

Introduzione al corso di Interazione Uomo-Macchina

Fabio Vitali
18 ottobre 1999



*“Keyboard not found.
Press F12 to continue”*

Anonimo ingegnere di PC



Introduzione

Oggi esaminiamo in breve:

- ◆ Informazioni pratiche sul corso
- ◆ I contenuti del corso
- ◆ L'organizzazione del progetto
- ◆ La tipologia d'esame



Docente delle lezioni

Fabio Vitali

Ricevimento:

Lunedì dalle 15 alle 16

Oppure per e-mail: fabio@cs.unibo.it

ma verranno fatti alcuni seminari da altri studiosi, italiani e stranieri.



Orario delle lezioni

Lunedì, 16-18, Aula VII piano

Venerdì, 16-18, Aula VII piano
(mi dispiace per i pendolari!!!)



Annoso dilemma

Cosa preferite?

- ◆ 16 - 17:30
- ◆ 16:15 - 17:45
- ◆ 16:15 - 17:00
17:15 - 18:00
- ◆ 16:30 - 18:00



Sito Web del corso

La pagina

<http://www.cs.unibo.it/~fabio/corsi/ium99/>

contiene:

- ◆ Lucidi PowerPoint (zippati)
- ◆ Documenti Acrobat (PDF)
- ◆ Link a documenti disponibili su rete



Contenuti del corso

Una netta divisione trasversale:

- ◆ Lezioni del IIUMedì
 - ✦ Elementi di psicologia cognitiva, epistemologia e tecniche di progettazione volte a migliorare l'interazione tra gli esseri umani e gli elaboratori elettronici.
- ◆ Lezioni del WWWenerdì
 - ✦ Tecnologie, linguaggi, standard e pratiche connesse con la creazione di siti WWW



Le lezioni

Organizzazione delle lezioni

- ◆ Su lucidi immediatamente a disposizione
- ◆ Autonome e complete
(ogni lezione un argomento diverso)
- ◆ Enfasi sul significato delle tecnologie, piuttosto che sugli strumenti
- ◆ Indicazione della bibliografia
 - ✦ utilizzata per i lucidi (testo normale)
 - ✦ *suggerita per chi volesse approfondire (testo corsivo)*
 - ✦ ***richiesta per l'esame (testo corsivo e grassetto)***



Lezioni del IIUMedì (1)

Di cosa si parla

- ◆ Cosa si intende per IUM
- ◆ Caratteristiche e limiti degli esseri umani
- ◆ Caratteristiche e limiti della tecnologia
- ◆ Progettare l'interazione: design, implementazione e valutazione
- ◆ Linee guida e loro senso
- ◆ Il design dei siti Web



Lezioni del IUUMedì (2)

Di cosa NON si parla

- ◆ Programmazione in Visual Basic, Java, ecc.
- ◆ Librerie grafiche, ambienti di programmazione, ecc.
- ◆ Programmazione di interfacce grafiche



Lezioni del WWWenerdi (1a)

Di cosa si parla (la zuppa di sigle)

- ◆ I processi di standardizzazione
- ◆ I protocolli di VII livello
- ◆ I linguaggi di programmazione
- ◆ Altri protocolli interessanti

ISO
IETF
W3C



Lezioni del WWWenerdi (1b)

Di cosa si parla (la zuppa di sigle)

- ◆ I processi di standardizzazione
- ◆ I protocolli di VII livello
- ◆ I linguaggi di markup

Altri protocolli interessanti

MIME

WebDAV

DeltaV

SMTP

FTP

NNTP

HTTP



Lezioni del WWWenerdi (1c)

TeX SGML RTF HTML XML

Di cosa si parla (la zuppa di stive)

◀ I processi di standardizzazione

- ◆ I protocolli di VII livello
- ◆ I linguaggi di markup
- ◆ Altri protocolli interessanti



Lezioni del WWWenerdi (1d)

XML-Schema

XSL

RDF sa si parla (la zuppa di sigle)

- ◆ I processi di standardizzazione
- ◆ I protocolli di VII livello
- ◆ I linguaggi di markup
- ◆ **Altri protocolli interessanti**

XPath

XPointer

XLink



Lezioni del WWWenerdì (2)

Di cosa NON si parla

- ◆ Scrivere pagine HTML
- ◆ Realizzare script CGI
- ◆ Realizzare script Javascript
- ◆ Realizzare siti Web



L'esame

E' richiesto di partecipare al macro-progetto comune durante l'anno.

Il progetto è abbinato a Ingegneria del Software

L'esame consiste in:

- ◆ Valutazione del contributo personale al progetto (di più in seguito)
- ◆ IUM: tesina orale (< 5 min.) su argomento a piacere
- ◆ WWW: poche domande in maniera tradizionale



Il macro-progetto (1)

- Un unico grande progetto a cui partecipano tutti i frequentanti
- Enfasi sulla collaborazione trasversale e continua (come negli organismi di standard)
- Non ci sono gruppi:
 - ◆ Famiglie (accomunate dall'usare gli stessi strumenti per problemi diversi)
 - ◆ Temi (accomunate dal risolvere lo stesso problema con strumenti diversi)



Il macro-progetto (2)

Lo scopo di questo progetto è realizzare un progetto MOLTO complesso

Deve privilegiare il lavoro di squadra e la discussione costruttiva

Deve far toccare con mano il senso di

- ◆ **Integrazione:** strumenti con scopi diversi che cooperano per realizzare uno strumento superiore alla somma delle rispettive funzionalità, grazie ad API ben progettate.
- ◆ **Interoperabilità:** strumenti analoghi pensati da persone diverse che dialogano, scambiano dati e comandi, grazie ad un protocollo di scambio ben progettato.



Il macro-progetto (3)

Si propone di realizzare un editor di testi cooperativo, distribuito, ipertestuale.

Deve fornire controllo automatico delle versioni, confronti tra contributi, identificazione di data e autore delle modifiche

Deve utilizzare ove possibile standard esistenti o futuri (HTTP, WebDAV, XML, XLink, ecc.)

Si ispira massimamente al progetto Xanadu (1963-???) di Ted Nelson



Conclusioni

Il corso di WWW vuole coprire alcuni aspetti fondamentali delle tecnologie e degli standard

Il corso di HCI vuole creare un atteggiamento aperto e sofisticato nella realizzazione di software destinato ad esseri umani

Il progetto vuole dare un'idea del lavoro d'équipe e del funzionamento dei gruppi di standard



Riferimenti (1)

Lezioni del IIUMedi

- ◆ ***J. Preece, Y. Rogers, et al., Human-Computer Interaction, Addison Wesley***
- ◆ ***B. Shneiderman, Designing the User Interface, Addison Wesley***
- ◆ **A. Cooper, About Face: The Essentials of User Interaction Design, IDG Books Worldwide**
- ◆ ***D. Norman, The Psychology of Everyday Things, Basic Books, tr. it.: La caffettiera del masochista, Ed. Giunti***



Riferimenti (2)

Lezioni del WWWenerdì

- ◆ *E. Wilde, Wilde's WWW, Springer Verlag*
- ◆ *Il sito <http://www.w3.org/>*
- ◆ *Il sito <http://www.webdav.org/>*

