



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA

Interazione Uomo Macchina



## Assignment n.4

**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. PROGETTO GITHUB.....	2
2. MODIFICHE PER L'IMPLEMENTAZIONE .....	2
3. RELAZIONE SUL TEST DI USABILITÀ .....	3
4. MODIFICHE CONSIGLIATE A SEGUITO DEL TESTING .....	5
5. DIVISIONE COMPITI.....	6



## 1. Progetto GitHub

Link al repository GitHub: [Serenity](#)

## 2. Modifiche per l'implementazione

Durante lo sviluppo finale dell'app *Serenity*, abbiamo apportato delle modifiche concrete al sistema iniziale basate sia sul prototipo interattivo sviluppato su Figma che sui feedback ottenuti durante il testing di usabilità con gli utenti reali. L'obiettivo era migliorare l'esperienza dell'utente, semplificare l'interazione e garantire che l'app fosse facile da usare, personalizzabile e rispondesse alle esigenze degli utenti.

### Modifiche Implementate

#### Navigazione Semplificata

- In risposta alle difficoltà di navigazione riscontrate dai tester, abbiamo semplificato i flussi tra le diverse sezioni dell'app. Ad esempio, la sezione del "Diario Emotivo" è ora più accessibile e direttamente collegata alla pagina principale, riducendo il numero di passaggi necessari per registrare un'emozione.

#### Personalizzazione delle Emozioni

- Una delle richieste emerse dal testing è stata la possibilità di personalizzare le emozioni registrate. Nel prototipo iniziale, gli utenti erano limitati a selezionare emozioni predefinite, ma nella versione finale abbiamo aggiunto la possibilità di inserire descrizioni personalizzate, così che gli utenti possano esprimere in modo più dettagliato il loro stato emotivo.

#### Feedback Visivo e Interattivo

- Per migliorare l'usabilità, abbiamo implementato un sistema di feedback visivo per ogni azione completata. Dopo aver registrato un'emozione gli utenti ora ricevono un messaggio di conferma chiaro che rassicura sull'esito positivo dell'azione, migliorando l'interazione complessiva.

#### Miglioramento degli Esercizi di Rilassamento

- Gli utenti hanno richiesto una maggiore varietà nei tipi di esercizi di rilassamento. In risposta a questa esigenza, abbiamo ampliato la selezione di tecniche di rilassamento e meditazione disponibili, includendo nuovi esercizi mirati al miglioramento del benessere psicologico in tempo reale.

#### Ottimizzazione dei Tempi di Risposta

- Un altro feedback importante riguardava i tempi di risposta nelle transizioni tra le sezioni dell'app. Abbiamo ottimizzato i tempi di caricamento, garantendo che l'app rispondesse rapidamente alle azioni degli utenti, in particolare quando si trattava di accedere al diario emotivo o visualizzare i grafici dei progressi emotivi.

Le modifiche implementate sono state influenzate dai feedback diretti degli utenti durante il testing. In particolare, abbiamo compreso che gli utenti apprezzano la possibilità di personalizzare l'esperienza e di ricevere un feedback chiaro sulle loro azioni. Inoltre, la maggiore attenzione alla velocità e all'efficienza delle transizioni tra le sezioni ha portato a una user experience più fluida.

### 3. Relazione sul test di usabilità

Il **testing di usabilità** è stato condotto con un campione di 10 utenti reali, basato sul questionario standardizzato **QUIS** e su un questionario di valutazione delle capacità (ISE, IKS, IPC, IMOT), che hanno interagito con l'app completando vari task come la registrazione delle emozioni, la partecipazione a esercizi di rilassamento e l'esplorazione di contenuti motivazionali. Gli utenti sono stati scelti in base alla loro familiarità con le app mobile e all'interesse per il benessere psicologico.

#### Fasi del test:

Ogni utente è stato invitato a completare **8 task principali**, che riflettono le funzionalità principali dell'app *Serenity*. Ogni task è stato eseguito in modo autonomo, con un intervallo di tempo che variava tra i 15 e i 20 minuti per ogni sessione di test.

- **Navigazione:** Gli utenti hanno apprezzato la semplicità del flusso tra le sezioni principali, ma alcuni hanno suggerito miglioramenti per la sezione di "monitoraggio dei progressi emotivi", che risultava leggermente complessa. Sono stati suggeriti miglioramenti per rendere l'interfaccia più chiara.
- **Registrazione delle emozioni:** La maggior parte degli utenti ha trovato facile la registrazione delle emozioni, ma una minoranza ha richiesto una funzione di ricerca avanzata per le emozioni non predefinite, soprattutto per quelle più complesse.
- **Esercizi di rilassamento:** Gli utenti hanno valutato positivamente gli esercizi guidati, ma alcuni hanno richiesto più opzioni di personalizzazione, come la durata e l'intensità, in modo da adattarli meglio alle esigenze individuali.
- **Condivisione anonima:** La funzione di condivisione anonima è stata molto apprezzata. Tuttavia, alcuni utenti hanno chiesto una conferma visiva più chiara sul fatto che le informazioni siano effettivamente anonime e sicure.
- **Monitoraggio dei progressi:** La funzionalità di monitoraggio dei progressi emotivi ha avuto feedback contrastanti. Alcuni utenti hanno trovato utile visualizzare i dati, ma il layout dei grafici è stato considerato poco chiaro da altri.
- **Definizione degli obiettivi di benessere:** Gli utenti hanno apprezzato la possibilità di monitorare i propri obiettivi di benessere, ma hanno richiesto un modo più semplice per visualizzare i progressi settimanali.
- **Supporto empatico:** La possibilità di rispondere ai messaggi con empatia è stata vista positivamente, ma alcuni utenti hanno suggerito di rendere la funzione più visibile e immediata durante l'interazione con i contenuti.

