

Indice generale

Ringraziamenti	xii
Introduzione	xiii
Parte I Principi della UX.....	1
Capitolo 1 La UX è inevitabile	3
Cos'è la user experience?	4
Il ruolo della UX	4
L'attenzione agli utenti	5
Punti chiave	7
Domande da porsi.....	7
Capitolo 2 Voi non siete l'utente.....	9
Che cosa significa utente?.....	10
Punti chiave	12
Domande da porsi.....	12
Capitolo 3 Siete in competizione con tutto.....	13
Una scelta tra molte	14
Appassionarsi, non adeguarsi	15
Una partita senza fine.....	15
Punti chiave	16
Domande da porsi.....	16
Capitolo 4 L'utente segue un percorso.....	17
Da dove proviene l'utente	20
Dove si trova ora l'utente.....	20
Dove sta andando l'utente	21
Punti chiave	22
Domande da porsi.....	22
Capitolo 5 Semplice è meglio.....	23
Mancanza.....	25
Riduzione.....	26

Aggiunta	27
Punti chiave	28
Domande da porsi	28
Capitolo 6 Gli utenti collezionano esperienze	29
Contesto	30
Punti chiave	31
Domande da porsi	31
Capitolo 7 Parlate il linguaggio dell'utente	33
Decifrare il linguaggio	34
Punti chiave	36
Domande da porsi	36
Capitolo 8 Privilegiate la familiarità	37
La maledizione	38
Punti chiave	40
Domande da porsi	40
Capitolo 9 Stabilità, affidabilità e sicurezza	41
Affidabilità	42
Punti chiave	46
Domande da porsi	46
Capitolo 10 Velocità	47
La legge di Hick-Hyman	50
Punti chiave	51
Domande da porsi	51
Capitolo 11 Utilità	53
Rispondere a un bisogno	54
Punti chiave	55
Domande da porsi	55
Parte II Siamo tutti esseri umani	57
Capitolo 12 Percezione	61
Processo top-down	62
Modelli mentali	64
Differenze appena percepibili	66
Processo bottom-up	67
Gestalt e principi di raggruppamento	68
Percezione selettiva	71
Punti chiave	73
Domande da porsi	74
Capitolo 13 Attenzione	75
Cecità attenzionale	76
Punti chiave	78
Domande da porsi	79

Capitolo 14	Flusso	81
Concentrazione totale	83	
Punti chiave	84	
Domande da porsi.....	84	
Capitolo 15	Pigrizia	85
Questione di efficienza.....	86	
Punti chiave	87	
Domande da porsi.....	87	
Capitolo 16	Memoria	89
Il riconoscimento è più forte del ricordo libero	90	
Memoria esplicita e implicita.....	90	
Schemi.....	91	
Effetti di posizione seriale.....	92	
Ricompense, restrizioni e memoria	93	
Criptomnesia	93	
Punti chiave	94	
Domande da porsi.....	94	
Capitolo 17	Razionalizzazione	95
Fallacia post hoc	96	
Punti chiave	98	
Domande da porsi.....	98	
Capitolo 18	Accessibilità.....	99
Riconoscere bisogni diversi	100	
Punti chiave	103	
Domande da porsi.....	103	
Capitolo 19	Storytelling.....	105
Ethos	106	
Pathos.....	107	
Logos.....	107	
Kairos	108	
Un equilibrio delicato	108	
Metodo induttivo e deduttivo.....	109	
Punti chiave	109	
Domande da porsi.....	109	
Parte III	Persuasione	111
Capitolo 20	Empatia.....	115
Rispecchiamento	116	
Ascolto attivo	117	
Wicked problems	117	
Pregiudizio del falso consenso	119	
Un'esperienza positiva per tutti	121	
Punti chiave	122	
Domande da porsi.....	123	

Capitolo 21	Autorità.....	125
Affaticamento decisionale.....	126	
Punti chiave	128	
Domande da porsi.....	128	
Capitolo 22	Motivazione	129
Percorsi di persuasione	130	
Punti chiave	131	
Domande da porsi.....	131	
Capitolo 23	Rilevanza	133
Definizione di rilevanza	134	
Mania delle funzionalità	134	
Umorismo	135	
Adattamento	137	
Punti chiave	138	
Domande da porsi.....	139	
Capitolo 24	Reciprocità.....	141
Lo scambio di doni	143	
Punti chiave	145	
Domande da porsi.....	145	
Capitolo 25	Prodotto	147
Contenitori di idee	148	
Differenziazione	150	
Punti chiave	153	
Domande da porsi.....	154	
Capitolo 26	Prezzo	155
Economia dei bisogni.....	156	
Contrasti e ancoraggi	159	
Operazioni altamente distruttive.....	161	
Punti chiave	164	
Domande da porsi.....	165	
Capitolo 27	Promozione	167
Far crescere senza forzare.....	168	
Scarsità.....	169	
Punti chiave	172	
Domande da porsi.....	172	
Capitolo 28	Posizione	173
Il posizionamento nella user experience	174	
Punti chiave	175	
Domande da porsi.....	175	

Parte IV	Processo.....	177
Capitolo 29	Waterfall, Agile e Lean.....	181
	Il vostro progetto: la montagna	182
	Agile.....	184
	Lean.....	187
	Un po' di questo, un po' di quello.....	188
	Punti chiave	189
	Domande da porsi.....	189
Capitolo 30	Definizione dei problemi	191
	Definire cosa.....	192
	Definire perché.....	193
	Definire come.....	193
	Unire il tutto	193
	Punti chiave	194
	Domande da porsi.....	194
Capitolo 31	I tre tipi di ricerca	195
	Punti chiave	198
	Domande da porsi.....	198
Capitolo 32	Ricerca quantitativa.....	199
	Significatività	200
	Correlazione e causalità.....	203
	Punti chiave	206
	Domande da porsi.....	206
Capitolo 33	Ricerca con la calcolatrice	207
	Punti chiave	208
	Domande da porsi.....	208
Capitolo 34	Ricerca qualitativa	209
	Scoprire nuove domande.....	211
	Indagine contestuale.....	211
	Interviste.....	213
	Punti chiave	217
	Domande da porsi.....	218
Capitolo 35	Conciliazione.....	219
	Fallo adesso o fallo dopo	221
	Punti chiave	222
	Domande da porsi.....	222
Capitolo 36	Documentazione.....	223
	Denominazione	225
	Fedeltà	227
	Punti chiave	231
	Domande da porsi.....	231

Capitolo 37 Personas	233
Personas storiche o ideali.....	234
Esagerazione e accuratezza	236
Punti chiave	237
Domande da porsi.....	237
Capitolo 38 Mappare il percorso.....	239
Come creare una mappa.....	241
Punti chiave	246
Domande da porsi.....	246
Capitolo 39 Mappare la conoscenza	247
Come creare una mappa della conoscenza	248
Punti chiave	250
Domande da porsi.....	250
Capitolo 40 Il modello di Kano.....	251
Sacrificio o piacere.....	252
Dopo un po' si dà il piacere per scontato	254
Punti chiave	255
Domande da porsi.....	255
Capitolo 41 Recensione euristica	257
Punti chiave	259
Domande da porsi.....	259
Capitolo 42 Test utente.....	261
Test qualitativi e quantitativi.....	262
Test da remoto	264
Test utente: l'ultima frontiera	265
Punti chiave	265
Domande da porsi.....	266
Capitolo 43 Valutazione	267
Che cos'è una "buona" UX?	268
Punti chiave	269
Domande da porsi.....	269
Conclusioni	271
Altre letture	273
Indice analitico.....	283