

FONDAMENTI DI HUMAN-COMPUTER INTERACTION



BIT-EVENT

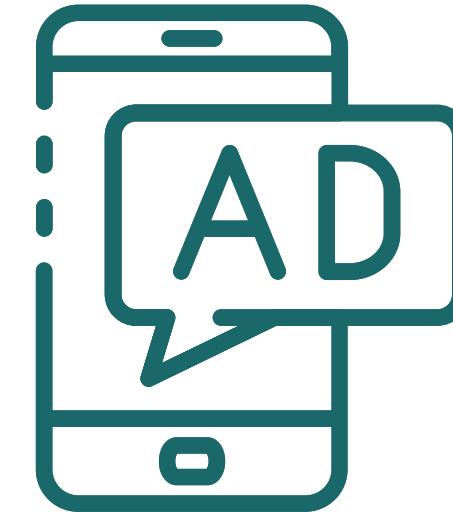
P R E S E N T A

P O L I V E



<https://andreagrandieri.github.io/BitEvent/it/>

IL PROBLEMA INDIVIDUATO:



PROBLEMA: l'attuale uso delle mail e delle svariate pagine social non rappresenta un metodo centralizzato ed efficace per far sì che gli studenti vengano a conoscenza degli eventi organizzati dalle varie associazioni e dall'università stessa.

SOLUZIONE INDIVIDUATA: tramite svariate interviste ad utenti interessati e non, abbiamo individuato la necessità di avere un'unica **PIATTAFORMA** in cui vengono raccolti e categorizzati gli eventi.

