bar with a dropdown menu labeled "Search within" containing "Article title, Abstract, Keywords". To the right of the dropdown is a text input field labeled "Search documents *". Below the search bar, there are links for "+ Add search field", "+ Add date range", and "Advanced document search >". A "Search" button with a magnifying glass icon is positioned to the right of these links. At the bottom, there are tabs for "Search History" and "Saved Searches". A footer message states: "Start searching and your history will appear here. If you".

Le dieci euristiche (5/5)

9 AIUTARE GLI UTENTI A RICONOSCERE, DIAGNOSTICARE ED EVITARE ERRORI

Create a Password *

Password must be minimum 8 characters long and contain at least one uppercase letter, one lowercase letter, and a number. Stronger passwords include a special character and are at least 16 characters long. Permitted special characters are: \$=!:.#%

- I messaggi di errore devono essere chiari e offrire suggerimenti per la risoluzione.
- Gli utenti devono capire il problema e sapere come risolverlo senza difficoltà.

10 GUIDA E DOCUMENTAZIONE

- Anche un sistema ben progettato potrebbe richiedere supporto per compiti complessi.
- Fornire guide o suggerimenti facili da cercare e consultare per aiutare gli utenti a capire come utilizzare il sistema o risolvere problemi specifici.



Le dieci euristiche (5/5)

Aiutare gli utenti a riconoscere, diagnosticare ed evitare errori

Salvataggio automatico

DJP's + WorkplaceSpirituality

Cerca (CMD + CTRL + U)

Home Inserisci Disegno Progettazione Layout Riferimenti Lettere Revisione Visualizza Zotero Acrobat

Commenti Modifica Condividi

Incolla

Aptos (Cor... 12

G C S x₂ x²

Stili Riquadro Stili

Dettatura

Riservatezza

Componenti aggiuntivi

Editor

Open DeepL

Crea PDF e condividi link

Richiedi firme

Proposta di Ricerca

Le Digital Job Platforms (DJP's) rappresentano un punto di contatto iniziale fondamentale tra i candidati e le organizzazioni. Tuttavia, il loro utilizzo è spesso limitato a processi di abbinamento tecnico basati esclusivamente su competenze e requisiti lavorativi (Person-Job Fit), trascurando dimensioni più profonde come il Person-Organization Fit (P-O Fit) e il benessere complessivo del lavoratore (Kristof, 1996; Werbel & Johnson, 2001). Tale limitazione ne riduce il potenziale come strumenti strategici per la creazione di ambienti lavorativi sostenibili e coesi.

Parallelamente, il concetto di workplace spirituality ha ricevuto crescente attenzione come elemento chiave per migliorare il benessere organizzativo e favorire l'allineamento valoriale. Studi recenti evidenziano che la spiritualità sul lavoro non solo aumenta la soddisfazione e l'engagement, ma contribuisce anche a migliorare la retention e le performance lavorative (Altman & Baruch, 2019; Milliman et al., 2003). Ad esempio, Altman e Baruch (2019) sottolineano come la workplace spirituality possa fungere da catalizzatore per la coesione organizzativa, mentre Milliman et al. (2003) dimostrano che una forte integrazione valoriale favorisce atteggiamenti positivi tra i dipendenti.

(Commento: La frase è stata riorganizzata per migliorare il flusso, sostituendo "dimostrano che" con "evidenziano che" per evitare ripetizioni. Sono state aggiunte alcune congiunzioni per una lettura più fluida.)

Nonostante il suo potenziale, il ruolo della workplace spirituality nelle DJP's rimane largamente

Pagina 1 di 2 457 parole Italiano (Italia) Accessibilità: conforme Focus 131%

Le dieci euristiche (5/5)

Guida e documentazione

The screenshot displays the Scopus 20 search interface. At the top, the Scopus 20 logo and tagline "Empowering discovery since 2004" are visible. The navigation bar includes links for Search, Lists, Sources, SciVal, and user options like Create account and Sign in. The main heading reads "Celebrating 20 years of innovative discovery", followed by a paragraph about Scopus's journey since 2004 and a link to "About our journey".

The search interface features a horizontal menu with "Documents", "Authors", "Researcher Discovery", and "Organizations". Below this, there are two search input fields. The first field is labeled "Search within" with a dropdown menu showing "Article title, Abstract, Keywords". The second field is labeled "Search documents *" and contains the text "Artificial Intelligence". Below these fields, the search logic is set to "AND".

The second search input field is also labeled "Search within" with the same dropdown menu. The second field is labeled "Search documents" and contains the text "Information Disorder". At the bottom of the search interface, there are links for "+ Add search field", "+ Add date range", and "Advanced document search". A "Reset" button and a "Search" button with a magnifying glass icon are also present.

