

# Info - Link Utili

[https://www.canva.com/design/DAHBgLVDjOM/jZwaB2hexLxHNo2AS4dAtA/edit?utm\\_content=DAHBgLVDjOM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHBgLVDjOM/jZwaB2hexLxHNo2AS4dAtA/edit?utm_content=DAHBgLVDjOM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

<https://github.com/ilgrandedumbo/Catalyst>

<https://hci.titilda.org/>

[Catalyst feedback prof](#)

[Calendario lezioni FHCI 2025-2026](#)

<https://www.figma.com/board/qpP9wm6c6s0yJLuxX2om6M/Esercitazione-1-personas-e-scenari--Copy-?node-id=0-1&t=cIXNhLNI1NTIPrm-1>

APP: <https://happy-coast-67456315.figma.site>

# PRESENTAZIONE FINALE

# Presentazione: 19/02 h: 11:00

Link Canva:

[https://www.canva.com/design/DAHBgLVDjOM/jZwaB2hexLxHNo2AS4dAtA/edit?utm\\_content=DAHBgLVDjOM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHBgLVDjOM/jZwaB2hexLxHNo2AS4dAtA/edit?utm_content=DAHBgLVDjOM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Ricordate che:

- Tutti i materiali per la consegna finale (prototipo hi-fi + user testing), dovranno essere resi disponibili ai docenti 7 giorni prima della vostra data d'esame. Questo include il caricamento del materiale relativo all'Assignment 6 nella vostra repository GitHub.
- Per la presentazione finale, avrete a disposizione 20 minuti. In fondo a questo messaggio riportiamo una scaletta suggerita e l'indicazione dei tempi per ogni sua parte.
- Non è necessario caricare in anticipo le slide della presentazione finale. Tuttavia, per completezza, vi chiediamo di caricare la versione finale dopo aver sostenuto l'esame.
- Dovete prenotarvi per l'esame nel file che durante il corso abbiamo usato per la prenotazione delle revisioni (<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1waMn8YC5HdpsLUdE8Wf-f4ZuJMaUJ-3BF9AsXtUHIhw/edit?usp=sharing>; tab:Esami).
- Dovrete iscrivervi all'esame sui servizi online, a uno dei due appelli disponibili, affinché possiamo procedere con la verbalizzazione del voto.

Queste istruzioni dovrebbero coprire tutto ciò che è necessario per questa fase conclusiva. In caso di dubbi o domande, non esitate a contattarci.

Fondamenti di HCI

Scaletta suggerita per la presentazione finale

Tempo massimo a disposizione: 20 minuti

\*\* E' raccomandabile che tutti i componenti del gruppo siano coinvolti nella presentazione \*\*

1	
2	
3	
4	
5	
6	

### Genesi del progetto (4 min)

- Problema affrontato
- Metodologia per la ricerca con gli utenti
- Risultati principali (personas, scenari)
- Nome del progetto e value proposition

### Progettazione (5 min)

- Versioni alternative: pro e contro
- Task analysis
- Storyboard
- Prototipo mid-fidelity

### Raffinamento post valutazione euristica (5 min)

- Problemi recepiti dal gruppo di valutatori
- Strategie adottate per risolvere i problemi
- Prototipo high-fidelity (raccomandiamo di preparare un video)
- Architettura del sistema (1 sola slide, che dimostri la fattibilità tecnica della soluzione)

### User Testing e passi futuri (6 min)

- Descrizione della procedura (Protocollo)e
- Utenti coinvolti
- Risultati ottenuti
- Possibili miglioramenti del prototipo

# Genesi del progetto (4 min)

## Problema affrontato

- Partire dal contesto dell'Economia Circolare Urbana.
- Il problema iniziale: confusione sullo smaltimento e percezione del riuso come attività complessa e solitaria.
- Il problema raffinato: La vera barriera non è solo tecnica ma sociale. Le soluzioni esistenti sono spesso fredde e transazionali. Il problema raffinato è: "Come trasformare il riuso da azione solitaria e complessa in un'esperienza di comunità piacevole?"

## Metodologia per la ricerca con gli utenti

Quantitativo: Survey tramite Google Form (94 risposte), che ha evidenziato come la pigrizia e la mancanza di informazioni siano i freni principali.

- Qualitativo (Sul campo): Interviste dirette al "Market del Baratto" (Tempio del Futuro Perduto) per capire le dinamiche sociali reali.-> Scoperta degli swap party
- Esperti: Interviste a stakeholder chiave come Luca (organizzatore del Market) e Pietro Sangalli (esperto di igiene urbana/logistica) per comprendere i vincoli operativi.

## Risultati principali (personas, scenari)

- Giulia (Studentessa): Ha bisogno di orientamento, comunità e aiuto logistico (non ha l'auto).
- Ugo (Pensionato): Ha bisogno di semplicità e sicurezza, teme la tecnologia complessa e le truffe.
- Nota sul Pivot: Menzionare brevemente l'eliminazione della persona "Stefano" (quello interessato solo al guadagno/profitto) poiché dai dati è emerso che la motivazione sociale era più forte di quella economica.  
scenario -> fumetto

## Nome del progetto e value proposition

REE - Recycle, Exchange, Enjoy!

...

# Progettazione (5 min)

## Versioni alternative: pro e contro

L'esplorazione iniziale tra due modalità opposte per gestire il servizio: un Totem Interattivo fisico (da posizionare all'evento) e un'Applicazione Mobile.

- Analisi Comparativa:
  - Totem:
    - Pro: Accessibile a tutti in loco (anche senza smartphone), standardizza l'inserimento dati (foto e peso oggetti tramite bilancia integrata).
    - Contro: Utile solo durante l'evento (non aiuta a scoprire l'evento da casa), rischio di code e colli di bottiglia all'ingresso, costi hardware elevati.
  - App Mobile:
    - Pro: Gestione continua (pre e post evento), permette di organizzare la logistica in anticipo, portafoglio digitale sempre in tasca,,
    - Contro: Barriera all'ingresso per utenti meno tecnologici (come la persona Ugo).
- La Scelta Finale

## Task analysis

- Task Semplice (Informarsi): Risponde al bisogno di Giulia di orientamento. Trovare eventi locali e capire cosa aspettarsi.
- Task Moderato (Partecipare): Risponde al bisogno di Ugo di semplicità. Include il check-in e la registrazione degli oggetti (fatta in modo fluido per evitare errori).
- Task Complesso (Coordinare la logistica): La vera innovazione di REE. Risolve il problema del "non ho la macchina per portare il mobile". Permette di chiedere o offrire passaggi per oggetti ingombranti.

## Storyboard

Visualizzazione: Mostrate la tavola dello storyboard (disegnata a mano).

- Narrazione: Raccontate velocemente la storia di Giulia:
  1. Scopre l'evento ma ha una sedia ingombrante.
  2. Usa il sistema per trovare un vicino (Ugo) che le dà un passaggio (Task Complesso).
  3. Arriva all'evento, scambia l'oggetto e socializza,,
- Messaggio: Lo storyboard dimostra che la tecnologia è solo un facilitatore per l'interazione umana (il passaggio in auto, l'incontro al market).

## Prototipo mid-fidelity

- spiegare brevemente figma make, utilizzo di AI di figma per avere un prototipo migliore e spiegazione delle difficoltà principali nell'utilizzo di questo strumento (prompt disastrosi)
- Il mid-fidelity è il prototipo prima della euristica, ci colleghiamo quindi ai problemi spiegando le differenze principali tra prima e dopo (esempio cambio del qr code con tessera, miglioramento del feed, possibilità di vedere stato dei messaggi, prima mancante, etc...)

## Raffinamento post valutazione euristica (5 min)

### Problemi recepiti dal gruppo di valutatori

#### **-Problemi di Navigazione e Stato del Sistema (Il più grave)**

- Scroll condiviso (Severity 4): È emerso un grave difetto strutturale per cui lo scorimento di una pagina (es. la Home) influenzava le altre sezioni (es. il Profilo). L'utente, cambiando schermata, si ritrovava la pagina già "scrollata" a metà invece che all'inizio.
- Disorientamento: La Bottom Navigation Bar smetteva di evidenziare la sezione attiva quando si entrava in pagine di secondo livello (es. dettagli evento), facendo sentire l'utente "perso". Inoltre, il tasto "Indietro" si comportava in modo inconsistente, non riportando sempre alla vista precedente attesa.

#### **2. Conflitti di Interazione (Mappa vs Scroll)**

- La "trappola" della Mappa: Nella Home, la mappa interattiva occupava troppo spazio e intercettava il tocco dell'utente che cercava semplicemente di scorrere la pagina verso il basso. Questo bloccava la navigazione creando frustrazione.
- In altri casi, la mappa risultava invece non navigabile quando l'utente si aspettava di poterla esplorare.

#### **3. Mancanza di Feedback (Chat e Notifiche)**

- Incertezza nella comunicazione: Nelle chat mancavano indicatori chiari di "messaggio inviato" o "letto", lasciando l'utente nel dubbio.
- Notifiche "cieche": Le notifiche, pur essendo cliccabili, non portavano l'utente alla sezione di riferimento (es. clicco su "nuovo messaggio" ma non si apre la chat), rendendole inutili per la navigazione rapida.

#### **4. Vicoli ciechi e "Loop" (Controllo Utente)**

- Loop logico (Severity 4): Nella chat, se un utente provava a cancellare una proposta di appuntamento, il sistema lo costringeva in un loop infinito che lo riportava al modulo di compilazione invece di farlo uscire.
- Modifiche bloccate: Un problema critico per la vostra logistica era l'impossibilità di modificare l'opzione "Offro/Cerco aiuto" una volta iscritti all'evento. L'utente era costretto a cancellare l'iscrizione e rifarla da capo per cambiare idea sul trasporto.

**— problemi dalle prof...**

- Scollamento presente tra task e prototipo
- Feed confuso e ripetitivo con filtri ridondanti presenti in più parti della pagina
- Tasto per partecipare a volte presente altre volte no e non si capisce molto nella schermata “Vedi match attivi” presente anche quando non ci sono
- Nelle recensioni non è chiaro cosa servano, bisogna esplicitarne il motivo.
- Da ricordare che molte cose sono processi black-box per convenzione dato che non esistendo un server e un algoritmo vero non è possibile testare molte cose (e.g. i match)
- QR Code non chiaro e non esplicitato il suo funzionamento
- Non è presente la possibilità di vedere amici e organizzatori che si seguono
- I gruppi risultano da rivedere
- Mancanza di “fisica” nelle interazioni, non è chiaro se un tasto sia interagibile o meno

## Strategie adottate per risolvere i problemi

### **qr code -> tessera**

raffinamento flussi, semplificando alcune schermate

rimozione dei filtri

Aggiustamento ad hoc per errori lessico-grafici

Riviste le espressioni utilizzate per i tasti così da renderli chiari

Spiegati tutte le cose dubbie con warning di spiegazione (come “questo biglietto è lo stesso per l’ingresso e l’accredito”)

Aggiunta la possibilità di poter vedere amici e organizzatori seguiti

Aggiunte le interazioni, ora è chiaro quando un tasto è interagibile e quando no

Aggiunta una “fisica” nelle notifiche, ora seguono il flusso corretto

....

## Prototipo high-fidelity (raccomandiamo di preparare un video)

— fare video

## Architettura del sistema (1 sola slide, che dimostri la fattibilità tecnica della soluzione)

- Esiste un database per tenere traccia degli eventi e degli utenti
- Ci sono due tipi di utenti: organizzatori e partecipanti
- Gli organizzatori hanno un accesso speciale al database e sono in grado di gestire le transazioni di gettoni
- Andrebbe fatto uno studio ad hoc anche per le esigenze degli organizzatori, esigenze più specializzate e meno sparse

- A livello economico servirebbero solo i supporti per un server funzionante (affidato a una grande azienda che fa questo, tipo Google, Amazon, etc.) e le risorse umane per programmare e fare una grafica più accattivante della piattaforma
- Agli organizzatori si potrebbe far pagare un abbonamento per avere l'intero pacchetto con account organizzatore, account staff con permessi ai database degli eventi organizzati. A loro conviene a livello di pubblicità e per farsi un'idea dell'organico che andranno a avere all'evento.

## User Testing e passi futuri (6 min)

- Descrizione della procedura (Protocollo)

- Metodologia: Abbiamo condotto una valutazione formativa utilizzando il metodo del Think-Aloud: agli utenti è stato chiesto di esprimere ad alta voce i propri pensieri mentre interagivano con il prototipo High-Fidelity (FigmaAI).
- Struttura del test:
  - Il test si è svolto in modalità ibrida (facilitatore in presenza, osservatore da remoto) il 7-8 febbraio 2025.
  - Gli utenti hanno affrontato 11 Task che coprivano l'intero customer journey, divisi per complessità (Semplice, Moderato, Complesso).
  - Metriche raccolte: Abbiamo misurato il tasso di successo, il tempo di esecuzione, la difficoltà percepita (scala Likert post-task), l'usabilità complessiva (SUS) e il carico cognitivo (NASA-TLX).

- Utenti coinvolti

- Il Campione: Abbiamo reclutato 6 partecipanti eterogenei per età (18-61 anni) e competenze digitali (da "scarsa" a "ottima").
- Dettaglio importante: 5 utenti su 6 non avevano mai partecipato a uno Swap Party. Questo è stato fondamentale per testare la Learnability (facilità di apprendimento) del sistema per un utente completamente nuovo

- Risultati ottenuti

- Successo Generale: I risultati sono stati eccellenti.
  - Task Success Rate: 95.5% (63 task su 66 completati con successo).
  - SUS Score: 88.75/100 (ben sopra la media di 68, indicando un'usabilità "Eccellente").
  - Carico Cognitivo: NASA-TLX molto basso (3.0/20), indicando che l'app è leggera mentalmente
- Punti di Forza:
  - Il sistema dei Gettoni è stato compreso in media in soli 8 secondi.
  - Le funzioni Social (Chat) sono state intuitive.

- Il "Task Critico" (Task 6): L'unico vero ostacolo è stato il Task 6 ("Offrire un passaggio dopo essersi già iscritti").
  - Problema: Il 67% degli utenti non trovava il tasto per modificare le opzioni logistiche dopo l'iscrizione.
  - Comportamento osservato: Gli utenti ricorrevano a un "workaround distruttivo": cancellavano l'iscrizione all'evento per rifarla da capo e aggiungere il passaggio auto, perdendo i dati.

- Possibili miglioramenti del prototipo

- Strategie Correttive Immediate (già identificate):
  - Visibilità Modifiche: Abbiamo deciso di rendere visibile e accessibile il pulsante "Modifica opzioni" direttamente nella card dell'evento (tramite un Kebab Menu o pulsante esplicito), per evitare che l'utente debba cancellare l'iscrizione.
  - Terminologia: Rinominare la voce "Match Attivi" (che confondeva gli utenti senior) in qualcosa di più esplicito come "Appuntamenti concordati" e chiarire che la "Tessera Digitale" funge da biglietto d'ingresso.
- Sviluppi Futuri (Next Steps):
  - Sistema di Rating: Un suggerimento emerso dagli utenti è l'introduzione di un sistema di feedback (stile Uber) per valutare l'affidabilità degli altri partecipanti, aumentando la fiducia nella community.
  - Gestione dell'inventario? (preregistrazione registrazione degli oggetti per migliorare la logistica)

HW6

se registriamo tutto è meglio (anche in presenza)  
dividersi in osservatori + facilitatore  
definire un tempo massimo per ogni task

 Le6Shells\_ValutazioneEuristica.pdf

## TO DO:

- Revisionare il prototipo a partire dai risultati della valutazione euristica
- Scrivere un report sulle revisioni apportate per rispondere alle violazioni riscontrate
- Controllare che l'app copra in maniera esauriente le nostre task ed eventualmente apportare le modifiche necessarie
- scrivere lo script del protocollo di test (**importantissimo che vada scritto a regola d'arte**)
- fare 6 user testing, ATTENZIONE a farli con rigore e a seguire lo script perchè se no sono nulli, serve un mediatore e un osservatore per ogni user testing
- Per ogni user testing scrivere la “descrizione della procedura seguita per i test”
- Fare una descrizione della procedura seguita per i test unica
- Fare un’analisi qualitativa dei dati e scrivere un report
- Mettere tutto insieme

## Compito 6 – Usability Testing e Prototipo High Fidelity

**Scadenza:** 12 Febbraio

Scadenze interne:

- venerdì 6 febbraio 2026 (scrittura del report sulle revisioni apportate (1 persona) , controllo finale dell’app per possibili problemi e revisione della copertura dei task (2 persone) , creazione dello script del protocollo di test (3 persone) )
- lunedì 9 febbraio 2026 (conclusione degli user testing e creazione dei report di ogni colloquio - 3 gruppi da 2 persone)
- martedì 10 febbraio 2026 (creazione del report finale unico: descrizione procedura eseguita (1 persona), analisi qualitativa dei

dati (3 persone), raccomandazioni per il miglioramento del progetto (2 persone))

- mercoledì 11 febbraio 2026 (revisione del materiale e consegna (TUTTI))

Scadenza Interna	Task	Numero di Persone Coinvolte	Assegnazione (Nome/i)	Note
venerdì 6 febbraio 2026	Scrittura del report sulle revisioni apportate	1	luisirustatejedor@gmail.c...	
venerdì 6 febbraio 2026	Controllo finale dell'app per possibili problemi e revisione della copertura dei task	2	Sofia Sardelli chiara.santovitocs@gmail.c...	
venerdì 6 febbraio 2026	Creazione dello script del protocollo di test	3	Sofia Sardelli chiara.santovitocs@gmail.c... luisirustatejedor@gmail.c...	(importantissimo che vada scritto a regola d'arte)
lunedì 9 febbraio 2026	Conclusione degli user testing e creazione dei report di ogni colloquio	3	nicco.papini@gmail.com giosiapacilli@gmail.com moscovicinadav@gmail.c...	
martedì 10 febbraio 2026	Creazione del report finale unico: Descrizione procedura eseguita	1	giosiapacilli@gmail.com	
martedì 10 febbraio 2026	Creazione del report finale unico: Analisi qualitativa dei dati	3	Sofia Sardelli chiara.santovitocs@gmail.c... luisirustatejedor@gmail.c...	
martedì 10 febbraio 2026	Creazione del report finale unico: Raccomandazioni per il miglioramento del progetto	2	nicco.papini@gmail.com moscovicinadav@gmail.c...	
mercoledì 11 febbraio 2026	Revisione del materiale e consegna	TUTTI		

## **Obiettivo**

Costruire un prototipo interattivo ad **alta fedeltà** e condurre sul prototipo un test di usabilità.

### **Attività 1. Revisionare il prototipo a partire dai risultati della valutazione euristica**

A partire dal report che avrete ricevuto dai valutatori del vostro progetto (i docenti avranno cura di condividerlo con voi), correggete le violazioni delle euristiche di usabilità segnalate e descrivete il modo in cui risolvete i problemi nel prototipo finale. Nel caso in cui il gruppo non fosse d'accordo con quanto riportato dai valutatori e desiderasse ignorare un problema, è necessario che il gruppo giustifichi tale scelta.

### **Attività 2. Creare un prototipo interattivo high-fidelity**

Raffinate il vostro prototipo in modo che sia sufficientemente interattivo e gli utenti possano eseguire il test di usabilità. Il prototipo dovrà:

1. Coprire in modo esauriente i tre task che hanno guidato la progettazione.
2. Rispettare eventuali vincoli derivanti dal dispositivo target (es.: dimensione dello schermo, controlli/widget) e della piattaforma di distribuzione.
3. Raffinare gli aspetti di visual design.
4. Simulare l'esperienza reale. Come per i precedenti prototipi, alcuni passaggi potranno non essere sviluppati completamente e potranno essere usati dati e contenuti ridotti. Tuttavia, i partecipanti al test dovranno essere in grado di completare i task di valutazione che saranno definiti per i tre task di progettazione su cui avete concentrato la vostra attività.

### **Attività 3. Eseguire i test di usabilità**

Sul prototipo raffinato, dovete poi condurre test di usabilità con almeno 1 partecipante per membro del team (per es., se il gruppo ha 6 membri è necessario eseguire almeno 6 sessioni di test).

I partecipanti al test devono essere rappresentativi degli utenti target del vostro progetto. Non eseguite il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono coinvolte nel progetto. Seguite le procedure viste a lezione e scrivete un protocollo di test (script) per:

- Selezionare e reclutare i partecipanti
- Definire i ruoli di ogni membro del team (facilitatore, osservatore1, osservatore2, ...).
- Individuare dei task di valutazione che i partecipanti al test dovranno svolgere, in un numero sufficiente a coprire gli aspetti più importanti del vostro prototipo (minimo 3 task di valutazione). Per ogni task di valutazione, definite i criteri di successo e le relative metriche.
- Definire se e quali questionari utilizzare prima e/o dopo il test e prima e/o dopo ogni

task.

- Preparare un modulo per il consenso informato.
- Definire le eventuali domande che vorreste porre a ogni partecipante, dopo ogni task di valutazione e/o nel debriefing alla fine della sessione di test.

Vi raccomandiamo di scattare delle foto e di prendere appunti riguardo ciò che accade durante il test e le reazioni degli utenti. Dopo aver eseguito tutti i test, definite un elenco di potenziali modifiche che il gruppo dovrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

N.B.: Non è necessario applicare tali modifiche al prototipo. Tuttavia, il gruppo dovrà documentare i problemi riscontrati e illustrare le modifiche conseguenti.

## Cosa consegnare

Entro la scadenza (una settimana prima dell'esame), sul sito di progetto caricate:

1. Il link al prototipo finale
2. Un report che descriva come il prototipo è stato revisionato per rispondere alle violazioni riscontrate con la valutazione euristica
3. Il protocollo (e lo script) definito per il test con gli utenti, completo dei questionari utilizzati durante il test. **Si vedano esempi di script inclusi nella cartella MaterialiUtili/UserTesting di weBeep.**
4. Una presentazione con:
  - La descrizione della procedura seguita per i test: dove sono stati condotti, con quanti utenti (descrivere le loro caratteristiche principali), con quali ruoli dei membri del team, con quale apparecchiatura, durata di ogni sessione, ogni altro dettaglio utile a descrivere l'organizzazione del test.
  - I risultati del test (dati numerici aggregati, dati qualitativi derivati dalle opinioni e riflessioni degli utenti), documentati dalle foto scattate durante il test. Per l'analisi dei dati qualitativi potrete usare le stesse metodologie applicate durante la user research per estrarre i temi principali. Ricordatevi di mantenere l'anonimato dei partecipanti al test!
  - Le principali raccomandazioni per il miglioramento del vostro progetto, derivanti dall'analisi dei dati quantitativi e qualitativi.

**Sulla modalità con cui descrivere la procedura e riportare i risultati, potete prendere spunto dal PDF disponibile nella cartella MaterialiUtili/UserTesting di weBeep.**

# Attività 1

## Attività 1. Revisionare il prototipo a partire dai risultati della valutazione euristica

A partire dal report che avrete ricevuto dai valutatori del vostro progetto (i docenti avranno cura di condividerlo con voi), correggete le violazioni delle euristiche di usabilità segnalate e descrivete il modo in cui risolvete i problemi nel prototipo finale. Nel caso in cui il gruppo non fosse d'accordo con quanto riportato dai valutatori e desiderasse ignorare un problema, è necessario che il gruppo giustifichi tale scelta.

 [Le6Shells\\_ValutazioneEuristica.pdf](#)

*Mi sembra che molti problemi siano dovuti alla generazione dei mockup di esempio, per quelli forse va fatto un unico grosso prompt finale visto che mi sa che li rigenera ogni volta, segno con "EX" i problemi di quella categoria - Chiara*

*"l'app dovrebbe essere maggiormente allineata ai task dichiarati: al momento risultano molto sviluppate alcune funzionalità accessorie (come impostazioni e pagina privacy), mentre alcuni aspetti centrali dei tre task principali sono ancora da strutturare bene. Dal momento che si appoggiano all'AI di Figma, mi aspetto un livello di prototipazione paragonabile a quello di un prototipo Figma completo (ad esempio, elementi cliccabili che cambiano stato o cursore che si modifica in manina sopra gli elementi interattivi).  
"EX" In vista del test, in home sarebbe utile mostrare come primo evento uno a cui l'utente non è iscritto.*

*Task semplice: La gerarchia degli elementi in home va rivista: ci sono ridondanze nei comandi per aggiungere o cancellare filtri; mostrare in alto gli eventi a cui già si partecipa forse non è la soluzione più comoda e potrebbe diventare piuttosto un criterio di filtro. Per quanto riguarda gli eventi, c'è una differenza ingiustificata nel livello di dettaglio delle informazioni tra eventi a cui partecipo e quelli a cui si è iscritti: ci aspetterremmo di poter sempre vedere organizzatori, amici che partecipano e anche la possibilità di offrirsi volontari (eventualmente come funzione bloccata). Se questa opzione non è visibile prima dell'iscrizione, c'è il rischio che non si noti. Inoltre non è chiarissimo come venga tracciata la disponibilità a fare volontariato o a offrire trasporto: l'opzione esiste, ma il nome ("opzioni di partecipazione") non lo rende evidente.*

*task moderato: la simulazione dell'accreditto è poco comprensibile: non è chiaro cosa succeda dopo la visualizzazione del QR code, né perché lo stesso QR code venga usato anche per lo scambio dei gettoni. Sarebbe più intuitivo se ci fossero due QR code, uno per il biglietto e uno per lo scambio (come in servizi tipo PayPal). Anche il sistema di recensioni è ambiguo: non è chiara la differenza tra "apprezzamento" e "qualità", né a cosa servano concretamente le recensioni, che sembrano scomparire dopo l'invio.*

*task difficile: al primo utilizzo l'unica forma di organizzazione del supporto logistico sembra essere la chat di gruppo. Nella chat con il match, il pulsante "prenota appuntamento" non è chiaro nella sua funzione; inoltre è possibile confermare l'iscrizione a un evento senza aver scelto un profilo a cui chiedere aiuto. Sarebbe meglio impedirlo. Non è definito cosa accada se l'utente contattato per il supporto logistico rifiuta. L'etichetta "vedi match attivi" è fuorviante, perché suggerisce match già avviati, mentre si tratta*

solo di match potenziali: andrebbe rivista. La chat, che centralizza tutte le comunicazioni, risulta molto piatta; potrebbe essere utile ispirarsi a strutture tipo server Discord o canali Telegram per organizzare meglio i contenuti.

Infine, ci sono alcune funzionalità accessorie rivedibili: esiste il concetto di amici, ma non c'è modo di cercarli o salvarne il contatto, rendendo la funzione un po' sciolta dal resto dell'esperienza. Ci lavorerei solo dopo aver sistemato i task principali. A livello di micro-problemi: nella scheda evento alcuni elementi sembrano cliccabili ma portano sempre alla descrizione; non è possibile vedere l'elenco completo dei partecipanti; il comportamento del pulsante "indietro" (soprattutto nella chat) è poco coerente; nella schermata di conferma di partecipazione sarebbe utile aggiungere link diretti agli elementi da ricordare; infine, il warning mostrato quando si esce dalle opzioni di partecipazione senza selezioni è eccessivo e potrebbe essere sostituito da un feedback più leggero direttamente nella scheda dei miei eventi."

Major issue (da prof):

- QR CODE -> tessera
- flusso di partecipazione con opzioni ben definite e visibili
- Aggiustare gli esempi
- Chat

## Assegnamenti dei problemi (del doc) da correggere

### Sofia (9 Problemi) - Focus: Mappe e Scorrimento (Problemi strutturali H1)

- P13
- P1
- P11
- P12
- P6
- P22
- P4
- P3
- P29

### Chiara (9 Problemi) - Focus: Flussi Bloccanti e Chat (Interazione Logistica)

- P19
- P15
- P5
- P9
- P27

- P32
- P37
- P38
- P40

**Giosia (9 Problemi) - Focus: Partecipazione ed Eventi (Coerenza e Controllo)**

- P20
- P14
- P7
- P10
- P31
- P34
- P8
- P35
- P50

**Nadav (9 Problemi) - Focus: Filtri e Ricerca (Coerenza e Ridondanza)**

- P21
- P17
- P30
- P36
- P44
- P45
- P43
- P51
- P18

**Luis (9 Problemi) - Focus: Profilo e Dati Utente (Controllo e Consistenza)**

- P23
- P25
- P39
- P24
- P42
- P16
- P33
- P46
- P47

**Niccolò (6 Problemi + Problemi Extra) - Focus: Coerenza Generale e Documentazione**

- P48
- P49
- P2
- P28
- P41
- P26
- Problemi Aggiuntivi delle Prof

# Report sulle revisioni apportate

## REE - Report modifiche al prototipo

### Allineamento ai task principali

Tutte le criticità relative ai **task semplice, moderato e difficile** sono state affrontate in maniera puntuale. In particolare:

- La **Home** è stata riorganizzata per riflettere una gerarchia più chiara e funzionale: sono state eliminate ridondanze nei filtri, rivista la priorità degli eventi mostrati e reso esplicito il criterio di partecipazione come opzione di filtro, anziché come elemento dominante del feed.
- Il **livello di dettaglio degli eventi** è ora coerente e uniforme: organizzatori, amici partecipanti e opzioni di volontariato/trasporto sono sempre visibili, anche prima dell'iscrizione, riducendo il rischio che tali possibilità passino inosservate.
- Le **opzioni di partecipazione** sono state rinominate e riprogettate per rendere immediatamente comprensibile il tracciamento della disponibilità al volontariato o al supporto logistico.
- Sono stati **aggiunti “Tessera”** sostitutiva del qr\_code, per dare un'idea più immediata della sua utilità, la sezione “Amici” in cui è possibile vedere gli amici che si seguono e la sezione “Organizzatori” in cui è possibile vedere gli organizzatori che si seguono e gli eventi organizzati.

### Problemi risolti segnalati dai revisori

- Sono state sistematiche le **terminologie** segnalate nei documenti delle euristica e quelli segnalati dalle docenti così da renderlo più chiaro ed immediato alla comprensione
- Sono stati riparati tutti i **problemi euristici** segnalati con pratiche più o meno invasive, alcuni esempi: messo mano direttamente al codice per correggere errori di scrittura o dimensione test; Cambio di logica per organizzazione dei dati (separazione “Profili Utente” e “Profilo organizzatori”); risolti i problemi di **inconsistenza** con i tasti “tornare indietro”; tolti gli allert non necessari; Spiegate le recensioni; Aggiunto feedback visivo di lettura e invio dei messaggi; Distinte le chat di gruppo e singole; Risolti i problemi con “Offri aiuto”.
- È stato sostituito anche il qr\_code dell'evento con la tessera, legata al singolo utente, così da rendere l'ingresso all'evento più intuitivo e senza dover mostrare cose diverse per azioni diverse.

- Sono stati riparati gli errori di allineamento o di errori testuali e di “state” dello scorrimento della pagina, che prima erano dipendenti, dunque lo scorrimento di una sezione influenzava quello delle altre.

## **Problemi non risolti**

- Non sono stati riparati i problemi relativi alla chat, se non quelli sullo stato dei messaggi, il gruppo ha ritenuto il problema marginale e con scelte di design superficiali per lo stato del progetto attuale, limitate anche dalla simulazione del prototipo.
- I problemi non risolti sono: i problemi non trovati nel prototipo (si ipotizza si siano risolti con risoluzione di altri problemi) oppure problemi che non sono stati chiari nella spiegazione del problema, come il problema numero 49, il problema si lamentava di funzionalità responsive della piattaforma.

Sofia

**Sofia (9 Problemi) - Focus: Mappe e Scorrimento (Problemi strutturali H1)**

- P13
- P1
- P11
- P12
- P6
- P22
- P4
- P3
- P29

**possibile prompt unico figma: problema 1, 6, 11, 12**

**Problema 1. Interazione involontaria con la mappa**

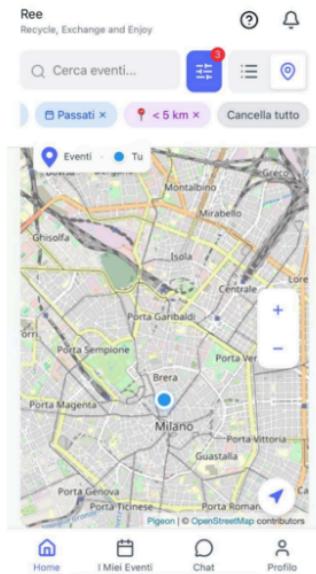
### Problema 1. Interazione involontaria con la mappa

#### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", nella pagina "Home" opzione di visualizzazione degli eventi tramite mappa.

**Cosa:** Se si utilizza la mappa per la ricerca di eventi, essa occupa un'ampia porzione dello schermo all'interno della pagina scrollabile. Quando l'utente tenta di scorrere verso il basso per vedere altri contenuti, il tocco viene spesso intercettato dalla mappa, che si sposta invece di far scorrere l'intera pagina.



**Perché:** Il dimensionamento attuale crea un conflitto di gesti. L'area sensibile della mappa è troppo estesa e non permette all'utente di distinguere facilmente tra l'azione di "esplorare la mappa" e quella di "scorrere la pagina", causando frustrazione e interrompendo il flusso di navigazione.

**Severity:** 3

#### Prompt figma:

**Commento: Ho dovuto necessariamente fare un'alterazione alla logica e all'architettura dell'applicazione per poter risolvere la problematica.**

### Problema 3. Scarsa leggibilità del messaggio di conferma

**Problema 3. Scarsa leggibilità del messaggio di conferma**

**H1 - Visibility of System Status**

**Trovato da: 5,6**

**Dove:** Per il task "Partecipare ad un evento di scambio", nella sezione di "concludere e dare un feedback" nel pop-up di notifica che appare dopo aver inviato la recensione.

**Cosa:** Il testo secondario "Grazie per il tuo feedback" è colorato di un grigio troppo chiaro rispetto allo sfondo bianco, risultando quasi illegibile.



**Perché:** Il contrasto tra testo e sfondo è insufficiente. Questo rende difficile da leggere la scritta, riducendo l'efficacia del feedback di cortesia del sistema.

**Severity: 1**

**Prompt figma:**

**Commento: risolto con modifica diretta del codice**

**Problema 4. Incongruenza tra etichetta e navigazione**

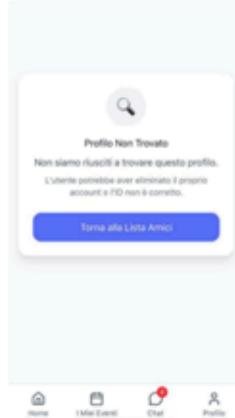
#### Problema 4. Incongruenza tra etichetta e navigazione

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 3,5,6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” nella pagina di “dettaglio evento” dopo aver selezionato pulsante “Segui” e cliccato su “Contatta l’Organizzatore” nella schermata di “Profilo Non Trovato”.

**Cosa:** Il pulsante principale è etichettato chiaramente “Torna alla Lista Amici” ma, cliccando, l’utente viene reindirizzato alla schermata di “Dettaglio dell’evento” anziché alla lista promessa.



**Perché:** L’etichetta del pulsante è ingannevole, viola l’aspettativa dell’utente: il pulsante dichiara una destinazione specifica che poi non viene rispettata.

**Severity:** 2

**Prompt figma:**

**Commento: non ho trovato il problema**

#### Problema 6. Tasto indietro non consistente

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata “Home” quando abilito la “Vista Mappa” e voglio tornare indietro dopo aver aperto i dettagli di un evento.

**Cosa:** Dopo aver aperto i dettagli di un evento partendo dalla “Vista Mappa”, ritornando indietro tramite la freccia in alto a sinistra si viene riportati alla “Vista Lista” invece che alla “Vista Mappa”, consultata in precedenza. Oppure, ritornando indietro dopo l’apertura di un evento, non riporta al feed della schermata “I Miei Eventi”, ma al feed generale della schermata principale Home contenente tutti gli eventi.

**Perché:** Il feedback restituito dal pulsante indietro è scorretto poiché non riporta l’utente alla “Vista Mappa” oppure al feed “I Miei Eventi” come si aspetterebbe. Un utente potrebbe essere frustrato dal non ritrovarsi nella vista o nella sezione in cui si

aspettava di tornare, dovendo ogni volta riposizionarsi manualmente nell'area di interesse.

**Severity:** 3

**Prompt figma:**

**Commento: Problema risolto dando un prompt che risolvesse la cosa.**

**Problema 11. Impossibilità di interagire con la mappa**

**H1 - Visibility of System Status**

**Trovato da:** 1,5,2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, dopo aver aperto un evento e aver cliccato su “Vedi Mappa Spazio ...”.

**Cosa:** Una volta aperta la mappa dell'evento, l'utente non riesce a spostarsi al suo interno. Al tentativo di interazione, infatti, viene scrollata la pagina sottostante invece della mappa stessa.

**Perché:** Il feedback fornito dal sistema non corrisponde all'azione dell'utente. Questo comportamento viola la visibilità dello stato del sistema, poiché l'utente non capisce se la mappa sia effettivamente interattiva o se l'azione richiesta sia stata recepita correttamente.

**Severity:** 3

**Prompt figma:**

**Commento: creata una nuova pagina con una migliore interazione.**

**Problema 12. Vista mappa overlay sbagliati**

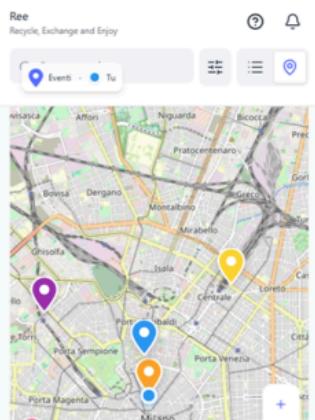
**Problema 12. Vista Mappa overlay sbagliati**

**H1 - Visibility of System Status**

Trovato da: 1,2,3,5

**Dove:** Per il task “Informarsi sugli eventi di scambio”, nella sezione *Home*, modalità di visualizzazione degli eventi *Mappa*.

**Cosa:** Scorrendo verso il basso la Home verticalmente e passando successivamente alla modalità mappa, il tag “Eventi • Tu” in alto a destra può sovrapporsi alla barra di ricerca o ad altri elementi dell’interfaccia.



**Perché:** Il risultato dell’azione dell’utente genera una sovrapposizione grafica inattesa. Questo comportamento compromette la chiarezza dell’interfaccia e non fornisce un feedback visivo coerente con lo stato dell’applicazione

**Severity:** 3

**Prompt figma:**

**Commento: risolto**

**Problema 13. Scroll condiviso tra pagine**

**H1 - Visibility of System Status**

Trovato da: 1,5

**Dove:** Schermate principali (Home, I miei Eventi, Chat, Profilo)

**Cosa:** Lo scroll effettuato in una sezione viene mantenuto anche quando si passa a un’altra sezione. Di conseguenza, alcune aree importanti (filtrati o intestazioni)

possono risultare nascoste.

Perché: L'utente si aspetta che ogni sezione abbia uno stato iniziale indipendente. Il mantenimento dello scroll crea confusione e fornisce un feedback incoerente rispetto all'azione dell'utente.  
Severity: 4

### Prompt figma:

**Commento: Cercare di risolverlo è odioso, la correzione potrebbe aver generato ulteriori problemi di cui non ci siamo accorti. Al momento sembra essere risolto. Da tenere d'occhio.**

## Problema 22. Informazioni non completa sugli “Amici” agli eventi

Problema 22. [Informazioni non completa sugli “Amici” agli eventi](#)

H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 3

Dove: Per il task "Informarsi su eventi di scambio", nella schermata "Dettaglio evento" (accessibile da "Home").

Cosa: Nella sezione della pagina viene segnalato chi sono gli "Amici" che parteciperanno all'evento. Quando il numero supera un certo limite, viene mostrata la dicitura "e altri amici", ma non è possibile cliccare su tale scritta e quindi accedere alla lista completa di "Amici" che parteciperanno all'evento.



Perché: Per una migliore esperienza, se l'utente legge che all'evento parteciperanno altri amici oltre ai 3 profili evidenziati, deve poter sapere quali altri amici parteciperanno all'evento.

Severity: 2.

### Prompt figma:

**Commento: il problema si è autorisolto.**

## Problema 29. Disallineamento campi nella notifica di conferma “Proponi appuntamento”

Problema 29. Disallineamento campi nella notifica di conferma “Proponi appuntamento”

H4 - Consistency and Standard

Trovato da: 3,6

**Dove:** Per il task “Coordinare il supporto logistico” all’interno della chat nella card di conferma e riepilogo proposta appuntamento

**Cosa:** Il badge verde che indica lo stato “Confermato” presenta un layout anomalo: la spunta in relazione alla parola “confermato” sotto non è né allineata verticalmente né orizzontalmente



**Perché:** Viola i principi di allineamento e prossimità. Gli elementi appartenenti ad uno stesso gruppo logico sono raggruppati in maniera poco armonica.

**Severity:** 1

**Prompt figma:**

**Commento: fatto**

Chiara

## Log modifiche Chiara

- *Per quanto riguarda gli eventi, c'è una differenza ingiustificata nel livello di dettaglio delle informazioni tra eventi a cui partecipo e quelli a cui si è iscritti: ci aspetterremmo di poter sempre vedere organizzatori, amici che partecipano e anche la possibilità di offrirsi volontari (eventualmente come funzione bloccata).*
- *La chat, che centralizza tutte le comunicazioni, risulta molto piatta; potrebbe essere utile ispirarsi a strutture tipo server Discord o canali Telegram per organizzare meglio i contenuti.*

La schermata di Chat è al momento molto piatta

- Rigenerazione degli esempi

Gli esempi e i mockup inseriti nell'app generano molti errori di flusso perchè non sono correttamente impostati. Rigenerali e SALVA QUESTE REGOLE per ogni futuro aggiornamento.

Nella schermata home ci sono degli eventi. All'inizio l'utente "partecipa" ad un solo evento. Per questo evento visualizza SOLO una chat di gruppo associata. Dopo che l'utente partecipa ad un altro evento, completandolo il form di partecipazione, si aggiunge l'evento in I miei eventi. Le chat con SINGOLI utenti vengono generate SOLO quando legate ad un "Match" dopo l'evento. -> se l'utente Cerca/Offre trasporto gli verrà data la possibilità di creare una chat con gli utenti associati. Questi non sono sovrapposti. SOLO a questo punto (o se l'utente ritrova i match), verrà creata la chat. Ogni chat con partecipante è quindi legata ad un evento, e quindi SOLO in questo caso si può concordare un appuntamento.

- Ecco il prompt che puoi utilizzare per istruire lo strumento di generazione (Figma Make) sulla logica di creazione degli esempi e dei mockup, basato sulle regole che hai fornito.

### Prompt per Rigenerazione Mockup

**Obiettivo:** Rigenerare gli esempi e i mockup dell'app "EcoLoop Ree" eliminando gli errori di flusso e rispettando le seguenti regole rigorose per la coerenza dei dati iniziali.

### Regole di Flusso per la Generazione:

1. **Schermata Home (Stato Iniziale):**
  - L'utente deve risultare inizialmente iscritto a **un solo evento** (es. "Event A").
  - Per questo evento iniziale, l'utente visualizza nella sezione "Chat" **SOLO la chat di gruppo** associata all'evento.
2. **Aggiunta di Nuovi Eventi e Chat di Gruppo:**
  - Simulare la partecipazione a un **secondo evento** (es. "Event B") tramite il completamento del relativo form di iscrizione.
  - "Event B" viene aggiunto alla sezione "**I miei eventi**".
3. **Logica di Generazione delle Chat con Singoli Utenti (Match):**
  - Le chat con **SINGOLI utenti** (chat private) devono essere generate **SOLO** se collegate a un "Match" dopo l'evento.

- Il *trigger* per la creazione della chat privata avviene **esclusivamente** se l'utente:
    - Ha selezionato l'opzione "**Cerca trasporto**" o "**Offri trasporto**".
    - Gli viene data la possibilità di creare una chat con gli utenti associati (il "Match").
  - **SOLO a questo punto** (o se l'utente ritrova i match) la chat privata viene effettivamente creata.
4. **Funzionalità "Proponi Appuntamento":**
- La funzione per concordare un appuntamento è disponibile **SOLO** all'interno delle chat create con il singolo partecipante (quelle generate tramite "Match" e legate a un evento) ed ogni appuntamento preso è quindi legato **ESCLUSIVAMENTE** a un evento.

Quando l'utente chiede trasporto “Cerca trasporto”

### **Chiara (9 Problemi) - Focus: Flussi Bloccanti e Chat (Interazione Logistica)**

- P19
- ~~P15 reindirizzamento da gruppi ok~~
- P5 - Sovrapposizione dello scorrimento nei pop-up

Dove: Per il task “Informarsi su eventi di scambio” nella pagina di “dettaglio evento” dopo aver selezionato il pulsante “Contatta l’Organizzatore” nella schermata dipop-up che si apre. Cosa: Quando l’utente tenta di scorrere il contenuto del pop-up toccando vicino ai bordi, il sistema attiva erroneamente lo scorrimento della pagina di sfondo anziché del pop-up. Inoltre, se lo scorrimento di sfondo acquista inerzia, il sistema mantiene il focus sulla pagina sottostante, impedendo l’interazione con il pop-up finché il movimento non si arresta completamente.

- P9

Modifica la schermata 'Chat' in modo che, dopo l'azione 'Contatta l'Organizzatore', appaia un fumetto del messaggio inviato dall'utente (allineato a destra). Il messaggio deve contenere un testo segnaposto coerente con la richiesta di informazioni. Assicurati che lo stato della chat rifletta la cronologia recente, mostrando il messaggio appena inviato come l'ultimo elemento della conversazione.

- ~~P27 non vedo il problema~~

- P32 → taskbar
- P37
- P38

Trovato da 4

Dove: Per il task “Interagire con altri partecipanti”, nella sezione “Chat”, nelle impostazioni della Chat.

PROBLEMA: Quando si seleziona l’opzione “Disattiva Notifiche” nella singola chat, essa rimane silenziata finché non si torna indietro o si esce dalla chat stessa; inoltre rientrando nella stessa chat non viene salvata la disattivazione delle notifiche.  
Perché: Se si disattivano le notifiche, dovrebbe vedersi visualizzato il simbolo del silenziamento notifiche uscendo dalla chat e dovrebbe rimanere anche una volta rientrato nella chat stessa.

- P40

Aggiorna le strutture esistenti in questo modo. Esistono due tipi di chat:

- gruppo: create sempre in associazione ad eventi (nome evento - gruppo). In queste sono presenti, e in grado di inviare messaggi, altri utenti: organizzatori, partecipanti all’evento. Ognuno di questi è un profilo esistente nei prompt. NON esiste il profilo “Swap Party Vintage - Gruppo”. Si può accedere alle chat di gruppo anche tramite la schermata dettaglio eventi.
- chat singole: con altri utenti, create con opzioni logistiche oppure con nuova chat

le risposte automatiche in ogni chat devono sempre essere coerenti ed arrivare dal giusto mittente: nel caso di chat private questo deve essere esattamente il destinatario della chat (nome visualizzato in alto); nel caso di gruppo questo deve essere uno qualsiasi dei partecipanti all’evento.

Dio Brando

## Niccolò (6 Problemi + Problemi Extra) - Focus: Coerenza Generale e Documentazione

- P2
- P26
- P28
- P41
- P48
- P49
- Problemi Aggiuntivi delle Prof (lascio per ultimo così si può parlare insieme)

Problema 2. Assenza feedback di invio e lettura messaggi

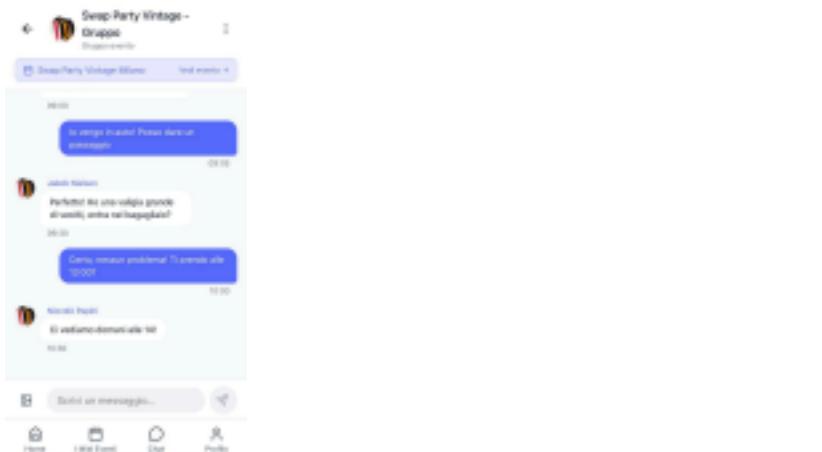
### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, sottosezione “interagire con altri partecipanti”, nella schermata di dettaglio della chat singola o di gruppo.

**Cosa:** I messaggi inviati mancano di indicatori di stato che confermino ad esempio le operazioni di avvenuto invio del messaggio o di presa visione da parte del destinatario.

**Perché:** Il sistema non fornisce feedback immediato sull'esito dell'azione. L'utente



rimane nell'incertezza se il messaggio sia stato effettivamente recapitato o letto.

**Severity:** 2

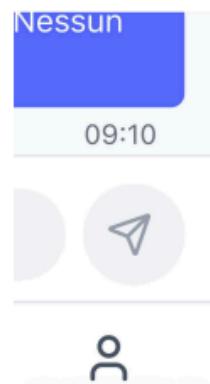
Problema 26. Disallineamento visivo pulsante "Invia"

**H4 - Consistency and Standards**

Trovato da: 5,6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio" sottosezione "interagire con altri partecipanti", nella schermata di dettaglio della chat singola o di gruppo.

**Cosa:** L'icona di invio (l'aeroplano stilizzato) visivamente risulta decentrata all'interno del pulsante circolare.



**Perché:** Anche se non limita alcuna funzionalità, il mancato allineamento degli elementi dell'interfaccia viola i principi di estetica visiva.

Commento: Bho, ok. Ho mandato il prompt a Figma ditemi voi

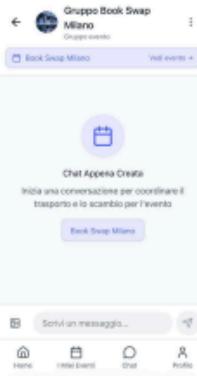
Problema 28. Falso bottone "book swap Milano"

**H4 - Consistency and Standard**

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio" sottosezione "interagire con altri partecipanti", nella schermata di stato vuoto di una nuova chat.

**Cosa:** L'etichetta con il nome dell'evento ("Book Swap Milano") posizionata al centro dello schermo ha lo stesso stile visivo (sfondo viola chiaro, forma arrotondata) di un pulsante interattivo, ma non è cliccabile.



**Perché:** Viola il principio di coerenza visiva. Se un elemento grafico sembra un bottone, l'utente si aspetta che funzioni come tale.

**Severity:** 2

Commento: è già risolto.

41

## H5 - Error Prevention

Trovato da: 1

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata per lasciare una recensione di un evento passato.

**Cosa:** Viene specificato due volte che lasciare un commento per gli organizzatori è opzionale: una volta all'interno del riquadro dedicato, una volta al di sotto di esso.

Lascia un commento per gli organizzatori

Condividi la tua esperienza...  
(opzionale)

Questo campo è opzionale

**Perché:** La seconda scritta crea ambiguità poiché sembra riferirsi ad un'altra sezione del questionario, dato che era stato già specificato in precedenza che il commento era opzionale. Questo potrebbe suscitare il dubbio di aver compilato correttamente il modulo.

**Severity:** 2

Problema 48. Inconsistenze varie tra applicazione e manuale d'uso

**H10 - Help and Documentation**

**Trovato da:** 1,5

**Dove:** schermata Home e Profilo.

**Cosa:** All'interno del manuale ci si riferisce alla schermata "Home" come "Feed" e al "Profilo" come "Area Personale". Inoltre, sempre nel Profilo, nella descrizione del task moderato il pulsante "Riepilogo Scambi" è denominato "Riepilogo Movimenti".

**Perché:** Un utente che si ritrova a consultare il manuale dell'applicazione per svolgere uno dei task potrebbe trovarsi ancora più confuso, non trovando la corrispondenza dei pulsanti descritti.

**Severity:** 3

Commento: ho trovato solo riepilogo scambi, nelle FAQ non vengono mai chiamate le sezioni in maniera erronea

Problema 49. Problema di gestione dell'interfaccia dell'applicazione

**H10 - Help and Documentation**

**Trovato da:** 2,3

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, l'intera interfaccia dell'applicazione.

**Cosa:** Provando il prototipo da computer, l'interfaccia non risulta implementata come se fosse destinata a un utilizzo su dispositivo mobile. Alcune schermate, infatti, si estendono oltre la tipica disposizione verticale del mobile, sfruttando eccessivamente lo spazio orizzontale. Questa scelta rende meno chiaro come dovrebbe apparire l'effettiva implementazione dell'applicazione su dispositivi mobili.

**Perché:** Nel file README l'applicazione viene definita come "mobile-first", tuttavia tale indicazione non chiarisce in modo esplicito l'effettiva implementazione del prototipo. Un approccio al sistema effettuato da computer può fare emergere diverse problematiche che non si manifestano durante l'utilizzo da dispositivo mobile.

Sarebbe quindi opportuno specificare in modo più chiaro la necessità di testare il prototipo esclusivamente da smartphone per comprenderne correttamente l'implementazione, oppure segnalare che l'utilizzo da PC può comportare comportamenti o adattamenti differenti.

**Severity:** 3

Commento: No comment perché se comment brutto comment. Si chiama "responsiveness".

Questo non è un problema è una cosa normale.

*"l'app dovrebbe essere maggiormente allineata ai task dichiarati: al momento risultano molto sviluppate alcune funzionalità accessorie (come impostazioni e pagina privacy), mentre alcuni aspetti centrali dei tre task principali sono ancora da strutturare bene. Dal momento che si appoggiano all'AI di Figma, mi aspetto un livello di prototipazione paragonabile a quello di un prototipo Figma completo (ad esempio, elementi cliccabili che cambiano stato o cursore che si modifica in manina sopra gli elementi interattivi).*

**"EX"** In vista del test, in home sarebbe utile mostrare come primo evento uno a cui l'utente non è iscritto.

Commento: mando un prompt che fa mettere manina con dito su interagibili.

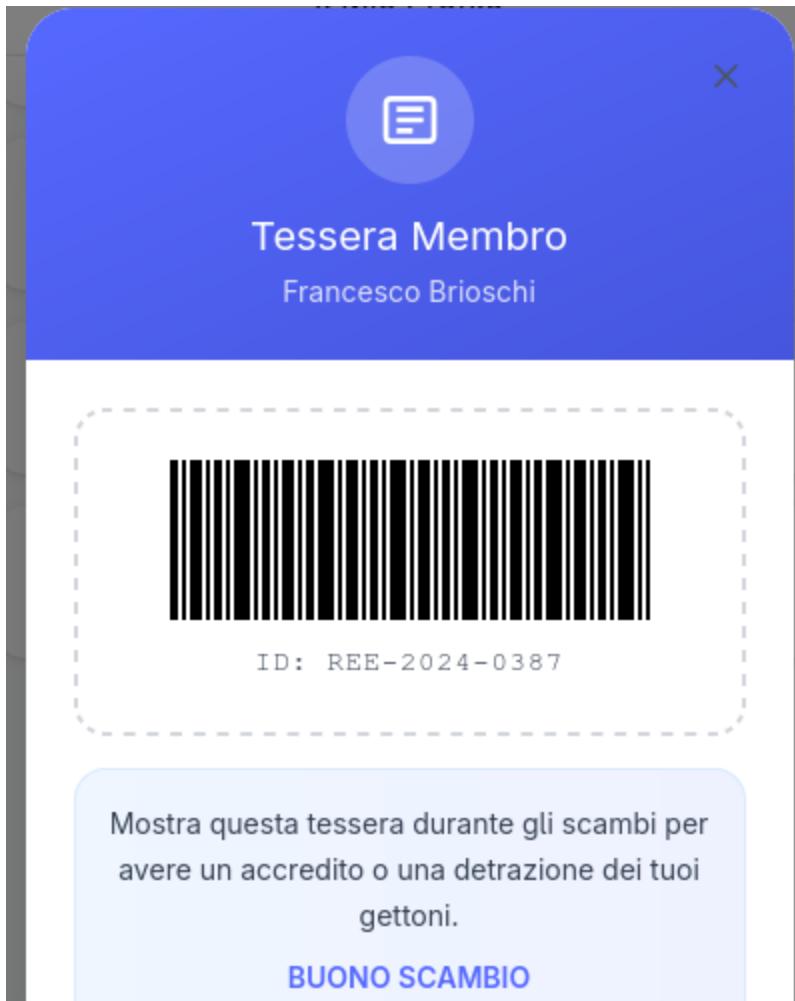
*Task semplice: La gerarchia degli elementi in home va rivista: ci sono ridondanze nei comandi per aggiungere o cancellare filtri; mostrare in alto gli eventi a cui già si partecipa forse non è la soluzione più comoda e potrebbe diventare piuttosto un criterio di filtro. Per quanto riguarda gli eventi, c'è una differenza ingiustificata nel livello di dettaglio delle informazioni tra eventi a cui partecipo e quelli a cui si è iscritti: ci aspetterremmo di poter sempre vedere organizzatori, amici che partecipano e anche la possibilità di offriri volontari (eventualmente come funzione bloccata). Se questa opzione non è visibile prima dell'iscrizione, c'è il rischio che non si noti. Inoltre non è chiarissimo come venga tracciata la disponibilità a fare volontariato o a offrire trasporto: l'opzione esiste, ma il nome ("opzioni di partecipazione") non lo rende evidente.*

Commento: Ti tolgo gli eventi al quale si è iscritti dal feed e si lasciano nella sezione "i miei eventi" ? Si mette il "Vuoi aiutare gli organizzatori" che è sempre hard-lockato tranne certi casi ?



*task moderato: la simulazione dell'accreditto è poco comprensibile: non è chiaro cosa succeda dopo la visualizzazione del QR code, né perché lo stesso QR code venga usato anche per lo scambio dei gettoni. Sarebbe più intuitivo se ci fossero due QR code, uno per il biglietto e uno per lo scambio (come in servizi tipo PayPal). Anche il sistema di recensioni è ambiguo: non è chiara la differenza tra "apprezzamento" e "qualità", né a cosa servano concreteamente le recensioni, che sembrano scomparire dopo l'invio.*

Commento: Non ho ben capito il commento sulle recensioni quindi farò finta di non aver letto. Per il QR facciamo Barcode come esselunga ? E nelle FAQ mettiamo "All'evento mostra il QR\_code all'ingresso, quando acquisti o doni mostra la tua tessera REE i gettoni ti verranno detratti o aggiunti automaticamente." ?



*task difficile: al primo utilizzo l'unica forma di organizzazione del supporto logistico sembra essere la chat di gruppo. Nella chat con il match, il pulsante “prenota appuntamento” non è chiaro nella sua funzione; inoltre è possibile confermare l’iscrizione a une vento senza aver scelto un profilo a cui chiedere aiuto. Sarebbe meglio impedirlo. Non è definito cosa accada se l’utente contattato per il supporto logistico rifiuta. L’etichetta “vedi match attivi” è fuorviante, perché suggerisce match già avviati, mentre si tratta solo di match potenziali: andrebbe rivista. La chat, che centralizza tutte le comunicazioni, risulta molto piatta; potrebbe essere utile ispirarsi a strutture tipo server Discord o canali Telegram per organizzare meglio i contenuti.*

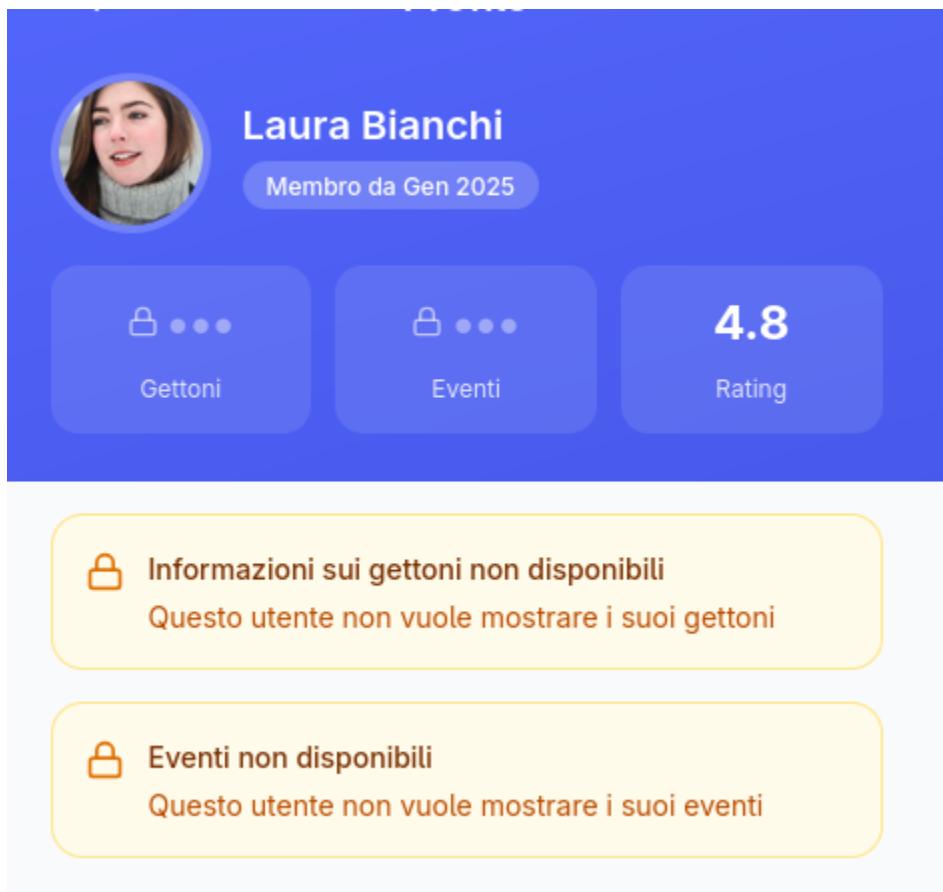
Commento: Anche qui si nota una non lettura della documentazione. Cmq idea, togliamo “vedi match attivi” si mette un caricamento “Stiamo cercando un utente disposto ad aiutarti…”, così meglio. cambiamo il “prenota appuntamento” con “Organizza incontro per assistenza” o qualcosa di simile. Telegram e Discord sono altre cose, faccio finta di non aver letto.

*Infine, ci sono alcune funzionalità accessorie rivedibili: esiste il concetto di amici, ma non c’è modo di cercarli o salvarne il contatto, rendendo la funzione un po’ scollegata dal resto dell’esperienza. Ci lavorerei solo dopo aver sistemato i task principali. A livello di micro-problemi: nella scheda evento alcuni*

*elementi sembrano cliccabili ma portano sempre alla descrizione; non è possibile vedere l'elenco completo dei partecipanti; il comportamento del pulsante “indietro” (soprattutto nella chat) è poco coerente; nella schermata di conferma di partecipazione sarebbe utile aggiungere link diretti agli elementi da ricordare; infine, il warning mostrato quando si esce dalle opzioni di partecipazione senza selezioni è eccessivo e potrebbe essere sostituito da un feedback più leggero direttamente nella scheda dei miei eventi.”*

Commento: vediamo dopo i prompt quanti di questi problemi ci sono ancora.

//



mica male Laura, [sofiasardelli2004@gmail.com](mailto:sofiasardelli2004@gmail.com) hater di laura :( mi piaceva tanto



**Marco Verdi**

Membro da Dic 2024

245

Gettoni



Eventi

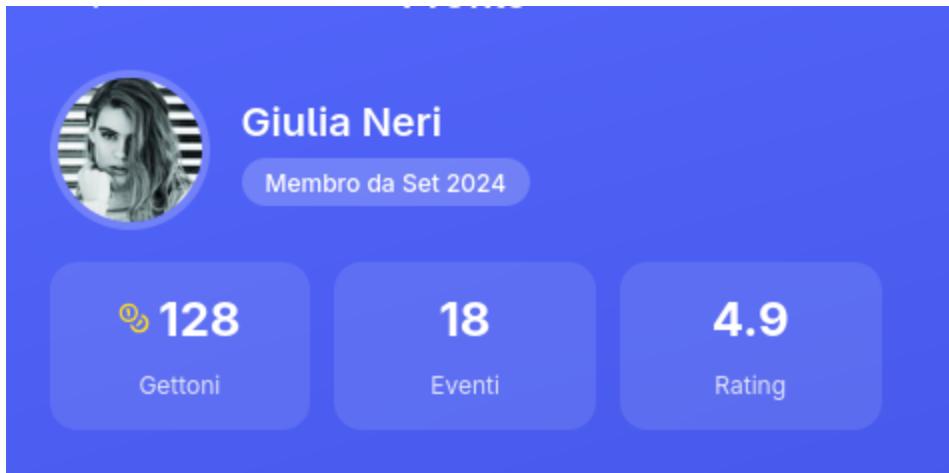
4.5

Rating



Eventi non disponibili

Questo utente non vuole mostrare i suoi eventi



### Eventi di Giulia



Swap Party Primavera

15 Feb 2026



Book Swap Festival

Luis

## Luis (9 Problemi) - Focus: Profilo e Dati Utente (Controllo e Consistenza)

- P23
- P25
- P39
- P24
- P42
- P16
- P33
- P46
- P47

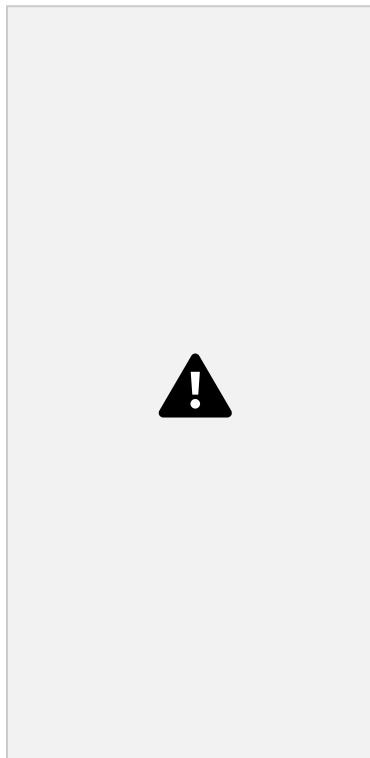
Problema 23. Mancanza di controllo nella schermata “Profilo non trovato”

### H3 - User Control and Freedom

Trovato da: 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, dopo aver aperto un evento e aver cliccato sul profilo dell’organizzatore

**Cosa:** Quando viene mostrata la schermata “*Profilo non trovato*”, non è presente un chiaro comando per tornare indietro. L’unico pulsante disponibile è “*Torna alla lista amici*”, che però ritorna semplicemente alla schermata precedente.



**Perché:** L’utente perde il controllo del flusso di navigazione e il pulsante presente ha un’etichetta fuorviante rispetto alla sua reale funzione, violando il principio di *User*

*Control and Freedom.*

**Severity:** 3

PROMPT SOLUZIONE:

Correggere la schermata di errore “**Profilo non trovato**” per garantire il rispetto della heuristica **H3 – User Control and Freedom**, ripristinando il controllo dell’utente sul flusso di navigazione.

Quando, durante il task “*Informarsi su eventi di scambio*”, l’utente apre un evento e clicca sul profilo dell’organizzatore, se il profilo non è disponibile deve essere mostrata una schermata chiara e non bloccante.

Appportare le seguenti modifiche:

- Mantenere il titolo “**Profilo non trovato**”, aggiungendo una breve spiegazione contestuale (es. “*Il profilo dell’organizzatore non è disponibile o non esiste più*”).
- Eliminare o rinominare il pulsante “**Torna alla lista amici**”, poiché l’etichetta è fuorviante rispetto alla sua reale funzione.
- Aggiungere un chiaro controllo di navigazione che permetta all’utente di tornare indietro senza perdere il contesto.
- Inserire una **freccia di ritorno** nella parte superiore della schermata che riporti **esattamente** alla schermata precedente (la pagina dell’evento da cui l’utente proviene).
- Aggiungere un pulsante contestuale con etichetta chiara, ad esempio “**Torna all’evento**”, che riporti direttamente alla schermata dell’evento aperto.
- Garantire che la navigazione utilizzi lo **stack reale di navigazione** e non destinazioni fisse o non correlate (come la lista amici).
- Evitare che la schermata di errore diventi un vicolo cieco o faccia perdere il controllo del flusso all’utente.

Assicurarsi che ogni comando abbia un’etichetta coerente con la sua funzione reale e che l’utente abbia sempre un modo chiaro, immediato e comprensibile per tornare indietro o recuperare il contesto dell’azione precedente.

Problema 25. Errore salvataggio modifiche email, telefono e data di nascita

**H3 – User Control and Freedom**

**Trovato da 4**

**Dove:** In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”, nella sezione “Dettagli Account”.

**Cosa:** In “Email”, “Telefono” e “Data di Nascita” non vengono salvate le modifiche a differenza di “Nome Completo” e “Città”, che si trovano sulla stessa pagina.

**Perché:** L’utente dovrebbe avere il libero arbitrio di modificare liberamente tutti i propri dati.

**Severity:** 2

## PROMPT SOLUZIONE:

Correggere il comportamento di salvataggio delle modifiche nella sezione “**Profilo**” → “**Impostazioni**” → “**Dettagli Account**” per garantire il rispetto della heuristica **H3 – User Control and Freedom**.

Attualmente, i campi “**Email**”, “**Telefono**” e “**Data di nascita**” non salvano correttamente le modifiche inserite dall’utente, mentre altri campi presenti nella stessa schermata (come “**Nome completo**” e “**Città**”) funzionano correttamente. Questo comportamento è incoerente e limita il controllo dell’utente sui propri dati personali.

Apportare le seguenti correzioni:

- Abilitare il salvataggio delle modifiche per i campi **Email**, **Telefono** e **Data di nascita**, rendendoli pienamente modificabili come gli altri campi della stessa schermata.
- Garantire che tutte le modifiche effettuate dall’utente vengano effettivamente salvate e persistano anche dopo l’uscita dalla schermata o il riavvio dell’app.
- Assicurare che il pulsante di conferma/salvataggio agisca in modo uniforme su **tutti** i campi dei “**Dettagli Account**”, senza eccezioni.
- Fornire un feedback chiaro all’utente in caso di salvataggio avvenuto con successo (es. messaggio di conferma o aggiornamento immediato dei dati visualizzati).
- In caso di errore nel salvataggio, mostrare un messaggio esplicativo che permetta all’utente di capire cosa non ha funzionato e di riprovare.
- Evitare che le modifiche vengano perse senza alcuna comunicazione, restituendo sempre all’utente il controllo sulle proprie informazioni personali.

Assicurarsi che tutti i dati dell’account siano modificabili in modo coerente, prevedibile e affidabile, rispettando il principio di **libertà e controllo dell’utente** sul proprio profilo.

## Problema 39. Pulsante “Salva Posizione” non funzionante

### **H4 - Consistency and Standards**

#### Trovato da 4

**Dove:** In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”, nella sezione “Posizione”.

**Cosa:** Nella schermata viene mostrata una lista di città italiane da cui attingere la propria scelta, tuttavia dopo aver scelto la città desiderata, il pulsante in fondo “Salva Posizione” non ha alcun effetto, perché una volta usciti e rientrati nella sezione, le modifiche non verranno in alcun modo salvate.



**Perché:** Il pulsante “Salva Posizione” risulta di dubbia utilità, poiché non fornisce un feedback adeguato all’utente, in quanto non si capisce se la modifica viene salvata o meno.

