



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

Interazione Uomo Macchina



Assignment n.3

Docenti:

Prof.ssa Giuliana Vitiello
Dott. Andrea Antonio Cantone

Manager del gruppo:

Tagliamonte Anna, 0512118210

Manager della valutazione:

Trotta Alessandra, 0512116288

Manager della documentazione

Atte Anna, 0512117176

Manager del design:

Tagliamonte Anna, 0512118210



Sommario

1.	PAPER SKETCH FINALI	2
2.	PROTOTIPO INTERATTIVO SU FIGMA	2
3.	DESIGN PATTERN UTILIZZATI	3
	<i>Account Registration</i>	3
	<i>Input Prompt</i>	3
	<i>Settings</i>	3
	<i>Wizard</i>	3
	<i>HomeLink (Go back to a safe place)</i>	4
	<i>Article List</i>	4
	<i>FAQ (Frequently Asked Questions)</i>	4
	<i>Self-Expression</i>	4
	<i>Morphing Controls</i>	5
	<i>Rate Content</i>	5
	<i>Tunnelling</i>	5
	<i>Sequencing</i>	5
	<i>Feedback Message</i>	6
	<i>Continuous Scrolling</i>	6
	<i>Thumbnail</i>	6
4.	TECNICA MAGO DI OZ	7
	<i>T1 – Riconoscere il proprio stato emotivo</i>	7
	<i>T2 – Espressione privata di un pensiero personale</i>	7
	<i>T3 – Ricerca di contenuti ispirazionali e motivazionali</i>	7
	<i>T4 – Pratica di esercizi di rilassamento guidati</i>	7
	<i>T5 – Condivisione anonima di esperienze personali</i>	7
	<i>T6 – Monitoraggio dell'evoluzione emotiva nel tempo</i>	8
	<i>T7 – Definizione e monitoraggio di obiettivi personali di benessere</i>	8
	<i>T8 – Supporto empatico verso altri utenti</i>	8
5.	VALUTAZIONE CON METODO COGNITIVE WALKTHROUGH	9
	<i>T1 – Riconoscimento dello stato emotivo</i>	9
	<i>T2 – Espressione privata di un pensiero personale</i>	9
	<i>T3 – Ricerca di contenuti ispirazionali e motivazionali</i>	10
	<i>T4 – Pratica di esercizi di rilassamento guidati</i>	10
	<i>T5 – Condivisione anonima di esperienze personali</i>	11
	<i>T6 – Monitoraggio dell'evoluzione emotiva nel tempo</i>	11
	<i>T7 – Definizione e monitoraggio di obiettivi personali di benessere</i>	12
	<i>T8 – Supporto empatico verso altri utenti</i>	12
6.	MODIFICHE EFFETTUATE PRIMA DELL'IMPLEMENTAZIONE	13
7.	DIVISIONE COMPITI	13



1. Paper Sketch Finali

Tutti i paper sketch per il progetto Serenity sono stati creati direttamente su Figma, senza versioni cartacee. Questo approccio ha facilitato la collaborazione tra i membri del team e ha permesso modifiche rapide durante la fase di progettazione.

I paper sketch digitali illustrano le schermate e i flussi principali dell'app, tra cui la Home, il Diario Emotivo, la Community e l'Area Benessere, offrendo una chiara visione preliminare dell'interfaccia e dell'esperienza utente.

Il link per accedere ai paper sketch su Figma è il seguente:

https://www.figma.com/design/xIaAggwyDPZOhpEFusn7gA/Assignment_3?node-id=218-4910&p=f&t=acV3unB93VdGAODg-0

2. Prototipo Interattivo su Figma

L'intero prototipo interattivo è stato sviluppato su Figma, partendo dai paper sketch digitali e arricchendoli con elementi grafici, palette colori e interazioni simulate.

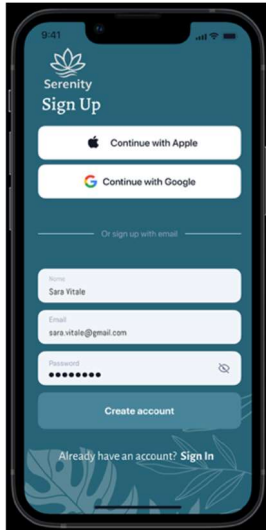
Il prototipo permette di esplorare le funzionalità principali di Serenity, come l'inserimento delle annotazioni nel diario emotivo, la navigazione tra le sezioni e la partecipazione alla community. Questo ambiente digitale consente test di usabilità rapidi e iterativi, mantenendo un workspace condiviso e facilmente aggiornabile.

