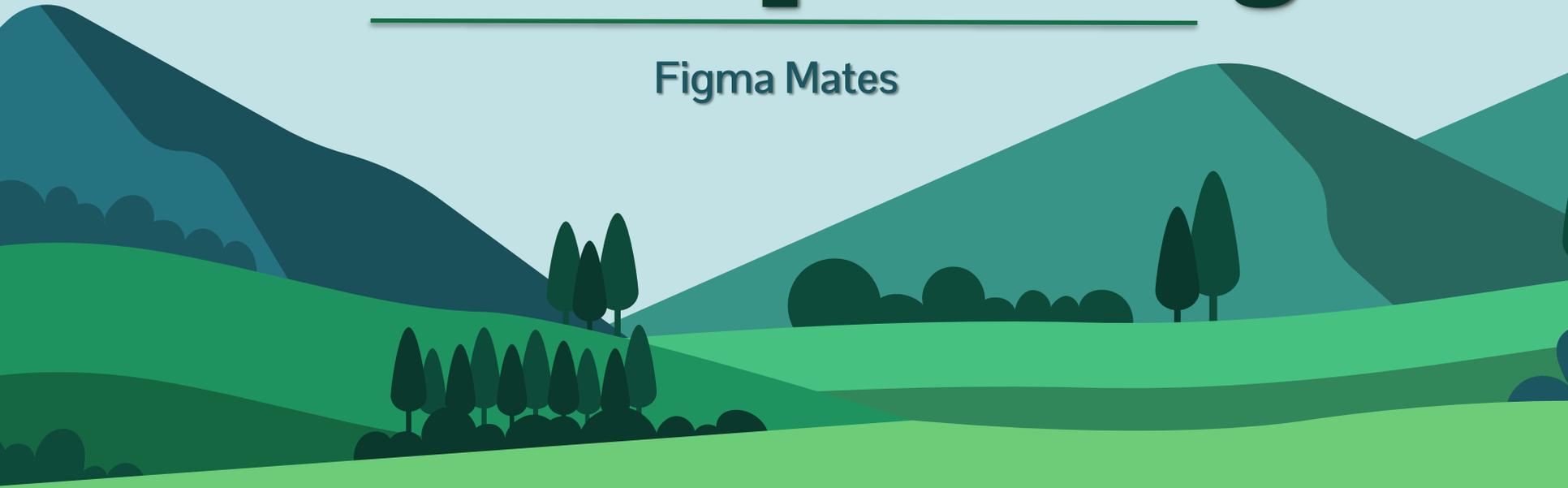


Usability Testing

Figma Mates

A stylized landscape illustration in shades of green and blue. It features rolling hills, several clusters of trees (some tall and thin, some short and round), and a light blue sky. The style is flat and modern.

Il Nostro Team



Luca Papiro



Elisa Garsetti



Stefan Calugaru



Lorenzo Carafa



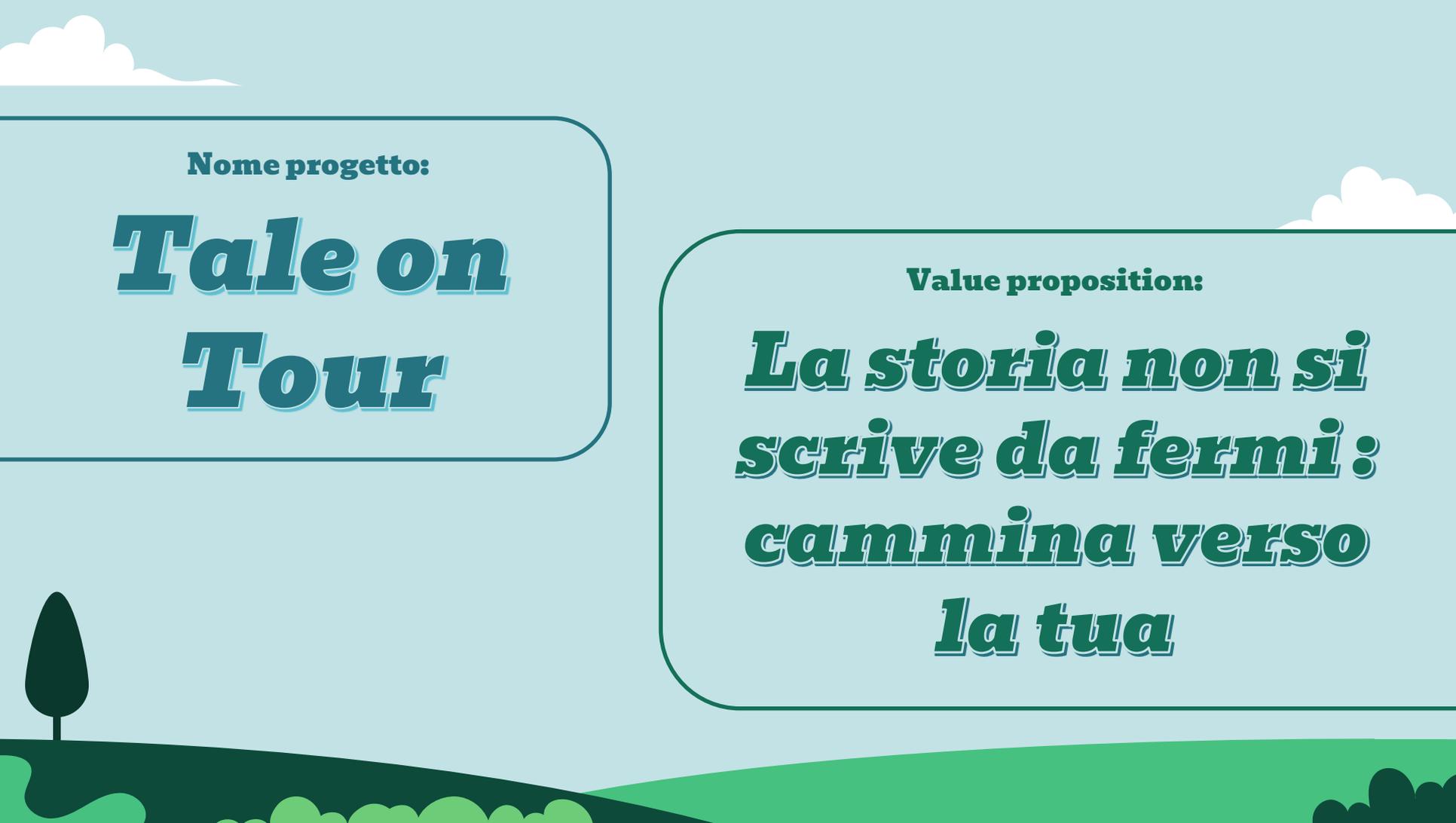
Daniele Crippa



Federico Cocchi



Andrea Giovanni Allegretti



Nome progetto:

Tale on Tour

Value proposition:

***La storia non si
scrive da fermi:
cammina verso
la tua***

Introduzione

Dopo aver apportato **modifiche al prototipo** sulla base delle violazioni emerse dalla valutazione euristica condotta dal gruppo esterno di valutazione, abbiamo proseguito con la definizione di un **protocollo di test (script)**.