**Severity:** 3

#### PROMPT SOLUZIONE:

Correggere il comportamento del pulsante “**Salva Posizione**” nella sezione “**Profilo**” → “**Impostazioni**” → “**Posizione**” per garantire il rispetto della heuristica **H4 – Consistency and Standards**.

Attualmente, l’utente può selezionare una città da una lista di città italiane, ma il pulsante “**Salva Posizione**” non produce alcun effetto: una volta usciti e rientrati nella schermata, la posizione selezionata non risulta salvata. Questo comportamento rende il pulsante incoerente con il suo scopo e con gli standard di interazione dell’interfaccia.

Apportare le seguenti correzioni:

- Assicurare che la città selezionata venga effettivamente salvata quando l’utente clicca sul pulsante “**Salva Posizione**”.
- Garantire la persistenza del dato, in modo che la posizione rimanga correttamente impostata anche dopo l’uscita dalla schermata o il riavvio dell’app.
- Fornire un feedback visivo e/o testuale immediato dopo il salvataggio (es. messaggio di conferma, cambio di stato del pulsante o aggiornamento visibile del campo).
- Rendere il comportamento del pulsante coerente con altri pulsanti di salvataggio presenti nell’app (stessa logica, stesso tipo di feedback).
- Evitare che l’utente debba intuire se l’azione è andata a buon fine: ogni interazione di salvataggio deve avere un risultato chiaro e prevedibile.
- In caso di errore nel salvataggio, mostrare un messaggio esplicativo che informi l’utente e gli permetta di riprovare.

Assicurarsi che il pulsante “**Salva Posizione**” sia coerente con gli standard dell’interfaccia e con le aspettative dell’utente, offrendo un comportamento affidabile, consistente e comprensibile.

Correggere il comportamento del pulsante “**Salva Posizione**” nella sezione “**Profilo**” → “**Impostazioni**” → “**Posizione**” per garantire il rispetto della heuristica **H4 – Consistency and Standards**, assicurando coerenza, feedback e chiarezza dell’interazione.

Attualmente, dopo aver selezionato una città dalla lista, il pulsante “**Salva Posizione**” non fornisce alcuna reazione visiva né conferma dell’avvenuto salvataggio, e la modifica non viene mantenuta una volta usciti dalla schermata. Questo comportamento rende il pulsante ambiguo e non conforme agli standard di interazione dell’interfaccia.

Apportare le seguenti modifiche:

- Assicurare che la città selezionata venga effettivamente salvata al click sul pulsante “**Salva Posizione**”.
- Garantire la persistenza del dato, mantenendo la posizione salvata anche dopo l’uscita dalla schermata o il riavvio dell’app.
- Aggiungere una **reazione immediata del pulsante al click**, ad esempio:
  - cambio di stato (pressed / loading / success),
  - animazione leggera,
  - variazione di colore temporanea.
- Mostrare un **feedback esplicito di successo**, come un messaggio del tipo: “**Posizione salvata correttamente**”, oppure un’icona di conferma.
- In caso di errore, mostrare un messaggio chiaro che spieghi perché il salvataggio non è andato a buon fine e consenta all’utente di riprovare.
- Rendere il comportamento del pulsante coerente con gli altri pulsanti di salvataggio presenti nell’app, seguendo gli stessi standard visivi e funzionali.
- Evitare qualsiasi ambiguità: l’utente deve capire immediatamente se l’azione è stata eseguita correttamente o meno.

Assicurarsi che il pulsante “**Salva Posizione**” comunichi sempre il risultato dell’azione tramite feedback visivo e testuale, offrendo un’interazione chiara, prevedibile e coerente con gli standard dell’interfaccia.

#### Problema 24. Impossibilità nel cambiare la propria foto profilo

#### **H3 – User Control and Freedom**

##### Trovato da 4

**Dove:** In “Profilo”, cliccando la matita vicino alla foto profilo.

**Cosa:** Dopo aver cliccato la matita, appare questa schermata dove non risulta in alcun modo possibile modificare la foto profilo di default, nonostante sia presente sotto la scritta “Tocca per cambiare foto”.



**Perché:** L'utente dovrebbe avere la libertà di poter cambiare a piacimento l'immagine del proprio profilo.

**Severity:** 2

#### PROMPT SOLUZIONE:

Correggere il comportamento della modifica della **foto profilo** nella sezione “**Profilo**”, cliccando sull’icona della **matita** accanto all’immagine del profilo, per garantire il rispetto della heuristica **H3 – User Control and Freedom**.

Attualmente, dopo aver cliccato sulla matita, viene mostrata una schermata che indica “**Tocca per cambiare foto**”, ma non offre alcuna reale possibilità di modificare l’immagine del profilo, rendendo l’azione impossibile e incoerente con le aspettative dell’utente.

Apportare le seguenti correzioni:

- Rendere effettivamente interattiva l’area della foto profilo, permettendo all’utente di cliccare/toccare per avviare la modifica dell’immagine.
- Consentire la selezione di una nuova foto da fonti appropriate (galleria, fotocamera o opzioni disponibili), in modo coerente con gli standard dell’app.
- Mostrare un’anteprima immediata della nuova immagine selezionata prima della conferma.
- Aggiungere un chiaro comando di conferma (es. “**Salva**” o “**Conferma**”) per applicare la nuova foto profilo.
- Fornire un feedback visivo o testuale che confermi l’avvenuto aggiornamento dell’immagine (es. aggiornamento immediato della foto nel profilo).
- Garantire la persistenza della nuova foto profilo anche dopo l’uscita dalla schermata o il riavvio dell’app.
- In caso di errore nel caricamento o nel salvataggio, mostrare un messaggio esplicativo che permetta all’utente di riprovare.

Assicurarsi che l’utente abbia pieno controllo sulla modifica della propria foto profilo e che l’azione sia sempre chiara, funzionante e reversibile, nel rispetto del principio di **libertà e controllo dell’utente**.

Correggere e completare la funzionalità di modifica della **foto profilo** nella sezione “**Profilo**”, cliccando sull’icona della **matita** accanto all’immagine del profilo, per garantire il rispetto della heuristica **H3 – User Control and Freedom**.

Attualmente, nonostante la presenza della dicitura “**Tocca per cambiare foto**”, non è possibile modificare realmente l’immagine del profilo né caricare una foto personale, limitando il controllo dell’utente sulla propria identità visiva.

Apportare le seguenti modifiche:

- Rendere l’area della foto profilo completamente interattiva.
- Consentire all’utente di **caricare una propria foto dal dispositivo**, offrendo almeno le seguenti opzioni:
  - selezione da galleria/foto recenti,
  - scatto di una nuova foto tramite fotocamera.
  - Mostrare un’anteprima immediata della foto selezionata prima della conferma.
  - Permettere all’utente di confermare o annullare la modifica prima del salvataggio.
  - Aggiungere un chiaro comando di conferma (es. “**Salva**” o “**Conferma**”) per applicare la nuova foto profilo.
  - Aggiornare immediatamente la foto profilo una volta confermata la modifica.
  - Garantire la persistenza della nuova immagine anche dopo l’uscita dalla schermata o il riavvio dell’app.
  - Fornire un feedback visivo o testuale che confermi l’avvenuto aggiornamento (es. messaggio di successo o aggiornamento istantaneo dell’immagine).
  - In caso di errore nel caricamento o nel salvataggio, mostrare un messaggio chiaro che permetta all’utente di riprovare.

Assicurarsi che l’utente abbia piena libertà e controllo nel cambiare la propria foto profilo, utilizzando immagini personali e mantenendo un comportamento coerente, prevedibile e affidabile.

Correggere il salvataggio e la persistenza della **foto profilo** dopo la modifica nella sezione “**Profilo**”, per garantire il rispetto della heuristica **H3 – User Control and Freedom**.

Attualmente, il pannello di modifica e il caricamento della nuova immagine funzionano correttamente, ma la foto selezionata **non viene salvata in modo persistente**: una volta cambiata schermata, viene nuovamente mostrata la foto profilo precedente. Questo comportamento annulla l’azione dell’utente e riduce il controllo sulle proprie impostazioni personali.

Apportare le seguenti correzioni:

- Assicurare che, dopo la conferma della nuova foto, l’immagine venga **effettivamente salvata come foto profilo principale** dell’utente.
- Garantire la **persistenza del dato**, mantenendo la nuova foto visibile anche dopo il cambio di schermata, il ritorno al profilo o il riavvio dell’app.
- Sincronizzare la foto profilo aggiornata in **tutte le schermate** in cui l’immagine dell’utente viene mostrata (profilo, chat, lista contatti, commenti, eventi, ecc.).
- Aggiornare immediatamente l’immagine del profilo nell’interfaccia senza richiedere refresh manuali.
- Fornire un feedback di conferma che indichi chiaramente che la nuova foto è stata salvata con successo.
- Evitare qualsiasi rollback automatico alla foto precedente in assenza di errori esplicativi.

- In caso di errore nel salvataggio, mostrare un messaggio chiaro che informi l’utente e permetta di ripetere l’operazione.

Assicurarsi che la modifica della foto profilo sia un’azione **affidabile, persistente e coerente**, garantendo all’utente pieno controllo sulla propria immagine personale.

Apportare modifiche grafiche e di interfaccia alla sezione di **modifica della foto profilo** nella schermata “**Profilo**”, con l’obiettivo di semplificare l’esperienza utente ed evitare confusione.

Attualmente, la schermata presenta più opzioni (come la galleria) che possono generare ambiguità sul comportamento corretto per cambiare la foto profilo.

Implementare le seguenti modifiche:

- **Rimuovere completamente l’opzione “Galleria”** o qualsiasi riferimento a immagini predefinite.
- Consentire **esclusivamente il caricamento di foto personali** dell’utente dal proprio dispositivo.
- Sostituire le attuali opzioni multiple con **un unico pulsante chiaro e ben visibile**, ad esempio **“Carica foto”** o **“Scegli foto dal dispositivo”**.
- Il pulsante deve essere immediatamente riconoscibile come azione principale (primary action).
- Mantenere un flusso semplice e lineare:
  1. Click su “Carica foto”
  2. Selezione della foto dal dispositivo
  3. Anteprima
  4. Conferma e salvataggio
    - Garantire coerenza visiva con il resto delle schermate di modifica del profilo (colori, tipografia, gerarchia).
    - Evitare qualsiasi ambiguità sull’azione disponibile: deve essere chiaro che l’utente può solo caricare una propria immagine.

Assicurarsi che l’interfaccia risultante sia semplice, intuitiva e coerente, riducendo il carico cognitivo e migliorando la comprensione immediata dell’azione principale.

Apportare ulteriori modifiche grafiche e di interfaccia alla schermata di **modifica della foto profilo** nella sezione “**Profilo**”, con l’obiettivo di semplificare ulteriormente l’esperienza utente ed eliminare elementi ridondanti.

Implementare le seguenti modifiche:

- Rimuovere completamente il pulsante “Scatta una foto”, lasciando come unica modalità di modifica il caricamento di una foto già presente sul dispositivo.
- Eliminare il pulsante di navigazione in basso per tornare indietro, evitando duplicazioni con i controlli di navigazione standard (es. freccia superiore).
- Mantenere un solo pulsante principale per l’azione di caricamento, chiaramente visibile e riconoscibile come azione primaria (es. “**Carica foto**”).
- Garantire che la navigazione rimanga comunque chiara e accessibile tramite i controlli standard dell’interfaccia.
- Assicurare coerenza visiva e funzionale con il resto delle schermate di modifica del profilo.

Il risultato finale deve essere una schermata pulita, minimale e priva di ambiguità, in cui l’utente comprenda immediatamente come cambiare la propria foto profilo senza distrazioni o opzioni superflue.

#### **Problema 42. Pulsante “Esci” non controllato**

##### **H5 - Error Prevention**

Trovato da 4

Dove: In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”.

Cosa: In fondo alla schermata se si preme il pulsante “Esci”, non si ottiene alcun effetto.

Perché: Il pulsante dovrebbe mostrare una notifica di push di controllo e conferma, similmente al pulsante “Elimina Account”.

Severity: 2

#### PROMPT SOLUZIONE:

Correggere il comportamento del pulsante “Esci” nella sezione “Profilo” → “Impostazioni” per garantire il rispetto della heuristica **H5 – Error Prevention**.

Attualmente, cliccando sul pulsante “Esci”, non viene mostrato alcun feedback né avviene alcuna azione, lasciando l’utente incerto sull’esito dell’operazione e aumentando il rischio di errori non intenzionali.

Apportare le seguenti modifiche:

- Implementare una **notifica di conferma** (dialog/modal) prima di completare l’azione di uscita dall’account.
- La notifica deve chiarire l’azione che sta per essere eseguita, ad esempio:

**“Sei sicuro di voler uscire dal tuo account?”**

- Offrire all’utente due opzioni chiare:
- “**Annulla**” per interrompere l’azione
- “**Esci**” per confermare l’uscita
- Rendere il comportamento coerente con quello del pulsante “**Elimina Account**”, utilizzando lo stesso stile di conferma e prevenzione degli errori.
- Fornire un feedback immediato dopo la conferma (es. ritorno alla schermata di login o messaggio di conferma).
- Evitare uscite accidentali senza una chiara azione consapevole da parte dell’utente.

Assicurarsi che il pulsante “**Esci**” sia protetto da un meccanismo di conferma chiaro e coerente, riducendo il rischio di errori e garantendo un’esperienza prevedibile e sicura per l’utente.

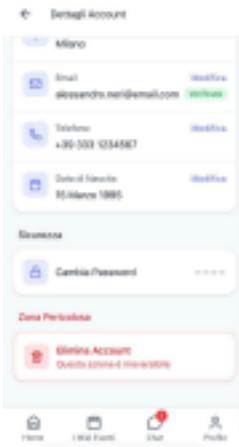
**Problema 16. Terminologia Inappropriata “Zona pericolosa”**

## H2 - Match between System and the Real World

**Trovato da:** 6

**Dove:** Nella schermata “Dettagli Account” nella sezione “Profilo”

**Cosa:** La sezione che contiene il pulsante per eliminare l’account è titolata “Zona



Pericolosa”.

**Perché:** L’etichetta utilizza un linguaggio che non appartiene a quello naturale dell’utente. Viene utilizzata una terminologia che, al posto di descrivere la funzione del pulsante all’interno della sezione, evoca un errore o rischio tecnico.

**Severity:** 1

**PROMPT SOLUZIONE:**

Correggere la terminologia utilizzata nella sezione che contiene il pulsante di eliminazione

dell'account nella schermata “**Profilo**” → “**Dettagli Account**”, per garantire il rispetto della heuristica **H2 – Match between System and the Real World**.

Attualmente, la sezione è intitolata “**Zona pericolosa**”, un termine che utilizza un linguaggio tecnico e allarmistico che non riflette il modo naturale in cui gli utenti comprendono le funzionalità dell'app. Questa terminologia non descrive chiaramente lo scopo della sezione e può generare confusione o timore non necessario.

Apportare le seguenti modifiche:

- Sostituire il titolo “**Zona pericolosa**” con un'etichetta più chiara, descrittiva e vicina al linguaggio naturale dell'utente, ad esempio:
  - “**Gestione account**”,
  - “**Impostazioni account**”,
  - oppure “**Eliminazione account**” (se la sezione contiene solo questa azione).
  - Assicurarsi che il nuovo titolo descriva in modo diretto e comprensibile la funzione della sezione, senza evocare concetti tecnici o di pericolo astratto.
  - Mantenere coerenza terminologica con il resto dell'app, utilizzando etichette già presenti o linguisticamente affini.
  - Evitare l'uso di termini che possano essere interpretati come errori di sistema o rischi tecnici anziché come semplici azioni di gestione del profilo.

Assicurarsi che la terminologia adottata sia chiara, naturale e comprensibile, facilitando l'allineamento tra il linguaggio del sistema e quello dell'utente, in conformità con la heuristica **Match between System and the Real World**.

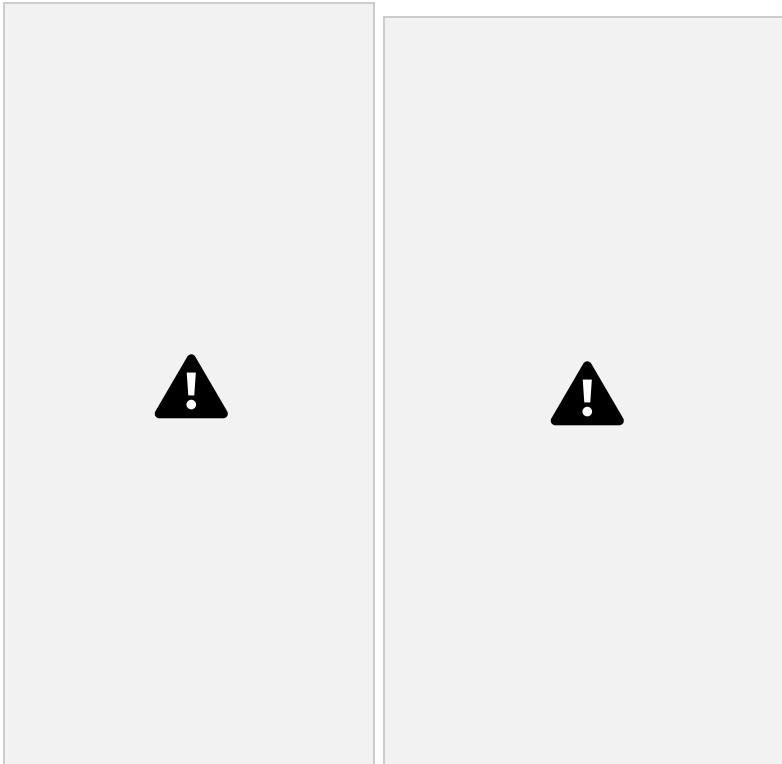
### Problema 33. Inconsistenza tra “Riepilogo Scambi” e “Riepilogo Movimenti”

#### **H4 - Consistency and Standards**

##### **Trovato da: 1**

**Dove:** Per il task “Partecipare ad un evento di scambio”, per visualizzare la conferma di uno scambio completato, nella pagina del profilo.

**Cosa:** Nel profilo è presente il pulsante “**Riepilogo Scambi**” per visualizzare gli scambi passati ma, una volta aperta la pagina, questa prende il nome di “**Riepilogo Movimenti**”.



**Perché:** La discrepanza nel nome può far sorgere all'utente il dubbio di aver premuto la pagina giusta.

**Severity:** 2

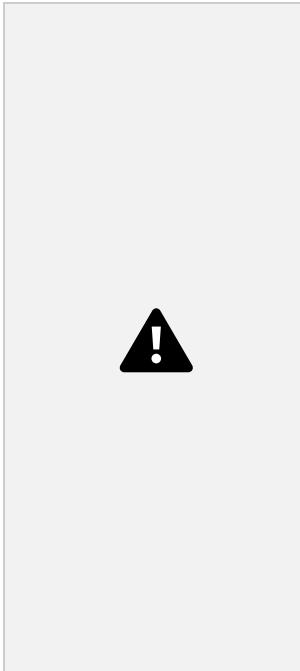
#### Problema 46. Schermata riepilogo scambio poco efficiente

#### H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: 2

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, nella schermata Profilo, accedendo al riepilogo scambi e aprendo un singolo scambio.

**Cosa:** La sezione superiore, che indica la direzione dello scambio, risulta troppo ingombrante e riduce lo spazio disponibile per la visualizzazione di dettagli più utili.



**Perché:** Si dovrebbe ridurre la sezione superiore, poiché le informazioni presenti sono limitate, lasciando maggiore spazio ai dettagli sottostanti più rilevanti, oppure farla scomparire durante lo scorrimento verso il basso per migliorare la visualizzazione dei contenuti.

**Severity:** 2

#### PROMPT SOLUZIONE:

Migliorare l'efficienza visiva e la leggibilità della **schermata di riepilogo di uno scambio** nella sezione “**Profilo**”, per garantire il rispetto della heuristica **H8 – Aesthetic and Minimalist Design**.

Attualmente, nella schermata di dettaglio di un singolo scambio, la **sezione superiore** che indica la direzione dello scambio risulta eccessivamente ingombrante rispetto alla quantità di informazioni che contiene, riducendo lo spazio disponibile per la visualizzazione dei dettagli sottostanti, che sono più rilevanti per l'utente.

Apportare le seguenti modifiche:

- Ridurre l'altezza e l'ingombro visivo della sezione superiore, mantenendo solo le informazioni essenziali sulla direzione dello scambio.
- Migliorare la gerarchia visiva, dando maggiore priorità ai dettagli principali dello scambio (oggetti, quantità, stato, date, ecc.).
- Valutare la possibilità di rendere la sezione superiore **collassabile** o di farla **scomparire automaticamente durante lo scorrimento verso il basso**, in modo da massimizzare lo spazio dedicato ai contenuti principali.
- Evitare elementi grafici ridondanti o decorativi nella parte superiore che non aggiungono

valore informativo.

- Mantenere coerenza stilistica con il resto dell'app, utilizzando uno stile pulito, minimale e focalizzato sui contenuti.

Assicurarsi che la schermata di riepilogo dello scambio risulti più compatta, chiara ed efficiente, migliorando la fruizione delle informazioni rilevanti e rispettando il principio di **design estetico e minimale**.

#### Problema 47. Informazioni superflue in Gettoni Disponibili

##### H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: 2

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, nella schermata Profilo.

**Cosa:** È possibile selezionare “Gettoni Disponibili” per visualizzare informazioni aggiuntive.

**Perché:** Queste informazioni risultano superflue, poiché è già possibile visualizzarle in dettaglio tramite il pulsante “Riepilogo scambi”; risulta quindi ridondante implementarle due volte. Sarebbe sufficiente mostrare solo il numero di gettoni disponibili per effettuare gli scambi.

**Severity:** 2

#### PROMPT SOLUZIONE:

Migliorare la chiarezza e la semplicità della sezione “**Gettoni disponibili**” nella schermata “**Profilo**”, per garantire il rispetto della heuristica **H8 – Aesthetic and Minimalist Design**.

Attualmente, selezionando “**Gettoni disponibili**”, vengono mostrate informazioni aggiuntive che risultano ridondanti, poiché gli stessi dettagli sono già accessibili in modo più completo tramite la sezione “**Riepilogo scambi**”. Questa duplicazione informativa appesantisce l’interfaccia senza offrire un reale valore aggiunto.

Apportare le seguenti modifiche:

- Semplificare la sezione “**Gettoni disponibili**” mostrando **esclusivamente il numero totale di gettoni attualmente disponibili**.
  - Rimuovere qualsiasi informazione di dettaglio superflua o duplicata (storico, descrizioni aggiuntive, spiegazioni estese).
  - Utilizzare “**Riepilogo scambi**” come unico punto di accesso ai dettagli completi relativi ai movimenti dei gettoni.
  - Migliorare la gerarchia visiva, mettendo in evidenza il numero di gettoni come informazione principale e immediatamente leggibile.
  - Mantenere uno stile pulito, minimale e coerente con il resto della schermata profilo.

Assicurarsi che la sezione “**Gettoni disponibili**” svolga una funzione puramente informativa e sintetica, riducendo il carico cognitivo e rispettando il principio di **design estetico e minimale**.



# Feedback Revisione + 6Shelles

# Valutazione euristica

## Parte I: Descrizione del progetto

REE (“Recycle, Exchange and Enjoy”), progetto ideato e sviluppato dal gruppo “Catalyst”, è un prototipo di app mobile-first che promuove il riutilizzo di oggetti ancora in buone condizioni attraverso lo scambio di questi tra persone. L'app aiuta l'utente a informarsi sugli eventi di scambio, a partecipare facilmente alle iniziative e a coordinare il supporto logistico necessario.

## Parte II: Elenco condiviso delle violazioni

Problema 1. Interazione involontaria con la mappa

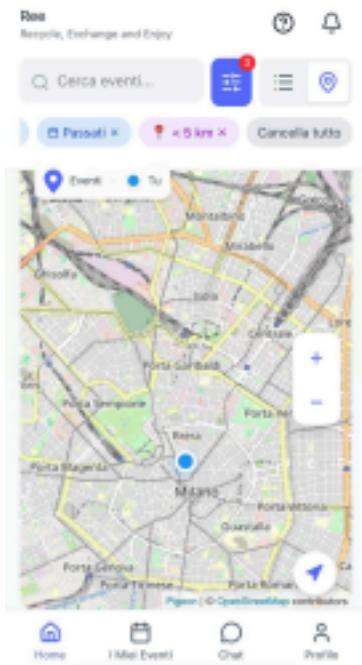
### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella pagina “Home” opzione di visualizzazione degli eventi tramite mappa.

**Cosa:** Se si utilizza la mappa per la ricerca di eventi, essa occupa un'ampia porzione dello schermo all'interno della pagina scrollabile. Quando l'utente tenta di scorrere verso il basso per vedere altri contenuti, il tocco viene spesso intercettato dalla mappa, che si sposta invece di far scorrere l'intera pagina.

**Perché:** Il dimensionamento attuale crea un conflitto di gesti. L'area sensibile della



mappa è troppo estesa e non permette all'utente di

distinguere facilmente tra l'azione di "esplorare la mappa" e quella di "scorrere la pagina", causando frustrazione e interrompendo il flusso di navigazione.

**Severity:** 3

Problema 2. Assenza feedback di invio e lettura messaggi

## H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, sottosezione “interagire con altri partecipanti”, nella schermata di dettaglio della chat singola o di gruppo. **Cosa:** I messaggi inviati mancano di indicatori di stato che confermino ad esempio le operazioni di avvenuto invio del messaggio o di presa visione da parte del destinatario.

**Perché:** Il sistema non fornisce feedback immediato sull'esito dell'azione. L'utente



rimane nell'incertezza se il messaggio sia stato effettivamente recapitato o letto. **Severity:** 2

Problema 3. Scarsa leggibilità del messaggio di conferma

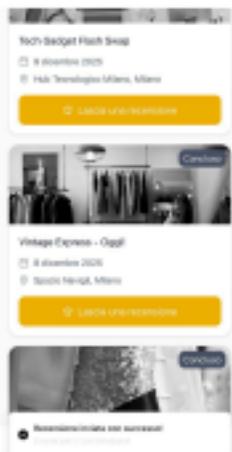
## H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 5,6

**Dove:** Per il task “Partecipare ad un evento di scambio”, nella sezione di “concludere e dare un feedback” nel pop-up di notifica che appare dopo aver inviato la recensione.

**Cosa:** Il testo secondario “Grazie per il tuo feedback” è colorato di un grigio troppo chiaro rispetto allo sfondo bianco, risultando quasi illegibile.

**Perché:** Il contrasto tra testo e sfondo è insufficiente. Questo rende difficile da



leggere la scritta, riducendo l'efficacia del feedback di cortesia del sistema. **Severity: 1**

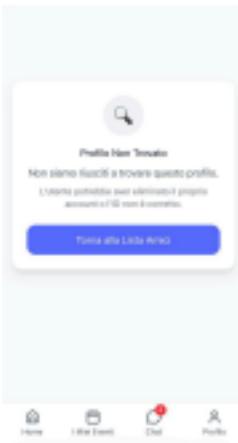
#### Problema 4. Incongruenza tra etichetta e navigazione

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 3,5,6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” nella pagina di “dettaglio evento” dopo aver selezionato pulsante “Segui” e cliccato su “Contatta l’Organizzatore” nella schermata di “Profilo Non Trovato”.

**Cosa:** Il pulsante principale è etichettato chiaramente “Torna alla Lista Amici” ma, cliccando, l’utente viene reindirizzato alla schermata di “Dettaglio”



dell'evento" anziché alla lista promessa.

**Perché:**

L'etichetta del pulsante è ingannevole, viola l'aspettativa dell'utente: il pulsante dichiara una destinazione specifica che poi non viene rispettata. **Severity:** 2

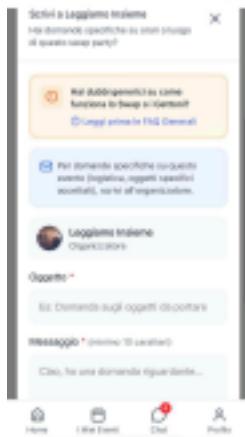
#### Problema 5. Sovrapposizione dello scorrimento nei pop-up

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio" nella pagina di "dettaglio evento" dopo aver selezionato il pulsante "Contatta l'Organizzatore" nella schermata di pop-up che si apre.

**Cosa:** Quando l'utente tenta di scorrere il contenuto del pop-up toccando vicino ai bordi, il sistema attiva erroneamente lo scorrimento della pagina di sfondo anziché del pop-up. Inoltre, se lo scorrimento di sfondo acquista inerzia, il sistema mantiene il focus sulla pagina sottostante, impedendo l'interazione con



il pop-up finché il movimento non si arresta completamente.

**Perché:** Manca il blocco dello scorrimento sulla pagina principale quando viene aperto sopra un pop-up. Questo comportamento non isola le finestre di dialogo inducendo all'errore e rendendo l'interazione frustrante.

**Severity:** 3

**Problema 6. Tasto indietro non consistente**

## H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata “Home” quando abilito la “Vista Mappa” e voglio tornare indietro dopo aver aperto i dettagli di un evento.

**Cosa:** Dopo aver aperto i dettagli di un evento partendo dalla “Vista Mappa”, ritornando indietro tramite la freccia in alto a sinistra si viene riportati alla “Vista Lista” invece che alla “Vista Mappa”, consultata in precedenza. Oppure, ritornando indietro dopo l’apertura di un evento, non riporta al feed della schermata “I Miei Eventi”, ma al feed generale della schermata principale Home contenente tutti gli eventi. **Perché:** Il feedback restituito dal pulsante indietro è scorretto poiché non riporta l’utente alla “Vista Mappa” oppure al feed “I Miei Eventi” come si aspetterebbe. Un utente potrebbe essere frustrato dal non ritrovarsi nella vista o nella sezione in cui si aspettava di tornare, dovendo ogni volta riposizionarsi manualmente nell’area di interesse.

**Severity:** 3

Problema 7. Navigation Bottom Bar non evidenziata

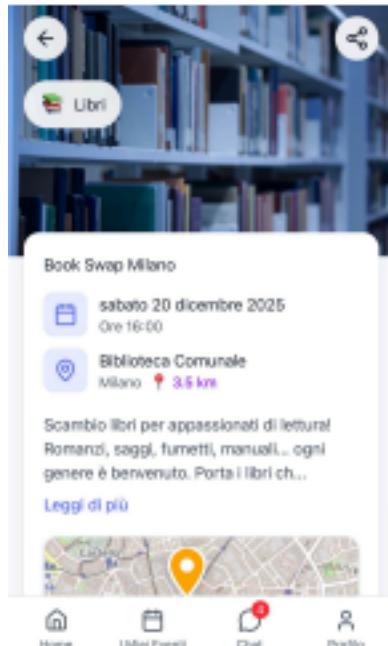
## H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 3

**Dove:** "Search Bar" non evidenziata nelle schermate di secondo livello raggiunte da una tab (es. dettaglio evento, notifiche, "come funziona", ecc.)..

**Cosa:** Nelle schermate principali l'icona corretta è evidenziata, ma quando l'utente

entra in una schermata interna della stessa sezione l'evidenziazione dell'icona si perde o non rappresenta più correttamente la sezione attiva. Di conseguenza, la bottom bar non comunica più in modo affidabile la propria posizione all'interno dell'app.



**Perché:** Il sistema non fornisce un riscontro costante sullo stato di navigazione. Dopo alcune interazioni l'utente può sentirsi "fuori contesto", impiegare più tempo a orientarsi e aumentare il rischio di tornare indietro o cambiare sezione per errore.

**Severity:** 3

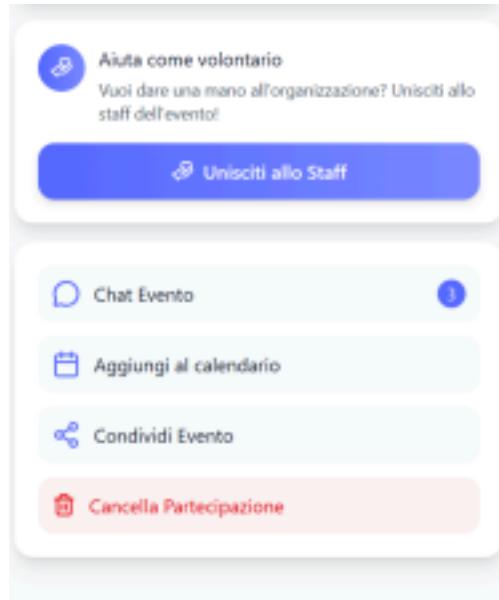
#### Problema 8. Posizione del “Cancella Partecipazione”

#### H1 - Visibility of System Status

**Trovato da:** 3

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata “Dettaglio evento”.

**Cosa:** Nella sezione finale della pagina, azioni “leggere” (es. Condividi evento, Aggiungi al calendario, Chat evento) sono raggruppate insieme a “Cancella partecipazione”, che è un’azione distruttiva e ad alto impatto. La differenza di “peso” tra le azioni non è sufficientemente marcata.



**Perché:** L'utente perde controllo perché un tocco errato può portare a una conseguenza spiacevole da correggere (disiscrizione involontaria). Questo aumenta il rischio di errori e frustrazione, soprattutto su mobile dove gli errori di tocco sono comuni.

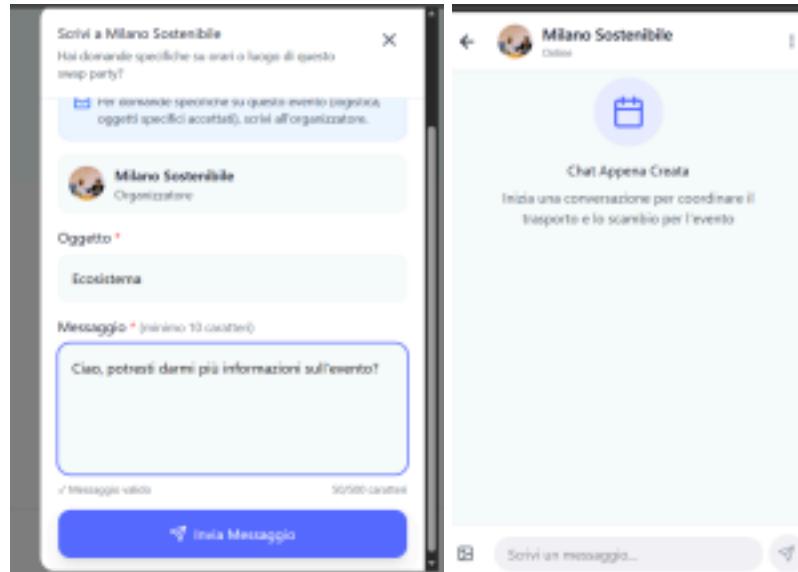
**Severity:** 2

Problema 9. Incongruenza tra messaggi per contattare l'Organizzatore e la chat che si apre  
**H1 - Visibility of System Status**

Trovato da: 3

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” in “Interagire con altri partecipanti”. Nella schermata “Chat”, dopo aver inviato un messaggio tramite “Contatta l’Organizzatore” presente in varie sezioni dell’app.

**Cosa:** Una volta inviato il messaggio dalla sezione “Contatta l’Organizzatore”, si apre la chat con l’utente contattato ma non compare nella chat il messaggio appena inviato dall’utente.



Schermata per "Contattare l'Organizzatore" Schermata della "Chat"

**Perché:** Subito dopo aver inviato un messaggio, l'utente deve avere riscontro di ciò che ha scritto e poterlo visualizzare nella chat.

**Severity:** 3.

#### Problema 10. Problema relativo al collegamento delle notifiche

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 2

**Dove:** Per tutti e tre i task, nella schermata Home premendo l'apposito pulsante per le notifiche.

**Cosa:** Le notifiche risultano cliccabili, ma non conducono ai collegamenti previsti.

**Perché:** Le notifiche risultano utili per segnalare nuovi contenuti o messaggi da controllare, ma non permettono di accedere direttamente alla schermata corrispondente all'azione della notifica, come ci si potrebbe ragionevolmente attendere.

**Severity:** 3

#### Problema 11. Impossibilità di interagire con la mappa

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,5,2

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", dopo aver aperto un evento e aver cliccato su "Vedi Mappa Spazio ...".

**Cosa:** Una volta aperta la mappa dell'evento, l'utente non riesce a spostarsi al suo interno. Al tentativo di interazione, infatti, viene scrollata la pagina sottostante invece della mappa stessa.

**Perché:** Il feedback fornito dal sistema non corrisponde all'azione dell'utente. Questo

comportamento viola la visibilità dello stato del sistema, poiché l'utente non capisce se la mappa sia effettivamente interattiva o se l'azione richiesta sia stata recepita correttamente.

**Severity:** 3

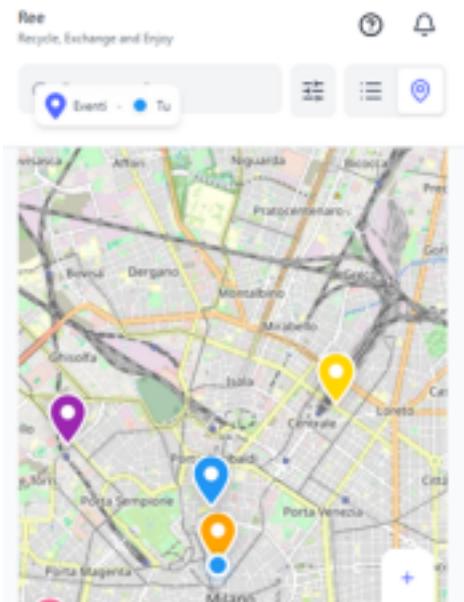
#### Problema 12. Vista Mappa overlay sbagliati

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,2,3,5

**Dove:** Per il task “Informarsi sugli eventi di scambio”, nella sezione *Home*, modalità di visualizzazione degli eventi *Mappa*.

**Cosa:** Scorrendo verso il basso la Home verticalmente e passando successivamente alla modalità mappa, il tag “Eventi • Tu” in alto a destra può sovrapporsi alla barra di ricerca o ad altri elementi dell’interfaccia.



**Perché:** Il risultato dell’azione dell’utente genera una sovrapposizione grafica inattesa. Questo comportamento compromette la chiarezza dell’interfaccia e non fornisce un feedback visivo coerente con lo stato dell’applicazione

**Severity:** 3

#### Problema 13. Scroll condiviso tra pagine

##### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 1,5

**Dove:** Schermate principali (Home, I miei Eventi, Chat, Profilo)

**Cosa:** Lo scroll effettuato in una sezione viene mantenuto anche quando si passa a un’altra sezione. Di conseguenza, alcune aree importanti (filtri o intestazioni) possono risultare nascoste.

**Perché:** L’utente si aspetta che ogni sezione abbia uno stato iniziale indipendente. Il

mantenimento dello scroll crea confusione e fornisce un feedback incoerente rispetto all'azione dell'utente.

**Severity:** 4

Problema 14. Sezione “Offro / Cerco aiuto” non modificabile

#### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, in “Gestire la partecipazione”, nella sezione *I miei Eventi*.

**Cosa:** Una volta inviata la sezione “Offro aiuto / Cerco aiuto”, non è più possibile modificarla.

**Perché:** L’utente non ha la possibilità di correggere o aggiornare le proprie informazioni (ad esempio aggiungendo oggetti da trasportare), riducendo il controllo sull’azione svolta.

**Severity:** 3

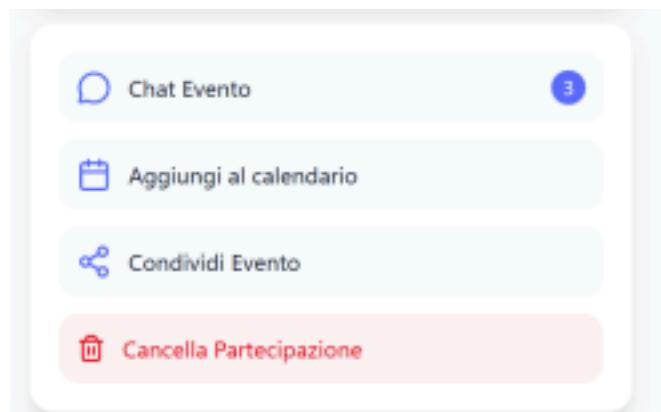
Problema 15. “Chat Evento” porta ad un gruppo diverso rispetto a quanto indicato

#### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, in “Interagire con altri partecipanti”, nella pagina di un evento a cui l’utente partecipa.

**Cosa:** la voce “Chat Evento”, se premuta, porta alla chat di un altro gruppo (Swap party vintage).



**Perché:** L’utente si aspetta una risposta differente rispetto a quella fornita dal sistema. Questa è una chiara violazione dell’euristica H1.

**Severity:** 3

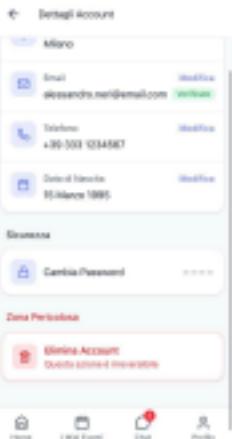
Problema 16. Terminologia Inappropriata “Zona pericolosa”

#### H2 - Match between System and the Real World

Trovato da: 6

**Dove:** Nella schermata “Dettagli Account” nella sezione “Profilo”

**Cosa:** La sezione che contiene il pulsante per eliminare l'account è titolata “Zona Pericolosa”.



**Perché:** L'etichetta utilizza un linguaggio che non appartiene a quello naturale dell'utente. Viene utilizzata una terminologia che, al posto di descrivere la funzione del pulsante all'interno della sezione, evoca un errore o rischio tecnico. **Severity: 1**

Problema 17. È possibile selezionare più filtri che risultano incoerenti tra loro

## H2- Match between System and the Real World

Trovato da: 2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata principale Home, utilizzando il pulsante dedicato per aprire i filtri di ricerca.

**Cosa:** Per il filtro “distanza” è possibile selezionare contemporaneamente i filtri <1km, <5km e <10km, rendendo poco chiaro quale sia il criterio effettivo di selezione; analoga ambiguità si riscontra con il filtro “Quando”.



**Perché:** Se i filtri <1 km, <5 km e <10 km vengono selezionati contemporaneamente, non è chiaro quale sia l'effettiva estensione del filtro: se si intende l'intersezione, basterebbe selezionare solo <1 km; se si intende l'unione, sarebbe sufficiente

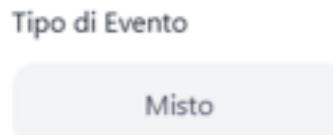
scegliere <10 km. Si potrebbe quindi rendere questi tasti mutuamente esclusivi.  
**Severity:** 2

Problema 18. Unico filtro con voce “Misto”

## H2 - Match between System and the Real World

Trovato da: 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella sezione *Filtri*. **Cosa:** Il filtro “*Tipo di Evento*” presenta come unica opzione selezionabile la voce “*Misto*”.



**Perché:** La presenza di una sola opzione rende il filtro poco comprensibile e di fatto inutile.

**Severity:** 3

Problema 19. Loop nel flusso “Proponi appuntamento”

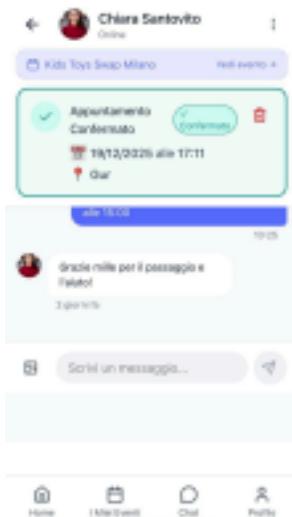
## H3 - User Control and Freedom

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task “Coordinare il supporto logistico” all’interno della chat dopo aver cancellato la proposta di appuntamento.

**Cosa:** Dopo aver completato una proposta di appuntamento nella chat, quando l’utente decide di cancellare l’appuntamento e prova a tornare indietro usando la freccia in alto, il sistema lo reindirizza nuovamente al modulo di compilazione “Proponi un appuntamento” invece di uscire dalla chat.

**Perché:** Il sistema manca di un’uscita di emergenza; nonostante sia segnata la freccia in alto per tornare nella schermata principale della sezione chat, il sistema si blocca in un loop costringendo l’utente a completare un task indesiderato per poterne uscire.



**Severity:** 4

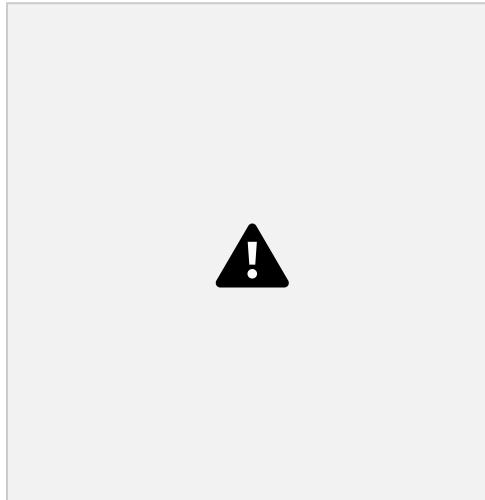
**Problema 20. Modifica dell'opzione “Offro / Cerco aiuto”**

**H3 - User Control and Freedom**

**Trovato da:** 1

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, se l’utente dovesse sentire il bisogno di modificare l’opzione per offrire o cercare aiuto dopo essersi iscritti all’evento.

**Cosa:** L’utente potrebbe aspettarsi di essere in grado di modificare questo campo dalla stessa pagina da cui si iscrive all’evento ma questo non è possibile.



**Perché:** Dover modificare questo campo solo attraverso il pulsante “Aggiungi opzioni”, presente solo nella schermata “I Miei Eventi”, genera confusione in un utente inesperto in quanto non è chiaro che per risolvere questo problema sia il tasto giusto da cliccare. Non capendo come fare, l’utente potrebbe dover cancellare la propria iscrizione per poi iscriversi nuovamente, modificando la spunta. Oltre ad essere una perdita di tempo, questa mossa fa perdere all’utente anche l’accesso alle chat e ai match che aveva creato in precedenza.

**Severity:** 3

**Problema 21. Difficoltà nel chiudere la schermata “Filtri”**

**H3 - User Control and Freedom / H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 1,2

**Dove:** Per il task “informarsi su eventi di scambio”, nella Home, accedendo alla pagina per selezionare i filtri

**Cosa:** Il pop-up della schermata dei filtri può essere chiuso solo premendo sulla X in alto a destra o su “Applica”. Intuitivamente l’utente vorrebbe chiudere la schermata velocemente premendo al di fuori del pop-up, nella sezione oscurata dello schermo, ma questo non è possibile. Inoltre, una volta scrollata la pagina, la X in alto a destra scompare ed è necessario ritornare in cima per poterla premere. Infine, se non si ha selezionato alcun filtro, l’utente non è portato a premere “Applica” quanto “Cancella tutto” per chiudere la pagina, ma quest’ultimo pulsante non svolge l’azione desiderata.



**Perché:** L'utente non è in grado di svolgere l'azione con facilità comportandosi come abituato dalla maggior parte delle applicazioni / siti che utilizza quotidianamente.

**Severity:** 3

Problema 22. Informazioni non completa sugli “Amici” agli eventi

#### H1 - Visibility of System Status

Trovato da: 3

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata “Dettaglio evento” (accessibile da “Home”).

**Cosa:** Nella sezione della pagina viene segnalato chi sono gli “Amici” che parteciperanno all’evento. Quando il numero supera un certo limite, viene mostrata la dicitura “e altri amici”, ma non è possibile cliccare su tale scritta e quindi accedere alla lista completa di “Amici” che parteciperanno all’evento.



**Perché:** Per una migliore esperienza, se l'utente legge che all'evento parteciperanno altri amici oltre ai 3 profili evidenziati, deve poter sapere quali altri amici parteciperanno all'evento.

**Severity:** 2.

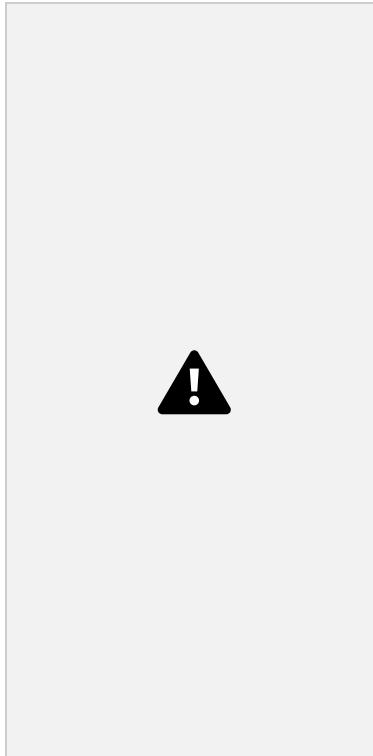
Problema 23. Mancanza di controllo nella schermata “Profilo non trovato”

### H3 - User Control and Freedom

**Trovato da:** 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, dopo aver aperto un evento e aver cliccato sul profilo dell’organizzatore

**Cosa:** Quando viene mostrata la schermata “*Profilo non trovato*”, non è presente un chiaro comando per tornare indietro. L’unico pulsante disponibile è “*Torna alla lista amici*”, che però ritorna semplicemente alla schermata precedente.



**Perché:** L'utente perde il controllo del flusso di navigazione e il pulsante presente ha un'etichetta fuorviante rispetto alla sua reale funzione, violando il principio di *User Control and Freedom*.

**Severity:** 3

#### Problema 24. Impossibilità nel cambiare la propria foto profilo

#### H3 – User Control and Freedom

Trovato da 4

**Dove:** In “Profilo”, cliccando la matita vicino alla foto profilo.

**Cosa:** Dopo aver cliccato la matita, appare questa schermata dove non risulta in alcun modo possibile modificare la foto profilo di default, nonostante sia presente sotto la scritta “Tocca per cambiare foto”.



**Perché:** L'utente dovrebbe avere la libertà di poter cambiare a piacimento l'immagine del proprio profilo.

**Severity:** 2

Problema 25. Errore salvataggio modifiche email, telefono e data di nascita

**H3 – User Control and Freedom**

Trovato da 4

**Dove:** In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”, nella sezione “Dettagli Account”.

**Cosa:** In “Email”, “Telefono” e “Data di Nascita” non vengono salvate le modifiche a differenza di “Nome Completo” e “Città”, che si trovano sulla stessa pagina.

**Perché:** L’utente dovrebbe avere il libero arbitrio di modificare liberamente tutti i propri dati.

**Severity:** 2

Problema 26. Disallineamento visivo pulsante “Invia”

**H4 - Consistency and Standards**

Trovato da: 5,6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” sottosezione “interagire con altri partecipanti”, nella schermata di dettaglio della chat singola o di gruppo. **Cosa:**

L’icona di invio (l’aeroplano stilizzato) visivamente risulta decentrata all’interno del pulsante circolare.

**Perché:** Anche se non limita alcuna funzionalità, il mancato allineamento degli



elementi dell’interfaccia viola i principi di estetica visiva.

**Severity:** 1

Problema 27. Disallineamento campi nel modulo “Proponi appuntamento”

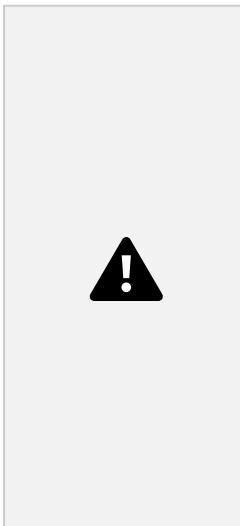
**H4 - Consistency and Standard**

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” sottosezione “interagire con altri partecipanti”, nella schermata di dettaglio della chat singola o di gruppo all’interno del pop-up “Proponi un appuntamento”.

**Cosa:** I box di input (Data, Ora, Luogo di incontro) non sono allineati correttamente tra loro. In particolare, le righe con Data e Ora hanno una lunghezza maggiore dei margini del pop-up e l’altezza del box di input del “Luogo di Incontro” sembra essere minore rispetto ai box di Data o Ora.

**Perché:** La mancanza di allineamento viola le regole base del design visivo. **Severity:** 2



Problema 28. Falso bottone “book swap Milano”

**H4 - Consistency and Standard**

**Trovato da:** 6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” sottosezione “interagire con altri partecipanti”, nella schermata di stato vuoto di una nuova chat.

**Cosa:** L'etichetta con il nome dell'evento (“Book Swap Milano”) posizionata al centro dello schermo ha lo stesso stile visivo (sfondo viola chiaro, forma arrotondata) di un pulsante interattivo, ma non è cliccabile.

**Perché:** Viola il principio di coerenza visiva. Se un elemento grafico sembra un



bottone, l'utente si aspetta che funzioni come tale.

**Severity:** 2

Problema 29. Disallineamento campi nella notifica di conferma “Proponi appuntamento”

**H4 - Consistency and Standard**

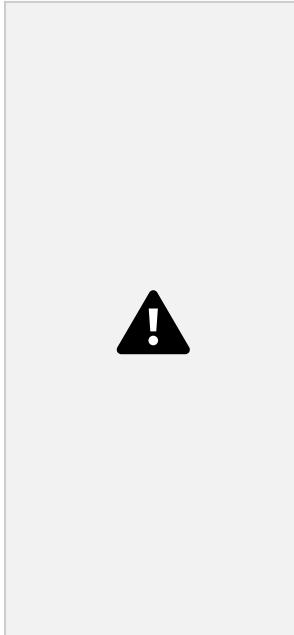
**Trovato da:** 3,6

**Dove:** Per il task “Coordinare il supporto logistico” all'interno della chat nella card di conferma e riepilogo proposta appuntamento

**Cosa:** Il badge verde che indica lo stato “Confermato” presenta un layout anomalo:

la spunta in relazione alla parola “confermato” sotto non è né allineata verticalmente né orizzontalmente

**Perché:** Viola i principi di allineamento e prossimità. Gli elementi appartenenti ad uno stesso gruppo logico sono raggruppati in maniera poco armonica. **Severity:** 1



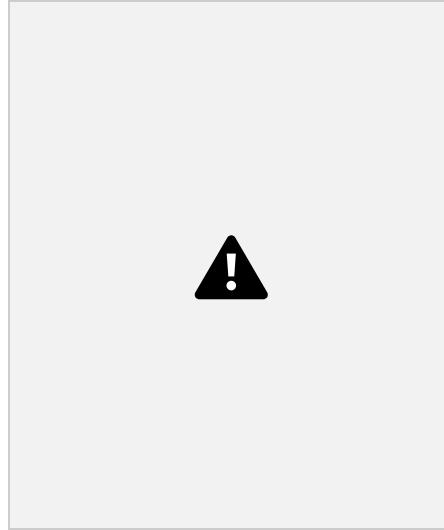
Problema 30. Incoerenza tra i filtri inseriti e l'output di quei filtri

#### H4 - Consistency and Standards

Trovato da: 3,5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella sezione “Home”.

**Cosa:** Quando vengono selezionati i filtri “Oggi” e “Questo weekend”, nella schermata in alto risultano evidenziati dei filtri con la scritta “Passati”, che non rispetta (a livello verbale) il filtro inserito dall’utente.



**Perché:** Crea ambiguità nella selezione dei filtri durante la fase di ricerca di un evento.

**Severity:** 2.

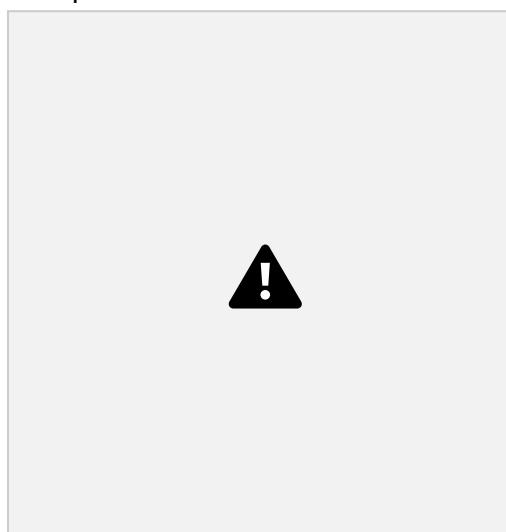
Problema 31. Inconsistenza nella spunta di conferma di partecipazione

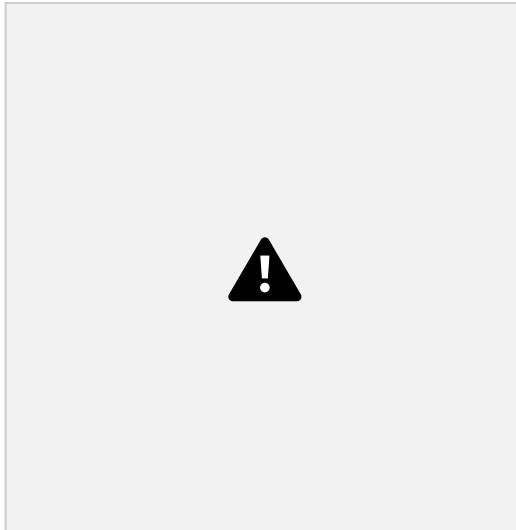
**H4 - Consistency and Standards**

Trovato da: 1,3

**Dove:** Per il task “informarsi su eventi di scambio”, inconsistenza tra la schermata “Home” e la schermata “I Miei Eventi”

**Cosa:** Nella schermata “Home”, nel riquadro degli eventi a cui l’utente vuole partecipare, appare la spunta “Partecipo” in alto a destra. Questa stessa spunta nella schermata “I Miei Eventi” prende il nome di “Confermato”





*schermata "I Miei Eventi" "schermata Home"*

**Perché:** Le due spunte hanno funzione identica ma sono denominate diversamente.  
Questa discordanza, tuttavia, non genera grandi problemi di comprensione nell'utente.

**Severity:** 2

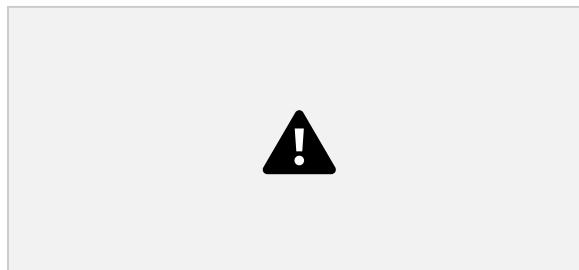
Problema 32. Posizione del pulsante per allegare immagini in chat non consona

#### **H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 1

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, quando si apre la schermata di una chat qualsiasi.

**Cosa:** Il tasto per allegare un’immagine dovrebbe essere situato sul lato destro, tra il riquadro in cui scrivere il testo e il tasto invio.



**Perché:** Nelle applicazioni di messaggistica utilizzate quotidianamente (es. *WhatsApp*, *Telegram*) il tasto in questione non si trova in tale posizione. Questo può generare esitazione nell’utente, abituato diversamente.

**Severity:** 2

Problema 33. Inconsistenza tra “Riepilogo Scambi” e “Riepilogo Movimenti”

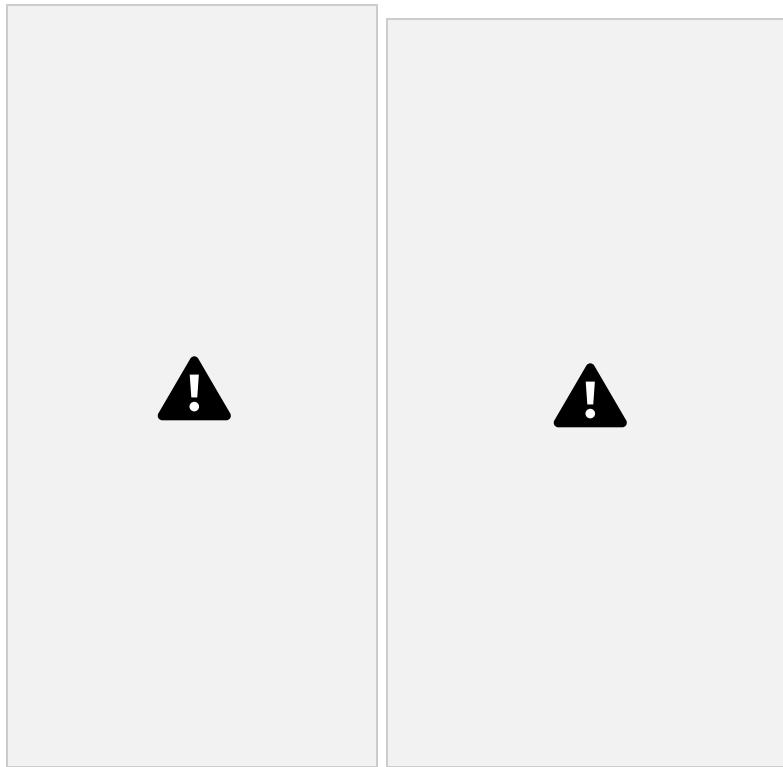
#### **H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 1

**Dove:** Per il task “Partecipare ad un evento di scambio”, per visualizzare la conferma

di uno scambio completato, nella pagina del profilo.

**Cosa:** Nel profilo è presente il pulsante “Riepilogo Scambi” per visualizzare gli scambi passati ma, una volta aperta la pagina, questa prende il nome di “Riepilogo Movimenti”.



**Perché:** La discrepanza nel nome può far sorgere all'utente il dubbio di aver premuto la pagina giusta.

**Severity:** 2

Problema 34. Schermata dettagli evento di “Tech & Gadget Swap Milano”

#### **H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 3

**Dove:** Nella schermata di dettaglio dell'evento “Tech & Gadget Swap Milano”. **Cosa:** Quando si accede ai dettagli di questo evento manca una sezione presente in tutte le altre schermate di dettaglio degli eventi, relativa all'organizzatore dell'evento, dove è possibile sia contattare chi organizza l'evento sia proporsi per aiutare l'organizzazione dell'evento.

**Perché:** Non viene rispettato il modello standard di schermata dedicata ai dettagli dell'evento.

**Severity:** 2.

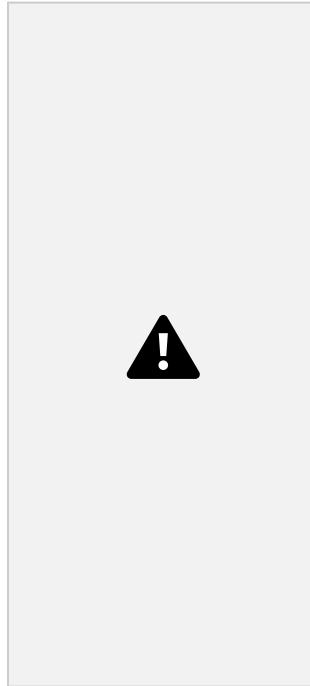
Problema 35. Messaggio di conferma per l'eliminazione di una notifica

#### **H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Per tutti e tre i task, nella schermata Home guardando l'apposito pulsante per le notifiche.

**Cosa:** Per eliminare una notifica, l'app richiede una conferma da parte dell'utente.



**Perché:** Non è necessario richiedere conferma per l'eliminazione di una notifica, poiché si tratta di elementi temporanei e non sempre rilevanti, senza modifiche persistenti. La conferma potrebbe scoraggiare l'utente dall'eliminare notifiche, portando all'accumulo di avvisi e comportando il rischio che smetta di controllarle.

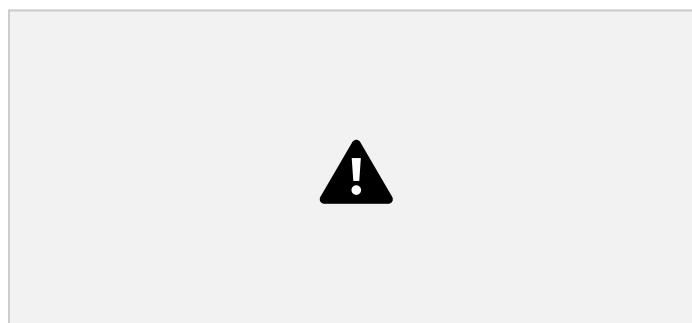
**Severity:** 2

#### Problema 36. Incoerenza tra filtri rapidi e normali

#### H4 - Consistency and Standards

**Trovato da:** 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, sezione *Home* – filtri **Cosa:** I filtri rapidi “Oggi” e “Questo weekend” inseriscono automaticamente un filtro denominato “Passati”, che risulta sia logicamente errato che non presente tra i filtri standard.



**Perché:** È presente una forte incoerenza tra l'azione dell'utente e il risultato mostrato dal sistema. Questo comportamento può generare confusione nell'interpretazione dei

risultati dell'utente.

**Severity:** 2

Problema 37. Immagine profilo identiche per le chat di gruppo

**H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata Chat apprendo una chat di un gruppo

**Cosa:** L’immagine del profilo degli utenti nella chat di gruppo è identica per tutti, rendendo difficile distinguere i singoli partecipanti e identificare chi sta scrivendo.



**Perché:** Si dovrebbe mantenere l’immagine del profilo dei

singoli utenti; qualora un utente non voglia renderla pubblica, si potrebbe mostrare solo l'iniziale con uno sfondo di colore differente. In questo modo si garantirebbe una migliore leggibilità e identificazione immediata dei partecipanti, in linea con gli standard delle principali app di messaggistica.

**Severity:** 2

**Problema 38. Disattivazione delle notifiche in chat**

**H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da 4**

**Dove:** Per il task “Interagire con altri partecipanti”, nella sezione “Chat”, nelle impostazioni della Chat.

**Cosa:** Quando si seleziona l'opzione “Disattiva Notifiche” nella singola chat, essa rimane silenziata finché non si torna indietro o si esce dalla chat stessa; inoltre rientrando nella stessa chat non viene salvata la disattivazione delle notifiche.

**Perché:** Se si disattivano le notifiche, dovrebbe vedersi visualizzato il simbolo del silenziamento notifiche uscendo dalla chat e dovrebbe rimanere anche una volta rientrato nella chat stessa.

**Severity:** 1

**Problema 39. Pulsante “Salva Posizione” non funzionante**

**H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da 4**

**Dove:** In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”, nella sezione “Posizione”.

**Cosa:** Nella schermata viene mostrata una lista di città italiane da cui attingere la propria scelta, tuttavia dopo aver scelto la città desiderata, il pulsante in fondo “Salva Posizione” non ha alcun effetto, perché una volta usciti e rientrati nella sezione, le modifiche non verranno in alcun modo salvate.



**Perché:** Il pulsante “Salva Posizione” risulta di dubbia utilità, poiché non fornisce un feedback adeguato all'utente, in quanto non si capisce se la modifica viene salvata o meno.

**Severity:** 3

**Problema 40. Errore nel mostrare l'immagine del profilo organizzatore**

**H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da: 4**

**Dove:** In “Home”, nell’evento swap “Home & Furniture Swap Milano”.

**Cosa:** L’immagine che dovrebbe essere mostrata viene sostituita dal nome del profilo organizzatore, a volte apparendo sopra le scritte del nome stesso.



**Perché:** Dovrebbe apparire l’immagine del profilo organizzatore anziché una scritta, che presumo sia il nome dell’immagine che doveva essere mostrata.

**Severity:** 1

**Problema 41. Ridondanza del campo opzionale**

**H5 - Error Prevention**

**Trovato da: 1**

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata per lasciare una recensione di un evento passato.

**Cosa:** Viene specificato due volte che lasciare un commento per gli organizzatori è opzionale: una volta all’interno del riquadro dedicato, una volta al di sotto di esso.



**Perché:** La seconda scritta crea ambiguità poiché sembra riferirsi ad un'altra sezione del questionario, dato che era stato già specificato in precedenza che il commento era opzionale. Questo potrebbe suscitare il dubbio di aver compilato correttamente il modulo.

**Severity:** 2

Problema 42. Pulsante “Esci” non controllato

**H5 - Error Prevention**

**Trovato da 4**

**Dove:** In “Profilo”, nella parte “Impostazioni”.

**Cosa:** In fondo alla schermata se si preme il pulsante “Esci”, non si ottiene alcun effetto.



**Perché:** Il pulsante dovrebbe mostrare una notifica di push di controllo e conferma, similmente al pulsante “Elimina Account”.

**Severity:** 2

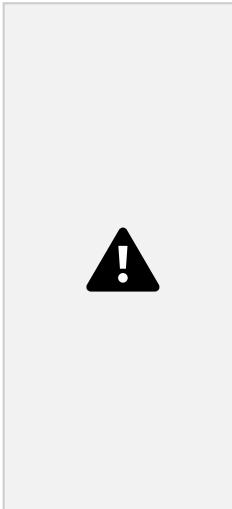
Problema 43. Ridondanza informativa in Home

**H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

**Trovato da: 5,6.**

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella pagina “Home”. **Cosa:**

La schermata "Home" mostra sia gli eventi a cui iscriversi sia gli eventi ai quali l'utente si è già iscritto. L'utente dispone già di una sezione dedicata "I Miei



Eventi" per gestire le iscrizioni.

**Perché:** Mostrare eventi già

acquisiti in una schermata utile alla scoperta di nuovi eventi crea rumore visivo distraendo inutilmente l'utente.

**Severity:** 2

#### Problema 44. Ridondanza informativa in Filtro

#### H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: 1,2,6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", schermata "Home" nella pagina "Filtro".

**Cosa:** L'inserimento di eventi ai quali l'utente già si è iscritto nella pagina "Home" è ridondante e poco funzionale poiché forza l'applicazione del filtro "Partecipazione" all'interno della sezione "Filtri" raggiungibile dalla schermata "Home"

**Perché:** Il filtro genera una duplicazione funzionale. Offrire un comando per vedere



"i propri eventi" all'interno della "Home" duplica in modo meno efficiente una funzionalità che ha già una sua collocazione specifica nella sezione "I

Miei Eventi".

**Severity:** 2

Problema 45. Ridondanza del comando "Cancella Filtri"

#### H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: 6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", nella pagina dei risultati di ricerca con i filtri rapidi attivi e nessun risultato.

**Cosa:** Quando si applicano più filtri che non producono risultati, l'interfaccia mostra il comando per rimuoverli in tre posizioni diverse contemporaneamente: 1) accanto alle "chips" dei filtri rapidi in alto; 2) nella barra di riepilogo "Filtri attivi" subito sotto; 3) come pulsante principale al centro della pagina.

**Perché:** La triplicazione del comando è un chiaro rumore visivo che non aggiunge



valore. In uno spazio ristretto ci sono tre elementi diversi che svolgono la stessa azione

**Severity:** 2

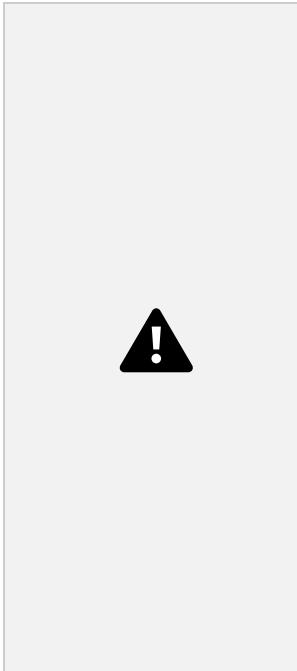
Problema 46. Schermata riepilogo scambio poco efficiente

#### H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: 2

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, nella schermata Profilo, accedendo al riepilogo scambi e aprendo un singolo scambio.

**Cosa:** La sezione superiore, che indica la direzione dello scambio, risulta troppo ingombrante e riduce lo spazio disponibile per la visualizzazione di dettagli più utili.



**Perché:** Si dovrebbe ridurre la sezione superiore, poiché le informazioni presenti sono limitate, lasciando maggiore spazio ai dettagli sottostanti più rilevanti, oppure farla scomparire durante lo scorrimento verso il basso per migliorare la visualizzazione dei contenuti.

