

Indice

Introduzione [1]

P A R T E I

CONOSCENZA E INTERPRETAZIONE

CAP. 1 Il quadro della situazione

- a) Definizione del problema. [9]
- b) Approccio teoretico. [11]

CAP. 2 Che cos'è l'usabilità

- a) Definizione di usabilità. [15]
- b) L'usabilità dei siti per bambini in dettaglio. [16]
 - Progettazione delle pagine.
 - Progettazione dei contenuti.
 - Progettazione del sito.
 - Contenuti internazionali.
- c) Considerazioni complessive. [65]

CAP. 3 Ergonomia

- a) Definizione di ergonomia. [69]
- b) La HCI: the human factor. [71]
- c) L'ergonomia dei siti per bambini. [80]
- d) Ergonomia dei browser. [88]
- e) Principi di design universale. [93]
- f) Qualche conclusione parziale. [95]

CAP. 4 Semiologia di Internet

- a) La comunicazione umana attraverso il medium elettronico. [99]
- b) Qualche considerazione. [108]

CAP.5 Psicologia del Cyberspazio

- a) Considerazioni generali. [111]
- b) Psicologia del Cyberspazio. [116]
- c) Costruzionismo. [131]

P A R T E II

CONFRONTO

CAP. 6 Quello che esiste

- a) I criteri di riferimento per la scelta dei siti. [137]
- b) I servizi offerti. [139]
- c) Analisi del campione dei siti disponibili. [174]
- d) Considerazioni finali. [185]

CAP. 7 Osservazione

- a) Il testing di usabilità. [189]
- b) Il laboratorio utilizzato. [195]
- c) Analisi dei risultati. [198]
- d) Considerazioni finali. [211]

P A R T E III

DISSEMINAZIONE

CAP. 8 Verso possibili utilizzi

- a) Scenario. [217]
- b) L'utilizzo del 3D: una nuova dimensione. [219]
- c) Conclusioni dell'intero lavoro. [225]

Bibliografia ragionata [229]