

Anno Accademico 2011-2012



JET MARKET

# Paper Sketch 1/4

## Home:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

## Schermata Categorie:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

## Schermata Prodotti:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

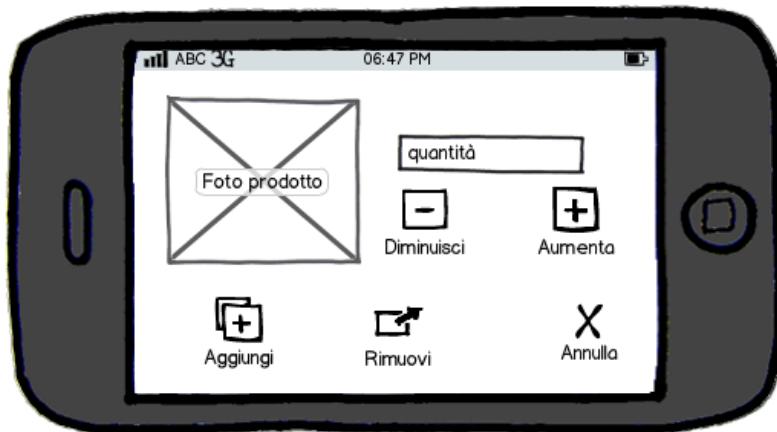
## Paper Sketck 2/4

### Schermata prodotti selezionati:



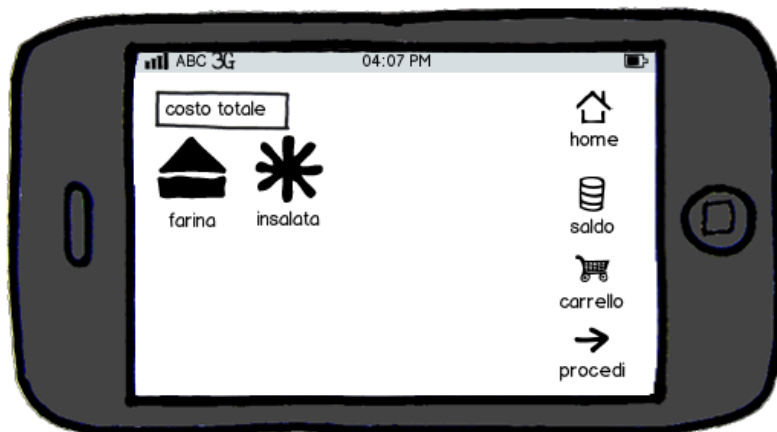
created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

### Schermata quantità prodotto:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

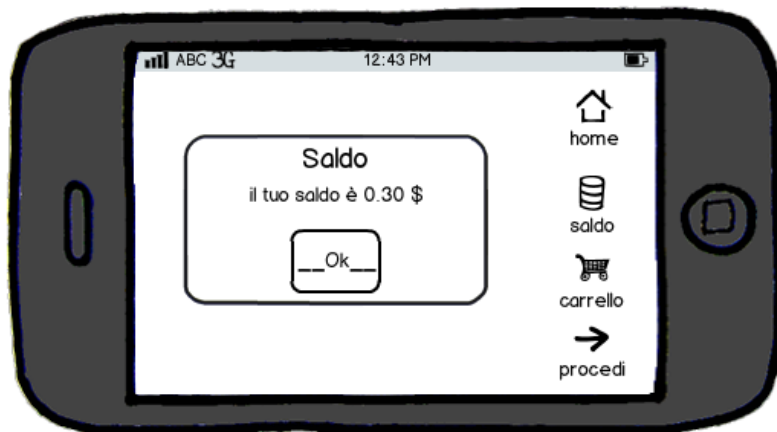
### Schermata carrello:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