Le modifiche apportate al prototipo e lo script sono presenti nella cartella di Github.

Abbiamo successivamente condotto delle **interviste di usability testing** per valutare l'efficacia del prototipo aggiornato.



Scelta dei task

La scelta dei task è stata principalmente guidata dai 3 task precedentemente individuati:

- **Task semplice:** *Scelta del percorso e della storia associata*
- **Task moderato:** *Percorsi con i propri amici*
- **Task complesso:** *Creazione della propria storia*

1.

Avviare un percorso narrativo a Parco Sempione e selezionare la storia "Il Drago del Castello"

Questo primo task riguarda la scelta del percorso e della storia associata, ed è fondamentale per verificare se la funzionalità del "task semplice" della nostra applicazione funzioni correttamente. Nota: È stato necessario spiegare la funzione del tasto "Fine", poiché non era simulabile nell'ambiente prototipale di Figma.

2.

Recensire la storia al termine del percorso

Durante la fase di raccolta delle informazioni iniziali, molti utenti ci hanno riferito di fare affidamento sulle recensioni di altre persone, per cui è importante testare quanto sia facile e intuitivo recensire il percorso.

3.

Riscattare tutte le ricompense delle missioni completate

Il terzo task mira a testare la funzione di riscossione delle ricompense. Durante le interviste, gli utenti hanno spesso sottolineato l'importanza di avere stimoli o traguardi da raggiungere per sentirsi motivati a proseguire. Le missioni offrono la possibilità di ottenere monete, che possono essere utilizzate per acquistare storie nella sezione di ricerca. Testare questa funzionalità è cruciale.

4.

Ricerca il libro "Harry Potter e la Camera dei Segreti", acquistarlo e aggiungerlo ai preferiti

Il quarto task ha l'obiettivo di testare l'intuitività della sezione di ricerca e l'acquisto di un libro. L'acquisto di un libro è fondamentale per poter creare un percorso personalizzato, quindi è essenziale verificare quanto fosse semplice completare questa operazione.

5.

Creare una squadra con i membri Daniele, Luca e Andrea

Durante le interviste, molti utenti ci hanno detto che la principale motivazione a continuare a usare l'app era quella di condividere l'esperienza con altre persone. Questo task copre il task moderato determinato nel compito 4.

6.

Dopo aver creato il team, generare un percorso personalizzato all'interno di Parco Sempione. Nel percorso personalizzato, selezionare il libro "Harry Potter e la Pietra Filosofale" e avviare la storia insieme agli amici

Il sesto task riguarda la creazione di un percorso personalizzato, un obiettivo incluso nel primo task fondamentale. Questo task testa quanto sia facile per gli utenti generare un percorso personalizzato e avviare la storia con il proprio gruppo di amici.

7.

Creare una nuova storia, inserendo un capitolo provvisorio

Il settimo task riguarda la creazione di una nuova storia e l'inserimento di un capitolo provvisorio. Questo è il task complesso che avevamo identificato in precedenza. L'obiettivo è testare quanto fosse semplice e intuitivo creare una storia e gestirne i contenuti all'interno dell'app.

Organizzazione di gruppo

In questa fase del progetto, abbiamo deciso di suddividere il lavoro complessivo in modo differente. Per motivi di lontananza e di difficoltà nell'incontrarci, **4 di noi** (Andrea, Federico, Elisa e Luca) hanno condotto le interviste. Gli altri componenti del gruppo si sono nel mentre occupati di **ridefinire graficamente il prototipo** e di portare avanti gli altri compiti da svolgere.

Per le interviste ci siamo divisi in **due gruppi da 2 persone ciascuno**: Andrea e Federico hanno intervistato 5 persone, mentre Luca ed Elisa ne hanno intervistate 4.



Scelta e numero dei partecipanti

In linea con l'approccio seguito finora, abbiamo selezionato quasi esclusivamente partecipanti appartenenti al target di età stabilito (20-30 anni).

Abbiamo incluso un'unica eccezione, coinvolgendo **una persona al di fuori** di questa fascia, per osservare eventuali differenze nell'esperienza d'uso.

Abbiamo intervistato un **totale di 9 persone**: 8 con età compresa tra i 20 e i 30 e 1 persona di circa 60 anni.



Luogo e strumenti utilizzati

Le interviste sono state prevalentemente condotte in presenza, scegliendo, data la stagione fredda e le condizioni meteo, ambienti chiusi, comodi e accoglienti come le abitazioni private, per garantire che gli utenti si sentissero a proprio agio durante il test. Per motivi di tempo e distanza, due interviste sono state realizzate online utilizzando Google Meet.

Strumenti utilizzati durante le interviste dal vivo:

- **Computer o telefono per l'osservatore:** utilizzato per prendere appunti su ogni aspetto interessante e rilevante emerso durante l'intervista.
- **Computer o telefono per l'utente:** utilizzato per interagire con il prototipo.
- **Computer o telefono per l'illustratore:** utilizzato per aprire e compilare il modulo e per registrare vocalmente l'intervista.

Nelle interviste online, ciascun partecipante e i due intervistatori disponevano di un proprio computer.



Ruoli degli intervistatori

In ciascuno dei sottogruppi da due persone, i membri assumevano ruoli distinti: facilitatore e osservatore.

In alcune occasioni, i ruoli venivano scambiati all'interno della coppia.

- **Facilitatore:** il facilitatore interagiva direttamente con gli utenti, fornendo istruzioni, chiarimenti quando necessario e ponendo domande di follow-up.