IL NOSTRO PROGETTO: POLIVE



*We communicate
We catch
We connect*

**LA NOSTRA VALUE
PROPOSITION**

METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI

01

BRAINSTORMING DOMANDE



02

DEFINIZIONE DOMANDE



03

FORM PER NEEDFINDING ESTESO E GENERALE



04

INTERVISTE PER NEEDFINDING DIRETTO E (anche) SPECIALIZZATO



GIADA - UTENTE BASE

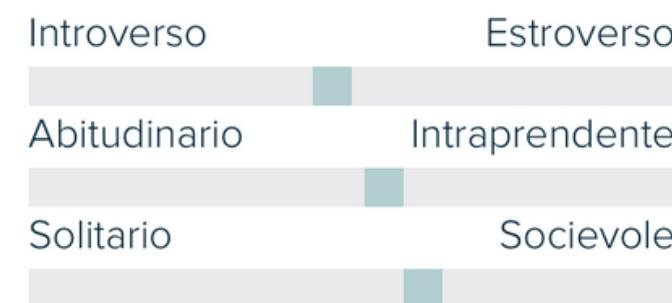


Età: **21**

Professione: **Studente**

Presso: **Politecnico di Milano**

Personalità



ALESSANDRO - ORGANIZZATORE DI EVENTI

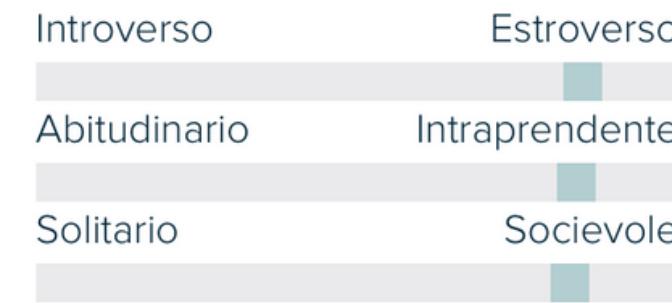


Età: **24**

Professione: **Organizzatore**

Presso: **Politecnico di Milano**

Personalità



GIOVANNI - UTENTE ESTREMO



Età: **22**

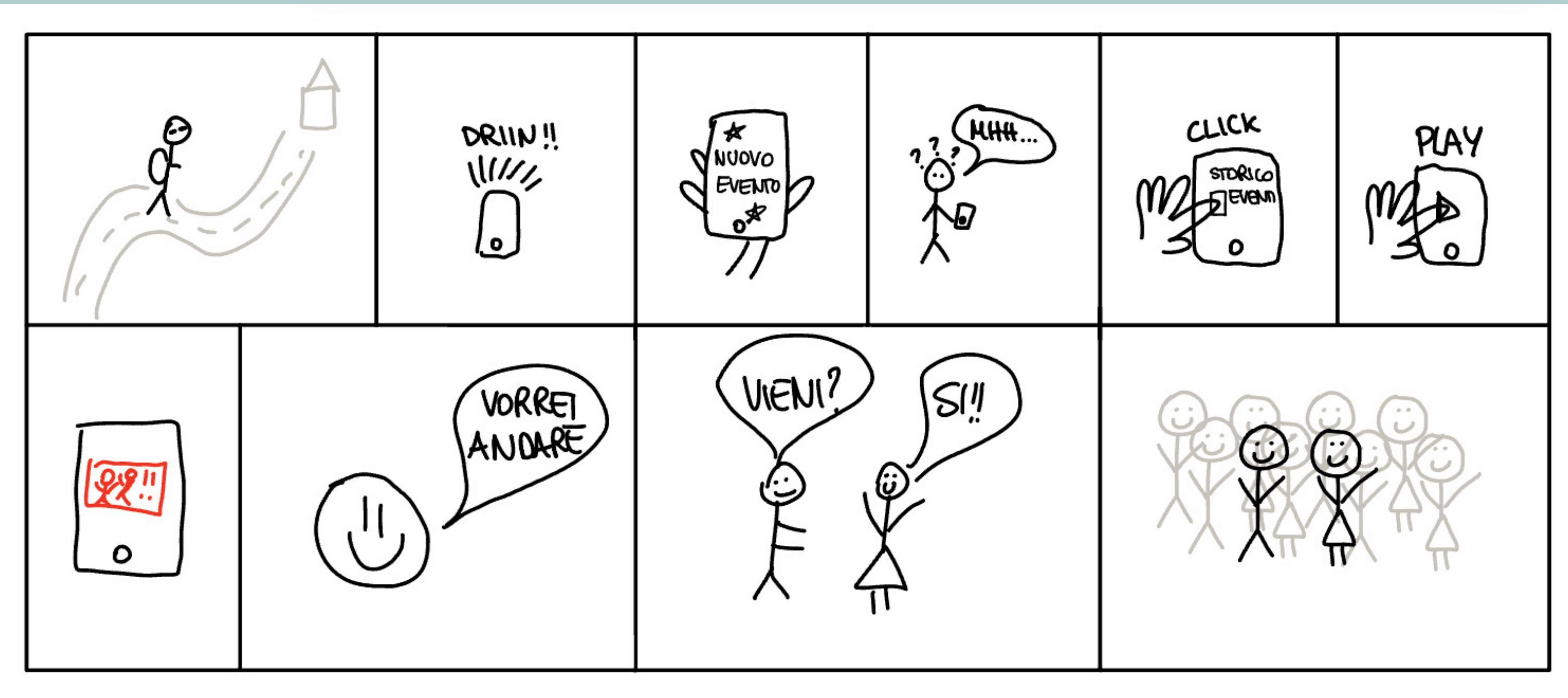
Professione: **Studente**

Presso: **Politecnico di Milano**

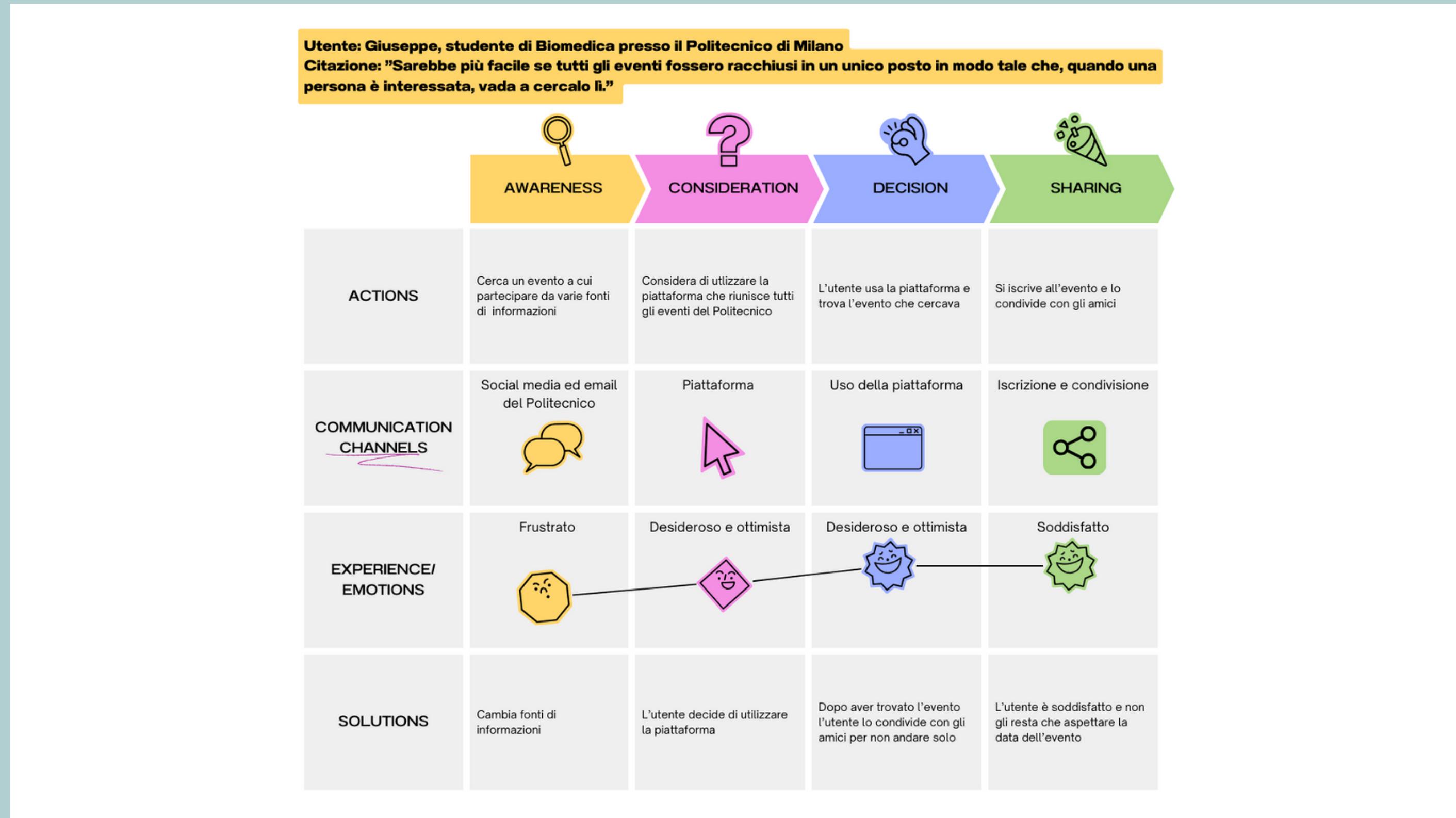
Personalità



SCENARIO



JOURNEY MAP



PROPOSTE DI IMPLEMENTAZIONE

Soluzioni proposte:

Idee da considerare

schermi interattivi

maxi schermo in
piazza Leonardo

applicazione

Idee scartate

giornali in tutte le
aula

annunci radio del
Politecnico

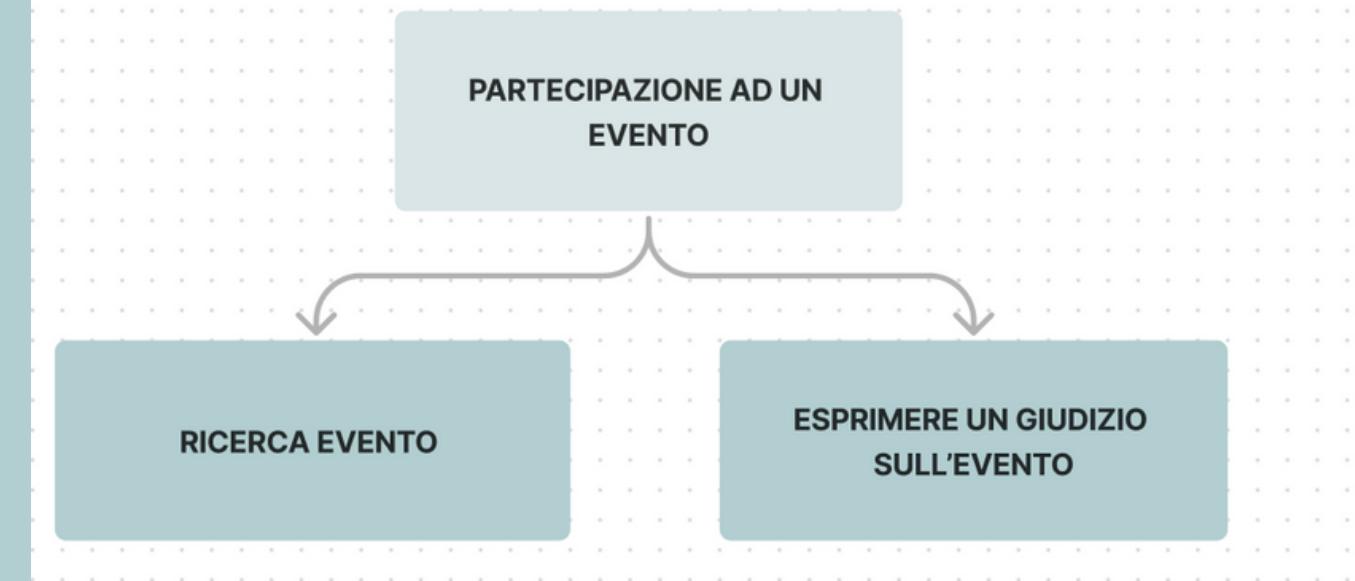
annunci vocali da
autoparlanti

newsletter

TASK ANALYSIS



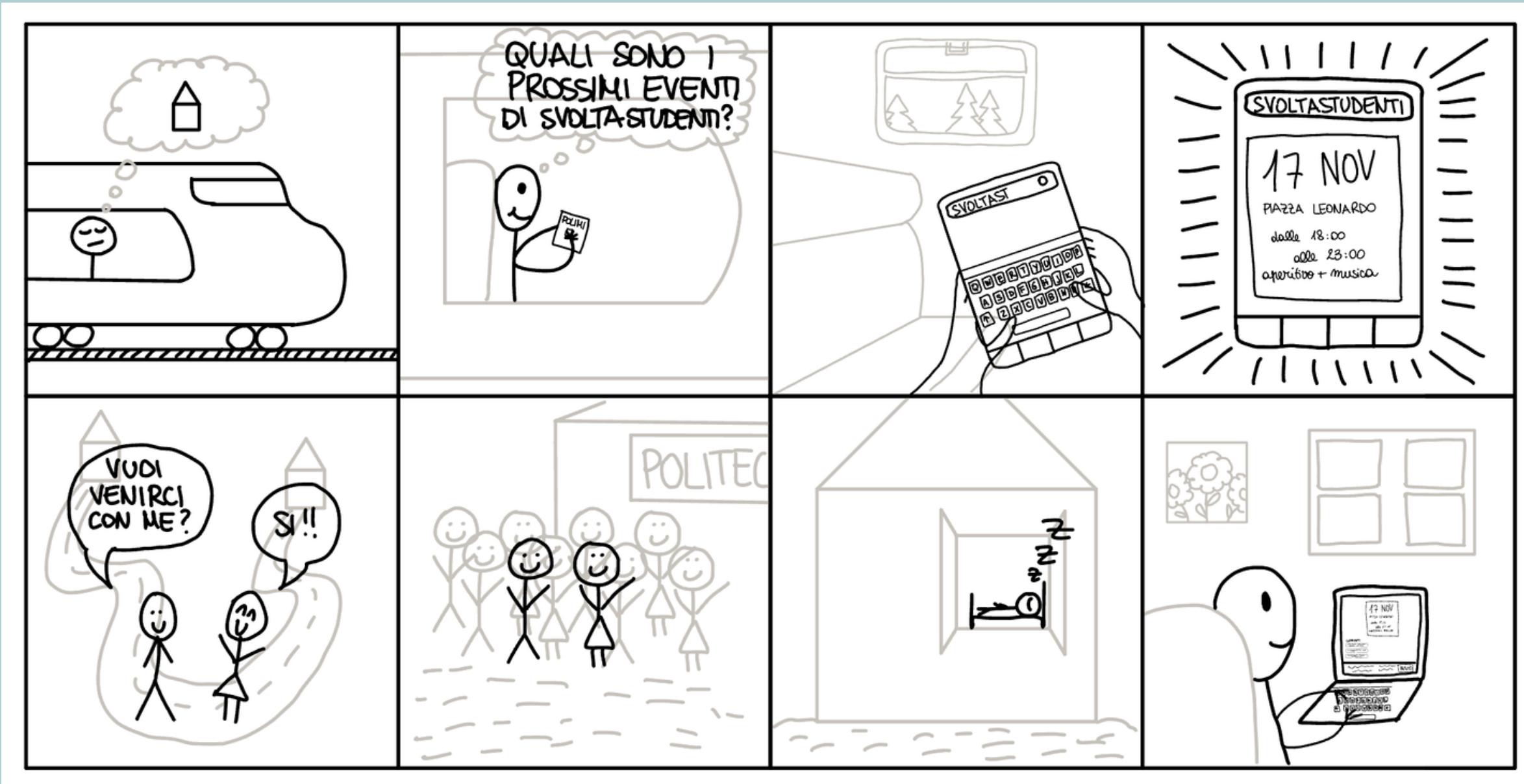
Task UTENTI BASE



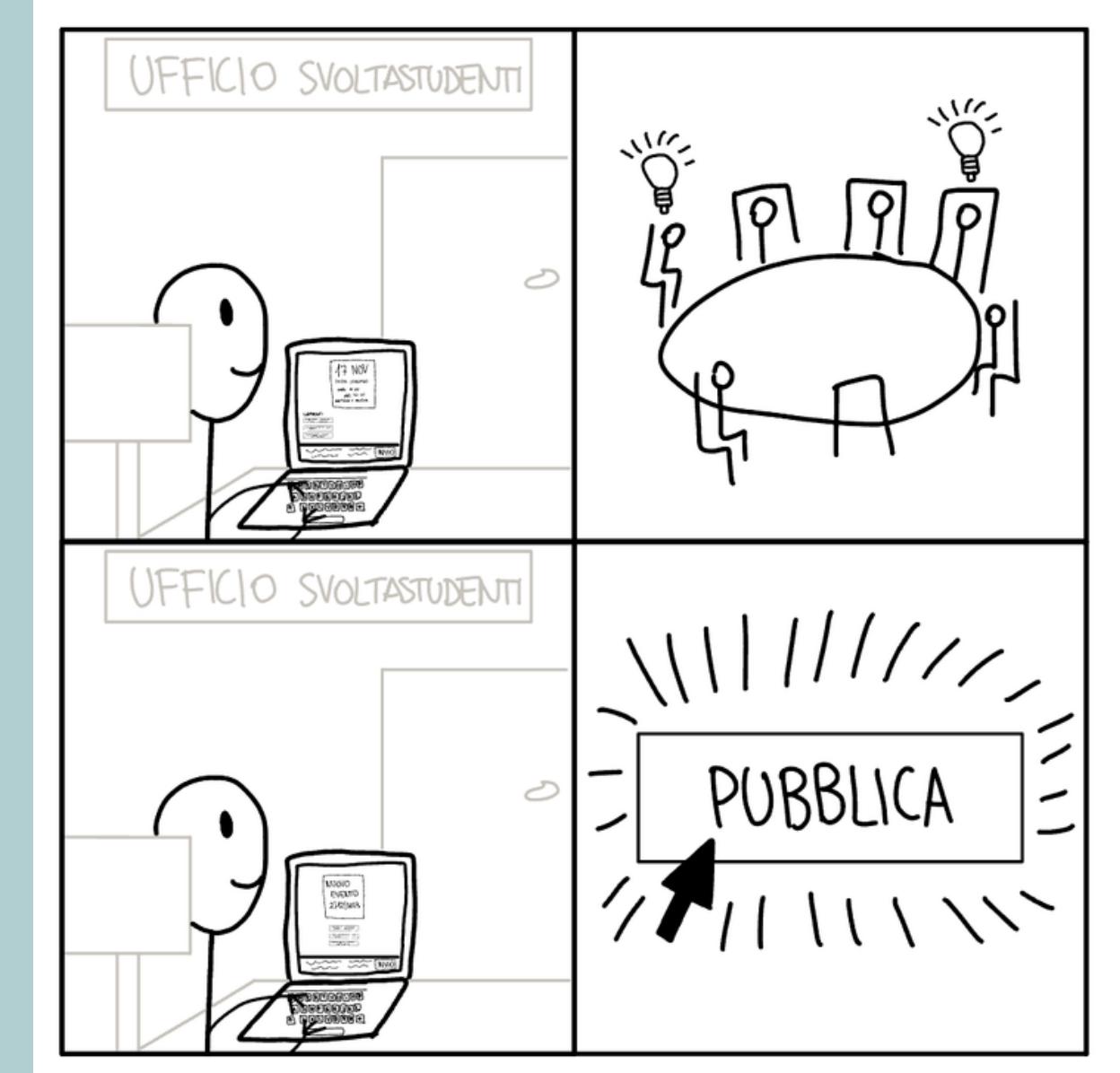
Task ORGANIZZATORI DI EVENTI



STORYBOARD UTENTE BASE: partecipazione ad un evento



STORYBOARD ORGANIZZATORE: pubblicazione di un evento



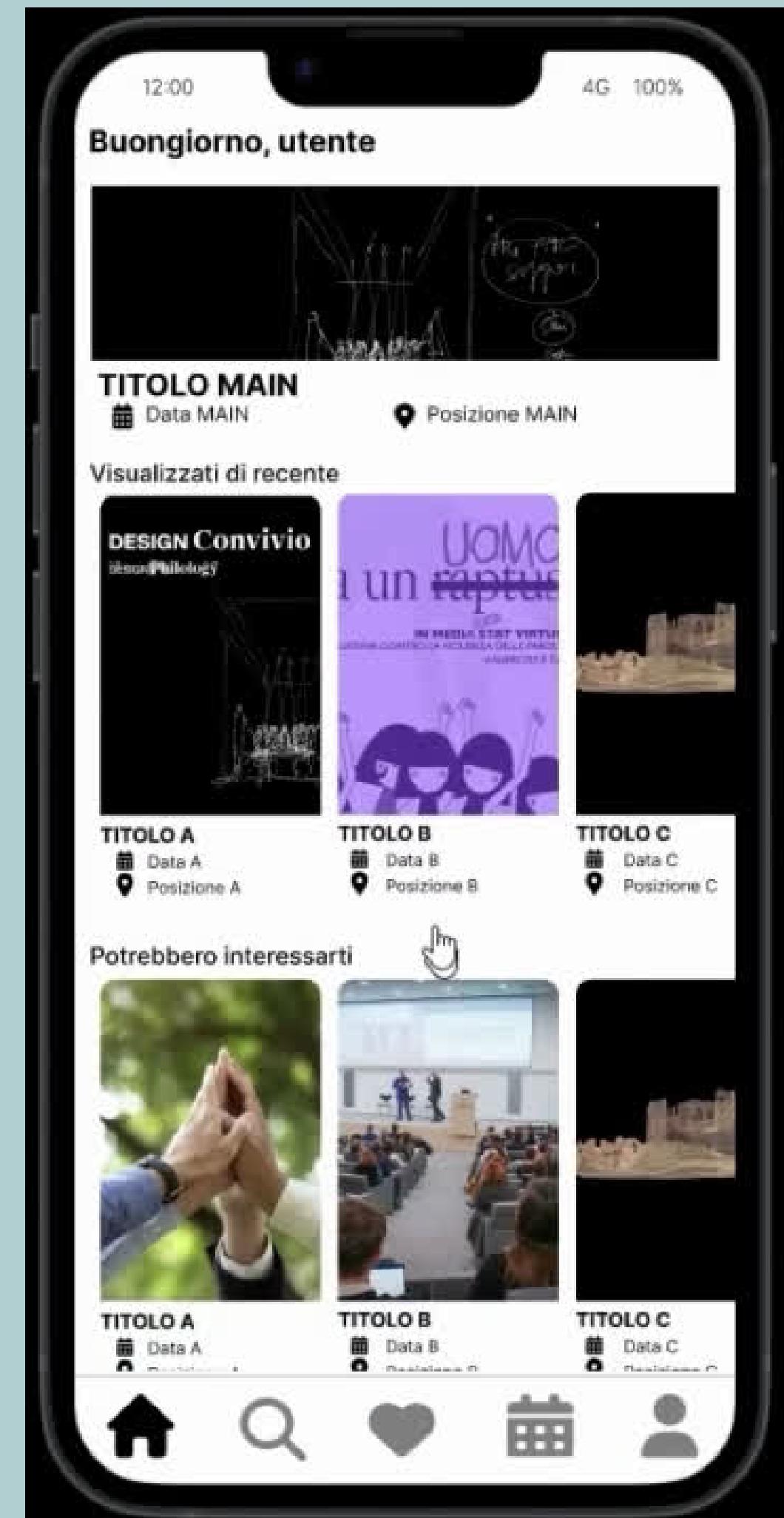