**Severity:** 2

Problema 47. Informazioni superflue in Gettoni Disponibili

**H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, nella schermata Profilo.

**Cosa:** È possibile selezionare “Gettoni Disponibili” per visualizzare informazioni aggiuntive.

**Perché:** Queste informazioni risultano superflue, poiché è già possibile visualizzarle in dettaglio tramite il pulsante “Riepilogo scambi”; risulta quindi ridondante implementarle due volte. Sarebbe sufficiente mostrare solo il numero di gettoni disponibili per effettuare gli scambi.

**Severity:** 2

Problema 48. Inconsistenze varie tra applicazione e manuale d'uso

**H10 - Help and Documentation**

**Trovato da:** 1,5

**Dove:** schermata Home e Profilo.

**Cosa:** All'interno del manuale ci si riferisce alla schermata “Home” come “Feed” e al “Profilo” come “Area Personale”. Inoltre, sempre nel Profilo, nella descrizione del task moderato il pulsante “Riepilogo Scambi” è denominato “Riepilogo Movimenti”.

**Perché:** Un utente che si ritrova a consultare il manuale dell'applicazione per svolgere uno dei task potrebbe trovarsi ancora più confuso, non trovando la corrispondenza dei pulsanti descritti.

**Severity:** 3

Problema 49. Problema di gestione dell'interfaccia dell'applicazione

#### H10 - Help and Documentation

Trovato da: 2,3

**Dove:** Non collegata direttamente a nessun task, l'intera interfaccia dell'applicazione.

**Cosa:** Provando il prototipo da computer, l'interfaccia non risulta implementata come se fosse destinata a un utilizzo su dispositivo mobile. Alcune schermate, infatti, si estendono oltre la tipica disposizione verticale del mobile, sfruttando eccessivamente lo spazio orizzontale. Questa scelta rende meno chiaro come dovrebbe apparire l'effettiva implementazione dell'applicazione su dispositivi mobili.

**Perché:** Nel file README l'applicazione viene definita come "mobile-first", tuttavia tale indicazione non chiarisce in modo esplicito l'effettiva implementazione del prototipo. Un approccio al sistema effettuato da computer può fare emergere diverse problematiche che non si manifestano durante l'utilizzo da dispositivo mobile.

Sarebbe quindi opportuno specificare in modo più chiaro la necessità di testare il prototipo esclusivamente da smartphone per comprenderne correttamente l'implementazione, oppure segnalare che l'utilizzo da PC può comportare comportamenti o adattamenti differenti.

**Severity:** 3

Problema 50. Ambiguità funzionale del tasto "Segui"

#### NE - Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen

Trovato da: 1,3,4,6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio" nella pagina di dettaglio dell'evento.

**Cosa:** È presente il pulsante "Segui" accanto al nome dell'organizzatore, ma l'interfaccia non esplicita in alcun modo le conseguenze di questa azione. Non è indicato se l'utente riceverà notifiche sui futuri eventi di quell'organizzatore, se questi appariranno in evidenza nella Home o se verranno salvati in una lista preferiti.

**Perché:** Intuitivamente il "seguire" un organizzatore ha delle conseguenze precise, in questo caso viene "violato" lo standard atteso dalla selezione del tasto "segui". **Severity:** 2



### Problema 51. Errata distribuzione degli eventi

**NE - Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata principale Home.

**Cosa:** L'app consente di dare priorità, all'interno del feed, agli eventi a cui l'utente risulta iscritto, anziché presentarli esclusivamente in ordine cronologico.

**Perché:** Data la presenza di una schermata dedicata ai propri eventi, non è necessario attribuire loro priorità nel feed principale, poiché ciò potrebbe impedire all'utente di individuare tempestivamente eventi imminenti con il rischio di perderli.

**Severity:** 3

## Parte III: Sintesi e raccomandazioni condivise

Riportare in una tabella come quella sottostante il numero di violazioni identificate in base al loro livello di gravità.

Euristica	# viol. (rating: 0)	# viol. (rating: 1)	# viol. (rating: 2)	# viol. (rating: 3)	# viol. (rating: 4)
H1: Visibility of system status	0	1	5	9	1
H2: Match between the system and the real world	0	1	1	1	0
H3: User control and freedom	0	0	2	3	1
H4: Consistency and standards	0	4	10	2	0
H5: Error prevention	0	0	2	0	0
H6: Recognition rather than recall	0	0	0	0	0

H7: Flexibility and efficiency of use	0	0	0	0	0
H8: Aesthetic and minimalist design	0	0	5	0	0
H9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors	0	0	0	0	0
H10: Help and documentation	0	0	0	2	0
NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen	0	0	1	1	0

## SINTESI CONDIVISA:

Durante la valutazione del progetto REE, il gruppo ha apprezzato l'idea innovativa alla base dell'applicazione, volta a trasformare lo scambio sostenibile in un'esperienza di community piacevole e intuitiva, così come la scelta di una paletta cromatica coerente e gradevole.

Tuttavia, l'analisi euristica ha evidenziato numerose criticità, con una prevalenza di violazioni relative a **H1 – Visibility of System Status**, **H3 – User Control and Freedom** e **H4 – Consistency and Standards**. Riconosciamo che la maggior parte delle violazioni riscontrate presenta un grado di severity “basso” (1 o 2) e che, se considerate singolarmente, non risultano particolarmente gravi; tuttavia, la loro quantità e ricorrenza rischiano di compromettere in modo significativo la fluidità dell'esperienza, aumentando la percezione di scarsa affidabilità dell'app.

Proprio per questo, pur ritenendo rilevante l'effetto cumulativo delle piccole incoerenze, abbiamo individuato anche alcune problematiche principali nel prototipo, con un impatto più diretto sulla navigazione e sul feedback del sistema e con livelli di severity più elevati. In particolare, emergono difetti strutturali nella navigazione e nel feedback: le notifiche, pur essendo cliccabili, non conducono alle sezioni previste [Problema 10]; inoltre, il sistema di messaggistica presenta lacune significative, come l'assenza di un riscontro visivo per i messaggi inviati all'organizzatore [Problema 9]. Sono state riscontrate anche ulteriori criticità, tra cui difficoltà nell'interazione con le mappe, che entrano spesso in conflitto con lo scorrimento della pagina [Problema 1 e 11], una gestione incoerente dello stato dell'applicazione, in cui lo scroll viene mantenuto erroneamente nel passaggio da una sezione all'altra [Problema 18], e un problema nella Bottom Navigation Bar, che perde l'evidenziazione della sezione attiva [Problema 7]. Infine, è stato notato un disallineamento tra la promessa “mobile-first” e l'effettiva resa del prototipo su desktop, che ha generato confusione nell'interpretazione dell'interfaccia [Problema 49].

## RACCOMANDAZIONI CONDIVISE:

Per migliorare l'usabilità del prototipo, la direzione più efficace è procedere per priorità: intervenire prima sulle criticità con severity più alta, cioè quelle che incidono direttamente sulla user experience e sulla capacità dell'utente di completare i compiti senza ostacoli. Risolvere questi aspetti "core" deve essere il primo passo, perché è ciò che determina la percezione complessiva di affidabilità, controllo e fluidità dell'app.

Una volta stabilizzata l'esperienza principale, è altrettanto importante dedicarsi con metodo anche alle accortezze e ai dettagli tecnici: micro-incoerenze, feedback non perfettamente chiari, comportamenti non uniformi e piccole imprecisioni non sempre bloccano l'uso, ma sommandosi possono generare attrito e, nel tempo, frustrazione. L'obiettivo dovrebbe essere ridurre progressivamente questi "punti di frizione" per rendere l'interazione più prevedibile e lineare.

In sintesi, consigliamo un approccio in due fasi: in primis mettere in sicurezza l'esperienza eliminando prima ciò che impatta maggiormente l'utente e infine rifinire e armonizzare l'interfaccia curando coerenza, feedback e dettagli, così da garantire un'esperienza complessivamente solida, piacevole e consistente.

Nadav

## Nadav (9 Problemi) - Focus: Filtri e Ricerca (Coerenza e Ridondanza)

- P21
- P17
- P30
- P36
- P44
- P45
- P43
- P51
- P18

*Problema 21. Difficoltà nel chiudere la schermata “Filtri”*

### **H3 - User Control and Freedom / H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 1,2

**Dove:** Per il task “informarsi su eventi di scambio”, nella Home, accedendo alla pagina per selezionare i filtri

**Cosa:** Il pop-up della schermata dei filtri può essere chiuso solo premendo sulla X in alto a destra o su “Applica”. Intuitivamente l’utente vorrebbe chiudere la schermata velocemente premendo al di fuori del pop-up, nella sezione oscurata dello schermo, ma questo non è possibile. Inoltre, una volta scrollata la pagina, la X in alto a destra scompare ed è necessario ritornare in cima per poterla premere. Infine, se non si ha selezionato alcun filtro, l’utente non è portato a premere “Applica” quanto “Cancella tutto” per chiudere la pagina, ma quest’ultimo pulsante non svolge l’azione desiderata.

**Perché:** L’utente non è in grado di svolgere l’azione con facilità comportandosi come abituato dalla maggior parte delle applicazioni / siti che utilizza quotidianamente.

**Severity:** 3

**RISOLTO:** fatto in modo tale che premere fuori da qualsiasi modale chiama in fire l’evento onClick della croce di chiusura

*Problema 17. È possibile selezionare più filtri che risultano incoerenti tra loro*

**H2- Match between System and the Real World**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata principale Home, utilizzando il pulsante dedicato per aprire i filtri di ricerca.

**Cosa:** Per il filtro “distanza” è possibile selezionare contemporaneamente i filtri <1km, <5km e <10km, rendendo poco chiaro quale sia il criterio effettivo di selezione; analoga ambiguità si riscontra con il filtro “Quando”.

**Perché:** Se i filtri <1 km, <5 km e <10 km vengono selezionati contemporaneamente, non è chiaro quale sia l’effettiva estensione del filtro: se si intende l’intersezione, basterebbe selezionare solo <1 km; se si intende l’unione, sarebbe sufficiente scegliere <10 km. Si potrebbe quindi rendere questi tasti mutuamente esclusivi.

**Severity:** 2

**RISOLTO:** messo i filtri dove non esiste una coesistenza logica come mutuamente esclusivi

*Problema 18. Unico filtro con voce “Misto”*

**H2 - Match between System and the Real World**

**Trovato da:** 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella sezione Filtri.

**Cosa:** Il filtro “Tipo di Evento” presenta come unica opzione selezionabile la voce “Misto”.

**Perché:** La presenza di una sola opzione rende il filtro poco comprensibile e di fatto inutile.

**Severity:** 3

**RISOLTO:** Aggiunti altri tipi d’evento

*Problema 30. Incoerenza tra i filtri inseriti e l’output di quei filtri*

**H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 3,5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella sezione “Home”.

**Cosa:** Quando vengono selezionati i filtri “Oggi” e “Questo weekend”, nella schermata in alto risultano evidenziati dei filtri con la scritta “Passati”, che non rispetta (a livello verbale) il filtro inserito dall’utente.

**Perché:** Crea ambiguità nella selezione dei filtri durante la fase di ricerca di un evento.

**Severity:** 2.

## **GIÀ RISOLTO**

*Problema 36. Incoerenza tra filtri rapidi e normali*

### **H4 - Consistency and Standards**

**Trovato da:** 5

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, sezione Home – filtri

**Cosa:** I filtri rapidi “Oggi” e “Questo weekend” inseriscono automaticamente un filtro denominato “Passati”, che risulta sia logicamente errato che non presente tra i filtri standard.

**Perché:** È presente una forte incoerenza tra l’azione dell’utente e il risultato mostrato dal sistema. Questo comportamento può generare confusione nell’interpretazione dei risultati dell’utente.

**Severity:** 2

## **GIÀ RISOLTO**

*Problema 44. Ridondanza informativa in Filtro*

### **H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

**Trovato da:** 1,2,6

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, schermata “Home” nella pagina “Filtro”.

**Cosa:** L’inserimento di eventi ai quali l’utente già si è iscritto nella pagina “Home” è ridondante e poco funzionale poiché forza l’applicazione del filtro “Partecipazione” all’interno della sezione “Filtri” raggiungibile dalla schermata “Home”

**Perché:** Il filtro genera una duplicazione funzionale. Offrire un comando per vedere "i propri eventi" all'interno della "Home" duplica in modo meno efficiente una funzionalità che ha già una sua collocazione specifica nella sezione "I Miei Eventi".

**Severity:** 2

**RISOLTO:** Ho tolto il filtro 'Partecipa', ho deciso comunque di lasciare la sezione tra i filtri perchè magari io nella home voglio avere solo quelli a cui non mi sono iscritto

*Problema 45. Ridondanza del comando "Cancella Filtri"*

#### **H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

**Trovato da:** 6

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", nella pagina dei risultati di ricerca con i filtri rapidi attivi e nessun risultato.

**Cosa:** Quando si applicano più filtri che non producono risultati, l'interfaccia mostra il comando per rimuoverli in tre posizioni diverse contemporaneamente: 1) accanto alle "chips" dei filtri rapidi in alto; 2) nella barra di riepilogo "Filtri attivi" subito sotto; 3) come pulsante principale al centro della pagina.

**Perché:** La triplicazione del comando è un chiaro rumore visivo che non aggiunge valore. In uno spazio ristretto ci sono tre elementi diversi che svolgono la stessa azione

**Severity:** 2

**RISOLTO:** Rimosso il tasto 'Cancella i filtri' quando non viene prodotto alcun risultato ho lasciato quindi solo la stick bar in cima da cui si possono rimuovere i filtri

*Problema 43. Ridondanza informativa in Home*

#### **H8 - Aesthetic and Minimalist Design**

**Trovato da:** 5,6.

**Dove:** Per il task "Informarsi su eventi di scambio", nella pagina "Home".

**Cosa:** La schermata "Home" mostra sia gli eventi a cui iscriversi sia gli eventi ai quali l'utente si è già iscritto. L'utente dispone già di una sezione dedicata "I Miei Eventi" per gestire le iscrizioni.

**Perché:** Mostrare eventi già acquisiti in una schermata utile alla scoperta di nuovi eventi crea rumore visivo distraendo inutilmente l'utente.

**Severity:** 2

**NON RISOLTO:** La home page è da vedersi come un posto dove ho una preview generale di tutto, se voglio scoprire eventi nuovi mi basta applicare il filtro ‘Non Partecipa’ ma andare a modificare la home con solo eventi “nuovi” significherebbe non avere una schermata dove ho sia gli eventi a cui partecipo che quelli a cui non partecipo

*Problema 51. Errata distribuzione degli eventi*

**NE - Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen**

**Trovato da:** 2

**Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata principale Home.

**Cosa:** L’app consente di dare priorità, all’interno del feed, agli eventi a cui l’utente risulta iscritto, anziché presentarli esclusivamente in ordine cronologico.

**Perché:** Data la presenza di una schermata dedicata ai propri eventi, non è necessario attribuire loro priorità nel feed principale, poiché ciò potrebbe impedire all’utente di individuare tempestivamente eventi imminenti con il rischio di perderli.

**Severity:** 3

**GIÀ RISOLTO** - *Togliendo il filtro partecipa il problema non si pone*

Giosia

## Giosia (9 Problemi) - Focus: Partecipazione ed Eventi (Coerenza e Controllo)

- P20
- P14
- P7
- P10
- P31
- P34
- P8
- P35
- P50

### Problema 20. Modifica dell'opzione “Offro / Cerco aiuto”

- ❖ **H3 - User Control and Freedom**
- ❖ **Trovato da:** 1
- ❖ **Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, se l’utente dovesse sentire il bisogno di modificare l’opzione per offrire o cercare aiuto dopo essersi iscritti all’evento.
- ❖ **Cosa:** L’utente potrebbe aspettarsi di essere in grado di modificare questo campo dalla stessa pagina da cui si iscrive all’evento ma questo non è possibile.
- ❖ **Perché:** Dover modificare questo campo solo attraverso il pulsante “Aggiungi opzioni”, presente solo nella schermata “I Miei Eventi”, genera confusione in un utente inesperto in quanto non è chiaro che per risolvere questo problema sia il tasto giusto da cliccare. Non capendo come fare, l’utente potrebbe dover cancellare la propria iscrizione per poi iscriversi nuovamente, modificando la spunta. Oltre ad essere una perdita di tempo, questa mossa fa perdere all’utente anche l’accesso alle chat e ai match che aveva creato in precedenza.
- ❖ **Severity:** 3

**RISOLTO:** Ho rinominato il bottone “Aggiungi opzioni” in “Modifica opzioni” nella card dell’evento confermato.

**MOTIVAZIONE:** Il termine “Aggiungi” suggeriva un’azione extra e rendeva poco chiaro che l’utente potesse modificare anche dopo l’iscrizione l’opzione “Offro/Cerco aiuto”. La nuova etichetta rende l’azione più riconoscibile e coerente con l’aspettativa, migliorando User Control and Freedom (H3) e riducendo il rischio che l’utente pensi di dover cancellare e reiscriversi.

## Problema 14. Sezione “Offro / Cerco aiuto” non modificabile

- ❖ **H1 - Visibility of System Status**
- ❖ **Trovato da:** 5
- ❖ **Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, in “Gestire la partecipazione”, nella sezione I miei Eventi.
- ❖ **Cosa:** Una volta inviata la sezione “Offro aiuto / Cerco aiuto”, non è più possibile modificarla.
- ❖ **Perché:** L’utente non ha la possibilità di correggere o aggiornare le proprie informazioni (ad esempio aggiungendo oggetti da trasportare), riducendo il controllo sull’azione svolta.
- ❖ **Severity:** 3

**RISOLTO:** Ho aggiunto un’azione persistente “**Modifica opzioni**” nella card evento confermato, così l’utente può modificare o disattivare “Offro/Cerco aiuto” anche dopo la conferma e anche con match attivi.

**MOTIVAZIONE:** In scenari reali la disponibilità può cambiare; fornire una via di modifica evita che l’utente debba cancellare l’iscrizione e migliora il **controllo** sul proprio stato (H3), riducendo frustrazione e errori.

## Problema 7. Navigation Bottom Bar non evidenziata

- ❖ **H1 - Visibility of System Status**
- ❖ **Trovato da:** 3
- ❖ **Dove:** “Search Bar” non evidenziata nelle schermate di secondo livello raggiunte da una tab (es. dettaglio evento, notifiche, “come funziona”, ecc.)..
- ❖ **Cosa:** Nelle schermate principali l’icona corretta è evidenziata, ma quando l’utente entra in una schermata interna della stessa sezione l’evidenziazione dell’icona si perde o non rappresenta più correttamente la sezione attiva. Di conseguenza, la bottom bar non comunica più in modo affidabile la propria posizione all’interno dell’app.
- ❖ **Perché:** Il sistema non fornisce un riscontro costante sullo stato di navigazione. Dopo alcune interazioni l’utente può sentirsi “fuori contesto”, impiegare più tempo a orientarsi e aumentare il rischio di tornare indietro o cambiare sezione per errore.
- ❖ **Severity:** 3

**RISOLTO:** Ho reso persistente l’evidenziazione della tab attiva nella bottom navigation anche nelle schermate di secondo livello (es. dettaglio evento), così l’utente mantiene sempre il contesto di navigazione.

**MOTIVAZIONE:** Migliora la visibilità dello stato (H1) e riduce disorientamento ed errori di navigazione.

Problema 10. Problema relativo al collegamento delle notifiche

- ❖ **H1 - Visibility of System Status**
- ❖ **Trovato da:** 2
- ❖ **Dove:** Per tutti e tre i task, nella schermata Home premendo l'apposito pulsante per le notifiche.
- ❖ **Cosa:** Le notifiche risultano cliccabili, ma non conducono ai collegamenti previsti.
- ❖ **Perché:** Le notifiche risultano utili per segnalare nuovi contenuti o messaggi da controllare, ma non permettono di accedere direttamente alla schermata corrispondente all'azione della notifica, come ci si potrebbe ragionevolmente attendere.
- ❖ **Severity:** 3

**RISOLTO:** non funziona la modifica su figma. RISOLTO

Problema 31. Inconsistenza nella spunta di conferma di partecipazione

- ❖ **H4 - Consistency and Standards**
- ❖ **Trovato da:** 1,3
- ❖ **Dove:** Per il task "informarsi su eventi di scambio", inconsistenza tra la schermata "Home" e la schermata "I Miei Eventi"
- ❖ **Cosa:** Nella schermata "Home", nel riquadro degli eventi a cui l'utente vuole partecipare, appare la spunta "Partecipo" in alto a destra. Questa stessa spunta nella schermata "I Miei Eventi" prende il nome di "Confermato"
- ❖ **Perché:** Le due spunte hanno funzione identica ma sono denominate diversamente. Questa discordanza, tuttavia, non genera grandi problemi di comprensione nell'utente.
- ❖ **Severity:** 2

**RISOLTO:** Allineata la dicitura dello stato di partecipazione tra "Home" e "I Miei Eventi", usando la stessa label ("Partecipo") per evitare ambiguità e migliorare coerenza terminologica (H4).

Problema 34. "Schermata dettagli evento di "Tech & Gadget Swap Milano"

- ❖ **H4 - Consistency and Standards**

- ❖ **Trovato da:** 3
- ❖ **Dove:** Nella schermata di dettaglio dell'evento “Tech & Gadget Swap Milano”.
- ❖ **Cosa:** Quando si accede ai dettagli di questo evento manca una sezione presente in tutte le altre schermate di dettaglio degli eventi, relativa all'organizzatore dell'evento, dove è possibile sia contattare chi organizza l'evento sia proporsi per aiutare l'organizzazione dell'evento.
- ❖ **Perché:** Non viene rispettato il modello standard di schermata dedicata ai dettagli dell'evento.
- ❖ **Severity:** 2.

**RISOLTO:** uniformata la pagina dettagli di “Tech & Gadget Swap Milano” al template standard aggiungendo il blocco “Organizzato da” (seguì/contatta/unisciti allo staff), migliorando coerenza tra dettagli evento (H4).

#### *Problema 8. Posizione del “Cancella Partecipazione”*

- ❖ **H1 - Visibility of System Status**
- ❖ **Trovato da:** 3
- ❖ **Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio”, nella schermata “Dettaglio evento”.
- ❖ **Cosa:** Nella sezione finale della pagina, azioni “leggere” (es. Condividi evento, Aggiungi al calendario, Chat evento) sono raggruppate insieme a “Cancella partecipazione”, che è un’azione distruttiva e ad alto impatto. La differenza di “peso” tra le azioni non è sufficientemente marcata.
- ❖ **Perché:** L’utente perde controllo perché un tocco errato può portare a una conseguenza spiacevole da correggere (disiscrizione involontaria). Questo aumenta il rischio di errori e frustrazione, soprattutto su mobile dove gli errori di tocco sono comuni.
- ❖ **Severity:** 2

**INVARIATO:** Ho lasciato “Cancella partecipazione” nella sezione azioni perché è una funzione utile e deve restare facilmente accessibile. Il rischio di click accidentale è già ridotto dalla finestra di conferma presente, quindi non ho ritenuto necessario spostarla.

#### *Problema 35. Messaggio di conferma per l’eliminazione di una notifica*

- ❖ **H4 - Consistency and Standards**
- ❖ **Trovato da:** 2
- ❖ **Dove:** Per tutti e tre i task, nella schermata Home guardando l'apposito pulsante per le notifiche.

- ❖ **Cosa:** Per eliminare una notifica, l'app richiede una conferma da parte dell'utente.
- ❖ **Perché:** Non è necessario richiedere conferma per l'eliminazione di una notifica, poiché si tratta di elementi temporanei e non sempre rilevanti, senza modifiche persistenti. La conferma potrebbe scoraggiare l'utente dall'eliminare notifiche, portando all'accumulo di avvisi e comportando il rischio che smetta di controllarle.
- ❖ **Severity:** 2

**RISOLTO:** non funziona la modifica su figma . RISOLTO

*Problema 50. Ambiguità funzionale del tasto “Segui”*

- ❖ **NE - Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen**
- ❖ **Trovato da:** 1,3,4,6
- ❖ **Dove:** Per il task “Informarsi su eventi di scambio” nella pagina di dettaglio dell'evento.
- ❖ **Cosa:** È presente il pulsante "Segui" accanto al nome dell'organizzatore, ma l'interfaccia non esplicita in alcun modo le conseguenze di questa azione. Non è indicato se l'utente riceverà notifiche sui futuri eventi di quell'organizzatore, se questi appariranno in evidenza nella Home o se verranno salvati in una lista preferiti.
- ❖ **Perché:** Intuitivamente il “seguire” un organizzatore ha delle conseguenze precise, in questo caso viene “violato” lo standard atteso dalla selezione del tasto “segui”.
- ❖ **Severity:** 2

**RISOLTO:** Aggiunto un feedback che spiega cosa cambia per l'utente, riducendo ambiguità funzionale.

## Attività 2/3

## **Attività 2. Creare un prototipo interattivo high-fidelity**

Raffinate il vostro prototipo in modo che sia sufficientemente interattivo e gli utenti possano eseguire il test di usabilità. Il prototipo dovrà:

1. Coprire in modo esauriente i tre task che hanno guidato la progettazione.
2. Rispettare eventuali vincoli derivanti dal dispositivo target (es.: dimensione dello schermo, controlli/widget) e della piattaforma di distribuzione.
3. Raffinare gli aspetti di visual design.
4. Simulare l'esperienza reale. Come per i precedenti prototipi, alcuni passaggi potranno non essere sviluppati completamente e potranno essere usati dati e contenuti ridotti. Tuttavia, i partecipanti al test dovranno essere in grado di completare i task di valutazione che saranno definiti per i tre task di progettazione su cui avete concentrato la vostra attività.

# Task

# I tre task

## - **Task Semplice — Informarsi su eventi di scambio:**

- Localizzare le opportunità vicine:
  - Registrare il proprio interesse
  - Visualizzare dettagli e date
- Gestire la partecipazione
  - Prenotarsi come partecipanti
  - Offrirsi Volontari
  - Dare disponibilità per aiutare altri utenti con il trasporto
- Interagire con altri partecipanti
  - Raccogliere info sui partecipanti
  - vedere la partecipazione dei propri amici
  - Partecipare alla chat di gruppo
  - Chattare e accordare l'appuntamento per il trasporto

## - **Task Moderato — Partecipare a un evento di scambio**

- Eseguire il check-in
  - Mostrare la tessera allo staff per identificarsi
- Registrare e depositare i propri oggetti
  - Depositare gli oggetti e ricevere gettoni in base al numero di oggetti
- Effettuare uno scambio
  - Mostrare il qr code allo staff per spendere i gettoni e prendere degli oggetti
- Concludere e dare feedback
  - Visualizzare la conferma dello scambio completato in "Riepilogo Movimenti"
  - Valutare l'evento lasciando una recensione

## - **Task Complesso — Coordinare il supporto logistico**

L'utente ha bisogno di assistenza per trasportare o gestire oggetti ingombranti.

- Definire il bisogno di supporto:
  - Indicare punto di partenza e l'evento di arrivo
  - Indicare misure/peso dell'oggetto e/o numero di passeggeri
- Concordare un appuntamento con l'utente che offre aiuto
- Raggiungere l'evento, accedendo un riepilogo di tutti gli appuntamenti presi

Ulteriori modifiche apportate  
all'app

Sofia: ho modificato i miei eventi (versione 490 dell'app) e ho inserito il bottone nei filtri. Ho inoltre fatto una rinomina dei bottoni per renderli più chiari e intuitivi. - La pagina veniva tagliata

Sofia: ho tolto il rating negli amici - non è presente alcun processo per la sua creazione.



ho proprio cambiato tutta la pagina per allinearla allo stesso standard usato in altre parti dell'applicazione.

Sofia: ho cambiato il qrcode con la tessera quando si visualizzano i dettagli dell'evento dopo essersi iscritti. - devo modificarli dappertutto

Sofia: ho riattivato la sezione offriri volontari com'era prima.

S-Chiara: modifica termini presenti nelle recensione

sofia: modifica dei filtri cercando di renderli più intuitivi e simili all'app di uso quotidiano

Sofia: modifica della faq per adattarla alla tessera.

Sofia: modifica di tutta la logica relativa ai qrcode per adattarla alla tessera.

Sofia: la modifica delle notifiche ha portato ad interrogarsi su come si accetti o meno un evento, e la pagina di interazione con quest'ultimo. È stata quindi aggiornata ed implementata la sezione relativa all'accettazione dei passaggi di scambio e alla relativa offerta. - poi ho cancellato tutto perchè continuava a rompersi

Sofia: Ho analizzato la schermata di conferma invio e ho implementato un sistema dove, al posto di un semplice messaggio di chiusura, viene creata automaticamente una chat con l'organizzatore. In questa conversazione ho inserito un messaggio automatico "[Bot generated]" che riassume i ruoli selezionati (come Accoglienza o Allestimento), garantendo che le

informazioni siano sempre accessibili e il coordinamento avvenga in modo fluido. È modificabile - è stato un fail, non andava niente e mi sono rotta, dunque sono tornata alla versione precedente aggiustando solamente la ridondanza. Sarebbe un'idea molto carina, inoltre al momento la candidatura non è modificabile. Okay, no ho fatto una piccola modifica che viene mandato un messaggio in una chat, ma per le modifiche bisogna scrivere direttamente agli organizzatori. EH invece niente, non riesco a sitemarala sta cosa e lascio stare dato che mi pare che nessuno l'avesse commentata tranne la Piro, ma non troppo approfonditamente.

Sofia: modificato il bottone partecipo in modo che non sembri un bottone (non lo è di fatto)

Sofia: Sovrapposizione dello scorrimento nei pop-up sistemato anche per "Diventa Volontario"

Sofia: avevo erroneamente ricreato il problema 44, l'ho ri-risolto usando le indicazioni di Nadav.

- sistemata la notifica del messaggio
- sistemato il profilo degli utenti in modo da poter farli diventare o meno gli amici
- creati i profili organizzatori
- 

- va creata la notifica fittizia che permette di comprendere cosa succede nella accettazione di una proposta
- quando ci sono 0 amici in comune non scrivere solo 0, ma usa la stessa grafica e stile presente negli altri amici che hanno amici in comune
- se io clico un amico non crea la chat possibile prompt notifica fittizia: "

Configura un unico scenario di test statico per simulare l'accettazione di un passaggio:

- **La Notifica (Trigger):**
  - Crea una notifica fittizia visibile nel centro notifiche.
  - **Testo:** 'Chiara Santovito può darti un passaggio per Vintage Express! Tocca per accettare e chattare'.
- **L'Azione di Tap:**

- Al click sulla notifica, l'app deve navigare direttamente alla **ChatRoom** con Chiara Santovito.
- **Il Box Proposta in Chat (Elemento in alto):**
  - Inserisci in cima alla conversazione il box ambra '**Proposta di appuntamento**' con i seguenti dati coerenti:
    - **Data:** 21 Febbraio.
    - **Ora:** 19:15.
    - **Luogo:** Fermata Metro Porta Genova.
  - Il box deve mostrare i due pulsanti: '**Accetta**' (verde) e '**Rifiuta**' (bordo rosso).
- **Risultato dell'Interazione:**
  - Al tap su '**Accetta**', trasforma il box in un messaggio di sistema verde con scritto: 'Appuntamento confermato per le 19:15 a Porta Genova'.
  - Al tap su '**Rifiuta**', il box deve sparire e apparire il messaggio: 'Hai rifiutato questa proposta di passaggio.'

to do in forse:

creare un profilo organizzatore specifico dove si possono vedere gli eventi problemi: non posso vedere che organizzatori seguono, non posso visualizzare gli eventi che creano



## Prompt per il Profilo Organizzatore (Vetrina Eventi)

"Riprogetta la visualizzazione del profilo per gli utenti di tipo **Organizzatore**, distinguendolo nettamente dal profilo utente standard:

- **Rimozione Elementi Utente:** Elimina la sezione dei 'Gettoni', le statistiche personali (es. eventi seguiti) e i badge utente.
- **Header Istituzionale:**
  - Mantieni l'avatar e il nome, ma aggiungi sotto una breve **Bio/Descrizione** dell'organizzazione.
  - Inserisci il tasto '**Segui**' (stile outline) e il tasto '**Chat**' in evidenza sotto la bio.
- **Sezione 'Eventi in programma' (Focus Principale):**
  - Sostituisci la griglia dei gettoni con una lista verticale o una griglia di **Card Eventi** creati da quell'organizzatore.
  - Le card devono essere quelle standard di Ree (immagine, titolo, data, badge categoria).

- **Filtri Rapidi:** Se l'organizzatore ha molti eventi, aggiungi due piccoli tab: '**Attivi**' (eventi futuri) e '**Passati**'(archivio).
- **Social/Contatti:** Inserisci una riga di icone minimali (mondo per sito web, Instagram, ecc.) in fondo al profilo.
- **Consistenza Visiva (#4):** Usa lo stesso stile **backdrop-blur** e gli angoli arrotondati dell'app, ma rendi il layout più simile a una 'pagina aziendale' che a un profilo social personale."

//Manca anche: Raccogliere info sui partecipanti

//se io clicco l'icona dell'evento mi compare come su whatsapp l'elenco degli utenti nella chat - //implicitamente sto fornendo l'elenco dei participanti all'evento

# Script finale

## Attività 3. Eseguire i test di usabilità

Sul prototipo raffinato, dovete poi condurre test di usabilità con almeno 1 partecipante per membro del team (per es., se il gruppo ha 6 membri è necessario eseguire almeno 6 sessioni di test).

I partecipanti al test devono essere rappresentativi degli utenti target del vostro progetto. Non eseguite il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono coinvolte nel progetto. Seguite le procedure viste a lezione e scrivete un protocollo di test (script) per:

- Selezionare e reclutare i partecipanti
- Definire i ruoli di ogni membro del team (facilitatore, osservatore1, osservatore2, ...).
- Individuare dei task di valutazione che i partecipanti al test dovranno svolgere, in un numero sufficiente a coprire gli aspetti più importanti del vostro prototipo (minimo 3 task di valutazione). Per ogni task di valutazione, definite i criteri di successo e le relative metriche.
- Definire se e quali questionari utilizzare prima e/o dopo il test e prima e/o dopo ogni task.
- Preparare un modulo per il consenso informato.
- Definire le eventuali domande che vorreste porre a ogni partecipante, dopo ogni task di valutazione e/o nel debriefing alla fine della sessione di test.

Vi raccomandiamo di scattare delle foto e di prendere appunti riguardo ciò che accade durante il test e le reazioni degli utenti. Dopo aver eseguito tutti i test, definite un elenco di potenziali modifiche che il gruppo dovrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

N.B.: Non è necessario applicare tali modifiche al prototipo. Tuttavia, il gruppo dovrà documentare i problemi riscontrati e illustrare le modifiche conseguenti.

 REPORT Test

# Attività 3

## Attività 3. Eseguire i test di usabilità

Sul prototipo raffinato, dovete poi condurre test di usabilità con almeno 1 partecipante per membro del team (per es., se il gruppo ha 6 membri è necessario eseguire almeno 6 sessioni di test).

I partecipanti al test devono essere rappresentativi degli utenti target del vostro progetto. Non eseguite il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono coinvolte nel progetto. Seguite le procedure viste a lezione e scrivete un protocollo di test (script) per:

- Selezionare e reclutare i partecipanti
- Definire i ruoli di ogni membro del team (facilitatore, osservatore1, osservatore2, ...).
- Individuare dei task di valutazione che i partecipanti al test dovranno svolgere, in un numero sufficiente a coprire gli aspetti più importanti del vostro prototipo (minimo 3 task di valutazione). Per ogni task di valutazione, definite i criteri di successo e le relative metriche.
- Definire se e quali questionari utilizzare prima e/o dopo il test e prima e/o dopo ogni task.
- Preparare un modulo per il consenso informato.
- Definire le eventuali domande che vorreste porre a ogni partecipante, dopo ogni task di valutazione e/o nel debriefing alla fine della sessione di test.

Vi raccomandiamo di scattare delle foto e di prendere appunti riguardo ciò che accade durante il test e le reazioni degli utenti. Dopo aver eseguito tutti i test, definite un elenco di potenziali modifiche che il gruppo dovrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

N.B.: Non è necessario applicare tali modifiche al prototipo. Tuttavia, il gruppo dovrà documentare i problemi riscontrati e illustrare le modifiche conseguenti.

# Attività 4 - Report finale



Fondamenti di Human-Computer Interaction

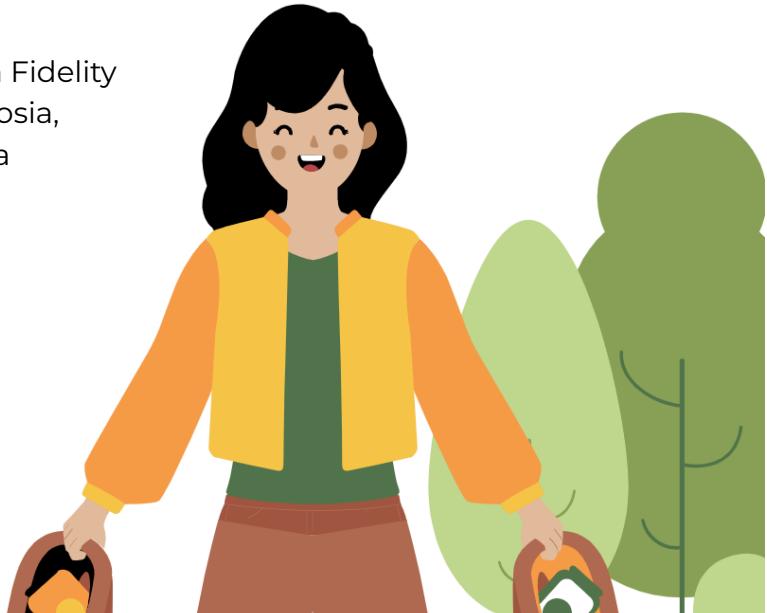
# REE App Usability Test Report

Gruppo: Catalyst

Compito 6: Usability Testing e Prototipo High Fidelity

Autori: Irusta Luis, Moscovici Nadav, Pacilli Giosia,

Papini Niccolò, Santovito Chiara, Sardelli Sofia



# Executive Summary

## Contesto e Obiettivi dello Studio

Un team di usability testing ha condotto una "formative evaluation" del prototipo interattivo dell'applicazione mobile **REE (Recycle, Exchange, Enjoy)**, sviluppato in FigmaAI. Lo studio è stato eseguito il **7 e 8 febbraio 2025** con **6 partecipanti** reclutati per rappresentare un target eterogeneo (età 18-61 anni, con livelli di esperienza informatica variabili da "scarsa" a "ottima").

L'obiettivo principale dello studio era verificare se gli utenti riuscissero a completare con successo gli **11 task principali** del prototipo, suddivisi in tre categorie di complessità:

- **Task Semplice:** Informarsi su eventi di scambio, registrarsi, visualizzare dettagli e gestire la partecipazione.
- **Task Moderato:** Partecipare a un evento (check-in, deposito oggetti, scambio, feedback).
- **Task Complesso:** Coordinare il supporto logistico per trasporto oggetti ingombranti.

Il test è stato condotto in **modalità ibrida** (partecipanti e facilitatore in presenza, osservatore da remoto) utilizzando il metodo del **think-aloud**, con simulazioni di scenari reali.

## Findings e Raccomandazioni

### Overview Quantitativa dei Risultati

Metrica	Valore	Interpretazione
<b>Task Success Rate Globale</b>	95.5% (63/66)	Alta usability
<b>Task con 100% Successo</b>	10/11 (91%)	Design altamente efficace
<b>Task Critici</b>	1/11 (Task 6: 50%)	Richiede fix immediato
<b>Tempo Mediano Completamento</b>	<60 secondi	Elevata efficienza
<b>Soddisfazione Media (Likert 1-7)</b>	6.3/7 (90%)	Molto positiva
<b>System Usability Scale (SUS)</b>	88.75/100	Performance eccezionale
<b>NASA Task Load Index</b>	3.0/20	Cognitivamente gestibile



## Top Findings

I risultati principali sono raggruppati nelle seguenti categorie:

---

### Positives

Gli utenti hanno apprezzato l'idea innovativa e l'interfaccia gradevole. Il sistema di gettoni è stato compreso istantaneamente (media 8 secondi). Le funzioni social (chat e partecipanti) sono risultate estremamente intuitive.

### Learnability

Nonostante la scarsa esperienza pregressa con gli swap party, il 100% degli utenti ha completato con successo i task core di scoperta e registrazione.

### Logistica (T6)

Il 67% degli utenti ha avuto difficoltà a trovare il tasto "Modifica opzioni" dopo l'iscrizione. Alcuni hanno dovuto cancellare l'evento per rifare l'iscrizione.

### Terminologia

Ambiguità tra "Tessera evento" e "Tessera utente", che ha causato rallentamenti significativi in un utente (+814% del tempo). Il termine "Match Attivi" è risultato poco chiaro per il target senior.

### Architettura/Layout

L'opzione "Diventa volontario" non è stata trovata nella posizione attesa da alcuni utenti, che la cercavano come flusso lineare dopo l'iscrizione.

### Feedback Utente

Il task di recensione post-evento è stato completato con successo dal 100% dei partecipanti, risultando fluido e auto-esplicativo.

---

## Raccomandazioni Prioritarie

Di seguito è riportato un elenco dei principali problemi riscontrati dagli utenti e la sua relativa raccomandazione in ordine di priorità e severità.

<b>Study findings</b>	<b>Raccomandazione</b>	<b>Severity</b>	<b>Priorità</b>
Durante il Task 6, il 67% dei partecipanti ha riscontrato difficoltà nel trovare il modo di modificare la propria partecipazione dopo l'iscrizione	Rendere visibile e accessibile il pulsante "Modifica Partecipazione"	Alta	Alta
Il termine "Match Attivi" utilizzato nel Task 5 è risultato poco intuitivo, specialmente per il target senior	Revisione terminologia "Match Attivi"	Media	Minore
Un utente è rimasto confuso dai nomi "evento tessera" e "utente tessera"	Chiarire la differenza tra "tessera evento" e "tessera utente"	Media	Media
Un utente ha proposto di implementare un sistema di valutazione degli utenti simile a quello di Uber	Introduzione di un sistema di rating degli utenti	Non critica	Media
Alcuni utenti hanno suggerito di rinominare la tessera dell'evento in "Biglietto", al fine di distinguere chiaramente il titolo d'ingresso della tessera personale	Migliorare la chiarezza nella visualizzazione della tessera per il check-in	Bassa	Minore
Un utente ha suggerito una funzionalità che potrebbe essere aggiunta	La visualizzazione dello stato della richiesta di assistenza	Bassa	Minore

## Risultati dei Feedback Qualitativi Post-test

Le seguenti parole e concetti sono stati selezionati dai partecipanti durante il debriefing per descrivere la loro reazione all'app REE, con una prevalenza di feedback positivi legati all'innovazione e alla facilità d'uso .

### **Positivi:**

- **utile** (l'idea è percepita come una buona trovata e molto utile)
- **innovativa**
- **gradevole** (riferito sia alla UI che al "feel" generale)
- **semplice**
- **intuitiva**
- **social e collaborativa** (apprezzata la possibilità di creare una community e darsi slancio aiutandosi)
- **chiara** (riferito alla semplicità del design e delle funzioni principali)
- **pratica** (apprezzata la facilità nel dare nuova vita a oggetti vecchi)

### **Negativi:**

- **incompleta** (un partecipante ha percepito il prodotto come "non terminato" per mancanza di alcune feature)
- **non del tutto intuitiva** (riferito alla fase iniziale di utilizzo: "non è tutto chiarissimo al primo colpo")
- **poco visibile** (riferito alla difficoltà nel monitorare lo stato delle richieste di aiuto o nel trovare le opzioni di modifica)
- **ambigua** (riferito alla chiarezza di alcune etichette e messaggi)

## TABLE OF CONTENTS

1. [Introduction and Background](#)
2. [Methodology](#)
3. [Test Goals and Objectives](#)
4. [Metrics Used to evaluate user experience](#)
5. [Participants and recruitment](#)
6. [Tasks and Scenarios](#)
7. [Findings and Test Results](#)
8. [Post-task, Post-test Results](#)
9. [Recommendations](#)
10. [Next Steps](#)
11. [Appendices](#)

## 1. INTRODUCTION AND BACKGROUND

**REE (Recycle, Exchange, Enjoy)** è un'applicazione mobile progettata per facilitare la partecipazione agli **swap party**, eventi in cui le persone scambiano oggetti usati senza uso di denaro. A Milano esistono numerosi eventi di swap, ma gli utenti incontrano difficoltà quali la scoperta frammentata, la complessità logistica e la mancanza di community. L'app REE centralizza questa esperienza con feed eventi, gestione gettoni, supporto logistico e chat integrata.

Il prototipo testato era una versione high-fidelity interattiva sviluppata in FigmaAI. L'obiettivo del test era verificare se la soluzione proposta rispondesse efficacemente ai bisogni degli utenti nel coprire l'intero customer journey.



Foto di un partecipante durante lo user Testing

## 2. METHODOLOGY

Il test è stato condotto in **modalità ibrida** (partecipanti e facilitatore in presenza, osservatore da remoto) utilizzando il metodo del **think-aloud**, in cui i partecipanti verbalizzano i propri pensieri mentre interagiscono con il prototipo, con l'uso di simulazioni di scenari reali.

Ogni task è stato seguito da una valutazione di difficoltà su scala Likert (1-7). Al termine, i partecipanti hanno compilato il **System Usability Scale (SUS)** e il **NASA Task Load Index (NASA-TLX)** per misurare usabilità percepita e carico cognitivo.

### Testing Conditions

- **Luogo:** Test condotti in presenza
- **Device:** Smartphone (simulazione app)
- **Prototipo:** FigmaAI high-fidelity interactive prototype
- **Durata sessioni:** Circa 30 minuti per partecipante
- **Date:** 7-8 febbraio 2025

### Configurazione e Ruoli

Ogni sessione di test prevedeva:

Ruolo	Responsabilità	Modalità
<b>Facilitatore</b>	Conduzione del test, lettura scenari, interazione con partecipante	In presenza
<b>Osservatore</b>	Compilazione tabella osservazioni, note su errori e comportamenti	Da remoto (collegato online)

### Strumenti di Raccolta Dati

- **Questionario dati anagrafici:** compilato pre-test per screening partecipanti
- **Tabella osservazioni:** per ogni task registrati tasso di successo (0/1/2), tempo, errori critici/non critici, note qualitative
- **Scala Likert post-task:** rating di difficoltà 1-7 (1 = molto difficile, 7 = molto facile) somministrato dopo ogni task
- **System Usability Scale (SUS):** questionario standard post-test (10 item)
- **NASA Task Load Index (NASA-TLX):** questionario post-test per misurare carico cognitivo

- **Debriefing qualitativo:** domande aperte su impressioni complessive, aspetti positivi/negativi, suggerimenti

## Caratteristiche dei Partecipanti

I partecipanti sono stati individuati tramite reclutamento diretto per rappresentare un target eterogeneo (età 18-61 anni) con livelli di esperienza tecnologica variabili, includendo sia giovani adulti (target primario) che utenti senior. La quasi totalità del campione (5 su 6) non aveva esperienza pregressa con swap party, permettendo di testare efficacemente la curva di apprendimento e l'intuitività del sistema per i nuovi utenti.

## Procedura

Ogni sessione seguiva questo protocollo:

1. **Introduzione** (5 min)
  - Spiegazione scopo del test
  - Istruzioni think-aloud
  - Rassicurazione su errori e feedback sincero
  - Firma consenso informato
2. **Questionario pre-test** (3 min)
  - Raccolta dati demografici e background tecnologico
3. **Prima impressione** (2 min)
  - Esplorazione libera dell'app
  - Domanda: "Cosa ti colpisce? A cosa serve questa app?"
4. **Esecuzione task** (15-18 min)
  - 11 task organizzati in 5 contesti/scenari
  - Think-aloud durante ogni task
  - Rating Likert dopo ogni task
5. **Questionari post-test** (5 min)
  - SUS
  - NASA-TLX
6. **Debriefing** (3-5 min)
  - Impressione complessiva
  - Cosa è piaciuto/non è piaciuto
  - Suggerimenti di miglioramento

*(Lo script si trova dettagliato nella sezione 11 - Appendice)*

### 3. TEST GOALS AND OBJECTIVES

L'obiettivo primario del test era **verificare se gli utenti target riuscissero a completare con successo i task principali dell'app REE.**

#### Obiettivi Specifici

**OB1:** Valutare la **facilità di scoperta e registrazione** agli eventi

- L'utente trova facilmente eventi vicini e nella settimana corrente?
- Il processo di registrazione come partecipante è chiaro?

**OB2:** Valutare la **comprendibilità del sistema di gettoni**

- L'utente capisce dove visualizzare i propri crediti?
- Il concetto di "gettone" come valuta di scambio è intuitivo?

**OB3:** Valutare l'**usabilità del supporto logistico** (funzionalità distintiva di REE)

- L'utente trova la funzione per richiedere/offrire aiuto per trasporti?
- Il flusso di coordinamento (contatto, appuntamento) è chiaro?

**OB4:** Valutare la **facilità di interazione sociale** (volontariato, chat, visualizzazione partecipanti)

- L'utente trova facilmente come candidarsi come volontario?
- La visualizzazione degli amici è immediata?
- L'accesso alla chat di gruppo è intuitivo?

**OB5:** Valutare l'**usabilità del check-in** all'evento

- Il concetto di "tessera digitale" è chiaro?
- L'utente trova facilmente dove visualizzare la propria tessera?

**OB6:** Valutare la **facilità di rilascio feedback** post-evento

- L'utente trova dove lasciare una recensione sull'evento?

**OB7:** Misurare l'**usabilità percepita complessiva** (SUS score)

**OB8:** Misurare il **carico cognitivo** (NASA-TLX)

## 4. METRICS USED TO EVALUATE USER EXPERIENCE

Per ciascun task sono state misurate le seguenti metriche:

### Metriche Quantitative

Metrica	Descrizione	Range	Interpretazione
<b>Task Success Rate</b>	Tasso di completamento del task	0 = Fallimento 1 = Fallimento parziale 2 = Successo	Misura l'efficacia dell'interfaccia
<b>Time on Task</b>	Tempo impiegato per completare il task	Secondi/minuti	Misura l'efficienza
<b>Critical Errors</b>	Errori che impediscono il completamento	Numero	Identifica blocchi critici
<b>Non-Critical Errors</b>	Errori che rallentano ma non bloccano	Numero	Identifica friction points
<b>Perceived Difficulty</b>	Rating post-task	1-7 (Likert) 1 = molto difficile - 7 = molto facile	Misura la soddisfazione
<b>System Usability Scale (SUS)</b>	Usabilità percepita complessiva	0-100	Score >68 = above average Score >80 = excellent
<b>NASA-TLX</b>	Carico cognitivo percepito	6 dimensioni	Identifica task mentalmente impegnativi

### Criteri di Successo per Task

Per ogni task sono stati definiti **criteri di successo binari e graduati**:

- **2 punti (Successo completo)**: L'utente completa il task in modo diretto, senza esitazioni o errori significativi
- **1 punto (Successo parziale)**: L'utente completa il task ma con esitazioni, tentativi multipli, o percorsi non ottimali
- **0 punti (Fallimento)**: L'utente non riesce a completare il task o rinuncia

(I criteri specifici per ogni task sono dettagliati nella sezione 7 - Tasks/Scenarios)

## Metriche Qualitative

- **Think-aloud observations:** Note su confusione, aspettative disattese, commenti spontanei
- **Participant quotes:** Citazioni significative durante il test
- **Debriefing feedback:** Risposte aperte su cosa è piaciuto/non è piaciuto e suggerimenti

## 5. PARTICIPANTS AND RECRUITMENT

I partecipanti sono stati individuati tramite **reclutamento diretto** per rappresentare un target eterogeneo (età 18-61 anni).

### Il campione includeva:

- **3 giovani adulti (18-23 anni):** target primario dell'app.
- **3 adulti/senior (53-61 anni):** per testare l'accessibilità dell'interfaccia per fasce d'età più mature.

### Profilo di esperienza:

- 2 utenti con esperienza informatica "scarsa".
- 3 utenti con esperienza "buona".
- 1 utente con esperienza "ottima".

**Familiarità con il dominio:** Il campione rappresenta prevalentemente utenti "novizi" rispetto al concetto di *swap party*, permettendo di testare efficacemente la curva di apprendimento. Tuttavia, la presenza di un utente con esperienza pregressa, per quanto riguarda gli eventi di scambio di beni usati, ha fornito un utile termine di paragone.

### Caratteristiche Demografiche

ID	Età	Titolo di studio	Professione	Esperienza d'uso dell'informatica	Ore/Settimana al pc
P1	23	Laurea	Studente	Buona	Più di 10
P2	57	Magistrale	Medico	Scarsa	Tra 1 e 5
P3	18	licenza media	studente	Scarsa	Tra 1 e 5
P4	53	Ingegneria aerospaziale	Direttore società cyber Security	Buona	Più di 10
P5	22	Licenza superiore	Studente	Ottima	Più di 10
P6	61	Laurea in medicina	Medico	Buona	Più di 10

## Profilo di Esperienza con il Dominio

Criterio	Sì	No
Ha mai partecipato a eventi di scambio di beni usati?	1/6	5/6
Ha mai usato app con chat tra sconosciuti?	3/6	3/6
Ha mai usato app per acquisto usato (Vinted, etc.)?	1/6	5/6

## Osservazioni sul Campione

### Punti di forza:

- Eterogeneità anagrafica: 3 giovani adulti (18-23) + 3 adulti/senior (53-61)
- Mix di competenze tecnologiche: 2 utenti "scarsa", 3 "buona", 1 "ottima"
- Utenti "vergini" al concetto di swap party: ideale per testare learnability

### Limitazioni:

- Campione limitato: i risultati vanno interpretati con cautela, non sono possibili generalizzazioni statistiche
- Mancanza di un significativo numero di utenti "esperti": non possiamo validare l'app per utenti con una pregressa esperienza nel mercato dell'usato

## 6. TASKS AND SCENARIOS

I partecipanti hanno completato **11 task** organizzati in **5 contesti/scenari**, progettati per coprire l'intero customer journey nell'app REE.

### Struttura dei Task

I task riflettono i **tre livelli di complessità** della consegna progettuale:

- **Task Semplice** (T1-T3, T7-T9): Informarsi, registrarsi, interagire
  - **Task Moderato** (T10-T11): Partecipare all'evento (check-in, feedback)
  - **Task Complesso** (T4-T6): Coordinare supporto logistico
- 

### CONTESTO 1: Scoperta e Registrazione Evento

**Scenario:** "Immagina di avere una settimana libera e di voler cercare un evento di swap per scambiare alcuni vestiti vecchi."

#### Task 1: Filtrare eventi vicini nella prossima settimana

**Consegna:** "Cerca un evento per trovarne uno che sia 'vicino' a te, nella prossima settimana."

#### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** L'utente individua subito i "Filtri" nella Search Bar e applica correttamente i parametri, oppure usa la mappa.
  - **1 (Parziale):** L'utente tenta di scorrere la lista o la mappa a caso prima di notare i filtri, oppure ha difficoltà a confermare la selezione.
  - **0 (Fallimento):** L'utente non trova i filtri o rinuncia alla ricerca specifica.
- 

#### Task 2: Registrarsi come partecipante

**Consegna:** "Una volta trovato un evento che ti ispira, registrati come partecipante."

#### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** Clicca sulla card dell'evento e trova subito il pulsante "Partecipa allo Swap".

- **1 (Parziale):** Naviga in altre sezioni (es. Chat o Profilo) prima di capire che deve entrare nel dettaglio evento.
  - **0 (Fallimento):** Non riesce a completare il flusso di registrazione.
- 

### **Task 3: Verificare saldo gettoni**

**Consegna:** "Questa non è la prima volta che partecipi a un evento, controlla nel profilo se hai gettoni avanzati."

#### **Criteri di Successo:**

- **2 (Successo):** Va direttamente in "Profilo" e individua il contatore dei Gettoni.
  - **1 (Parziale):** Cerca i gettoni all'interno della pagina dell'evento o nel wallet sbagliato prima di andare al profilo.
  - **0 (Fallimento):** Non trova l'informazione sul saldo crediti.
- 

### **CONTESTO 2: Richiedere Supporto Logistico**

**Scenario:** "Hai deciso di portare allo swap un vecchio tavolino, ma è troppo pesante per portarlo a mano e prendere i mezzi."

#### **Task 4: Richiedere aiuto per il trasporto**

**Consegna:** "Durante la fase di gestione della tua partecipazione all'evento, trova il modo di chiedere aiuto a qualcuno per il trasporto."

#### **Criteri di Successo:**

- **2 (Successo):** Nel flusso di partecipazione o dettaglio evento, individua l'opzione per richiedere "Supporto logistico" e definisce il bisogno (peso/misure).
  - **1 (Parziale):** Confonde la richiesta di aiuto con l'offerta di aiuto o impiega molto tempo a trovare il tasto.
  - **0 (Fallimento):** Non trova la funzione logistica.
- 

### **Task 5: Contattare un volontario e concordare un appuntamento**

**Consegna:** "Contatta una delle persone disponibili e proponigli un appuntamento, indicando come ti è più comodo."

### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** Seleziona l'utente dalla lista e avvia la chat e il form per concordare l'appuntamento.
  - **1 (Parziale):** Trova l'utente ma non capisce come formalizzare l'appuntamento o scrive nella chat generale invece che in privato.
  - **0 (Fallimento):** Non riesce a stabilire il contatto.
- 

## **CONTESTO 2 (bis): Offrire Supporto Logistico**

**Scenario:** "Cambiiamo ora scenario. Hai una Jeep e vai allo stesso evento. Vorresti renderti utile alla community."

### **Task 6: Offrire passaggio ad altri partecipanti**

**Consegna:** "Trova il modo di offrire un passaggio per oggetti ingombranti ad altri partecipanti."

### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** Trova l'opzione "Offri supporto" nel menu dell'evento.
  - **1 (Parziale):** Naviga nel profilo personale invece che nell'evento specifico per offrire aiuto.
  - **0 (Fallimento):** Non trova la modalità per offrirsi come supporto logistico.
- 

## **CONTESTO 3: Interazione Sociale e Volontariato**

**Scenario:** "Ti sei iscritto all'evento. Ora vuoi vedere chi altro viene e magari coordinarti con loro, perché hai anche un po' di tempo libero per dare una mano all'organizzazione."

### **Task 7: Candidarsi come volontario**

**Consegna:** "Vedi che cercano aiuto per gestire l'evento. Trova il modo di candidarti come volontario per quel giorno."

### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** Individua e preme il pulsante "Unisciti allo Staff" nella pagina "Dettagli Evento".

- **1 (Parziale):** Cerca nella sezione "Contatti" o "Impostazioni" prima di trovarlo nell'evento.
  - **0 (Fallimento):** Non trova l'opzione di candidatura.
- 

### Task 8: Visualizzare altri partecipanti

**Consegna:** "Vedi chi sono gli altri partecipanti all'evento."

**Criteri di Successo:**

- **2 (Successo):** Nota il badge "Amici che partecipano" sulla card o entra nei dettagli per vedere la lista partecipanti/amici.
  - **1 (Parziale):** Va nella sezione Chat generale per cercare gli amici invece che nella pagina dell'evento.
  - **0 (Fallimento):** Non riesce a visualizzare chi altro partecipa.
- 

### Task 9: Accedere alla chat di gruppo

**Consegna:** "Entra nella chat di gruppo dell'evento per salutare e chiedere info generali."

**Criteri di Successo:**

- **2 (Successo):** Accede a "I miei eventi", seleziona l'evento e clicca su "Chat Evento".
  - **1 (Parziale):** Confonde la chat con l'organizzatore con la chat di gruppo.
  - **0 (Fallimento):** Non trova l'accesso alla chat di gruppo.
- 

## CONTESTO 4: Check-in all'Evento

**Scenario:** "Facciamo un salto temporale. È il giorno dell'evento. Sei arrivato all'ingresso."

### Task 10: Mostrare tessera digitale

**Consegna:** "Io sono l'organizzatore all'ingresso. Mostrami la tua tessera e potrò registrare i tuoi oggetti." (Il facilitatore simula lo staff)

**Criteri di Successo:**

- **2 (Successo):** Va su "Profilo" e mostra la tessera o in "I miei eventi".
  - **1 (Parziale):** Cerca la tessera altrove, impiegando molto tempo.
  - **0 (Fallimento):** Non trova la tessera.
- 

## CONTESTO 5: Feedback Post-Evento

**Scenario:** "L'evento è finito, sei tornato a casa con i tuoi nuovi oggetti."

### Task 11: Lasciare recensione

**Consegna:** "L'app ti chiede com'è andata o vuoi lasciare una traccia della tua esperienza. Concludi l'esperienza lasciando un feedback o una recensione sull'evento o sullo scambio avvenuto."

#### Criteri di Successo:

- **2 (Successo):** Trova facilmente la notifica o la sezione "Eventi Passati" / "Riepilogo movimenti" e lascia la recensione.
- **1 (Parziale):** Ha difficoltà a trovare dove recuperare l'evento passato per recensirlo.
- **0 (Fallimento):** Non riesce a lasciare il feedback.

(Lo script si trova dettagliato nella sezione 11 - Appendice)

## 7. FINDINGS AND TEST RESULTS

### 7.1 Overview of Test Results

Il test di usabilità dell'app REE ha prodotto risultati complessivamente molto positivi. Dei 66 task totali eseguiti (11 task × 6 partecipanti), **63 sono stati completati con successo** (95.5% success rate).

**Dieci task su undici** hanno raggiunto il 100% di completamento. L'unico task problematico è stato il **Task 6** (Offrire supporto logistico dopo essersi già iscritti), che ha registrato solo il 50% di successo completo, con metà degli utenti che ha fallito o utilizzato workaround non intenzionali.

I tempi di completamento sono stati generalmente rapidi, con una mediana inferiore a 1 minuto per la maggior parte dei task. I rating di difficoltà percepita sono stati molto positivi, con una media complessiva di 6.3/7.

#### Panoramica quantitativa della Performance:

Task	Description	Success Rate	Tempo Medio	Difficoltà (SEQ 1-7)	Note / Problemi
T1	Filtrare eventi vicini	100% (6/6)	1m 10s	6.0 / 7	Rallentamenti dovuti ad una attenta analisi e lettura dell'interfaccia (2 utenti > 2 min).
T2	Registrarsi all'evento	100% (6/6)	56 sec	6.5 / 7	Un utente ha svolto il task T4 già qua.
T3	Verificare saldo gettoni	100% (6/6)	9 sec	6.8 / 7	Molto rapido.
T4	Richiedere aiuto logistico	100% (6/6)	1m 13s	6.3 / 7	Tempo alzato da un caso outlier (3m 17s).
T5	Contattare un volontario	100% (6/6)	45 sec	5.7 / 7	Confusione su "Match Attivi".
T6	<b>Offrire un passaggio (post-iscrizione)</b>	50%(3/6)*	<b>1m 43s</b>	<b>4.5 / 7</b>	<b>CRITICO:</b> Utenti cancellano l'iscrizione per rifarla.

<b>T7</b>	Candidarsi come Staff	<b>100%</b> (6/6)	44 sec	6.2 / 7	-
<b>T8</b>	Visualizzare altri partecipanti	<b>100%</b> (6/6)	12 sec	6.8 / 7	-
<b>T9</b>	Accedere alla chat di gruppo	<b>100%</b> (6/6)	15 sec	6.8 / 7	-
<b>T10</b>	Mostrare tessera per check-in	<b>100%</b> (6/6)	19 sec	6.7 / 7	Confusione iniziale "Tessera vs Biglietto".
<b>T11</b>	Lasciare recensione post-evento	<b>100%</b> (6/6)	16 sec	6.7 / 7	-

\* **Nota T6:** 2 utenti hanno completato il task con successo parziale (1) usando un workaround (cancellazione evento), 1 ha fallito (0).

**Tabella Aggregata Task Success Rate**

Task	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Success	Partial	Fail	Success %
T1	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T2	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T3	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T4	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T5	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T6	2	2	0	1	1	2	3/6	2/6	1/6	<b>50%</b>
T7	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T8	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T9	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T10	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>
T11	2	2	2	2	2	2	6/6	0/6	0/6	<b>100%</b>

Come evidenziato nella tabella, 10 task su 11 hanno registrato un tasso di successo del 100%. L'unica eccezione è il Task 6 (Offrire un passaggio), che ha mostrato una distribuzione trimodale: 3 successi completi, 2 successi parziali, e 1 fallimento totale.

**Tabella Aggregata Perceived Difficulty (Scala Likert 1-7)**

Task	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Media
T1	6	7	6	4	7	6	<b>6.0</b>
T2	6	7	6	7	6	7	<b>6.5</b>
T3	7	7	7	7	7	6	<b>6.8</b>
T4	6	7	6	7	7	5	<b>6.3</b>
T5	5	7	5	6	7	4	<b>5.7</b>
T6	6	7	2	4	5	3	<b>4.5</b>

T7	4	7	6	6	7	7	<b>6.2</b>
T8	7	7	6	7	7	7	<b>6.8</b>
T9	7	7	7	7	7	6	<b>6.8</b>
T10	5	7	7	7	7	7	<b>6.7</b>
T11	6	7	7	6	7	7	<b>6.7</b>

Quartile	Range Likert	Task	Media	Interpretazione
Q4 (Top 25%)	6.67 - 6.8	T3, T8, T9, T10, T11	6.77	Eccellente
Q3	6.17 - 6.50	T2, T4, T7	6.33	Molto buona
Q2	5.67 - 6.00	T1, T5	6.00	Buona
Q1 (Bottom 25%)	4.50 - 5.67	T6	5.09	Problematica

La seconda Tabella raggruppa i task per quartile di soddisfazione. Tre task (T3, T8, T9) hanno raggiunto il punteggio massimo possibile nella media (6.8/7), mentre il Task 6 si colloca nell'ultimo quartile con un punteggio inferiore al punto medio della scala (4.5/7).

**Tabella Aggregata tempi di completamento**

Task	P1	P2	P3	P4	P5	P6	Media	$\sigma$ Tempo
T1	53	128	38	129	23	50	<b>70.2</b>	<b>48.0</b>
T2	80	56	27	30	85	60	<b>56.3</b>	<b>23.9</b>
T3	10	13	5	5	5	10	<b>8.0</b>	<b>3.4</b>
T4	60	59	35	50	35	197	<b>72.7</b>	<b>61.4</b>
T5	60	15	32	25	-*	135	<b>44.5</b>	<b>48.3</b>
T6	90	21	58	102	120	225	<b>102.7</b>	<b>69.8</b>
T7	88	35	45	26	12	57	<b>43.8</b>	<b>26.4</b>
T8	15	5	20	8	4	18	<b>11.7</b>	<b>6.9</b>
T9	27	-*	5	4	4	50	<b>15.0</b>	<b>20.7</b>
T10	75	6	7	7	8	13	<b>19.3</b>	<b>27.6</b>
T11	30	15	6	15	12	16	<b>15.7</b>	<b>8.0</b>

Cluster	Range	Task
immediato	< 20 secondi	T3, T8, T9, T11
standard	40 - 75 secondi	T2, T4, T5, T7, T10
complesso	> 70 secondi	T1, T6

\* **Nota:** i due tempi sono mancati in quanto le task sono state completate durante la lettura del quesito o in una task precedente.

La prima tabella mostra i tempi medi di completamento con relative deviazioni standard. I task si distribuiscono in tre cluster distinti:

1. **Cluster "immediato"** (T3, T8, T9, T11): < 20 secondi – task di visualizzazione/accesso a informazioni
2. **Cluster "standard"** (T2, T4, T5, T7, T10): 40-75 secondi – task procedurali con input utente
3. **Cluster "complesso"** (T1, T6): > 70 secondi – task che richiedono navigazione multi-step o problem-solving

Il Task 6 presenta sia il **tempo medio più alto** (102.7s, +41% rispetto al cluster standard) sia la **variabilità più alta** ( $\sigma = 69.8s$ ), indicando percorsi utente altamente divergenti.

---

## 7.2 Positive Findings

Il test ha validato l'efficacia del design in cinque aree chiave. Di seguito i punti di forza emersi:

Area di Forza	Descrizione ed Evidenza	Impatto
<b>1. Learnability immediata</b>	<b>100% di successo su 10 task su 11.</b> Nonostante quasi tutti i partecipanti non avessero mai frequentato uno Swap Party, l'interfaccia ha permesso un utilizzo immediato senza training.	<b>Globale</b>
<b>2. Sistema Gettoni</b>	<b>Task più veloce del test (media 8 sec).</b> Il concetto di valuta virtuale è stato compreso istantaneamente da tutti i target demografici.	<b>Globale</b>
<b>3. Funzionalità Social</b>	<b>Intuitività elevata.</b> I task relativi a chat e partecipanti (T8, T9) hanno registrato tempi minimi (4 sec record). L'affordance è talmente chiara che un utente ha completato l'azione prima ancora che la domanda fosse finita.	<b>Locale</b>
<b>4. Visibilità Logistica</b>	<b>Utilizzo proattivo (50%).</b> Quattro utenti su sei hanno esplorato le opzioni di trasporto spontaneamente durante l'iscrizione, confermando che la Call-to-Action è posizionata nel punto giusto del journey.	<b>Locale</b>
<b>5. Efficacia delle recensioni</b>	<b>Chiusura dell'esperienza fluida</b> (media 16 sec). Il meccanismo di feedback è risultato auto-esplicativo per il 100% degli utenti, confermando l'assenza di barriere cognitive nella fase post-evento.	<b>Globale</b>

### 7.2.1. Learnability Immediata

Il dato più significativo emerso dal test riguarda la discrepanza positiva tra l'esperienza pregressa degli utenti e la loro performance.

**Metriche:** Sebbene **5 su 6 partecipanti** non avessero mai partecipato a uno Swap Party, il tasso di successo sui task core (T1, T2, T4, T7) è stato del **100%**.

**Analisi:** L'assenza di errori critici nei task di scoperta e registrazione indica che il modello mentale proposto dall'app si allinea alle aspettative degli utenti.

**Evidenza Demografica:** Questa intuitività è trasversale. L'utente **P2** (57 anni, esperienza informatica "scarsa") ha completato il flusso di registrazione (T2) e la richiesta di aiuto (T4) con valutazioni di difficoltà minime (7/7 "Molto Facile"), dimostrando che l'interfaccia è accessibile anche a un target non nativo digitale.

### 7.2.2. Eccellenza nella Visualizzazione dei Gettoni (Task 3)

**Metriche:**

- **Tasso di successo:** 100% (6/6)
- **Tempo medio:** 8.0 secondi ( $\sigma = 3.4s$ )
- **Soddisfazione:** 6.8/7 (uno dei punteggi più alti dello studio)
- **Distribuzione temporale:** Range 5-13 secondi ( $\Delta = 8s$ , la più ristretta tra tutti i task)

**Analisi:** Il Task 3 rappresenta il **gold standard** di usabilità nel test. La deviazione standard estremamente bassa (3.4s) indica percorsi utente altamente convergenti, suggerendo che la collocazione del contatore gettoni nel profilo rispetta perfettamente il modello mentale degli utenti. Il 100% dei partecipanti ha individuato l'informazione entro 13 secondi senza esitazioni documentate.

**Correlazione con dati qualitativi:** Nessun partecipante ha verbalizzato difficoltà o richiesto chiarimenti durante questo task. L'assenza di commenti negativi nelle note dell'osservatore per tutti e 6 i partecipanti è un indicatore indipendente di design efficace.