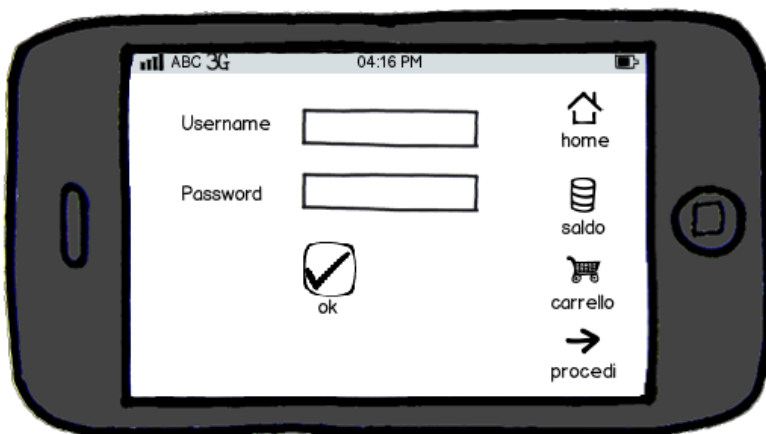
## Paper Sketck 3/4

### Schermata saldo:



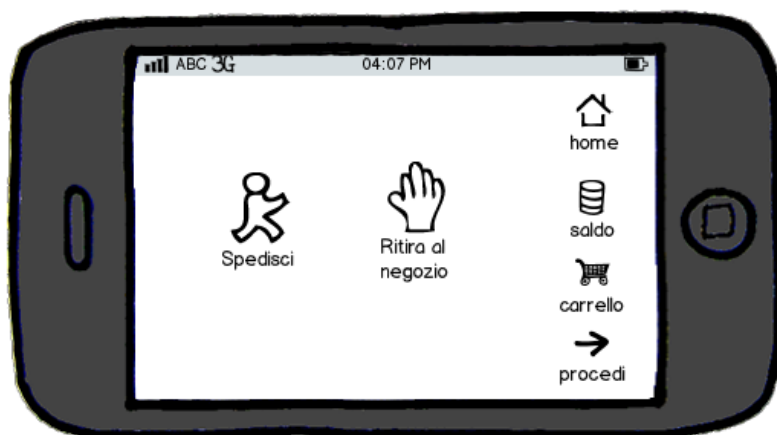
created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

### Schermata login:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

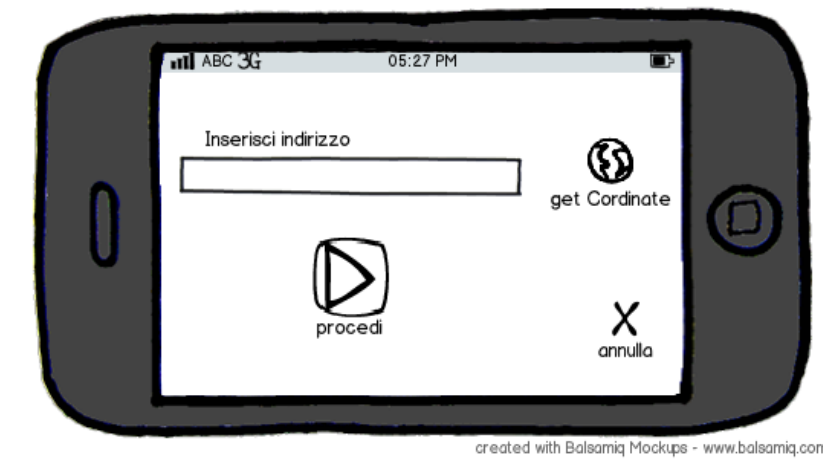
### Schermata conferma ordine:



created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

## Paper Sketck 4/4

### Schermata inserimento coordinate:



## Principi di ausilio all'usabilità:

Di seguito sono formalizzati ed elencati i criteri di cui si terrà conto in questa fase:

- **Learnability** : facilità con cui nuovi utenti possono iniziare un'interazione effettiva e ottenere massime prestazioni
- **Flessibilità**: la molteplicità di modi in cui l'utente e il sistema scambiano informazioni
- **Robustezza**: il livello di sostegno fornito all'utente nel determinare un comportamento di successo rispetto ai suoi goal