VALUTAZIONE EURISTICA

Euristica	# viol. (rating: 0)	# viol. (rating: 1)	# viol. (rating: 2)	# viol. (rating: 3)	# viol. (rating: 4)
H1: Visibility of system status	\	1	4	\	3
H2: Match between system and the real world	\	1	5	3	3
H3: User control and freedom	\	\	1	1	\
H4: Consistency and standards	\	4	6	2	\
H5: Error prevention	\	1	1	2	\
H6: Recognition rather than recall	\	\	1	1	\
H7: Flexibility and efficiency of use	\	\	3	2	\
H8: Aesthetic and minimalist design	\	4	1	1	\
H9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors	\	\	\	\	\
H10: Help and documentation	\	\	\	\	\
NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen	\	\	1	\	\

Il prototipo valutato risulta estremamente interessante e va a coprire un bisogno che sicuramente tanti studenti sentono e di cui manca una soluzione davvero efficace.

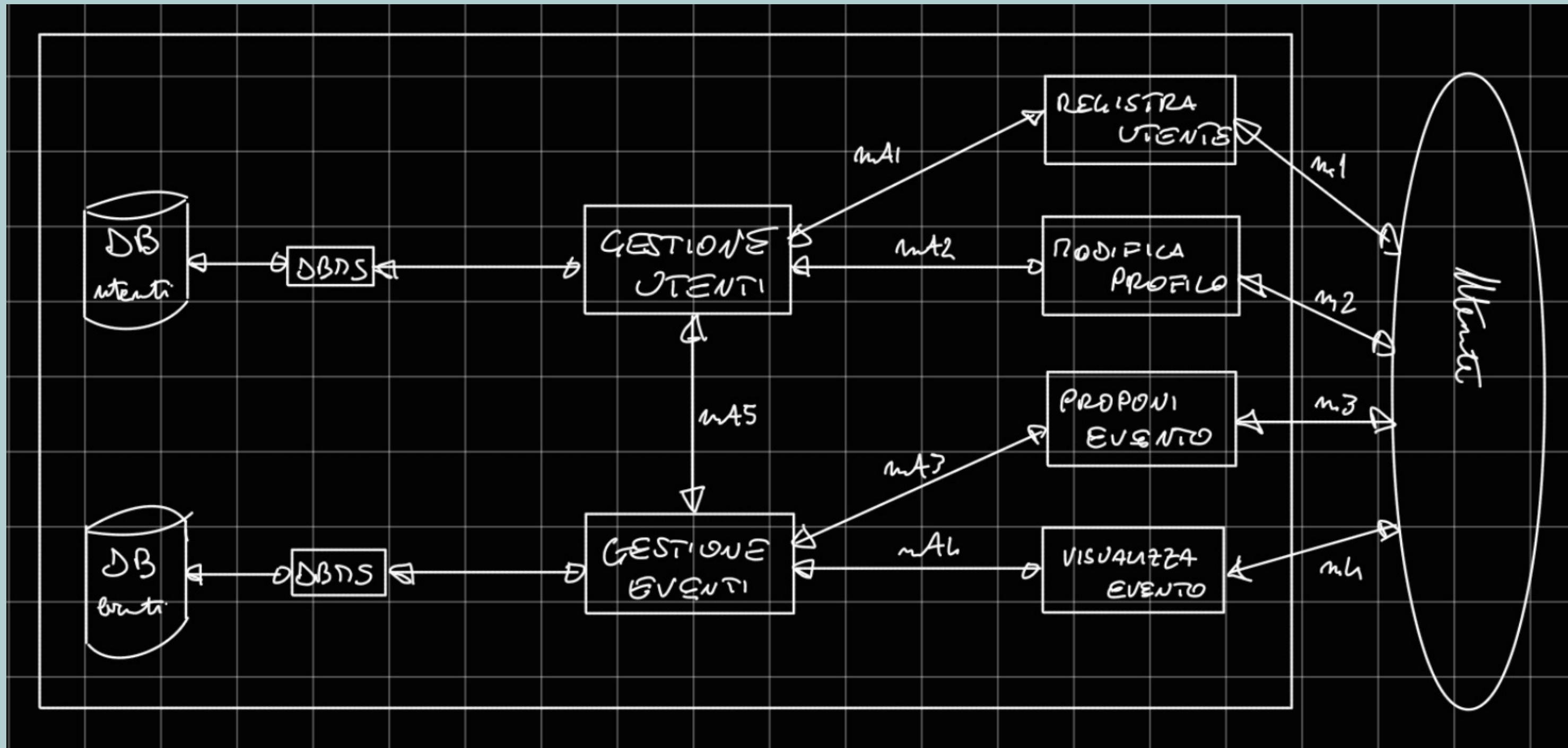
L'idea fonda le sue radici su buone basi, poiché approfondisce un concetto sia originale che utile. Il prototipo si dimostra molto immediato e di facile comprensione anche se presenta alcuni errori di consistency tra le varie schermate.

