



COMPONENTE TEMPORALE NELLA PROGETTAZIONE DI INTERAZIONI ESPERENZIALI

“ CHI DORME NON PIGLIA PESCI ”

“ IL TEMPO E' DENARO ” ... siamo stati educati così ...

Uno dei problemi della società odierna è la costante ed opprimente sensazione di mancanza di tempo con cui le persone convivono quotidianamente... “ NON HO TEMPO PER... ” è diventato il nostro motto, chi di noi non lo dice o ci pensa almeno una volta al giorno? ... La continua corsa dietro un tempo artificiale che non ci appartiene, in quanto esseri biologici...

Nelle vesti del progettista di interazioni esperenziali siamo chiamati a controllare con efficacia ed efficienza la componente temporale...

**“...interaction design
is first and foremost
the design of behavior
that occurs over time.”**

—Alan Cooper, David Cronin, Robert Reimann, *About Face 3*

Ma FINO A CHE PUNTO E' GIUSTO CONDIZIONARE, con i nostri storyboard, I COMPORTAMENTI DELLE PERSONE in nome dell'efficacia ed efficienza relazionale che dovranno avere col nostro evento progettuale?

QUALE DEV'ESSERE LO SCOPO?

Una ulteriore produttività nella vita delle persone,
o forse maggiore serenità e felicità?

