

INDICE

PREFAZIONE.....	1
1. INTRODUZIONE	3
2. ANALISI PRELIMINARE, ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE E PROGETTAZIONE	9
2.1 Analisi preliminare	9
2.1.1 Il metodo dei personaggi	10
2.1.2 Il metodo degli scenari	15
2.1.3 L'analisi comparativa	17
2.1.4 Il piano dei contenuti	20
2.2 Architettura dell'informazione, trovabilità e comportamenti di ricerca	22
2.3 Organizzare l'informazione	27
2.3.1 Schemi di organizzazione	30
2.3.2 Strutture di organizzazione	36
2.3.3 Classificazione a faccette.....	41
2.3.4 Folksonomie	45
2.4 Sistemi di navigazione.....	50
2.4.1 La navigazione principale.....	52
2.4.2 Navigazione locale	56
2.4.3 Navigazione contestuale	59
2.4.4 Navigazione supplementare.....	62
2.4.5 Navigazione ausiliaria (utilities).....	68
2.5 Sistemi di ricerca diretta	68
2.5.1 L'interfaccia di interrogazione	70
2.5.2 Logica di indicizzazione	71
2.5.3 L'algoritmo di recupero.....	73
2.5.4 La presentazione dei risultati	76
3. L'USABILITÀ: LA PROGETTAZIONE DELL'INTERAZIONE UTENTE-SISTEMA	79
3.1 Principi di HCI	79
3.2 User-centered design e principi di buona progettazione delle interfacce.....	82
3.3 L'interfaccia e l'interazione.....	84
3.4 L'usabilità.....	89
3.5 Linee guida per la progettazione di siti web usabili	93
3.6 Le Mobile Web Best Practices	105
3.6.1 MWBP: navigazione e link.....	108
3.6.2 MWBP: page layout and content.....	112
3.6.3 MWBP: page definition.....	114
3.7 La teoria dell' <i>Embodied Interaction</i> di Paul Dourish.....	118

3.7.1	Il tangible computing	119
3.7.2	Il social computing	122
3.7.3	Le "situated actions" di Lucy Suchman.....	122
3.7.4	La tecno-metodologia di Dourish e Button	123
3.7.5	La teoria dell' embodied interaction	125
3.8	La personalizzazione e i siti web adattativi.....	130
3.8.1	Come si realizza l'adattività.....	134
4.	LE TECNOLOGIE PER IL WEB.....	143
4.1	I browser	144
4.1.1	Risorse statiche e dinamiche	147
4.2	Tecnologie web standard.....	148
4.2.1	HTML	156
4.2.2	XML.....	158
4.2.3	XHTML	162
4.2.4	CSS	165
4.2.5	DOM	169
4.2.6	JavaScript.....	170
4.2.7	AJAX	172
4.2.8	SVG.....	175
4.2.9	RSS	177
4.2.10	Altri linguaggi basati su XML e le trasformazioni XSLT	178
4.2.11	Immagini: GIF, JPEG, PNG.....	180
4.3	Tecnologie proprietarie	183
4.3.1	Macromedia Flash.....	185
4.4	I CMS.....	188
4.4.1	Gestione trasparente del sito e dei contenuti	188
4.4.2	Separazione tra contenuti, interfaccia e applicazione.....	189
4.4.3	Gestione multi-utente del sistema e funzionalità di redazione distribuita ..	191
4.4.4	Compresenza e integrazione di diverse soluzioni comunicative	192
4.4.5	Solidità ed efficienza.....	192
4.5	Il Semantic Web.....	193
4.5.1	Obiettivi del Web semantico	194
4.5.2	Architettura del Semantic Web	195
4.5.3	I Web Service e i Semantic Web Service.....	200
5.	SITI WEB E ACCESSIBILITÀ	203
5.1	Perché l'accessibilità?	203
5.2	A chi interessa l'accessibilità?	205
5.3	Tecnologie assistive	207
5.3.1	Screen reader.....	208
5.3.2	Barre e stampanti braille	209
5.3.3	Altre tecnologie di text-to-speech: i browser aurali	209
5.3.4	Magnificatori di schermo	210
5.3.5	Ausili per l'input	210
5.4	Le raccomandazioni W3C.....	212

5.4.1	Le Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)	214
5.5	Comprendere l'accessibilità	222
5.5.1	Immagini ed elementi multimediali: offrire alternative equivalenti ai contenuti visuali e acustici.....	223
5.5.2	Il colore non può essere l'unico veicolo di informazione	227
5.5.3	Il ruolo delle tecnologie web standard (XHTML e CSS)	231
5.5.4	Lingue straniere, acronimi e abbreviazioni: chiarire l'uso del linguaggio naturale	234
5.5.5	Le tabelle	237
5.5.6	Compatibilità con programmi di navigazione obsoleti o dalle funzionalità limitate	243
5.5.7	Movimento e cambiamenti di contenuto in funzione del tempo.....	246
5.5.8	L'accessibilità delle interfacce-utente incorporate	249
5.5.9	Progettare per l'indipendenza dal dispositivo.....	251
5.5.10	Accessibilità e strumenti di navigazione	257
5.5.11	Accessibilità e usabilità	261
5.5.12	Accessibilità e architettura dell'informazione	264
5.5.13	Accessibilità e Web writing.....	269
5.6	La legge italiana	272
5.6.1	Conformità alla legge sull'accessibilità.....	278
5.6.1.1	Verifica tecnica e requisiti tecnici di accessibilità delle applicazioni basate su tecnologie internet.....	280
5.6.1.2	Metodologia e criteri di valutazione per la verifica soggettiva dell'accessibilità delle applicazioni basate su tecnologie internet	287
6. USER-CENTERED DESIGN E APPROCCIO METODOLOGICO		
ALLA VALUTAZIONE		291
6.1	Metodologie per la raccolta dei dati.	292
6.1.1	La raccolta delle opinioni degli utenti	293
6.1.2	Metodi per l'osservazione del comportamento dell'utente	295
6.2	Le fasi di valutazione.....	296
6.2.1	La fase di analisi dei requisiti	296
6.2.1.1	L'analisi dei task.....	297
6.2.1.2	I modelli cognitivi e i modelli socio-tecnici	297
6.2.1.3	Il focus group.....	298
6.2.1.4	L'osservazione sistematica	299
6.2.2	La fase di valutazione preliminare.....	299
6.2.2.1	La valutazione euristica	300
6.2.2.2	Il cognitive walkthrough.....	302
6.2.2.3	Il Wizard of Oz	302
6.2.2.4	I prototipi (la valutazione dei)	302
6.2.2.5	Il card sorting.....	304
6.2.3	La fase finale di valutazione	305
6.2.3.1	L'ingegneria dell'usabilità e le metriche di usabilità.....	305
6.2.3.2	Il test di usabilità.....	306
6.2.3.3	La valutazione automatica dell'usabilità.	313

VIII

6.2.3.4 Gli esperimenti controllati.....	314
6.3 La valutazione qualitativa	323
6.3.1 The Grounded Theory	327
6.4 Quantitativi e qualitativi: come scegliere?	328
RINGRAZIAMENTI.....	329
BIBLIOGRAFIA	331