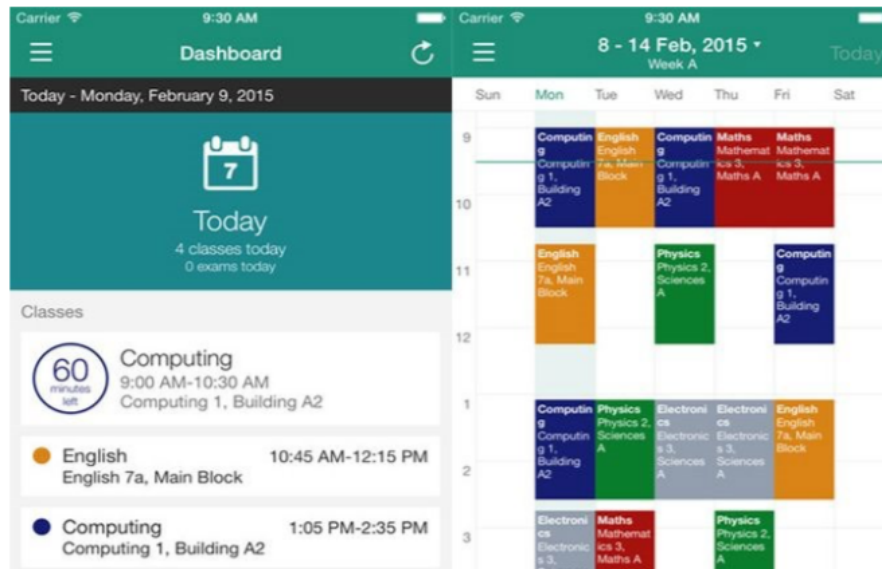


Data la seguente applicazione individuare le strategie di design implementate rispetto alle **leggi della gestalt**, l'**affordance**, lo **stile di interazione** e le **metafore**



leggi della gestalt

- legge della chiusura : percepisco il riquadro sotto *Classes* come un'unica entità, e di conseguenza associo tutti gli elementi che si trovano al suo interno come informazioni relative alla lezione di *Computing*, così come per i riquadri che riguardano le lezioni successive. (Si può riconoscere anche un uso della legge della "buona forma").
- legge della similarità/somiglianza : i riquadri dello stesso colore nell'agenda vengono visti come un'unica entità, fanno parte dello stesso gruppo di lezioni, mentre sotto *Classes* si possono riconoscere dei riquadri simili, cioè delle lezioni, ma distinti grazie al mapping, da un simbolo dal colore diverso (infatti si trattano di lezioni distinte : *English* e *Computing*).

affordance

- metafora : si può vedere un hamburger menù in alto a sinistra (che può essere definita anche come affordance pattern, perché suggerisce la navigazione all'interno dell'app) che va cliccato. Tabella nell'agenda suggerisce di scorrere in basso per vedere le lezioni. Icona di ricarica suggerisce la ricarica del dispositivo.
- pattern : linea sull'agenda che segna l'orario e che scorre con il tempo. l'etichetta con la settimana e l'anno, abbinato a un triangolo capovolto, sopra l'agenda suggerisce di cliccare per vedere gli orari di altre settimane.
- false : calendario con al suo interno giorno 7 perchè se cliccata non succede niente, anche se l'utente avrebbe voluto vedere per intero il calendario, suggerendo un'azione sbagliata
- negativa : etichetta Today in alto a destra suggerisce che cliccandoci sopra non succederà niente

le metafore

agenda, calendario, hamburger menù, antenna della connessione internet, batteria, freccia undo (torna indietro su se stessa).

stile di interazione : si ha un input mouse o touch e l'output è da smartphone/tablet o un monitor, con strategia di interazione WIMP.

Descrivere il **golfo dell'esecuzione** nel modello HCI di Hutchins, Hollan e Norman

il modello di Hutchins, Hollan e Norman spiega la distanza che c'è tra concetto mentale e concettuale. Da un lato si ha un utente con uno scopo e dall'altro una interfaccia. L'utente ha un'intenzione che deve essere tramutata in un'azione, tra intenzione e azione c'è una distanza detta semantica perché riguarda un aspetto cognitivo (si da significato all'azione). In seguito si vuole materializzare lo scopo tramite la determinata azione e si passa alla fase di esecuzione, percorrendo una distanza articolatoria (si da forma all'azione). Il golfo dell'esecuzione misura la distanza fra gli scopi formulati dall'utente e i mezzi resi disponibili dal sistema per raggiungerli.

Descrivere il processo di **attenzione selettiva** e come utilizzarlo per il design di interfacce utente

L'utente è attratto solo da alcune particolarità dello schermo. si può sfruttare l'attenzione selettiva per il design di interfacce grafiche mediante input visivi (es.: sottolineando o aumentando il peso di un testo, usando colori particolari, pop-up). Obiettivo del progettista riesce è di mettere questi input in percorso di minima resistenza, in modo tale da catturare totalmente l'attenzione dell'utente.

Descrivere, secondo i livelli di analisi presentati a lezione, il processo di comunicazione nel caso in cui una persona mandi un sms ad un suo amico con la seguente scritta: There's no place like 127.0.0.1 Considerare il caso in cui il ricevente sia un esperto di informatica e il caso in cui non lo sia. In tal caso spiegare a che livello si verifica un fenomeno di incomprensione. (per chi non lo sapesse 127.0.0.1 corrisponde al Localhost cioè l'indirizzo di "Casa")

Possiamo rappresentare questo processo di comunicazione tramite il modello di Tondl : ci sono due interlocutori il primo codifica un messaggio trasmesso su un canale, in questo caso un sms, mentre il secondo lo decodifica. (La comunicazione è asincrona e persistente). I due interlocutori fanno affidamento al proprio triangolo della significazione che simbolizza come viene emesso o ricevuto un messaggio. Il segnale viene associato a un concetto nella mente di colui che lo emette o lo riceve e che si riferisce a un referente ben preciso nel mondo dei fenomeni (contesto) che si trova in quel momento. I due interlocutori si comprendono solo se i significati attribuiti al messaggio coincidono. In questo quadro si possono individuare tre livelli di analisi : sintattico, semantico e pragmatico.

Nel caso in cui il ricevente sia un esperto di informatica i due referenti si sovrappongono/coincidono e il messaggio verrà capito. Nel caso in cui non capisca subito il messaggio ci sarà un problema a livello pragmatico e solo tramite semantizzazione progressiva assocerà all'IP il concetto di home.

Nel caso in cui non sia un informatico il problema sarà a livello semantico, il ricevente non riesce a dare significato al messaggio.