ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 35 Wednesday 25 july 2018

5 problemi che i corsisti possono incontrare con le interfacce utente di e-Learning

L'interfaccia utente è a volte vissuta come frustrante in quanto è facile perdersi o perché spesso il sistema non funziona come ci si aspettava. Come assicurarci che i corsisti abbiano interazioni fluide con l'e-Learning?

La grafica dell'interfaccia utente è una parte essenziale del progettare esperienze di apprendimento. Essa può influenzare la percezione di un utente riguardo un intero evento di apprendimento. Quindi ecco come dovrebbe essere il design dell'interfaccia utente dal punto di vista del pubblico.

1. Non voglio pensare all'interfaccia utente

Progetta l'interfaccia utente in modo che sia trasparente per il pubblico. Non deve rappresentare un ostacolo o qualcosa che gli studenti devono decifrare.
Se tutto è chiaro e funziona come previsto, allora gli studenti possono continuare nel loro compito di imparare e non sprecare risorse cognitive pensando a come interagire.

2. Voglio sempre sapere cosa fare dopo

Se il design non è lineare ed esplorativo, fai in modo che il pubblico capisca quale problema deve risolvere. Fai sapere loro che dovrebbero esplorare. Qualunque cosa sia, il tuo pubblico non dovrebbe chiedersi cosa fare dopo.
È sorprendentemente difficile scrivere sullo schermo istruzioni concise e chiare che dovranno essere capite da tutti gli studenti. Molto probabilmente avrai bisogno di diverse revisioni. Fai dei test su alcuni membri del pubblico o colleghi di lavoro per vedere se capiscono.

3. Voglio che il programma si comporti come penso dovrebbe

Chiunque abbia familiarità con le applicazioni informatiche possiede un modello mentale di come funzionano diversi tipi di software.
Se il tuo corso utilizza un approccio generico, seguirai dunque convenzioni logiche e ovvie. Pensa a come i membri del pubblico si aspettano che il sistema funzioni e assicurati quindi che lo faccia.

4. Non voglio chiedermi cosa significhi un'icona

Quando si utilizzano le icone per le opzioni di menu e i pulsanti, gli esperti dell'interfaccia utente consigliano di supportare le icone con il testo. In effetti, le persone spesso non riconoscono o localizzano il menu dell'hamburger (tre linee orizzontali) sulle app mobili.
Puoi facilmente accelerare il processo di riconoscimento aggiungendo del testo sotto l'icona. Se non c'è spazio per il testo, potrete far visualizzare l'etichetta con un'azione di passaggio del mouse - ma questo non sarà poi così utile.

5. Voglio sapere dove fare clic, trascinare o toccare

La tua interfaccia utente può aiutare gli utenti fornendo affordance. Nel suo libro The Design of Everyday Things, Donald Norman ha definito le affordances percepite come caratteristiche di un oggetto che forniscono agli utenti indizi su come eseguire un'azione utilizzando l'oggetto.
Nella progettazione dell'interfaccia utente, una leggera ombreggiatura un pulsante o una linea spessa attorno a un pulsante piatto suggeriscono che si tratta di un oggetto da premere. L'obiettivo è rendere la tua interfaccia utente più chiara possibile.

Leggi l'articolo completo...