Categoria	Media Valore
Schermata e layout	8,075
Tecnologia e informazione del sistema	8,2
Apprendimento	7,6
Capacità del sistema	7,475
Impressioni generali	8,666666667

Il questionario completo è reperibile al link: [Questionario Quis Serenity.xlsx](#)



È stato inoltre somministrato un questionario a dieci utenti che hanno testato l'app Serenity, strutturato in modo simile a quello utilizzato nella fase di progettazione per l'individuazione degli **obiettivi di empowerment**. L'obiettivo era duplice: da un lato, verificare se le capacità previste in fase iniziale avessero mostrato un miglioramento significativo; dall'altro, individuare eventuali nuovi punti critici su cui intervenire in futuro.

I risultati sono stati raccolti e analizzati su quattro dimensioni chiave (ISE, IKS, IPC, IMOT), rispetto a una serie di task realmente implementati nel sistema. Ogni valore è stato espresso su una scala da 1 a 5. In questa analisi, tutti i punteggi inferiori a 3 sono stati considerati come **obiettivi futuri di empowerment**, ovvero ambiti da migliorare nelle prossime iterazioni del sistema.

Dall'analisi dei dati è emerso che la **maggior parte dei task ha ottenuto valutazioni comprese tra 3 e 5**, segno di una buona accettazione complessiva e di una percezione positiva delle funzionalità offerte. Tuttavia, alcuni task hanno fatto registrare valori inferiori a 3, segnalando criticità specifiche che richiedono attenzione.

<i>Task</i>	<i>ISE</i>	<i>IKS</i>	<i>IPC</i>	<i>IMOT</i>
T1	3,7		3,8	
T2	3,50			3,60
T3		4,0		3,8
T4	3,45		3,70	
T5	3,0			3,3
T6	3,6	3,5	3,3	
T7	3,7	2,95	3,25	
T8	3,85			3,625

Il questionario completo è reperibile al link: [QuestionariUtentiFinale.xlsx](#)

## 4. Modifiche consigliate a seguito del testing

### 1. Miglioramenti nel supporto alle attività e nell'engagement emotivo:

- **Compiti di supporto emotivo:** Il sistema dovrebbe concentrarsi di più su funzioni che offrono supporto emotivo, come promemoria o suggerimenti per la riflessione personale, incoraggiando gli utenti a praticare esercizi di rilassamento e a ricevere messaggi motivazionali.
- **Funzionalità di comunicazione:** Gli utenti sembrano essere interessati a funzionalità che consentano loro di condividere esperienze o ricevere conforto dai pari. Espandere queste funzionalità, ad esempio abilitando la comunicazione tra utenti all'interno dell'app, potrebbe aumentare l'engagement e la soddisfazione.
- **Assistenza nella gestione di sé:** Gli utenti hanno mostrato interesse per strumenti di autogestione (ad esempio, monitoraggio degli stati emotivi, fissare obiettivi personali). Offrire strumenti chiari e azionabili per monitorare i propri progressi sarebbe molto utile.

### 2. Miglioramenti estetici e visivi:

- **Miglioramento dell'appeal visivo:** Gli utenti hanno valutato il design come mediocre o buono, con una forte richiesta di contenuti visivamente più accattivanti e dinamici. Utilizzare un'estetica più moderna e rifinita potrebbe aiutare a mantenere gli utenti coinvolti.
- **Design reattivo:** Assicurarsi che gli elementi visivi dell'app si adattino correttamente a schermi di dimensioni diverse eviterà frustrazioni per gli utenti su dispositivi con formati diversi.

### 3. Engagement con le funzionalità del sistema:

- **Personalizzazione:** Gli utenti potrebbero trarre beneficio da contenuti personalizzati (ad esempio, promemoria o suggerimenti su misura), aumentando l'engagement rendendo l'esperienza più rilevante per ciascun utente.
- **Incorporazione di elementi di gamification:** Gli utenti potrebbero beneficiare di funzionalità più interattive, come badge, monitoraggio dei progressi o sfide che si allineano con i loro obiettivi emotivi e di crescita personale.



## 5. 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%