PROTOTIPO HIGH FIDELTY - VIDEO



ARCHITETTURA DEL SISTEMA

ABBIAMO IMPLEMENTATO UNA POSSIBILE RAPPRESENTAZIONE DI UN BACK END PER QUESTA APPLICAZIONE:



USABILITY TESTING

01

SCHEDA ANAGRAFICA



02

QUESTIONARIO POST-TASK



03

QUESTIONARIO POST-TEST

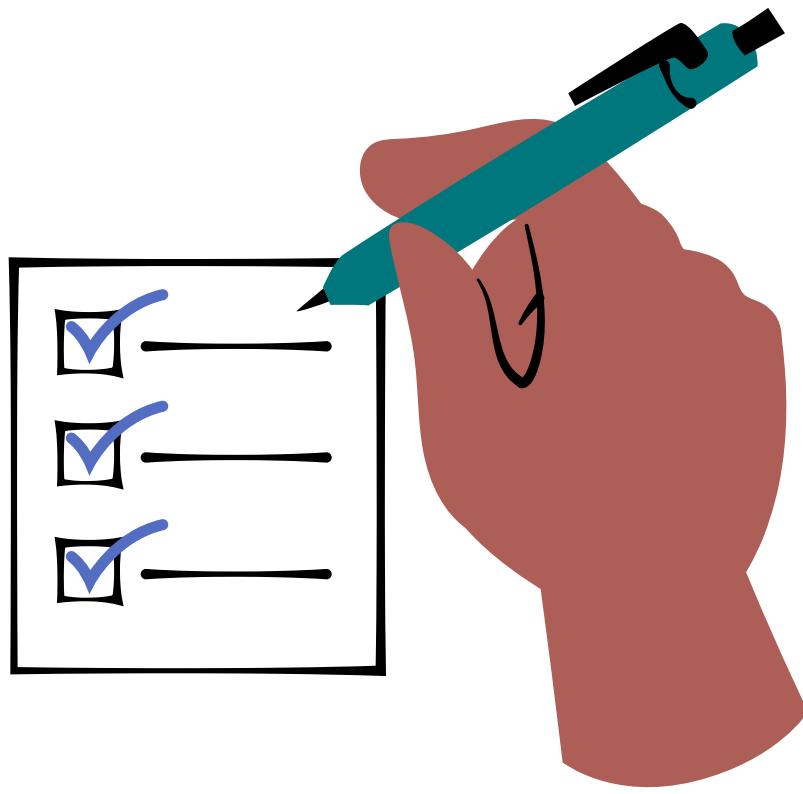


04

DOMANDE CONCLUSIVE POST-TEST



I 7 TASK PER I 7 UTENTI



1. Task 1: consultare gli eventi in programma per il 15 dicembre.
2. Task 2: ricercare un evento a cui si è interessati (“ABC”).
3. Task 3: consultare le specifiche di un evento a cui si è interessati.
4. Task 4: consultare gli eventi salvati come “preferiti”.
5. Task 5: esprimere un giudizio positivo su un evento a cui ho partecipato.
6. Task 6: essendo un organizzatore, creare un nuovo evento.
7. Task 7: essendo un organizzatore, modificare un evento creato in bozza e pubblicarlo.

QUESTIONARIO POST-TASK:



Prendendo spunto dal SEQ (*Single Ease Question*) richiesto di esprimere un giudizio (da 1 a 7) sulla:

- difficoltà dei task
- similarità di funzioni usate in altre applicazioni

QUESTIONARIO POST-TEST:

Prendendo spunto dalla SUS (*System Usability Scale*) abbiamo richiesto di esprimere un giudizio (da 1 a 5) riguardo le generalità del nostro prototipo sulla base dei task eseguiti:

- facilità dell'uso dell'applicazione
 - semplicità della navigazione
 - ricerca di ciò di cui si ha bisogno
 - affidabilità delle informazioni
 - presentazione dell'interfaccia
 - efficienza
 - praticità e velocità
 - interesse
 - innovazione
 - da riutilizzare in futuro

Per ogni singolo utente ne è emerso un punteggio rappresentativo.

Punteggio totale: 82,14.