Per testare l'usabilità del sistema ci siamo avvalsi della tecnica delle indagini di laboratorio. In cui sono stati coinvolti i designer, i valutatori e gli utenti portandoli in laboratorio in modo da avere attrezzature specifiche e un ambiente libero da interruzioni. Abbiamo preferito questa tecnica a quella delle indagini sul campo poiché era impossibile raggiungere gli utenti sul campo. Per la valutazione del design si è scelto di usare la tecnica del **walkthrough cognitivo**. In un primo momento è stato assegnato ad ogni utente del gruppo un gruppo di task da testare creando dei paper sketches sulla base di direttive comuni; inoltre, è stato formulato un questionario generale sottoposto agli utenti scelti per la valutazione del design. I task scelti per ogni singolo utente rappresentano il fulcro dell'interazione tra gli utenti e il sistema e tra gli utenti stessi. Di seguito saranno elencati i task in riferimento ad ogni singolo utente.

Cittadino(Acquirente):

- ✓ Possibilità di scegliere il tipo di prodotto;
- ✓ Possibilità di acquistare il prodotto;
- ✓ Possibilità di scegliere il tipo di consegna;
- ✓ Gestione e controllo del credito residuo;

Negoziante(Acquirente):

- ✓ Loggarsi al sistema
- ✓ Possibilità di scegliere il tipo di prodotto;
- ✓ Possibilità di acquistare il prodotto;
- ✓ Possibilità di scegliere il tipo di consegna;
- ✓ Gestione e controllo del credito residuo;

Si sottolinea che le operazioni compiute nell'area del market sono comuni a tutti gli utenti, con la differenza che il negoziante effettua il login mentre il cittadino può acquistare in modo rapido e sicuro senza effettuare il login quindi senza doversi registrare obbligatoriamente al sistema in modo tale da rendere meno tediosa l'attesa e ottenere le massime prestazioni dal sistema

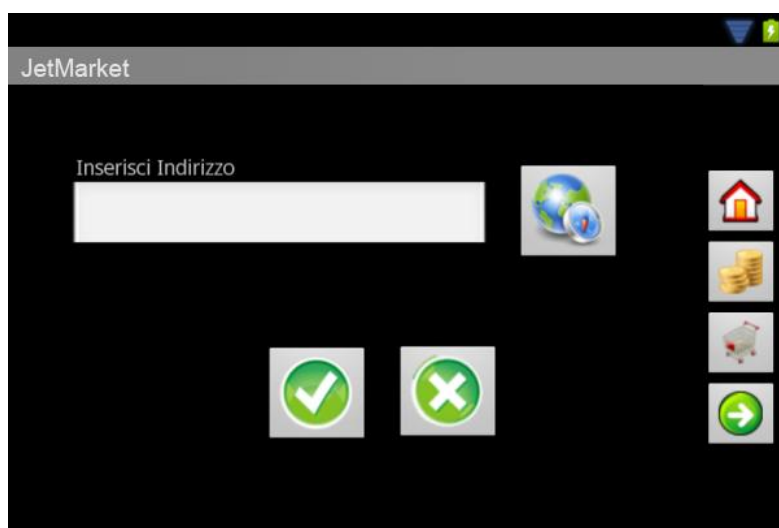
# Relazione sul testing di usabilità 1/3

## Task1:

Acquistare tramite JM un litro di latte e farselo consegnare presso il proprio domicilio