**Impatto:** Globale – conferma che l'architettura del wallet e della sezione Profilo è intuitiva e ben segnalata.

### 7.2.3. Efficacia della Sezione Sociale (Task 8, 9)

Metrica	Task 8 (Partecipanti)	Task 9 (Chat)
Successo	100% (6/6)	100% (6/6)

Tempo medio	11.7s ( $\sigma = 6.9s$ )	15.0s* ( $\sigma = 20.7s$ )
Likert	6.8/7	6.8/7

\*Media calcolata considerando "immediato" (0s) il tempo di P2.

**Analisi:** Entrambi i task hanno raggiunto i **punteggi di soddisfazione più alti dello studio** (6.8/7, pari merito con T3). Il Task 9 in particolare mostra tempi eccezionalmente rapidi: 4 partecipanti su 6 hanno completato il task in  $\leq 8$  secondi, con P4 e P5 che hanno impiegato solo 4 secondi. La variabilità più alta del Task 9 ( $\sigma = 20.7s$ ) è spiegata da un outlier: P6 ha impiegato 50 secondi contro una mediana di 15 secondi. Escludendo questo valore, la deviazione standard si riduce a 11.3s, in linea con gli altri task del cluster "immediato".

**Analisi della Variabilità (Outlier P6):** L'analisi incrociata suggerisce che il ritardo non sia dovuto a un errore di design critico, ma a un approccio di navigazione più metodico tipico del profilo Senior. Ciò viene confermato dall'osservazione qualitativa che ha chiarito che il ritardo **non è dovuto a difficoltà di navigazione**, ma a un approccio **meticoloso e riflessivo**: l'utente ha scelto di leggere attentamente tutti i testi dell'interfaccia prima di agire. Questo è confermato dal suo **NASA-TLX**, dove ha valutato la *Pressione Temporale* come tendente al "basso", confermando che la lentezza è stata intenzionale e non subita. Sebbene il livello di **Frustrazione** (NASA-TLX) risulti medio-alto, tale dato è verosimilmente attribuibile a un effetto di trascinamento causato dal fallimento critico nel precedente Task 6, piuttosto che a frizioni in questo specifico task, il punteggio likert di 6/7 attesta un'alta facilità d'uso percepita. Pertanto, il tempo elevato riflette una preferenza d'uso personale e non una frizione dell'interfaccia. Escludendo questo outlier, il task si conferma nel cluster "immediato" per il target primario.

**Pattern comportamentale osservato:** Nelle note dell'osservatore, P2 (Task 9) ha completato il task "mentre stava leggendo la domanda", indicando che il pulsante di accesso alla chat era visivamente prominente e immediatamente riconoscibile.

**Impatto:** Globale: il design delle funzionalità sociali (badge amici, accesso chat) è ottimale sia in termini di affordance visiva che di architettura informativa.

## 7.2.4. Visibilità Logistica e Comportamento Proattivo (Task 2)

### Metriche:

- **Tasso di successo:** 100% (6/6)
- **Tempo medio:** 56.3 secondi ( $\sigma = 23.9s$ )
- **Soddisfazione:** 6.5/7 (Cluster "Molto Buona")

- **Tasso di Proattività:** 50% (3 su 6 partecipanti hanno interagito con la funzione senza richiesta esplicita)

**Analisi:** Un risultato inatteso e altamente significativo riguarda la "Discoverability" delle funzioni di supporto logistico all'interno del flusso di iscrizione. Sebbene il Task 2 richiedesse semplicemente di registrarsi, la maggioranza degli utenti ha notato e compreso immediatamente le opzioni aggiuntive per offrire o richiedere un passaggio. Questo valida la scelta architettonica di non relegare la logistica in un menu secondario, ma di integrarla nel *primary flow* di registrazione. L'interfaccia intercetta il modello mentale dell'utente nel momento esatto della pianificazione ("Vado all'evento -> Come ci vado?"), riducendo il carico cognitivo per i task successivi.

**Comportamento Proattivo Osservato:** Le note dell'osservatore confermano che l'interazione è stata spontanea e percepita come valore aggiunto:

- **P4:** "*Ha anche offerto aiuto già che c'era*" (ha anticipato il Task 6).
- **P5:** "*Ha chiesto un passaggio già che c'era*" (ha anticipato il Task 4).
- **P6:** "*Ha chiesto anche aiuto oltre a iscriversi e basta*".

Questo comportamento dimostra che la Call-to-Action è posizionata strategicamente e che le opzioni sono visivamente distinte ma logicamente collegate all'azione principale.

**Impatto: Locale** – Conferma l'efficacia del design pattern di iscrizione arricchita; le opzioni logistiche sono visibili, accessibili e invitanti.

## 7.2.5. Efficacia delle Recensioni (Task 11)

### Metriche:

- **Tasso di successo:** 100% (6/6)
- **Tempo medio:** 15.7 secondi ( $\sigma = 8.0s$ )
- **Soddisfazione:** 6.7/7 (Eccellente)
- **Distribuzione:** Range 6-30 secondi

**Analisi:** Il Task 11 chiude il test con prestazioni eccellenti. La bassa deviazione standard (8.0s) e l'assenza di errori documentati indicano che il meccanismo di recensione evento è:

1. **Facilmente individuabile** nella sezione "Eventi Passati" o tramite notifica
2. **Self-explanatory** (nessun partecipante ha richiesto chiarimenti sul processo)

Il tempo massimo di 30 secondi (P1) è comunque inferiore alla metà del tempo medio dei task procedurali complessi, confermando l'efficacia del design.

**Impatto:** Globale – il loop di feedback post-evento è ben integrato nell'ecosistema dell'app.

### 7.3 Negative Findings

Il test ha identificato cinque problemi di usabilità, di cui uno con severità alta che ha generato il più alto tasso di fallimento dell'intero studio. Di seguito l'analisi dettagliata per ciascun problema, ordinata per priorità di intervento.

**Tabella riassuntiva delle problematiche riscontrate**

Severity	Problema	Task	Utenti colpiti	Impatto
<b>ALTA</b>	Pulsante "Modifica opzioni" non trovato	T6	4/6 (67%)	1 fallimento totale, 2 workaround non intuitivi (cancellare e rifare iscrizione), 1 tempo elevatissimo
<b>MEDIA</b>	Confusione terminologica "Tessera utente" vs "Tessera evento"	T10	1/6 (17%)	Mental model mismatch, ma task completato
<b>MEDIA</b>	Terminologia "Match Attivi" non chiara	T5	1/6 (17%)	Confusione durante la navigazione
<b>BASSA</b>	"Unisciti allo Staff" non nella posizione attesa	T7	1/6 (17%)	Aspettativa disattesa (dovrebbe essere vicino a "Partecipa")
<b>BASSA</b>	Primo istinto andare in "I miei eventi" invece che Home	T1 e T2	2/6 (33%)	Errore non critico, task completati comunque

#### 7.3.1. Impossibilità di Modificare Opzioni Post-Registrazione (Task 6) - [SEVERITÀ ALTA]

**Metriche di Impatto**

Metrica	Valore	Comparazione vs Media Studio
<b>Tasso di successo completo</b>	50% (3/6)	-50 punti percentuali
<b>Tasso di fallimento/parziale</b>	50% (3/6)	+50 p.p. (unico task con fallimenti)
<b>Tempo medio</b>	102.7s	+86% rispetto alla media dei task procedurali (55.3s)
<b>Deviazione standard tempo</b>	69.8s	Variabilità più alta dello studio
<b>Soddisfazione (Likert)</b>	4.5/7	-1.8 punti rispetto alla media dello studio (6.3/7)
<b>Partecipanti impattati</b>	4/6 (67%)	Frequenza più alta registrata

## Distribuzione dei Risultati Individuali

Tabella dettagliata Task 6 per Partecipante

Partecipante	Età	Esperienza IT	Successo	Tempo	Likert	Comportamento Osservato	Strategia Adottata
P1	23	Buona	2 (Completo)	90s	6	Nessuna difficoltà	Path diretto
P2	57	Scarsa	2 (Completo)	21s	7	Tempo eccezionalmente basso	Path diretto
<b>P3</b>	18	Scarsa	<b>0 (Fallimento)</b>	58s	<b>2</b>	"Non trovava il modifica opzioni"	<b>Abbandono task</b>
<b>P4</b>	53	Buona	<b>1 (Parziale)</b>	102s	<b>4</b>	"Ha cancellato partecipazione per rifarla"	<b>Workaround distruttivo</b>
<b>P5</b>	22	Ottima	<b>1 (Parziale)</b>	120s	<b>5</b>	"Ha cancellato e rifatta, non trova tasto"	<b>Workaround distruttivo</b>
<b>P6</b>	61	Buona	<b>2 (Completo)</b>	225s	<b>3</b>	Tempo 3.7× superiore alla media	<b>Path con esplorazione estesa</b>

## Analisi della Variabilità e Pattern Comportamentali

La distribuzione fortemente bimodale rivela due cluster distinti:

**Cluster A – Successo Immediato (P1, P2):** Tempo medio 55.5s, individuazione rapida del pulsante (33% del campione)

**Cluster B – Difficoltà Severa (P3-P6):** Tempo medio 126.3s (+128% vs Cluster A), pulsante non trovato o trovato dopo esplorazione estesa (67% del campione)

**Implicazione critica:** Il fatto che la maggioranza degli utenti (67%) ricada nel Cluster B indica un deficit sistematico di discoverability, non variabilità individuale normale.

## Strategie di Coping e Conseguenze

### 1. Workaround Distruttivo (P4, P5) – 33% degli utenti

Comportamento osservato: Cancellazione e rifacimento completo della partecipazione.

Conseguenze misurabili:

- Tempo +100% rispetto al path corretto (111s vs 55.5s)
- Perdita di dati già inseriti

- Rischio di abbandono permanente se l'utente interrompe il processo
- Erosione della fiducia nell'app ("prodotto incompleto")

## 2. Abbandono Totale (P3) – 17% degli utenti

Unico caso di fallimento completo (score 0) nell'intero test dopo 58 secondi. Likert: 2/7 (punteggio più basso dello studio).

## 3. Esplorazione Esaustiva (P6) – 17% degli utenti

Navigazione sistematica per 225 secondi (3m 45s) prima di localizzare il pulsante. Nonostante il successo finale, Likert = 3/7 per frustrazione residua.

### Analisi Demografica: Paradosso dell'Esperienza

Esperienza IT	Successo Completo	Successo Parziale/Fallimento
Scarsa (P2)	1/1 (100%)	0/1 (0%)
Buona (P1, P3, P5, P6)	2/4 (50%)	2/4 (50%)
Ottima (P4)	0/1 (0%)	1/1 (100%)

**Tabella: Correlazione Successo vs Esperienza Informatica**

**Paradosso osservato:** L'utente con esperienza "scarsa" (P2, 57 anni) ha completato in 21s con soddisfazione massima (7/7), mentre l'utente con esperienza "ottima" (P5, 22 anni) ha usato un workaround distruttivo.

**Interpretazione:** Il problema non è di formazione digitale, ma di violazione delle convenzioni UX. Gli utenti esperti hanno aspettative precise su dove trovare un pulsante "Modifica" (nella card evento in "I miei eventi"). Gli utenti meno esperti potrebbero aver avuto una scoperta casuale o un approccio meno condizionato da pattern mentali preesistenti.

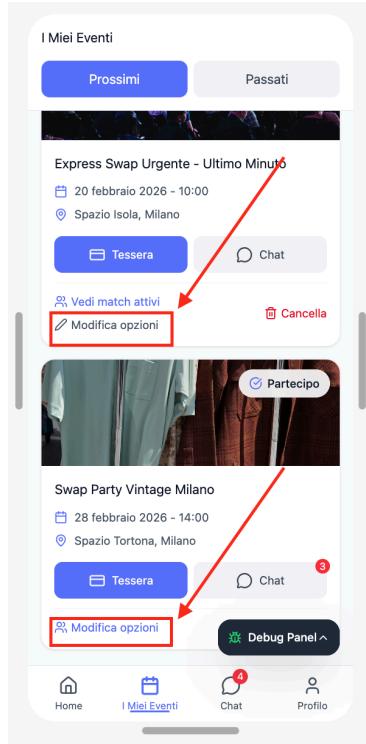
**Conclusione:** Il problema impatta trasversalmente tutti i profili demografici.

### Severity Rating

Dimensione	Punteggio	Giustificazione
Frequenza	5/5	67% utenti impattati (4/6)
Impatto	5/5	Impedisce completamento task core senza il workaround
Persistenza	5/5	Problema architettonale, si ripresenterà sistematicamente

**Classificazione:** ALTA (Richiede un fix immediato)

## Foto del problema



### 7.3.2. Ambiguità Terminologica "Tessera Evento" vs "Tessera Utente" (Task 10) - [SEVERITÀ MEDIA]

#### Metriche

Metrica	P1 (Impattato)	P2-P6 (Non Impattati)	$\Delta^*$
Tempo	75s	8.2s (media)	+814%
Likert	5/7	6.8/7 (media)	-2 punti

\*Il simbolo  $\Delta$  indica lo scostamento tra il dato del singolo utente e la media del gruppo.

**Analisi del Problema:** il problema ha colpito un solo utente (P1, 23 anni), ma con un impatto devastante sul tempo di esecuzione (oltre 1 minuto di ritardo per un task da 8 secondi). L'analisi qualitativa suggerisce che il ritardo non sia dovuto alla difficoltà nel trovare la tessera, ma a un dubbio sulla sua **validità contestuale**. Nota osservatore: "Non capiva che ci fosse una tessera evento e una utente". Essendo la "Tessera" un oggetto unico presente in modo ridondante in più sezioni (Profilo, Home, Dettaglio Evento), l'utente ha esitato, cercando verosimilmente uno specifico "Biglietto" per l'evento, distinto dalla sua "Tessera identificativa" generica.

**Gap identificato:** manca un feedback esplicito che confermi all'utente che la sua Tessera Profilo funge anche da *Titolo di Ingresso* per lo specifico evento.

**Correlazione Demografica** profilo P1: 23 anni, esperienza IT "buona". Il suo modello mentale sembra influenzato da piattaforme di ticketing (es. TicketOne) dove l'identità dell'utente è separata dal titolo di accesso. L'assenza di un "biglietto" specifico ha creato un blocco decisionale.

### Severity Rating

Dimensione	Punteggio	Giustificazione
Frequenza	1/5	Solo il 17% degli utenti
Impatto	2/5	Rallenta task ma non impedisce completamento
Persistenza	3/5	Problema di labeling

### Classificazione: MEDIA

Nonostante la bassa frequenza, il rallentamento estremo (+814%) e il rischio di scaling (con 100 utenti → 17 confusi) giustificano la priorità media.

### 7.3.3. Label "Match Attivi" Non Intuitivo (Task 5) [SEVERITÀ MEDIA]

#### Metriche

Metrica	P6 (Impattato)	P1-P5 (Non Impattati)	Δ*
Tempo	135s	33.0 s (media)	+309%
Likert	4/7	6.0/7 (media)	-2 punti

\*Il simbolo Δ indica lo scostamento tra il dato del singolo utente e la media del gruppo.

**Analisi del Problema:nota osservatore (P6):** "Era confuso su cosa volesse dire 'Match Attivi', c'è andato più per curiosità".

La confusione non ha impedito il completamento (score 2/2). L'utente ha cliccato per scoperta, non per comprensione diretta del label.

**Ambiguità:** Il termine "Match" è un anglicismo non universalmente chiaro in italiano, specialmente per utenti senior (P6: 64 anni) o con bassa familiarità con app di matching.

**Correlazione Demografica:** L'unico utente confuso è il più anziano. Gli utenti giovani (24-28 anni) non hanno mostrato esitazioni, confermando comprensibilità per gli anglicismi.

### Severity Rating

Dimensione	Punteggio	Giustificazione
Frequenza	1/5	17% utenti, target senior
Impatto	1/5	Non impedisce completamento

Persistenza	2/5	Label facilmente migliorabile
-------------	-----	-------------------------------

**Classificazione:** MEDIA

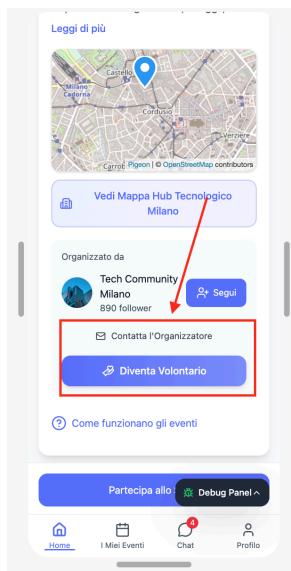
### 7.3.4. Aspettativa di Collocazione "Diventa volontario" (Task 7) [SEVERITÀ BASSA]

Metriche di Impatto

Metrica	P1 (Impattato)	P2-P6 (Non Impattati)	Δ
Tempo	88s	32.6s (media)	+170%
Likert	4/7	6.6/7 (media)	-2.6 punti

**Analisi del problema: nota osservatore (P1):** "Si aspettava che l'opzione fosse dopo 'Partecipa evento'"

P1 si aspettava un flusso lineare: Partecipa → Opzioni aggiuntive (volontario). , mentre l'architettura attuale propone le opzioni in parallelo nella schermata dettagli.



**Analisi Demografica e Comportamentale** L'analisi dei dati esclude che si tratti di un problema generazionale o legato alla competenza tecnica. Confrontando P1 (23 anni) con gli altri utenti della stessa fascia demografica (P3, 18 anni e P5, 22 anni), emerge che questi ultimi hanno completato il task rapidamente (rispettivamente in 45s e 12s) senza esitazioni. Questo isola il problema al singolo utente P1, classificandolo come una **divergenza del modello mentale individuale** piuttosto che come un difetto di usabilità sistematico per il target giovane.

**Severity Rating**

Dimensione	Punteggio	Giustificazione
Frequenza	1/5	17% utenti, caso isolato
Impatto	1/5	Task completato in <90s
Persistenza	1/5	Percezione individuale

#### Classificazione: BASSA

Il campione non permette di comprendere se il problema è del singolo utente o è una problematica diffusa, andrebbero fatti altri test per verificare se è un evento che dipende esclusivamente dall'utente o è una problematica diffusa ad un gruppo di persone.

### 7.3.5. Navigazione Iniziale verso "I Miei Eventi" (Task 1 e 2) [SEVERITÀ BASSA]

**Frequenza del problema:** 2/6 partecipanti (33%)

Due partecipanti (P1, P2) hanno inizialmente cliccato su "I miei eventi" quando richiesto di cercare un nuovo evento o partecipare ad uno (Task 1 e 2). Entrambi si sono corretti autonomamente entro 10 secondi senza intervento.

**Analisi del problema:** la label "I miei eventi" potrebbe essere ambigua per utenti al primo utilizzo che interpretano "miei" come "eventi di mio interesse" anziché "eventi a cui sono iscritto". Tuttavia, la rapida correzione indica l'efficacia complessiva del design.

#### Severity Rating

Dimensione	Punteggio	Giustificazione
Frequenza	2/5	33% utenti
Impatto	1/5	Correzione autonoma in <10s
Persistenza	1/5	Non ricorrente dopo primo utilizzo

**Classificazione:** BASSA (Monitorare in test futuri)

## 8. POST-TASK, POST-TEST RESULTS

### 8.1 System Usability Scale (SUS)

	1 <i>(Fortemente in disaccordo)</i>	2	3	4	5 <i>(Fortemente d'accordo)</i>
1. Penso che mi piacerebbe				P1, P3, P6	P2, P4

<i>usare questo sistema frequentemente.</i>					
2. Ho trovato il sistema inutilmente complesso.	<i>P1 P2 P4 P5</i>	<i>P3 P6</i>			
3. Ho pensato che il sistema sia facile da usare.				<i>P3</i>	<i>P1 P2 P4 P5 P6</i>
4. Penso che avrei bisogno del supporto di una persona tecnica per poter utilizzare questo sistema.	<i>P1, P2, P3, P4, P5, P6</i>				
5. Ho trovato le varie funzioni di questo sistema ben integrate.				<i>P1, P3, P5, P6</i>	<i>P2, P4</i>
6. Ho pensato ci fossero troppe incoerenze nel sistema.		<i>P3, P4, P5</i>	<i>P1, P6</i>		<i>P2</i>
7. Immagino che la maggior parte delle persone imparerebbe a usare questo sistema molto rapidamente.				<i>P1, P3</i>	<i>P2, P4, P5, P6</i>
8. Ho trovato il sistema molto pesante da usare.	<i>P1, P2, P3, P4, P5, P6</i>				
9. Mi sono sentito molto sicuro nell'usare il sistema.			<i>P2, P6</i>	<i>P3</i>	<i>P1, P4, P5</i>
10. Ho avuto bisogno di imparare molte cose prima di poter iniziare a usare questo sistema.		<i>P2, P3, P4, P</i>	<i>P1, P6</i>		

**SUS: Punteggio**

Partecipante	Punteggio SUS
P1	87.5
P2	85.0
P3	85.0
P4	100.0
P5	92.5
P6	82.5
Medio:	88.75

Un punteggio SUS di 88.75 è eccellente e si colloca ben al di sopra della media (che è tipicamente intorno a 68). Indica che l'usabilità del sistema è percepita come molto alta e molto facile da usare dalla maggior parte dei partecipanti.

P4 ha dato un punteggio massimo di 100.0, indicando un'esperienza perfetta in termini di usabilità. Il punteggio più basso è 82.5 (P6), che è comunque considerato un risultato di alta qualità.

## 8.2 NASA-TLX

Partecipante	Punteggio NASA-TLX
P1	2.17
P2	1.83
P3	3.33
P4	2.67
P5	1.00
P6	7.00
Medio:	3.00

Metrica	Punteggio NASA-TLX	Deviazione standard
Impegno mentale	5	4.24
Impegno fisico	1.33	0.82
Pressione temporale	3.00	1.63
Prestazione	2.83	1.83
Sforzo	2.50	1.52
Frustrazione	3.33	4.32

La media complessiva del gruppo è stata:

**M = 3,00**

Ciò indica che, in media, il compito ha generato un **carico di lavoro basso**. Non è stato osservato alcun sovraccarico generalizzato.

L'implicazione di questa metrica nello studio è che il sistema valutato non appare cognitivamente impegnativo per la maggior parte degli utenti. Dal punto di vista dell'usabilità, ciò suggerisce che l'interfaccia è gestibile e non impone un carico eccessivo.

La deviazione standard (DS) complessiva è di circa 1,92 ed è particolarmente elevata per l'impegno mentale e la frustrazione.

La media complessiva è bassa. Tuttavia, l'elevata deviazione standard rivela che l'esperienza non è stata uniforme. Un partecipante (P6) ha sperimentato un carico di lavoro significativamente maggiore rispetto agli altri. Ciò potrebbe rappresentare una differenza individuale rilevante o un potenziale margine di miglioramento nell'adattabilità dell'applicazione.

Per quanto riguarda l'analisi di ciascuna delle sei metriche studiate, l'impegno mentale si distingue con una media di 5, seguito dalla frustrazione con una media di 3,33. D'altro canto, è importante sottolineare che presentano una deviazione standard molto elevata (rispettivamente 4,24 e 4,32), che indica una variabilità significativa tra le esperienze dei diversi utenti. In particolare, il partecipante 6 (P6) presenta valori per queste metriche molto più elevati rispetto agli altri partecipanti. Pertanto, P6 è statisticamente un valore anomalo e, pertanto, è possibile che lo sforzo mentale e la frustrazione abbiano un valore inferiore a quello calcolato in questo studio.

In conclusione, il **carico di lavoro è per lo più basso e principalmente mentale**. Dal punto di vista dell'HCI, questi risultati suggeriscono che il sistema funziona correttamente. Tuttavia, l'elevata variabilità interindividuale indica che l'esperienza non è uniforme e che è possibile apportare modifiche per garantire un'esperienza più coerente tra i diversi profili utente.

### **8.3 Analisi qualitativa del Debriefing**

L'impressione generale è che i più percepiscono l'idea come **innovativa e utile**: “L'idea è una buona trovata...”, “Molto utile”, “L'idea è molto carina...” e riconoscono che l'interfaccia utente è gradevole e semplice: “L'app fatta bene sia a UI che a feel”, “L'app è semplice ed intuitiva”. Tuttavia, un partecipante ha sottolineato la **mancanza di completezza nelle funzioni del sistema**: “Ho sentito mancare delle feature... il feel del prodotto... come quello di un prodotto non terminato”.

Proseguendo l'analisi, è chiaro che gli utenti apprezzano la **dimensione social e collaborativa** dell'app, che va oltre la semplice organizzazione di eventi: “Il fatto di poter creare una community...”, “Poter chiedere aiuto... dà uno slancio”. La **semplicità e la chiarezza** del design sono percepite come un punto di forza: “La semplicità e l'idea molto carina”, “Quello che c'era era molto semplice ed intuitivo”. Inoltre, gli utenti mostrano grande **apprezzamento** anche per la **funzionalità pratica** (dare nuova vita agli oggetti): “Dare nuova vita ad oggetti vecchi in modo semplice”.

Per quanto riguarda gli aspetti negativi, diversi utenti non segnalano problemi significativi: “Nulla che gli venga in mente al momento”, “Niente di particolare”. Altri invece menzionano **difficoltà specifiche**, come **l'usabilità iniziale non del tutto intuitiva**: “Non è tutto chiarissimo al primo colpo” e **informazioni sulle richieste di aiuto non facilmente visibili**: “Non riuscire a vedere lo stato di richieste d'aiuto...”.

I **suggerimenti** per il miglioramento includono la **chiarezza delle etichette** e dei **messaggi**: “Rinominare tessera dell'evento a biglietto”, “Messaggi un po' più chiari” e funzioni aggiuntive o più accessibili: “Aggiungere il modifica opzioni nell'card dell'evento espansa”, “Aggiungere un modo per vedere le richieste d'aiuto proposte

anche se non sono state accettate”, “Avere un sistema di rating degli utenti da controllare quando si prende un appuntamento”.

In questo modo, gli utenti ne evidenziano i punti di forza, in quanto idea innovativa e utile, incentrata sul riutilizzo degli oggetti e sulla creazione di una community, con un design intuitivo, semplice e gradevole e funzioni principali chiare per l'utente medio.

Al contrario, gli aspetti da migliorare includono la visibilità e l'accessibilità delle funzioni secondarie, come le opzioni di modifica e il monitoraggio delle richieste di assistenza, la chiarezza di etichette e messaggi per ridurre la confusione iniziale e la considerazione dei meccanismi di valutazione o fiducia degli utenti.

Insomma, il debriefing dimostra che l'app REE gode di un'ottima accettazione e di una percezione positiva, soprattutto grazie alla sua usabilità e al suo design. Il feedback fornisce indicazioni chiare per miglioramenti iterativi, concentrandosi su visibilità, chiarezza e rafforzamento della fiducia all'interno della community di utenti.

## 9. RECOMMENDATIONS

### Raccomandazione: Rendere visibile e accessibile il pulsante "Modifica Partecipazione"

#### Descrizione

Durante il **Task 6**, il 67% dei partecipanti ha riscontrato difficoltà nel trovare il modo di modificare la propria partecipazione dopo l'iscrizione. Molti utenti hanno utilizzato un "workaround distruttivo", cancellando e rifacendo l'iscrizione per poter accedere nuovamente alle opzioni.

Si raccomanda di rendere il pulsante "**Modifica opzioni**" immediatamente visibile sia sulla card dell'evento nella tab "I miei eventi", sia all'interno del dettaglio dell'evento espanso. Si suggerisce l'introduzione di un **Kebab Menu (⋮)** sulla card per raccogliere le azioni principali in modo standardizzato. **Prioritizzazione**

#### Prioritizzazione

- **Severity:** Alta (il task ha avuto un tasso di insuccesso del 50% e ha creato enorme frustrazione tra gli utenti).
- **Priorità:** Alta. Si consiglia un intervento immediato in modo da garantire una serena esperienza dell'applicazione ed evitare un possibile abbandono da parte degli utenti.

L'implementazione di questa raccomandazione è **condizione necessaria** per garantire una user experience all'altezza dell'eccellenza dimostrata negli altri 10 task (SUS 88.75/100).

### Raccomandazione: Visualizzazione dello stato della richiesta di assistenza

#### Descrizione

Si raccomanda di rendere visibile lo stato della richiesta di assistenza anche nel caso in cui non sia stato ancora fissato un appuntamento. Attualmente, l'utente può richiedere aiuto (Task 4 – Richiedere aiuto logistico) con esito positivo; tuttavia, l'assenza di un appuntamento potrebbe generare incertezza sul fatto che la richiesta sia stata effettivamente presa in carico.

A titolo esemplificativo, potrebbe essere utile mostrare uno stato come:

- “Richiesta inviata – In attesa di assegnazione appuntamento” oppure
- “Richiesta presa in carico – Verrai contattato a breve”.

## Prioritizzazione

- **Severity:** Bassa (il task è stato completato con successo e non impedisce l'utilizzo della funzionalità).
- **Priorità:** Minore. L'intervento è consigliato dagli utenti per migliorare la chiarezza e la percezione di controllo, ma non risolve un problema critico di usabilità.

L'implementazione può essere pianificata in una fase successiva di miglioramento dell'esperienza utente, compatibilmente con le altre priorità di sviluppo.

## Raccomandazione: Chiarezza terminologica tra tessera evento e tessera utente

### Descrizione

Durante il Task 10 – Mostrare tessera per check-in, è emersa una possibile ambiguità terminologica tra la “tessera” personale dell'utente e la tessera specifica dell'evento utilizzata per il check-in.

Alcuni utenti hanno suggerito di rinominare la tessera dell'evento in “Biglietto”, al fine di distinguere chiaramente il titolo d'ingresso della tessera personale.

Tuttavia, invece di introdurre una distinzione terminologica strutturale (che potrebbe aumentare la complessità dell'interfaccia), si propone come alternativa l'inserimento di un breve messaggio informativo, ad esempio:

“Il biglietto per l'evento coincide con la tua tessera digitale.”

In questo modo si mantiene coerenza nel sistema, evitando la creazione di due concetti separati per lo stesso elemento funzionale.

## Prioritizzazione

- **Severity:** Media. Il task è stato completato correttamente da tutti gli utenti, senza errori bloccanti; tuttavia l'esitazione dell'utente potrebbe, su larga scala, diventare problematica.

- **Priorità:** Media. L'intervento potrebbe migliorare la chiarezza percepita e risolvere un potenziale problema critico di usabilità.

L'implementazione è vivamente consigliata e non richiede una modifica troppo invadente dell'applicazione.

## **Raccomandazione: Chiarezza nella visualizzazione della tessera per il check-in**

### **Descrizione**

Si raccomanda di valutare attentamente la modalità di visualizzazione della tessera all'interno della schermata del Task 10 – Mostrare tessera per check-in.

Alcuni utenti hanno suggerito la possibilità di visualizzare separatamente "Biglietto" e "Tessera utente" o di poter scorrere tra i due elementi. Tuttavia, poiché nel sistema attuale il biglietto coincide con la tessera digitale dell'utente, introdurre una separazione esplicita potrebbe generare ambiguità e aumentare il carico cognitivo.

Le funzionalità associate (accesso all'evento e gestione dei gettoni) sono infatti azioni temporalmente e funzionalmente distinte, ma fanno riferimento allo stesso elemento digitale. Mostrare due elementi separati rischierebbe di far percepire all'utente la presenza di strumenti diversi, quando in realtà si tratta dello stesso oggetto con utilizzi differenti.

Si suggerisce quindi, ove necessario, di inserire un breve messaggio esplicativo che chiarisca che il titolo di accesso e la tessera coincidono, mantenendo un'unica rappresentazione visiva coerente.

### **Prioritizzazione**

- **Severity:** Bassa. Il task viene completato correttamente e non si rilevano impedimenti nel flusso principale.
- **Priorità:** Minore. L'intervento è volto esclusivamente a migliorare la chiarezza concettuale e non rappresenta una criticità funzionale.

La modifica è da considerarsi opzionale e andrebbe implementata solo qualora emergesse un reale beneficio in termini di comprensione, evitando soluzioni che possano introdurre complessità non necessarie.

In sintesi, la modifica è opzionale e deve essere considerata solo se il design complessivo del flusso lo rende coerente e intuitivo.

## Raccomandazione: Revisione terminologia “Match Attivi”

### Descrizione

Il termine "**Match Attivi**" utilizzato nel **Task 5** è risultato poco intuitivo, specialmente per il target senior, che ha cliccato sull'elemento per curiosità piuttosto che per comprensione diretta. Si raccomanda di rinominare la voce con un termine più esplicativo che richiami esplicitamente l'azione di accordarsi per un appuntamento logistico.

### Prioritizzazione

- **Severity:** Media (nonostante il task sia stato completato con successo il problema potrebbe impattare una grande fetta di possibili utenti).
- **Priorità:** Minore. L'intervento è consigliato dagli utenti per migliorare la chiarezza e la percezione di controllo, ma non risolve un problema critico di usabilità.

L'implementazione può essere pianificata in una fase successiva di miglioramento dell'esperienza utente, compatibilmente con le altre priorità di sviluppo.

## Raccomandazione: Introduzione di un sistema di rating degli utenti

### Descrizione

Si propone di implementare un **sistema di valutazione degli utenti** simile a quello di Uber (Task 8 – Visualizzare altri partecipanti). Questo permetterebbe agli utenti di conoscere il livello di affidabilità o reputazione degli altri partecipanti, contribuendo a creare un **ambiente percepito come più sicuro** sulla piattaforma.

È necessario definire chiaramente:

- Cosa gli utenti possono valutare (solo rating numerico o anche commenti/testi)
- Le regole di moderazione dei messaggi
- Come presentare le informazioni in modo trasparente ma rispettoso della privacy

Un esempio di implementazione potrebbe essere un rating a **stelle o punti**, accompagnato eventualmente da un breve feedback testuale moderato, visibile solo dopo aver partecipato a un evento insieme.

### Prioritizzazione

- **Severity:** Non critica, ma l'assenza del sistema limita la percezione di sicurezza e fiducia tra gli utenti.
- **Priorità:** Media. L'idea è interessante e strategica per migliorare l'esperienza e la sicurezza della piattaforma, ma richiede uno studio approfondito prima di essere implementata.

L'introduzione del rating dovrebbe essere accompagnata da linee guida chiare e da strumenti di moderazione per evitare abusi o malintesi.

## 10. NEXT STEPS

Sulla base dei risultati emersi dal test di usabilità, si identificano i seguenti passi successivi.

### Prossimi passi:

1. **Iterazione del Design e Sviluppo:** Un team integrato di designer e sviluppatori (noi) implementerà prioritariamente il **Kebab Menu** e la visibilità della funzione "Modifica" per risolvere le criticità del Task 6 .
2. **Revisione dei Label:** Il team di sviluppo procederà con l'aggiornamento dei termini "Match Attivi" e l'inserimento dei messaggi informativi per chiarire l'identità tra Tessera e Biglietto.
3. **Nuovo Test di Usabilità (Formative):** Si raccomanda vivamente di condurre un nuovo test su scala ridotta dopo l'implementazione dei fix per confermare che le modifiche abbiano risolto i problemi di discoverability identificati.
4. **Ricerca sulla Fiducia:** Si suggerisce di approfondire tramite interviste o card sorting la progettazione del sistema di rating per garantire che soddisfi le esigenze di sicurezza espresse nel debriefing.

## 11. Appendix

### FORM

Form anagrafica: <https://forms.gle/WVLyqWwi5xZQRbr16>

Form SUS: <https://forms.gle/thejiqKEDDTnkhDM6>

Form NASA: Traduzione in italiano del test ufficiale in pdf da WeBeep

### SCRIPT

Ciao e grazie per aver accettato di partecipare. Oggi stiamo testando un prototipo dell'app REE (Recycle, Exchange, Enjoy), un servizio per gestire eventi di scambio oggetti (swap party).

Prima di iniziare, alcuni dettagli importanti:

Stiamo testando l'app, non te! Se qualcosa è difficile o confuso, è un problema del design, non tuo.

Mentre usi l'app, ti chiedo di pensare ad alta voce: dimmi cosa stai guardando, cosa stai cercando di fare e cosa stai pensando.

Inoltre, non preoccuparti e non sentirti a disagio nel segnalare errori o cose che ritieni poco chiare o confuse. Stiamo facendo questo per risolvere potenziali errori e migliorare l'usabilità e la user experience, quindi abbiamo bisogno delle tue reazioni sincere.

Se hai domande durante il percorso, non esitare a farle. Tuttavia, potrei non risponderti subito. Ci interessa sapere come le persone si comportano da sole, senza l'aiuto o la guida di terzi.

In alcuni momenti simuleremo di essere all'evento. Io agirò come parte dello staff. Hai domande prima di iniziare?

Prima di iniziare con l'app, potresti compilare questo modulo con i tuoi dati e alcune informazioni specifiche?

→ QUESTIONARIO DATI ANAGRAFICI

Ok, ottimo.. Abbiamo finito con le domande e possiamo iniziare a dare un'occhiata

Per prima cosa, ti chiederò di dare un'occhiata a questa app e di dirmi cosa ne pensi: cosa ti colpisce, cosa puoi fare qui e a cosa serve. Da un'occhiata e raccontami

[RISPOSTA INTERVISTATO]

Grazie. Ora ti chiederò di provare a svolgere alcuni task specifici

**In città sono organizzati degli eventi di swap, i cosiddetti “swap party”. Sono delle occasioni in cui le persone portano i propri oggetti che non usano più e li scambiano con altre persone. In questi eventi ogni oggetto portato vale “un gettone” e tramite questa moneta si può tenere traccia dei propri scambi, anche tra più eventi.**

**Contesto 1: Immagina di avere una settimana libera e di voler cercare un evento di swap per scambiare alcuni vestiti vecchi.**

(Task 1)

Cerca un evento per trovarne uno che sia “vicino” a te, nella prossima settimana

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile)).

(Task 2: Partecipazione semplice)

Una volta trovato un evento che ti ispira, registrati come partecipante.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile)).

(Task 3: verifica di avere abbastanza crediti)

Questa non è la prima volta che partecipi ad un evento, controlla nel profilo se hai gettoni avanzati.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile)).

**Contesto 2: Hai deciso di portare allo swap un vecchio tavolino, ma è troppo pesante per portarlo a mano e prendere i mezzi.**

(Task 4) Durante la fase di gestione della tua partecipazione all'evento, trova il modo di chiedere aiuto a qualcuno per il trasporto.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile)).

(Task 5) Contatta una delle persone disponibili e proponigli un appuntamento, indicando come ti è più comodo.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile)).

**Contesto 2(bis): Cambiamo ora scenario. Hai una Jeep e vai allo stesso evento. Vorresti renderti utile alla community.**

(Task 6) Trova il modo di offrire un passaggio per oggetti ingombranti ad altri partecipanti.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

**Contesto 3: Ti sei iscritto all'evento. Ora vuoi vedere chi altro viene e magari coordinarti con loro, perché hai anche un po' di tempo libero per dare una mano all'organizzazione. Offriti volontario.**

Task 7: Vedi che cercano aiuto per gestire l'evento. Trova il modo di candidarti come volontario per quel giorno.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

(Task 8): Vedi chi sono gli altri partecipanti all'evento

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

(Task 9): Entra nella chat di gruppo dell'evento per salutare e chiedere info generali.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

**Contesto 4: Facciamo un salto temporale. È il giorno dell'evento. Sei arrivato all'ingresso**

(Task 10): Io sono l'organizzatore all'ingresso. Mostrami la tua tessera e potrò registrare i tuoi oggetti.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

**Contesto 5: L'evento è finito, sei tornato a casa con i tuoi nuovi oggetti.**

(Task 11) L'app ti chiede com'è andata o vuoi lasciare una traccia della tua esperienza. Concludi l'esperienza lasciando un feedback o una recensione sull'evento o sullo scambio avvenuto.

Nel complesso, questo compito è stato? (da 1 (molto difficile) a 7 (molto facile).

-> questionario SUS

-> questionario NASA-TLX

### Debriefing

Prima di concludere, vorremmo conoscere la tua opinione sulla tua esperienza con REE. Non ci sono risposte giuste o sbagliate; vogliamo semplicemente concentrarci sulla tua prospettiva personale.

Qual è la tua impressione complessiva di Ree?

Cosa ti è piaciuto di più?

Cosa ti è piaciuto di meno o ti ha creato difficoltà?

Hai consigli per migliorare l'app?"

Grazie mille per il tuo tempo e per il tuo aiuto prezioso. I tuoi feedback saranno utilissimi per migliorare il progetto!

materiale utile

 Reporting the Findings.pdf

DA CARICARE

- SCRIPT :
- documento presentazione dati:
- report modifiche
- link app

# HW 5

# Compito 5 – VALUTAZIONE EURISTICA

Scadenze:

- lunedì 15 Dicembre 2025 (scadenza “interna” al gruppo per la valutazione individuale)
- 22 Dicembre 2025 (scadenza “obbligatoria” per la valutazione individuale e per il report finale di gruppo)

## Obiettivo

Eseguire la valutazione del prototipo mid-fidelity di un altro gruppo applicando le euristiche di Nielsen. Questo compito deve essere svolto **prima individualmente, poi in gruppo**. Si prega di leggere attentamente **l'intero documento**.

### Parte I: Valutazione individuale

- Scadenza “consigliata” per la discussione in gruppo: 15 Dicembre
- Scadenza per la consegna ai docenti: 22 Dicembre

Ogni studente, **individualmente** deve:

1. Leggere il file README del prototipo assegnato. Le assegnazioni dei progetti da valutare saranno comunicate dai docenti entro il 9 Dicembre.  
Si consiglia di esplorare il prototipo assegnato un paio di volte prima di eseguire la valutazione.
2. Condurre la valutazione euristica. Per i tre task descritti nel README, valutare il prototipo applicando le Euristiche di Nielsen.
  - a) Usare il template per la valutazione individuale ([file “valutazioneEuristica-individuale-template”](#)) come guida per eseguire la valutazione e per annotare i problemi. La versione finale di questo report sarà oggetto di valutazione ai fini dell'esame e vi darà dei punti individualmente.
  - b) Mentre si usa il prototipo, tenere a portata di mano l'elenco delle euristiche e prendere appunti non appena si individuano situazioni critiche cercando di localizzare bene il problema e la situazione/stato in cui si verifica.
  - c) Specificare l'euristica o le euristiche a cui ogni problema si riferisce. Se un problema non è strettamente correlato alle euristiche di Nielsen (potrebbe

- capitare), contrassegnerlo con "NE: Problema non legato alle euristiche".
- d) Aggiungere un severity rating per ogni problema identificato applicando la scala di Nielsen: 0 = not a problem, 1 = cosmetic, 2 = minor, 3 = major, 4 = usability catastrophe.

Si raccomanda di concentrarsi sul fornire feedback su come risolvere i problemi, piuttosto che solo evidenziarli.

**\*\*\*Si consiglia di raffinare la valutazione durante le ore di esercitazione dedicate a questo compito (lezione del 12 Dicembre). Durante questa esercitazione sarà possibile chiedere eventuali chiarimenti sia al gruppo che ha progettato il prototipo sia al docente.\*\*\***

N.B.: La versione finale del report della valutazione individuale dovrà essere **consegnata da ogni studente in una cartella di consegna** che sarà appositamente creata su WeBeep.

Quando ci vediamo?

- giovedì 18 dalle 15:30?

## Parte II: Valutazione di gruppo (scadenza 22 Dicembre 2023; report di gruppo da caricare su GitHub)

A partire dai risultati delle valutazioni individuali, questa seconda parte richiede le seguenti attività da svolgere **in gruppo**:

1. **Concordare con gli altri valutatori del gruppo le violazioni riscontrate.** Partendo dai risultati della valutazione e dai report individuali, integrate i problemi riscontrati e per ogni problema concordate in gruppo il rating di severity finale.
2. **Produrre una sintesi condivisa da tutto il gruppo per le violazioni individuate.** Create e compilate in modo collaborativo un documento da rendere disponibile online (non sul proprio sito Web di progetto), seguendo il template per la valutazione di gruppo (**file "valutazioneEuristica-condivisa-template"**).
3. Al termine, pubblicate il report sul vostro spazio GitHub/sito Web; **i docenti comunicheranno l'indirizzo del file al gruppo dei progettisti.**

N.B.: Il gruppo che ha creato il prototipo trarrà beneficio della lista di problemi segnalati nello svolgimento del Compito 6 (raffinamento del prototipo): fate quindi del vostro meglio e non crediate di fare loro un favore non segnalando alcuni problemi 😊

## Cosa consegnare

Entro le date di scadenza, è necessario consegnare i due report:

1. **quello individuale a opera di ogni studente (scadenza consigliata 15 Dicembre).** Dovrà essere

pronto e condiviso con gli altri valutatori entro il 15 Dicembre, in modo da poter dare inizio alla discussione condivisa dei problemi riscontrati. Non è necessario che i docenti analizzino questo documento subito. **La versione finale e raffinata dovrà essere caricata su weBeep alla stessa scadenza del report di gruppo.**

2. **quello redatto dall'intero gruppo di valutatori (scadenza 23 Dicembre 2024).** Dovrà essere caricato sul vostro spazio github. Sarà cura dei docenti comunicare il link del documento al gruppo dei progettisti.

template Euristica Gruppo

# Valutazione euristica di “Transparent”

## Parte I: Descrizione del progetto

Descrizione di una frase, definita in modo collaborativo nel gruppo, del progetto che è stato valutato.

## Parte II: Elenco condiviso delle violazioni

Partendo dai risultati della valutazione individuale, integrate le violazioni individuate per definire un elenco unico e condiviso. Per ciascuna violazione, concordate la severity. Per la descrizione delle violazioni, utilizzare il seguente formato:

*[Problema #]. [Breve Titolo del Problema]*

*[Euristica #] [Titolo euristica] / Individuato da: [Valutatore # – non usare nomi, ogni valutatore dovrà essere identificato da un numero. Possono essere indicati più valutatori]*

*Dove: [Dove si è verificato il problema – task, passaggio, pagina, ...]*

*Cosa: [Descrizione del problema] [eventuale screen shot]*

*Perché: [Motivo per cui viola l'euristica]*

*Severity: [0-4, secondo la valutazione di severity di Nielsen]*

Per esempio:

Problema 1. H4 - Consistenza e standard / Trovato da: V1 e V2

Dove: Per il task “Configurazione”, nella pagina “specificare la lingua”..

Cosa: l'app usa sempre "Save" per salvare le informazioni, tranne in questa pagina dove usa "Store".

Perché: si tratta di una terminologia incoerente per la stessa funzione nell'applicazione, che può creare confusione.

Severity: 3

## Parte III: Sintesi e raccomandazioni condivise

Riportare in una tabella come quella sottostante il numero di violazioni identificate in base al loro livello di gravità.

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

Chiudete il report con le raccomandazioni per il miglioramento del prototipo che saranno emerse dalla discussione di gruppo. Potete ovviamente partire da quanto riportato nei report individuali.

# Euristica

- #1: VISIBILITY OF SYSTEM STATUS
- #2: MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD
- #3: USER CONTROL AND FREEDOM
- #4: CONSISTENCY AND STANDARDS
- #5: ERROR PREVENTION
- #6: RECOGNITION RATHER THAN RECALL
- #7: FLEXIBILITY AND EFFICIENCY OF USE
- #8: AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN
- #9: HELP USERS RECOGNIZE, DIAGNOSE, AND RECOVER FROM ERRORS
- #10: HELP AND DOCUMENTATION

*Individuato da: [Valutatore # – non usare nomi, ogni valutatore dovrà essere identificato da un numero. Possono essere indicati più valutatori]*

Niccolò 1

Giosia 2

Luis 3

Nadav 4

Chiara 5

Sofia 6

, 1 = cosmetic, 2 = minor, 3 = major, 4 = usability catastrophe.

---

Cap massimo 40.

## Severity 4 (max 15)

Problema 1: Ambiguità tra termini e tipologie di affitto

H2 - Match between system and the real world / Individuato da: 5

Dove: Task 1 e Caricamento annunci

Cosa: I termini "immobile", "casa", "alloggio" e "stanza" sono usati in modo incoerente.

Perché: Il sistema non rende chiare le diverse tipologie di affitto e contratto ed esigenze di ricerca

Severity: 4

Problema 2: Premere la zona riporta alla mappa generale

H3 - User control and freedom / Individuato da: 5

Dove: Navigazione mappa (selezione di una zona) task 1



Cosa: L'azione è controintuitiva, l'utente si aspetta un maggiore dettaglio (come nell'interazione appena fatta) o l'accesso agli annunci della zona.

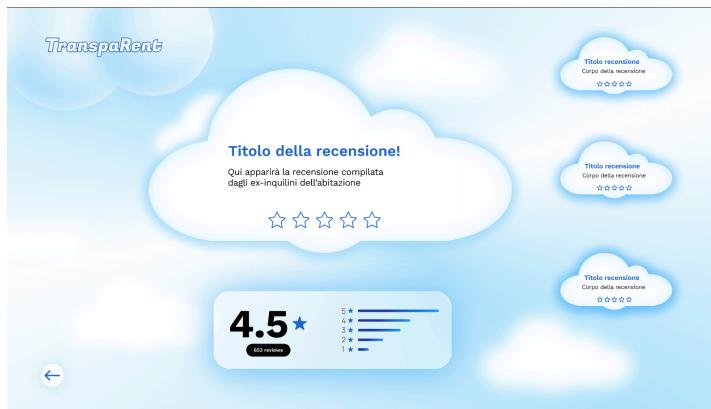
Perché: Comportamento inatteso, viola il principio di coerenza e controllo dell'utente.

Severity: 4

**Problema 3:** Impossibile filtrare le recensioni

**H7: Flexibility and efficiency of use - Individuato da: 6**

**Dove:** Sezione "Recensioni".



**Cosa:** Non è possibile filtrare o ordinare le recensioni, né navigare oltre le 4 mostrate.

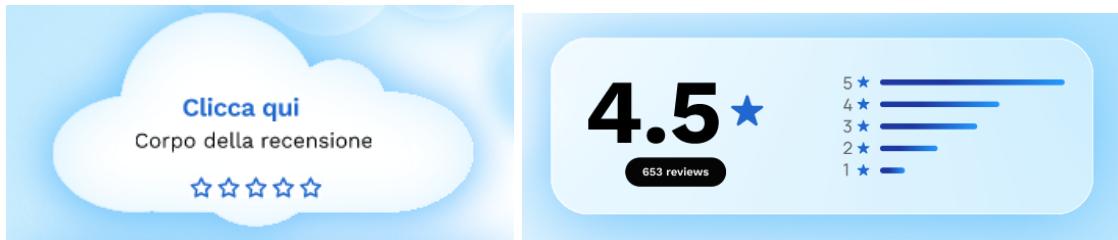
**Perché:** Impedisce all'utente di trovare informazioni rilevanti in modo efficiente e rende impossibile il completamento del task "Poter visualizzare delle recensioni di ex inquilini sull'alloggio o sul suo locatore".

**Severity:** 4

**Problema 4:** Incongruenza nello stato della valutazione (0 vs 4.5)

## H1: Visibility of system status - Individuato da: 6

**Dove:** Confronto tra "Dettaglio annuncio" e "Dettaglio recensione".



**Cosa:** L'icona in bacheca mostra 5 stelle vuote e nessuna informazione sul numero di recensioni, ma il dettaglio rivela un voto di 4.5 con centinaia di recensioni.

**Perché:** Il sistema comunica uno stato falso e l'utente potrebbe scartare l'annuncio credendolo non valutato.

**Severity:** 4

## Problema 5: Task impossibile "Contattare gli ex-inquilini"

### H10: Help and documentation - Individuato da: 1, 6

**Dove:** Sezione Recensioni.

**Cosa:** Il sistema richiede di informarsi sugli ex-inquilini, ma le recensioni sono anonime e prive di contatto.

**Perché:** Il sistema promette una funzionalità che non mantiene. L'utente **non può completare il task** assegnato a causa della mancanza di dati.

**Severity:** 4

Problema 6: Campo “Inquilini” non risponde alle altre opzioni del form

H5 Error Prevention / Individuato da: 1, 3

Dove: Web APP, Form di inserimento

Cosa: Il menù per inserire i coinquilini che appare solo con alcune opzioni di "Tipologia", non risponde contestualmente alle opzioni selezionate nel resto del form

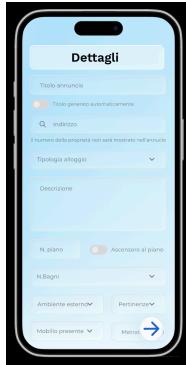
Perché: Genera annunci incorretti

Severity: 4

## Problema 7: Impossibile tornare indietro durante la compilazione

### H3: User control and freedom - Individuato da: 1, 2, 3, 4, 5, 6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella pagina "Dettagli" della WebApp.



**Cosa:** una volta entrati nella pagina di inserimento dettagli, non è presente alcun pulsante "Indietro", "Annulla" o una "X" per chiudere la schermata. L'unico elemento di navigazione presente è la freccia per proseguire in avanti.

**Perché:** l'utente non ha controllo sul sistema e se ha selezionato per errore la pagina o semplicemente desidera interrompere l'operazione non può farlo.

**Severity:** 4

**Problema 8:** Schermata finale senza vie d'uscita (Dead End)

**H3: User control and freedom - Individuato da: 1, 2, 4, 5, 6**

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata finale di conferma.



**Cosa:** Dopo aver visualizzato il codice, l'utente rimane bloccato in quanto non ci sono pulsanti "Home" o "Chiudi".

**Perché:** L'utente si trova in un vicolo cieco.

**Severity:** 4

**Problema 9:** Carico mnemonico eccessivo e rischio di perdere informazioni importanti

**H6: Recognition rather than recall - Individuato da: 1, 6**

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci", nella schermata finale di conferma.

**Cosa:** La gestione dell'annuncio si basa esclusivamente sul possesso di un codice alfanumerico (es. #5ZE89F).

**Perché:** Se l'utente perde il codice, perde definitivamente l'accesso all'annuncio.

**Severity:** 4

Problema 10: Assenza di messaggi di errore in compilazione

H9 - Help users recognize, diagnose, and recover from errors / Individuato da: 3, 5

Dove: Form di caricamento (Webapp)

Cosa: In caso di errore (es. dati mancanti, formato errato), non compaiono messaggi di errore esplicativi.

Perché: L'utente non viene guidato a identificare e correggere i problemi riscontrati durante la compilazione.

Severity: 4

**Problema 11:** Impossibile recuperare il codice dell'annuncio

**H10: Help and documentation - Individuato da: 1, 6**

**Dove:** Per il task "Gestisci annuncio", nella schermata "Inserire il codice dell'annuncio"



**Cosa:** Manca totalmente la procedura di recupero del codice.

**Perché:** Senza un meccanismo di recupero, l'errore umano (dimenticare il codice) blocca l'utente fuori dalla funzionalità di gestione degli annunci senza rimedio.

**Severity:** 4

**Problema 12:** Errore di mapping nella selezione dei dati

**H5: Error prevention - Individuato da: 6**

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata "Dettagli", durante la selezione nel menu a tendina "Tipologia alloggio" e "N. Bagni".

**Cosa:** Selezionando un'opzione specifica dal menu (es. "1 bagno condiviso con 2 persone"), il sistema registra e visualizza un dato diverso ed errato (es. compare "2 bagni").



• 1 bagno personale  
• 1 bagno condiviso con 1 persona  
• 1 bagno condiviso con 2 persone  
• 1 bagno condiviso con 3 persone  
• 1 bagno condiviso con 4 persone

Foto e video

3 bagni

**Perché:** Si tratta di un bug che impedisce all'utente di inserire il dato reale desiderato.

**Severity:** 4

**Problema 13:** Incoerenza nella segnalazione grafica dei campi obbligatori

**H4: Consistency and standards - Individuato da:** 6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata "Dettagli", confrontando la sezione "Dettagli" e la sezione "Contatti".

**Cosa:** Nella sezione "Dettagli" non è presente alcun asterisco (\*) per i campi obbligatori, mentre nella successiva sezione "Contatti" l'asterisco è presente.

**Perché:** L'incoerenza visiva suggerisce erroneamente che i dettagli dell'annuncio siano optionali. L'utente non può distinguere a colpo d'occhio le informazioni necessarie, rischiando di inviare un modulo incompleto o vuoto e non accorgersi mai dell'errore.

**Severity:** 4

Severity 3 (max 10)

**Problema 1:** Assenza di feedback visuale cliccando sugli elementi della mappa

**H1: Visibility of system status - Individuato da:** 1,3,4,5,6

**Dove:** Nella bacheca, la schermata della "Mappa".

**Cosa:** Tutte le zone hanno la stessa veste grafica, ma solo alcune sono cliccabili.

**Perché:** L'utente non riesce a distinguere visivamente gli elementi attivi da quelli statici, ciò lo costringe a cliccare la mappa cercando a tentativi zone interagibili, il che porta a clic ripetuti e frustrazione.

**Severity:** 3

**Problema 2:** Mancanza di feedback visivo sull'applicazione dei filtri

**H1 - Visibility of system status** - Individuato da: 1,3,4,5,6

**Dove:** Risultati di ricerca - task 2

**Cosa:** Non è chiaro quando i filtri sono attivi e quali filtri sono applicati

**Perché:** L'utente non sa quando ha filtrato le opzioni o se l'azione ha avuto effetto.

**Severità:** 3

**Problema 3:** Mancanza di feedback visivo nella selezione delle zone

**H1: Visibility of system status** - Individuato da: 6

**Dove:** Filtro "Zone della città".

**Cosa:** Quando l'utente clicca su una zona essa si illumina nella mappa, ma il pulsante cliccato nella lista non cambia aspetto.

**Perché:** L'utente non ha la conferma visiva immediata sull'oggetto con cui sta interagendo, ma è costretto a spostare lo sguardo sulla mappa per capire se il tocco è andato a buon fine. Tutto ciò è molto fastidioso se consideriamo che la bacheca si trova su uno schermo di grandi dimensioni.

**Severity:** 3

**Problema 4:** Perdita del contesto di navigazione quando si clicca indietro

**H3: User control and freedom** Individuato da: 1, 6

**Dove:** Navigazione tra "Dettaglio Zona Mappa" e "Dettaglio annuncio" .

**Cosa:** Tornando "Indietro" dal dettaglio di un annuncio (es. in zona Bovisa) dopo aver cliccato le "recensioni", il sistema riporta a una zona diversa (es. Città Studi).

**Perché:** Il sistema non mantiene la memoria del percorso, disorientando l'utente.

**Severity:** 3

**Problema 5:** "Clicca qui" per recensione troppo generico

**H6 - Recognition rather than recall** - task 3 / Individuato da: 3, 5, 6

**Dove:** Dettaglio abitazione (nuvola per recensioni)

**Cosa:** Il CTA (Call To Action) non chiarisce se serve per leggere o lasciare recensioni

**Perché:** L'utente deve interpretare l'azione, invece di riconoscerla immediatamente.

**Severity:** 3

**Problema 6:** Assenza di aiuti nella ricerca

**H10: Help and documentation -Individuato da:1, 6**

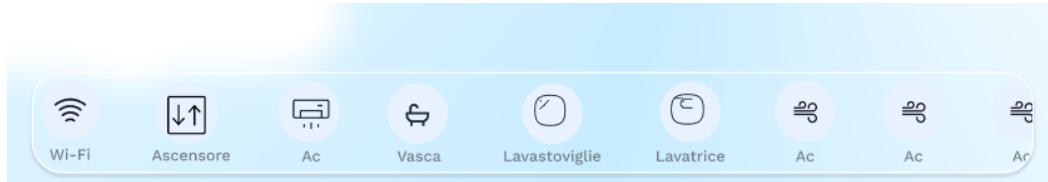
**Dove:** Interfaccia Bacheca.

**Cosa:** Manca un aiuto o una guida su come effettuare la ricerca.

**Perché:** Su un dispositivo pubblico (Totem), l'assenza di istruzioni è critica per l'usabilità immediata.

### **Severity: 3**

Problema 7: Dati in annunci non coerenti con il form  
Euristica H4 - Consistency and Standards, Trovato da 5  
Dove Annunci pubblicati e webapp  
Immagine



Cosa Negli annunci compaiono info (es. servizi) non inseribili nel form.  
Perchè Incoerenza tra input e output mostrato all'utente.  
Gravità 3

Problema 8: Assenza di filtri nelle singole zone

H7 / Individuato da: 1

Dove: Nel dettaglio zona

Cosa: è impossibile filtrare nelle singole zone mettendo “appartamento” o “prezzo” esempio

Perché: Non è presa in considerazione il fatto di voler ridurre la ricerca nelle singole zone, ti costringe a vedere N annunci

Severity: 3

**Problema 9: Mancanza di indicazioni per trovare "Gestire un annuncio"**

**H6: Recognition rather than recall - Individuato da: 6**

**Dove:** Bacheca.

**Cosa:** Non c’è alcuna indicazione su dove andare per completare il task “Gestire un annuncio” presente sulla Webapp.

**Perché:** Il sistema dà per scontato che l’utente ricordi di dover usare il telefono, senza fornire promemoria nel punto di interazione.

**Severity: 3**

Problema 10: Mancanza di documentazione.

Euristica H10 - Help and documentation, Trovato da 5

Dove Nel ReadMe, nelle diverse schermate di Azione

Immagine

Cosa I task, ad esempio “Caricare un annuncio” non sono spiegati. Manca documentazione e supporto per l’utente nelle azioni

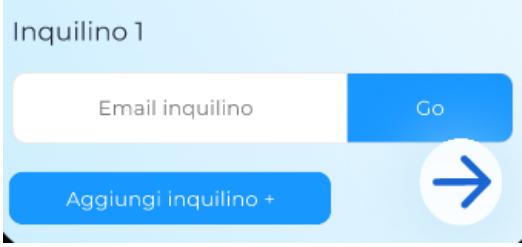
Perchè Difficoltà nel comprendere le specifiche, le modalità di contatto e i prerequisiti per la pubblicazione.

Gravità 3

Problema 11: Ambiguità del bottone "Aggiungi inquilino"

Euristica H6 - Recognition rather than recall, Trovato da 5

Dove Form di caricamento (Webapp)



Inquilino 1

Email inquilino Go

Aggiungi inquilino + ➔

Immagine ↵

Cosa: Sembra una conferma o un'azione interna al form, ma serve per uscire o completare l'annuncio.

Perchè Etichetta non rappresentativa dell'azione finale.

Gravità 3

Problema 12: Compilazione del form non validata

H5 - Error prevention / Individuato da:

Dove: Form di caricamento (Webapp)

Cosa: I campi compilati non vengono controllati per formato o completezza prima dell'invio.

Perché: Alcuni campi potrebbero essere inseriti in modo errato o mancante, generando annunci incompleti o errati.

Severity: 3

Problema 13: Form di caricamento poco strutturato

H2 - Match Between System and the real world - Individuato da: 5

Dove: Form di inserimento annuncio (Webapp)

Cosa: Caratteristiche stanza e immobile sono mischiate (divisione tra proprietà intera e singola stanza assente/confusa). es: non chiaro se metratura della stanza o dell'immobile

Perché: Non riflette la distinzione reale tra spazio privato o condiviso, compromettendo la qualità degli annunci.

Severity: 3

Severity 2 (max 10)

**Problema 1:** Limitazione nella selezione multipla di più zone

**H7: Flexibility and efficiency of use** - Individuato da: 5, 6

**Dove:** Filtro "Zone della città".

**Cosa:** Impossibile selezionare più zone contemporaneamente (es. Bovisa + Città Studi).

**Perchè:** Limita la libertà di ricerca e comparazione, costringendo a ripetere le stesse azioni.

**Severity:** 2

**Problema 2:** Il "menu" è in realtà un Filtro

**H4:** Consistency and Standards - Individuato da: **1, 5, 6**

**Dove:** Task 2 "Filtrare la ricerca", Schermata con la Mappa della città

**Cosa:** Il bottone "menu", apre la selezione delle zone (filtro), ma sembra un menu di opzioni generiche

**Perché:** non è noto all'utente quali selezioni potrà fare. Di fatto si introduce un filtro (azione già possibile con icona imbuto)

**Severity:** 2

**Problema 3:** Ubicazione del pannello dei filtri

**H4,8 /** Individuato da: **3, 4, 6**

**Dove:** Nella schermata con il mappa interattivo per cercare un alloggio, nell'angolo in basso a destra

**Cosa:** Il pannello dei filtri si apre nell'angolo in basso a destra mentre il bottone per apre questo pannello è nell'angolo in alto a sinistra

**Perché:** L'ubicazione del pannello e del bottone che lo apre non è consistente (sono in punti opposti della schermata) e non si segue nessun standard o criterio, creando confusione

**Severity:** 2

**Problema 4:** Ambiguità del QR Code

**H4: Consistency and standards** - Individuato da: **2, 4, 6**

**Dove:** Nella bacheca, confronto tra task "Contatta il locatore" e "Caricare un Annuncio".



**Cosa:** Lo stesso elemento, il QR Code, è usato per due funzioni diverse: in un caso porta alla WebApp, nell'altro dovrebbe fornire il contatto del proprietario (ipotizzo un processo blackbox).

**Perché:** L'uso dello stesso simbolo per risultati diversi crea incertezza nell'utente su cosa accadrà scansionando.

**Severity:** 2

**Problema 5:** Sovraccarico visivo nella mappa

**H8: Aesthetic and Minimalist Design** - Individuato da: 3

**Dove:** Nella schermata con la mappa interattiva per cercare un alloggio

**Cosa:** La mappa mostra tutti i quartieri di Milano nella stessa schermata, con conseguente sovrabbondanza di informazioni

**Perché:** Il sovraccarico di informazioni è pesante per l'utente, creando confusione e difficoltà aggiuntive nell'avvio di una ricerca

**Severity:** 2

**Problema 6:** Sovraccarico visivo nella mappa

**H5: Error Prevention** - Individuato da: 3

**Dove:** Nella schermata con la mappa interattiva per cercare un alloggio

**Cosa:** Tutti i quartieri sono concentrati in uno spazio molto piccolo

**Perché:** Avere così tanti elementi cliccabili vicini tra loro rende facile commettere errori e non esiste nessuna misura per prevenire errori di selezione accidentali

**Severity:** 2

Problema 7: Schermata recensioni dispersiva per le nuvole e difficilmente navigabile

Euristica H8 - Aesthetic and minimalist design, Trovata da 5, 6

Dove: Vista recensioni

Cosa: L'uso delle nuvole gerarchizza in modo casuale le recensioni disperdendole nello schermo

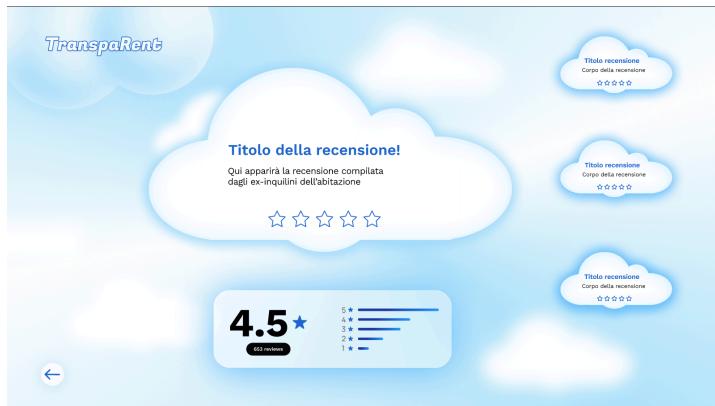
Perché: Rende difficile la lettura (soprattutto su grandi schermi) e distrae dal contenuto.

Gravità: 2

**Problema 8:** le recensioni non sono datate

**H2: Match between system and the real world** Individuato da: 6

**Dove:** Sezione Recensioni.

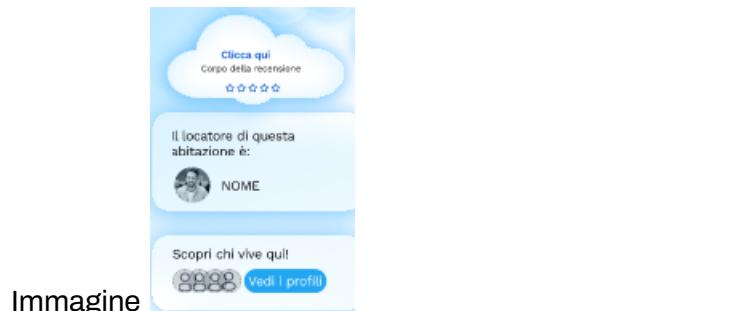


**Cosa:** Le recensioni non riportano la data di pubblicazione.

**Perché:** Impedisce all'utente di valutare la rilevanza dell'informazione (es. una recensione di 5 anni fa non è affidabile).

**Severity:** 2

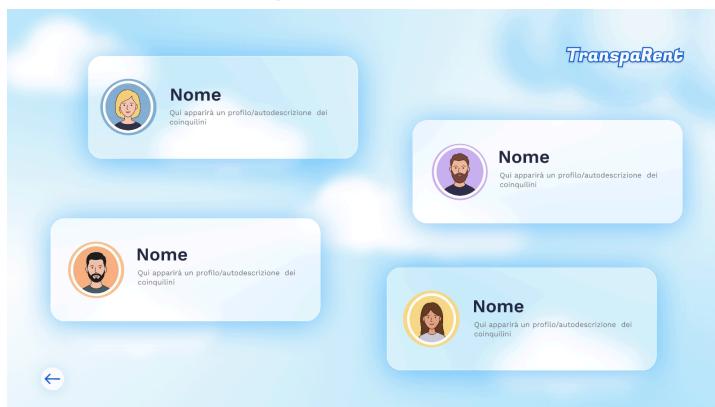
**Problema 9.** Incoerenza nelle modalità di interazione  
Euristica H4- Consistency and standards - Trovato da 5  
Dove Box "scopri chi vive qui" vs "clicca qui" (recensione)



Immagine

Cosa A volte si clicca ovunque nel box, altre solo su un bottone o un'area specifica.  
Perchè Incoerenza nelle interazioni per azioni concettualmente simili (accesso a dettagli).

**Problema 10:** Disposizione confusa dei coinquilini  
**H8: Aesthetic and minimalist design** - Individuato da: 6  
**Dove:** Sezione Coinquilini.



**Cosa:** Layout asimmetrico e sparso, senza indicazione chiara del numero totale di coinquilini e posti occupati.

**Perché:** Crea disordine visivo e incertezza sulla completezza delle informazioni mostrate.

**Severity:** 2

Problema 11: Informazioni del locatore duplicate e lontane, ma solo una è attiva  
Euristica H4 - Consistency and Standards, Trovato da 5  
Dove Dettaglio abitazione, task 3 (ottenere il contatto)



Immagine

Cosa Contatti ripetuti: qr code (attivo) + box con nome del locatore (presumibilmente inattivo o con funzione diversa)

Perchè Ripetizione della stessa informazione con funzionalità diverse, creando confusione.

Gravità 2

Problema 12. Ordine obbligato delle scelte

Euristica H3 - User control and freedom, Trovato da 5

Dove Task "Trova la casa" 1



Immagine

Cosa L'utente è obbligato a scegliere prima una zona, senza poter prima filtrare per prezzo o tipologia

Perchè Limita eccessivamente la libertà di esplorazione

Gravità 2

**Problema 13:** Discontinuità nel flusso di caricamento dell'annuncio e terminologia incoerente

**H4: Consistency and standards - Individuato da: 4,6**

**Dove:** per il task "Caricare gli annunci", nello specifico nel passaggio dalla pagina "Carica il tuo annuncio" della bacheca alla pagina "Carica annuncio e gestisci annuncio" della WebApp.