- **Osservatore:** l'osservatore si concentrava sull'osservazione dell'intervistato, annotando azioni, comportamenti e difficoltà rilevanti durante il test, senza interagire direttamente con i partecipanti.



Modalità

Come precedentemente illustrato, all'interno della singola intervista, il compito di dirigere il discorso spettava all'**illustratore**, mentre l'**osservatore** aveva il compito di cogliere e annotare con precisione tutte le informazioni più rilevanti emerse durante il test.

- Procedura (per interviste in presenza):

L'illustratore disponeva di **due dispositivi**: uno per consentire all'utente di provare il prototipo e un altro con il modulo aperto. Quando alcune parti del modulo richiedevano la compilazione diretta da parte dell'utente, l'illustratore passava il proprio dispositivo, concedendo all'utente il tempo necessario per completare i campi di interesse. Le sezioni compilabili dall'illustratore stesso venivano gestite direttamente durante la sessione. Questo procedimento è descritto più chiaramente all'interno dello **script**.

Modalità

- Procedura (per interviste online):

Nelle interviste condotte online, il **prototipo** e il **link al modulo** venivano **condivisi** direttamente con l'utente. Anche in questo caso, l'illustratore guidava l'utente in ogni passaggio, assicurandosi che ogni campo fosse compilato correttamente. Tuttavia, nelle sessioni online, tutti i campi del modulo erano compilati direttamente dall'utente, sempre con l'assistenza dell'illustratore.

- RegISTRAZIONI audio:

Per garantire una documentazione accurata, abbiamo effettuato registrazioni audio delle interviste. Ciò ha consentito di **riascoltare eventuali parti** che potevano essere sfuggite all'osservatore o difficili da seguire in tempo reale.

L'intervista è stata condotta incoraggiando gli utenti a **esprimere a voce alta i propri pensieri** durante il test. Questo approccio ha permesso di cogliere elementi utili anche legati a intuizioni o riflessioni non esplicitamente dichiarate.

Modalità

L'intervista si è articolata in **tre fasi principali**:

- 1) **Briefing iniziale:** raccolta di informazioni generali sugli utenti, comprese domande volte a comprendere il loro background informatico.
- 2) **Test dei task selezionati:** esecuzione pratica dei task da parte degli utenti, con osservazione e annotazioni sui comportamenti, difficoltà e commenti espressi.
- 3) **Questionario post-test e discussione:** compilazione di un questionario da parte degli utenti, seguita da una fase di confronto per raccogliere domande, commenti e feedback conclusivi.

Il **questionario** utilizzato durante le interviste segue esattamente questa sequenza di fasi. Abbiamo deciso di creare un unico questionario suddiviso in sezioni, per raccogliere tutte le informazioni e i dati in un unico documento strutturato, evitando di disperderli su più questionari separati. Questo approccio ha garantito una **gestione più organizzata** e coerente delle informazioni. Inoltre, il questionario è stato utilizzato come supporto dall'illustratore durante le interviste, facilitandone la conduzione e la raccolta dei dati. Il procedimento in dettaglio è documentato nello script.

Analisi dei dati delle interviste

Dopo aver effettuato le interviste, ci siamo **confrontati**, in maniera da incrociare tutti i dati raccolti durante le interviste e non raccolti dai questionari, tra i quali comportamenti "anomali" negli utenti, come difficoltà o errori di utilizzo dell'app.

Successivamente abbiamo **unito tali dati** a quelli raccolti esplicitamente e li abbiamo analizzati, trovando i punti critici su cui andare a lavorare. Abbiamo svolto un **brainstorming** tutti insieme cercando una possibile soluzione ad ogni problema identificato. Le possibili soluzioni sono state sviluppate partendo da una proposta di soluzione di ogni partecipante del gruppo. Ognuna di queste soluzioni è poi stata votata, in maniera da scegliere quella che ci sembrava più idonea a facilitare il task.

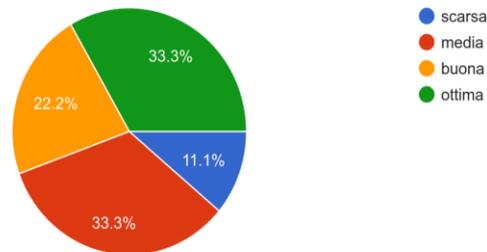
Le **soluzioni** da noi proposte sono scritte di seguito, associate ad ogni task. Esse non sono state sviluppate a causa del poco tempo.

Domande introduttive

Prima che gli utenti svolgessero il testing del prototipo abbiamo posto loro alcune domande per capire quale fosse il **loro background** come utenti e i risultati esprimono il nostro desiderio di avere utenti tester dalle caratteristiche più disparate possibili.

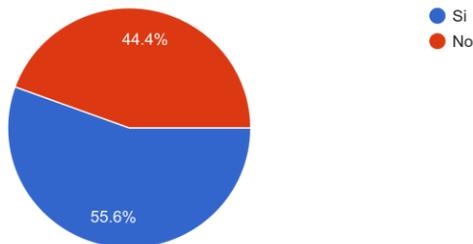
Come giudichi il tuo livello di conoscenza della tecnologia?

9 responses



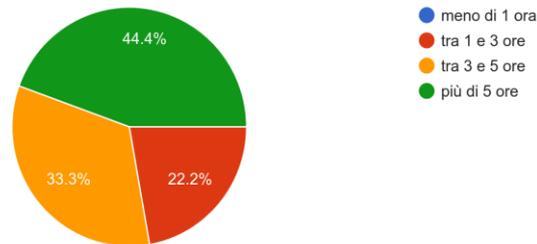
hai esperienza su applicazioni di fitness?

9 responses



In media, quante ore usi lo smartphone al giorno?

9 responses



Questionario Task - Specifico

Dopo il completamento di ciascuna Task è stato chiesto all'utente di darci un **feedback** su come abbia trovato lo **svolgimento** di essa, in particolare abbiamo indagato i seguenti parametri:

- Quanto la Task sia stata trovata **difficile**
- Quanto il meccanismo impiegato dal prototipo fosse **in linea con funzionalità simili** di altre applicazioni, con cui l'utente aveva familiarità

DIFFICOLTA' TASK 1: *

- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

QUANTO IL TASK 1 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI? *

- 1 poco in linea
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto in linea

Task 1

► **Descrizione task**

Avviare un percorso narrativo a parco Sempione e selezionare la storia “Il drago del Castello”

► **Note Particolari**

Gli utenti si sono sentiti smarriti non sapendo se dovessero cercare nella sezione “Crea il tuo percorso” o in “Seleziona un percorso narrativo”.