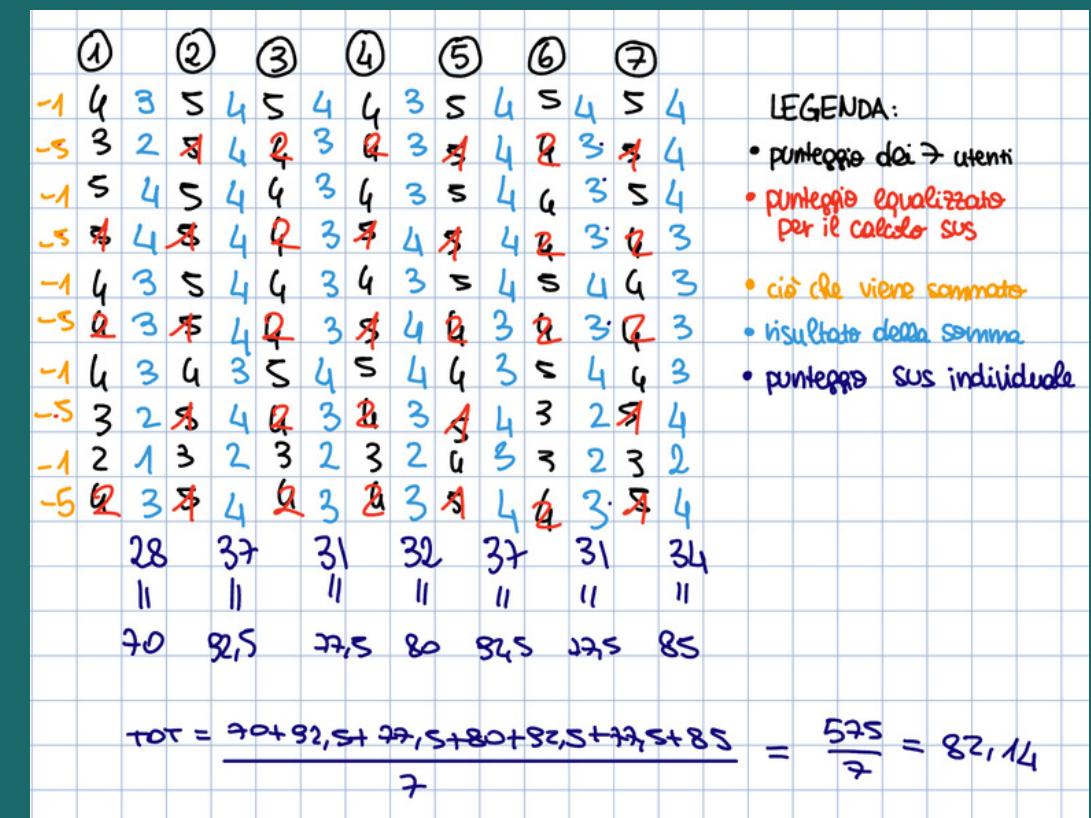
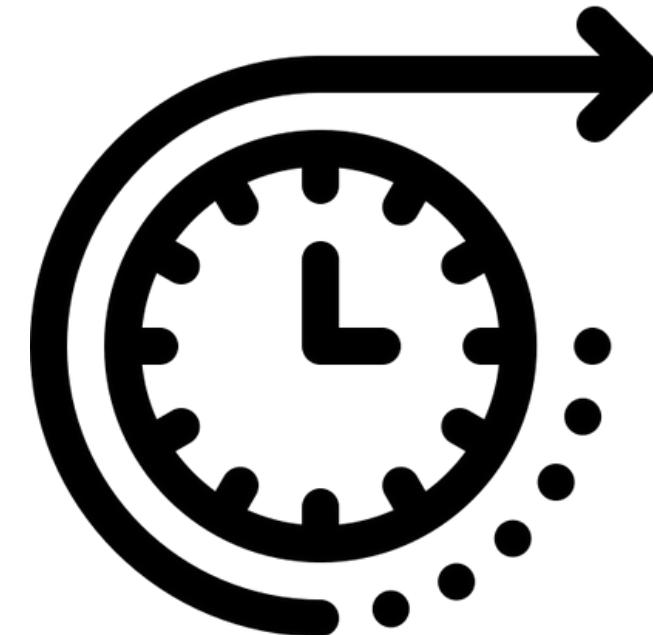


immagine del calcolo del punteggio con relativa legenda

PASSI FUTURI

A PARTIRE DALLE DOMANDE CONCLUSIVE POST-TEST
POSSIAMO INDIVIDUARE I PUNTI PRINCIPALI SU CUI
DOVREMMO CONCENTRARCI IN VISTA DI UNA REALE
IMPLEMENTAZIONE DELL'APPLICAZIONE:

1. maggiore pulizia e chiarezza delle schermate
2. distinzione pratica di organizzatore e partecipante
3. distinzione eventi già passati ed eventi futuri





BitEvent

IL TEAM DI SVILUPPO DEL PROGETTO



BitEvent



Andrea Grandieri

*Ingegneria
Informatica*



Giorgio Alotto

*Ingegneria
Informatica*



Matteo Cavalleri

*Ingegneria
dell'Automazione*



Andrea Bellocchi

*Ingegneria
Informatica*



Daniel Carrozzo

*Ingegneria
Informatica*



Ilaria Brunelli

*Ingegneria
Informatica*