**Cosa:** il messaggio sulla bacheca invita l'utente a scansionare il QR code per "**completare** il caricamento", implicando che il processo di caricamento dell'annuncio sia già avviato e debba essere solo finalizzato. Tuttavia, scansionando il codice, si atterra su una schermata della WebApp generica che richiede di scegliere nuovamente tra "Carica annuncio" e "Gestisci annuncio".



**Perché:** Il termine "completare" è fuorviante, in quanto suggerisce la continuazione di un'operazione già avviata, mentre l'azione sul cellulare deve ancora iniziare da zero e ciò può creare confusione. Inoltre, il sistema non memorizza la scelta che l'utente aveva già fatto sulla bacheca, costringendolo a rielezionare "Carica annuncio".

**Severity:** 2

Problema 14: Sfondo colore gradient

H8 - Aesthetic and minimalist design / Individuato da: 5

Dove: Diverse schermate (es. recensioni, form di caricamento)

Cosa: L'uso intensivo dello sfondo con le nuvole compromette la leggibilità del testo e la gerarchia visiva.

Perché: L'estetica non è minimale e interferisce con la funzionalità principale del sistema.

Severity: 2

**Problema 15:** Ridondanza nell'inserimento dati

**H7: Flexibility and efficiency of use - Individuato da: 6**

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci", nella schermata finale di conferma.



**Cosa:** Per ricevere il codice, il sistema chiede di digitare nuovamente la mail, nonostante l'utente l'abbia già inserita obbligatoriamente nello step precedente.

**Perché:** Viene chiesto nuovamente un dato che il sistema già possiede e ciò potrebbe diventare frustrante per gli utenti.

## **Severity:** 2

**Problema 16:** Feedback di stato ambiguo dopo una modifica

**H1: Visibility of system status - Individuato da:** 1,6

**Dove:** Termine del task "Gestire un annuncio".



**Cosa:** Dopo aver salvato le modifiche, il sistema mostra il messaggio "Grazie per aver *caricato* il tuo annuncio" invece di "modificato".

**Perché:** Il feedback confonde l'utente, insinuando il dubbio di aver creato un duplicato invece di aver aggiornato l'annuncio esistente.

## **Severity:** 2

Problema 17. Assenza del tasto "Cancella filtri"

EuristicaH3 - User control and freedom

Trovato da: 5

Dove Filtri di ricerca - task 2

Immagine

Cosa Non è possibile annullare i filtri applicati

Perchè L'utente non può facilmente annullare o resettare le sue selezioni, costringendolo a uscire e rientrare o a deselezionare manualmente.

Gravità 2

## Severity 1 (max 5)

Problema 1: Mancanza di feedback funzionale sull'applicazione dei filtri

**H1, 3 - Visibility of system status - Individuato da:** 1

Dove: Risultati di ricerca - task 2

Cosa: Le zone cliccabili prima del filtro risultano cliccabili anche post filtro, anche se non dovrebbero esserlo.

Perchè: L'utente non sa quando ha filtrato le opzioni o se l'azione ha avuto effetto.

Severità: 1

**Problema 2:** Refuso ortografico ("dispoibili")

**H8: Aesthetic and minimalist design** Individuato da: 6

**Dove:** Bacheca, nella schermata "Dettaglio Zona Mappa"

Visualizza le abitazioni disponibili



**Cosa:** Errore di battitura nel testo guida "Visualizza le abitazioni disponibili".

**Perché:** Piccolo refuso.

**Severity:** 1

**Problema 3:** Mancanza di indicazione per annunci già visualizzati

**H6: Recognition Rather than Recall** - Individuato da: 3

**Dove:** Nella schermata con l'area/quartiere selezionato prima nella mappa

**Cosa:** Non è indicato se un annuncio è stato già visualizzato

**Perché:** L'utente deve ricordare gli annunci che ha già visto. Manca un elemento grafico che indichi all'utente gli annunci visitati.

**Severity:** 1

**Problema 4:** Assenza feedback sullo scorrimento delle foto

**H1: Visibility of system status** - Individuato da: 6

**Dove:** Carosello immagini dell'annuncio.

**Cosa:** Scorrendo le foto, mancano indicatori (es. pallini o 1/5) della posizione o quantità.

**Perché:** L'utente non ha controllo sulla quantità di contenuti disponibili.

**Severity:** 1

**Problema 5:** Elementi ridondanti

**H8: Aesthetic and minimalist design** - Individuato da: 6

**Dove:** Dettagli annuncio.

**Cosa:** Icône ripetute (es. simbolo AC ripetuto 4 volte con 2 icône diverse).



**Perché:** Aumenta il "rumore" visivo senza aggiungere informazioni.

**Severity:** 1

Problema 6: Logo accanto al tasto "indietro" fuorviante

Euristica H4 - Consistency and standards, Trovato da 5

Dove Navigazione inferiore

Immagine

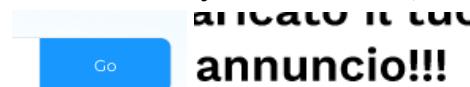
Cosa Il logo sembra indicare un ritorno alla Home, in cui il logo era evidente, ma l'azione riporta ad un altro menù

Perché: Il tasto indietro/Home è diverso dalle schermate precedenti e l'icona è incoerente con la sua funzione.

Gravità 1

Problema 7: Uso di lingua e tono

Euristica H4 - Consistency and Standards, Trovato da 5



Immagine

Dove: Bacheca e WebApp

Cosa "!!!" e "Go": mix di lingua italiano e inglese, tono eccessivo (es. "!!!!")

Perchè Incoerenza linguistica e visiva, tono non professionale o non standardizzato.

Gravità 1

Note/Todo

- zona bovisa/citta studi
  - via di uscita moscovicinadav@gmail.com torna indietro rotti
  -
- 

Problema :

H / Individuato da:

Dove:

Cosa:

Perché:

Severity:

**Problema 5:** Elementi interattivi non distinguibili dal testo statico

## **H1: Visibility of system status - Individuato da: 6**

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata "Dettagli".

**Cosa:** Non c'è distinzione visiva tra testo statico e pulsanti interattivi secondari. Gli elementi cliccabili non sembrano tali.

**Perché:** L'utente deve "indovinare" cosa è cliccabile e ciò rende l'esperienza dell'utente più complicata e meno fluida.

**Severity:** 2

Commento 1: I prototipi risultano incompleti e poco chiari sia dal punto di vista funzionale che visivo. Le zone cliccabili della mappa non sono ben evidenziate e i filtri non producono effetti reali né visivi, rendendo l'interazione confusa. La navigazione presenta diverse criticità, con percorsi incoerenti tra le schermate e frequente impossibilità di tornare indietro, soprattutto nella web app e nella gestione degli annunci.

La web app non fornisce spiegazioni sul funzionamento del sistema, sulla gestione degli annunci né sulle modalità di contatto degli inquilini. Per gli utenti esterni l'esperienza risulta limitata, con una mappa poco usabile e annunci non filtrabili una volta entrati nelle singole zone.

Si raccomanda una revisione complessiva dei prototipi, migliorando la chiarezza delle interazioni, la navigazione, l'aspetto grafico e aggiungendo una sezione di documentazione esplicativa.

Commento 2:

TranspaRent funziona bene come concetto perché prova a rendere la ricerca di casa più "diretta": invece di mille passaggi, ti porta subito a scegliere una zona, vedere gli annunci e arrivare al contatto del proprietario. L'idea di dividere tra totem (per esplorare) e web app (per i passaggi più personali) è sensata e in generale l'interfaccia non è troppo carica, quindi non ti perdi subito. Però durante l'utilizzo ho avuto la sensazione che alcune parti siano ancora poco "guidate", cioè devi un po' intuire da solo cosa fare e non sempre è chiaro se l'azione che hai fatto ha avuto effetto.

Per migliorarlo, io darei priorità a tre cose. Prima: rendere più chiaro il percorso, quindi aggiungere indicazioni/etichette più esplicite sui bottoni e su cosa puoi cliccare, e mettere sempre un modo semplice per tornare indietro o ripartire (senza blocchi). Seconda: rendere i filtri più controllabili, cioè far vedere subito quali sono attivi e dare un modo facile per resettarli o modificarli. Terza: sulla parte "contatto", oltre al QR, aggiungerei un'alternativa più immediata (tipo un pulsante "Contatta" o un form) perché così il task si completa in modo più semplice in qualunque situazione. Inoltre sistemerei la coerenza dei testi (italiano/inglese) per rendere il tutto più uniforme.

Commento 3:

Sebbene l'idea generale del progetto mi sembra molto interessante e ben pensata, credo che ci sono dei problemi della strutturazione generale del sistema e della user interface che si devono correggere per renderlo funzionale e con una user experience soddisfattoria. Il fatto di che ci siano errori che possono causare il fallimento dei task e la generale mancanza di completezza del sistema (funzioni ancora da implementare, labels con testo generico, ...) attira particolarmente l'attenzione e ritengo che sia necessario dedicare ulteriori ore di lavoro per porvi rimedio.

Secondo me, sarebbe una buona idea concentrarsi su correggere gli errori relativi a riportare lo stato interno del sistema all'utente ed alla prevenzione di errori. Revisate se i dati presentati sono coerenti con quegli inseriti, se c'è un controllo dei dati introdotti dall'utente e cercate di evitare situazioni dove si arriva ad un dead end (l'utente non può continuare con l'app ne tornare indietro).

Commento 4:

L'esperienza utente di Transparent risulta penalizzata da diverse criticità legate alla mancanza di feedback, alla gestione poco chiara delle interazioni e all'assenza di vie di uscita da alcune schermate fondamentali.

Le violazioni con severity 4 rappresentano problemi critici che compromettono seriamente l'usabilità del sistema, poiché bloccano l'utente in stati da cui non può uscire. È fortemente raccomandato intervenire prioritariamente su questi aspetti, garantendo sempre il controllo dell'utente e una navigazione fluida. Migliorando feedback, coerenza e libertà di interazione, il prototipo potrebbe raggiungere un livello di usabilità nettamente superiore e risultare più efficace e intuitivo per il target di riferimento.

Commento 5:

In generale il progetto si presenta come informale, e più orientato a studenti fuorisede, cercando di distanziarsi da logiche delle agenzie e mercato immobiliare tradizionale, impressioni confermate dal colloquio con i creatori, impressioni confermate dal colloquio.

Tuttavia non è sempre chiaro il tipo di offerta proposta: nel ReadMe si parla di "alloggi per studenti fuori sede", mentre nella sezione di offerta vengono utilizzati termini come "immobile" o "casa", creando ambiguità rispetto alla tipologie di affitto e al target effettivo del servizio. Questa mancanza di chiarezza si riflette anche nei flussi di ricerca e offerta: la distinzione tra affittare un'intera proprietà o una singola stanza, che nella realtà comporta differenze contrattuali non è esplicitata in modo coerente nel prototipo e nella documentazione, e compromette la possibilità di condurre analisi accurate.

L'ambiguità si nota anche nella struttura delle task principali, in particolare nella ricerca della soluzione abitativa e nell'uso dei filtri. Il flusso procedurale proposto per il task 1 [trovare una soluzione abitativa] (città → zona → casa) risulta in alcuni casi troppo rigido rispetto alle modalità di ricerca degli studenti, per i quali la zona rappresenta una scelta centrale ma non necessariamente esclusiva. I confini proposti sono di natura amministrativa e spesso poco riconoscibili, e l'impossibilità di selezionare più zone o di esplorare un'area più ampia limita la flessibilità del sistema. Anche i filtri disponibili si basano prevalentemente su criteri soggettivi e poco quantificabili (Zona Verde, Servita). Suggerirei di riallinearsi alle priorità emerse durante la task analysis, come tipologia di stanza, fascia di prezzo o prossimità ai principali servizi. Inoltre,

nelle fasi iniziali della ricerca non sono fornite indicazioni sull'effettiva disponibilità delle soluzioni abitative, con il rischio di allungare il percorso decisionale senza fornire informazioni rilevanti: nel rivedere i filtri (adesso nascosti nel "Menù") si potrebbe introdurre una prima selezione..

Dal punto di vista visivo, l'identità di Transparent è molto forte e riconoscibile, basata su richiami al cielo e all'immaginario delle nuvole. Questa scelta funziona molto nella schermata di standby, ma in alcune viste compromette la leggibilità e la gerarchia delle informazioni, in particolare nei forme e nelle viste di dettaglio. In un contesto pubblico e considerando l'eterogeneità degli utenti, alcune soluzioni estetiche risultano forzate e poco allineate alle buone pratiche di accessibilità, con cui bisognerebbe essere coerenti, con tinte più piatte e griglie di disposizione.

Il prototipo della webapp risulta funzionale, ma presenta una scarsa coerenza con i dati e le informazioni effettivamente visualizzate sulla bacheca interattiva. Necessario riallineare le due parti e guidare l'inserimento: alcune schermate di conferma non permettono di tornare indietro, obbligando ad una nuova lettura del qrCode. Migliorare l'esperienza di inserimento si riflette positivamente sulla qualità degli annunci.

Suggerisco di aggiornare il ReadMe con il prototipo realizzato, evidenziando le effettive possibilità offerte dal servizio e strutturando con HTA i task evidenziati.

#### Commento 6:

Il concept alla base del progetto appare valido e ben contestualizzato; in particolare, ho apprezzato l'idea di usare un totem e di posizionarlo nei luoghi frequentati dagli studenti. Tuttavia, il prototipo risulta ancora immaturo sotto diversi aspetti, avendo presentato diverse criticità con severity 3 e 4 che incidono fortemente sull'usabilità complessiva e sulla possibilità di portare a termine i task. In particolare, evidenzio come non risulti ancora chiara la distinzione tra le funzionalità svolte dalla bacheca e quelle svolte dalla WebApp, il che genera una forte discontinuità nel flusso di interazione.

Risulta inoltre contraddittorio che, sebbene uno degli obiettivi primari dichiarati nel README sia "avere un contatto diretto con il locatore", tale funzione venga risolta nel prototipo esclusivamente con un QR code privo di contesto (Problema 12). Questa scelta progettuale rende l'operazione opaca e contraddittoria rispetto al nome stesso del servizio ("TranspaRent"), riducendo un'interazione chiave a un passaggio tecnico poco chiaro.

La problematica principale che segnalo, tuttavia, riguarda la presenza di un vero e proprio "buco" nel sistema: allo stato attuale del prototipo, l'utente interessato a un immobile non dispone di una funzionalità che permetta di salvare o recuperare gli annunci visualizzati e gli risulta dunque impossibile, se non parzialmente, completare uno dei task individuati nel README, ovvero "Poter contattare ogni utente: locatore, coinquilini, ex inquilini". Nello specifico, non solo manca la possibilità operativa per coinquilini ed ex-inquilini di inserire le proprie recensioni, ma le stesse sezioni di consultazione ("Recensioni" e "Visualizza profilo coinquilini") sono prive di qualsiasi riferimento o pulsante per il contatto diretto, rendendo i profili di fatto anonimi o irraggiungibili.

Il mio primo consiglio è di intervenire sulle criticità relative alla navigazione della WebApp. Nello specifico, per risolvere i problemi 2 e 8 (vicoli ciechi), suggerisco di introdurre un tasto "Indietro" e un *progress indicator* nella parte superiore della schermata, così da rendere il flusso più chiaro e controllabile dall'utente.

Per quanto riguarda la gestione del codice dell'annuncio e il doppio inserimento della mail

(problemi 6, 7 e 9), consiglio di automatizzare l'invio del codice all'utente (processo *blackbox*), comunicando in modo esplicito dove l'informazione potrà essere recuperata. Questa soluzione permetterebbe di eliminare tutti i problemi relativi al codice e al suo possibile smarrimento.

Suggerisco inoltre di intervenire sulle criticità relative ai filtri, introducendo un filtro unico e coerente, responsive all'azione dell'utente, e di mantenere visivamente vicine le informazioni correlate, riducendo la dispersione degli elementi interattivi, in particolare nel contesto della bacheca su uno schermo di grandi dimensioni (Problema 16).

Per la sezione delle recensioni, consiglio vivamente di ispirarsi a modelli preesistenti ampiamente utilizzati (come Booking o simili), che presentano strutture consolidate, così da costruire un modello completo che includa informazioni rilevanti come data e contesto, oggi assenti.

In generale, per tutti quegli elementi già diffusi nelle applicazioni esistenti, il mio consiglio è di fare riferimento a modelli affermati e conosciuti, così da migliorare quegli aspetti ad oggi critici e poter poi concentrare l'attenzione sugli elementi innovativi del sistema.

### **Commento Sintetico:**

TranspaRent presenta un concept solido e ben contestualizzato, apprezzato sotto diversi aspetti come la scelta strategica di integrare un totem fisico e una Web App per facilitare la ricerca agli studenti e il caricamento di annunci a persone esterne all'istituto.

Tuttavia, l'attuale prototipo risulta immaturo e presenta diverse criticità di usabilità che ne compromettono la funzionalità.

Il prototipo presenta diversi di "vicoli ciechi" (dead ends) che si presentano sotto forma di una mancanza di vie d'uscita. È infatti frequente l'impossibilità di tornare indietro o resettare un'azione, obbligando l'utente a ricominciare il percorso (es. dopo la scansione del QR o l'inserimento di dati).

Un altro grave problema è l'incoerenza tra piattaforme, in particolare il passaggio tra Totem e Web App risulta discontinuo.

Il sistema soffre anche di una generale mancanza di feedback verso l'utente, tra interazioni opache e gestione dei contatti, molti elementi cliccabili non forniscono una risposta visiva chiara (i filtri, in particolare, risultano spesso inattivi o poco controllabili) e l'uso esclusivo del QR code per contattare i locatori è stato giudicato riduttivo e poco trasparente.

Notoria è stata trovata anche l'ambiguità terminologica e strutturale che genera confusione.

Il target risulta definito in modo poco chiaro con un linguaggio che oscilla tra "alloggio per studenti", "immobile" e "stanza", senza chiarire le differenze contrattuali, tutto ciò è accompagnato da un flusso di ricerca estremamente rigido (Città → Zona → Casa) con zone amministrative che non sempre rispecchiano le esigenze degli studenti.

La sezione dedicata alle recensioni è a sua volta attualmente incompleta.

È stato anche rimarcato che sebbene l'identità visiva sia forte e riconoscibile, risulta nuvolosa non solo graficamente ma anche funzionalmente, con un'estetica che talvolta prevale sulla leggibilità. Questo è evidenziato particolarmente in alcune schermate e form, dove il contrasto e la disposizione degli elementi penalizzano l'accessibilità, oppure presentano problemi di

uniformità linguistica, come mix di italiano e inglese.

Sono quindi raccomandate: un'integrazione di metodi più immediati per salvare/recuperare gli annunci, una revisione dei filtri rendendoli più oggettivi (prezzo, servizi, tipologia stanza) e meno soggettivi (es. "zona verde") migliorandone anche la reattività e visibilità, modificare il modello delle recensioni andando a seguire modelli consolidati (es. Booking), per quanto riguarda invece il lato estetico della piattaforma, è necessario adottare griglie più rigorose e tinte più piatte per migliorare la gerarchia delle informazioni, correggere la coerenza linguistica e risolvere i blocchi di navigazione inserendo feedback di sistema, è raccomandata anche l'introduzione di tasti di ritorno e un riallineamento tra documentazione (ReadMe) e prototipo, definendo chiaramente l'offerta.

Doc da consegnare

# Valutazione euristica di “Transparent”

a cura del gruppo Catalyst

## Parte I: Descrizione del progetto

**TranspaRent** è una piattaforma ibrida con totem interattivi e Web App via QR code che rende semplice e trasparente la ricerca di alloggi per studenti, offrendo annunci dettagliati, filtri, contatti diretti e recensioni.

## Parte II: Elenco condiviso delle violazioni

**Problema 1:** Ambiguità tra termini e tipologie di affitto

**H2 - Match between system and the real world**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Task 1 e Caricamento annunci

**Cosa:** I termini "immobile", "casa", "alloggio" e "stanza" sono usati in modo incoerente.

**Perché:** Il sistema non rende chiare le diverse tipologie di affitto e contratto ed esigenze di ricerca

**Severity:** 4

**Problema 2:** Premere la zona riporta alla mappa generale

**H3 - User control and freedom**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Navigazione mappa (selezione di una zona) task 1



**Cosa:** L'azione è controintuitiva, l'utente si aspetta un maggiore dettaglio (come nell'interazione appena fatta) o l'accesso agli annunci della zona.

**Perché:** Comportamento inatteso, viola il principio di coerenza e controllo dell'utente.

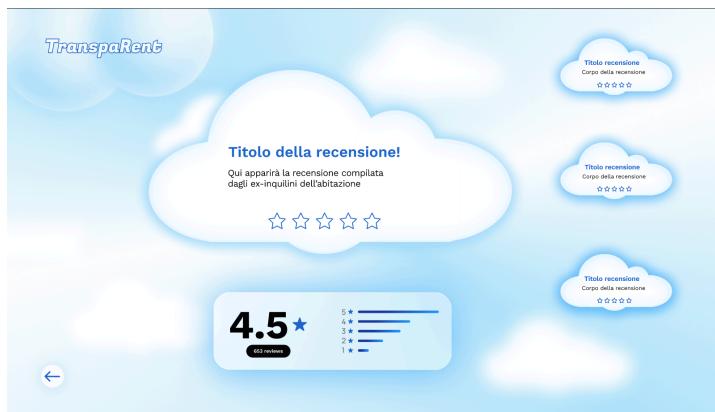
**Severity:** 4

**Problema 3:** Impossibile filtrare le recensioni

#### H7 - Flexibility and efficiency of use

**Individuato dal valutatore:** #6

**Dove:** Sezione "Recensioni".



**Cosa:** Non è possibile filtrare o ordinare le recensioni, né navigare oltre le 4 mostrate.

**Perché:** Impedisce all'utente di trovare informazioni rilevanti in modo efficiente e rende impossibile il completamento del task "Poter visualizzare delle recensioni di ex inquilini dell'alloggio o sul suo locatore".

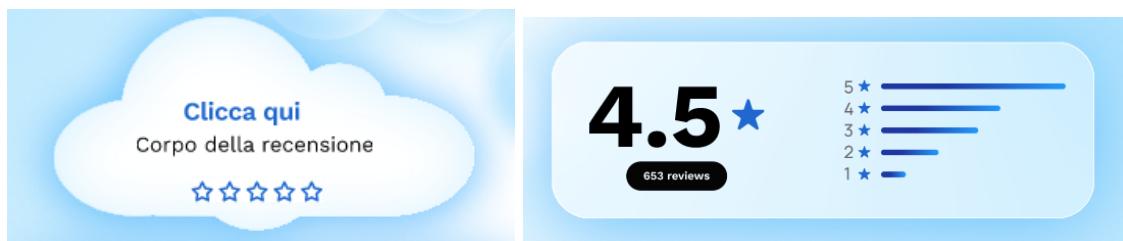
**Severity:** 4

**Problema 4:** Incongruenza nello stato della valutazione (0 vs 4.5)

#### H1 - Visibility of system status

**Individuato dal valutatore:** #2, #6 e #3

**Dove:** Confronto tra "Dettaglio annuncio" e "Dettaglio recensione".



**Cosa:** L'icona in bacheca mostra 5 stelle vuote e nessuna informazione sul numero di recensioni, ma il dettaglio rivela un voto di 4.5 con centinaia di recensioni.

**Perché:** Il sistema comunica uno stato falso e l'utente potrebbe scartare l'annuncio credendolo non valutato.

**Severity:** 4

**Problema 5:** Task impossibile "Contattare gli ex-inquilini"

**H10 - Help and documentation**

**Individuato dai valutatori:** #1, #2 e #6

**Dove:** Sezione Recensioni.

**Cosa:** Il sistema richiede di informarsi sugli ex-inquilini, ma le recensioni sono anonime e prive di contatto.

**Perché:** Il sistema promette una funzionalità che non mantiene. L'utente **non può completare il task** assegnato a causa della mancanza di dati.

**Severity:** 4

**Problema 6:** Campo “Inquilini” non risponde alle altre opzioni del form

**H5 - Error Prevention**

**Individuato dai valutatori:** #1 e #3

**Dove:** Web APP, Form di inserimento

**Cosa:** Il menù per inserire i coinquilini che appare solo con alcune opzioni di "Tipologia", non risponde contestualmente alle opzioni selezionate nel resto del form

**Perché:** Genera annunci incorretti

**Severity:** 4

**Problema 7:** Impossibile tornare indietro durante la compilazione

**H3 - User control and freedom**

**Individuato dai valutatori:** #1, #2, #3, #4, #5 e #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella pagina "Dettagli" della WebApp.



**Cosa:** una volta entrati nella pagina di inserimento dettagli, non è presente alcun pulsante "Indietro", "Annulla" o una "X" per chiudere la schermata. L'unico elemento di navigazione presente è la freccia per proseguire in avanti.

**Perché:** l'utente non ha controllo sul sistema e se ha selezionato per errore la pagina o semplicemente desidera interrompere l'operazione non può farlo.

**Severity:** 4

**Problema 8:** Schermata finale senza vie d'uscita (Dead End)

### H3 - User control and freedom

**Individuato dai valutatori:** #1, #2, #4, #5 e #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata finale di conferma.



**Cosa:** Dopo aver visualizzato il codice, l'utente rimane bloccato in quanto non ci sono pulsanti "Home" o "Chiudi".

**Perché:** L'utente si trova in un vicolo cieco.

**Severity:** 4

**Problema 9:** Carico mnemonico eccessivo e rischio di perdere informazioni importanti

### H6 - Recognition rather than recall

**Individuato dai valutatori:** #1 e #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci", nella schermata finale di conferma.

**Cosa:** La gestione dell'annuncio si basa esclusivamente sul possesso di un codice alfanumerico (es. #5ZE89F).

**Perché:** Se l'utente perde il codice, perde definitivamente l'accesso all'annuncio.

**Severity:** 4

**Problema 10:** Assenza di messaggi di errore in compilazione

**H9 - Help users recognize, diagnose, and recover from errors**

**Individuato dai valutatori:** #3 e #5

**Dove:** Form di caricamento (Webapp)

**Cosa:** In caso di errore (es. dati mancanti, formato errato), non compaiono messaggi di errore esplicativi.

**Perché:** L'utente non viene guidato a identificare e correggere i problemi riscontrati durante la compilazione.

**Severity:** 4

**Problema 11:** Impossibile recuperare il codice dell'annuncio

**H10 - Help and documentation**

**Individuato dai valutatori:** #1 e #6

**Dove:** Per il task "Gestisci annuncio", nella schermata "Inserire il codice dell'annuncio"



**Cosa:** Manca totalmente la procedura di recupero del codice.

**Perché:** Senza un meccanismo di recupero, l'errore umano (dimenticare il codice) blocca l'utente fuori dalla funzionalità di gestione degli annunci senza rimedio.

**Severity:** 4

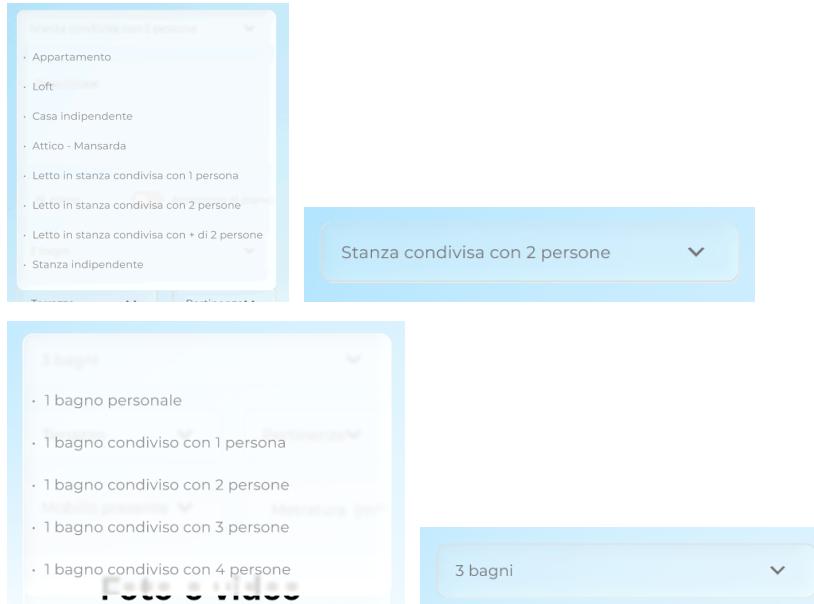
**Problema 12:** Errore di mapping nella selezione dei dati

#### H5 - Error prevention

Individuato dal valutatore: #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata "Dettagli", durante la selezione nel menu a tendina "Tipologia alloggio" e "N. Bagni".

**Cosa:** Selezionando un'opzione specifica dal menu (es. "1 bagno condiviso con 2 persone"), il sistema registra e visualizza un dato diverso ed errato (es. compare "2 bagni").



**Perché:** Si tratta di un bug che impedisce all'utente di inserire il dato reale desiderato.

**Severity:** 4

**Problema 13:** Incoerenza nella segnalazione grafica dei campi obbligatori

#### H4 - Consistency and standards

Individuato dal valutatore: #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci" e "Gestire un annuncio", nella schermata "Dettagli", confrontando la sezione "Dettagli" e la sezione "Contatti".



**Cosa:** Nella sezione "Dettagli" non è presente alcun asterisco (\*) per i campi obbligatori, mentre nella successiva sezione "Contatti" l'asterisco è presente.

**Perché:** L'incoerenza visiva suggerisce erroneamente che i dettagli dell'annuncio siano opzionali. L'utente non può distinguere a colpo d'occhio le informazioni necessarie, rischiando di inviare un modulo incompleto o vuoto e non accorgersi mai dell'errore.

**Severity:** 4

**Problema 14:** Assenza di feedback visuale cliccando sugli elementi della mappa

**H1 - Visibility of system status**

**Individuato dai valutatori:** #1, #2, #3, #4, #5 e #6

**Dove:** Nella bacheca, la schermata della "Mappa".

**Cosa:** Tutte le zone hanno la stessa veste grafica, ma solo alcune sono cliccabili.

**Perché:** L'utente non riesce a distinguere visivamente gli elementi attivi da quelli statici, ciò lo costringe a cliccare la mappa cercando a tentativi zone interagibili, il che porta a clic ripetuti e frustrazione.

**Severity:** 3

**Problema 15:** Mancanza di feedback visivo sull'applicazione dei filtri

**H1 - Visibility of system status**

**Individuato dai valutatori:** #1, #2, #3, #4, #5 e #6

**Dove:** Risultati di ricerca - task 2

**Cosa:** Non è chiaro quando i filtri sono attivi e quali filtri sono applicati

**Perché:** L'utente non sa quando ha filtrato le opzioni o se l'azione ha avuto effetto.

**Severity:** 3

**Problema 16:** Mancanza di feedback visivo nella selezione delle zone

**H1 - Visibility of system status**

**Individuato dal valutatore:** #6

**Dove:** Filtro "Zone della città".

**Cosa:** Quando l'utente clicca su una zona essa si illumina nella mappa, ma il pulsante cliccato nella lista non cambia aspetto.

**Perché:** L'utente non ha la conferma visiva immediata sull'oggetto con cui sta interagendo, ma è costretto a spostare lo sguardo sulla mappa per capire se il tocco è andato a buon fine. Tutto

ciò è molto fastidioso se consideriamo che la bacheca si trova su uno schermo di grandi dimensioni.

**Severity:** 3

**Problema 17:** Perdita del contesto di navigazione quando si clicca indietro

**H3 - User control and freedom**

**Individuato dai valutatori:** #1, #2 e #6

**Dove:** Navigazione tra "Dettaglio Zona Mappa" e "Dettaglio annuncio" .

**Cosa:** Tornando "Indietro" dal dettaglio di un annuncio (es. in zona Bovisa) dopo aver cliccato le "recensioni", il sistema riporta a una zona diversa (es. Città Studi).

**Perché:** Il sistema non mantiene la memoria del percorso, disorientando l'utente.

**Severity:** 3

**Problema 18:** "Clicca qui" per recensione troppo generico

**H6 - Recognition rather than recall - task 3**

**Individuato dai valutatori:** #5 e #6

**Dove:** Dettaglio abitazione (nuvola per recensioni)

**Cosa:** Il CTA (Call To Action) non chiarisce se serve per leggere o lasciare recensioni

**Perché:** L'utente deve interpretare l'azione, invece di riconoscerla immediatamente.

**Severity:** 3

**Problema 19:** Assenza di aiuti nella ricerca

**H10: Help and documentation**

**Individuato dai valutatori:**#1 #6

**Dove:** Interfaccia Bacheca.

**Cosa:** Manca un aiuto o una guida su come effettuare la ricerca.

**Perché:** Su un dispositivo pubblico (Totem), l'assenza di istruzioni è critica per l'usabilità immediata.

**Severity:** 3

**Problema 20:** Dati in annunci non coerenti con il form

**H4 - Consistency and Standards**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Annunci pubblicati e webapp

## Immagine



**Cosa:** Negli annunci compaiono info (es. servizi) non inseribili nel form.

**Perchè:** Incoerenza tra input e output mostrato all'utente.

**Severity:** 3

**Problema 21:** Assenza di filtri nelle singole zone

**H7 - Flexibility and efficiency of use**

**Individuato dal valutatore:** #1

**Dove:** Nel dettaglio zona

**Cosa:** è impossibile filtrare nelle singole zone mettendo "appartamento" o "prezzo" esempio

**Perché:** Non è presa in considerazione il fatto di voler ridurre la ricerca nelle singole zone, ti costringe a vedere N annunci

**Severity:** 3

**Problema 22:** Mancanza di indicazioni per trovare "Gestire un annuncio"

**H6 - Recognition rather than recall**

**Individuato dal valutatore:** #6

**Dove:** Bacheca.

**Cosa:** Non c'è alcuna indicazione su dove andare per completare il task "Gestire un annuncio" presente sulla Webapp.

**Perché:** Il sistema dà per scontato che l'utente ricordi di dover usare il telefono, senza fornire promemoria nel punto di interazione.

**Severity:** 3

**Problema 23:** Mancanza di documentazione.

**H10 - Help and documentation**

**Individuato dai valutatori:** #1 e #5

**Dove:** Nel ReadMe, nelle diverse schermate di Azione

**Cosa:** I task, ad esempio "Caricare un annuncio" non sono spiegati. Manca documentazione e supporto per l'utente nelle azioni

**Perchè:** Difficoltà nel comprendere le specifiche, le modalità di contatto e i prerequisiti per la pubblicazione.

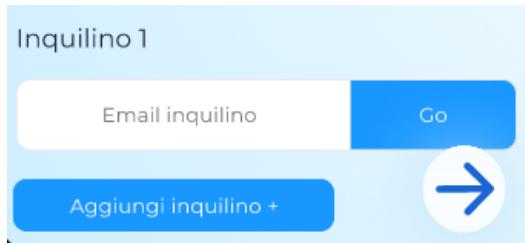
**Severity:** 3

**Problema 24:** Ambiguità del bottone "Aggiungi inquilino"

**H6 - Recognition rather than recall**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Form di caricamento (Webapp)



**Cosa:** Sembra una conferma o un'azione interna al form, ma serve per uscire o completare l'annuncio.

**Perchè:** Etichetta non rappresentativa dell'azione finale.

**Severity:** 3

**Problema 25:** Compilazione del form non validata

**H5 - Error prevention**

**Individuato dal valutatore:** #5 e #3

**Dove:** Form di caricamento (Webapp)

**Cosa:** I campi compilati non vengono controllati per formato o completezza prima dell'invio.

**Perché:** Alcuni campi potrebbero essere inseriti in modo errato o mancante, generando annunci incompleti o errati.

**Severity:** 3

**Problema 26:** Form di caricamento poco strutturato

**H2 - Match Between System and the real world**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Form di inserimento annuncio (Webapp)

**Cosa:** Caratteristiche stanza e immobile sono mischiate (divisione tra proprietà intera e singola stanza assente/confusa). es: non chiaro se metratura della stanza o dell'immobile

**Perché:** Non riflette la distinzione reale tra spazio privato o condiviso, compromettendo la qualità degli annunci.

**Severity:** 3

**Problema 27:** Limitazione nella selezione multipla di più zone

**H7 - Flexibility and efficiency of use**

**Individuato dai valutatori:** #2, #5 e #6

**Dove:** Filtro "Zone della città".

**Cosa:** Impossibile selezionare più zone contemporaneamente (es. Bovisa + Città Studi).

**Perché:** Limita la libertà di ricerca e comparazione, costringendo a ripetere le stesse azioni.

**Severity:** 2

**Problema 28:** Il "menù" è in realtà un Filtro

**H4 - Consistency and Standards**

**Individuato dai valutatori:** #1, #5 e #6

**Dove:** Task 2 "Filtrare la ricerca", Schermata con la Mappa della città

**Cosa:** Il bottone "menù", apre la selezione delle zone (filtro), ma sembra un menu di opzioni generiche

**Perché:** non è noto all'utente quali selezioni potrà fare. Di fatto si introduce un filtro (azione già possibile con Icona imbuto)

**Severity:** 2

**Problema 29:** Ubicazione del pannello dei filtri

**H4 - Consistency and Standards**

**H8 - Aesthetic and Minimalist design**

**Individuato dai valutatori:** #3, #4 e #6

**Dove:** Nella schermata con il mappa interattivo per cercare un alloggio, nell'angolo in basso a destra

**Cosa:** Il pannello dei filtri si apre nell'angolo in basso a destra mentre il bottone per apre questo pannello è nell'angolo in alto a sinistra

**Perché:** L'ubicazione del pannello e del bottone che lo apre non è consistente (sono in punti opposti della schermata) e non si segue nessun standard o criterio, creando confusione

**Severity:** 2

**Problema 30:** Ambiguità del QR Code

**H4 - Consistency and standards**

**Individuato dai valutatori:** #2, #4 e #6

**Dove:** Nella bacheca, confronto tra task "Contatta il locatore" e "Caricare un Annuncio".



**Cosa:** Lo stesso elemento, il QR Code, è usato per due funzioni diverse: in un caso porta alla WebApp, nell'altro dovrebbe fornire il contatto del proprietario (ipotizzo un processo blackbox).

**Perché:** L'uso dello stesso simbolo per risultati diversi crea incertezza nell'utente su cosa accadrà scansionando.

**Severity:** 2

**Problema 31:** Sovraccarico visivo nella mappa

**H8: - Aesthetic and Minimalist Design**

**Individuato dal valutatore:** #3

**Dove:** Nella schermata con la mappa interattiva per cercare un alloggio

**Cosa:** La mappa mostra tutti i quartieri di Milano nella stessa schermata, con conseguente sovrabbondanza di informazioni

**Perché:** Il sovraccarico di informazioni è pesante per l'utente, creando confusione e difficoltà aggiuntive nell'avvio di una ricerca

**Severity:** 2

**Problema 32:** Sovraccarico visivo nella mappa

**H5 - Error Prevention**

**Individuato dal valutatore:** #3

**Dove:** Nella schermata con la mappa interattiva per cercare un alloggio

**Cosa:** Tutti i quartieri sono concentrati in uno spazio molto piccolo

**Perché:** Avere così tanti elementi cliccabili vicini tra loro rende facile commettere errori e non esiste nessuna misura per prevenire errori di selezione accidentali

**Severity:** 2

**Problema 33:** Schermata recensioni dispersiva per le nuvole e difficilmente navigabile

## H8 - Aesthetic and minimalist design

**Individuato dai valutatori:** #5 e #6

**Dove:** Vista recensioni

**Cosa:** L'uso delle nuvole gerarchizzata in modo casuale le recensioni, disperdendosi nello schermo

**Perché:** Rende difficile la lettura (soprattutto su grandi schermi) e distrae dal contenuto.

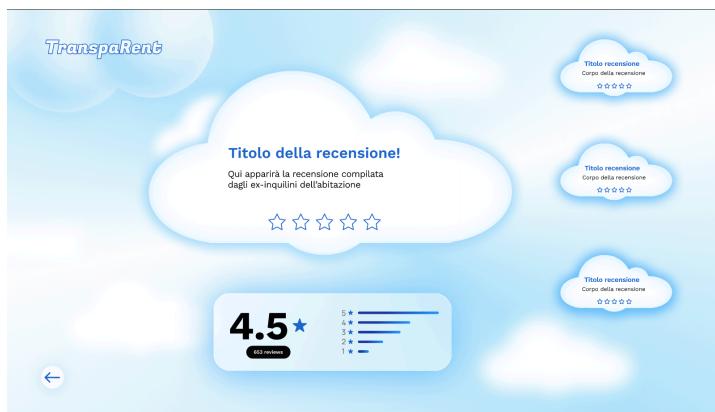
**Severity:** 2

**Problema 34:** le recensioni non sono datate

## H2 - Match between system and the real world

**Individuato dal valutatore:** #2, #6

**Dove:** Sezione Recensioni.



**Cosa:** Le recensioni non riportano la data di pubblicazione.

**Perché:** Impedisce all'utente di valutare la rilevanza dell'informazione (es. una recensione di 5 anni fa non è affidabile).

**Severity:** 2

**Problema 35:** Incoerenza nelle modalità di interazione

## H4- Consistency and standards

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Box "scopri chi vive qui" vs "clicca qui" (recensione)



**Cosa:** A volte si clicca ovunque nel box, altre solo su un bottone o un'area specifica.

**Perchè:** Incoerenza nelle interazioni per azioni concettualmente simili (accesso a dettagli).

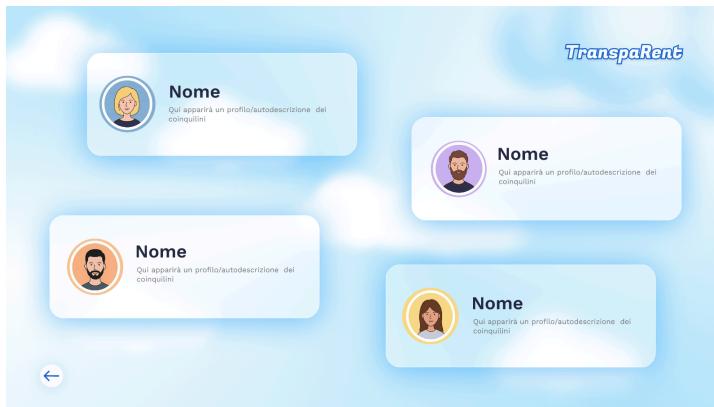
**Severity:** 2

**Problema 36:** Disposizione confusa dei coinquilini

**H8 - Aesthetic and minimalist design**

**Individuato dal valutatore:** #2, #6

**Dove:** Sezione Coinquilini.



**Cosa:** Layout asimmetrico e sparso, senza indicazione chiara del numero totale di coinquilini e posti occupati.

**Perchè:** Crea disordine visivo e incertezza sulla completezza delle informazioni mostrate.

**Severity:** 2

**Problema 37:** Informazioni del locatore duplicate e lontane, ma solo una è attiva

**H4 - Consistency and Standards**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Dettaglio abitazione, task 3 (ottenere il contatto)



**Cosa:** Contatti ripetuti: qr code (attivo) + box con nome del locatore (presumibilmente inattivo o con funzione diversa)

**Perchè:** Ripetizione della stessa informazione con funzionalità diverse, creando confusione.

**Severity:** 2

**Problema 38:** Ordine obbligato delle scelte

**H3 - User control and freedom**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Task "Trova la casa" 1



**Cosa:** L'utente è obbligato a scegliere prima una zona, senza poter prima filtrare per prezzo o tipologia

**Perchè:** Limita eccessivamente la libertà di esplorazione

**Severity:** 2

**Problema 39:** Discontinuità nel flusso di caricamento dell'annuncio e terminologia incoerente

**H4 - Consistency and standards**

**Individuato dai valutatori:** #4 e #6

**Dove:** per il task "Caricare gli annunci", nello specifico nel passaggio dalla pagina "Carica il tuo annuncio" della bacheca alla pagina "Carica annuncio e gestisci annuncio" della WebApp.

**Cosa:** il messaggio sulla bacheca invita l'utente a scansionare il QR code per "completare il caricamento", implicando che il processo di caricamento dell'annuncio sia già avviato e debba essere solo finalizzato. Tuttavia, scansionando il codice, si atterra su una schermata della WebApp generica che richiede di scegliere nuovamente tra "Carica annuncio" e "Gestisci annuncio".



**Perché:** Il termine "completare" è fuorviante, in quanto suggerisce la continuazione di un'operazione già avviata, mentre l'azione sul cellulare deve ancora iniziare da zero e ciò può creare confusione. Inoltre, il sistema non memorizza la scelta che l'utente aveva già fatto sulla bacheca, costringendolo a ri-selezionare "Carica annuncio".

**Severity:** 2

**Problema 40:** Sfondo color gradient

**H8 - Aesthetic and minimalist design**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Diverse schermate (es. recensioni, form di caricamento)

**Cosa:** L'uso intensivo dello sfondo con le nuvole compromette la leggibilità del testo e la gerarchia visiva.

**Perché:** L'estetica non è minimale e interferisce con la funzionalità principale del sistema.

**Severity:** 2

**Problema 41:** Ridondanza nell'inserimento dati

**H7 - Flexibility and efficiency of use**

**Individuato dal valutatore:** #6

**Dove:** Per il task "Caricare gli annunci", nella schermata finale di conferma.



**Cosa:** Per ricevere il codice, il sistema chiede di digitare nuovamente la mail, nonostante l'utente l'abbia già inserita obbligatoriamente nello step precedente.

**Perché:** Viene chiesto nuovamente un dato che il sistema già possiede e ciò potrebbe diventare frustrante per gli utenti.

**Severity:** 2

**Problema 42:** Feedback di stato ambiguo dopo una modifica

#### H1 - Visibility of system status

**Individuato dai valutatori:** #1 e #6

**Dove:** Termine del task "Gestire un annuncio".



**Cosa:** Dopo aver salvato le modifiche, il sistema mostra il messaggio "Grazie per aver caricato il tuo annuncio" invece di "modificato".

**Perché:** Il feedback confonde l'utente, insinuando il dubbio di aver creato un duplicato invece di aver aggiornato l'annuncio esistente.

**Severity:** 2

**Problema 43:** Assenza del tasto "Cancella filtri"

#### H3 - User control and freedom

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Filtri di ricerca - task 2

**Cosa:** Non è possibile annullare i filtri applicati

**Perché:** L'utente non può facilmente annullare o resettare le sue selezioni, costringendolo a uscire e rientrare o a deselectare manualmente.

**Severity:** 2

**Problema 44:** Mancanza di feedback funzionale sull'applicazione dei filtri

**H1 - Visibility of system status**

**H3 - User control and freedom**

**Individuato dal valutatore:** #1

**Dove:** Risultati di ricerca - task 2

**Cosa:** Le zone cliccabili prima del filtro risultano cliccabili anche post filtro, anche se non dovrebbero esserlo.

**Perché:** L'utente non sa quando ha filtrato le opzioni o se l'azione ha avuto effetto.

**Severity:** 1

**Problema 45:** Refuso ortografico ("disponibili")

**H8 - Aesthetic and minimalist design**

**Individuato dal valutatore:** #6 e #3

**Dove:** Bacheca, nella schermata "Dettaglio Zona Mappa"

Visualizza le abitazioni disponibili



**Cosa:** Errore di battitura nel testo guida "Visualizza le abitazioni disponibili".

**Perché:** Piccolo refuso.

**Severity:** 1

**Problema 46:** Mancanza di indicazione per annunci già visualizzati

**H6 - Recognition Rather than Recall**

**Individuato dal valutatore:** #3

**Dove:** Nella schermata con l'area/quartiere selezionato prima nella mappa

**Cosa:** Non è indicato se un annuncio è stato già visualizzato

**Perché:** L'utente deve ricordare gli annunci che ha già visto. Manca un elemento grafico che indichi all'utente gli annunci visitati.

**Severity:** 1

**Problema 47:** Assenza feedback sullo scorrimento delle foto

**H1 - Visibility of system status**

**Individuato dal valutatore:** #2, #6 e #3

**Dove:** Carosello immagini dell'annuncio.

**Cosa:** Scorrendo le foto, mancano indicatori (es. pallini o 1/5) della posizione o quantità.

**Perché:** L'utente non ha controllo sulla quantità di contenuti disponibili.

**Severity:** 1

**Problema 48:** Elementi ridondanti

**H8 - Aesthetic and minimalist design**

**Individuato dal valutatore:** #2, #6 e #3

**Dove:** Dettagli annuncio.

**Cosa:** Icône ripetute (es. simbolo AC ripetuto 4 volte con 2 icône diverse).



**Perché:** Aumenta il "rumore" visivo senza aggiungere informazioni.

**Severity:** 1

**Problema 49:** Logo accanto al tasto "indietro" fuorviante

**H4 - Consistency and standards**

**Individuato dal valutatore:** #5

**Dove:** Navigazione inferiore

**Cosa:** Il logo sembra indicare un ritorno alla Home, in cui il logo era evidente, ma l'azione riporta ad un altro menù

**Perché:** Il tasto indietro/Home è diverso dalle schermate precedenti e l'icône è incoerente con la sua funzione.

**Severity:** 1

**Problema 50:** Uso di lingua e tono

**H4 - Consistency and Standards**

**Individuato dal valutatore:** #2, #5

Go

## annuncio!!!

**Dove:** Bacheca e WebApp

**Cosa:** "!!!" e "Go": mix di lingua italiano e inglese, tono eccessivo (es. "!!!!")

**Perchè:** Incoerenza linguistica e visiva, tono non professionale o non standardizzato.

**Severity:** 1

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

## Parte III: Sintesi e raccomandazioni condivise

TranspaRent presenta un concept solido e ben contestualizzato, che il gruppo ha apprezzato sotto diversi aspetti come la scelta strategica di integrare un totem fisico e una Web App per facilitare la ricerca agli studenti e il caricamento di annunci a persone esterne all'istituto.

Tuttavia, l'attuale prototipo risulta ancora in una fase iniziale e presenta diverse criticità di usabilità che ne compromettono la funzionalità.

Il prototipo presenta diversi "vicoli ciechi" (dead ends): è frequente l'impossibilità di tornare indietro o resettare un'azione, obbligando l'utente a ricominciare il percorso (es. dopo la scansione del QR o l'inserimento di dati).

Un ulteriore punto critico è l'incoerenza tra piattaforme, in particolare il passaggio tra Totem/Web App risulta discontinuo.

Il sistema presenta una carenza generale di feedback per l'utente, rendendo alcune interazioni poco chiare, in particolare la gestione dei contatti con gli inquilini.

Questo problema si estende anche a diversi elementi interattivi, come i filtri, che non offrono una risposta visiva chiara e risultano inattivi o difficilmente controllabili. Inoltre, l'uso esclusivo del QR code per la comunicazione con i locatori è stato ritenuto riduttivo e carente di trasparenza, il tutto è affiancato da una terminologia a volte ambigua e contraddittoria.

Il target risulta definito in modo poco chiaro con un linguaggio che oscilla tra "alloggio per studenti", "immobile" e "stanza", senza chiarire le differenze contrattuali, tutto ciò è accompagnato da un flusso di ricerca estremamente rigido (Città → Zona → Casa) con zone amministrative che non sempre rispecchiano le esigenze degli studenti.

La sezione dedicata alle recensioni è a sua volta attualmente incompleta.

È stato anche rimarcato che sebbene l'identità visiva sia forte e riconoscibile, l'estetica (il contrasto e la disposizione degli elementi) penalizza l'accessibilità. Sono quindi raccomandate: un'integrazione di metodi più immediati per salvare/recuperare gli annunci, una revisione dei filtri rendendoli più oggettivi (prezzo, servizi, tipologia stanza), migliorandone anche la reattività e visibilità, modificare il modello delle recensioni andando a seguire modelli consolidati (es. Booking).

Per quanto riguarda invece il lato estetico della piattaforma, è necessario adottare griglie più rigorose e tinte più piatte per migliorare la gerarchia delle informazioni, correggere la coerenza linguistica e risolvere i blocchi di navigazione inserendo feedback di sistema. È raccomandata anche l'introduzione di tasti di ritorno e un riallineamento tra documentazione (ReadMe) e prototipo, definendo chiaramente l'offerta.

**feedback revisione**

//todo

- numero di partecipanti
- i miei eventi -> stai offrendo/stai cercando ridare info
- il tuo id barcode in area personale tipo supermercato
- aiuta lo staff -> candidatura non da traccia
- appuntamenti non si capisce che sono per aiuto logistico
- “partecipo” e “libri” da l’idea che sia un pulsante cliccabile -> attenzione a rappresentazione e stessa forma per tag cliccabili
- ripetizione filtri
- stare attenti ai warning

Feedback revisione 17/12

1. task semplice: informarsi su eventi di scambio  
attenzione ai filtri veloci vanno sistemati. La sezione unisciti allo staff non si sa come se ne tiene traccia (migliorarla)  
I tag sulla categoria, sembra un link, bottone cliccabile. Attenzione alla rappresentazione delle informazioni, al momento partecipo ha la forma di qualcosa di cliccabile.
2. task medio: partecipare all’evento di scambio. Il QRcode in questa parte non è simulabile in nessun modo.
3. task complesso: il tasto proponi un appuntamento dicono che non sia chiarissimo forse serve una sezione più evidente loro. Il warning leggermente eccessivo se esci per sbaglio dalle procedure. Consigliano un recap per gli eventi con gli appuntamenti presi.  
abbiamo un attimo un problema di visibilità, devono essere più visibili e chiari i processi, più intuitivi. Invece dei reminder sono meglio i link diretti. Meno click si fanno meglio è.

Non è chiaro il numero di partecipanti agli eventi, serve a capire la portata dell’evento.

Attenzione: il nome e la nomenclatura devono far capire cosa l’utente sta per andare a fare.

stare attenti ai warning

“Richiedi/offri assistenza”

Ok, il qr\_code è sempre lo stesso, non cambia funzione. L’ID è sempre lo stesso non ho capito il problema. Il QR CODE è semplicemente un id, lo scan fa un ctrl + f, perché devo renderlo chiaro all’utente ? non bastava quello scritto nel doc?

è possibile cmq usare solo l’ID, infatti mi tornava strano.

Ma il doc, l’hanno letto ? mi sa di no

- FEEDBACK RIDONDANTE
- FILTRO MISTO

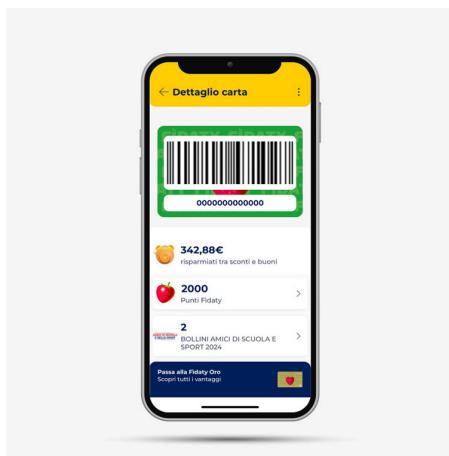
revisione 12/12

buono stato di avanzamento ma alcune cose da raffinare  
 altre cose da sviluppare un po meglio  
 analisi sui task principali

task 1 OK posso vedere correttamente le info  
 ripetizione di barra di ricerca  
 aiuta lo staff -> candidatura non da traccia  
 "partecipo" e "libri" da l'idea che sia un pulsante cliccabile -> attenzione a rappresentazione e stessa forma per tag cliccabili

task 2 - qr code diversi non si capisce cosa fanno  
 potremmo fare una tessera nel profilo?  
 nella mia pagina devo poter vedere info precise sugli eventi  
 meccanismi di **gamification** e trasparenza

//forse potremmo fare una tessera unica? - Chiara



task 3 -  
 commento warning uscendo da procedura troppo eccessivo  
 appuntamenti in una sezione + evidente (LP)  
 ci sta che siano dentro l'evento (MM) ma recap delle disponibilità date -> rendere più evidente  
 problema di visibilità -> opzioni di partecipazione potrebbe essere qualsiasi cosa non mi fa capire che si tratti della disponibilità

rendere più chiari e visibili i processi  
quando l'utente conferma di partecipare  
... link diretti alle cose da vedere  
facilitare vita utente  
recognition rather than recall

info sui miei amici -> numero di persone!

nel report finale descrivere le modifiche

# HW 4

---

# Compito 4 – Raffinamento del prototipo

Scadenza: **9 Dicembre 2025**

**LINK FIGMA PROTOTIPO HF:** [↗ Figma](#)

## OBIETTIVO

Raffinare il prototipo preliminare in modo da ottenere un artefatto interattivo che possa essere utilizzato da un valutatore esterno al gruppo.

### 1. Preparazione ed esecuzione

1. **Raffinare il prototipo interattivo.** A partire dall'output del Compito 3, si **crei un prototipo raffinato** in cui ogni area/pagina/momento dell'interazione deve:
  - **Includere tutti gli elementi** (per es. menu, pulsanti, caselle di testo, prompt, gesti ...) necessari per eseguire le azioni principali previste dai vostri task.
  - **Includere link attivi verso altre sezioni/pagine/nuovi stati** (per es., facendo clic su un pulsante si passa alla nuova pagina). Deve, cioè, essere possibile navigare attraverso stati diversi.

Come già indicato per il Compito 3, non è necessario specificare passaggi di interazione scontati; per esempio, si può supporre, senza specificare le relative pagine, che l'utente abbia già effettuato l'autenticazione per accedere all'applicazione attraverso pagine apposite, e che abbia già precedentemente compilato il proprio profilo utente.

vedi scheda applicazione definizione

- HTA TASK 1: Informarsi sugli eventi di scambio/mercatini (app)



Totem: lascerei com'è stato sviluppato sul totem uguale solo con maggiori dettagli, come richiesto

App: copiare Dice per feed di eventi con la mappa + funzione cerca

Niko: mi sono disposto in ordine di successione algoritmica.

sofia:

1. apro l'app, ho "feed" degli eventi, filtrabili per data e luogo.
  - a. Cliccando sull'evento ho dettagli:
    - luogo (mappa), "amici che stanno partecipando stile facebook"
    - spiegare come funziona il totem
  - b. posso "salvare", "condividere" e premere "Partecipa", ho infobox cliccabile "Aiuto con l'organizzazione" (ti mette in contatto con gli organizzatori - da definire) .
    - i. Da "partecipa" -> schermata riepilogativa con luogo, data e poi bottone "offro aiuto" con flicker SI NO (tipo sveglia Iphone) poi sotto "cerco aiuto per il trasporto" come sopra oppure si preme direttamente "conferma".

*nella fase di partecipazione mettiamo una barra in alto per far capire il numero di step*

1. ci bellaDa "conferma" se uno ha cliccato "offro aiuto" compare un pop-up dove spieghiamo che stiamo per mandare i dati (vanno specificati per privacy) al nostro servizio e c'è un bottone per confermare.
  - a. Poi schermata riepilogativa tipo biglietto italo con faq "non sai come funzionano i totem?" e compare una schermata se cliccata con spiegazione funzionamento totem all'evento. altre faq con le "domande degli utenti"
2. Da "conferma" se uno ha cliccato "cerco aiuto per il trasporto" compare una schermata con i dettagli dell'oggetto che si vuole portare, numero e indirizzo (precompilato ma modificabile), sotto c'è il bottone con scritto "conferma".
  - a. Poi altra schermata con eventuali match trovati, cliccando la persona si apre una chat privata, oppure se non sono stati trovati match messaggio "**Per ora non abbiamo alcun match per te, ti informeremo al più presto appena ne troviamo uno**" sotto scriviamo l'eventuale percorso per ritrovare l'informazione dei match.

Niko:

*Chiara: i miei eventi non potrebbe essere incluso nell'area personale? Stiamo effettivamente ripetendo le stesse cose e per com'è adesso abbiamo due schermate praticamente uguali (Tutti gli eventi vs miei).. Tipo Netflix ha la mia lista nell'area personale*

2. "I miei eventi" pagina riepilogativa degli eventi al quale vuoi partecipare, con tasti "Dettagli", "Aggiungi al calendar", "Apri qr-code", "Elimina"
  - a. "Dettagli"-> si vedono le stesse cose di prima + stato della richiesta di aiuto se è stata richiesta.
  - b. "Aggiungi al calendar" auto-esplicativo
  - c. Possibilità di cancelare la propria partecipazione
    - i. "Apri qr-code" come punto b. (Dal compito 3: check-in all'evento rapido)
  - d. "Elimina" -> diventa rosso e richiede la conferma, se confermato elimina la partecipazione e tutto ciò che si era inserito nell'evento, oggetti, richieste e blablabla
3. "Chat" pagina in cui sono presenti le chat iniziate con utenti, organizzatori (nel caso si offra o si richieda assistenza), chat di gruppo dell'evento, nel caso si sia flaggata l'opzione di entrare nel gruppo dell'evento. Tasto "+"
  - a. "+" Tasto che ti fa iniziare la conversazione con un utente inserendo lo username.
  - b. "Chat specifica" possibilità di scrivere, mandare foto e cliccando su l'utente si apre la scheda utente dell'utente selezionato, con la possibilità di avviare una chat privata con lui.
  - c. "Chat di gruppo" uguale alla chat specifica ma qui l'opzione di avviare una chat privata ha più senso, magari legata all'evento?
4. "Area personale" Elencati: ,nome, username, età, grado. tasti "Privacy", "Impostazioni"
  - a. "Privacy": Possibilità di oscurare alcune informazioni a persone che non si seguono o a tutti
  - b. "Impostazioni" impostazioni di lingua, tema (chiaro, scuro o sistema), grandezza caratteri, permessi dati (fotocamera, contatti, messaggi, blablabla), possibilità di cambiare password.
  - c. Riepilogo sui **propri gettoni** (mi ero totalmente dimenticato, proprio zero)

(idea Sofia 30/11)

## Area Personale

### Quelle scritte da Nico +

- **Preferiti:** Gestisci i tuoi eventi preferiti.
- **Amici/Seguiti:** Visualizza e gestisci la lista dei tuoi amici e degli utenti che segui.
- **Gruppi:**
  - Crea e gestisci gruppi per condividere eventi.
  - Visualizza gli eventi a cui partecipano i membri del tuo gruppo di amici.
- **FAQ (Domande Frequenti):** Trova risposte sull'organizzazione e la partecipazione agli eventi.

- **Scontrini Digitali:** Archivia e visualizza le ricevute digitali dei tuoi "acquisti" di oggetti digitalizzati (sezione da implementare in futuro).

[feed](#) | [I miei eventi](#) | [chat](#) | [area personale](#)

Teoria dei nudge

(restyling di Chiara 28/11)

feed: metodo principale per scoprire gli eventi: ho in alto menù per avere mappa o lista e scrollo in eventi, e con possibilità di filtrarli. (ho un iconcina diversa per eventi a cui sto già partecipando tipo un cuore) da qui clickando evento si accede a

- dettagli evento: nome, descrizione, LUOGO con mappa, "come funziona?" -> spiegazione del totem, amici che stanno partecipando, "offri aiuto come organizzatore" + tastone gigante in basso a dx "partecipa"
  - Da "partecipa"-> schermata riepilogativa con luogo, data e poi bottone "offro aiuto" con flicker SI NO (tipo sveglia Iphone) poi sotto "cerco aiuto per il trasporto" come sopra oppure si preme direttamente "conferma".

*nella fase di partecipazione mettiamo una barra in alto per far capire il numero di step*

- Da "conferma" se uno ha cliccato "offro aiuto" compare un pop-up dove spieghiamo che stiamo per mandare i dati (vanno specificati per privacy) al nostro servizio e c'è un bottone per confermare.
  - Poi schermata riepilogativa tipo biglietto italo con faq "non sai come funzionano i totem?" e compare una schermata se cliccata con spiegazione funzionamento totem all'evento. altre faq con le "domande degli utenti"
- Da "conferma" se uno ha cliccato "cerco aiuto per il trasporto" compare una schermata con i dettagli dell'oggetto che si vuole portare, numero e indirizzo (precompilato ma modificabile), sotto c'è il bottone con scritto "conferma".
  - Poi altra schermata con eventuali match trovati, cliccando la persona si apre una chat privata, oppure se non sono stati trovati match messaggio "**Per ora non abbiamo alcun match per te, ti informeremo al più presto appena ne troviamo uno**" sotto scriviamo l'eventuale percorso per ritrovare l'informazione dei match.

chat (iconcina delle mani per aiuto)

-

area personale:

- HTA TASK 2: Partecipare a un evento di scambio/mercatini (totem)



- **tutta sul totem** le parti inerenti  
(abbastanza coerenti con Figma)

(Sofia: toglierei dal totem tutta la parte relativa agli eventi futuri e alle richieste di aiuto, tanto l'abbiamo spostata nell'app. In questo modo rendiamo anche l'interazione col totem la più semplice possibile. Toglierei quindi anche i bottoni: "Richieste di assistenza" e "Prossimi eventi")

come aiutare l'utente? rendere facile e carino il processo?  
ognuno deve sentirsi a proprio agio. FLESSIBILITÀ: default+opzioni

*euristica 1: visibility of system status: far capire gli step dell'inserimento (con barra in alto che identifichi gli step)*

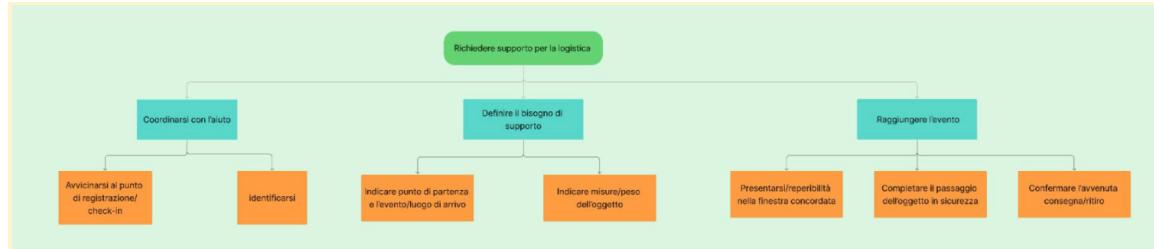
*aggiungere comando per inserimento vocale/cambio di lingua/lettura ad alta voce (tasto accessibilità) + zoom testo*

*euristica 4: consistency and standards: coerenza e familiarità tra applicazione e totem*

SEMPRE un tasto “Hai bisogno di aiuto? - Chiama assistenza e un tasto per tornare indietro

- *in alto a dx “Esci” in rosso*
- *in alto a sx indietro*
- *in basso a dx accessibilità + assistenza (comunque meno visibili ma sempre presenti)*

- HTA TASK 3: Coordinare il supporto logistico (app)



- dice + aggiunta feature totem (per luogo dell'incontro?)
- TODO: definire passo passo cosa succede
- (la abbiamo praticamente già messa nel task 1)

APP: ho gli eventi come su DICE dove posso cercarli e selezionarli, poi clicco su un evento e posso confermare la mia partecipazione. Successivamente mi compare una schermata dove posso chiedere aiuto oppure offrire aiuto per portare un oggetto ALL' evento (come era sul totem - sul totem l'utente può chiedere aiuto per portare un oggetto voluminoso a casa, quindi DALL'evento A casa). Flow chiedo aiuto app: inserisco le informazioni sensibili e sull'oggetto, poi mi compare il match se trovato, seleziono le diverse persone e posso creare una chat privata. I match vengono salvati nella zona dei biglietti dell'evento (gli eventi a cui partecipo) e posso accedere da lì alle chat.

Devo avere un bottone con tutte le chat che eventualmente posso filtrare in base all'evento. Numero bottoni pensato per la schermata principale 5 come su instagram oppure TooGoodToGo.

2. Definire il materiale per la valutazione euristica (**Compito 5**). Assicurarsi che il prototipo possa essere “navigato” da un valutatore esterno (uno studente di un altro gruppo). **Preparare una descrizione che possa dare indicazioni al valutatore:**

- Il goal del sistema progettato
- Gli utenti target
- Il contesto in cui si suppone che il sistema debba essere utilizzato
- I tre task selezionati e specificati nel Compito 3
- Ogni indicazione utile a capire cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, la finalità del prototipo e dei task implementati.

## 2. Caratteristiche dei nuovi prototipi

1. Devono coprire i tre task definiti per il Compito 3.
2. Devono rispettare eventuali vincoli derivanti dal dispositivo target (per esempio, modalità di interazione principale, dimensioni dello schermo, controlli/widget disponibili per una certa piattaforma di sviluppo).
3. Devono specificare chiaramente gli aspetti di visual design (layout, proprietà del testo, allineamenti, griglie, ...), anche se non ancora nel formato finale. **Se il prototipo non si basa su una navigazione visuale, ma fa uso di altri stili di interazione, devono essere specificati gli elementi chiave che possano comunicare il flusso di interazione e come questo può essere attivato.** La revisione intermedia servirà a **chiarire che tipo di artefatti** dovranno essere prodotti.
4. Devono **superare le limitazioni dei prototipi definiti per il Compito 3** e concretizzare le scelte di progettazione a cui hanno portato i prototipi precedenti.
5. Alcuni dettagli delle funzionalità possono essere **semplicificati e NON completamente implementati**. Per esempio, se si ha bisogno di un ampio catalogo di oggetti o di molti livelli di una gerarchia di contenuti, il prototipo includerà solo **viste limitate** su questi elementi. {non specificare quelli non in task}

### 3. Cosa consegnare

È ora che cominciate a impostare il sito web del progetto!

Nel sito, o in GitHub se il sito non è ancora pronto, si pubblichi entro la scadenza:

1. Link al nuovo **prototipo** (in FIGMA)
  
2. Un **documento che riassume brevemente e in modo schematico le principali scelte** per l'organizzazione dei contenuti, la navigazione attraverso aree diverse, scelte sui meccanismi di interazione (es.: griglie, menu di navigazione, contenuti, buttoni e loro coerenza interna, struttura dei dialoghi, ...), ogni altro elemento utile ad evidenziare il flusso e i meccanismi di interazione
  
3. **Documento di descrizione** per i valutatori esterni, come da indicazioni riportate al punto 2 della Sezione 1 di questo documento. ( Nicco e Nadav)

Definire il **materiale per la valutazione euristica (Compito 5)**. Assicurarsi che il prototipo possa essere “navigato” da un valutatore esterno (uno studente di un altro gruppo). **Preparare una descrizione** che possa dare indicazioni al valutatore:

- Il goal del sistema progettato
  
- Gli utenti target
- Il contesto in cui si suppone che il sistema debba essere utilizzato
- I tre task selezionati e specificati nel Compito 3
- Ogni indicazione utile a capire cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, la finalità del prototipo e dei task implementati.

Link figma per i valutatori

Link per gli editor

# 1 - Doc Commento

**Un documento che riassume brevemente e in modo schematico le principali scelte per l'organizzazione dei contenuti, la navigazione attraverso aree diverse, scelte sui meccanismi di interazione (es.: griglie, menu di navigazione, contenuti, buttoni e loro coerenza interna, struttura dei dialoghi, ...), ogni altro elemento utile ad evidenziare il flusso e i meccanismi di interazione**

**Un documento che riassume brevemente e in modo schematico le principali scelte per l'organizzazione dei contenuti, la navigazione attraverso aree diverse, scelte sui meccanismi di interazione (es.: griglie, menu di navigazione, contenuti, buttoni e loro coerenza interna, struttura dei dialoghi, ...), ogni altro elemento utile ad evidenziare il flusso e i meccanismi di interazione**

## VERSIONE 2

= Introduzione

= Struttura Principale dell'Applicazione

== Feed Eventi (Home)

== I Miei Eventi

== Chat

== Area Personale

= Navigazione e Flussi

== Prenotarsi come partecipanti

== Concordare un appuntamento

== Unirsi allo staff

== Lasciare un feedback

== Gestione della partecipazione all'evento

==== Cancellazione

==== Partecipazione

== Accredito e riscossione dei gettoni

= Meccanismi di Interazione

== CTA (Call-To-Action)

== Toggle / Switch

== Card

[== Chat](#)

[== Navigazione tra sezioni](#)

## VERSIONE 2

### = Introduzione

La nostra app è stata creata con l'obiettivo di rendere la scoperta e la partecipazione agli eventi di **Swap**, il nostro corner case, **semplice, piacevole e socievole**. L'abbiamo progettata adottando un approccio mobile first per garantire un'**esperienza fluida** e inclusiva per un pubblico eterogeneo, dai giovani adulti agli utenti meno pratici con la tecnologia.