► **Soluzione**

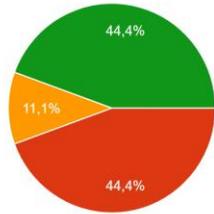
Abbiamo realizzato che l'incomprensione era principalmente dovuta a come era formulato il task e a come abbiamo svolto le interviste. Chiedendo nelle ultime interviste di “cercare e avviare un percorso narrativo” gli utenti si sono mossi con sicurezza nella direzione giusta. Per questo motivo, non abbiamo pensato fosse necessario cambiare nulla nell'applicazione, quanto più formulare meglio il task e, in caso esso dovesse essere ancora motivo di confusione, cambiare il nome della sezione in qualcosa di simile a "storia narrativa guidata" e "percorso personalizzato", che potrebbe essere maggiormente chiarito attraverso l'uso di icone distinte. Abbiamo pensato, inoltre, di introdurre una sorta di mini tutorial, per rendere più "approcciabile" la prima esperienza dell'utente.

Task 1

Avviare un percorso narrativo a parco Sempione e selezionare la storia “Il drago del Castello”

DIFFICOLTA' TASK 1:

9 risposte



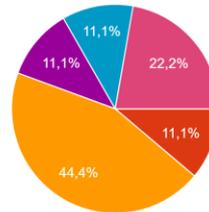
- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 3,00

Punteggio medio: 4,33

QUANTO IL TASK 1 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?

9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 2

► **Descrizione task**

Recensire la storia al termine del percorso. (per recensione si intende assegnare un voto in stelle, in quanto la stesura di testo non ci sembrava possibile con Figma)

► **Note Particolari**

Nessun partecipante ha riscontrato difficoltà con questo task. Probabilmente esso è risultato anche troppo ovvio, ma essendo uno dei task fondamentali della nostra app, che deve essere ripetuto più volte, abbiamo voluto testarlo con attenzione

► **Soluzione**

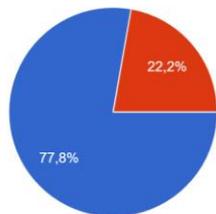
Il task non ha sollevato problemi da risolvere.

Task 2

Recensire la storia al termine del percorso

DIFFICOLTA' TASK 2:

9 risposte



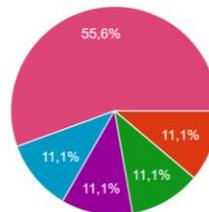
- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 1,22

Punteggio medio: 5,78

QUANTO IL TASK 2 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?

9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 3

► **Descrizione task**

Riscatta tutte le ricompense delle missioni portate a termine

► **Note Particolari**

Alcuni utenti hanno riscontrato difficoltà nel trovare la sezione “Missioni” e hanno affermato che è nascosta dalla sezione amici. Inoltre in molti hanno trovato che la meccanica di riscossione di un premio e della conversione in valuta fosse poco intuitiva.

► **Soluzione**

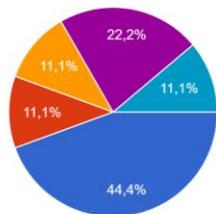
Abbiamo pensato di introdurre una piccola sezione “missioni completate” al termine di un percorso di modo che la riscossione sia più semplice e veloce: questo comporterebbe un cambiamento radicale dell'applicazione che non ci è stato possibile realizzare. Inoltre, per la riscossione delle ricompense, si potrebbe adottare un approccio più comprensivo, come l'utilizzo di un bottone solo, che riscatta tutte le ricompense e ne fa vedere un catalogo di quelle appena riscosse. Inoltre, per facilitare ulteriormente tale processo, si potrebbe introdurre un badge nel menù inferiore per segnalare che esiste almeno una ricompensa riscuotibile.

Task 3

Riscatta tutte le ricompense delle missioni portate a termine

DIFFICOLTA' TASK 3:

9 risposte



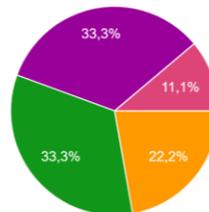
- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 2,78

Punteggio medio: 4,44

QUANTO IL TASK 3 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?

9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 4

► **Descrizione task**

Ricerca il libro “Harry Potter e La camera dei segreti”, acquistarlo e metterlo tra i preferiti

► **Note Particolari**

Alcuni utenti hanno svolto il task passando dalla sezione ricerca, altri passando dalla libreria, entrambi erano approcci validi.

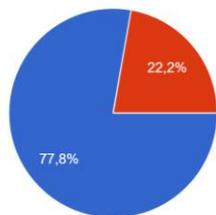
► **Soluzione**

Il task non ha sollevato problemi da risolvere. Nonostante ciò, ci riserviamo di testare ancora l'utilizzo di entrambe le strade, in quanto non siamo completamente convinti che avere un secondo approccio più indiretto sia ottimale.

Task 4

Ricerca il libro “Harry Potter e La camera dei segreti”, acquistarlo e metterlo tra i preferiti

DIFFICOLTA' TASK 4:
9 risposte

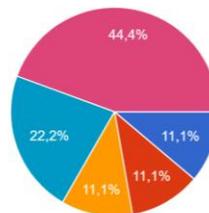


- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 1,22

Punteggio medio: 5,11

QUANTO IL TASK 4 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?
9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 5

► **Descrizione task**

Crea una squadra con Daniele Luca e Andrea

► **Note Particolari**

Il task è stato svolto da tutti gli utenti target con molta facilità, senza intoppi particolari.

Per quanto riguarda la conformità con altri applicativi esistenti, esso ha suscitato voti molto contrastanti: alcune persone intervistate hanno accennato al fatto di trovarsi in difficoltà a giudicare tale task, in quanto molto innovativo e poco presente in altri applicativi comuni.

► **Soluzione**

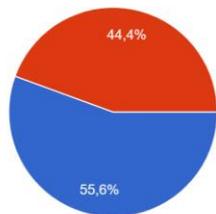
Il task non ha richiesto modifiche al prototipo, in quanto non sono emerse critiche particolari.