<b>TASK 1:Acquisto con consegna</b>	
<b>Azione1</b>	L'utente accede al sistema
<b>Risposta1</b>	Il sistema mostra la homepage
<b>Azione2</b>	Tap sul bottone area market
<b>Risposta2</b>	Mostra le categorie di prodotti disponibili
<b>Azione3</b>	Tap sul bottone della categoria bevande
<b>Risposta3</b>	Mostra la lista dei prodotti relativi alla categoria bevande
<b>Azione4</b>	Scorre la lista e con un Tap sceglie il prodotto latte
<b>Risposta4</b>	Mostra una finestra con i dettagli del prodotto
<b>Azione5</b>	L'utente imposta la quantità tramite i bottoni "+" o "-"
<b>Risposta5</b>	Il display visualizza la quantità attualmente selezionata
<b>Azione6</b>	Tap sul pulsante aggiungi
<b>Risposta6</b>	Mostra di nuovo la schermata con la lista dei prodotti con i prodotti in carrello evidenziati
<b>Azione7</b>	Tap sul pulsante procedi
<b>Risposta7</b>	Mostra finestra con modalità di acquisto
<b>Azione8</b>	Tap sul pulsante spedisce
<b>Risposta8</b>	Mostra finestra per inserimento indirizzo
<b>Azione9</b>	Inserisce l'indirizzo tramite tastiera
<b>Risposta9</b>	Mostra la schermata con l'indirizzo appena aggiunto
<b>Azione10</b>	Tap sul pulsante invia
<b>Risposta10</b>	Mostra un messaggio di conferma

<b>Azione3:Inserisce indirizzo tramite tastiera</b>	
<b>Domanda1:</b>	L'interfaccia possiede ostacoli al compimento dell'azione che si è preposto?
<b>Risposta1:</b>	No.
<b>Domanda2:</b>	Il modulo di inserimento del indirizzo è risultato di facile comprensione?
<b>Risposta2:</b>	Sì. In particolare, il modulo dell' indirizzo è molto semplice ed intuitivo
<b>Domanda3:</b>	Inserito l'indirizzo, l' utente capirà se l' azione è stata eseguita correttamente.
<b>Risposta3:</b>	Il sistema notificherà all'utente se l' operazione è stata eseguita correttamente



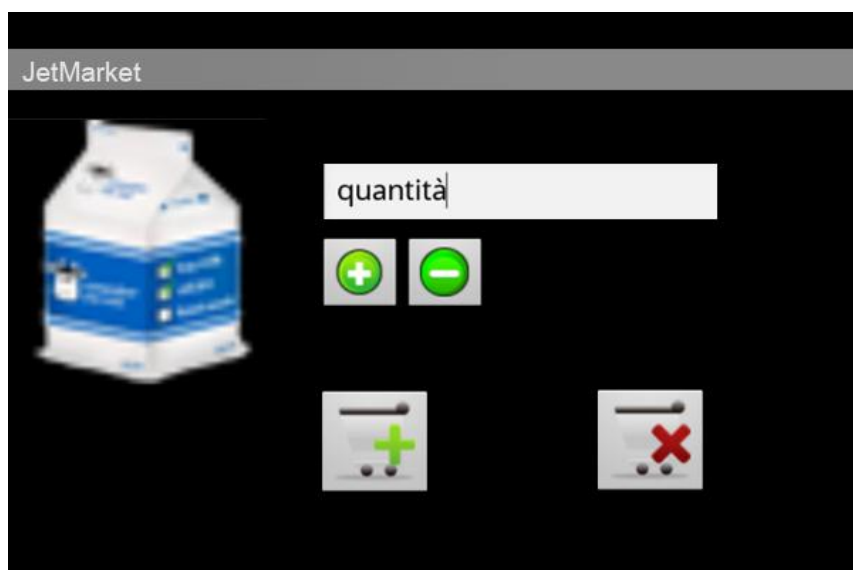
# Relazione sul testing di usabilità 2/3