Il link per accedere ai paper sketch su Figma è il seguente:

https://www.figma.com/design/xIaAggwyDPZOhpEFusn7gA/Assignment_3?node-id=0-1&t=YOPqB6NvC0sdIdCn-1

3. Design Pattern utilizzati

Nel progetto Serenity abbiamo adottato diversi design pattern per migliorare l'usabilità e la coerenza dell'interfaccia, favorendo un'esperienza utente intuitiva e rassicurante

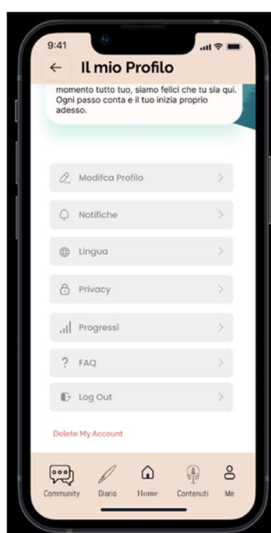
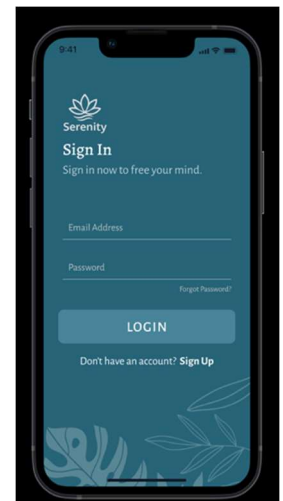


Account Registration

Questo pattern è presente nelle schermate di login, registrazione e recupero password. Consente all'utente di creare un nuovo account oppure di accedere con uno già esistente, offrendo anche la possibilità di recuperare la password in caso di smarrimento. È fondamentale per personalizzare l'esperienza e salvare dati personali.

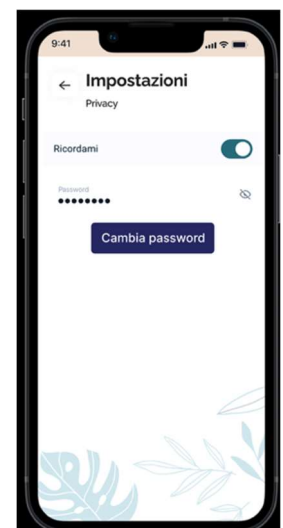
Input Prompt

Lo troviamo nei moduli di login, registrazione, nella scrittura delle annotazioni nel diario e nelle chat. I campi di input sono sempre accompagnati da etichette chiare e suggerimenti (placeholder) per guidare l'utente nella corretta compilazione dei dati richiesti, facilitando l'interazione e riducendo errori



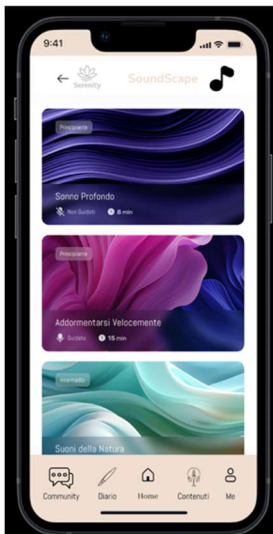
Settings

Questo pattern è utilizzato nelle schermate dedicate alla modifica delle impostazioni dell'utente, come il profilo, la lingua, le notifiche e la privacy. Permette di adattare il comportamento dell'app secondo le preferenze individuali, aumentando la personalizzazione e la soddisfazione dell'utente.



Wizard

È presente nel processo di registrazione e nella creazione della nuova password. Il pattern divide un'azione complessa in più passaggi logici, guidando l'utente uno step alla volta, per semplificare e rendere chiaro il percorso verso l'obiettivo finale.

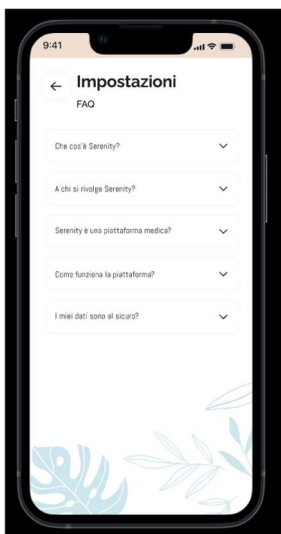
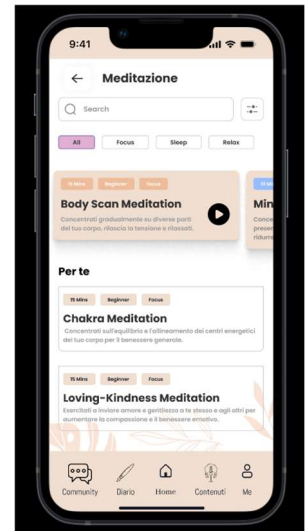