Task 5

Crea una squadra con Daniele Luca e Andrea

DIFFICOLTA' TASK 5:

9 risposte



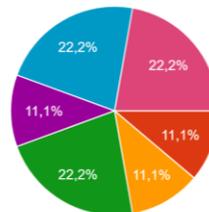
- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 1,44

Punteggio medio: 4,89

QUANTO IL TASK 5 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?

9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 6

► **Descrizione task**

Una volta creato il team, crea un percorso personalizzato all'interno di parco Sempione, selezionando il libro "Harry Potter e La pietra filosofale" e avvia la storia insieme ai tuoi amici

► **Note Particolari**

Gli utenti hanno trovato difficoltà a capire come funzionassero i pin e alcuni di loro hanno avuto bisogno di chiarimenti da parte degli intervistatori. Si può notare nuovamente lo stesso trend del task 5, in cui il task è stato giudicato non in linea con le altre app in quanto molto diverso, in termini di servizi, rispetto a qualsiasi altra app.

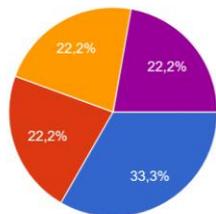
► **Soluzione**

La soluzione proposta prevede di semplificare la creazione dei percorsi attraverso l'integrazione di una barra di ricerca per individuare i vari luoghi, oltre all'utilizzo della mappa. L'approccio richiama quello adottato da Google Maps. Per migliorare l'esperienza utente, si potrebbe inoltre introdurre un mini tutorial o una breve spiegazione da mostrare al primo accesso alla sezione dell'applicazione.

Task 6

Una volta creato il team, crea un percorso personalizzato all'interno di parco Sempione, selezionando il libro "Harry Potter e La pietra filosofale" e avvia la storia insieme ai tuoi amici

DIFFICOLTA' TASK 6:
9 risposte

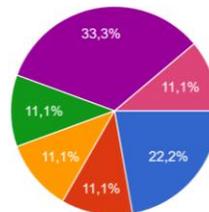


- 1 molto facile
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 molto difficile

Punteggio medio: 2,56

Punteggio medio: 3,67

QUANTO IL TASK 6 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?
9 risposte



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Task 7

► **Descrizione task**

Creare una nuova storia, scrivendo un solo capitolo

► **Note Particolari**

Alcuni utenti hanno segnalato difficoltà nel trovare la sezione “Profilo Scrittore” e nell’accedervi. Sebbene una volta individuata la sezione il task sia stato svolto senza problemi, la modalità di accesso è stata percepita come complessa e poco intuitiva.

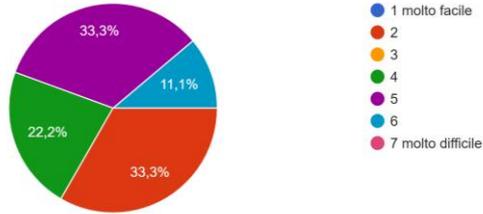
► **Soluzione**

Le criticità emerse sono state considerate prioritarie, portandoci a decidere di intervenire sulla sezione “Profilo Scrittore”. La soluzione proposta consiste nell’aggiungere una nuova pagina dedicata, accessibile direttamente tramite la navbar, che raccoglierà tutte le azioni che uno scrittore deve poter svolgere. Sebbene questa modifica porti a un aumento delle voci nella navbar, arrivando a un totale di cinque pagine accessibili, riteniamo che il miglioramento della semplicità e dell’intuitività nell’utilizzo di una delle funzionalità principali dell’app rappresenti un compromesso accettabile.

Task 7

Creare una nuova storia, scrivendo un solo capitolo

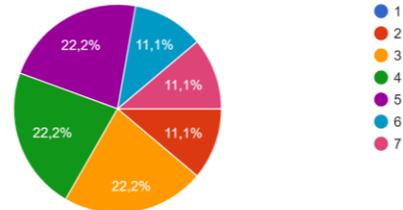
DIFFICOLTA' TASK 7:
9 risposte



Punteggio medio: 3,89

Punteggio medio: 4,33

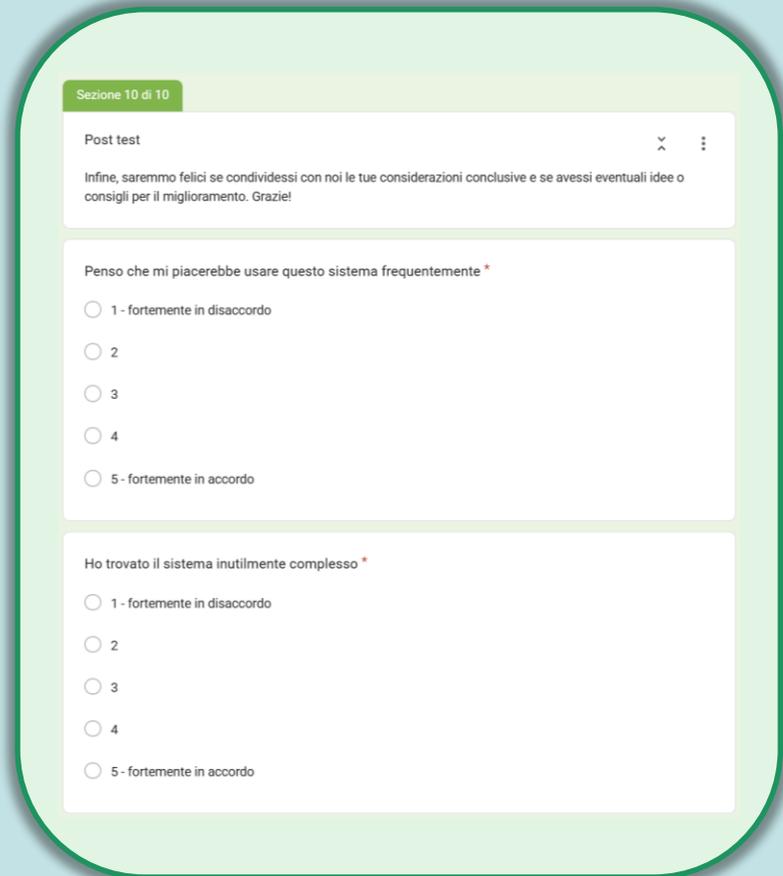
QUANTO IL TASK 7 E' IN LINEA CON FUNZIONALITA' SIMILI SVILUPPATE IN ALTRE APPLICAZIONI?
9 risposte



Questionario Post - Test

Al termine di **tutti i task** abbiamo chiesto agli intervistati le loro **sensazioni personali** circa il sistema, per venire in contro il più possibile ad eventuali difficoltà riscontrate durante l'utilizzo.

