

# Introduzione

Quello che avete fra le mani è un testo che, nella versione in lingua inglese, è giunto alla quinta edizione, insieme con il sito web interattivo di accompagnamento: [www.id-book.com](http://www.id-book.com). Sfruttando il successo delle edizioni precedenti, abbiamo sostanzialmente aggiornato e ottimizzato il materiale del libro per offrire un'ampia introduzione al campo, interdisciplinare e in rapida crescita, dell'Interaction Design. Il testo è rivolto sia ai professionisti che vogliono approfondire l'Interaction Design, sia agli studenti che seguono corsi introduttivi di Human-Computer Interaction, Interaction Design, tecnologia dell'informazione e delle comunicazioni, Web Design, ingegneria del software, media digitali, sistemi informativi e information studies. Potrà risultare interessante per professionisti, designer e ricercatori che vogliono scoprire che cosa c'è di nuovo in questo campo o conoscere uno specifico approccio di design, un metodo, un'interfaccia, o un particolare argomento. È scritto in modo da poter essere utile a tutti gli interessati al design e alla tecnologia.

Si intitola *Interaction Design: oltre l'interazione uomo-macchina* perché tradizionalmente l'Interaction Design si è occupato di un ventaglio di problemi, tempi e metodi più ampio di quello che era in origine l'ambito della Human-Computer Interaction (HCI), anche se le due discipline oggi si sovrappongono sempre di più.

La nostra definizione di Interaction Design è:

*design di prodotti interattivi a supporto del modo in cui le persone comunicano e interagiscono nella loro vita, personale e lavorativa.*

L'Interaction Design richiede una comprensione delle capacità e dei desideri delle persone e dei tipi di tecnologia disponibili. Gli interaction designer usano queste conoscenze per scoprire requisiti e svilupparli e gestirli per produrre un design. Il testo è un'introduzione a tutte queste aree: presenta tecniche pratiche per lo sviluppo e analizza le possibili tecnologie e le alternative di design.

Il numero dei tipi di interfacce e di applicazioni disponibili oggi per gli interaction designer continua a crescere: qui esaminiamo non solo le tradizionali interfacce per desktop, quelle multimediali e basate sul Web, ma anche quelle intelligenti, robotiche, indossabili, condivisibili, a realtà aumentata e multimodello. La pratica dell'Interaction Design si trasforma rapidamente, perciò presentiamo un'ampia gamma di processi, problemi ed esempi. Il libro è costituito da 16 capitoli ed esamina i diversi approcci al design di uso comune; come gli aspetti cognitivi, sociali e affettivi si applichino all'Interaction Design e come

raccogliere, analizzare e presentare i dati per l'Interaction Design. Un tema ricorrente è che design e valutazione sono processi intrecciati, altamente iterativi, con radici nella teoria ma basati fortemente sulle buone pratiche per creare prodotti usabili. Il libro ha un orientamento pratico e spiega come applicare molte tecniche diverse e come valutare l'ampio ventaglio di nuove applicazioni che arrivano sul mercato. L'impostazione è orientata in senso pedagogico e comprende molte attività (con commenti dettagliati), alcune delle quali, più complesse, possono costituire la base per i progetti degli studenti. I "Dilemmi" sollecitano il lettore a soppesare i pro e i contro di problemi controversi.

### In sintesi

Affrontiamo temi e problemi relativi al che cosa, al perché e al come dell'Interaction Design. Quello che segue è un elenco dei temi fondamentali.

- Perché alcune interfacce sono buone interfacce e altre no.
- Se le persone possono davvero operare in multitasking.
- Come la tecnologia sta trasformando il modo in cui le persone comunicano tra loro.
- Che cosa sono i bisogni degli utenti e come possiamo progettare per quei bisogni.
- Come si possono progettare interfacce per modificare il comportamento delle persone.
- Come scegliere fra i molti tipi di interazioni disponibili (per esempio, vocali, tattili e indossabili).
- Che cosa vuol dire progettare interfacce accessibili e inclusive.
- I pro e i contro della conduzione di studi in laboratorio oppure sul campo e "in the wild".
- Quando usare metodi qualitativi oppure quantitativi.
- Come predisporre moduli di consenso informato.
- Come il tipo di domande incluse nelle interviste può incidere sulle conclusioni che si possono trarre dalle risposte.
- Come passare da un gruppo di scenari e Persona a prototipi iniziali a bassa fedeltà.
- Come visualizzare in modo efficace i risultati dell'analisi dei dati.
- Come raccogliere, analizzare e interpretare grandi volumi di dati.
- Perché ciò che le persone dicono di fare può essere diverso da quello che fanno effettivamente.
- L'etica del monitoraggio e della registrazione delle attività delle persone.
- Che cosa sono Agile UX e Lean UX e qual è la loro relazione con l'Interaction Design.
- Come integrare nella pratica Agile UX e Interaction Design nelle varie fasi del processo di design.

Il testo è scritto in modo da poter essere accessibile a molti lettori. In gran parte ha il ritmo di una conversazione e comprende aneddoti, fumetti e case study. Molti esempi cercano di fare appello alle esperienze dei lettori. Il libro e il sito web associato cercano di sollecitare i lettori a essere attivi nella lettura e a riflettere sulle questioni fondamentali. L'obiettivo è che i lettori possano comprendere che gran parte dell'Interaction Design richiede una considerazione dei problemi e che è necessario saper pesare i pro e i contro ed essere pronti a scendere a compromessi. Raramente esiste una risposta giusta o sbagliata, anche se esiste un'enorme differenza fra un buon design e un cattivo design. Il libro è affiancato da un sito web ([www.id-book.com](http://www.id-book.com)) che presenta varie risorse (in lingua inglese), fra cui slide per ciascun capitolo, commenti sulle attività e vari case study approfonditi, scritti da ricercatori e designer. Vi si trovano anche interviste video a molti esperti del settore, fra cui professionisti dell'Interaction Design e docenti universitari, nonché indicazioni e rimandi a blog, tutorial online, video di YouTube e altri materiali utili.