HomeLink (Go back to a safe place)

La barra di navigazione fissa, visibile in tutte le schermate principali, rappresenta questo pattern. Consente all'utente di tornare facilmente alla pagina iniziale o a uno stato sicuro dell'app, riducendo il rischio di smarrimento durante la navigazione.

Article List

Questo pattern si evidenzia nella sezione dedicata ai contenuti, dove articoli, podcast e video sono presentati in una lista verticale scorrevole con titolo e anteprima. Serve a fornire una panoramica chiara e facilmente esplorabile delle risorse disponibili.



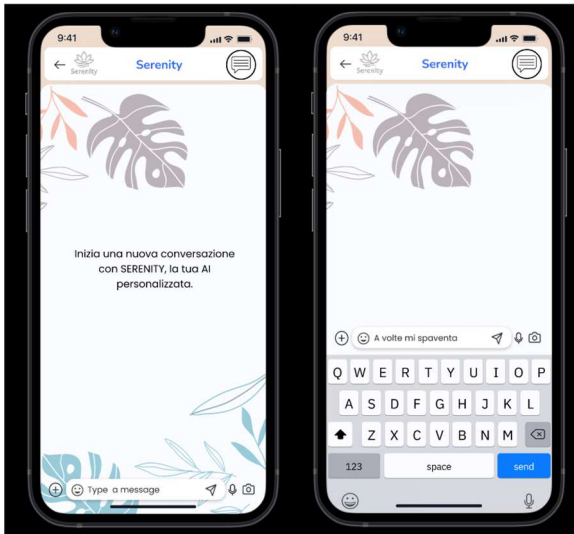
FAQ (Frequently Asked Questions)

Nel menu delle impostazioni troviamo questa struttura a fisarmonica che raccoglie le domande più frequenti degli utenti. Permette di accedere rapidamente a risposte già predisposte, migliorando il supporto e riducendo le richieste di aiuto diretto.

Self-Expression

Questo pattern emerge nelle sezioni Diario, Chat e Community, dove l'utente può esprimere emozioni, pensieri e opinioni scrivendo annotazioni o partecipando alle conversazioni. Rende l'esperienza più personale e coinvolgente, favorendo l'identificazione con l'app.



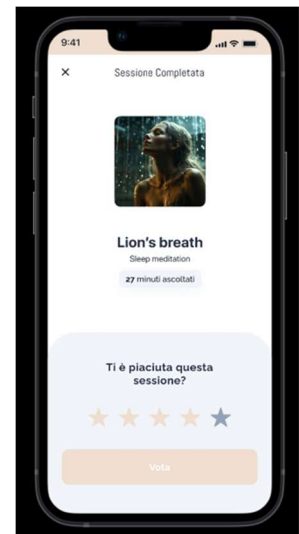


Morphing Controls

Presente nelle chat e nelle community, qui il pulsante di invio messaggi cambia aspetto e funzione in base al contesto, passando da “scrivi” a “invia” a seconda dell’azione. Questo rende l’interazione più intuitiva e immediata.

Rate Content

Alla fine di una sessione di meditazione, l’utente può esprimere una valutazione con un sistema a stelle, fornendo un feedback diretto sulla qualità dell’esperienza. Questo pattern aiuta a raccogliere opinioni e migliorare il servizio.

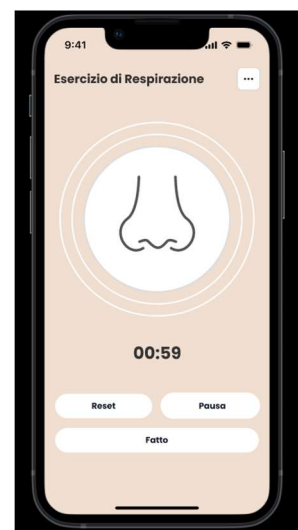


Tunnelling

Lo troviamo nei flussi guidati come login, registrazione e salvataggio di annotazioni nel diario. Il pattern accompagna l’utente passo dopo passo, riducendo la possibilità di errori e facilitando il completamento dei task.