Tale processo ci ha fornito una maggiore comprensione degli aspetti del prototipo che sono stati complessivamente più o meno apprezzati dagli utenti. Queste informazioni ci consentono di intervenire in modo mirato nelle aree più critiche, ottimizzando così la user experience in maniera efficace e strategica.



The image shows a screenshot of a questionnaire interface. At the top, there is a green header with the text "Sezione 10 di 10". Below this, the title "Post test" is displayed. A message reads: "Infine, saremmo felici se condividessi con noi le tue considerazioni conclusive e se avessi eventuali idee o consigli per il miglioramento. Grazie!". The questionnaire contains two questions, each with a 5-point Likert scale. The first question is "Penso che mi piacerebbe usare questo sistema frequentemente *", and the second is "Ho trovato il sistema inutilmente complesso *". Both questions have radio buttons for options 1 through 5, ranging from "1 - fortemente in disaccordo" to "5 - fortemente in accordo".

Sezione 10 di 10

Post test

Infine, saremmo felici se condividessi con noi le tue considerazioni conclusive e se avessi eventuali idee o consigli per il miglioramento. Grazie!

Penso che mi piacerebbe usare questo sistema frequentemente *

1 - fortemente in disaccordo

2

3

4

5 - fortemente in accordo

Ho trovato il sistema inutilmente complesso *

1 - fortemente in disaccordo

2

3

4

5 - fortemente in accordo

Post - Test (1/5)

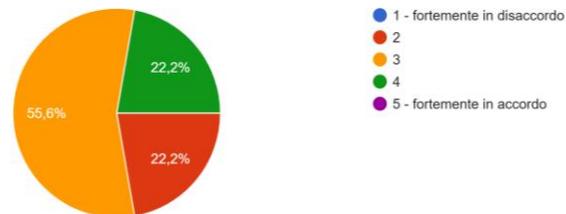
1)

Punteggio medio: 3,00

In media, gli utenti hanno definito l'applicazione **originale**, o comunque **innovativa**, ma non per questo si sono sbilanciati più di tanto nel dire che la utilizzerebbero effettivamente nel quotidiano

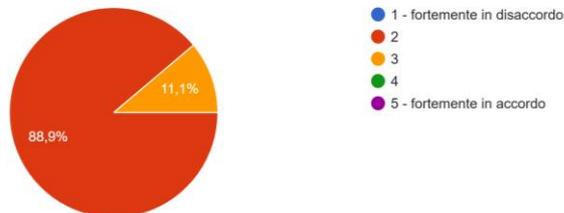
Penso che mi piacerebbe usare questo sistema frequentemente

9 risposte



Ho trovato il sistema inutilmente complesso

9 risposte



In maniera pressoché omogenea tutti gli intervistati hanno ritenuto che il sistema fosse abbastanza **diretto** e **lineare** rispetto alle funzionalità che offre all'utente

Punteggio medio: 2,11

2)

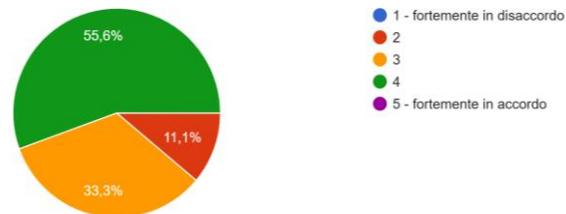
Post - Test (2/5)

3)

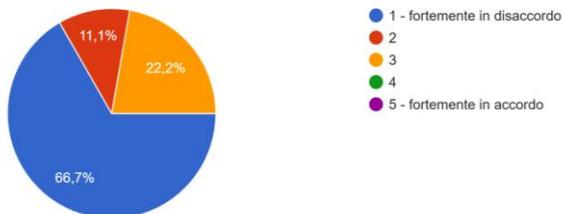
Punteggio medio: 3,44

Per quanto non sono da sottovalutare le **difficoltà specifiche** trovate nell'esecuzione di talune task presentate, i partecipanti hanno trovato l'uso del sistema più **facile** che non

Ho pensato che il sistema sia facile da usare
9 risposte



Penso che avrei bisogno del supporto di una persona tecnica per poter utilizzare questo sistema
9 risposte



Evidente da questo risultato è la testimonianza di **buona usabilità** dell'app, che per noi è un'ottima notizia, in quanto era fondamentale l'**accessibilità** per l'**utente finale autonomo**, date le premesse

Punteggio medio: 1,55

4)

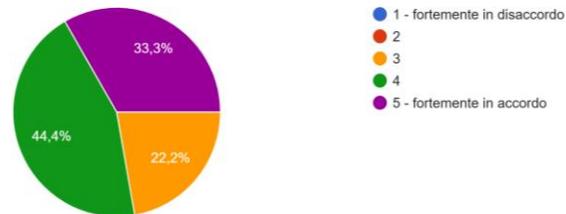
Post - Test (3/5)

5)

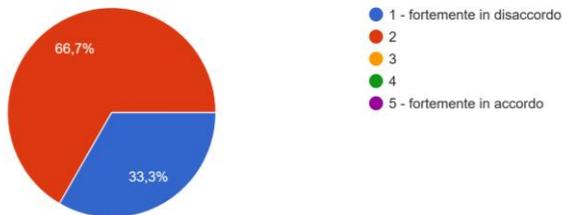
Punteggio medio: 4,11

Altro punto per noi basilare era rendere l'esperienza dell'utente **fluida e coesa**, mantenendo **coordinamento** entro tutte le porzioni del sistema, in ogni momento

Ho trovato le varie funzioni di questo sistema ben integrate
9 risposte



Ho pensato ci fossero troppe incoerenze nel sistema
9 risposte



Abbiamo prestato molta attenzione all'**integrazione fra i moduli** del prototipo: l'utente ha mediamente trovato **ciò che si aspettava**, dove e come si aspettava che fosse

Punteggio medio: 1,67

6)

Post - Test (4/5)

