

Informatica Applicata

a.a. 2005/2006

Stefania Tomasiello
tomasiello@unibas.it

Prima Parte - Introduzione al design dei sistemi interattivi

1. Introduzione all'interazione uomo-computer. Il concetto di usabilità.
2. Modelli dell'interazione uomo-computer. Evoluzione dei paradigmi di interazione uomo-computer.
3. Modelli dell'utente. La cognetica e il fuoco dell'attenzione.
4. Stili di interazione. L'errore umano.
5. Quantificazione e unificazione delle interfacce.
6. Principi di progettazione User Centered.
7. Valutazioni di usabilità: riferimenti normativi ed applicativi.
8. La prototipazione.
9. La progettazione di interfacce: alcune regole per non incorrere negli errori comuni.

Seconda Parte - Il design delle applicazioni web

1. L'usabilità dei siti web.
2. Un modello di qualità per le applicazioni web.
3. Discussione di esempi reali in rete.

Testi consigliati:

Dispense del corso

J. Raskin, INTERFACCE A MISURA D'UOMO, Apogeo

L. Cantoni, N. Di Blas, D. Bolchini, COMUNICAZIONE, QUALITÀ, USABILITÀ, Apogeo