Sequencing

Nel contesto degli esercizi di meditazione e respirazione, le azioni sono suddivise in fasi semplici: dall’avvio del timer, alla pausa, fino alla conclusione. Questo pattern aiuta a gestire attività complesse rendendole più affrontabili.



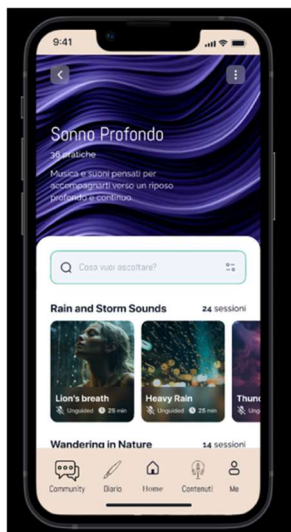
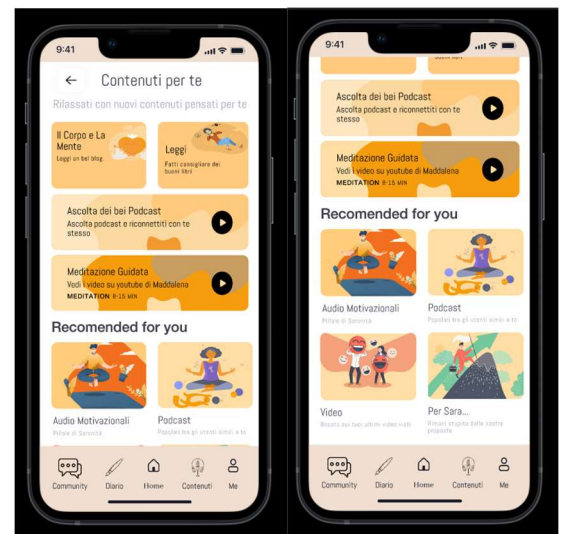


Feedback Message

Invece di “Fixed Rewards”, abbiamo i messaggi di feedback che ringraziano l’utente per aver completato un’attività o lo invitano a tornare alla home. Questi messaggi confermano l’esito positivo delle azioni e motivano l’utente a proseguire.

Continuous Scrolling

Questo pattern è applicato nelle liste di contenuti, nelle chat e nel diario, dove l’utente può scorrere fluidamente senza interruzioni apparenti, facilitando la navigazione tra grandi quantità di dati.



Thumbnail

Nei contenuti multimediali come meditazioni, podcast e video, l’uso di miniature permette di offrire anteprime visive rapide, agevolando la selezione e la consultazione.

4. Tecnica Mago di Oz

Nel progetto Serenity abbiamo applicato la tecnica del Mago di Oz per valutare in modo preliminare l'usabilità del sistema, simulando manualmente il comportamento del software durante l'interazione degli utenti con il prototipo low-fi.

Per aumentare l'accuratezza dei riscontri, durante le sessioni abbiamo adottato la strategia del **Think Aloud**, invitando i tester a verbalizzare i propri pensieri, difficoltà e impressioni mentre eseguivano i task assegnati.

Di seguito sono riportati i task principali su cui si sono concentrate le attività di testing, con una breve descrizione dei risultati ottenuti:

T1 – Riconoscere il proprio stato emotivo

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T1, dove deve identificare e selezionare l'emozione che sta provando in quel momento. L'utente sceglie tra le emozioni proposte oppure è libero di scrivere come si sente. Dopo aver scelto, conferma premendo sull'emozione. Gli utenti hanno trovato intuitivo il processo di selezione grazie all'uso di parole chiave e simboli visivi che facilitano il riconoscimento. La conferma tramite il pulsante legata all'emozione è risultata semplice e immediata.

T2 – Espressione privata di un pensiero personale

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T2, dove può scrivere liberamente un proprio pensiero o stato d'animo in un'area privata e riservata. La maggior parte degli utenti ha apprezzato lo spazio libero per esprimersi senza timori, anche se alcuni hanno suggerito di inserire una conferma visiva dopo il salvataggio per maggiore sicurezza.

T3 – Ricerca di contenuti ispirazionali e motivazionali

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T3, dove deve esplorare e selezionare contenuti (testi, immagini, audio) che offrano conforto o motivazione. Gli utenti hanno trovato la navigazione facile e piacevole.

T4 – Pratica di esercizi di rilassamento guidati

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T4, dove può seguire esercizi guidati di respirazione e meditazione. Gli utenti hanno apprezzato la possibilità di mettere in pausa e riprendere l'esercizio.