Il primo passo è stato definire un **flusso di interazione chiaro e continuo**, che accompagna l'utente dalla scoperta dell'evento fino alla **partecipazione attiva**. A questo scopo è stata introdotta una **Bottom Navigation Bar sempre visibile**, che garantisce **accesso immediato** alle quattro sezioni fondamentali:

- **Home**
- **I Miei Eventi**
- **Chat**
- **Profilo**

Successivamente, abbiamo strutturato le schermate per garantire un'**esplorazione intuitiva e fluida** dei contenuti. Ogni sezione è stata dotata di **meccanismi di scorrimento verticale e orizzontale**, permettendo all'utente una facile navigazione tra i vari contenuti. Questo approccio si concretizza, ad esempio, nella sezione **Feed**, dove è possibile scorrere verticalmente la lista degli eventi e visualizzare orizzontalmente i **filtri rapidi** per affinare la ricerca.

Per quanto riguarda l'**identità visiva**, abbiamo voluto creare un'**esperienza fresca e moderna** che rifletta il **dynamismo della community di REE**. Il **colore primario** è un **blu elettrico** (\#3D56F0), scelto per la sua **energia, visibilità e connotazione tecnologica**. Questo si abbina a toni neutri e accessibili come **grigi chiari** per gli sfondi e il **bianco** per i contenuti, nel rispetto dei criteri di **leggibilità e accessibilità**. Per le azioni secondarie e gli stati inattivi utilizziamo una versione più tenue dello stesso colore, garantendo **coerenza cromatica** in tutta l'app. Il colore **rosso** segnala le azioni pericolose, come le conferme di azioni irreversibili. Il **verde** è utilizzato per gli appuntamenti confermati.

# = Struttura Principale dell'Applicazione

## == Feed Eventi (Home)

La schermata *Home* rappresenta il punto di **accesso principale** ai contenuti, progettata per consentire agli utenti di scoprire nuove opportunità di eventi in modo semplice ed efficace (*Task Semplice*). La struttura prevede un **header fisso** contenente la **Search Bar** e i **filtri** rapidi (data, distanza, categoria, stato di partecipazione), mentre il contenuto centrale è scorrevole. È presente un **interruttore** (*Toggle*) ben visibile che permette all'utente di scegliere la **modalità di visualizzazione** preferita:

- **Vista Lista:** Presentazione degli eventi tramite card che includono immagine, data, luogo e un badge che indica se amici partecipano.
- **Vista Mappa:** Mappa interattiva aggiornata in base alla posizione dell'utente, con pin selezionabili che mostrano anteprime rapide degli eventi.

Cliccando su una card, l'utente accede alla pagina di **dettaglio dell'evento**, da cui può avviare il processo di partecipazione.

## == I Miei Eventi

Questa sezione è dedicata alla **gestione della partecipazione** (*Task Moderato*). La schermata è suddivisa in due **tab principali** tramite una barra superiore: *Prossimi* e *Passati*. All'interno della vista "**Prossimi**", l'utente trova le card degli eventi a cui si è registrato. Elemento fondamentale di questa schermata è l'**accesso rapido al QR Code** (il biglietto digitale), necessario per l'identificazione e la gestione dei gettoni durante l'evento.

Quando un evento è presente in "I miei Eventi" ha una **schermata di dettaglio estesa**, con info contestuali alla partecipazione.

In questa sezione è visibile anche un **riepilogo degli appuntamenti logistici confermati** (es. passaggi auto o trasporto oggetti) e l'accesso diretto alla chat dell'evento. Per gli eventi passati, è presente l'opzione "**Lascia recensione**", per dare il feedback agli organizzatori.

## == Chat

La sezione Chat è stata ideata per **facilitare il coordinamento e il supporto logistico tra gli utenti** (*Task Complesso*). La schermata presenta una lista di **conversazioni** con badge per i messaggi non letti e una distinzione visiva tra chat singole, chat di gruppo dell'evento e chat con gli organizzatori.

Un elemento chiave di questa interfaccia è l'utilizzo dei **badge** (i classici "pallini" di notifica). Questi rappresentano un'**indicazione visiva** per segnalare attività recenti, come messaggi non letti, spingendo l'utente a interagire.

All'interno della singola conversazione, oltre al tradizionale scambio di messaggi e foto, è integrata la funzionalità '**Propri un appuntamento!**'. Questa opzione attiva un flusso dedicato per concordare orari e luoghi di scambio senza dover abbandonare la chat. Un **banner persistente**, posizionato in alto, mantiene visibile l'evento di riferimento e lo **stato** dell'appuntamento logistico (in attesa, confermato, rifiutato), consentendo di organizzare il trasporto, anche di oggetti ingombranti, senza mai interrompere il flusso della comunicazione (*Task Complesso*)."

## == Area Personale

In questa sezione, accessibile dalla barra di navigazione, l'utente ha il pieno controllo sul proprio profilo e sulle configurazioni dell'app. La parte superiore della schermata ospita la **sezione principale** che visualizza la foto profilo, il nome utente e la data di iscrizione, offrendo inoltre la possibilità di modificare i propri dati personali, richiamando le principali piattaforme social.

Subito sotto, sono posizionati due **counter interattivi**:

- **Eventi:** Indica il numero di partecipazioni totali e, se cliccato, reindirizza lo storico alla lista degli "Eventi passati".
- **Gettoni:** Mostra il saldo attuale e funge da collegamento al "**Riepilogo scambi**", una sezione contabile dove sono visibili tutti i movimenti effettuati (accrediti o pagamenti), con la specifica degli oggetti scambiati.

La parte inferiore della pagina è strutturata in un menù a lista dedicato alle **Impostazioni**, organizzate per categorie:

- **Account e funzionalità:** Permette di gestire "Dettagli account", la "Posizione" predefinita e le preferenze sulle "Notifiche".
- **Comunità:** Contiene l'opzione "Invita i tuoi amici" per espandere la rete di utenti.
- **Supporto e Informazioni:** Raggruppa le risorse di assistenza, tra cui la guida "Come funzionano Swap e Gettoni", il "Centro Assistenza" e le "FAQ".

A chiusura della schermata è presente il comando per effettuare il **Log out** ("Esci"), in rosso per evidenziare la criticità dell'azione.

## = Navigazione e Flussi

### == Prenotarsi come partecipanti

Durante tutto il processo è visualizzata una **progress bar** che informa l'utente sullo step, ed un tasto **indietro** per tornare al menù precedente. Ogni form **controlla** che i dati inseriti siano completi, e avvisa l'utente in caso contrario. Se si preme su altre sezioni nella TaskBar, l'utente viene allertato che **interrompe** il processo, perdendo i dati inseriti. Ogni form verifica i campi inseriti e **avvisa l'utente** in caso di errori.

Schermata Home -> Schermata dettagli evento -> Partecipa allo Swap.

- **Step 1 : Riepilogo evento e Opzioni di partecipazione:** l'utente può selezionare, se lo vuole, "Offro aiuto" OPPURE "Cerco aiuto".
- **Step 2 (Offerta Supporto Logistico):** Form per richiedere informazioni sul Tipo di Supporto Offerto: Passaggio a Persone, Trasporto Oggetti/Bene, Entrambi (Passaggio+Trasporto). Nel caso di "Passaggio a Partecipanti" viene richiesto il numero di Posti Disponibili, Indirizzo di Partenza e Note Aggiuntive.
- **Step 2 (Richiesta Supporto Logistico):** Form per richiedere informazioni sul Tipo di Supporto Richiesto: Passaggio a Persone, Trasporto Oggetti/Bene, Entrambi (Passaggio+Trasporto). Nel caso di "Passaggio a Partecipanti" viene richiesto il numero di Posti Disponibili. Indirizzo di Partenza e Note Aggiuntive.
- **Step 3: Conferma Richiesta e Consenso Privacy:** Nel caso di richiesta di supporto si chiede all'utente consenso esplicito per la condivisione dei suoi dati.
- **Step 4: Match Trovati:** L'utente visualizza una lista di altri utenti compatibili con le sue caratteristiche -> può avviare una chat oppure confermare la procedura.
- **Step 5: Completamento:** Conferma finale con checklist e recap

### == Concordare un appuntamento

"Chat" -> Seleziona chat con utente interessato->"Proponi Orario e Luogo"

3 step:

1. **Inserimento** dei dati "Data","Ora" e "Luogo"
2. "Conferma"
3. Status di attesa di conferma da parte dell'utente -> "Confermato" o "Rifiutato"

Orario e data sono da **selezionare** manualmente, l'appuntamento sarà **visibile** nella schermata "I miei Eventi" sotto l'evento relativo e in alto nella chat. Ogni appuntamento potrà essere eliminato.

## == Unirsi allo staff

Data la complessità operativa di organizzare swap party, gli utenti sono **invitati ad entrare a far parte dello staff**. Questa opzione non è sempre presente, per creare una idealità più reale in cui non tutte le organizzazioni cercano staff ogni volta. È possibile mandare ripetutamente la candidatura ma la richiesta verrà messa in coda alla candidatura già mandata e in attesa di risposta se presente, altrimenti viene mandata una nuova.

Da "Home" o "I miei Eventi"-> Evento di interesse e clicco su "Unisciti allo staff"

In 2 step:

1. "Unisciti allo staff" -> seleziona una o più delle opzioni per il quale si vuole inviare la candidatura.
2. "Conferma"->Messaggio che indica la corretta spedizione della candidatura e che l'organizzazione ti contatterà in futuro

## == Lasciare un feedback

Da "I Miei Eventi" -> "Passati" clicco su "Lascia una recensione"

In 3 step:

1. "Lascia una recensione"-> si apre un questionario con 3 domande gradate da 1 a 5 obbligatorie e un campo a domanda aperta opzionale.
2. Finito di compilare di clicca su "Conferma"
3. Ricezione di una notifica pop-up che conferma la ricezione della recensione.

La valutazione diventa **attiva solo una volta che l'evento è finito** e il bottone "Lascia una recensione" viene inibito una volta che si invia una recensione, questo per evitare che ci siano due o più recensioni da parte dello stesso utente.

## == Gestione della partecipazione all'evento

Dopo "Prenotarsi come partecipanti", nella pagina "I Miei Eventi" si trovano tutti gli eventi al quale si partecipa, prima dell'evento è possibile: Eliminare la propria partecipazione "Cancella" oppure modificare il tipo di partecipazione, con "Aggiungi opzioni".

### ==== Cancellazione

In 2 step:

1. "I miei Eventi"->"Futuri"->seleziona "Cancella" sull'evento dal quale si vuole rimuovere la propria partecipazione.
2. Messaggio di disclaimer che indica che l'azione è irreversibile e tutti i dati andranno persi, inclusi chat ed appuntamenti -> "Si, sono sicuro", messaggio di

pop-up che conferma l'eliminazione.

Se non si elimina la partecipazione il giorno dell'evento -> "come si partecipa"

### == Partecipazione

2 step:

1. "I miei Eventi"->"Futuri", sull'evento al quale si deve partecipare "QR code"
2. L'addetto dell'organizzazione scannerizza il QR code.

Il giorno dell'evento apparirà un badge "Imminente". La sezione "Come funzionano gli eventi" spiega gli step di partecipazione. Il QR code è facilmente accessibile da "I miei eventi", insieme al riepilogo degli appuntamenti. Ogni evento ha una mappa, in cui è visibile la planimetria e l'organizzazione degli spazi. Ogni evento ha la possibilità di condividere su app esterne la propria partecipazione.

### == Accredito e riscossione dei gettoni

Durante il **deposito** degli oggetti l'utente mostra il qrcode allo staff per ricevere i gettoni. Quando si decide di **prendere un oggetto** da un evento di swap alla "cassa" l'addetto conterà il numero di oggetti, dopo di che chiederà che gli venga mostrato il QR di partecipazione all'evento. Le **transazioni e il saldo** sono subito visibili nell'area personale.

In 3 step:

1. "I miei Eventi"->"Futuro", sull'evento al quale ci si trova "QR code"
2. L'addetto scannerizza con la strumentazione e verifica il numero di gettoni, indica il numero di gettoni da rimuovere, conferma la rimozione
3. Aggiunta a "Riepilogo Scambi", sezione in area Personale

## = Meccanismi di Interazione

L'interfaccia è stata progettata utilizzando **pattern di design familiari** per ridurre il carico cognitivo e rendere la navigazione immediata. Le scelte stilistiche e funzionali mirano a guidare l'utente in modo naturale attraverso i flussi principali.

### == CTA (Call-To-Action)

I pulsanti primari sono caratterizzati da un colore **blu elettrico** per garantire un'alta visibilità e distinguersi chiaramente dallo sfondo. La scelta di forme arrotondate non solo segue i trend moderni del design mobile, ma rende l'interfaccia più accogliente. Questi bottoni sono posizionati strategicamente per **suggerire l'azione principale** da compiere in ogni schermata (es. "Partecipa", "Conferma").

## == Toggle / Switch

Per le scelte binarie e i cambi di visualizzazione, sono stati implementati dei **Toggle Switch** (interruttori). Questo meccanismo permette all'utente di passare istantaneamente da una modalità all'altra con un singolo tocco. Esempi chiave includono il passaggio tra la **Vista Lista** e la **Vista Mappa** nel Feed, o la selezione tra "Offro Aiuto" e "Cerco Aiuto" nel flusso logistico.

## == Card

La presentazione dei contenuti, in particolare degli eventi, è organizzata tramite **Card**. Ogni scheda contiene le informazioni essenziali per una rapida consultazione: immagini, data, luogo, amici che partecipano, stato della partecipazione.

## == Chat

La sezione di messaggistica adotta un'interfaccia **moderna e familiare**, simile alle app di chat più diffuse. I messaggi sono organizzati in "bolle" visivamente differenziate per colore e allineamento (destra/sinistra), garantendo una distinzione chiara e immediata tra il mittente e il destinatario.

## == Navigazione tra sezioni

- La navigazione tra sezioni avviene tramite la **taskbar inferiore**, facilmente accessibile nei dispositivi mobili. Se l'utente cambia sezione durante un flusso critico (come la partecipazione ad un evento), viene allertato della conseguente perdita di dati.
- Un tasto per **tornare indietro** è sempre presente in alto a sinistra, il suo effetto è contestuale alla schermata da cui è chiamato.

## 2- Doc Euristica

**Consegna: Definire il materiale per la valutazione euristica (Compito 5).** Assicurarsi che il prototipo possa essere “navigato” da un valutatore esterno (uno studente di un altro gruppo). **Preparare una descrizione che possa dare indicazioni al valutatore:**

1. Il goal del sistema progettato
  2. Gli utenti target
  3. Il contesto in cui si suppone che il sistema debba essere utilizzato
  4. I tre task selezionati e specificati nel Compito 3
  5. Ogni indicazione utile a capire cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, la finalità del prototipo e dei task implementati.
- Il goal del sistema progettato
    1. A che serve? Perché lo abbiamo fatto (descrizione)
  - Gli utenti target
    1. Per chi è ?
    2. Chi lo sarebbe?
  - Il contesto in cui si suppone che il sistema debba essere utilizzato
    1. Descrizione dello swap e analisi di questo tipo di eventi
  - I tre task selezionati e specificati nel Compito 3
    - Task 1: Cos'è e come si fa?
    - Task 2: ..
    - Task 2:
  - Ogni indicazione utile a capire cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, la finalità del prototipo e dei task implementati.
    1. Limitazioni: necessità di volontari

**Nota,** non cambiate l'intestazione ma solo il testo, dato che scriverò tutto come se fosse typst così che poi basti solo fare copia-incolla.

<https://danieletoniolo.github.io/progettoHCI/report/C4/Descrizione%20per%20valutatori%20esterni.pdf>

= REE

= Gli eventi di swap

= La nostra soluzione: l'app REE

== Contesto di utilizzo

== Utenti target

== Il goal

== I tre task

== Spiegazione sezioni e funzionalità

[==== Feed](#)  
[===== Vista Mappa](#)  
[===== Vista Lista](#)  
[===== Dettagli Evento \(Versione per i non iscritti\)](#)  
[- \\*Partecipa allo Swap\\*, tasto in evidenza da cui si accede a flusso di Partecipazione](#)  
[==== I miei Eventi](#)  
[===== Contenuto principale](#)  
[===== Dettagli Evento](#)  
[==== Chat](#)  
[===== Lista Chat](#)  
[===== Schermata Chat](#)  
[==== Area Personale](#)  
[===== Voci principali:](#)  
[== Limitazioni](#)  
[== Idealità di utilizzo](#)

## = REE

**\*"Recycle, Exchange, Enjoy!"\***

Il nostro progetto nasce per risolvere una problematica precisa nell'ambito dell'Economia Circolare Urbana: il riuso e lo scambio sostenibile, sebbene siano ottime idee, incontrano spesso ostacoli pratici che sembrano insormontabili.

Le nostre ricerche iniziali hanno rivelato che queste difficoltà hanno una duplice natura. Da un lato, esiste una *\*complessità operativa\**: confusione sui centri di smaltimento (il 38,7% degli utenti del nostro sondaggio non sa dove si trovi l'isola ecologica) e "regole rigide", come evidenziato dall'utente-guida intervistato. Dall'altro lato, un problema più profondo, quasi di *\*solitudine\**: le attuali soluzioni digitali sono spesso transazionali, fredde, e trascurano un bisogno fondamentale emerso con forza dalle nostre interviste.

A questa criticità si affianca un'ulteriore difficoltà emersa dalla ricerca: sebbene gli eventi di scambio siano momenti sociali e inclusivi, la loro organizzazione e fruizione risultano complesse e poco immediate. Per molti utenti, infatti, la scoperta degli eventi, la comprensione delle modalità di partecipazione, il trasporto degli oggetti o la gestione delle comunicazioni con gli organizzatori e gli altri partecipanti costituiscono un carico aggiuntivo che spesso scoraggia la partecipazione.

REE permette agli utenti di scoprire facilmente gli swap party più adatti, filtrare le

proposte in base alle proprie esigenze, gestire i gettoni (crediti per dare/prendere oggetti, ricevere notifiche intelligenti, coordinare il supporto logistico (offerto dalla community), e comunicare direttamente con gli organizzatori.

## = Gli eventi di swap

### \*Che cos'è un evento di swap?\*

Gli eventi di swap sono occasioni in cui le persone si incontrano per scambiare oggetti (indumenti, libri, mobili, arredi...) usati ma ancora in buone condizioni, senza l'utilizzo di denaro. Lo scambio avviene di norma con una logica un oggetto per un oggetto, qualsiasi esso sia.

A Milano sono presenti diversi eventi di questo tipo, ma risultano spesso poco coordinati tra loro: per partecipare è necessario effettuare ricerche approfondite e non sempre immediate.

Con la diffusione di piattaforme come Vinted, basate sulla compravendita dell'usato, la visibilità degli eventi di swap si è ulteriormente ridotta. Per questo motivo abbiamo scelto di sostenere e valorizzare queste iniziative, promuovendo un modello di scambio sostenibile che recupera lo spirito originario, precedente all'affermarsi di applicazioni dedicate alla vendita dell'usato.

Il problema che vogliamo risolvere è: **\*\*"Come possiamo trasformare il riuso da un'azione solitaria e logisticamente complessa in un'esperienza di comunità piacevole, accessibile e fondata sul mutuo supporto?"\*\***

## = La nostra soluzione: l'app REE

Il nostro prototipo ha l'obiettivo di rendere più semplice e immediata la fruizione degli eventi di swap. L'applicazione è progettata per facilitare la scoperta di queste iniziative tramite una schermata *Feed*, in cui vengono presentati gli eventi disponibili e tutte le informazioni utili per partecipare.

L'app aiuta l'utente nell'intero processo: dalla registrazione all'evento, alla consultazione dei dettagli, fino al supporto logistico per il trasporto di oggetti particolarmente ingombranti. Tutto è raccolto in un'unica piattaforma mobile-first, moderna e intuitiva.

L'iscrizione all'evento avviene tramite QR code, utilizzato anche per tenere traccia dei gettoni (la "moneta" necessaria per registrare gli scambi). Questa soluzione sostituisce la tradizionale tessera cartacea, spesso scomoda e facile da smarrire. Inoltre, l'app permette di chattare con gli altri partecipanti o con le persone seguite, così da organizzarsi facilmente per raggiungere l'evento.

## **== Contesto di utilizzo**

Il prototipo è pensato come un'applicazione mobile-first e completamente responsive, progettata per essere accessibile e intuitiva per un pubblico eterogeneo, con design coerente con le ultime versioni Android. L'utilizzo avviene principalmente da casa, luogo in cui gli utenti possono cercare eventi di swap, informarsi, registrarsi e gestire la propria partecipazione. Durante l'evento, invece, l'app viene utilizzata in modo più mirato: serve principalmente a finalizzare gli scambi, attraverso l'acquisizione o la rimozione dei gettoni tramite volontari dotati di account autorizzati, che possono aggiornare il credito di ogni utente.

## **== Utenti target**

Gli utenti principali sono giovani adulti, già interessati al mondo dello scambio sostenibile. Tuttavia, l'applicazione è progettata per essere semplice e intuitiva anche per persone più adulte e anziane, mantenendo un'interfaccia chiara e facilmente navigabile, così da favorire l'inclusione di chiunque condivida l'interesse per gli swap.

Lo scopo principale dell'utilizzo è rimanere aggiornati sugli eventi, visualizzarli in modo centralizzato e registrare la propria partecipazione. L'app offre inoltre funzionalità aggiuntive mirate a semplificare l'esperienza complessiva: la possibilità di richiedere e offrire assistenza logistica per il trasporto degli oggetti da portare all'evento e un sistema di chat che permette di comunicare con altri utenti dell'app, coordinarsi o scambiarsi informazioni utili.

## **== Il goal**

L'obiettivo del prototipo è promuovere e facilitare la partecipazione agli eventi di swap, offrendo un punto di riferimento unico per tutte le persone interessate.

In questo modo si riduce la necessità di ricerche lunghe e dispersive, evitando che la complessità dell'organizzazione logistica scoraggi la partecipazione, soprattutto quando si devono trasportare oggetti ingombranti.

## **== I tre task**

- **\*Task Semplice — Informarsi su eventi di scambio:**
  - Localizzare le opportunità vicine:
    - Registrare il proprio interesse
    - Visualizzare dettagli e date
  - Gestire la partecipazione
    - Prenotarsi come partecipanti
    - Offrirsi Volontari
    - Dare disponibilità per aiutare altri utenti con il trasporto
  - Interagire con altri partecipanti
    - Raccogliere info sui partecipanti
    - vedere la partecipazione dei propri amici
    - Partecipare alla chat di gruppo
    - Chattare e accordare l'appuntamento per il trasporto
- **Task Moderato — Partecipare a un evento di scambio**
  - Eseguire il check-in
    - Mostrare il qr code allo staff per identificarsi
  - Registrare e depositare i propri oggetti
    - Depositare gli oggetti e ricevere gettoni in base al numero di oggetti
  - Effettuare uno scambio
    - Mostrare il qr code allo staff per spendere i gettoni e prendere degli oggetti
  - Concludere e dare feedback
    - Visualizzare la conferma dello scambio completato in "Riepilogo Movimenti"
    - Valutare l'evento lasciando una recensione
- **Task Complesso — Coordinare il supporto logistico**

L'utente ha bisogno di assistenza per trasportare o gestire oggetti ingombranti.

  - Definire il bisogno di supporto:
    - Indicare punto di partenza e l'evento di arrivo
    - Indicare misure/peso dell'oggetto e/o numero di passeggeri
  - Concordare un appuntamento con l'utente che offre aiuto
  - Raggiungere l'evento, accedendo un riepilogo di tutti gli appuntamenti presi

## == Spiegazione sezioni e funzionalità

### ==== Feed

La schermata **\*Feed\*** rappresenta il punto di accesso principale ai contenuti dell'applicazione.

È progettata come una pagina mobile-first, con header fisso e barra di navigazione inferiore permanente, mentre il contenuto centrale rimane completamente scrollabile.

#### **\*Struttura generale\*:**

- **Header fisso** contenente:
  - Nome dell'app e value proposition.
  - **Search Bar** a tutta larghezza, con icona lente e placeholder “Cerca eventi”.
  - **Icona Filtri** che apre una modale dedicata alla selezione di filtri (data, distanza, categorie, status)
  - **Filtri veloci** che permettono di selezionare più velocemente alcune categorie
- **Toggle Mappa/Lista**, ben visibile, che permette di passare rapidamente dalla visualizzazione geografica a quella lineare.

### ===== Vista Mappa

- Mappa interattiva (simulata) con **pin** per la localizzazione degli eventi.
- Cliccando su un pin compare una **card informativa sintetica** con:
  - Nome evento
  - Data dell'evento
  - Scocciatoia per aprire la pagina dettagli.
- Pulsante opzionale “*Mia posizione*” per centrare la mappa.

### ===== Vista Lista

- Presentazione degli eventi tramite **card** a tutta larghezza.
- Ogni card include:
  - Immagine di copertina
  - Nome evento in evidenza
  - Data e ora
  - Luogo,città.
  - Icona che indica se l'evento è già presente nella sezione *I Miei Eventi*.

- Badge che indica quali amici partecipano
- Le card sono cliccabili e portano alla schermata di **Dettagli Evento**, da cui si accede al processo di Partecipazione.

#### ===== Dettagli Evento (Versione per i non iscritti)

Cliccando su un evento, si apre una schermata dedicata con:

- Informazioni generali (data, ora, indirizzo).
- Pulsanti principali:
  - Mappa con la planimetria
  - Contatta l'Organizzatore
  - Unisciti allo Staff (solo per alcuni eventi)
  - Come funzionano gli swap e gli eventi
  - **\*Partecipa allo Swap\***, tasto in evidenza da cui si accede a flusso di Partecipazione
  - Tasto per condivisione in alto a destra

#### ==== I miei Eventi

La schermata **\*I Miei Eventi\*** raccoglie tutti gli eventi per i quali l'utente ha confermato la partecipazione.

##### **\*Struttura\*:**

- **Header fisso** con titolo
- **Tab:** Prossimi/Passati

#### ===== Contenuto principale

Lista di eventi confermati, presentati con card simili al Feed ma arricchite da informazioni aggiuntive specifiche per il partecipante:

- Riepilogo e stato degli Appuntamenti confermati delle richieste logistiche.
- Accesso diretto alla **Chat dell'evento**.
- Riepilogo di eventuali **match** logistici.
- Pulsanti per aggiungere opzioni o Cancellare la partecipazione

#### ===== Dettagli Evento

Cliccando su un evento, si apre una schermata dedicata con:

- Informazioni generali (data, ora, indirizzo).

- Pulsanti principali:
  - Mappa con la planimetria
  - Contatta l'Organizzatore
  - Il tuo biglietto (QR code)
  - Chat Evento
  - Aggiungi al calendario
  - Riepilogo appuntamenti Confermati
  - Condividi evento
  - Cancella Partecipazione

### ==== Chat

La schermata **\*Chat\*** centralizza tutte le conversazioni dell'utente, con una struttura semplice e familiare ad altre applicazioni di messaggistica.

#### **\*Struttura\*:**

- Header con titolo “Chat”.
- Barra di ricerca
- Pulsante per creare nuova Chat
- Contenuto scrollabile con la lista delle conversazioni.
- Bottom navigation sempre visibile.

### ===== Lista Chat

Ogni conversazione è mostrata come una riga con:

- Foto profilo.
- Nome della chat o dell'utente.
- Ultimo messaggio.
- Timestamp.
- Badge per distinguere:
  - Chat singole.
  - Chat con organizzatori.
  - Chat di gruppo degli eventi.

#### **\*Azioni\*:**

- Pulsante “+” che apre una funzione “Avvia conversazione”, con ricerca contatti per username.

### ===== Schermata Chat

Composta da:

- Header con foto e nome dell'utente o titolo della chat evento.
- Messaggi visualizzati in stile standard a bolle, differenziate tra mittente e destinatario.
- **Input bar** con:
  - Campo testo.
  - Icona foto.
  - Pulsante invio.

\*Azioni:

- Invia messaggio.
- Foto profilo apre il profilo dell'utente:
  - Foto Profilo
  - Nome
  - Eventi a cui ha partecipato
  - Gettoni
  - "Avvia Chat"
  - "Segnala Utente"

## ==== Area Personale

La schermata **\*Area Personale\*** raccoglie tutte le informazioni e impostazioni relative all'utente.

### **Struttura:**

- Header con foto profilo grande e nome utente.
- Elenco di sezioni organizzate come card a tutta larghezza.

### ===== Contenuto principale:

- Numero eventi al quale si ha partecipato/parteciperà -> click porta a Tab "Eventi passati"
- Gettoni
- Regola "1 Oggetto = 1 Gettone"
- "Impostazioni"
- "Riepilogo scambi"

### ===== Specifiche

- "Impostazioni"
  - "Dettagli account"
  - "Posizione Predefinita"
  - "Notifiche"
  - "Invita i tuoi amici"
  - "Come funzionano Swap e Gettoni"

- “Centro Assistenza”
- “FAQ”
- “Esci”
- “Riepilogo scambi” schermata in cui si vedono gli scambi effettuati con accrediti o pagamento di gettoni, con specifica di oggetti scambiati.

## == Limitazioni

La principale limitazione del prototipo riguarda la **dipendenza dagli organizzatori degli eventi e dalla disponibilità di utenti volontari**: se questi non adottassero l'applicazione come strumento ufficiale per la pubblicazione della loro presenza, il Feed resterebbe vuoto, riducendo drasticamente l'utilità complessiva della piattaforma. L'app, infatti, vive dei contenuti generati dagli organizzatori o da annunci di utenti volontari, e senza di essi non riuscirebbe a offrire valore agli utenti finali.

Un'ulteriore criticità riguarda la **barriera digitale**, in particolare per le persone meno abituate a utilizzare strumenti tecnologici per l'iscrizione o la gestione degli eventi. Anche se l'interfaccia è stata progettata per essere semplice e mobile-first, rimane il rischio che una parte del pubblico più anziano o meno esperto possa avere difficoltà nell'utilizzo quotidiano dell'app. Questi utenti potrebbero comunque partecipare all'evento con un'autenticazione “tradizionale”, con utilizzo di tessera fisica.

Infine, un limite rilevante è legato alla **sicurezza digitale** e alla possibile presenza di truffe o comportamenti dannosi. La sicurezza fisica degli eventi è responsabilità degli organizzatori, ma la piattaforma deve garantire un ambiente digitale affidabile. Per questo sarà necessario introdurre sistemi di verifica degli utenti, ad esempio un **grado di attendibilità** basato sulla partecipazione agli eventi, sulle interazioni pregresse e su eventuali conferme da parte degli organizzatori o dei volontari. Questo permetterebbe di identificare più facilmente utenti affidabili e ridurre i rischi associati ad account malevoli.

## == Idealità di utilizzo

Un utente tipo aprirà l'app e trova subito un feed chiaro, filtrabile con semplicità attraverso categorie, date e distanza, con filtri multipli selezionabili contemporaneamente, ciò fa sì che l'esplorazione non richieda sforzo: il sistema propone, ordina, suggerisce.

L'utente quindi sceglie in modo semplice ed intuitivo l'evento a cui partecipare, gestisce le richieste di supporto logistico e il credito dei gettoni, riceve notifiche intelligenti basate su posizione, orario o compatibilità con altri partecipanti, e può

comunicare direttamente con organizzatori e utenti interessati. È una relazione dinamica, in cui l'app si adatta al contesto e non il contrario.

REE avviserà l'utente solo quando necessario, un match compatibile, un aggiornamento organizzativo, un cambio logistico che gli evita problemi, in questo modo l'esperienza viene vissuta come un valore aggiunto, non come un impegno da gestire.

# Applicazione Definizione

L'app deve dare la possibilità di autenticarsi al totem!!!!!!  
 Qr code o tessera in area personael??

Meglio sui dettagli dell'evento secondo me, oppure come su LaPiadineria che è sempre in basso a destra

Applicazione

(in blu le cose non essenziali)

	Funzione	Dettagli
Feed	Scoprire eventi, filtrarli, cercarli.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vista Mappa /Lista</li> <li>- <a href="#">Filtri per: data, luogo, categoria</a></li> <li>- Ricerca diretta (nome evento / organizzatore)</li> <li>- <a href="#">Evidenza degli eventi già aggiunti a "I Miei Eventi"</a></li> <li>- Clic su evento → Dettagli Evento</li> </ul>
I miei eventi	Gestire solo gli eventi a cui l'utente ha scelto di partecipare.	<p>Dettagli evento (versione partecipante)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Informazioni generali</li> <li>- Stato delle richieste di aiuto</li> <li>- Chat evento o privata</li> <li>- Match attivi</li> <li>- Aggiungi al calendario</li> <li>- Apri QR code (check-in rapido)</li> <li>- Pre-carica oggetto</li> <li>- Elimina partecipazione</li> <li>- Lascia recensione (post evento)</li> <li>- opzione "Ricevi aggiornamenti dagli organizzatori"</li> </ul>
Chat	Comunicazioni sociali e logistiche. Molto legate a oggetto/evento	<p>Lista chat:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chat con utenti singolo</li> <li>- chat con organizzatori</li> <li>- chat di gruppo dell'evento</li> </ul> <p>Pulsante "+" → avvia conversazione tramite username</p> <p>Aggiungere nella schermata di un profilo utente il tasto "Invia messaggio"</p> <p>Chat interna: Messaggi Foto, Profilo utente raggiungibile cliccando la foto</p>

Area Personale	Non c'entra con la partecipazione agli eventi: è la gestione dell'identità e delle preferenze.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Profilo</li> <li>- Numero e gestione gettoni</li> <li>- Amici/seguiti</li> <li>- Faq/tasto assistenza</li> <li>- Scontrini digitali</li> <li>- Generico tasto impostazioni (in high fidelity mettere privacy e cose varie)</li> </ul>

Viste extra	Funzione	Contenuti
Dettagli eventi	Visualizzare tutte le informazioni utili sull'evento.	<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nome, descrizione, data, orari</li> <li>- Mappa del luogo</li> <li>- "Amici che partecipano"</li> <li>- Link "Come funziona?" → spiegazione totem</li> </ul> <p>Pulsanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipa (CTA principale)</li> <li>- Condividi</li> <li>- Offri aiuto all'organizzazione</li> <li>- Clic "Partecipa" → flow di partecipazione.</li> </ul>
Flow di partecipazione		<p>Step 1 — Riepilogo evento      Luogo, data, orari      Switch: Offro aiuto (logistica verso l'evento)      Cerco aiuto (portare un oggetto all'evento)      Bottone Conferma</p>
		<p>Step 2A - Offro aiuto      Pop-up privacy → richiesta di conferma      Schermata "Biglietto evento": QR code</p> <p>Riepilogo      FAQ (es. "Come funzionano i totem?")      Accesso alla chat/eventuale gruppo</p>
		<p>Step 2B - Cerco aiuto      Form oggetto: tipo oggetto, quantità, indirizzo (precompilato),      Bottone Conferma</p>

		<p>Step 2B — Schermata Match:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- elenco persone compatibili → chat privata</li> <li>- oppure messaggio "Nessun match trovato, ti aggioreremo" Indicazione su dove ritrovare i match → I Miei Eventi</li> </ul>
--	--	--

## Progetto Prototipo Medium Fidelity Applicazione Mobile "EcoLoop" (Android - Stile Moderno)

### Obiettivo

Realizzare un prototipo interattivo in medium fidelity dell'applicazione mobile EcoLoop per piattaforma Android, seguendo uno stile UI/UX moderno (es. Material Design 3, elementi arrotondati, uso strategico del colore, animazioni sottili).

### Dettagli Implementativi per Sezione

#### 1. Schermata Principale: Feed (Vista Mappa/Lista Eventi)

- **Struttura:** Header fisso, Barra di Navigazione Inferiore (Bottom Navigation Bar) fissa. Contenuto scrollabile.
- **Header:**
  - Icona di navigazione o Logo/Nome App.
  - Campo di Ricerca (Search Bar) a tutta larghezza con icona lente e placeholder "Cerca evento o organizzatore". Al clic, si espande o apre una schermata di ricerca dedicata.
  - Icona Filtri (es. tre linee orizzontali) che apre una modale/schermata dedicata ai filtri.
- **Contenuto (Toggle Mappa/Lista):**
  - **Toggle:** Pulsante a segmenti o switch visibile per passare da **Vista Mappa** a **Vista Lista**.
  - **Vista Mappa:**
    - Mappa interattiva (simulazione) con pin per la posizione degli eventi.

- Quando si clicca su un pin, appare una card informativa con nome evento e data.
  - Pulsante "Mia Posizione" (opzionale).
- **Vista Lista:**
  - Eventi presentati come card a tutta larghezza o a mezza larghezza (griglia).
  - Ogni Card Evento deve contenere: Immagine di copertina (simulata), Nome Evento (tipografia chiara), Data e Ora, Luogo/Città, un indicatore visivo (es. icona o badge colorato) se l'evento è già in "I Miei Eventi".
  - Le card devono essere facilmente cliccabili per accedere ai **Dettagli Evento**.

## 2. Schermata: Dettagli Evento (Versione non partecipante)

- **Struttura:** Immagine evento in alto (parallasse o fissa), contenuto scrollabile.
- **Elementi Fissi/Iniziali:**
  - Freccia Indietro in alto a sinistra.
  - Icôna Condividi (Share) in alto a destra.
  - Immagine Evento (simulata).
- **Corpo:**
  - Nome Evento (Grande, in grassetto).
  - Data, Ora, Luogo (con icôna).
  - Descrizione breve e pulsante "Leggi di più".
  - Mappa del luogo dell'evento (anteprima cliccabile).
  - Sezione "Amici che partecipano" (simulazione di 3-4 foto profilo circolari).
  - Link informativo: "Come funziona?" (simula apertura popup/schermata sui totem).
- **Azioni Principali (Sticky Bottom Bar o CTA evidente):**
  - **Pulsante CTA Primario:** "Partecipa" (Colore primario dell'app, grande). Al clic, avvia il **Flow di Partecipazione**.
  - **Pulsante Secondario:** "Offri aiuto all'organizzazione" (Pulsante secondario o link testuale).

## 3. Flow di Partecipazione (Modale o Schermate Dedicate)

- **Step 1: Riepilogo e Scelta Aiuto (Modale o Schermata 1/N)**
  - Titolo: "Conferma Partecipazione" o "Preparati all'Evento".
  - Riepilogo: Luogo, Data, Orari (visibili e non modificabili).
  - **Switch/Toggle 1:** "Offro aiuto (logistica verso l'evento)" - *Simula la disponibilità a dare un passaggio o supporto.*

- **Switch/Toggle 2:** "Cerco aiuto (portare un oggetto all'evento)" - Attiva lo Step 2B.
  - **Pulsante:** "Conferma" (CTA).
- **Step 2A: Offerta di Aiuto o Partecipazione Semplice (Schermata Successiva)**
  - **Pop-up Privacy:** Simula richiesta di conferma per la condivisione di informazioni (testo breve: "Acconsenti alla condivisione dei tuoi dati per l'aiuto offerto?").
  - **Schermata "Biglietto Evento":**
    - QR Code (simulato) al centro per il check-in rapido.
    - Riepilogo Evento (essenziale).
    - FAQ (simula un link: "Come funzionano i totem?").
    - Pulsante: "Accedi alla Chat Evento/Gruppo".
    - Pulsante: "Aggiungi al calendario".
    - Pulsante: "Pre-carica oggetto" (opzionale, in evidenza se il toggle "Cerco aiuto" NON è stato attivato ma lo si vuole fare ora).
- **Step 2B: Richiesta di Aiuto/Oggetto (Attivato da Step 1)**
  - **Form Oggetto (Modale o Schermata):**
    - Campo Input: "Tipo Oggetto" (es. Sacco a pelo, Tenda).
    - Campo Input: "Quantità".
    - Campo Input: "Indirizzo di Ritiro" (precompilato con opzione di modifica).
    - **Pulsante:** "Conferma Richiesta".
  - **Schermata Match (Successiva al Form):**
    - Titolo: "Abbiamo trovato dei match per te!" o "Nessun Match Trovato".
    - **Elenco Match:** Card utente (Foto, Nome, Distanza simulata) con pulsante "Avvia Chat Privata".
    - Messaggio alternativo: "Nessun match trovato, ti aggiorneremo".
    - Indicazione: "Puoi ritrovare i tuoi match in 'I Miei Eventi'".

#### 4. Barra di Navigazione Inferiore (Bottom Navigation Bar)

- **Icône e Funzioni Fisse (4 o 5 icône):**
  - Feed (Home/Esplora)
  - I Miei Eventi
  - Chat
  - Area Personale (Profilo)

#### 5. Schermata: I Miei Eventi

- **Struttura:** Header fisso, Tabs o Filtri per "Prossimi" e "Passati".

- **Contenuto:** Lista di eventi in cui l'utente ha confermato la partecipazione (Card Evento simili al Feed ma con informazioni aggiuntive per il partecipante).
- **Dettagli Evento (Versione Partecipante - Al clic):**
  - Informazioni Generali.
  - **Stato Richieste di Aiuto Attive** (es. "Il tuo oggetto verrà ritirato da X").
  - Accesso alla **Chat Evento o Privata** (pulsante ben visibile).
  - **Match Attivi** (Link alla lista match).
  - Pulsanti Azioni:
    - "Apri QR Code" (per check-in rapido - apre una modale con QR code grande).
    - "Elimina partecipazione".
    - **Post Evento:** "Lascia una recensione" (compare dopo la data/ora dell'evento).
    - Opzione: "Ricevi aggiornamenti dagli organizzatori" (switch).

## 6. Schermata: Chat

- **Struttura:** Header con titolo "Chat", Contenuto scrollabile, Bottom Navigation Bar.
- **Lista Chat:**
  - Lista di conversazioni (simulazione: Foto Profilo, Nome Chat/Utente, Ultimo Messaggio, Timestamp).
  - Icone/Badge per distinguere: Chat Singola, Chat con Organizzatore, Chat di Gruppo dell'Evento.
- **Azioni:**
  - Pulsante "+" (Floating Action Button o Icona nell'Header) per "Avvia conversazione" (apre un campo di ricerca per username).
- **Schermata Chat Interna:**
  - Header con Nome Utente/Evento e Foto Profilo (cliccabile per vedere il profilo utente).
  - Area Messaggi (bolle di messaggio standard, differenziate tra mittente e destinatario).
  - Input Bar per Messaggio con: Campo Testo, Icona per Foto, Pulsante Invio.

## 7. Schermata: Area Personale

- **Struttura:** Header con Foto Profilo grande, Elenco di voci in formato lista (stile moderno, card o pulsanti a tutta larghezza).
- **Voci Principali:**
  - **Profilo:** (Al clic: Modifica dati personali, Bio).

- **Numero e Gestione Gettoni:** (Saldo visibile, Al clic: Storico transazioni, Acquista gettoni - simulazione).
- **Amici/Seguiti:** (Lista amici/follower).
- **Scontrini Digitali:** (Lista degli scontrini generati da interazioni con i totem).
- **Impostazioni Generiche:** (Al clic: Privacy, Notifiche, Termini e Condizioni).
- **Faq/Assistenza:** (Al clic: Pagina FAQ o Form di contatto).
- **Logout.**

## Stile e Interazione (Guida per Figma)

- **Tipografia:** Utilizzare un set di font moderno e leggibile (es. Roboto, Inter, o il font di sistema Android).
- **Colore:** Definire una paletta primaria, secondaria e di accento. Usare il colore primario per i CTA e gli elementi interattivi.
- **Componenti:** Preferire componenti standard Android (Card, Bottom Sheets, FAB, Toggle/Switch, Input arrotondati).
- **Interazioni:** Implementare transizioni base: scorrimento verticale, transizioni tra schermate (slide orizzontale o dissolvenza), hover/stati di pressione sui pulsanti.
- **Simulazione Dati:** I dati (nomi, descrizioni, foto) devono essere simulati in modo coerente per riempire le card e le liste.

Gli eventi sono tutti swap party, tematici (alcuni con focus su vestiti, altri su mobili, libri, giocattoli, strumenti musicali, elettrodomestici, oggetti elettronici). Possono anche esserci categorie miste. Modifica i dati di esempio inseriti. Nel feed aggiungi dei filtri di selezione in base a queste categorie e in base alla data. I filtri per come li hai messi sono troppo nascosti. Aggiungi anche un selettore evidente per permettere di filtrarli. Dopo "Aiuto con l'organizzazione" crea un popup con messaggio "Grazie! Invieremo un messaggio all'organizzatore sulla tua disponibilità" Dopo di questa porta l'utente al menù per la partecipazione. Nelle opzioni di partecipazione non è possibile contemporaneamente fare sia "Cerco aiuto" che "Offro aiuto". In offro aiuto metti l'icona di una macchina/mezzo di trasporto. Aggiungi la schermata per vedere i match attivi. Nelle chat metti bene in evidenza a quale evento sono legate, con possibilità di concordare un orario (pulsante apposito). Nell'area personale dai più importanza al numero di gettoni. Aggiungi un tasto "?" per vedere informazioni su come funzionano gli eventi. Vorrei introdurre la funzionalità di notifiche. Consigliami un modo per mettere notifiche-

Il match ideale deve essere legato al luogo dell'oggetto e all'orario. è un sistema pensato per chi non ha un mezzo di trasporto e ha bisogno di aiuto per il trasporto di oggetti, cambia le chat di conseguenza. Aggiungi dei filtri basati sulla distanza "Vicini a me". Aggiungi degli eventi passati come esempi, come avevi fatto prima. Rimuovi il tasto per acquistare gettoni. Il bottone "offri aiuto con l'organizzazione" è troppo grande, rendilo nella schermata scrollabile, legandolo al profilo degli organizzatori. Aggiungi che si possa seguire l'organizzatore.

Chi cerca aiuto lo cerca per il bisogno di un passaggio e/O di trasporto oggetti ingombranti da casa sua fino al luogo dello swap. I filtri sono troppo ingombranti, portali su una singola barra e rendili multiselezionabili (possibile filtrare sia per luogo che per tipo e per più tipi contemporaneamente). Nella barra di ricerca aggiung icomunque un menu più completo per la selezione dei filtri.

Ho modificato le specifiche in modo che l'utente non sia obbligato a specificare un oggetto, ma che la richiesta sia focalizzata sul supporto logistico generico (passaggio e/o trasporto).

Ecco il prompt aggiornato per Figma, con l'attenzione spostata dal "Tipo Oggetto" al "Tipo di Supporto Logistico":

**\*\*PROMPT PER AI DI FIGMA (Generazione Interfaccia)\*\***

**\*\*Obiettivo:\*\*** Progetta e genera lo **\*\*Schermo 2B: Richiesta di Aiuto/Supporto Logistico\*\*** del flow di partecipazione, focalizzato sul coordinamento del trasporto di persone o beni **\*\*dall'abitazione dell'utente all'evento swap\*\***.

**\*\*Specifiche del Design:\*\***

1. **\*\*Tipo di Schermo:\*\*** Modale a tutto schermo o Schermata singola (preferibilmente Modale per chiarezza).
2. **\*\*Titolo:\*\*** "Richiesta Supporto Logistico (Passaggio/Trasporto da Casa → Evento)"
3. **\*\*Contenuto (Campi Input richiesti):\*\***
  - \* **\*\*Campo 1 (Focus su Logistica):\*\*** **\*\*Tipo di Supporto Richiesto\*\*** (Dropdown o Radio button con opzioni chiare, non campo libero per l'oggetto):
    - \* Opzione A: **\*\*Passaggio Persona\*\*** (se l'utente chiede un passaggio per sé).
    - \* Opzione B: **\*\*Trasporto Oggetto/Beni\*\*** (se l'utente ha un oggetto da trasportare).
    - \* Opzione C: **\*\*Entrambi (Passaggio + Trasporto)\*\***.

\* \*\*Campo 2:\*\* \*\*Quantità di Persone/Oggetti\*\* (Input numerico con "+" e "-" per facilità d'uso, o, se selezionata l'Opzione B, un campo di testo per specificare la dimensione, es. "Una scatola grande, non ingombrante" o "Mobile smontato").

\* \*\*Campo 3 (Cruciale):\*\* \*\*Indirizzo di Ritiro (La tua abitazione)\*\*. Deve mostrare l'indirizzo precompilato dell'utente (se disponibile) e avere un pulsante/icona per modificarlo (es. icona 'matita' o 'Modifica Indirizzo'). Deve includere una piccola mappa o un'icona di localizzazione.

\* \*\*Testo Informativo (Sotto il titolo):\*\* Breve frase che spieghi: "Utilizzeremo questo indirizzo per trovare un partecipante che passi nelle tue vicinanze e possa assisterti nel trasporto o darti un passaggio."

4. \*\*Azione Principale (Pulsante):\*\* \*\*"Conferma Richiesta di Supporto"\*\* (Colore primario e ben visibile).

5. \*\*Stile/Estetica:\*\* Utilizza un design \*\*pulito, moderno e accessibile\*\*. Colori soft o neutri, con un accento di colore vibrante per il pulsante di conferma. Assicurati che i campi input siano chiari e sufficientemente grandi per l'uso mobile (Mobile First Design).

#### **\*\*Istruzione AI:\*\***

Genera il layout UI completo di questa schermata, assicurandoti che l'importanza dell'\*\*Indirizzo di Ritiro\*\* sia evidenziata e che la selezione del \*\*Tipo di Supporto Logistico\*\* sia il punto focale.

# Link Risorse Figma

Chiara

[Classified AI - Mobile UI Kit | Figma](#)

[Event Booking App- Evenro | Figma](#)

[Event Booking App UI Kit - Community | Figma - quella fucsia](#)

[Event Booking App- EventHub | Figma](#)

[Event Booking App- EventHub \(Community\) | Figma - stile google](#)

Sofia

[Vivibe Lifestyle & events App | Figma - piena di schermate ma complessa](#)

## Screen Dice



20° edizione  
**MÍ AMI 2026**  
IDROSCALO, MILANO

*3 days pass*



**MI AMI 2026 - FULL - 3 days pass**

**21 mag 2026 - 23 mag 2026**

**MI AMI IDROSCALO**



Gigs



Segrate







**20° edizione**

**Questo biglietto permette l'ammissione generale al festival, alle giornate di giovedì 21, venerdì 22 e**

ⓘ **Tutte le età**

🔊 **Presentato da Better Days.**

## **Locale**

⌚ **Le porte aprono alle 18:00**

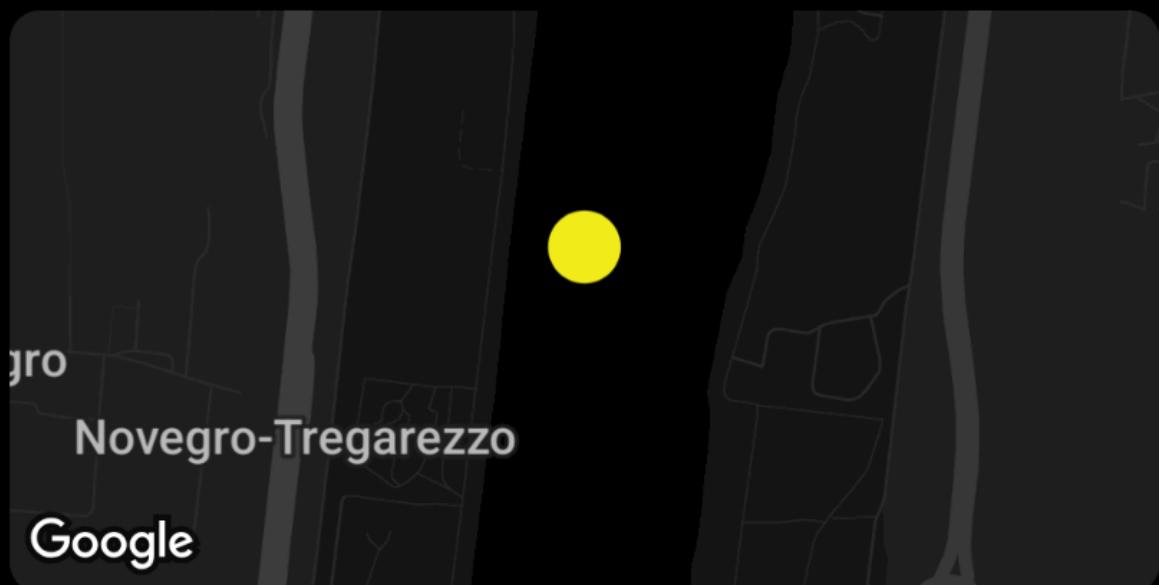


**MI AMI IDROSCALO**

**SEGUI**



**Idroscalo, Via Circonvallazione Idroscalo 29,  
Segrate, città metropolitana di Milano 20054, It...**





Totem (Funzionalità + prompt)

Il Kiosk è un **dispositivo interattivo fisso** che si ispira alle casse self-service per un checkout e una registrazione rapidi e ai totem interattivi (stile McDonald's). Opera come un punto di servizio centrale, rimanendo attivo per tutta la durata dell'evento. Ha un **grande display**, per visualizzare meglio le informazioni sull'evento, **fotocamera e bilancia** per acquisire informazioni sull'oggetto, **stampante** di etichette e lettore di **codici a barre** per l'inventario e **lettore di tessere** per autenticare gli utenti.

Il Kiosk è idealmente presente nelle **scene di arrivo, uscita e registrazione** all'evento, e nelle **scene di interazione con gli oggetti** dove l'utente deve consultare la mappa in tempo reale o catalogare il proprio articolo. Copre in modo concreto le parti dello storyboard che narrano l'interazione fisica con lo spazio dell'evento.

- **1. Task Semplice:** Informarsi sugli eventi locali: Il Kiosk rappresenta il **punto di arrivo e un supporto per l'orientamento in tempo reale**. La mappa interattiva permette all'utente già sul posto di visualizzare immediatamente l'organizzazione dello spazio, le categorie di oggetti e le aree di conferimento.
- 
- **2. Task Moderato:** Partecipare a un evento locale. Il Kiosk è centrale per i sotto-compiti di **registrazione, catalogazione e checkout** degli oggetti (HTA Task 2, punti 1, 2 e 4). L'utente può usare lo schermo per "**Registrarsi all'ingresso**" e, soprattutto, utilizzare la **bilancia integrata** e la **fotocamera** per "**Registrare gli articoli portati**" in modo rapido e standardizzato, garantendo la qualità dei dati (Semplificazione). **Il Kiosk viene utilizzato per il checkout** (ispirati dalle casse self-service), consentendo all'utente di "**Effettuare uno scambio**" (HTA Task 2, punto 4) confermando l'acquisizione e il "pagamento" con i gettoni digitali. La stampa etichette migliora il tracciamento e l'inventario.

1. **Per "Partecipare" (Task 2):** Qui il Totem dimostra il suo valore nella **semplificazione radicale**. È il punto unico per:
  - **Registrarsi all'ingresso.** (HTA Task 2, punto 1)
  - **Catalogare** gli oggetti in modo semplice e standardizzato, grazie alla bilancia e alla fotocamera integrate. (HTA Task 2, punto 2)
  - **Concludere gli scambi** in modo fluido. (HTA Task 2, punto 4) La stampa etichette migliora il tracciamento e l'inventario.
  - **Esplorare e orientarsi** (HTA Task 2, punto 3): La sua **mappa interattiva in tempo reale** è la soluzione principale per l'orientamento durante l'evento, rispondendo alla domanda "Dove trovo quello che cerco?" e trasformando la confusione in esplorazione piacevole.

2. **Accessibilità:** Non richiede un dispositivo personale, rendendo il servizio accessibile a chiunque partecipi all'evento
3. **Semplificazione Guidata e Affidabile:** L'integrazione di bilancia e fotocamera garantisce che la registrazione degli oggetti (peso, foto) sia precisa e uniforme per tutti, creando una base solida e affidabile per tutti gli scambi. Garantisce inoltre un'esperienza semplificata e guidata nella registrazione degli articoli.
4. **Orientamento Ottimale in Loco:** Il grande schermo permette di visualizzare una **mappa interattiva in tempo reale** dell'area di scambio, facilitando la navigazione per i visitatori. La mappa interattiva non è solo uno strumento, ma un punto di ritrovo, oltre a favorire un orientamento collaborativo, permettendo a gruppi di persone di esplorare insieme l'evento, trasformando la navigazione in un momento sociale.
5. **Efficacia per Task Critici:** È ideale come punto di check-in, catalogazione e, soprattutto, **checkout/finalizzazione dello scambio**, centralizzando l'interazione critica che avviene sul posto.
6. **Punto di Riferimento Fisico:** Funge da punto di riferimento chiaro per la convalida (es. misurazione del peso) e il conferimento di oggetti ingombranti che richiedono supporto logistico.

---

Un prompt per AI di Figma per generare un prototipo ad alta fedeltà di un Kiosk (Totem Interattivo) basato sulle funzionalità e sul contesto forniti potrebbe essere il seguente:

---

#### **Prompt per AI di Figma: Progettazione Kiosk Interattivo (Totem) per EcoLoop Eventi di Scambio**

**Obiettivo:** Generare un'interfaccia utente a media fedeltà per un Kiosk interattivo fisso, integrando tutte le funzionalità descritte, pur

mantenendo la coerenza visiva con lo stile dell'applicazione EcoLoop (che verrà fornito separatamente).

### **Vincoli di Design:**

1. **Stile e Coerenza:** Adatta il *design system* e lo stile visivo fornito (colore, tipografia, componenti) dell'applicazione mobile EcoLoop al formato e all'interazione del Kiosk (schermo di grandi dimensioni, interazione touch diretta e chiara). Il tono deve essere guidato, semplificato e affidabile.
2. **Struttura Layout:** Il layout del Kiosk deve essere ispirato e coerente con la struttura e il *flow* del prototipo *low-fidelity* fornito (saranno forniti i frame).
3. **Dimensioni Schermo:** Progetta per un grande display touch (presumi un formato verticale o orizzontale ampio, ottimizzando per chiarezza e leggibilità a distanza di lettura tipica di un totem).

### **Funzionalità Essenziali da Includere:**

1. **Interfaccia di Orientamento e Mappa in Tempo Reale (Task 1 & 2.3):**
  - Una schermata principale (o una sezione accessibile) che funge da **punto di arrivo e supporto per l'orientamento**.
  - Visualizzazione di una **mappa interattiva in tempo reale** dell'area dell'evento (mostrando categorie di oggetti, aree di conferimento, ecc.).
  - Focalizzati sull'esplorazione collaborativa e sull'orientamento ottimale *in loco*.
2. **Autenticazione/Registrazione (Task 2.1):**
  - Schermata o flusso per la **Registrazione all'ingresso** (check-in dell'utente).
  - Interfaccia che sfrutta il **lettore di tessere** per autenticare gli utenti in modo rapido.
3. **Catalogazione e Registrazione Articoli (Task 2.2):**
  - Flusso semplificato e guidato per **Registrare gli articoli portati**.

- Elementi UI che indichino l'uso della **bilancia integrata** (visualizzazione del peso rilevato) e della **fotocamera** (schermata di acquisizione foto o anteprima) per garantire la qualità e standardizzazione dei dati.
4. **Checkout e Finalizzazione Scambio (Task 2.4):**
- Interfaccia chiara e ispirata alle "casse self-service" per l'**Effettuazione di uno scambio** (checkout).
  - Schermata di conferma dell'acquisizione e "pagamento" tramite **gettoni digitali**.
5. **Inventario e Tracciamento:**
- Interfaccia utente che mostri il processo di **Stampa di etichette** (output/conferma) e l'uso del **lettore di codici a barre** per l'inventario.

#### **Istruzioni Aggiuntive:**

- Enfatizza l'**Accessibilità** (interfacce chiare, contrasto elevato, elementi touch grandi).
- Progetta l'interfaccia per un'esperienza di **Semplificazione Guidata e Affidabile** (feedback visivo immediato sull'acquisizione di peso/foto).
- Sviluppa i frame chiave che rappresentino le **scene di arrivo, registrazione, catalogazione e checkout**.

Nadu vai nella schermata problemi dell'app oppure vieni da me sul Doc Euristica, oppure lavora su quello commentato. Il totem non si fa più si usa come blackbox

bozza mail prof

Durante l'ultima consegna, ci siamo focalizzati su due diverse modalità di fruizione del servizio: totem+app. Nella fase di scelta abbiamo identificato molti vantaggi dell'integrazione delle due, dando molto valore al punto fisico di socialità. Lavorandoci, e studiando i meccanismi di valutazione, ci siamo resi conto di star portando avanti un progetto troppo esteso, difficilmente. Vorremmo quindi valutare la possibilità di spostare tutto in un solo dispositivo mobile, purtroppo compromettendo alcuni vantaggi portati dal totem. Essendo una fase particolarmente delicata, se foste disponibili, vi chiediamo un confronto, per valutare.

-

Gentili Prof.sse ...

In seguito alle ultime lezioni (sulla valutazione euristica), abbiamo analizzato in modo critico il progetto, in particolare la sua estensione su due dispositivi: App e Totem.

Siamo arrivati alla conclusione che stiamo gestendo un progetto forse troppo vasto e complesso, soprattutto considerando i tempi e le specifiche della valutazione.

Per questo, stiamo valutando la possibilità di unificare tutta l'esperienza sulla sola applicazione mobile. Sappiamo che questo ci porterebbe a rinunciare ad alcuni vantaggi importanti del Totem e ad alcuni aspetti emersi (socialità), ma crediamo che possa rendere il progetto più gestibile.

Essendo questa una fase particolarmente delicata e una decisione critica per la direzione finale del progetto, vi chiediamo un confronto per una breve discussione e per ricevere il vostro feedback in merito.

Saremmo disponibili per un confronto rapido oggi pomeriggio, dalle 15 in poi, o nei prossimi giorni. Se non foste disponibili, potremmo comunque argomentare meglio via chat.

Vi ringraziamo in anticipo per la disponibilità.

Cordialmente,

-

seziona i miei eventi  
modalità "live" quando siamo all'evento MAPPA E CATALOGO OGGETTI DISPONIBILI e già presenti (come nel totem) + fuznione per precaricare

ogni oggetto ha un qr code (quindi all'entrata mi devono dare le mie etichette)

tolto qr code dell'evento



# FAQ

```
import React, { useState } from 'react';
import { ArrowLeft, HelpCircle, ChevronDown, ChevronUp, Search } from
  'lucide-react';

interface FAQProps {
  onBack: () => void;
}

interface FAQItem {
  id: string;
  question: string;
  answer: string;
  category: string;
}

export function FAQ({ onBack }: FAQProps) {
  const [expandedId, setExpandedId] = useState<string | null>(null);
  const [searchQuery, setSearchQuery] = useState('');

  const faqs: FAQItem[] = [
    {
      id: '1',
      category: 'Generale',
      question: 'Cos'è Ree?',
      answer:
        'Ree è un'app dedicata agli swap party tematici e sostenibili. Permette di scoprire eventi, partecipare agli scambi e coordinare la logistica con altri utenti per trasportare oggetti o raggiungere la sede dell'evento in modo collaborativo.',
    },
    {
      id: '2',
      category: 'Generale',
      question: 'Come funzionano gli swap party?',
      answer:
        'Gli swap party sono eventi dove i partecipanti possono portare oggetti in buono stato e scambiarli tramite gettoni digitali. Ogni evento può essere tematico (vestiti, mobili, libri, elettronica, giocattoli, strumenti musicali, elettrodomestici, ecc.) oppure miscellaneo.',
    },
    {
      id: '3',
    }
  ];
}
```

category: 'Gettoni',  
question: 'Come ottengo i gettoni?',  
answer:  
'I gettoni si ottengono portando oggetti in buone condizioni agli swap party: <i>1 oggetto depositato = 1 gettone</i>. Puoi ricevere gettoni bonus partecipando attivamente alla community (es. recensioni) e tramite iniziative speciali degli organizzatori.',  
},  
{  
id: '4',  
category: 'Gettoni',  
question: 'I gettoni scadono?',  
answer:  
'No, i gettoni non scadono e puoi accumularli nel tempo. Vengono salvati nel tuo profilo e possono essere utilizzati in qualsiasi evento futuro.',  
},  
{  
id: '5',  
category: 'Gettoni',  
question: 'Posso trasferire i miei gettoni?',  
answer:  
'Al momento non è possibile trasferire gettoni tra utenti. Possono essere utilizzati solo per i tuoi scambi agli eventi.',  
},  
{  
id: '6',  
category: 'Eventi',  
question: 'Come partecipo a un evento?',  
answer:  
'Apri il feed, filtra per categorie o data e seleziona un evento. Clicca su "Partecipa" per accedere al flow: puoi partecipare come semplice visitatore oppure richiedere/offrire supporto logistico (passaggio o trasporto di oggetti).',  
},  
{  
id: '7',  
category: 'Eventi',  
question: 'Posso annullare la partecipazione?',  
answer:  
'Sì, puoi annullarla fino a 24 ore prima dell'evento. Annullamenti successivi potrebbero influire sulla tua reputazione nella community.',

```
},
{
  id: '8',
  category: 'Trasporti',
  question: 'Come funziona il supporto logistico?',
  answer:
    'Se non hai un mezzo di trasporto o hai oggetti ingombranti, puoi richiedere aiuto nel flow di partecipazione. L'app ti mette in contatto con utenti nelle vicinanze disponibili a offrirti un passaggio o trasporto. La selezione dei match avviene in base alla distanza e all'orario.',
},
{
  id: '9',
  category: 'Trasporti',
  question: 'Il supporto logistico ha un costo?',
  answer:
    'No. Il sistema di trasporto è collaborativo e gratuito, basato sulla disponibilità dei partecipanti. La community si aiuta per rendere gli eventi accessibili a tutti.',
},
{
  id: '10',
  category: 'Sicurezza',
  question: 'Come verificate gli utenti?',
  answer:
    'Per partecipare è necessario verificare numero di telefono ed email. Durante gli eventi, la presenza viene confermata con il check-in via QR code direttamente presso il totem. Le recensioni e i report mantengono la community sicura e affidabile.',
},
{
  id: '11',
  category: 'Sicurezza',
  question: 'Cosa faccio se ho un problema con un altro utente?',
  answer:
    'Puoi segnalarlo tramite la sezione dedicata nell'app. Il team verifica ogni segnalazione e può intervenire con avvisi, limitazioni o sospensioni.',
},
{
  id: '12',
  category: 'Tecnico',
```

```

question: 'L'app funziona offline?',
answer:
  'Puoi visualizzare gli eventi salvati e parte dei tuoi dati offline. Per match,
  chat, notifiche è necessaria una connessione.',
},
{
id: '13',
category: 'Tecnico',
question: 'Come faccio il check-in?',
answer:
  'All'arrivo all'evento, accedi al tuo biglietto digitale e mostra il QR code
  allo staff. Il sistema abilita i tuoi gettoni per gli scambi.',
},
{
id: '14',
category: 'Account',
question: 'Posso cambiare il mio nome utente?',
answer:
  'Sì, dalla sezione "Impostazioni > Dettagli Account" puoi modificare
  nome, foto e altre informazioni!',
},
{
id: '15',
category: 'Account',
question: 'Come elimino il mio account?',
answer:
  'Puoi eliminare l'account da "Impostazioni > Dettagli Account > Elimina
  Account". L'operazione è irreversibile.',
},
];

```

```
const categories = Array.from(new Set(faqs.map(faq => faq.category)));
```

```
const filteredFaqs = searchQuery
? faqs.filter(faq =>
  faq.question.toLowerCase().includes(searchQuery.toLowerCase()) ||
  faq.answer.toLowerCase().includes(searchQuery.toLowerCase())
)
: faqs;
```

```
const toggleFaq = (id: string) => {
  setExpandedId(expandedId === id ? null : id);
```

```

};

return (
  <div className="min-h-screen bg-gray-50 pb-20">
    /* Header */
    <div className="bg-white sticky top-0 z-40 border-b border-gray-200">
      <div className="max-w-md mx-auto px-4 py-4">
        <div className="flex items-center gap-4">
          <button
            onClick={onBack}
            className="p-2 hover:bg-gray-100 rounded-full transition-colors"
            style={{ minHeight: '44px', minWidth: '44px' }}
          >
            <ArrowLeft className="w-6 h-6 text-gray-700" />
          </button>
          <h1 className="text-gray-900">Domande Frequenti (FAQ)</h1>
        </div>
      </div>
    </div>

    /* Content */
    <div className="max-w-md mx-auto px-4 py-6 space-y-6">
      /* Hero */
      <div className="bg-gradient-to-br from-[#5669FF] to-[#8B7FFF] text-white rounded-2xl p-6">
        <div className="text-center">
          <div className="w-16 h-16 bg-white/20 rounded-full flex items-center justify-center mx-auto mb-4 backdrop-blur">
            <HelpCircle className="w-8 h-8" />
          </div>
          <h2 className="text-white mb-2">Come Possiamo Aiutarti?</h2>
          <p className="text-white/90 text-sm">
            Trova risposte alle domande più frequenti sulla nostra piattaforma
          </p>
        </div>
      </div>

      /* Search */
      <div className="relative">
        <Search className="absolute left-4 top-1/2 -translate-y-1/2 w-5 h-5 text-gray-400" />
        <input

```

```

        type="text"
        value={searchQuery}
        onChange={(e) => setSearchQuery(e.target.value)}
        placeholder="Cerca nelle FAQ..."
        className="w-full pl-12 pr-4 py-3 bg-white rounded-xl border
border-gray-200 focus:border-[#5669FF] focus:ring-2
focus:ring-[#5669FF]/20 outline-none transition-all shadow-sm"
      />
    </div>

/* FAQ List by Category */
{categories.map((category) => {
  const categoryFaqs = filteredFaqs.filter(faq => faq.category ===
category);

  if (categoryFaqs.length === 0) return null;

  return (
    <div key={category}>
      <h3 className="text-gray-900 mb-3 px-2">{category}</h3>
      <div className="space-y-2">
        {categoryFaqs.map((faq) => {
          const isExpanded = expandedId === faq.id;

          return (
            <div key={faq.id} className="bg-white rounded-2xl
overflow-hidden shadow-sm">
              <button
                onClick={() => toggleFaq(faq.id)}
                className="w-full p-4 flex items-start justify-between
hover:bg-gray-50 transition-colors"
              >
                <div className="flex items-start gap-3 flex-1 text-left pr-2">
                  <HelpCircle className="w-5 h-5 text-[#5669FF] flex-shrink-0
mt-0.5" />
                  <span className="text-gray-900">{faq.question}</span>
                </div>
                {isExpanded ? (
                  <ChevronUp className="w-5 h-5 text-gray-400 flex-shrink-0
mt-0.5" />
                ) : (

```

```
        <ChevronDown className="w-5 h-5 text-gray-400 flex-shrink-0" />
    )}
</button>

{isExpanded && (
    <div className="px-4 pb-4 pt-0">
        <div className="pl-8 text-sm text-gray-600 leading-relaxed">
            {faq.answer}
        </div>
    </div>
)}
</div>
);
})
</div>
</div>
);

})}
/* No Results */
{filteredFaqs.length === 0 && (
    <div className="text-center py-12">
        <div className="w-16 h-16 bg-gray-100 rounded-full flex items-center justify-center mx-auto mb-4">
            <Search className="w-8 h-8 text-gray-400" />
        </div>
        <h3 className="text-gray-900 mb-2">Nessun Risultato</h3>
        <p className="text-gray-600 text-sm">
            Prova a cercare con parole diverse o contatta il supporto
        </p>
    </div>
)}

/* Contact Support */
<div className="bg-blue-50 rounded-2xl p-5 border border-blue-100">
    <h4 className="text-gray-900 font-medium mb-2">Non hai trovato
    quello che cercavi?</h4>
    <p className="text-sm text-gray-700 mb-3">
        Il nostro team di supporto è sempre disponibile per aiutarti.
    </p>

```

```
<button className="text-[#5669FF] text-sm font-medium  
hover:underline">  
    Contatta il Supporto →  
</button>  
</div>  
</div>  
</div>  
);  
}
```

ComeFunzionaLevento

```
export function HowItWorks({ onBack }: HowItWorksProps) {
  const steps = [
    {
      icon: Calendar,
      title: 'Trova uno Swap Party',
      description: 'Cerca eventi swap nella tua zona. Filtra per categoria: vestiti, libri, tech, giocattoli e molto altro.',
    },
    {
      icon: Users,
      title: 'Conferma Partecipazione',
      description: 'Iscriviti all\'evento e indica se offri aiuto logistico o se cerchi qualcuno che ti porti un oggetto.',
    },
    {
      icon: Package,
      title: 'Porta i tuoi oggetti',
      description: 'Porta almeno 2-3 oggetti in buono stato da scambiare. Ogni evento ha regole specifiche sulle quantità.',
    },
    {
      icon: Coins,
      title: 'Ricevi Gettoni',
      description: 'Mostra il tuo QR Code ad un membro dello staff. Per ogni oggetto che depositi, ricevi gettoni digitali da spendere all\'evento. <i>1 oggetto = 1 gettone.</i>',
    },
    {
      icon: Recycle,
      title: 'Swappa!',
      description: 'Esplora gli oggetti disponibili e usa i tuoi gettoni per prendere ciò che ti piace. Scambia in modo sostenibile!',
    },
    {
      icon: QrCode,
      title: 'Registra lo scambio',
      description: 'Porta gli oggetti che hai scelto allo staff e mostra il QR Code per completare lo scambio. Il saldo gettoni sarà subito aggiornato!',
    },
  ];
}
```

```
const faqs = [
  {
    question: 'Come funzionano i gettoni?',
    answer: 'I gettoni sono la valuta dello swap.<i>1 oggetto portato = 1  
gettone ricevuto</i>. Usa i gettoni per prendere altri oggetti all\'evento. I  
getttoni non scadono e puoi usarli in qualsiasi swap party futuro!',
  },
  {
    question: 'Posso partecipare senza portare oggetti?',
    answer: 'Sì, puoi partecipare anche solo per scoprire il mondo degli  
swap party. Tuttavia, per prendere oggetti avrai bisogno di gettoni, che  
si ottengono portando i tuoi oggetti da scambiare.',
  },
  {
    question: 'Gli oggetti devono essere nuovi?',
    answer: 'L\'idea dello swap è dare nuova vita a oggetti usati ma in buono  
stato. Devono essere puliti e funzionanti, ma ogni categoria ha le sue  
regole specifiche. In conclusione, gli oggetti <b>non</b> devono essere  
nuovi, ma devono essere in condizioni utilizzabili',
  },
];
```

# Problemi dell'app

[e PROMPT 2: Privacy e Indirizzi \(Schermate di Consenso e Input\)](#)

[PROMPT FIGMA: Logica Dinamica dei Badge di Notifica \(Unread Counter\)](#)

[PROMPT FIGMA: Gerarchia di Navigazione e "Deep Linking"](#)

[PARTE 1: LIVELLO APP - SCHERMATA "CENTRO ASSISTENZA"](#)

[PARTE 2: LIVELLO EVENTO - PAGINA "DETTAGLIO EVENTO"](#)

[PARTE 3: MODALE DI CONTATTO ORGANIZZATORE \(Con Filtro FAQ\)](#)

[PARTE 4: FEEDBACK DI SISTEMA](#)

## To-do List

Problemi da Risolvere per EcoLoop

### - AGGIUNGERE CONFERMA QUANDO SI CANCELLANO EVENTI

- nelle faq si parla solo di richiedere aiuto non di offrire (si può cambiare senza ai)
  - mappa evento**
  - nel **qr code** scrivere che serve anche per il checkout
    - A. Coerenza e Logica dei Gettoni (Token Economy)**
  - Guadagno Gettoni:** Rimuovere riferimenti economici da "Offro Aiuto" e confermare la regola 1 Oggetto = 1 Gettone nei banner.
  - Scenari Digitali:** Riprogettare come "Riepilogo Movimenti" usando solo Gettoni (Entrata/Uscita 1:1).
  - Dati Profilo:** Correggere la logica (Se Eventi = 0, Gettoni = 0). Rimuovere il sistema di Rating.
  - Invita Amici:** Riprogettare come "Condivisione Evento", rimuovendo codici referral e logica di guadagno gettoni.
  - "Come Funziona":** Aggiornare la sezione "Come funziona?" per coerenza con la logica "black-box" dello Swap.
  - B. Navigazione e Feedback Utente (UX/UI)**
  - Feedback Scelta Partecipazione:** Aggiungere Toast/Snackbar se si selezionano contemporaneamente "Offro aiuto" e "Cerco aiuto".
  - Badge di Notifica:** Implementare la Logica Dinamica dei Badge (devono scalare dopo la lettura).
  - Navigazione Profonda:** Implementare la Gerarchia di Navigazione (Top Bar deve coprire Bottom Bar in schermate di dettaglio).
  - Accesso Profilo Utente:** Garantire accesso uniforme al Profilo Utente e corretta funzione "Indietro".

