ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 2 - number 50 Wednesday 12 december 2018

Quanto tempo hai dedicato a pensare al design del tuo corso eLearning?

Il contenuto e il layout del corso coinvolgono gli utenti. Stai pensando ai tuoi studenti e alla loro interazione con il corso o sei concentrato solo sull'aspetto del corso?

Le decisioni sulla progettazione dell'interfaccia utente non sono una considerazione secondaria (come molti docenti tendono a considerare). Il design di un corso ha un profondo effetto su come i tuoi studenti apprendono da esso.
Infatti, un'interfaccia mal progettata non solo frustra gli utenti, ma può anche influenzare il modo in cui apprendono. Ecco alcuni suggerimenti da considerare nel riesaminare la progettazione dell'interfaccia utente.

1. Creare un breve tutorial per gli studenti al loro primo accesso

Offri una rapida panoramica sul funzionamento dei tuoi corsi online agli studenti: questo li aiuterà ad orientarsi, ma ti potrebbe anche evitare di dover rispondere a molte e-mail con richieste di aiuto e supporto.
Prendi in considerazione anche un breve tutorial introduttivo da mostrare ogni volta che l'utente inizia un modulo del corso con nuove funzioni, come il forum o il primo quiz. Sicuramente non tutti ne avranno bisogno, ma se qualcuno dovesse averne necessità potrà trovare ciò che cerca facilmente.

2. Evita di rendere l'interfaccia "sorprendente"

La maggior parte degli utenti esita a cliccare su bottoni e link se non ha chiaro cosa succederà pigiandoli. Quindi la chiarezza e la prevedibilità è uno degli aspetti cruciali di una buona progettazione dell'interfaccia utente.
Non è una considerazione così ovvia dato che questo errore si verifica spesso. Hai mai visto un sito web in cui scorrendo la pagina capita qualcosa di inaspettato, come uno spostamento laterale o il rallentamento della velocità? Ecco, si chiama "scroll hijacking": attenzione a non cadere in questo errore.

3. Rendi il prossimo passo ovvio

Gli utenti non dovrebbero mai chiedersi "che cosa devo fare dopo?". E' più difficile eseguire un compito vago con passaggi mal definiti piuttosto che uno con piccoli compiti logici e sequenziali. Questo discorso vale anche per la tua interfaccia utente.
Quando uno studente arriva alla fine di una lezione dovrebbero essere mostrati chiari indicatori visivi per procedere. Prendi in considerazione l'aggiunta di un breve messaggio di congratulazioni al completamento dei moduli formativi per far sapere loro che sono hanno svolto il loro compito e per ricordargli di tornare più tardi.

4. L'interfaccia è intuitiva nell'uso?

Uno dei principi del design dell'interfaccia utente è chiamato "affordance": il design stesso dovrebbe indicare come può essere utilizzato. Ad esempio, un pulsante dovrebbe apparire come un pulsante su cui è possibile fare clic. Le spiegazioni e i tutorial possono essere di supporto in alcuni casi, ma non dovrebbero mai essere necessari.

5. Spezzare la monotonia e migliorare la leggibilità

La monotonia in un progetto può indurre la noia nello studente. Varia le lunghezze delle frasi e dei paragrafi, includi intestazioni, usa citazioni e immagini.
Questi segnali visivi facilitano la lettura dei contenuti e stimolano la memoria. La maggior parte degli utenti che finisce su una pagina segue con gli occhi uno "schema F": legge il titolo, dà uno sguardo veloce alla pagina (soffermandosi su intestazioni,

testo in grassetto o altri punti di enfasi) quindi torna in cima e inizia a leggere in modo più approfondito. Questo processo di lettura aiuta a farci un'idea di ciò di cui la lezione tratterà prima che inizi: questo aiuta l'organizzazione e la conservazione delle informazioni.

6. Imparare da altre interfacce e-Learning

Prendere in prestito spunti di progettazione da altre interfacce di e-learning che funzionano bene potrebbe essere un'idea, ma attenti a realizzare qualcosa in una determinata maniera solo perché è in voga. Chiediti prima quale caratteristica progettuale è destinata a realizzare questa interfaccia? La soluzione presa in considerazione si applica alla tua situazione? Soprattutto, assicurati che funzioni per i tuoi utenti e non li confonda.

Mettere alla prova le proprie ipotesi

E' facile cadere nella trappola credendo che il corso funzionerà bene anche senza esaminarlo attentamente dal punto di vista di uno studente (qualsiasi tipo di studente: da quello esperto al novizio).
Pensare al di fuori della propria prospettiva è difficile ma è per questo che è così importante testare il corso per l'esperienza dell'utente. Se progetti solo per un tipo di utente, puoi soddisfare le esigenze del 90% del tuo pubblico.

Articolo tratto da www.elearninglearning.com