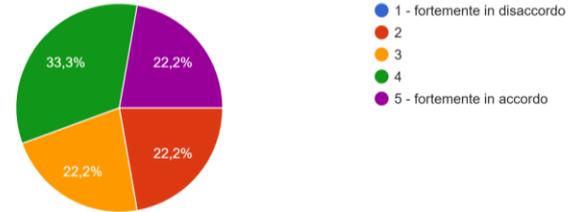
7)

Punteggio medio: 3,56

Qui abbiamo chiesto agli utenti di provare a **generalizzare** partendo dalla loro esperienza e pensando alle proprie conoscenze valutare come queste si potrebbero **interfacciare** con la app

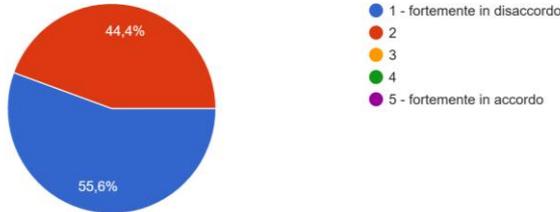
Immagino che la maggior parte delle persone imparerrebbe a usare questo sistema molto rapidamente

9 risposte



Ho trovato il sistema molto pesante da usare

9 risposte



Sapendo di correre il rischio di rendere la app appunto "pesante" da usare, viste la **tante funzionalità** offerte, abbiamo provato a sondare questo tema, ma non sembra essere stato il caso

Punteggio medio: 1,44

8)

Post - Test (5/5)

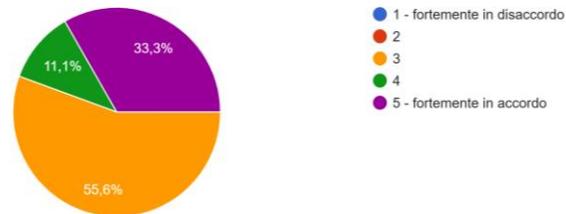
9)

Punteggio medio: 3,78

È emerso che suppergiù tutti gli intervistati hanno avuto un'esperienza positiva con la piattaforma e che questa sia ricaduta entro le loro corde in termini di capacità di utilizzo

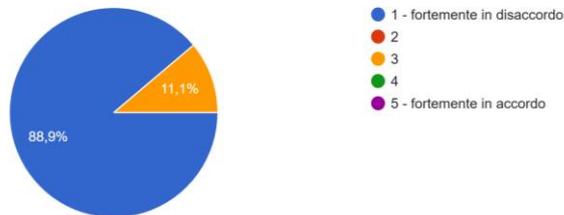
Mi sono sentito molto sicuro nell'usare il sistema

9 risposte



Ho avuto bisogno di imparare molte cose prima di poter iniziare a usare questo sistema

9 risposte



Infine, abbiamo avuto un ottimo risultato in uno dei campi più importanti: il prototipo supporta l'acquisizione di familiarità tramite l'utilizzo dello stesso, senza particolari skills pregresse

Punteggio medio: 1,22

10)

Risultati Questionario Post - Test

	domande												
	1 (x-4)	2 (5-x)	3 (x-4)	4 (5-x)	5 (x-4)	6 (5-x)	7 (x-4)	8 (5-x)	9 (x-4)	10 (5-x)		tot (sum)	out (-2,5)
1	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	=	34	85
2	3	2	3	2	4	2	4	2	3	2	=	27	67,5
3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	2	=	28	70
4	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	=	31	77,5
5	3	2	3	2	3	4	3	2	4	3	=	27	67,5
6	3	2	3	2	3	2	4	4	3	2	=	29	72,5
7	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	=	32	80
8	2	3	2	4	2	3	3	4	2	4	=	28	70
9	2	3	3	4	4	4	2	2	3	4	=	31	77,5

$avg := (85 + 67,5 + 70 + 77,5 + 67,5 + 72,5 + 80 + 70 + 77,5) / 9 = 667,5 / 9 = 74,17$
 $\Rightarrow > 68$ sopra la media \ddot{c}

intervistati

1. Punteggi tra 1 e 5: (X)
2. Per ogni domanda dispari: (X-1)
3. Per ogni domanda pari: (5-X)
4. Somma i punteggi
5. Moltiplica il totale per 2,5
6. Calcola la media tra gli utenti

Punteggio finale: 74,17

Risultati Questionario Post - Test

Il questionario SUS post-test è uno strumento **efficace, rapido e intuitivo** per esaminare se un prodotto soddisfa i requisiti di una buona usabilità. Si tratta di un metodo **ampiamente utilizzato** nel campo dell'interazione uomo-macchina, che consente di raccogliere **informazioni preziose e sintetiche** sul livello di soddisfazione degli utenti.

Va sottolineato che questa metodologia fornisce una **misura soggettiva** della percezione dell'usabilità. Nello specifico, nonostante il campione relativamente contenuto, i dati raccolti offrono comunque un'**indicazione significativa** della **qualità percepita** del prototipo.

Il punteggio ottenuto, pari a **74,17**, si colloca **sopra la media** standard di 68, segnalando che il nostro prodotto presenta caratteristiche valide e risulta **accessibile e funzionale**. Questo risultato testimonia che il prototipo è in grado di rispondere positivamente alle aspettative degli utenti e di garantire un'**esperienza d'uso soddisfacente**.

The background features a stylized landscape with rolling hills and mountains in various shades of green and teal. Silhouettes of evergreen trees are scattered across the hills. The sky is a light blue with a few white, fluffy clouds near the top.

Domande conclusive

Al termine di ciascuna intervista abbiamo rivolto agli utenti alcune domande aperte, al fine di identificare le principali difficoltà riscontrate e gli eventuali aspetti maggiormente apprezzati.

Domande Conclusive

Quali ritieni siano i punti di forza dell'applicazione? E quelli di debolezza?

5 risposte

Il fatto che sia innovativa e divertente.

Punti di forza: la componente community e la possibilità di aggiungere storie. Punti di debolezza: la navigazione della mappa

Le citazioni giornaliere possono invogliare l'utente a ritornare ogni giorno anche senza dover necessariamente camminare, quindi è sicuramente un punto di forza. Altro punto di forza sono le task e le ricompense che ti aumentano il tempo di utilizzo dell'app. Punto debole può essere il fatto che la gente quando va a farsi una passeggiata vuole staccarsi dal cellulare, quindi può stancarsi facilmente dopo qualche utilizzo dell'app.