## Task2:

Acquistare tramite JM un litro di latte e ritirarlo nel negozio più vicino

<b>TASK 2:Acquisto con ritiro a mano</b>	
<b>Azione1</b>	L'utente accede al sistema
<b>Risposta1</b>	Il sistema mostra la homepage
<b>Azione2</b>	Tap sul bottone area market
<b>Risposta2</b>	Mostra le categorie di prodotti disponibili
<b>Azione3</b>	Tap sul bottone della categoria bevande
<b>Risposta3</b>	Mostra la lista dei prodotti relativi alla categoria bevande
<b>Azione4</b>	Scorre la lista e con un Tap sceglie il prodotto latte
<b>Risposta4</b>	Mostra una finestra con i dettagli del prodotto
<b>Azione5</b>	L'utente imposta la quantità tramite i bottoni "+" o "-"
<b>Risposta5</b>	Il display visualizza la quantità attualmente selezionata
<b>Azione6</b>	Tap sul pulsante aggiungi
<b>Risposta6</b>	Mostra di nuovo la schermata con la lista dei prodotti con i prodotti in carrello evidenziati
<b>Azione7</b>	Tap sul pulsante procedi
<b>Risposta7</b>	Mostra finestra con modalità di acquisto
<b>Azione8</b>	Tap sul pulsante ritiro a mano
<b>Risposta8</b>	Mostra un messaggio di conferma

<b>AZIONE 6: Cliccare sul pulsante "aggiungi"</b>	
<b>Domanda 1:</b>	L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per aggiungere l'obiettivo del compito?
<b>Risposta 1:</b>	Il pulsante "aggiungi" è visibile sulla finestra
<b>Domanda 2:</b>	Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene?
<b>Risposta 2:</b>	Una volta premuto il pulsante l'interfaccia mostrerà la lista dei prodotti con i prodotti in carrello evidenziati
<b>Domanda 3:</b>	La sottomissione dell'ordine è stata lenta o abbastanza veloce?
<b>Risposta 3:</b>	L'ordine è stato sottomesso in un tempo brevissimo. Sono abbastanza soddisfatta della brevità con cui ho compiuto la mia azione pur non conoscendo il sistema





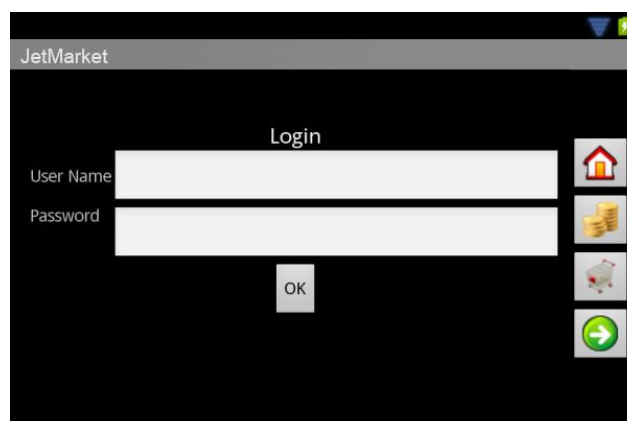
# Relazione sul testing di usabilità 3/3

## Task:

Il venditore tramite JM richiede una nuova fornitura di pane

TASK 3:Richiesta fornitura	
Azione1	L'utente accede al sistema
Risposta1	Il sistema mostra la homepage
Azione2	Tap sul bottone dealer area
Risposta2	Mostra la schermata di login
Azione3	Inserisce nome utente e password tramite tastiera
Risposta3	Mostra la schermata di login con i dati appena inseriti
Azione4	Tap sul bottone ok
Risposta4	Mostra le categorie di prodotti disponibili
Azione5	Tap sul bottone della categoria cibo
Risposta5	Mostra la lista dei prodotti relativi alla categoria cibo
Azione6	Scorre la lista e con un Tap sceglie il prodotto pane
Risposta6	Mostra una finestra con i dettagli del prodotto
Azione7	L'utente imposta la quantità tramite i bottoni "+" o "-"
Risposta7	Il display visualizza la quantità attualmente selezionata
Azione8	Tap sul pulsante aggiungi
Risposta8	Mostra di nuovo la schermata con la lista dei prodotti con i prodotti in carrello evidenziati
Azione9	Tap sul pulsante procedi
Risposta9	Mostra finestra con modalità di acquisto
Azione10	Tap sul pulsante spedisce
Risposta10	Mostra finestra per inserimento indirizzo
Azione11	Inserisce l'indirizzo tramite tastiera
Risposta11	Mostra la schermata con l'indirizzo appena aggiunto
Azione12	Tap sul pulsante invia
Risposta12	Mostra un messaggio di conferma