T5 – Condivisione anonima di esperienze personali

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T5, dove può scrivere e pubblicare esperienze emotive in forma anonima. Tutti gli utenti hanno trovato rassicurante la modalità anonima e hanno utilizzato la funzione per condividere senza esitazione. Alcuni hanno richiesto un sistema di moderazione per mantenere un ambiente sicuro.



T6 – Monitoraggio dell'evoluzione emotiva nel tempo

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T6, dove può visualizzare grafici e riepiloghi delle proprie emozioni registrate nel tempo. La maggior parte degli utenti ha trovato utile questa funzione per osservare i cambiamenti nel proprio stato emotivo.

T7 – Definizione e monitoraggio di obiettivi personali di benessere

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T7, dove deve impostare uno o più obiettivi legati al proprio benessere e monitorarne i progressi. Gli utenti hanno trovato facile impostare obiettivi predefiniti.

T8 – Supporto empatico verso altri utenti

Viene chiesto all'utente di utilizzare l'applicazione e svolgere il task T8, dove può leggere messaggi e racconti di altri utenti e rispondere con messaggi di supporto ed empatia. Tutti gli utenti hanno trovato questa funzione positiva e semplice da usare, apprezzando la possibilità di sentirsi parte di una comunità solidale.

5. Valutazione con metodo Cognitive Walkthrough

T1 – Riconoscimento dello stato emotivo

Azione A: L'utente apre la sezione dedicata alle emozioni.

Risposta A: Viene visualizzata una lista di emozioni con parole chiave e simboli.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, perché la sezione è ben visibile e chiaramente indicata nel menu principale.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, grazie all'uso di etichette testuali e icone intuitive.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, la selezione si evidenzia con un cambio di colore e un messaggio di conferma.

Azione B: L'utente seleziona un'emozione.

Risposta B: L'emozione scelta viene evidenziata e salvata nel sistema.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, la selezione è semplice e diretta.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il sistema evidenzia chiaramente l'emozione selezionata.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, la conferma visiva indica il successo.

T2 – Espressione privata di un pensiero personale

Azione A: L'utente accede alla sezione di scrittura privata.

Risposta A: Si apre il calendario e si vedono le annotazioni.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, l'area è chiaramente etichettata e di facile accesso.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il calendario e le annotazioni sono visibili e riconoscibili come area di scrittura.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, un messaggio conferma il salvataggio del testo e la visualizzazione delle annotazioni.

Azione B: L'utente scrive e salva il pensiero.

Risposta B: Il sistema registra il contenuto in modo riservato.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, il pulsante "Salva" è esplicito e raggiungibile.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, la funzione è posizionata in modo evidente.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, la conferma visiva conferma l'azione riuscita.



T3 – Ricerca di contenuti ispirazionali e motivazionali

Azione A: L'utente seleziona la sezione contenuti.

Risposta A: Viene mostrata una raccolta di testi, immagini e audio.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, l'icona è riconoscibile e il nome chiaro.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, le categorie sono evidenti.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, perché verranno reindirizzati alle pagine corrette.

Azione B: L'utente sceglie un contenuto e lo consulta.

Risposta B: Il contenuto viene aperto o riprodotto.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, l'azione è naturale e supportata da icone di play o visualizzazione.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, grazie al feedback visivo del contenuto attivo.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il sistema evidenzia la riproduzione o apertura.

T4 – Pratica di esercizi di rilassamento guidati

Azione A: L'utente accede all'area benessere.

Risposta A: Vengono proposti degli esercizi di respirazione e meditazione.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, i titoli e le icone indicano chiaramente la funzione.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il sistema mostra il tempo stimato e l'opzione per iniziare.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il passaggio all'esercizio avviene immediatamente.

Azione B: L'utente avvia l'esercizio e lo segue.

Risposta B: L'esercizio si svolge con istruzioni audio/video.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, grazie alle istruzioni chiare e controlli visibili (pausa, stop).
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, i pulsanti sono intuitivi e posizionati bene.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, i cambiamenti nello stato forniscono feedback continui.



T5 – Condivisione anonima di esperienze personali

Azione A: L'utente entra nella sezione di condivisione anonima.

Risposta A: Viene mostrato un campo testo e un pulsante per l'invio.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, l'interfaccia è semplice e l'azione è chiara.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il pulsante è ben visibile e differenziato.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, un messaggio conferma la pubblicazione anonima.

Azione B: L'utente scrive e pubblica il racconto.