L'applicazione è semplice da usare e potrebbe essere utile se integrata con la possibilità di avere delle "guide turistiche" per chi non fosse interessato ai libri. La possibilità di creare una squadra è molto scollegata dall'idea dei percorsi, aggiungerei direttamente la possibilità di creare e invitare gli amici all'interno del singolo percorso e chiedendo se si vuole sciogliere o meno la squadra alla fine del percorso. In caso si voglia mantenere la squadra sarà il sistema a salvarla nella sezione dedicata.

Credo quindi che meno step ci siano da fare meglio è.

Alcune meccaniche poco integrate bene, come le attività che una squadra può fare. Una volta creata non ce nulla dedicata alle attività

- Punti di forza:

Innovatività e divertimento, componente community, possibilità di aggiunta di storie, citazioni giornaliere, task e ricompense, **semplicità d'uso.**

- Punti di debolezza:

Navigazione della mappa, distanza dall'obiettivo del relax (uso del telefono), scarsa integrazione delle attività di squadra, troppe azioni necessarie (per determinate funzionalità).

Quali aspetti consideri migliorabili?

4 risposte

la sezione libreria, una volta entrata, va in loop, e non mi fa uscire a vedere gli altri libri

La componente di ricerca percorso e la schermata di benvenuto

Ad esempio nel task1 ci sono un po' troppi step da fare in più pagine. Questo in un'applicazione reale potrebbe richiedere del tempo di caricamento e quindi se fosse possibile spostare diverse selezioni in un'unica pagina sarebbe molto più comodo ed efficiente.

quando creo il percorso se seleziono una sola tappa il sistema non mi da nessun feedback, schiacciando su una seconda tappa compare la possibilità di partire

Quali funzionalità o caratteristiche hai apprezzato di più e quali meno?

4 risposte

bello il fatto che si può creare un gruppo, così da utilizzarla con gli amici, ed essere più spronata a usarla spesso. bella e creativa la funzionalità per creare le proprie storie

Cosa ho apprezzato: la funzione gruppo e l'abilità di interagire con altri utenti
Cosa non ho apprezzato: \

Cose apprezzate: fare team, avere amici, i coins, creazione storie personalizzate.

Ho faticato a comprendere la riscossione delle monete, mentre la facilità nel creare un percorso è stata apprezzata.

- *Aspetti migliorabili:*

Navigazione **libreria**, chiarezza ricerca percorso e schermata di benvenuto, poco **feedback** creazione percorso.

- *Funzionalità più apprezzate:*

Creazione di team, **interazione** con altri utenti, creazione **storie personalizzate**, **monete**, facilità creazione di percorsi.

- *Funzionalità meno apprezzate:*

Comprensione della **riscossione delle monete**.

Eventuali consigli

3 risposte

il colore forse è troppo spento, sarebbe meglio un colore che ispiri avventura

Troverei utile mettere un tastino dove ti possono apparire le informazioni riguardo a ogni modalità (quelle 3 nella schermata principale) così da rendere anche a primo impatto più facile capire a cosa serve nel particolare ogni modalità perchè a primo impatto paiono simili. Sarebbe utile a riguardo pure un tutorial iniziale.

Aggiungere dei marks per poter comprendere se in qualche sezione ci sia qualcosa da fare (come riscuotere le missioni). In generale il testo presente nei bottoni potrebbe essere più chiaro. Ad esempio nelle missioni: Converti i tuoi passi in :coin:

Altre considerazioni

6 risposte

non ho capito cosa c'entrano le missioni e le ricompense

l'ho trovata molto interessante come idea, e molto stimolante

Separare la parte utente e la parte autore non mi sembra utile

Molto carino dal punto di vista grafico, colori e linee morbide.

Credo che il bottone passa ad autore sia un po' difficile da comprendere e da trovare. Sarebbe più comodo avere una sezione direttamente in libreria che permetta di aggiungere una storia.

tasto libreria non utilizzato, mi chiedo se serve a qualcosa

- *Consigli:*

Colore dell'app da vivacizzare, aggiungere **tasto informativo** per spiegare le modalità, aggiungere **tutorial iniziale**, inserire segnalatori per attività fruibili, mettere testo più chiaro nei bottoni.

- *Altre considerazioni:*

Conversione dei passi in monete poco chiaro, apprezzamento per l'**idea originale**, **separazione tra utente e autore superflua**, aspetto grafico è gradevole, difficoltà nel **trovare il bottone "passa ad autore"**.

Considerazioni Finali

Abbiamo riscontrato un **generale apprezzamento nei confronti del progetto** nel suo complesso anche da parte di coloro i quali sono stati più critici nei confronti del prototipo. Il tema principale dell'app è stato apprezzato ed è stato ritenuto innovativo da quasi tutti i tester. Ad ogni modo anche le nostre **scelte di design** per il prototipo sono **risultate efficaci** per i nostri tester.

Infine abbiamo individuato gli **aspetti principali su cui concentrarci** in vista di una reale implementazione della nostra applicazione:

- **Rendere più chiare le finalità dell'app** a un utente che la scarica "al buio" senza sapere che cosa faccia, potenzialmente con una spiegazione e un tutorial fruibili al primo avvio.
- **Evidenziare** la differenza tra le diverse tipologie di **percorso presenti**.
- **Facilitare la scrittura delle storie**, rendendo la funzionalità più facile da trovare e implementando un editor di testo più funzionale.

Considerazioni Finali

Infine abbiamo individuato gli **aspetti principali** su cui concentrarci in vista di una reale implementazione della nostra applicazione:

- Rendere **più intuibile** e semplice la **realizzazione dei percorsi** con i propri amici.
- Dare **più rilievo alle storie interattive** (molti intervistati hanno affermato che sarebbe la sezione che più li intrigherebbe)
- Dare **maggiore rilevanza alla sezione "La tua libreria"**, attualmente poco utilizzata, per incentivare l'interazione degli utenti.
- **Semplificare** il meccanismo di **conversione dei passi** in monete, poiché risulta poco chiaro.
- **Rimuovere il tasto "Passa ad autore"** e sostituirlo con una nuova sezione dedicata nella bottombar, rendendo l'accesso più intuitivo.

The background features a stylized landscape with rolling hills and mountains in various shades of green and teal. Silhouettes of evergreen trees are scattered across the hills. The sky is a light blue with two white, fluffy clouds, one on the left and one on the right.

**GRAZIE DAI
FIGMA MATES**