- C. Logica di Matching e Partecipazione**
- Logica Match Casuale:** Implementare la Visualizzazione Condizionale (mostrare liste coerenti con la scelta utente). Introdurre Segmented Control.
- Coerenza Terminologica (Match):** Usare termini coerenti ("Offro aiuto" <-> "Persone che Cercano aiuto").
- Coerenza Risultati Match:** Aggiungere tag di contesto che riflettano i filtri applicati.
- D. Privacy e Dati Utente**
- Chiarezza Indirizzo:** Chiarire la privacy dell'indirizzo (esatto per percorso, zona per gli altri). Aggiungere feedback visivo.
- Profilo -> Impostazioni:** Rimuovere la scritta "dettagli account".
- E. Supporto e Organizzazione Eventi (Distinzione Ruoli)**
- Confusione Supporto/Organizzatori:** Ristrutturare Supporto ("Centro Assistenza" vs "Contatta l'Organizzatore"). Introdurre FAQ.
- Distinzione Ruoli:** Separare i percorsi "Volontariato Staff" da "Offrire supporto logistico" nella Pagina Evento.
- F. Integrazione Mancante e Logica Evento**
- Dati Eventi:** Aggiornare le date degli eventi (tranne uno per dimostrazione).
- Check-in/Check-out Logistica Gettoni:** Sviluppare la sezione Logistica Gettoni ("I Miei Eventi") per tracciare accrediti/addebiti.
- Visualizzazione Mappa Evento:** Creare una sezione apposita per la Mappa Evento.
- Gestione Eventi Passati:** Correggere la visualizzazione e interattività degli eventi passati (es. recensione).
- Ridondanza Impostazioni:** Rimuovere l'istanza duplicata di "Come funziona" dalle Impostazioni.

Noi quando ci iscriviamo all'evento abbiamo 3 opzioni:

1. iscriverci senza richiedere alcun aiuto o offrire alcun aiuto
2. iscriverci selezionando "Offro aiuto"
3. iscriverci selezionando "Cerco aiuto"

in verde i prompt già dati

- controllo in inserimento data e ora -> quando viene proposta ora non appare nella cghat
- non viene memorizzato l'appuntamento

attenzione 1° euristica: "Ogni sistema dovrebbe sempre mantenere gli utenti informati sullo stato delle loro azioni mediante un feedback."

## Azione 1: opzioni di partecipazione

1. Quando seleziono Offro aiuto e successivamente Cerco aiuto e l'altro automaticamente si toglie io dovrei informare l'utente del fatto che si possa selezionare solo 1 opzione di partecipazione, inoltre non so se è chiaro che loro

possono anche andare avanti senza richiedere alcun aiuto o dare alcun aiuto.

## Conferma Partecipazione

Passaggio 1 di 1

### Riepilogo Evento



Spazio Tortona

Milano



15 dicembre - 14:00

### Opzioni di Partecipazione



Offro aiuto



Disponibile a dare un passaggio o  
supporto logistico



Cerco aiuto



Ho bisogno di un passaggio o  
trasporto oggetti

**Conferma Partecipazione**

Prompt: Modifica la schermata apportando i seguenti cambiamenti:

1. **Aggiungi Feedback di Sistema:** Inserisci una notifica temporanea (tipo **Toast** o **Snackbar**) nella parte bassa dello schermo, sopra la barra di navigazione. Il testo deve dire: 'Puoi selezionare solo un'opzione di partecipazione.' Questo serve a mostrare il messaggio che apparirebbe se l'utente provasse a selezionare entrambe le opzioni.
2. **Migliora la Chiarezza:** Aggiungi un breve testo esplicativo sotto i due riquadri delle 'Opzioni di Partecipazione' (o appena sopra il pulsante 'Conferma Partecipazione'). Il testo deve specificare chiaramente che la scelta non è obbligatoria, ad esempio: 'La selezione è facoltativa. Puoi proseguire anche senza specificare aiuti.'

## Azione 2 : consenso privacy

2. Quando chiediamo il consenso Privacy non è molto chiaro se stiamo dando l'indirizzo o solo la città (in miei eventi ci sono altre informazioni)



### Consenso Privacy

Per permetterti di offrire aiuto ad altri partecipanti,  
condivideremo alcune tue informazioni come  
nome, foto profilo e posizione approssimativa.

#### Dati Condivisi:

- Nome e foto profilo
- Posizione approssimativa (città)
- Dettagli della richiesta/offerta

Prompt:

PROMPT 1: Logica dei Match e Coerenza (Schermata dei risultati)

*Da applicare alla schermata dove si vedono i profili (Schermata 10.43.12)*

**"Modifica la schermata dei risultati di ricerca ('Abbiamo trovato dei match') per riflettere il filtraggio logico della scelta precedente:**

1. **Aggiungi Contesto di Filtro (Header):**

- Sotto il titolo 'Abbiamo trovato dei match!', aggiungi un **tag o una riga di testo attiva** che dica: '*Visualizzati in base alla tua offerta: Trasporto Oggetti!*'
  - Questo conferma all'utente che il sistema ha escluso chi cerca solo passaggi persone.
2. **Aggiorna le Card dei Profili:**
- Modifica le etichette (badge) dentro le card dei profili suggeriti. Invece di mostrare badge generici, mostra solo badge pertinenti alla scelta.
  - Esempio: Se l'utente offre trasporto oggetti, le card mostrate devono avere il badge '**Cerca trasporto pacchi**' o '**Oggetti ingombranti**'.  
Rimuovi profili che cercano solo 'Passaggio persone'.
3. **Stato Vuoto (Edge Case):**
- Se non ci sono match per quella categoria specifica, il design deve prevedere un messaggio: '*Nessuno cerca trasporto oggetti al momento. Vuoi vedere chi cerca un passaggio persone?*'

## PROMPT 2: Privacy e Indirizzi (Schermate di Consenso e Input)

*Da applicare alle schermate Privacy (10.39.23) e Inserimento Indirizzo (10.46.27)*

**"Aggiorna il flusso di Privacy e Inserimento Dati per distinguere tra dati di sistema (precisi) e dati pubblici (approssimativi):**

### A. Schermata 'Consenso Privacy' (Modifica immagine consenso privacy):

1. **Testo Più Chiaro:** Cambia il paragrafo principale in: '*Utilizziamo il tuo indirizzo esatto solo per calcolare il percorso ottimale. Agli altri utenti mostreremo solo la tua zona (es. Quartiere Isola), a meno che tu non scelga di rivelarlo.*'
2. **Lista Dati:** Cambia la voce 'Posizione approssimativa' in '**Zona di partenza (Indirizzo esatto nascosto)**'.
3. **Toggle Opzionale:** Aggiungi uno switch disattivato di default: '*Mostra il mio indirizzo esatto ai match confermati (Facoltativo)*'.

### B. Schermata 'Offri Supporto Logistico' (Modifica Indirizzo- Sezione 3):

1. **Feedback Visivo di Sicurezza:**
  - Nel campo dove l'utente digita l'indirizzo ('Via Giuseppe Verdi 42...'), aggiungi un'icona di un **Lucchetto** o un **Occhio Sbarrato** sulla destra.
  - Sotto il campo di input, aggiungi una micro-copy (testo piccolo) di colore verde o rassicurante: '**Visibile agli altri come: Zona Porta Nuova (circa 500m)**'.

- Questo serve a confermare istantaneamente all'utente che, anche se sta digitando il civico preciso, la sua privacy è tutelata."
3. In questo momento dopo che io ho selezionato Offro aiuto e completato la partecipazione quando vado in vedi Match in maniera randomica mi sceglie se farmi vedere la schermata dei match: offro aiuto, cerco aiuto, quando mi sono iscritto non mi serviva aiuto ma adesso lo vorrei (questa va migliorata). Non deve farlo.

Prompt: **Obiettivo:** Correggere la schermata "Match" eliminando il comportamento casuale attuale e introducendo una navigazione basata rigorosamente sulla scelta dell'utente, mantenendo coerenza terminologica perfetta.

**1. LOGICA DI VISUALIZZAZIONE CONDIZIONALE (Stop Randomness)** Il sistema non deve mai mostrare una lista casuale. La schermata deve caricarsi seguendo questa regola rigorosa "Se/Allora" basata sulla scelta fatta in fase di iscrizione:

- **SE l'utente ha selezionato "Offro aiuto":** La pagina DEVE caricarsi mostrando automaticamente la lista intitolata "**Persone che Cercano aiuto**".
- **SE l'utente ha selezionato "Cerco aiuto":** La pagina DEVE caricarsi mostrando automaticamente la lista intitolata "**Persone che Offrono aiuto**".
- **SE l'utente non ha selezionato nulla:** Mostra lo "Stato Zero" (vedi punto 3).

**2. INTERFACCIA DI CONTROLLO (Gestione Cambio Intento)** Per permettere all'utente di cambiare idea (es. "Non mi serviva aiuto ma adesso lo vorrei"), inserisci un **Segmented Control (Toggle a due vie)** ben visibile nella parte alta della pagina, sotto l'intestazione.

- **Design:** Due opzioni selezionabili. Quella attiva deve corrispondere alla lista visualizzata.
- **Etichette del Controllo:**
  - Opzione Sinistra: "**Sto Offrendo aiuto**"
  - Opzione Destra: "**Sto Cercando aiuto**"
- **Comportamento:** Cliccando sull'opzione opposta, la lista sotto si aggiorna istantaneamente mostrando i match coerenti.

**3. STATO ZERO (Nessuna scelta precedente)** Se l'utente arriva qui senza aver fatto scelte nell'iscrizione, non mostrare nessuna lista. Mostra una schermata pulita con:

- **Titolo:** "Scegli la tua modalità di partecipazione"
- **Sottotitolo:** "Per vedere i match, seleziona un'opzione:"

- **Due Pulsanti Grandi:**
  - A. "**Offro aiuto**"
  - B. "**Cerco aiuto**"

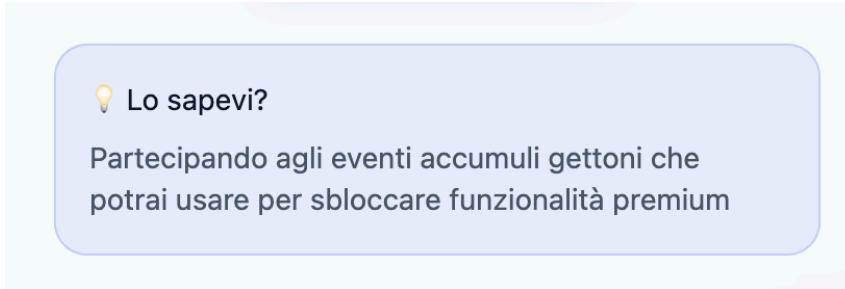
**4. POP-UP DI SICUREZZA (Prevenzione Errore)** Se un utente ha già delle offerte attive e prova a cambiare stato tramite il Segmented Control (es. passa da "Sto Offrendo" a "Sto Cercando"), blocca l'azione con una modale:

- **Titolo:** "Modificare la modalità di partecipazione?"
- **Messaggio:** "Passando a '**Cerco aiuto**', le tue offerte correnti verranno annullate. Confermi?"
- **Pulsanti:** "Annulla" (Secondario) / "Conferma e Cambia" (Primario/Alert).

**5. COERENZA TERMINOLOGICA (Data Consistency)** Usa TASSATIVAMENTE queste coppie di termini. Non usare sinonimi come "supporto" o "disponibili".

- Input Utente: **Offro aiuto** <---> Titolo Lista Match: **Personne che Cercano aiuto**
- Input Utente: **Cerco aiuto** <---> Titolo Lista Match: **Personne che Offrono aiuto**

4. **Ci sono tutta una serie di banner che non sono coerenti con la nostra visione dei gettoni**



Prompt: **Obiettivo:** Allineare tutti i messaggi e i banner dell'app alla regola ferrea: "I gettoni si ottengono ESCLUSIVAMENTE portando oggetti propri all'evento (1 Oggetto = 1 Gettone). Non si guadagnano gettoni offrendo passaggi o trasporto."

**1. RIMOZIONE RIFERIMENTI ECONOMICI DAL FLUSSO "OFFRO AIUTO"** Nelle schermate relative al supporto logistico (es. "Offri Supporto", "Conferma Offerta"), **elimina** qualsiasi banner o etichetta che suggerisca un guadagno di gettoni per chi dà un passaggio o trasporta pacchi.

- **Cosa togliere:** Frasi come "Guadagna gettoni aiutando", "Ricompensa: 5 Gettoni".
- **Cosa mettere (Sostituzione):** Usa leve motivazionali sociali/community.
  - *Esempio Banner:* "Grazie per il tuo supporto alla community!"

- *Esempio Badge:* "Super Helper" o "Volontario Attivo".

**2. AGGIORNAMENTO BANNER INFORMATIVI (Regole Chiare)** Inserisci o aggiorna i banner informativi (es. nella Home o nella sezione "I Miei Eventi") per spiegare chiaramente come funziona l'economia dell'evento:

- **Banner Informativo (Blue/Info):** "Porta i tuoi oggetti allo Swap Party: riceverai **1 Gettone per ogni oggetto** che porti."
- **Posizionamento:** Questo messaggio deve apparire quando l'utente si iscrive all'evento o nella sezione di riepilogo, non durante il match logistico.

**3. GESTIONE DELLA GRATUITÀ DEL TRASPORTO** Nelle schermate di "Richiesta Aiuto" (Match), assicurati che sia chiaro che il passaggio/trasporto non "costa" gettoni al richiedente.

- Se ci sono etichette di prezzo/costo, rimuovile.
- Se serve specificare, aggiungi una nota piccola: "Il supporto logistico tra partecipanti è gratuito e basato sulla gentilezza."

**4. VERIFICA COERENZA VISIVA** Controlla che l'icona del "Gettone" appaia **SOLO** in relazione al conteggio degli oggetti portati dall'utente (es. "I tuoi oggetti: 3 (3 Gettoni)"), e mai accanto alle azioni di guida o trasporto.

5. Nel Task abbiamo definito Offrirsi volontari e Offrire supporto all'organizzazione come due cose diverse, è effettivamente così? Se sí non abbiamo una netta distinzione nell'app, nel senso che non è proprio presente questa distinzione.



Prompt:

6. La schermata del “Come funziona?” va aggiornata e resa coerente con le nostre nuove informazioni della dinamica “black-box”

## Come funziona?

Prompt:

7. Se io dopo che completo l'iter di “cerco aiuto” mi appaiono dei match, io devo poterli ritrovare tutti nella sezione i miei eventi “vedi match” e devono essere coerenti con quelli già mostrati. Inoltre io mostro già che è presente un accordo, lo lasciamo? Se sì dobbiamo esplicitare nei documenti questo dettaglio, cioè il fatto che lo abbiamo lasciato lì apposta per far capire cosa si vedrebbe. Per coerenza dei dati dovremmo anche simulare quello che è avvenuto nella chat con il “lancio” dell'incontro che al momento è solo scritto

**Abbiamo trovato dei match!**

Questi utenti possono darti un passaggio e aiutarti  
con il trasporto



**Marco Rossi**

Distanza: 2 km

**Avvia Chat**



**Laura Bianchi**

Distanza: 3.5 km

**Avvia Chat**



**Andrea Colombo**

Distanza: 5 km

**Avvia Chat**



Puoi ritrovare i tuoi match in "I Miei Eventi"





Marco Rossi

Ha l'auto

Oggetti ingombranti

Disponibile a dare passaggio dalla zona Navigli. Ho un SUV, spazio per oggetti ingombranti.

Posti disponibili: 2



Richiesta accettata!



Appuntamento

2025-12-15 13:00



Via Tortona 31



Apri Chat



Giuseppe Verdi

Ha l'auto

Debug Panel ^



**Marco Rossi**

Online



Swap Party Vintage Milano

Vedi evento →



Ciao! Ho visto che offri  
passaggio per lo swap party

08:00

Sì esatto! Vengo in macchina. Dove  
abiti?

08:30



Zona Navigli, Via Tortona 31. Ho  
una valigia grande di vestiti  
vintage

09:00

Perfecto! Passo anche io da lì. Nessun  
problema per la valigia

09:10



Perfecto! Ti prendo alle 13:00 con  
la macchina

09:15



Concorda Orario di Incontro

Prompt:

8. Un altro dettaglio (euristica 4) è che in vedi match non uso gli stessi termini usati per il flusso di "Partecipazione"

## Trova Aiuto

Per: Swap Party Vintage Milano

Prompt:

9. Se io visualizzo dei messaggi il reminder numerato deve diminuire o scalare

Prompt: Hai ragione. Questo è un classico problema di **Feedback di Stato (Euristica #1)**. Se l'utente compie l'azione di "leggere", il sistema deve riconoscere l'azione aggiornando il contatore. Un badge fisso a "4" fa pensare che l'app non funzioni o che ci siano nuovi messaggi fantasma.

Ecco il prompt specifico per gestire la **logica dei contatori di notifica (Notification Badges)**.

---

## PROMPT FIGMA: Logica Dinamica dei Badge di Notifica (Unread Counter)

**Obiettivo:** Creare varianti delle schermate per mostrare il comportamento corretto dei badge di notifica (i pallini rossi), che devono diminuire o scomparire in base alle azioni di lettura dell'utente.

**1. IDENTIFICAZIONE ELEMENTI DA AGGIORNARE** Nelle schermate attuali sono presenti dei badge rossi con il numero "**4**" in due posizioni:

- Sull'icona "Chat" nella **Barra di Navigazione (Navbar)** in basso.
- Sul pulsante "Chat" all'interno della **Card Evento**.

**2. DEFINIZIONE DEGLI STATI DI LETTURA (State Flow)** Crea una sequenza di 3 stati per dimostrare il funzionamento del feedback:

- **Stato A (Attuale/Unread):** Mostra il badge con il numero "**4**". (Situazione: Utente ha 4 messaggi non letti).
- **Stato B (Lettura Parziale):** Simula che l'utente sia entrato nella chat e abbia letto i messaggi di una sola persona (es. Marco Rossi).
  - **Azione:** Aggiorna entrambi i badge (Navbar e Card).

- **Risultato:** Il numero deve scendere da "4" a "**3**" (o altro numero inferiore).
- **Stato C (Tutto Letto/Zero State):** Simula che l'utente abbia letto tutte le conversazioni.
  - **Risultato: RIMUOVI completamente il badge rosso.** Non mostrare un badge con scritto "0". L'icona deve apparire pulita senza indicatori.

**3. SINCRONIZZAZIONE (Coerenza)** Assicurati che il numero sia sempre identico tra la Barra di Navigazione in basso e il pulsante nella Card dell'evento. Non possono mostrare numeri diversi (es. 4 sotto e 2 sopra).

10. La schermata di visualizzazione del profilo utente non deve avere il rating ed inoltre il numero di eventi e il numero di gettoni deve essere sempre coerente. Nel senso non posso avere 0 eventi e 45 gettoni, non è possibile.

Prompt: **PROMPT FIGMA: Pulizia UI Profilo e Coerenza Logica Dati**

**Obiettivo:** Rimuovere elementi non necessari (Rating) e correggere i dati fintizi affinché rispettino la logica di business dell'app.

**1. RIMOZIONE SISTEMA DI RATING (Semplificazione UI)** Dalla Card Profilo (in tutte le viste, sia nella lista di ricerca che nel dettaglio utente):

- **Elimina** completamente il componente delle "Stelle" (Star Rating) o il punteggio numerico (es. "4.8/5").
- **Layout:** Riadatta lo spazio vuoto lasciato dalle stelle allineando meglio il nome o i badge. Non lasciare buchi bianchi ingiustificati.

**2. COERENZA LOGICA "EVENTI vs GETTONI" (Data Consistency)** Aggiorna i numeri mostrati nei contatori del profilo per rispettare la regola: *I gettoni si guadagnano solo portando oggetti agli eventi.*

- **Regola Vietata (Da correggere):**
  - Eventi Partecipati: **0**
  - Saldo Gettoni: **> 0** (es. 45) -> Questo è *impossibile* e va corretto.
- **Regola Corretta (Da applicare):**
  - **Scenario Utente Attivo:** Imposta dati realistici.
    - *Esempio:* Eventi: **5** | Gettoni: **12** (Credibile: media di 2-3 oggetti per evento).
  - **Scenario Nuovo Utente (Zero State):**

- Esempio: Eventi: **0** | Gettoni: **0**.

**3. AGGIORNAMENTO VISIVO** Assicurati che questi contatori (Eventi e Gettoni) siano vicini e visivamente collegati, in modo che l'utente percepisca la relazione diretta tra la partecipazione agli eventi e il guadagno dei gettoni.

11. Se io clicco l'icona o il nome di un utente devo poter visualizzare in tutta l'app il profilo e se torno indietro mi deve portare alla schermata che stavo visualizzando subito prima di cliccare l'utente.

Prompt: **PROMPT FIGMA: Navigazione Globale Profilo Utente (Back Stack & Deep Linking)**

**Obiettivo:** Definire una regola di interazione universale per l'accesso al Profilo Utente da qualsiasi punto dell'app e garantire il corretto ritorno allo stato precedente.

**1. REGOLA DI INTERAZIONE UNIVERSALE (Trigger)** Configura tutti i componenti che rappresentano un utente (Avatar, Nome, Card Profilo ridotta) come elementi interattivi cliccabili.

- **Ambito:** Questa regola si applica **ovunque** appena un utente:
  - Liste Match
  - Intestazione della Chat
  - Lista partecipanti o card di riepilogo.
- **Azione:** Al click, deve aprirsi la schermata "**Dettaglio Profilo Utente**".

**2. LOGICA DI NAVIGAZIONE "INDIETRO" (Smart Back Action)** Il pulsante "Indietro" (freccia in alto a sinistra) nella schermata del Profilo Utente non deve avere una destinazione fissa, ma deve comportarsi dinamicamente (Pop from Stack).

- **Comportamento:** Quando l'utente preme "Indietro" dal profilo, il sistema deve riportarlo esattamente alla **schermata di provenienza**, mantenendo lo stato (scroll position, dati inseriti, filtri attivi).
  - *Esempio A:* Se clicco da "Chat" -> Vedo Profilo -> Indietro -> Torno alla Chat aperta.
  - *Esempio B:* Se clicco da "Lista Match" -> Vedo Profilo -> Indietro -> Torno alla lista nello stesso punto di scroll.

**3. DESIGN DEL PULSANTE "CHIUDI/INDIETRO"** Nella schermata del Profilo Utente:

12. Assicurati che l'icona "Indietro" (<) sia ben visibile in alto a sinistra.

13. Se il profilo viene aperto come un modale (overlay che copre lo schermo), usa un'icona "X" o una gestione "Swipe down" per chiuderlo, per comunicare visivamente che l'utente non ha cambiato sezione ma sta solo consultando un dettaglio.

14. Va completamente cambiata la schermata relativa ad “invita i tuoi amici” dato che non si adatta alla nostra logica dei gettoni.



## Invita e Guadagna!

Invita i tuoi amici e guadagna gettoni quando si  
iscrivono usando il tuo codice!

② **50**

Tu ricevi

② **30**

Il tuo amico riceve

## Il Tuo Codice Invito

Codice Referral

**MARIA2025**

Copia Link

Condividi

Prompt: **Riprogettazione "Invita Amici" (Rimozione Codice e Gamification)**

**Obiettivo:** Trasformare la schermata "Invita e Guadagna" in una schermata di "Condivisione Evento", rimuovendo sia la logica dei gettoni che il campo del codice manuale, che risulta obsoleto senza reward.

**1. RIMOZIONE ELEMENTI INUTILI (Clean Up)**

- **Elimina il Blocco "Guadagna":** Rimuovi completamente le due card viola con "+50" e "+30".
- **Elimina il Blocco "Codice Referral":** Rimuovi il box contenente il codice alfanumerico ("MARIA2025") e il pulsante "Copia Link" separato. Senza incentivo economico, l'utente non ha motivo di copiare un codice specifico.

**2. NUOVO LAYOUT "CONDIVISIONE PURA"** La schermata deve servire solo a mandare il link dell'evento agli amici.

- **Titolo:** Cambia in "**Invita i tuoi amici allo Swap!**".
- **Sottotitolo:** "Più siamo, più oggetti interessanti troveremo. Condividi l'evento con il tuo gruppo!"
- **Visual:** Inserisci un'illustrazione centrale grande e accogliente (persone che festeggiano o si scambiano abiti) per riempire lo spazio lasciato vuoto dai box rimossi.

**3. AZIONE PRINCIPALE (Single Primary Action)** Mantieni un solo, grande pulsante principale centrato.

- **Label del Pulsante: "Condividi Evento"** (o "Invia Invito").
- **Comportamento:** Questo pulsante deve aprire la share sheet nativa del telefono (WhatsApp, Telegram, Instagram) con il link diretto all'evento già precompilato.

**4. RISULTATO FINALE** L'interfaccia deve apparire molto più pulita, leggera e senza promesse ingannevoli di guadagno.

15. Profilo->Impostazioni-> dettagli account va tolta questa scritta

Zona Pericolosa

Prompt:

16. Le informazioni di come funzionino gli swap devono essere coerenti in tutte le pagine



## Come Funzionano Swap e Gettoni



Benvenuto negli Swap Party!

Scopri come funziona Ree e inizia a partecipare agli eventi eco-sostenibili della tua città.



Sistema Gettoni



Come Funzionano gli Swap



Partecipare a un Evento



Sistema di Trasporto



Check-in con QR Code

Prompt:

17. Se io mi trovo in una delle 4 schermate principali deve essere "illuminato", lo fa già ma diventa tutto grigio quando clicco un dettaglio nella pagina. In altri sistemi il banner sotto viene totalmente coperto se per esempio clicco su impostazioni.



Prompt: Hai colto una sfumatura fondamentale di UX Design. Ci sono due scuole di pensiero, ma quella che descrivi tu ("coprire la barra") è la più diffusa nelle app moderne (come Instagram o WhatsApp) quando si entra in un dettaglio profondo o nelle Impostazioni, perché permette di sfruttare tutto lo schermo e focalizzare l'attenzione.

Il problema attuale è che la tua app mantiene la barra sotto, ma "dimentica" dove sei (facendo diventare l'icona grigia).

Ecco il prompt per imporre la logica della **"Navigazione Profonda" (Deep Navigation)**, dove le pagine di dettaglio coprono la barra di navigazione.

---

## **PROMPT FIGMA: Gerarchia di Navigazione e "Deep Linking"**

**Obiettivo:** Modificare il comportamento della Barra di Navigazione (Bottom Bar) affinché sia visibile SOLO nelle schermate principali di primo livello. Le schermate di dettaglio devono coprire l'intera altezza dello schermo.

### **1. DEFINIZIONE LIVELLI DI NAVIGAZIONE**

- **Livello 1 (Root):** Home, I Miei Eventi, Chat (Lista), Profilo.
  - *Comportamento:* Qui la Bottom Bar è visibile e l'icona attiva è colorata (accesa).
- **Livello 2+ (Child Screens):** Dettaglio Evento, Singola Chat aperta, Impostazioni, Modifica Profilo.
  - *Comportamento:* Queste schermate non devono contenere la Bottom Bar nel layout.

**2. TRANSIZIONE DI NAVIGAZIONE (Cover/Push)** Quando l'utente clicca su un elemento per passare dal Livello 1 al Livello 2 (es. Clicco su "Impostazioni" dal Profilo):

- La nuova schermata deve entrare scivolando da destra o apparendo sopra, **coprendo totalmente la Bottom Bar.**
- **Risultato Visivo:** L'utente non vede più la barra sotto. Questo risolve il problema dell'icona che diventa grigia, rimuovendo l'elemento alla radice.

**3. OBBLIGO DEL PULSANTE "INDIETRO" (Back Navigation)** Poiché rimuoviamo la navigazione inferiore nelle schermate di dettaglio, è TASSATIVO che ogni schermata di Livello 2 abbia:

- Una **Top Bar (Header)** chiara in alto.
- Un pulsante "**Freccia Indietro**" (<) ben visibile a sinistra.
- Questo è l'unico modo per l'utente di tornare al Livello 1 e rivedere la Bottom Bar.

18. Contattare il supporto e contattare gli organizzatori sono due cose diverse?  
Forse questa schermata va rinominata in “contatta il supporto” e contattare gli organizzatori si fa solo dalla pagina dell'evento.



Contatta gli Organizzatori



### Hai Bisogno di Aiuto?

Il nostro team è qui per aiutarti. Inviaci un messaggio e ti risponderemo il prima possibile!

#### Categoria



Supporto Tecnico



Segnala un Bug



Suggerimento



Domanda su Evento



Altro

#### Oggetto

Inserisci l'oggetto del messaggio

0/100

#### Messaggio

Descrivi il tuo problema o la tua domanda in  
dettaglio.

**Non hai trovato quello che cercavi?**

Il nostro team di supporto è sempre disponibile per aiutarti.

[Contatta il Supporto →](#)

## Prompt: **PROMPT FIGMA: Ristrutturazione Ecosistema Supporto (App vs Evento) e Gestione Volontari**

**Obiettivo Globale:** Creare una netta distinzione tra l'assistenza tecnica (problemi dell'app) e l'assistenza operativa (domande sugli eventi). Introdurre una gerarchia visiva nella pagina evento che separi chi vuole "lavorare" (Volontari) da chi ha "dubbi", utilizzando le FAQ come filtro preventivo.

### **PARTE 1: LIVELLO APP - SCHERMATA "CENTRO ASSISTENZA"**

Modifica la schermata di supporto generale (accessibile dalle Impostazioni) per dedicarla esclusivamente ai problemi software e al self-service.

#### **1. Rititolazione e Gerarchia:**

- **Header:** Cambia il titolo da "Contatta gli Organizzatori" a "**Centro Assistenza**".
- **Sezione "FAQ First" (Priorità Alta):** Inserisci in alto un banner o una prima opzione evidenziata: "**Domande Frequenti (FAQ)**".
- **Sottotitolo:** "Dubbi su gettoni, regole di scambio o funzionamento dell'app? Trova qui le risposte immediate."

#### **2. Sezione Contatto Tecnico (Problemi App):**

- Sotto le FAQ, mantieni le card per il supporto tecnico: "Segnala un Bug", "Supporto Tecnico", "Altro".
- **RIMUOVI TASSATIVAMENTE:** La card "**Domanda su Evento**". (Le domande logistiche non devono arrivare agli sviluppatori).

- **Banner Informativo:** Aggiorna il testo del box blu: "Hai riscontrato un errore tecnico nell'app? Descrivici il bug, il nostro team di sviluppo interverrà al più presto."

### 3. Form di Contatto Tecnico:

- Aggiorna il **Placeholder** del campo messaggio: "Es: Non riesco a caricare la foto del profilo / L'app si chiude quando apro la chat...".
- 

## PARTE 2: LIVELLO EVENTO - PAGINA "DETTAGLIO EVENTO"

Modifica la pagina dell'evento per creare due percorsi visivi distinti: Azione Proattiva (Volontariato) vs Richiesta Info (Dubbi).

### 1. Gerarchia Visiva (Azione vs Info):

- **Azione Primaria (Volontariato):** Mantieni un **Pulsante Solido/Evidente** ("Voglio fare").
- **Azione Secondaria (Domande):** Usa un **Link Testuale, Icona o Pulsante Outline** ("Voglio sapere"), visivamente meno impegnativo per non competere con la call-to-action principale.
- **Link Informativo:** Rinomina il link "? Come funziona?" in basso in "**? FAQ e Regolamento Eventi**".

### 2. Percorso A: "Candidatura Volontario" (Staff)

- **Target:** Il pulsante esistente "Offri aiuto con l'organizzazione".
- **Comportamento:** Al click, **NON** aprire una chat. Apri un **Modale/Flow di Candidatura** strutturato.
- **Contenuto Modale:**
  - Titolo: "Unisciti allo Staff"
  - Opzioni (Checkbox): "Accoglienza", "Allestimento", "Gestione Sala".
  - CTA: Pulsante "Invia Candidatura".
- **Nota:** Questo genera un dato strutturato, non un messaggio libero.

### 3. Percorso B: "Dubbi e Domande" (Contatto Organizzatore)

- **Nuovo Elemento:** Inserisci un punto di contatto contestuale vicino al box "Organizzato da [Nome]".
  - **Etichetta:** "Contatta l'Organizzatore" o icona busta.
  - **Comportamento:** Al click, apri un **Overlay/Pop-up di Messaggio Diretto**.
- 

## PARTE 3: MODALE DI CONTATTO ORGANIZZATORE (Con Filtro FAQ)

*Struttura il modale del "Percorso B" per deflettere le domande inutili prima che vengano inviate.*

**1. Header Modale:**

- Titolo: "Scrivi a [Nome Organizzatore]".
- Sottotitolo: "Hai domande specifiche su orari o luogo di questo swap party?"

**2. Filtro Preventivo (Deflezione):**

- Prima del campo di testo, inserisci un box di avviso ben visibile:
- Testo: "Hai dubbi generici su come funziona lo Swap o i Gettoni?"
- Azione: Pulsante/Link "**Leggi prima le FAQ Generali**".

**3. Area Input:**

- Sotto il filtro, mostra il campo messaggio.
  - Placeholder: "Ciao, ho una domanda riguardante...".
- 

## PARTE 4: FEEDBACK DI SISTEMA

- **Toast di Conferma:** Dopo l'invio del messaggio (Percorso B) o della candidatura (Percorso A), mostra un feedback immediato: "Richiesta inviata! Ti risponderemo presto."
19. Va modificata la schermata degli Scontrini digitali. Dobbiamo mettere che la valuta è solo gettoni, ci deve essere coerenza tra il numero di gettoni e il numero di oggetti presi/ dati (rapporto 1:1). Non abbiamo effettivamente una transazione quindi io alcun dati non essenziali non li metterei. Inoltre mi chiedevo se deve essere presente la tipologia di "articoli/servizi" o se era la

categoria in cui l'evento si era inserita. Non è chiara la distinzione.



Prompt: PROMPT FIGMA: Redesign Schermata "Scontrini Digitali" (Logica Scambio 1:1

**Obiettivo:** Modificare radicalmente la schermata attualmente chiamata "Scontrini Digitali". Deve smettere di sembrare una ricevuta fiscale commerciale e diventare un **Riepilogo di Scambio** basato esclusivamente sui Gettoni.

## 1. RITITOLAZIONE E CONTESTO (No Fiscalità)

- **Nuovo Titolo:** Rinomina la schermata in "**Riepilogo Movimenti**" (o "Dettaglio Scambio").
- **Sottotitolo:** Inserisci il **Nome dell'Evento** (es. "Swap Party Vintage Milano"). Questo funge già da categoria, quindi non ripeterla nelle righe sotto.
- **Dati Essenziali:** Mantieni solo Data, Ora e un ID Scambio semplificato (es. #SWAP-104).
- **RIMUOVI:** Qualsiasi riferimento a: Indirizzo di fatturazione, Partita IVA, Codice Fiscale, Metodi di Pagamento (Carta/Contanti), Voci "Tasse" o "IVA".

**2. TABELLA MOVIMENTI (Terminologia Formale & Rapporto 1:1)** Sostituisci la lista articoli generica con due voci standard che rispecchiano i flussi di magazzino dello swap.

- **Logica:** Non elencare i singoli oggetti (es. "Maglietta"), ma la quantità di pezzi movimentati.
- **Riga "Entrata" (Oggetti portati):**
  - Quantità: Es. **3x**
  - Descrizione: **Conferimento Oggetti**
  - Valore: **+3** (Icona Gettone Verde)
- **Riga "Uscita" (Oggetti presi):**
  - Quantità: Es. **2x**
  - Descrizione: **Ritiro Oggetti**
  - Valore: **-2** (Icona Gettone Rosso/Nero)

### **3. TOTALI E SALDO (Token Economy)**

- **Simbolo Valuta:** Sostituisci TASSATIVAMENTE ogni simbolo Euro (€) con l'Icona del **Gettone**.
- **Calcolo:** Il "Totale" non è un prezzo da pagare, ma il saldo dei gettoni rimasti o guadagnati in questa transazione.
  - *Esempio:* Totale Operazione: **+1 Gettone** (Differenza tra 3 conferiti e 2 ritirati).

### **4. AZIONI SECONDARIE**

- Aggiungi un pulsante testuale in basso (Footer): "**Segnala errore nel conteggio**".

Altro (non promptati)

Prompt: Cambio modalità di partecipazione (da NULLA a qualcosa)

se l'utente non ha selezionato nessuna opzione nelle opzioni di partecipazione NON gli viene mostrato "vedi match attivi", ma in quel posto un pulsante per "aggiungere opzioni". questo lo porta ad aggiungere opzioni (sottoparte del modulo di partecipazione -> tutte le conseguenti azioni-> dopo vedere match attivi e iniziare chat.

Ci devono essere appuntamenti confermati SOLO se l'utente ha effettivamente richiesto opzioni (offro/richiesta), altrimenti nascondi quella sezione.

## Varie altre

20. Nelle impostazioni è presente due volte “Come funziona” ed è ridondante.

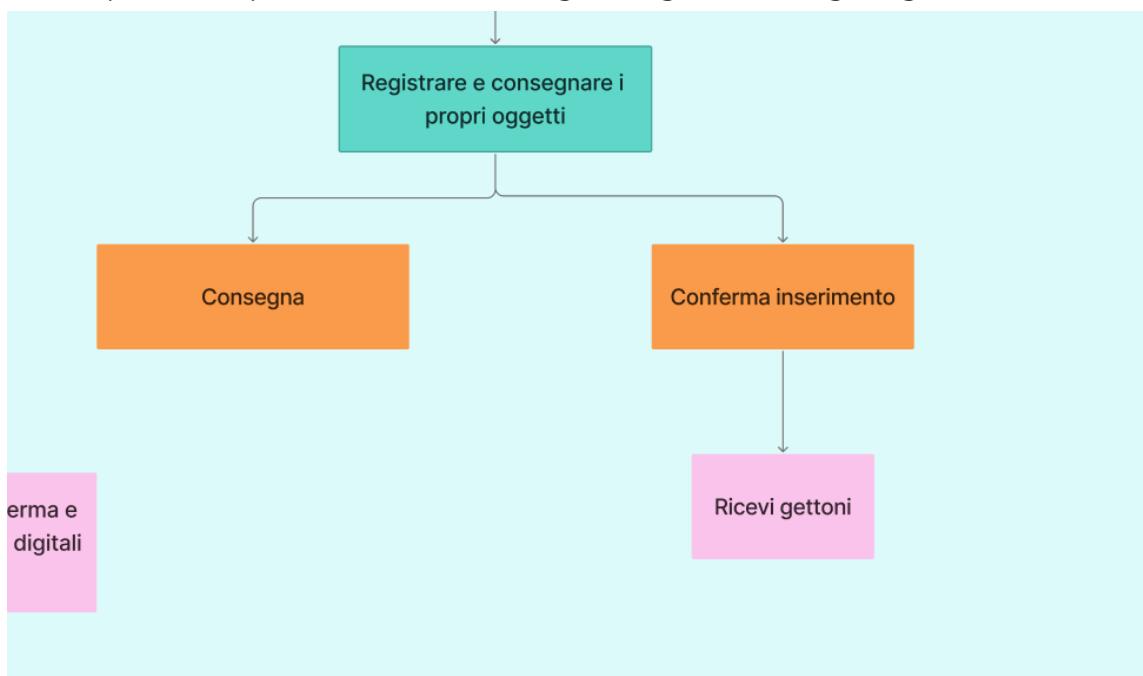
Prompt:

21. Non è chiaro come avvengano questi due passaggi nella nostra app:



Prompt:

22. Per questo punto potremmo mettere nella sezione I miei eventi una sezione dove vengono scritti i gettoni che sono stati dati dagli organizzatori al check in e deve potersi capire l'avvenuta consegna degli articoli agli organizzatori.



Prompt:

23. !Sbaglio qua deve anche essere presente check-out?



Mostra questo QR code al check-in

Prompt:

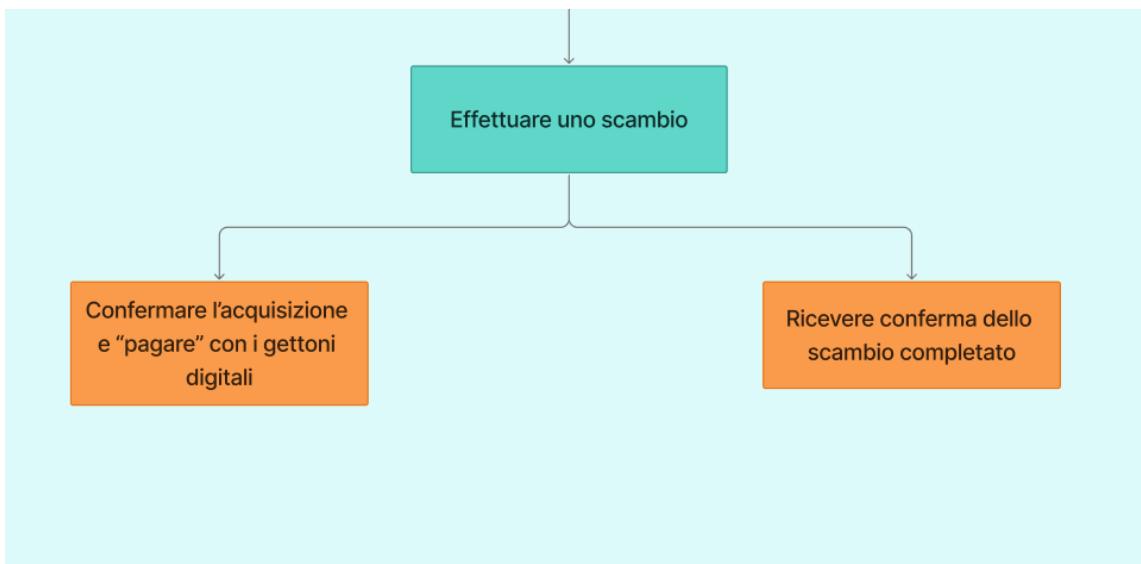
24. Per questo dobbiamo creare una sezione apposita sia in caso di mappa fornita sia in caso di mappa non fornita dagli organizzatori informando gli utenti nel



Prompt:

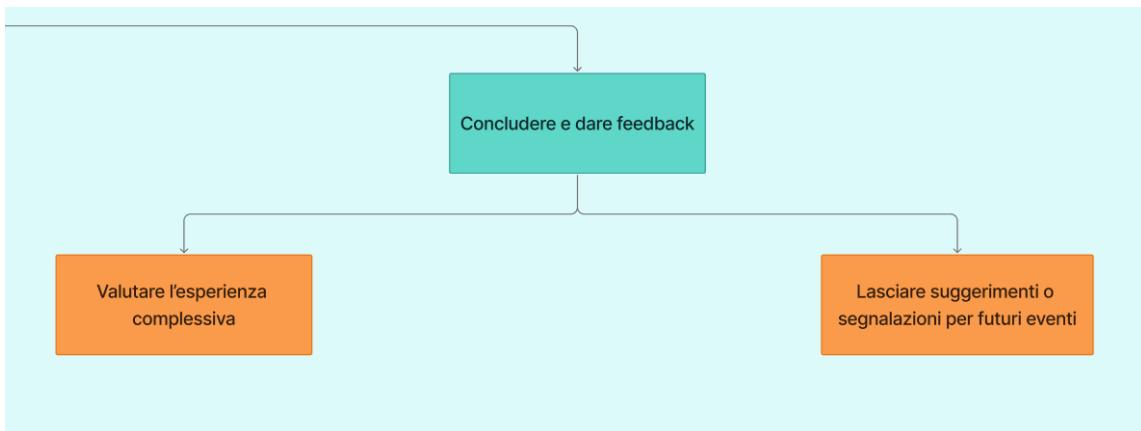
25. Dobbiamo creare e sviluppare una sezione per questa parte qua . Abbiamo alcune informazioni nelle “Ricevute digitali”, ma non abbiamo definito una chiara disposizione per localizzare queste informazione nell’app. Ogni evento ha i gettoni aggiunti e i gettoni tolti? Inoltre per come l’abbiamo scritto sembrerebbe che l’organizzatore mi scansiona il qrcode all’uscita e io poi confermo se effettivamente sto prendendo quegli articoli e “accetto” il prelievo dei gettoni, per poi avere un riepilogativo che potrebbe comparrimi in

“ricevute digitali”

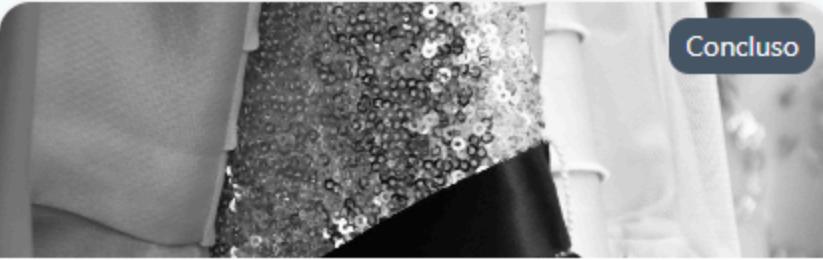


Prompt:

26. Questa sezione è sviluppata parzialmente.



gli eventi compaiono negli eventi passati, ma duplicati, e non è interagibile come sezione.



### Fashion Swap Milano - Edizione Autunno

20 novembre 2025

Spazio BASE, Milano

Lascia una recensione



### Electronics Swap Milano

15 novembre 2025

Fablab Milano, Milano

Recensione inviata

Lascia una Recensione X

---

Logistica



Selezione un punteggio

Apprezzamento



Selezione un punteggio

Qualità



Selezione un punteggio

Lascia un commento per gli organizzatori

Condividi la tua esperienza... (opzionale)

Questo campo è opzionale

Conferma

Completa tutti i punteggi per inviare la recensione

non confermare altrimenti non da più possibilità di invio

Prompt:

27. Le date degli eventi vanno tutte modificate dopo una certa data x (che non sia nel passato di chi visualizza). Si potrebbe mettere un evento y nel passato per mostrare come si recensisce (va specificato nel documento).

Prompt: Prendere appuntamento

- Flusso di fissare appuntamento via chat: dopo la richiesta di partecipazione vengono mostrati dei match. Quando l'utente avvia una chat (se NON è con organizzatore o con gruppo), questa è per fissare un orario e data di incontro. In alto, nella chat (sotto il nome dell'evento) dovrebbe essere sempre visualizzato l'orario e la data di incontro, se è stato concordato, o un box per "accettare o rifiutare" la proposta o segnarla "in stato di conferma da parte di [altro utente]" o "confermata". Il box proponi un orario deve essere coerente con gli altri form pop up dell'app. In "data dell'incontro" è permesso di impostare solo date precedenti all'evento e dopo la giornata attuale. Inserendo la data si apre un piccolo calendario in cui il giorno dell'evento è in grassetto viola e le date precedenti ad oggi sono sbarrate. Il menu ora e "luogo di incontro" vanno benissimo così. Dopo aver fatto invia proposta, si aggiorna il box per l'appuntamento (in alto). OGNI appuntamento è legato ad un evento. Tutti gli appuntamenti confermati per ogni evento sono visibili in "i miei eventi", per ogni evento.  
Certamente. Ecco un prompt per Figma che copre le nuove funzionalità e le regole di design per il flusso di fissaggio appuntamento tramite chat, in linea con il prototipo esistente "Ree (EcoLoop)".

**Prompt Figma: Implementazione del Flusso di Fissaggio Appuntamento in Chat-----Obiettivo:** Integrare la funzionalità di fissaggio appuntamento (per il supporto logistico post-match) all'interno delle chat private utente-utente, garantendo coerenza con il design system Material Design 3 esistente (Colore Primario Teal #0d9488).

**Funzionalità e Regole da Implementare:** 1. Attivazione e Visibilità nella Chat

- **Trigger:** Il flusso si attiva in una **Chat Privata** avviata tra due utenti a seguito del "**Flow di Partecipazione - Step 4: Match**" (utenti che offrono/cercano aiuto per il trasporto). **Non deve essere attivo** nelle chat di gruppo o nelle chat con gli organizzatori.
- **Header Appuntamento:** In tutte le chat private utente-utente legate a un match, aggiungere in alto, sotto il nome dell'evento, un elemento persistente per la gestione

dell'appuntamento.

- **Stato 1 - Nessuna Proposta:** Pulsante CTA con Colore Primario Teal e testo "**Proponi Orario e Luogo**".
- **Stato 2 - Appuntamento Proposto/In Attesa:** Mostra la data e l'ora proposte con il nome dell'utente in attesa di conferma. Includere un box con i pulsanti "**Accetta**" (Teal) e "**Rifiuta**" (Rosso) se l'utente è il destinatario della proposta. Altrimenti, mostrare lo stato "**In attesa di conferma da parte di [Nome Utente]**".
- **Stato 3 - Appuntamento Confermato:** Visualizza l'orario e la data definitivi con un tag "**Confermato**" (Teal/Verde).

## 2. Design del Form "Proponi Orario"

- **Coerenza UI:** Il form per proporre l'orario e la data di incontro deve apparire come un **pop-up modale in overlay**, seguendo lo stile visivo dei form/pop-up già presenti nell'app (es. quello per la richiesta di aiuto o per la privacy nel Flow di Partecipazione). Deve utilizzare gli stessi font, bordi arrotondati, ombre sottili e il colore Teal per le azioni primarie.
- **Campi Richiesti:**
  - **Data dell'incontro:** Input data con validazione specifica (vedi punto 3).
  - **Ora:** Menu a tendina/selettori per l'ora (mantenere lo stile attuale).
  - **Luogo di incontro:** Campo di testo/selettori per il luogo (mantenere lo stile attuale).
- **Azione Finale:** Pulsante principale in basso con testo "**Invia Proposta**" (Colore Primario Teal).

## 3. Logica e Visualizzazione del Calendario

- **Data Limite:** La data dell'incontro deve essere:
  1. **Successiva al giorno attuale.** Le date precedenti ad oggi (es. 07/12/2025) devono essere visualizzate nel selettori del calendario come **sbarrate** (o disabilitate in grigio).
  2. **Precedente alla data dell'Evento** a cui si riferisce l'appuntamento (es. prima del 09/12/2025, come da doc. Compito 4).
- **Highlighting Evento:** Nel piccolo calendario che si apre per la selezione della data, il giorno dell'evento di riferimento (es. 09/12/2025) deve essere visivamente evidenziato (es. **grassetto e colore Viola**).

## 4. Integrazione con "I Miei Eventi"

- **Visibilità Appuntamenti:** Aggiungere una sezione chiara e accessibile nella scheda evento all'interno di "**I Miei Eventi**" (Tab "Prossimi"). Questa sezione deve elencare **tutti gli appuntamenti confermati** relativi a quell'evento (per l'utente) con:
  - Nome dell'altro utente.
  - Data e ora concordate.

- Luogo di incontro.
- Stato "**Confermato**".

-----**Nota per l'Aggiornamento:** Assicurarsi che dopo l'invio della proposta da parte di un utente, l'elemento in cima alla chat (Header Appuntamento) si aggiorni immediatamente allo **"Stato 2 - Appuntamento Proposto/In Attesa"** per entrambi gli utenti.

### Prompt: Funzione del qr code

Il qr code serve anche all'uscita. Il partecipante deve mostrarlo a un volontario all'ingresso (quando deposita i capi) e all'uscita (quando usa i gettoni per prendere altri oggetti). Aggiorna e segnala queste informazioni nelle schermate informative e di faq dell'app. Dopo averlo fatto cansionare (ingresso e uscita) il saldo dei gettoni viene aggiornato nell'area persona. Avvisa l'utente di questa cosa.

Certamente. Ecco un prompt per Figma che copre le nuove regole e funzionalità relative al QR code e all'aggiornamento dei gettoni.

**Prompt Figma: Aggiornamento Flusso QR Code e Gestione Gettoni-----Obiettivo:**  
Dettagliare e implementare il flusso completo del QR Code in ingresso e in uscita, collegandolo all'aggiornamento dei gettoni, e aggiornare le relative schermate informative e di riepilogo.

#### Funzionalità e Regole da Implementare:

1. **Estensione Funzione QR Code in "Dettagli Evento" (Versione Partecipante):**
  - Aggiornare la descrizione/istruzione relativa all'azione "**Mostra QR Code (espandibile)**" (presente in "I Miei Eventi" e "Dettagli Evento") per specificare che il QR Code è necessario in **due momenti distinti** dell'evento:
    - **INGRESSO (Deposito):** L'utente lo mostra a un volontario quando deposita i capi/oggetti da scambiare.
    - **USCITA (Scambio/Utilizzo):** L'utente lo mostra a un volontario quando utilizza i gettoni ottenuti per prendere altri oggetti.
2. **Aggiornamento Schermate Informative/FAQ:**
  - **"Dettagli Evento" - Link "Come funziona?" per info su evento:** Aggiornare il contenuto del pop-up/sezione informativa che si apre da questo link per includere una spiegazione chiara e schematica sul doppio utilizzo del QR Code e sulla logica di rilascio/utilizzo dei gettoni (es. *Scan in ingresso = Gettoni caricati; Scan in uscita = Gettoni scaricati*).
  - **"Area Personale" - FAQ/Assistenza:** Aggiungere una Domanda Frequenti specifica (es. "A cosa serve il QR Code e come vengono aggiornati i miei gettoni?") che spieghi l'intero processo di scansione e il conseguente

aggiornamento del saldo.

### 3. Logica di Aggiornamento Gettoni e Notifica in "Area Personale":

- **Aggiornamento Saldo:** Definire che il saldo dei gettoni visibile in "**Area Personale**" (e nella sezione "Gettoni: saldo, storico, acquisto") viene aggiornato solo dopo che il volontario ha scansionato il codice sia all'ingresso che all'uscita.
- **Notifica Utente (Avviso):** Implementare un meccanismo di notifica per informare l'utente dell'aggiornamento del saldo.
  - **Tipo di Notifica:** Si può utilizzare l'icona della campanella (notifiche dirette) già menzionata in bozza, o un *Toast/Snackbar* che appare brevemente in alto allo schermo dopo la scansione.
  - **Contenuto Esempio:** "Saldo Gettoni Aggiornato! Hai ricevuto 5 Gettoni per i tuoi depositi." oppure "Saldo Gettoni Aggiornato! Hai utilizzato 3 Gettoni per i tuoi scambi."

#### Verifica della Coerenza:

- Assicurarsi che la logica dell'aggiornamento del saldo sia chiaramente comunicata e che la sezione "Riepilogo sui propri gettoni" nell'Area Personale rifletta correttamente gli aggiornamenti post-scansione.
- Verificare che tutte le istruzioni per l'utente (soprattutto le nuove info sul QR code) siano coerenti con la chiarezza e la semplicità richieste dalle euristiche UX già citate nel documento.

Porta gli oggetti che hai scelto allo staff e mostra il qrCode per completare lo scambio. Il saldo gettoni sarà subito aggiornato.

Mostra il tuo QR Code ad un membro dello staff.

**Prompt:** "Progetta un componente UI 'Vedi Mappa Evento' per una schermata dettagli evento mobile.

1. **Il Trigger (Pulsante):** Crea un pulsante secondario o un 'chip' elegante con l'icona di una piantina e il testo 'Vedi Planimetria'. Posizionalo sotto la mappa geografica.
2. **L'Interazione (Pop-up):** Al click, mostra un **Overlay Modale** al centro dello schermo.
  - **Sfondo:** Oscura leggermente il resto dell'app (dimmed background).

- **Contenuto:** Una card centrale contenente l'immagine della planimetria zoomabile.
- **Chiusura:** Includi una '**X**' (**pulsante di chiusura**) ben visibile nell'angolo in alto a destra della card o del modale."

PRompt: rimozione possibilità di cambiare idea

ok fatto

## Compilazione dei form

Quando l'utente sta compilando un form e non ha inserito alcuni campi non vengono mostrate informazioni su quali campi mancano (tipo messaggi con asterischi rossi sui campi obbligatori che dicono Compila questo campo per proseguire. Aggiungili (ma NON nei campi dove dice opzionale. Rendili coerenti con illuminazione dei tasti per proseguire (che già rilevano i campi)

Certamente. Ecco un prompt per Figma che definisce l'implementazione del feedback di validazione per i campi obbligatori nei form dell'app, in coerenza con le scelte di design esistenti.

### **Prompt Figma: Implementazione Feedback di Validazione (Campi Obbligatori)-----Obiettivo:**

Aggiungere un feedback visivo immediato e chiaro per l'utente sui campi obbligatori non compilati, in linea con i principi di Usabilità (Euristica 1: Visibility of system status) e l'interazione esistente (illuminazione del pulsante di avanzamento).

### **Regole di Validazione da Implementare:**

1. **Applicazione:** La regola deve essere implementata per **tutti i campi di input obbligatori** nei form dell'applicazione, inclusi:
  - I form nel "**Flow di Partecipazione**" (es. Step 2 - Form Oggetto, se attivo).
  - Il form di proposta orario/luogo nella **Chat Privata** (se implementato secondo il prompt precedente).
  - I form nell'**"Area Personale"** per la modifica del profilo.

## 2. Visualizzazione del Feedback (Stato di Errore):

- **Trigger:** Il feedback deve apparire immediatamente quando l'utente tenta di avanzare (clicca su un pulsante come "Conferma", "Invia Proposta", "Salva") e il campo obbligatorio risulta vuoto.
- **Elementi Grafici:**
  - Il campo di input non compilato deve essere evidenziato. Si suggerisce di utilizzare un **bordo rosso sottile** attorno al campo (colore di errore, coerente con il rosso di "Elimina" o "Rifiuta").
  - Accanto o sotto l'etichetta del campo, deve essere visualizzato un **asterisco rosso (\*)** per indicare la natura obbligatoria del campo.
  - Sotto il campo di input, in testo rosso e dimensioni ridotte, deve comparire il messaggio di errore: "**Compila questo campo per proseguire**".

## 3. Esclusione per Campi Opzionali:

- **NON** deve essere applicato alcun feedback di errore, asterisco o messaggio ai campi di input che sono esplicitamente definiti come opzionali.

## 4. Coerenza con CTA (Call To Action):

- La visualizzazione del feedback di errore deve essere **coerente** con lo stato del pulsante di avanzamento/conferma (es. "Conferma" o "Invia Proposta").
- Il pulsante di avanzamento deve rimanere **disattivato/spento** (o in uno stato visivamente inattivo, come da design attuale) finché *tutti* i campi obbligatori non sono stati compilati e il feedback di errore è scomparso.

## 5. Ritorno allo Stato Normale:

- Non appena l'utente inizia a digitare nel campo precedentemente evidenziato, il bordo rosso e il messaggio di errore devono scomparire, tornando allo stato di input normale, mentre l'asterisco rosso deve rimanere visibile.

### Verifica della Coerenza:

- Assicurarsi che l'uso del rosso sia limitato a feedback di errore/azioni distruttive per non competere con il colore primario Teal.
- Testare il flusso di avanzamento in tutti i form per verificare che il pulsante si attivi solo dopo la risoluzione di tutti gli errori di validazione.

Prompt: tornare indietro nel flusso di partecipazione

Quando si compila il modulo di partecipazione e si è allo step 2 o 3 premendo INDIETRO bisogna essere portati allo step precedente salvando le informazioni già inserite.

### Implementazione Navigazione a Ritroso con Salvataggio Dati nel Flow di Partecipazione

---

**Obiettivo:** Assicurare che, durante la compilazione del modulo di partecipazione, l'utente possa tornare indietro agli step precedenti senza perdere i dati già inseriti.

**Regole di Navigazione e Persistenza Dati da Implementare:**

**1. Logica di Navigazione e Salvataggio (Back Navigation with Data Persistence):**

- **Da Step 3 a Step 2:**
  - Quando l'utente è in "**Step 3 - Privacy**" e clicca su "**INDIETRO**", deve essere reindirizzato a "**Step 2 - Form Oggetto**".
  - **Salvaguardia Dati:** Tutti i campi e le scelte effettuate nello Step 2 (Tipo oggetto, Quantità, Indirizzo ritiro) devono essere **salvati** e riempiti automaticamente (pre-compilati) quando l'utente torna a questa schermata.
- **Da Step 2 a Step 1:**
  - Quando l'utente è in "**Step 2 - Form Oggetto**" e clicca su "**INDIETRO**", deve essere reindirizzato a "**Step 1 - Conferma**".
  - **Salvaguardia Dati:** I toggle "Offro aiuto" e "Cerco aiuto" (e il riepilogo dell'evento) devono **Mantenere lo stato** selezionato dall'utente prima di procedere allo step successivo.

**2. Eccezione per lo Step Iniziale:**

- Quando l'utente è in "**Step 1 - Conferma**" e clicca su "**INDIETRO**", deve uscire dal *Flow di Partecipazione* e tornare alla schermata "**Dettagli Evento**" (versione Non Partecipante, se non aveva ancora confermato la partecipazione, o Partecipante se ha confermato l'iscrizione ma non le opzioni di aiuto)

**Nota per il Progettista:** L'obiettivo è eliminare la frizione e il rischio di frustrazione dell'utente, permettendogli di correggere facilmente le informazioni senza dover ricominciare l'intero processo. Il salvataggio dei dati è cruciale.

### Navigazione barra rossa: fix

Trasforma la schermata "Richiesta SSupporto Logistico". adesso questa NON è coerente con le altre: che ora appare come pop up in schermata "Full Screen". Falla come step 1: evita i bordi stondati in alto e adattala a tutto lo schermo, esattamente come le altre nel form di partecipazione.

Ecco un prompt che puoi utilizzare per la richiesta di modifica su Figma. È strutturato per essere chiaro e dare tutte le indicazioni necessarie per rendere la schermata coerente con il resto del **Flow di Partecipazione**.----**PROMPT PER FIGMA: Revisione Schermata 'Richiesta Supporto Logistico'**

**Obiettivo:** Trasformare l'attuale schermata "Richiesta Supporto Logistico" (che ora appare come pop-up modale/foglio inferiore) in una schermata **Full Screen** (a schermo intero) coerente con l'intero Flow di Partecipazione.

**Schermata da Modificare:**

Attuale "Richiesta Supporto Logistico" / "Step 1 - Conferma" del Flow di Partecipazione.

**Istruzioni di Design:**

1. **Tipo di Schermata:** Convertire il design da Modal/Pop-up a **Schermata Full Screen** (schermo intero).
2. **Coerenza con il Form:** Per allinearsi agli altri step del form
  - **Eliminare i bordi stondati** nella parte superiore. La schermata deve adattarsi a tutto lo schermo.
  - Mantenere la barra di progressione a **5 step** ben visibile in alto (come da euristica di *visibility of system status*).
  - Assicurare che la transizione dalla pagina **Dettagli Evento** apra questa schermata in modalità Full Screen, seguita dagli Step successivi.

**Contenuto (Da Mantenere):**

- Riepilogo dell'evento.
- Toggle per "**Offro aiuto**" e "**Cerco aiuto**".
- Bottone principale per proseguire ("**Conferma**").

**Nome del Frame Aggiornato in Figma:**

"Flow Partecipazione - Step 1: Supporto Logistico"

HW 3

w Compito3-storyboard-prototipiLF.docx

4 novembre: completare task, hta, tdh chiara.santovitocs@gmail.com , giosiapacilli@gmail.com , nicco.papini@gmail.com , luisirustatejedor@gmail.com

7 novembre: ognuno deve scegliere almeno 1 modo per realizzare la nostra soluzione e dobbiamo fare una votazione scegliendone 2 (1 modo di interagire e 1 dispositivo) @everyone

9 novembre: storyboard moscovicinadav@gmail.com

11 novembre: prototipi @everyone

12 novembre: scelta dei prototipi @everyone

15 novembre: completare presentazione @everyone, Sofia Sardelli

## Compito 3 – Task, Storyboard e Primi Prototipi

Scadenza: 17 Novembre 2025

### Descrizione

Questo compito vi chiede di descrivere i tasks principali su cui il vostro progetto si basa, e definire i primi prototipi dell'interfaccia utente, coerentemente alla soluzione e alla proposta di valore definite nel Compito 2.

### Nuove soluzioni



Nuova soluzione finale: A seguito della revisione e per garantire maggiore coerenza con i dati emersi, abbiamo consolidato la soluzione focalizzandoci sui bisogni con il riscontro più solido, eliminando la personas di Stefano e la relativa enfasi sul reward immediato, in quanto non pienamente supportata dalla fase di needfinding.

La proposta si articola ora su tre assi principali per un'esperienza di riuso sostenibile, accessibile e fondata sulla comunità:

- **Orientamento** per chi cerca esperienze locali e comunitarie. Per supportare l'utente nella scoperta, nella comprensione delle aspettative e nella partecipazione agli eventi locali di scambio, favorendo l'integrazione sociale e l'accessibilità.
- **Semplificazione** per chi gestisce e scambia oggetti. Per fornire un supporto pratico e intuitivo per la catalogazione e la presentazione degli oggetti, garantendo scambi sicuri, riducendo gli errori e rafforzando la fiducia reciproca tra gli utenti.
- **Supporto logistico e sociale** durante lo scambio. Per sviluppare un sistema di assistenza e mutuo-aiuto per la gestione logistica, in particolare per oggetti ingombranti o complessi, trasformando l'onere in un'opportunità di scambio facilitato e a basso sforzo.