Risposta B: Il racconto viene condiviso nella community in forma anonima.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, il flusso è semplice e lineare.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, la conferma del sistema è immediata.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, appare un feedback visivo e il testo diventa visibile tra i messaggi.

T6 – Monitoraggio dell'evoluzione emotiva nel tempo

Azione A: L'utente accede alla sezione visualizza progressi.

Risposta A: Viene mostrata una dashboard con grafici sull'andamento emotivo.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, la dashboard è ben organizzata e intuitiva.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, i grafici sono chiari e accompagnati da etichette.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, le visualizzazioni rappresentano i dati in modo efficace.

Azione B: L'utente esplora i dati nel tempo.

Risposta B: L'utente può scorrere tra giorni o settimane per osservare cambiamenti.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, i controlli di navigazione sono evidenti.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, grazie a pulsanti e slider ben posizionati.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il grafico aggiorna i dati in tempo reale.



T7 – Definizione e monitoraggio di obiettivi personali di benessere

Azione A: L'utente apre la sezione obiettivi.

Risposta A: Viene mostrata la lista degli obiettivi attivi e l'opzione per crearne di nuovi.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, l'interfaccia è semplice e chiara.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il pulsante "Aggiungi" è ben evidente.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il sistema conferma la creazione con un messaggio.

Azione B: L'utente definisce un nuovo obiettivo e aggiorna lo stato.

Risposta B: L'obiettivo viene salvato e può essere modificato.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, le istruzioni guidano l'utente nella compilazione.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, i campi e pulsanti sono chiari.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il sistema mostra notifiche di salvataggio e aggiornamento.

T8 – Supporto empatico verso altri utenti

Azione A: L'utente accede alla sezione community.

Risposta A: Viene mostrata la lista dei messaggi e racconti degli altri utenti.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, la sezione è ben indicata e accessibile.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, i messaggi sono presentati in modo chiaro e selezionabile.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, la selezione di un messaggio evidenzia il contenuto.

Azione B: L'utente legge un messaggio e invia un commento empatico.

Risposta B: La tastiera si apre e il messaggio viene inviato.

- **L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?**
 - Sì, il pulsante di scrittura è evidente.
- **L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire?**
 - Sì, il campo di inserimento testo è visibile e semplice da usare.
- **Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta corretta o errata?**
 - Sì, il messaggio inviato appare subito nella discussione.

6. Modifiche effettuate prima dell'implementazione

In seguito all'analisi dei risultati emersi durante le sessioni di testing con la tecnica del Mago di Oz abbiamo deciso di apportare le seguenti modifiche al sistema:

- **Per il Task 2** (Espressione privata di un pensiero personale) è stato aggiunto un semplice pop-up che notifica all'utente l'avvenuto salvataggio del pensiero, migliorando la chiarezza e la rassicurazione durante l'uso della sezione di scrittura privata.
- **Per il Task 5** (Condivisione anonima di esperienze personali) è stato introdotto un tasto dedicato che mostra tutte le regole e le condizioni che l'utente deve rispettare per partecipare alla community, in modo da garantire un ambiente sicuro e consapevole per tutti i partecipanti.

L'applicazione della tecnica del Mago di Oz si è rivelata fondamentale per raccogliere feedback autentici e identificare le criticità di usabilità nelle prime fasi di progettazione del sistema. Grazie all'osservazione diretta degli utenti reali durante l'esecuzione dei task, è stato possibile comprendere meglio le esigenze, le difficoltà e le aspettative degli utilizzatori finali. Le modifiche apportate, come l'introduzione di un pop-up di conferma nel Task 2 e l'aggiunta di un tasto con le regole della community nel Task 5, hanno migliorato significativamente la chiarezza e la sicurezza percepita dagli utenti, rendendo l'esperienza più intuitiva e rassicurante. Questo approccio iterativo, centrato sull'utente, ha permesso di creare un prototipo più efficace e funzionale, che potrà essere ulteriormente affinato nelle fasi successive di sviluppo. Il coinvolgimento diretto degli utenti nel processo di design ha garantito una soluzione più aderente alle reali esigenze di benessere emotivo, rafforzando la qualità complessiva del sistema.

7. DIVISIONE COMPITI

Descrizione paragrafo	Anna Atte	Anna Tagliamonte	Alessandra Trotta
Capitolo n.1	33%	33%	34%
Capitolo n.2	33%	34%	33%
Capitolo n.3	34%	33%	33%
Capitolo n.4	33%	34%	33%
Capitolo n.5	33%	33%	34%
Capitolo n.6	34%	33%	33%