Azione3: Inserisce nome utente e password tramite tastiera	
Domanda1:	La schermata di login viene caricata in maniera molto lenta?
Risposta1:	Non ho riscontrato questo problema.
Domanda2:	L'impostazione e l'organizzazione della schermata hanno ostacolato il compimento della sua azione?
Risposta2:	la schermata risulta schematizzata in maniera abbastanza buona. La parte dedicata all'autenticazione salta subito all'occhio e non presenta problemi di comprensibilità.
Domanda3:	Ai fini dell'azione che si vuole intraprendere, occorrerebbe un pulsante di Help?
Risposta3:	Non penso occorra avere una guida che indichi come effettuare l'autenticazione.



# Valutazione Euristica

La valutazione del design è stata effettuata secondo la tecnica della **Valutazione Euristica**. In tal senso, la valutazione è stata effettuata individualmente da ogni membro del gruppo, che ha poi esposto le proprie perplessità in sede di valutazione di gruppo. Si precisa, inoltre, che la valutazione individuale è stata effettuata rispondendo al questionario riportato nel seguito.

Il seguente questionario, è stato utile per una valutazione più rapida del sistema.

	SI	NO	NON SO
1. Il sistema risponde troppo lentamente agli input	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. I suggerimenti e le istruzioni sono utili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Qualche volta il sistema si è bloccato	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Imparare ad usare il sistema è difficoltoso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Le informazioni di aiuto non sono risultate utili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Ci vuole molto tempo per imparare la giusta sequenza di azioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Qualche volta vorrei sapere se ciò che sto facendo è giusto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. L'interazione con questo sistema è gratificante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Le informazioni sono esposte in maniera chiare e comprensibili	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Non erano presenti abbastanza informazioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Non mi piace usare questo sistema tutti i giorni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Usare questo sistema è frustrante	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Il sistema è abbastanza veloce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. L'organizzazione dei menu e delle informazioni è logica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Imparare ad usare le nuove funzionalità risulta difficile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Troppe azioni richieste per eseguire un determinato task	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. I messaggi di errore non sono adeguati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Il sistema non ha sempre fornito quello che mi attendevo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. E' facile dimenticare come usare il sistema	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Ho avuto bisogno di assistenza molte volte durante l'uso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Alcuni componenti del gruppo hanno risposto in maniera non soddisfacente alle domande che riguardano le prestazioni e le informazioni fornite dal sistema. Per questo tra le priorità da effettuare prima di passare all'implementazione abbiamo inserito le seguenti:

- **Priorità alta:**
  - Rimuovere la schermata di login obbligatorio per ogni utente del sistema lasciandola facoltativa solo agli utenti registrati.
  - Rilasciare un identificativo numerico alla fine di ogni acquisto in modo da rendere verificabile la consegna del prodotto.
- **Priorità bassa:**
  - Inserire maggiore informazione sui prodotti in particolar modo il prezzo di ogni unità



## DESCRIZIONE LAVORO DI GRUPPO

Il lavoro svolto per la realizzazione del primo assignment è stato svolto in egual misura da tutti i componenti del gruppo. Tutti i task sono stati eseguiti in gruppo, cercando la massima collaborazione e partecipazione dei componenti. L'idea di base è stata proposta da Gambale Vincenzo , e tutti i membri del gruppo hanno collaborato alla ricerca di informazioni e riscontri reali prima di produrre la documentazione.

<b><u>Nome e cognome /Ruolo</u></b>	<b><u>Percentuale lavoro svolto</u></b>
<b>Napolitano Sabatino/Manager del gruppo</b>	25%
<b>Gambale Vincenzo/Manager della documentazione</b>	25%
<b>De Rosa Giuseppe/Manager della valutazione</b>	25%
<b>Vitale Stefano/Manager di progetto</b>	25%