At the very bottom, there are links for "Search History" and "Saved Searches".

04

Applicazione delle Euristiche

Analisi di siti web



Cerca



Home



Rete



Lavoro



Messaggistica



Notifiche



Tu



Per le aziende

Prova Premium per 0 EUR



Chiara Signore

PhD Student in Data Science,
Accounting & Management

Visitatori del profilo 28

Impressioni del post 1

Elementi salvati



3CLab-Cross Cultural C...

Notifiche 10

Messaggi non letti 1

Fai crescere il tuo business più
velocemente

Prova la pagina Premium per
0 EUR

Fai pubblicità su LinkedIn

Vedi statistiche visitatori

Recenti



Crea un post



Contenuti multimediali



Evento



Scrivi un articolo

Seleziona la visualizzazione del feed: Più rilevanti per primi



Red Hot Cyber

43.498 follower

2 ore ·

Trump nomina Tulsi Gabbard come Direttore dell'Intelligence USA. Ed è Subito
Polemica ... altro



CYBER POLITICA

In primo piano

a cura di LinkedIn Notizie

COP29

5 giorni fa · 2.009 lettori

Cultura della sostenibilità

21 ore fa · 266 lettori

Caro voli

1 giorno fa · 244 lettori

Sciopero medici

18 ore fa

Azioni sostenibili

21 ore fa

Vedi altro

I giochi di oggi



Tango

Armonizza la griglia



Queens

Incorona ogni regione



Promosso

EG Italia Gruppo Stada

Chiara, rimani al corrente sulle ultime
notizie da EG Italia Gruppo Stada
Rimani al corrente sulle ultime
aggiornamenti di settore



Messaggistica



Applicazione delle Euristiche di Nielsen

Euristiche rispettate

1. VISIBILITÀ DELLO STATO DEL SISTEMA

- Notifiche: l'icona indica un contatore rosso in presenza di notifiche
- Stato del profilo: numero di visitatori del profilo, impressioni dei post visibili in tempo reale
- Messagistica: mostra la sezione 'messaggi non letti' accanto al box delle notifiche

2. CORRISPONDENZA TRA SISTEMA E MONDO REALE

- Utilizzo di termini familiari ed intuitivi es. 'crea un post', 'contenuti multimediali', 'eventi'.

4. CONSISTENZA E STANDARD

- L'interfaccia mantiene uno stile uniforme
- Icone, pulsanti e layout sono coerenti
- Lo stesso schema di colori (blu, grigio e bianco chiaro) viene utilizzato su tutta la pagina

Applicazione delle Euristiche di Nielsen

Euristiche rispettate

6. RICONOSCIMENTO PIUTTOSTO CHE MEMORIZZAZIONE

- Gli elementi 'salvati' e le statistiche dei visitatori sono visibili direttamente senza costringere l'utente a ricordare dove cercarli
- La barra 'SELEZIONA LA VISUALIZZAZIONE DEL FEED' guida l'utente alla personalizzazione senza la necessità di ricordare impostazioni precedenti

8. DESIGN ESTETICO E MINIMALISTA

- La pagina è ben organizzata
- Le varie sezioni sono chiaramente separate (profilo, notifiche, feed)
- Gli spazi bianchi migliorano la visibilità e riducono il sovraccarico visivo

Applicazione delle Euristiche di Nielsen

Euristiche non rispettate

5. PREVENZIONE DEGLI ERRORI

- Non ci sono indicazioni preventive quando un'azione potrebbe essere svolta in modo errato. Ad esempio, non è chiaro se pubblicare un post incompleto o errato potrebbe portare a problemi.
- Se l'utente fa un errore (es. un post sbagliato o un messaggio inviato accidentalmente), non sono subito evidenti opzioni come "Annulla" o "Modifica."

7. FLESSIBILITÀ ED EFFICIENZA D'USO

- Non ci sono scorciatoie visibili per utenti esperti (es. tasti rapidi per navigare tra le notifiche, messaggi, o profilo).
- Nel feed, non c'è un'indicazione chiara di quali post sono già stati letti.

05

User-Centered Design (UCD)

Introduzione al concetto di User-Centered Design

È una filosofia di progettazione in cui le esigenze, i desideri e le limitazioni dell'utilizzatore dell'interfaccia sono al centro di ogni fase del processo di progettazione

Pieno coinvolgimento dell'utente nelle fasi di progettazione e sviluppo del prodotto. Ciò implica:



ASCOLTARE ESATTAMENTE
LE ESIGENZE DELL'UTENTE



OSSERVARE COME L'UTENTE
INTERAGISCE CON IL PRODOTTO



TESTARE REGOLARMENTE
IL PRODOTTO



Introduzione al concetto di User-centered Design



- Miglioramento dell'esperienza utente
- Ottimizzazione dei costi evitando eventuali problemi affiorati solo dopo il reale utilizzo dell'interfaccia

USER CENTERED DESIGN

≠

USER EXPERIENCE

processo alla strategia applicata per progettare esperienze.

l'esperienza specifica che gli utenti hanno con i prodotti che usano

Progettare un'interfaccia di successo → funzionale ma anche piacevole da usare: diretta conseguenza di una corretta progettazione UCD.

User-Centered Design

La ISO 13407

SPECIFICA NEL CONTESTO DI UTILIZZO

Identificazione delle persone che useranno il prodotto, per cosa lo useranno e in quali condizioni lo useranno.

SPECIFICA DEI REQUISITI

Identificazione di eventuali requisiti aziendali e degli obiettivi dell'utente che devono essere soddisfatti affinché il prodotto abbia successo.

CREAZIONE DI SOLUZIONI PROGETTUALI

Processo che può essere eseguito in più fasi partendo da un concetto approssimativo

VALUTAZIONE DEI PROGETTI

Fase in cui si eseguono test di usabilità con utenti reali per valutare l'efficienza del progetto.

User-centered Design

Sperimentazione, valutazione e perfezionamento

SPERIMENTAZIONE

- I test in questa fase sono pensati per simulare il più fedelmente possibile la realtà della User Experience.
- Questa fase permette l'emersione di problemi da risolvere garantendo che non si presentino nuovamente nel funzionamento reale a regime
- Prevedere un problema ben prima che questo si manifesti realmente consente di evitare interventi futuri sul campo risparmiando così notevoli costi di intervento.

VALUTAZIONE E PERFEZIONAMENTO

- Comprensione dell'importanza di una progettazione centrata sull'utente.
- Risoluzione di problemi evidenziati ripetendo nuovamente il ciclo di test per risolvere i precedenti e individuarne di nuovi.
- Il fallimento del ciclo a causa di nuovi problemi individuati costituisce una possibilità in più per migliorare ulteriormente il prodotto.

User-Centered Design

PACT

Il progettista dovrebbe essere guidato dall'utente così da permettergli di fornire spunti e suggerimenti sul da farsi.



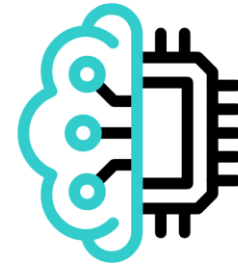
People



Activities



Context



Technologies

✦ Le **persone** sono i veri protagonisti del design

✦ La progettazione deve tener conto delle diverse esigenze, abilità e preferenze degli utenti (attraverso la **conversazione**) utilizzando la **tecnologia** più appropriata

✦ Il design deve tenere conto dell'**ambiente** in cui le persone usano i prodotti

Cosa faremo ora?

Rete Valore PA

Accedi

Registrati

Progetto sperimentale CIRPA

Il lavoro della PA, con il valore della rete.

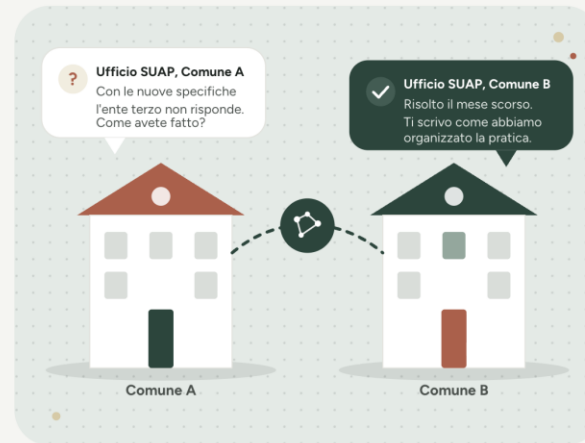
Rete Valore PA mette in relazione chi lavora nelle amministrazioni pubbliche: condividi casi, confronta procedure e trova colleghi con competenze utili al tuo lavoro.

Un progetto sperimentale dell'Università degli Studi di Salerno.

Entra nella rete

Ho già un account

Partecipazione gratuita · Registrazione con verifica email



1. Analizzare la piattaforma e scoprire cosa funziona e cosa no, in termini di *usabilità* del prodotto (20 min)
2. Lavorare in gruppi rispetto a come potrebbe essere reimmaginata (30 min)
3. Discuterne brevemente insieme (10 min)

<https://retevalorepa.it/>

Buon lavoro! 😊