## Task e Storyboard

1. **Selezionate 3 tasks.** Devono essere il fulcro della soluzione e della proposta di valore del progetto, come da Compito 2. A partire dalle personas e dagli scenari definiti per il Compito 2, individuate i problemi/bisogni principali e come la vostra soluzione aiuta a risolverli/soddisfarli. A questi corrisponderanno i 3 task su cui dovete concentrarvi. Dovreste avere **1 task semplice, 1 task moderato e 1 task complesso**. Ricordate che un task descrive il **comportamento dell'utente**, non le **funzionalità del sistema**.
2. **HTA per i task selezionati.** Specificate la scomposizione dei task secondo il metodo della HTA visto a lezione. Provate inoltre a definire una **TDH per gli oggetti e le azioni principali**.
3. **moscovicinadav@gmail.com Create uno storyboard.** Pensate a come la vostra narrazione intreccerà i tre compiti individuati al punto precedente: lo storyboard dovrà rappresentare **almeno due** dei task individuati e deve

**essere rappresentato con fumetti.** Deve includere da 4 a 8 pannelli e adattarsi a un foglio A4. Cercate di rimanere all'interno di un foglio e usatene un secondo se e solo se avete davvero bisogno di spazio! Fate attenzione a convogliare le idee senza concentrarvi troppo sui dettagli.

Struttura slide:

**1. Task e storyboard** (/ Nadav Moscovici )

- a. Elenco e specifica (HTA, eventualmente TDH) dei task semplici, moderati e complessi
- b. Storyboard e spiegazione dei punti di forza e di debolezza e di quanto bene la soluzione a cui avete pensato permette all'utente di raggiungere l'obiettivo e le esigenze identificati (i bisogni erano)

possiamo mettere anche più task magari senza prototipi esercizi di clusterizzazione

	Specifiche	HTA (gerarchizzare le azioni)	TDH (se necessario)
Task semplice chiara.santovito...	Informarsi sugli eventi locali		pensa alle entità che mi servono per scegliere l'evento - tipo di oggetto/evento - l'oggetto si può classificare internamente  Diagramma ad albero per l'oggetto
Task moderato Niccolò Papini	Partecipare a un evento locale		luisirustatejedor@gmail.c...
Task Complesso giosiapacilli@g...	Richiedere supporto alla community dell'evento per il trasporto di oggetti ingombranti.		

## Storyboarding

# **Relazione tra Task e Storyboard**

Lo storyboard sviluppato rappresenta, in forma narrativa, il flusso esperienziale che caratterizza la partecipazione a un evento REE, evidenziando i momenti chiave dell'interazione degli utenti con il servizio.

I tre task individuati (Semplice, Moderato, Complesso) si integrano direttamente con tali momenti, rispondendo ai bisogni emersi dagli scenari di riferimento e traducendoli in attività operative.

## **1. Informarsi sugli eventi di scambio/mercatini - [Frame 1 e 2 dello storyboard]**

In questa fase di scoperta dell'evento, l'utente viene esposto all'esistenza del mercatino e ne percepisce il potenziale valore. Questa scena visualizza una condizione centrale dello scenario di Giulia.

Il task semplice corrisponde alla necessità di facilitare l'accesso alle informazioni, abilitando l'utente a localizzare gli eventi disponibili e comprendere le opportunità di partecipazione. Tale attività rappresenta il prerequisito informativo che consente l'ingaggio iniziale con il servizio, questo avviene attraverso la scoperta della location e attraverso l'informarsi sull'aiuto logistico.

## **2. Partecipare a un evento di scambio/mercatini - [Frame 4, 5 e 6 dello storyboard]**

Lo storyboard evidenzia le fasi operative del processo di partecipazione: preparazione degli oggetti, "registrazione" in loco e interazione diretta con altri partecipanti. Lo storyboard mostra come queste azioni siano fluide, immediate e prive delle complessità tipiche dei sistemi di scambio online.

Viene quindi formalizzato un processo semplificato, che riduce il carico cognitivo e logistico dell'utente e favorisce la partecipazione spontanea, ampliando il valore sociale dell'esperienza. In fine viene anche rappresentato un momento collettivo e positivo, che sintetizza l'obiettivo complessivo del servizio: trasformare lo scambio di oggetti in un'esperienza di socialità e appartenenza.

## **3. Coordinare il supporto logistico - [Frame 3 dello storyboard]**

Viene introdotto l'elemento critico: il supporto logistico necessario al trasporto degli oggetti ingombranti. Nello scenario di Giulia questo aspetto costituisce un pain point significativo, che può compromettere la possibilità stessa di partecipare.

Si articolano le attività di identificazione del bisogno, richiesta di supporto e coordinamento con la rete di aiuto. Nello storyboard, tale dimensione viene rappresentata come una condizione abilitante, poiché è proprio grazie all'aiuto logistico che l'utente può effettivamente accedere all'evento e beneficiare delle sue opportunità.

I tre task concorrono a costruire questo esito:

il task semplice permette di individuare l'evento,

il task moderato ne facilita la partecipazione operativa,

il task complesso rimuove gli ostacoli logistici più rilevanti.

La relazione tra storyboard e task dimostra come le funzioni del servizio siano pensate per rispondere in maniera sistematica ai bisogni degli utenti individuati negli scenari, supportando un percorso che va dall'informazione iniziale alla costruzione di un senso di comunità.

## **LE TASK FINITE E IL TDH E REVISIONATI SI TROVANO SULLA SUBTAB SCHEMA PRESENTAZIONE**

### **HTA TASK 2: *Partecipare a un evento di scambio***

#### **1. Registrarsi all'ingresso**

Plan: Do 1.1–1.3 in order.

1.1 Accedere al servizio.

1.2 Inserire o confermare i propri dati di partecipazione.

1.3 Ricevere conferma e crediti/gettoni digitali iniziali.

#### **2. Registrare gli articoli portati**

Plan: Do 2.1–2.4 in order.

2.1 Selezionare “Aggiungi articolo”.

2.2 Inserire informazioni richieste:

– Nome

- Categoria
  - Foto o descrizione breve
- 2.3 Confermare l'inserimento.
- 2.4 Ricevere la quantità di gettoni corrispondente alla categoria.
3. Esplorare e orientarsi nello spazio
- Plan: Do 3.1–3.3 in any order.
- 3.1 Consultare la mappa o la lista categorie tramite il servizio.
  - 3.2 Cercare oggetti desiderati o categorie di interesse.
  - 3.3 Ricevere indicazioni per localizzare gli articoli.
4. Effettuare uno scambio
- Plan: Do 4.1–4.3 in order.
- 4.1 Selezionare l'articolo desiderato sul servizio.
  - 4.2 Confermare l'acquisizione e "pagare" con i gettoni digitali.
  - 4.3 Ricevere conferma dello scambio completato.
5. Concludere e dare feedback
- Plan: Do 5.1–5.2 in order.
- 5.1 Valutare l'esperienza complessiva..
  - 5.2 Lasciare suggerimenti o segnalazioni per futuri eventi.

## HTA TASK 1: Informarsi sugli eventi di scambio

1. Localizzare le opportunità vicine

Plan: Do 1.1-1.2 in order.

  - 1.1. Registrare il proprio interesse
  - 1.2. Visualizzare dettagli e date
2. Gestire la partecipazione

Plan: Do 2.1-2.4 in order.

  - 2.1. Prenotarsi come partecipanti
  - 2.2. Offrirsi volontari
  - 2.3. Dare disponibilità per il trasporto
  - 2.4. Offrire supporto all'organizzazione
3. Interagire con altri partecipanti

Plan: Do 3.1-3.3 in order.

  - 3.1. Raccogliere info sui partecipanti
  - 3.2. Vedere partecipazione dei propri amici
  - 3.3. Scambiare contatti
4. Supporto e assistenza

4.1. Contattare il supporto

## HTA TASK 3

Ottenere supporto e chiudere il ritiro/scambio di un oggetto

### **Richiedere supporto per la logistica**

*giosiapacilli@gmail.com*

1. Definire il bisogno di supporto  
Plan: Do 1.1-1.2 in any order.
  - 1.1. Indicare misure/peso dell'oggetto
  - 1.2. Indicare punto di partenza e l'evento/luogo di arrivo
2. Coordinarsi con l'aiuto  
Plan: Do 4.1-4.2 in order.
  - 2.1. Condividere indirizzo, accessi, contatti e note di sicurezza
  - 2.2. Confermare la scelta e il riepilogo (luogo, data, responsabilità)
3. Raggiungere l'evento  
Plan: Do 5.1-3.3 in order.
  - 3.1. Presentarsi/reperibilità nella finestra concordata
  - 3.2. Completare il passaggio dell'oggetto in sicurezza
  - 3.3. Confermare l'avvenuta consegna/ritiro

TDH

Partecipare ad un evento di scambio (AND):

- /\_\_\_\_ Data ed ora  
/\_\_\_\_ Tipologia di evento (XOR)  
/ |\_\_\_\_ Scambio  
/ |\_\_\_\_ Vendita  
/ |\_\_\_\_ Riciclo  
/ |\_\_\_\_ Donazione  
/\_\_\_\_ Oggetto (AND)  
/ |\_\_\_\_ Nome  
/ |\_\_\_\_ Marca  
/ |\_\_\_\_ Dimensioni  
/ |\_\_\_\_ Peso  
/ |\_\_\_\_ Descrizione  
/ |\_\_\_\_ Foto  
/ |\_\_\_\_ Tipo (OR)  
/ / |\_\_\_\_ Vestiti  
/ / |\_\_\_\_ Libri  
/ / |\_\_\_\_ Giocattoli  
/ / |\_\_\_\_ Strumenti musicali  
/ / |\_\_\_\_ Elettrodomestici

- / / |\_\_\_\_ Mobilia
- / / |\_\_\_\_ Oggetti elettronici
- / / |\_\_\_\_ Ricambi per auto
- / |\_\_\_\_ Stato (OR)
  - / / |\_\_\_\_ Nuovo
  - / / |\_\_\_\_ Come nuovo
  - / / |\_\_\_\_ Usato in buoni condizioni
  - / / |\_\_\_\_ Difetti minori
  - / / |\_\_\_\_ Per riparare (AND)
    - / / / |\_\_\_\_ Descrizione del guasto
    - / / / |\_\_\_\_ Modalità (OR)
      - / / / / |\_\_\_\_ In loco
      - / / / / |\_\_\_\_ Diagnostica
      - / / / / |\_\_\_\_ Partecipativa
      - / / / / |\_\_\_\_ Sostituzione parziale
    - / / / |\_\_\_\_ Operatore (OR)
      - / / / / |\_\_\_\_ Volontario
      - / / / / |\_\_\_\_ Tecnico professionale
      - / / / / |\_\_\_\_ Partecipante esperto
    - / / |\_\_\_\_ Per riciclare
  - / |\_\_\_\_ Rischi (OR)
    - / / |\_\_\_\_ Fragile
    - / / |\_\_\_\_ Con bordi taglienti o appuntiti
    - / / |\_\_\_\_ Con parti mobili
    - / / |\_\_\_\_ Materiali deperibili
    - / / |\_\_\_\_ Grandi dimensioni
    - / / |\_\_\_\_ Rischio di folgorazione
    - / / |\_\_\_\_ Infiammabile
  - |\_\_\_\_ Luogo (XOR)
    - / |\_\_\_\_ Interiore pubblico (biblioteca, centro culturale, università)
    - / |\_\_\_\_ Interiore privato (locali commerciali, domicilio)
    - / |\_\_\_\_ Esteriore urbano (piazza, strada, parco)
    - / |\_\_\_\_ Esteriore naturale (area rurale, spiaggia)
    - / |\_\_\_\_ Digitale
  - |\_\_\_\_ Trasporto (OR)
    - / |\_\_\_\_ Consegnna in persona
    - / |\_\_\_\_ Spedizione postale
    - / |\_\_\_\_ Ri<tiro in punto di raccolta
  - |\_\_\_\_ Prenotazione (XOR)
    - / |\_\_\_\_ In attesa
    - / |\_\_\_\_ Confermata
    - / |\_\_\_\_ Annullata

- / |\_\_\_\_ Completata
- /\_\_\_\_ Autenticazione (AND)
- / |\_\_\_\_ Partecipante (XOR)
- / / |\_\_\_\_ Organizzatore
- / / |\_\_\_\_ Volontario
- / / |\_\_\_\_ Visitatore
- / |\_\_\_\_ Credenziali (AND)
- / / |\_\_\_\_ Identificativo utente
- / / |\_\_\_\_ Metodo autenticazione (XOR)
- / / / |\_\_\_\_ Password
- / / / |\_\_\_\_ Token
- / / / |\_\_\_\_ Social
- / / |\_\_\_\_ Sessione autenticata (AND)
- / / / |\_\_\_\_ Id sessione
- / / / |\_\_\_\_ Stato (XOR)
- / / / / |\_\_\_\_ Attiva
- / / / / |\_\_\_\_ Scaduta
- / / / / |\_\_\_\_ Terminata
- /\_\_\_\_ Canale di comunicazione (OR)
- / |\_\_\_\_ Messaggio
- / |\_\_\_\_ Email
- / |\_\_\_\_ Telefono
- / |\_\_\_\_ Chat interna
- / |\_\_\_\_ Reti sociali
- / |\_\_\_\_ Incontro fisico
- /\_\_\_\_ Feedback (AND)
- / |\_\_\_\_ Conferma Scambio(XOR)
- / / |\_\_\_\_ Ricevuto senza problemi
- / / |\_\_\_\_ Non ricevuto
- / / |\_\_\_\_ Ricevuto con dei difetti non presenti nella descrizione
- / / |\_\_\_\_ Ricevuto un'altro oggetto per errore
- / |\_\_\_\_ Tipo (OR)
- / / |\_\_\_\_ Su evento
- / / |\_\_\_\_ Su riparazione
- / / |\_\_\_\_ Su scambio
- / / |\_\_\_\_ Su partecipanti
- / |\_\_\_\_ Valutazione (AND)
- / / |\_\_\_\_ Punteggio
- / / |\_\_\_\_ Commento testuale

# Prototipi

1. **Fate brainstorming su modi diversi per realizzare la vostra soluzione.** Esplorate almeno due diverse modalità ( Web app? agente conversazionale? tablet? smartwatch? smart glasses? wearable? ecc.) per realizzare l'obiettivo narrato nello storyboard. Una modalità è un modo di interagire o un tipo di dispositivo. **Descrivete le due modalità scelte e perché le avete selezionate.**

## 2. **Esplorazione delle modalità**

- a. Panoramica delle modalità/dispositivi alternativi che avete preso in considerazione
- b. Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta

Proposte	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kiosk con schermo, bilancia integrata e fotocamera</li><li>- Un <b>agente conversazionale AI</b> che chiede informazioni sul tuo prodotto, richiede foto, da dettagli e consigli su dove andare (Chiara)</li><li>- Visore per poter partecipare agli eventi di scambio (Sofia)</li><li>- <b>mappa interattiva sullo smartwatch</b>, che ti guida verso oggetti da "raccogliere" in giro e mostra gli eventi (chiara)</li><li>- <a href="https://green-exchange-points.lovable.app/">https://green-exchange-points.lovable.app/</a></li><li>- applicazione per dispositivi mobili, con database degli articoli e feed di eventi e consigli</li><li>- Drone che ritira oggetti porta-porta</li></ul>
----------	--

	Descrizione	Motivazioni della scelta
Modalità 1	Totem	mappa interattiva che ti dice in live cosa e dove (divisione in categorie dello spazio), visitatore vs "ho qualcosa da offrire",
Modalità 2	applicazione per dispositivi mobili	...

2. **Definite due prototipi (wireframe) con Figma.** Create un prototipo per ogni modalità scelta. Ognuno deve essere chiaramente collegato alla proposta di valore, e deve basarsi sullo storyboard e sui tre task individuati nell'attività precedente.

Ricordate che un wireframe mostra concretamente gli elementi fondamentali, le principali funzionalità, le **principali "schermate"** di un'interfaccia utente e deve facilitare l'ideazione rapida.

**++ Sono dei flussi che rappresentano come potrebbe svolgersi l'attività (di MOLTO ALTO livello)**

**++ INIZIALE PRELIMINARE** Idea di applicazione (lo vedremo nelle prx esercitazioni)

Concentratevi sui concetti, sull'architettura dell'informazione, sulle funzionalità principali, e non sui pixel che rappresentano l'ombra di un bottone. In questa fase, i prototipi devono essere **in bianco e nero**, poiché non è necessario (né si vuole) concentrarsi (ancora) sull'estetica del visual design.

I prototipi realizzati dovrebbero essere *sufficientemente completi* da consentire ai docenti di comprendere l'essenza dell'applicazione e di guidare un ipotetico nuovo utente attraverso ciascuno dei tre compiti. I piccoli dettagli non sono importanti in questo momento (per esempio, la pagina sulla privacy) e non hanno bisogno di essere inclusi. Dovranno essere esemplificati i cammini più significativi.

Martedì 11 Novembre sera

**3. Prototipo #1 ()**

- Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 1*
- Come si collega allo storyboard e ai tre task?*

**4. Prototipo #2 ()**

- Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 2*
- Come si collega allo storyboard e ai tre task?*

**3. Scegliete il prototipo migliore per andare avanti.** Fate un elenco di pro e contro per ogni prototipo, sceglietene uno e fornite le motivazioni della vostra scelta: potrebbero derivare dalla conoscenza degli utenti target, da una **rapida prova con 1-2 persone**, da quanto bene il prototipo copre i tre compiti individuati, da un **ragionamento** o una intuizione progettuale **motivata** (es.: secondo alcune linee guida o principi), o da una combinazione di questi fattori.

Se ha senso, si può anche prendere in considerazione lo ***spostamento di alcune funzionalità dal prototipo scartato a quello selezionato*** (es., se ciò riduce alcuni svantaggi del prototipo selezionato). In questo caso, tenete traccia di tutte le modifiche che si prevede di eseguire.  
 ++ passo importante perché su tutto questo si va a basare il lavoro successivo

	<i>Pro</i>	<i>Contro</i>	<i>Link Figma</i>
Prototipo 1			
Prototipo 2			

<i>Prototipo scelto</i>	<i>Motivazioni</i>	<i>Eventuali modifiche/Spostamenti</i>

**Mercoledì 12 Novembre**

5. ***Scelta di un prototipo*** (@everyone)
  - c. Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo
  - d. Quale dei due prototipi avete scelto?
  - e. Fornite la motivazione della scelta
  - f. Spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono

## Cosa dovete consegnare

Sul sito Web di Progetto caricate, entro la scadenza stabilita, le slide e il link ai prototipi in FIGMA.

Le slide devono contenere:

1. ***Introduzione***
  - g. Titolo del progetto e membri del team
  - h. Value position
  - i. Panoramica del problema/soluzione
5. ***Task e storyboard***
  - a. Elenco e specifica (HTA, eventualmente TDH) dei task semplici, moderati e complessi

- b. Storyboard e spiegazione dei punti di forza e di debolezza e di quanto bene la soluzione a cui avete pensato permette all'utente di raggiungere l'obiettivo e le esigenze identificate

## **6. Esplorazione delle modalità**

- a. Panoramica delle modalità/dispositivi alternativi che avete preso in considerazione
- b. Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta

## **7. Prototipo #1**

- a. Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 1
- b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

## **8. Prototipo #2**

- a. Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 2
- b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

## **9. Scelta di un prototipo**

- a. Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo
- b. Quale dei due prototipi avete scelto?
- c. Fornite la motivazione della scelta
- d. Spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono

# Schema Presentazione

## Introduzione

### Task e storyboard

HTA TASK 1: Informarsi sugli eventi di scambio/mercatini

HTA TASK 2: Partecipare a un evento di scambio/mercatini

HTA TASK 3: Coordinare il supporto logistico

Dai Bisogni ai Task: La Struttura dell'Interazione

Analisi dei Dati (TDH)

Storyboard

Sketch Storyboard

### Esplorazione delle modalità

Panoramica delle modalità/dispositivi alternativi che avete preso in considerazione

Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta  
Kiosk/Totem

### Prototipo #1

Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 1

Come si collega allo storyboard e ai tre task?

### Prototipo #2

Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 2

Come si collega allo storyboard e ai tre task?

### Scelta di un prototipo

Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo

Quale dei due prototipi avete scelto?

Fornite la motivazione della scelta

Spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono

# Schema Presentazione

## **Introduzione**

- a. Titolo del progetto e membri del team
- b. Value position
- c. Panoramica del problema/soluzione

## **Task e storyboard**

- d. Elenco e specifica (HTA, eventualmente TDH) dei task semplici, moderati e complessi

- e. Storyboard e spiegazione dei punti di forza e di debolezza e di quanto bene la soluzione a cui avete pensato permette all'utente di raggiungere l'obiettivo e le esigenze identificate

#### Esplorazione delle modalità

- f. Panoramica delle modalità/dispositivi alternativi che avete preso in considerazione
- g. Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta

#### Prototipo #1

- h. Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 1
- i. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

#### Prototipo #2

- j. Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 2
- k. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

#### Scelta di un prototipo

- l. Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo
- m. Quale dei due prototipi avete scelto?
- n. Fornite la motivazione della scelta
- o. Spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono

## Introduzione

- Titolo del progetto e membri del team
- Imparare dal Feedback: il Nostro Punto di Partenza

Strategia narrativa:

slide 1: il problema

slide 2: riepilogo della nostra soluzione proposta.

slide 3: analisi dell' HW 1 e 2 (feedback prof velato)

slide 4: ritorno ai dati (citare le vecchie interviste dell' HW1 e quelle nella prima parte dell' HW2 rilevanti con la nostra nuova soluzione)

slide 5: nuova soluzione che si basa sugli eventi di scambio: fai un'analisi delle vecchie interviste e dalle varie soluzioni dell'HW 2 (non quelle di Stefano) crea la nostra nuova soluzione

slide 6: value proposition (giustificare perché rimane la stessa)

Idea di testo:

"Il nostro progetto nasce per risolvere una problematica precisa nell'ambito dell'Economia Circolare Urbana: il riuso e lo scambio sostenibile, sebbene siano ottime idee, incontrano spesso ostacoli pratici insormontabili.

Le nostre ricerche iniziali hanno rivelato che queste difficoltà hanno una duplice natura. Da un lato, esiste una **complessità operativa**: confusione sui centri di smaltimento (il 38,7% degli utenti del nostro sondaggio in C1 non sapeva dove si trovasse l'isola ecologica) e "regole rigide", come evidenziato dall'esperto Pietro

Sangalli. Dall'altro lato, emerge un problema più profondo, quasi di **solitudine**: le attuali soluzioni digitali sono spesso transazionali, fredde, e trascuravano un bisogno fondamentale emerso con forza dalle nostre interviste.

Inizialmente, nel Compito 2, queste intuizioni si erano tradotte nel concept "Ree", con la Value Proposition "Recycle, Exchange, Earn!". Questa soluzione poggiava su tre pilastri, rappresentati da altrettante personas: Orientamento (Giulia), Semplificazione (Ugo) e Ricompensa (Stefano). L'idea di fondo era che la "scarsa attrattiva" del riuso potesse essere vinta con un guadagno economico tangibile.

È stato a questo punto, grazie a un'analisi critica del processo e al confronto con le docenti, che la nostra prospettiva è cambiata. Ci siamo resi conto che, per garantire rigore metodologico, ogni nostra scelta doveva essere saldamente ancorata ai dati. E il pilastro della "Ricompensa" (intesa come profitto) ci appariva come il più debole e il meno supportato.

Siamo quindi tornati ai dati grezzi dei Compiti 1 e 2. E questi dati non parlavano di "guadagno", ma ci raccontavano con insistenza di **comunità** e di **piacere**. Ce lo ha detto Francesca (intervista C1), parlando del "Market del Baratto": "La cosa positiva di avere uno spazio pubblico... è anche avere relazioni umane, ed è anche questo uno dei motivi per cui vengo qui." Ce lo ha confermato Sabrina (C1), che frequenta i market "per donare e socializzare". E ce lo ha ribadito Luca (C1), l'organizzatore, parlando della filosofia del "tornare un po' a scambiarci quello che non usiamo più".

Questo bisogno era lo stesso che avevamo già identificato e sintetizzato nella nostra personas Giulia (C2): il "sentirsi parte di una comunità locale". I dati ci stavano indicando chiaramente che il cuore del progetto doveva essere proprio questo: gli eventi di scambio e la connessione sociale positiva.

Il pilastro della "Ricompensa" (profitto) e la personas Stefano che avevamo costruito per rappresentarlo non erano supportati da questa evidenza. Anzi, rischiavano di introdurre una logica – quella del guadagno individuale – in totale conflitto con il bisogno primario emerso: la comunità.

Per coerenza metodologica e per aderenza ai nostri stessi dati, abbiamo quindi preso una decisione cruciale: **ri-focalizzare il progetto**.

Abbiamo rimosso l'asse "Ricompensa" (profitto) e Stefano dal perimetro progettuale. Questo ci ha portato ad abbandonare l'asse 'Earn' e a sostituirlo con un concetto molto più forte e aderente ai nostri dati: "**Enjoy**".

La nostra nuova Value Proposition è quindi "**Recycle, Exchange, Enjoy!**".

Questo "Enjoy" (divertimento, piacere) cattura l'essenza di ciò che i nostri dati ci hanno mostrato: il riuso non deve essere un sacrificio, ma un'esperienza sociale piacevole. Si tratta di "godere" delle nuove relazioni, della fiducia all'interno della propria comunità, dello spazio liberato in casa e della soddisfazione di un gesto sostenibile.

Oggi, il problema che vogliamo risolvere è: "**Come possiamo trasformare il riuso da un'azione solitaria e logisticamente complessa in un'esperienza di comunità piacevole, accessibile e fondata sul mutuo supporto?**"

La nostra nuova soluzione "Ree" è un servizio che pone gli eventi di scambio al centro dell'esperienza. Risponde al problema attraverso tre pilastri evoluti, i primi due dei quali sono una diretta continuazione del lavoro svolto nel Compito 2:

1. **Orientamento** per chi cerca esperienze locali e comunitarie: Questo pilastro risponde al bisogno fondamentale di "relazioni umane" (emerso da Francesca) e sintetizzato nella nostra personas 'Giulia'. Non si tratta solo di trovare un luogo, ma di aiutare attivamente gli utenti a scoprire e partecipare a eventi, rendendo l'esperienza accessibile e sociale fin dal primo momento.
2. **Semplificazione** per chi gestisce e scambia oggetti: Questo pilastro garantisce che gli scambi all'interno della comunità siano facili e sicuri. Come richiesto dalla nostra personas 'Ugo', che necessita di supporto pratico, questo riduce gli errori e favorisce la fiducia reciproca, elemento essenziale per la nostra community.
3. **Esperienza e Supporto Sociale**: Per trasformare il "piacere" in un'azione concreta. Come funzionalità a supporto degli eventi, il servizio offrirà, ad esempio, la gestione dell'assistenza logistica (il trasporto di un mobile, problema emerso in C1 e C2) come un'azione di aiuto reciproco. In questo modo, trasformiamo un onere in un'opportunità per rafforzare la comunità e rendere l'intera esperienza piacevole e fattibile.

”

## Task e storyboard

- HTA semplice (task 1) in figma
- HTA moderato (task 2) in figma
- HTA complicato (task 3) in figma

Avendo definito la nostra Value Proposition e la nostra ri-focalizzazione progettuale nella sezione precedente, definiamo ora lo scheletro logico dell'interazione utente-sistema.

Abbiamo identificato 3 task (semplice, moderato, complesso) derivanti direttamente dai bisogni e dagli scenari delle nostre personas (Giulia e Ugo, C2):

- **Task Semplice:** Informarsi sugli eventi di scambio/mercatini
  - **Perché:** Questo task risponde direttamente allo **scenario di 'Giulia' (C2)**, che "Appena entrata nella nuova casa, si accorge che molti spazi sono occupati da oggetti ingombranti [...] Giulia vorrebbe liberare spazio e [...]

evitare di buttare via oggetti ancora in buono stato. Prova a informarsi su come donarli o scambiarli, ma non trova facilmente spazi collettivi o comunitari dove farlo". Il nostro task le permette di "Localizzare le opportunità vicine" e "Interagire con altri partecipanti", soddisfacendo il suo bisogno di sentirsi parte di una comunità.

- **Task Moderato:** Partecipare a un evento di scambio/mercatini
  - **Perché:** Questo è il task centrale dello scambio. Risponde allo **scenario di 'Ugo' (C2)**, che "quando prova a vendere o scambiare online, si blocca. Descrivere ogni oggetto in un annuncio è complicato, e non sa mai quali dettagli inserire". Questo task sposta la registrazione all'evento, rendendo il processo (Opz. 2.0 "Registrare articoli portati") semplice e fluido, come richiesto da 'Ugo'.
- **Task Complesso:** Coordinare il supporto logistico
  - **Perché:** Questo task affronta un problema bloccante emerso in entrambi gli scenari. Nello **scenario di 'Giulia' (HW2)**, lei deve gestire "oggetti ingombranti lasciati... inutilizzati" senza avere un'auto. Nello **scenario di 'Ugo' (HW2)**, lui vive l'esperienza negativa di un incontro mancato "lasciandolo con un mobile in auto e tanta amarezza". Questo task (HTA 3) gestisce il coordinamento ("Definire il bisogno", "Coordinarsi con l'aiuto") per risolvere questo specifico *pain point* logistico attraverso il mutuo supporto.

Le scomposizioni HTA (Hierarchical Task Analysis) che seguono definiscono formalmente i passaggi per ciascun task.

#### HTA TASK 1: **Informarsi sugli eventi di scambio**

1. Localizzare le opportunità vicine  
Plan: Do 1.1-1.2 in order.
  - 1.1. Registrare il proprio interesse
  - 1.2. Visualizzare dettagli e date
2. Gestire la partecipazione  
Plan: Do 2.1-2.4 in order.
  - 2.1. Prenotarsi come partecipanti
  - 2.2. Offrirsi volontari
  - 2.3. Dare disponibilità per il trasporto
  - 2.4. Offrire supporto all'organizzazione
3. Interagire con altri partecipanti  
Plan: Do 3.1-3.3 in order.
  - 3.1. Raccogliere info sui partecipanti
  - 3.2. Vedere partecipazione dei propri amici
  - 3.3. Scambiare contatti

4. Richiedere supporto
  - 4.1. Contattare il supporto

#### HTA TASK 2: ***Partecipare a un evento di scambio***

1. Registrarsi all'ingresso  
Plan: Do 1.1–1.3 in order.
  - 1.1 Accedere al servizio.
  - 1.2 Inserire o confermare i propri dati di partecipazione.
  - 1.3 Ricevere conferma e crediti/gettoni digitali iniziali.
2. Registrare gli articoli portati  
Plan: Do 2.1–2.4 in order.
  - 2.1 Aggiungere un articolo
  - 2.2 Inserire informazioni:
    - Nome
    - Categoria
    - Foto o descrizione breve
  - 2.3 Confermare l'inserimento.
  - 2.4 Ricevere la quantità di gettoni corrispondente alla categoria.
3. Esplorare e orientarsi nello spazio  
Plan: Do 3.1–3.3 in any order.
  - 3.1 Consultare la mappa o la lista categorie tramite il servizio.
  - 3.2 Cercare oggetti desiderati o categorie di interesse.
  - 3.3 Ricevere indicazioni per localizzare gli articoli.
4. Effettuare uno scambio  
Plan: Do 4.1–4.3 in order.
  - 4.1 Selezionare l'articolo desiderato sul servizio.
  - 4.2 Confermare l'acquisizione e "pagare" con i gettoni digitali.
  - 4.3 Ricevere conferma dello scambio completato.
5. Concludere e dare feedback  
Plan: Do 5.1–5.2 in order.
  - 5.1 Valutare l'esperienza complessiva..
  - 5.2 Lasciare suggerimenti o segnalazioni per futuri eventi.

#### HTA TASK 3: ***Coordinare il supporto logistico***

1. Definire il bisogno di supporto  
Plan: Do 1.1–1.2 in any order.
  - 1.1. Indicare misure/peso dell'oggetto
  - 1.2. Indicare punto di partenza e l'evento di arrivo
2. Coordinarsi con l'aiuto  
Plan: Do 2.1–2.2 in order.
  - 2.1. Condividere indirizzo, accessi, contatti e note di sicurezza

- 2.2. Confermare la scelta e il riepilogo (luogo, data, responsabilità)
3. Raggiungere l'evento
  - Plan: Do 3.1-3.3 in order.
  - 3.1. Presentarsi/reperibilità nella finestra concordata
  - 3.2. Completare il passaggio dell'oggetto in sicurezza
  - 3.3. Confermare

Dai Bisogni ai Task: La Struttura dell'Interazione

TDH in figma

### Analisi dei Dati (TDH)

Dopo aver definito le *azioni* dell'utente attraverso le HTA (Hierarchical Task Analysis), è necessario definire la **struttura dei dati** (Task Data Hierarchy - TDH) che supporta tali azioni.

La TDH scomponete gerarchicamente tutti gli oggetti e gli attributi informativi che il sistema deve gestire per permettere all'utente di completare i task.

La seguente TDH è stata costruita per essere perfettamente coerente con i tre task identificati (Informarsi, Partecipare, Coordinare il supporto), assicurando che ogni azione definita nelle HTA abbia un corrispettivo nei dati che il sistema gestisce

Partecipare ad un evento di scambio (AND):

/\_\_\_\_Data ed ora  
/\_\_\_\_Tipologia di evento (XOR)  
/ |\_\_\_\_Scambio  
/\_\_\_\_Oggetto (AND)  
/ |\_\_\_\_Nome  
/ |\_\_\_\_Marca  
/ |\_\_\_\_Dimensioni  
/ |\_\_\_\_Peso  
/ |\_\_\_\_Descrizione  
/ |\_\_\_\_Foto  
/ |\_\_\_\_Valore in gettoni  
/ |\_\_\_\_Tipo (OR)  
/ / |\_\_\_\_Vestiti  
/ / |\_\_\_\_Libri  
/ / |\_\_\_\_Giocattoli

- / / |\_\_\_\_ Strumenti musicali
- / / |\_\_\_\_ Elettrodomestici
- / / |\_\_\_\_ Mobilia
- / / |\_\_\_\_ Oggetti elettronici
- / / |\_\_\_\_ Ricambi per auto
- / |\_\_\_\_ Stato (OR)
  - / / |\_\_\_\_ Nuovo
  - / / |\_\_\_\_ Come nuovo
  - / / |\_\_\_\_ Usato in buoni condizioni
  - / / |\_\_\_\_ Difetti minori
  - / / |\_\_\_\_ Per riciclare
- / |\_\_\_\_ Rischi (OR)
  - / / |\_\_\_\_ Fragile
  - / / |\_\_\_\_ Con bordi taglienti o appuntiti
  - / / |\_\_\_\_ Con parti mobili
  - / / |\_\_\_\_ Materiali deperibili
  - / / |\_\_\_\_ Grandi dimensioni
  - / / |\_\_\_\_ Rischio di folgorazione
  - / / |\_\_\_\_ Infiammabile
- /\_\_\_\_ Luogo (XOR)
  - / |\_\_\_\_ Interiore pubblico (biblioteca, centro culturale, università)
  - / |\_\_\_\_ Interiore privato (locali commerciali, domicilio)
  - / |\_\_\_\_ Esteriore urbano (piazza, strada, parco)
  - / |\_\_\_\_ Esteriore naturale (area rurale, spiaggia)
- /\_\_\_\_ Trasporto (OR)
  - / |\_\_\_\_ Consegnata in persona all'evento
  - / |\_\_\_\_ Supporto logistico comunitario
- /\_\_\_\_ Prenotazione (XOR)
  - / |\_\_\_\_ In attesa
  - / |\_\_\_\_ Confermata
  - / |\_\_\_\_ Annullata
  - / |\_\_\_\_ Completata
- /\_\_\_\_ Autenticazione (AND)
  - / |\_\_\_\_ Saldo gettoni
  - / |\_\_\_\_ Partecipante (XOR)
    - / / |\_\_\_\_ Organizzatore
    - / / |\_\_\_\_ Volontario
    - / / |\_\_\_\_ Visitatore
  - / |\_\_\_\_ Credenziali (AND)
    - / / |\_\_\_\_ Identificativo utente
    - / / |\_\_\_\_ Metodo autenticazione (XOR)
      - / / |\_\_\_\_ Password

```

/   /   /   |____Token
/   /   /   |____Social
/   /   |____Sessione autenticata (AND)
/   /   /   |____Id sessione
/   /   /   |____Stato (XOR)
/   /   /   /   |____Attiva
/   /   /   /   |____Scaduta
/   /   /   /   |____Terminata
/____Canale di comunicazione (OR)
/   |____Messaggio
/   |____Email
/   |____Telefono
/   |____Chat interna
/   |____Reti sociali
/   |____Incontro fisico
/____Feedback (AND)
/   |____Tipo (OR)
/   /   |____Su evento
/   /   |____Su partecipanti
/   |____Valutazione (AND)
/   /   |____Punteggio
/   /   |____Commento testuale

```

## Storyboard

- ~~Disegno Storyboard~~
- ~~Spiegazione dei punti di forza e di debolezza e di quanto bene la soluzione a cui avete pensato permette all'utente di raggiungere l'obiettivo e le esigenze identificate~~

## Sketch Storyboard

### [ Pannello 1: Il Desiderio (Focus sull'Evento) ]

- **Visual:** Giulia vede un cartello colorato per strada: "MERCATINO RE-ENJOY - Sabato al Parco!". I suoi occhi brillano, immagina già di esserci.
- **Fumetto (Pensiero):** "Che bello! Voglio andarci per scambiare questa vecchia sedia..."
- **Didascalia:** *L'evento attira l'interesse, ma sorge un ostacolo pratico.*

### [ Pannello 2: L'Ostacolo e la Soluzione Rapida ]

**Visual:** Giulia guarda la sedia ingombrante. Ma invece di disperarsi, guarda il dettaglio sul cartello (o sul sito): "Serve un passaggio? La community ti aiuta!".

- **Fumetto (Giulia):** "Ah, ecco! Posso chiedere aiuto per il trasporto. Fatto!"
- **Didascalia:** *Il servizio rimuove immediatamente la barriera logistica.*

#### [ Pannello 3: L'Arrivo all'Evento (Transizione) ]

- **Visual:** Scena ampia dell'ingresso del parco. È pieno di gente, colorato, festoso. Si vede il furgoncino di Ugo che arriva. Giulia è lì che lo aspetta, sorridente.
- **Fumetto (Ugo):** "Eccoci arrivati! È stato un piacere darti un passaggio."
- **Didascalia:** *L'aiuto logistico è il biglietto d'ingresso per l'esperienza.*

#### [ Pannello 4: L'Esperienza "Exchange" (Task 2) ]

- **Visual:** Giulia è al centro dell'evento. Sta consegnando la sedia al banco "Check-in" e ricevendo i suoi gettoni. Intorno a lei c'è movimento.
- **Fumetto (Giulia):** "Grazie Ugo! Ora posso andare a cercare qualcosa di speciale!"
- **Didascalia:** *La registrazione è semplice e immediata, sbloccando il valore.*

#### [ Pannello 5: L'Esperienza "Enjoy" (Socialità) ]

- **Visual:** Giulia sta esplorando gli stand. Non è sola: sta chiacchierando animatamente con un'altra ragazza (magari Sara) mentre mostrano l'una all'altra un libro o un vestito.
- **Fumetto (Giulia):** "Guarda che bello questo! Lo prendo con i gettoni della sedia."
- **Didascalia:** *Il cuore dell'evento è la scoperta e la connessione sociale.*

#### [ Pannello 6: Il Risultato (Comunità) ]

- **Visual:** Giulia, Ugo e la nuova amica sono seduti su una panchina del parco (o nell'area relax dell'evento), bevendo qualcosa insieme. Giulia ha la sua nuova borsa.
- **Fumetto (Giulia):** "Che giornata perfetta. Ho liberato spazio, trovato cose nuove e nuovi amici."
- **Didascalia:** *REE: Più di uno scambio, una comunità.*

<https://drive.google.com/drive/folders/1zJjp84lTnJUwdAxRHuvXNjgkuk7eSJOF>

## Relazione tra Task e Storyboard

Lo storyboard sviluppato rappresenta, in forma narrativa, il flusso esperienziale che caratterizza la partecipazione a un evento REE, evidenziando i momenti chiave dell'interazione degli utenti con il servizio.

I tre task individuati (Semplice, Moderato, Complesso) si integrano direttamente con tali momenti, rispondendo ai bisogni emersi dagli scenari di riferimento e traducendoli in attività operative.

### **1. Informarsi sugli eventi di scambio/mercatini - [Frame 1 e 2 dello storyboard]**

In questa fase di scoperta dell'evento, l'utente viene esposto all'esistenza del mercatino e ne percepisce il potenziale valore. Questa scena visualizza una condizione centrale dello scenario di Giulia.

Il task semplice corrisponde alla necessità di facilitare l'accesso alle informazioni, abilitando l'utente a localizzare gli eventi disponibili e comprendere le opportunità di partecipazione. Tale attività rappresenta il prerequisito informativo che consente l'ingaggio iniziale con il servizio, questo avviene attraverso la scoperta della location e informandosi sull'aiuto logistico.

### **2. Partecipare a un evento di scambio/mercatini - [Frame 4, 5 e 6 dello storyboard]**

Lo storyboard evidenzia le fasi operative del processo di partecipazione: preparazione degli oggetti, "registrazione" in loco e interazione diretta con altri partecipanti. Lo storyboard mostra come queste azioni siano fluide, immediate e prive delle complessità tipiche dei sistemi di scambio online.

Viene quindi formalizzato un processo semplificato, che riduce il carico cognitivo e logistico dell'utente e favorisce la partecipazione spontanea, ampliando il valore sociale dell'esperienza. In fine viene anche rappresentato un momento collettivo e positivo, che sintetizza l'obiettivo complessivo del servizio: trasformare lo scambio di oggetti in un'esperienza di socialità e appartenenza.

### **3. Coordinare il supporto logistico - [Frame 3 dello storyboard]**

Viene introdotto l'elemento critico: il supporto logistico necessario al trasporto degli oggetti ingombranti. Nello scenario di Giulia questo aspetto costituisce un pain point significativo, che può compromettere la possibilità stessa di partecipare.

Si articolano le attività di identificazione del bisogno, richiesta di supporto e coordinamento con la rete di aiuto. Nello storyboard, tale dimensione viene rappresentata come una condizione abilitante, poiché è proprio grazie all'aiuto logistico che l'utente può effettivamente accedere all'evento e beneficiare delle sue opportunità.

I tre task concorrono a costruire questo esito:

il task semplice permette di individuare l'evento,  
il task moderato ne facilita la partecipazione operativa,  
il task complesso rimuove gli ostacoli logistici più rilevanti.

La relazione tra storyboard e task dimostra come le funzioni del servizio siano pensate per rispondere in maniera sistematica ai bisogni degli utenti individuati negli scenari, supportando un percorso che va dall'informazione iniziale alla costruzione di un senso di comunità.

## Esplorazione delle modalità

### Panoramica delle modalità/dispositivi alternativi che avete preso in considerazione

Per tradurre in realtà l'esperienza descritta nel nostro storyboard e supportare i tre task principali (Informarsi, Partecipare, Coordinare il Supporto), abbiamo esplorato un ampio ventaglio di modalità interattive. L'obiettivo era identificare quelle che meglio incarnano i valori di comunità, semplicità e piacere della nostra value proposition "Recycle, Exchange, Enjoy!".

In una sessione di brainstorming, il team ha generato diverse idee, tra cui:

- Un **Kiosk/Totem interattivo**, per la gestione centralizzata *in loco*.
- Un'**Applicazione Mobile o Web App**, per la gestione personale e remota.
- Un **Agente Conversazionale AI**, per assistenza alla registrazione o al supporto.
- Un **Visore VR**, per "visitare" l'evento e visionare gli oggetti virtualmente.
- Una **Mappa interattiva su Smartwatch**, per la navigazione *in loco*.
- Un **Servizio di ritiro tramite Droni**, per automatizzare la logistica.

### Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta



Kiosk/Totem

Il Kiosk è un **dispositivo interattivo fisso** che si ispira alle casse self-service per un checkout e una registrazione rapidi e ai totem interattivi (stile McDonald's). Opera come un punto di servizio centrale, rimanendo attivo per tutta la durata dell'evento. Ha un **grande display**, per visualizzare meglio le informazioni sugli eventi, **fotocamera e bilancia** per acquisire informazioni sull'oggetto, **stampante** di

etichette e lettore di **codici a barre** per l'inventario e **lettore di tessere** per autenticare gli utenti.

versione migliorata:

## APP

La scelta di integrare una piattaforma digitale nasce dalla volontà di offrire un ambiente comodo, completo e sempre accessibile. L'App diventa uno spazio virtuale in cui l'utente ha "tutto con sé": eventi, gettoni, oggetti registrati, richieste di supporto e strumenti di navigazione. Questo riduce il rischio di perdere informazioni importanti, poiché ogni dato rimane salvato e sincronizzato. Inoltre, grazie alle News, ai consigli pratici e ai contenuti curati, la piattaforma diventa un luogo di apprendimento continuo, che accompagna l'utente nel migliorare le proprie pratiche di riuso. Infine, l'App facilita la creazione di una community solida e disponibile, unita dallo stesso obiettivo: riciclare, sostenersi a vicenda e rendere gli scambi un'esperienza piacevole e condivisa.

## Prototipo #1

**Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 1**

1. **Apro l'app sul mio dispositivo.**
2. **Accedo** (o proseguo automaticamente se l'accesso è già attivo).
3. **Arrivo nella schermata Home**, dove trovo News, aggiornamenti e consigli.
4. **Esploro gli eventi disponibili**, con date, categorie e luoghi.
5. **Segno gli eventi a cui sono interessato**, aggiungendoli alla mia lista personale.
6. **Registro gli oggetti che porterò**, caricando foto o scansionando codici a barre.
7. **Controllo i miei gettoni** nel portafoglio digitale.
8. **Richiedo o offro supporto logistico** per oggetti ingombranti.

9. **Mostro il QR di check-in all'arrivo all'evento**, sincronizzando automaticamente la presenza con il Totem.
10. **Consiglio la mappa interattiva dell'evento** per orientarmi in tempo reale.

Questa è il consiglio di Chatty dopo 10 min di correzioni

### Come si collega allo storyboard e ai tre task?

Nell'esperienza narrata, l'app accompagna Giulia nelle fasi che precedono l'evento: le permette di scoprire l'iniziativa, informarsi sui dettagli e salvare gli appuntamenti di suo interesse. Questo risponde direttamente al **Task 1 (Informarsi)**, offrendo un ambiente semplice, accessibile e sempre disponibile dove trovare News, consigli e il calendario eventi. L'app facilita anche il **Task 2 (Partecipare)**, rendendo più pratiche e veloci le operazioni preparatorie: Giulia può pre-registrare gli oggetti da portare, consultare la lista degli stand e presentarsi all'ingresso mostrando il QR di check-in. Infine, la piattaforma supporta anche il **Task 3 (Coordinare il supporto)**, consentendo di chiedere o offrire aiuto logistico prima dell'evento. Questo rende l'app uno strumento non solo funzionale, ma anche sociale: uno spazio digitale che prepara l'utente, rafforza la community e riduce le complessità una volta arrivati sul posto.

## Prototipo #2

### Includete il flusso di alto livello dei passi di interazione del prototipo 2

---

#### Flusso di Alto Livello del Prototipo: Totem REE

##### 1. SCHERMATA DI STANDBY

- **Contenuto:** Mappa interattiva dell'evento, pulsanti "Offri", "Prendi", "Prossimi Eventi".
- **Interazione:** L'utente può:
  - Toccare la **Mappa** per esplorarla in dettaglio.
  - Toccare "**Offri**" o "**Prendi**" per accedere all'Area Personale (dopo login).
  - Toccare "**Prossimi Eventi**" per visualizzare il calendario.

##### 2. PERCORSO: ESPLORAZIONE (Accessibile da Standby)

- **Schermata Mappa Dettagliata:** Visualizzazione ingrandita della mappa con la posizione degli articoli. Include una lista di "Ultimi articoli aggiunti" e un pulsante per il "**Catalogo Oggetti**".

- **Schermata Catalogo Oggetti:** Lista di tutti gli oggetti disponibili, con filtri. Cliccando su un oggetto si accede alla **Scheda Dettaglio**, che mostra descrizione, foto, posizione esatta (stand) e un percorso visivo per raggiungerlo.

### 3. PERCORSO: OFFRIRE OGGETTI (Scambio)

- Dalla Standby, tocca "Offri" -> **Schermata di Login** -> **Area Personale**.
- **Area Personale:** Qui l'utente trova i suoi dati e 4 pulsanti: "Offri", "Prendi", "Richieste di assistenza", "Prossimi eventi".
- Tocca "**Offri**" -> **Schermata "Aggiungi Oggetto"**:
  - **Scansione Automatica:** La telecamera del totem scansiona l'oggetto.
  - **Inserimento Dettagli:** L'utente completa le informazioni.
  - **Stampa Etichetta:** Tocca un pulsante per stampare e attaccare l'etichetta.
- **Schermata di Conferma:** Compare il riepilogo con i gettoni guadagnati e le indicazioni su dove consegnare l'oggetto (es. "Tavolo 3"). Pulsanti: "**Aggiungi oggetto**" (ricomincia il flusso) o "**Esci**".

### 4. PERCORSO: PRENDERE OGGETTI (Acquisto)

- Dall'Area Personale, tocca "**Prendi**".
- **Schermata "I Miei Acquisti":** Visualizza gli oggetti che si stanno per acquisire dopo averne scansionato l'etichetta.

### 5. PERCORSO: ASSISTENZA LOGISTICA (Supporto)

- Dall'Area Personale, tocca "**Richieste di Assistenza**".
- **Schermata Richieste:** Due sezioni:
  - Richieste dove **CERCO aiuto** (trasporto).
  - Richieste dove **OFFRO aiuto** (disponibilità).

### 6. PERCORSO: PROSSIMI EVENTI E LOGISTICA FUTURA

- Accessibile dalla **Standby** (senza login) o dall'**Area Personale** (loggati).
- **Schermata Elenco Eventi:** Lista dei prossimi eventi. Cliccando su uno si aprono i **Dettagli Evento**.
- **Schermata Dettagli Evento:** Due pulsanti:
  - "**Cerco aiuto per l'evento**": Se non loggato -> reindirizza al **Login** -> dopo il login, ritorna automaticamente a questa schermata per completare la richiesta.
  - "**Offro aiuto per l'evento**": Se non loggato -> reindirizza al **Login** -> dopo il login, ritorna automaticamente a questa schermata per completare l'offerta.
- Completando la richiesta o l'offerta, si viene reindirizzati alla **Schermata Match** per visualizzare le corrispondenze.

## Come si collega allo storyboard e ai tre task?

Il Kiosk è idealmente presente nelle **scene di arrivo, uscita e registrazione** all'evento, e nelle **scene di interazione con gli oggetti** dove l'utente deve consultare la mappa in tempo reale o catalogare il proprio articolo. Copre in modo concreto le parti dello storyboard che narrano l'interazione fisica con lo spazio dell'evento.

- **1. Task Semplice:** Informarsi sugli eventi locali: Il Kiosk rappresenta il **punto di arrivo e un supporto per l'orientamento in tempo reale**. La mappa interattiva permette all'utente già sul posto di visualizzare immediatamente l'organizzazione dello spazio, le categorie di oggetti e le aree di conferimento. Il Kiosk mostra anche le future opportunità, fungendo da "vetrina" informativa.
- **2. Task Moderato:** Partecipare a un evento locale. Il Kiosk è centrale per i sotto-compiti di **registrazione, catalogazione e checkout** degli oggetti (HTA Task 2, punti 1, 2 e 4). L'utente può usare lo schermo per "**Registrarsi all'ingresso**" e, soprattutto, utilizzare la **bilancia integrata** e la **fotocamera** per "**Registrare gli articoli portati**" in modo rapido e standardizzato, garantendo la qualità dei dati (Semplificazione). **Il Kiosk viene utilizzato per il checkout** (ispirati dalle casse self-service), consentendo all'utente di "**Effettuare uno scambio**" (HTA Task 2, punto 4) confermando l'acquisizione e il "pagamento" con i gettoni digitali. La stampa etichette migliora il tracciamento e l'inventario.
- **3. Task Complesso:** Il Kiosk agisce come **punto di riferimento fisico per la richiesta e la convalida** per il supporto logistico (Supporto Logistico e Sociale). Può essere utilizzato per il "**Conferimento a un evento di scambio**" (HTA Task 3, punto 2.3), dove l'utente e chi offre aiuto si incontrano per validare le misure/peso dell'oggetto e completare il passaggio in sicurezza. **Inoltre, può essere usato per registrare una richiesta di supporto per un prossimo evento.**

versione migliorata:

Per supportare gli obiettivi narrati nello storyboard e i tre task (Informarsi, Partecipare, Coordinare Supporto), il Kiosk si propone come il "cuore digitale" dell'evento, il punto in cui l'interazione fisica con lo spazio e la comunità prende vita.

**Nel percorso di Giulia (Storyboard), il Kiosk è il facilitatore silenzioso di diverse scene:**

- È il punto di riferimento che lei e Ugo usano per coordinarsi (**Pannello 2 e 3**).

- È la postazione dove registra la sua sedia e riceve i gettoni, trasformando un oggetto ingombrante in opportunità di scambio (**Pannello 4**).
- La sua mappa interattiva è lo strumento che probabilmente ha usato per orientarsi e scoprire gli stand, facilitando l'incontro sociale con Sara (**Pannello 5**).

Rispetto ai tre task, il Totem agisce da abilitatore centrale:

1. Per "Informarsi" (Task 1): Il Totem ha un ruolo **limitato ma strategico**. Non è il tool principale per scoprire eventi da casa, ma funziona da "vetrina promozionale" fisica, mostrando i prossimi appuntamenti a chi è già all'evento corrente, stimolando così partecipazioni future.
2. Per "Partecipare" (Task 2): Qui il Totem dimostra il suo valore nella **semplificazione radicale**. È il punto unico per:
  - Registrarsi all'ingresso. (HTA Task 2, punto 1)
  - Catalogare gli oggetti in modo semplice e standardizzato, grazie alla bilancia e alla fotocamera integrate. (HTA Task 2, punto 2)
  - Concludere gli scambi in modo fluido. (HTA Task 2, punto 4) La stampa etichette migliora il tracciamento e l'inventario.
  - Esplorare e orientarsi (HTA Task 2, punto 3): La sua **mappa interattiva in tempo reale** è la soluzione principale per l'orientamento *durante* l'evento, rispondendo alla domanda "Dove trovo quello che cerco?" e trasformando la confusione in esplorazione piacevole.
3. Per "Coordinare il Supporto" (Task 3): Il Totem diventa il **motore del mutuo aiuto**, concretizzando il pilastro "Esperienza e Supporto Sociale". La sua funzione principale, in questo caso, è **proattiva e orientata al futuro**:
  - Pianificare il supporto per eventi successivi: Un utente non può organizzare un trasporto per l'evento a cui sta già partecipando. Il Totem permette invece di prenotare il supporto logistico per gli eventi futuri. Chi, come Giulia, sa che al prossimo mercatino dovrà portare un mobile ingombrante, può già sul posto – ispirata dall'atmosfera positiva – descrivere l'oggetto e lanciare una richiesta di aiuto direttamente dal Totem.
  - Offrire disponibilità in anticipo: Allo stesso modo, un utente come Ugo, vedendo le richieste per i prossimi eventi, può offrire la sua disponibilità per un passaggio in una data specifica.
  - Creare il "Match" in anticipo: Il sistema facilita l'incontro tra domanda e offerta prima che l'evento abbia luogo, garantendo che l'esperienza di riuso sia già semplificata e piacevole fin dall'inizio.

# Scelta di un prototipo

**Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo**

## TOTEM

Kiosk/Totem

Pro:

- **Accessibilità:** Non richiede un dispositivo personale, rendendo il servizio accessibile a chiunque partecipi all'evento
- **Semplificazione Guidata e Affidabile:** L'integrazione di bilancia e fotocamera garantisce che la registrazione degli oggetti (peso, foto) sia precisa e uniforme per tutti, creando una base solida e affidabile per tutti gli scambi Garantisce inoltre un'esperienza semplificata e guidata nella registrazione degli articoli.
- **Orientamento Ottimale in Loco:** Il grande schermo permette di visualizzare una **mappa interattiva in tempo reale** dell'area di scambio, facilitando la navigazione per i visitatori. La mappa interattiva non è solo uno strumento, ma un punto di ritrovo, oltre a favorire un orientamento collaborativo, permettendo a gruppi di persone di esplorare insieme l'evento, trasformando la navigazione in un momento sociale.
- **Efficacia per Task Critici:** È ideale come punto di check-in, catalogazione e, soprattutto, **checkout/finalizzazione dello scambio**, centralizzando l'interazione critica che avviene sul posto.
- **Punto di Riferimento Fisico:** Funge da punto di riferimento chiaro per la convalida (es. misurazione del peso) e il conferimento di oggetti ingombranti che richiedono supporto logistico.

Contro:

- **Difficoltà nella Raccolta Info su Eventi Futuri:** Le interazioni sono brevi, non si ha tempo per raccogliere info sui futuri eventi. Non permette di conservare facilmente dettagli, promemoria o preferenze per la partecipazione futura.
- **Costi Elevati:** Alto costo di acquisto, produzione e manutenzione del dispositivo.
- **Flessibilità Limitata e Disponibilità:** Può essere utilizzato **solo in loco** (durante l'evento) e non supporta l'interazione da remoto (es. preparazione del catalogo oggetti da casa).
- **Rischio di Code:** In caso di grande affluenza, essendoci un numero limitato di Kiosk, si potrebbero creare code per la registrazione degli oggetti o il checkout, rallentando l'esperienza degli utenti.
- **Mancanza di Personalizzazione:** Non supporta interazioni personalizzate e specifiche per il singolo utente.

## APP

### Pro

- **Comodità e versatilità:** La piattaforma è mobile-first e responsive, garantendo un accesso immediato da qualsiasi dispositivo personale.
- **Portafoglio digitale integrato:** Permette di conservare e utilizzare i propri gettoni in modo continuo, anche al di fuori dell'evento.
- **Informazioni sempre disponibili:** Include sezioni dedicate a News, Community e calendario eventi, rendendo semplice rimanere aggiornati e pianificare la partecipazione.
- **User-Friendly:** Interfaccia progettata per una navigazione intuitiva, pensata per utenti con diversi livelli di familiarità digitale.
- **Supporto al trasporto:** La richiesta di assistenza logistica per oggetti ingombranti può essere effettuata in anticipo, direttamente dall'app.

### Contro

- **Barriera d'età o competenze digitali:** Utenti meno abituati alle app potrebbero trovarla inizialmente complessa.
- **Learning curve:** Senza aver già fatto esperienza dell'evento, alcune funzioni possono risultare meno immediate al primo utilizzo.
- **Comunità eterogenea:** La piattaforma deve soddisfare sia utenti esperti sia persone comuni, richiedendo un design particolarmente inclusivo.

### Quale dei due prototipi avete scelto?

Abbiamo scelto *entrambi* i prototipi: il Kiosk/Totem e l'App.

## Fornite la motivazione della scelta

I due sistemi non sono alternativi, ma complementari.  
L'App rappresenta il cuore della preparazione, della comunicazione e del coordinamento dei partecipanti prima e dopo l'evento.  
Il Totem, invece, è la soluzione ideale per tutte le operazioni critiche che devono avvenire durante l'evento, quando è necessario un punto fisico, condiviso e standardizzato.

In sintesi:

- **L'App** massimizza la continuità di servizio, l'engagement e la pianificazione.
- **Il Totem** ottimizza l'esperienza sul posto, garantendo semplicità, affidabilità del dato e un punto fisico di riferimento comunitario.

La combinazione dei due prototipi permette di coprire l'intera esperienza dell'utente, dall'interesse preliminare alla partecipazione attiva, fino alla collaborazione logistica.

## Spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono

Durante il processo di progettazione, alcune funzionalità sono state **spostate o duplicate** tra Totem e App per migliorare sia fluidità sia usabilità del sistema.

### Feature spostate dall'App → al Totem

- **Convalida presenza all'evento:** inizialmente pensata solo su App, viene centralizzata anche sul Totem per semplificare l'ingresso degli utenti senza smartphone o con difficoltà tecniche.
- **Registrazione oggetti tramite strumenti fisici:** la bilancia e la fotocamera restano sul Totem poiché permettono una raccolta dati precisa e standardizzata.

### Feature spostate dal Totem → all'App

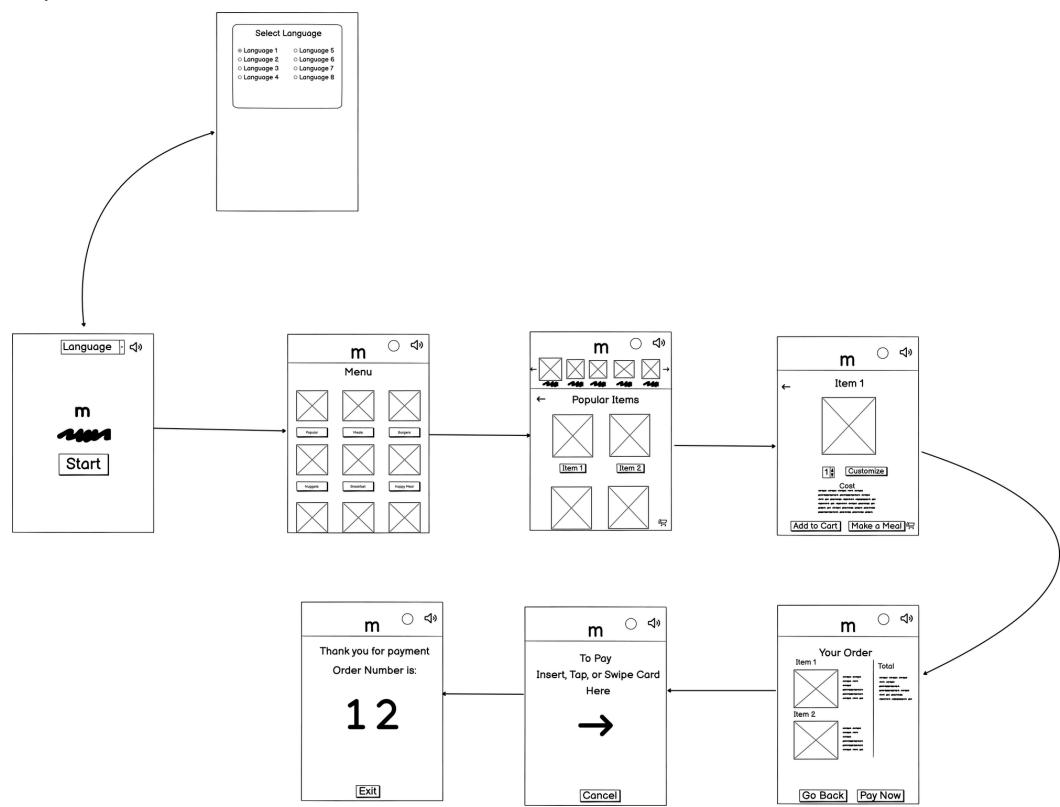
- **Lettura QR code per check-in rapido:** Gli utenti possono scannerizzare all'ingresso il QR generato dallTotem, velocizzando l'identificazione
- **Registrazione pre-evento degli oggetti:** Tramite la fotocamera dello smartphone e un sistema di lettura codici a barre, l'utente può pre-caricare gli oggetti da casa, riducendo le code al Totem.
- **Richiesta di supporto logistico anticipato:** Inizialmente associata al Totem, la funzionalità è stata resa disponibile anche sull'App perché risulta più naturale pianificare un trasporto *prima* di arrivare all'evento.

### **Modifiche rese necessarie da questi spostamenti**

- **Sincronizzazione in tempo reale** tra App e Totem per garantire che gli oggetti pre-registrati siano immediatamente disponibili sulla postazione fisica all'ingresso.
- **Integrazione scanner QR/barcode nell'App**, con istruzioni chiare per utenti meno esperti.
- **Interfaccia dedicata al check-in** sia su App sia su Totem per evitare sovrapposizioni inutili.
- **Sistema di notifiche nell'App** per confermare:
  - check-in avvenuto,
  - oggetti pre-caricati,
  - match di supporto logistico.

# Esempi utili prototipi

## Esempio utile



Bozza TDH

## HTA TASK 1:

### Partecipare a un evento di scambio

1. Raccogliere informazioni sugli eventi
  - 1.1. Scegliere tipologia di evento
  - 1.2. Verificare la distanza da casa
  - 1.3. Consultare il catalogo degli oggetti che saranno disponibili
  - 1.4. Mantenersi informati su un determinato luogo
2. Pianificare uno scambio
  - 2.1. Scegliere gli oggetti
    - 2.1.1. Filtrare per valore in "gettoni"
    - 2.1.2. Filtrare per luogo dell'evento
    - 2.1.3. Ottenere informazioni sullo stato dell'oggetto
  - 2.2. Contattare il venditore
  - 2.3. Prenotare il ritiro ad un evento
3. Partecipare ad un evento
  - 3.1. Autenticarsi come partecipanti **REVISARE QUESTO PUNTO**
    - 3.1.1. Scambiare i contatti con partecipanti
  - 3.2. Tenere traccia degli oggetti portati e scambiati
    - 3.2.1. Riscattare i propri "gettoni"
    - 3.2.2. Spendere i propri "gettoni"
  - 3.3. Ottenere assistenza alla riparazione
  - 3.4. Dare un feedback sulla propria esperienza

Partecipare ad un evento di scambio (AND):

/ \_\_\_\_ Data ed ora

/ \_\_\_\_ Tipologia di evento (XOR)

/ \_\_\_\_ Scambio

/ \_\_\_\_ Vendita

/ \_\_\_\_ Riciclo

/ \_\_\_\_ Donazione

/ \_\_\_\_ Oggetto (AND)

/ \_\_\_\_ Nome

/ \_\_\_\_ Marca

/ \_\_\_\_ Dimensioni

/ \_\_\_\_ Peso

- /  Descrizione
- /  Foto
- /  Tipo (OR)
  - / /  Vestiti
  - / /  Libri
  - / /  Giocattoli
  - / /  Strumenti musicali
  - / /  Elettrodomestici
  - / /  Mobilia
  - / /  Oggetti elettronici
  - / /  Ricambi per auto
- /  Stato (OR)
  - / /  Nuovo
  - / /  Come nuovo
  - / /  Usato in buoni condizioni
  - / /  Difetti minori
  - / /  Da riparare (AND)
    - / / /  Descrizione del guasto
    - / / /  Modalità (OR)
      - / / / /  In loco
      - / / / /  Diagnostica
      - / / / /  Partecipativa
      - / / / /  Sostituzione parziale
    - / / /  Operatore (OR)
      - / / / /  Volontario
      - / / / /  Tecnico professionale
      - / / / /  Partecipante esperto
    - / /  Per riciclare
  - /  Rischi (OR)
    - / /  Fragile
    - / /  Con bordi taglienti o appuntiti
    - / /  Con parti mobili
    - / /  Materiali deperibili
    - / /  Grandi dimensioni
    - / /  Rischio di folgorazione
    - / /  Infiammabile
  - Luogo (XOR)
    - /  Interno pubblico (biblioteca, centro culturale, università)
    - /  Interno privato (locali commerciali, domicilio)
    - /  Esterno urbano (piazza, strada, parco)
    - /  Esterno naturale (area rurale, spiaggia)
    - /  Digitale

- /\_\_\_\_Trasporto (OR)
  - / |\_\_\_\_Consegna di persona
  - / |\_\_\_\_Spedizione postale
  - / |\_\_\_\_Ritiro in punto di raccolta
- /\_\_\_\_Prenotazione (XOR)
  - / |\_\_\_\_In attesa
  - / |\_\_\_\_Confermata
  - / |\_\_\_\_Annullata
  - / |\_\_\_\_Completata
- /\_\_\_\_Autenticazione (AND)
  - / |\_\_\_\_Partecipante (XOR)
    - / / |\_\_\_\_Organizzatore
    - / / |\_\_\_\_Volontario
    - / / |\_\_\_\_Visitatore
  - / |\_\_\_\_Credenziali (AND)
    - / / |\_\_\_\_Identificativo utente
    - / / |\_\_\_\_Metodo autenticazione (XOR)
      - / / / |\_\_\_\_Password
      - / / / |\_\_\_\_Token
      - / / / |\_\_\_\_Social
    - / / |\_\_\_\_Sessione autenticata (AND)
      - / / / |\_\_\_\_Id sessione
      - / / / |\_\_\_\_Stato (XOR)
        - / / / / |\_\_\_\_Attiva
        - / / / / |\_\_\_\_Scaduta
        - / / / / |\_\_\_\_Terminata
  - /\_\_\_\_Canale di comunicazione (OR)
    - / |\_\_\_\_Messaggio
    - / |\_\_\_\_Email
    - / |\_\_\_\_Telefono
    - / |\_\_\_\_Chat interna
    - / |\_\_\_\_Reti sociali
    - / |\_\_\_\_Incontro fisico
  - /\_\_\_\_Feedback (AND)
    - / |\_\_\_\_Confirmazione attestazione (XOR)
      - / / |\_\_\_\_Ricevuto senza problemi
      - / / |\_\_\_\_Non ricevuto
      - / / |\_\_\_\_Ricevuto con dei difetti non presenti nella descrizione
      - / / |\_\_\_\_Ricevuto un'altro oggetto per errore
  - /\_\_\_\_Tipo (OR)
    - / / |\_\_\_\_Su evento
    - / / |\_\_\_\_Su riparazione

- / / |\_\_\_\_ Su scambio
- / / |\_\_\_\_ Su partecipanti
- / |\_\_\_\_ Valutazione (AND)
- / / |\_\_\_\_ Punteggio
- / / |\_\_\_\_ Commento testuale

## HTA TASK 2

### Organizzare uno scambio

1. Inserire informazioni sull'articolo
  - 1.1. Selezionare tipologia
  - 1.2. Inserire i dati dell'articolo
    - 1.2.1. Nome
    - 1.2.2. Marca
    - 1.2.3. Dimensioni
    - 1.3. Stato dell'articolo
      - 1.3.1. Inserire informazioni sul guasto
    - 1.4. Foto e descrizione dell'articolo
2. Scegliere la modalità di consegna:
  - 2.1. Selezionare un evento a cui sarà disponibile
  - 2.2. Richiedere supporto per il trasporto
3. Contattare la persona interessata
  - 3.1. Comunicazione tra "Venditore" e "Acquirente"
  - 3.2. Scegliere luogo o evento di incontro
  - 3.3. Effettuare scambio
4. Riscattare "gettoni"
  - 4.1. Confermare lo scambio
    - 4.1.1. Attesa di conferma anche dall'altra persona
      - 4.1.1.1. Riscatto dei gettoni

Partecipare ad un evento di scambio (AND):

- /\_\_\_\_ Data ed ora
- /\_\_\_\_ Tipologia di evento (XOR)
  - / |\_\_\_\_ Scambio
  - / |\_\_\_\_ Vendita
  - / |\_\_\_\_ Riciclo
  - / |\_\_\_\_ Donazione
- /\_\_\_\_ Oggetto (AND)
  - / |\_\_\_\_ Nome
  - / |\_\_\_\_ Marca
  - / |\_\_\_\_ Dimensioni
  - / |\_\_\_\_ Peso
  - / |\_\_\_\_ Descrizione

- / |\_\_\_\_Foto
- / |\_\_\_\_Tipo (OR)
  - / / |\_\_\_\_Vestiti
  - / / |\_\_\_\_Libri
  - / / |\_\_\_\_Giocattoli
  - / / |\_\_\_\_Strumenti musicali
  - / / |\_\_\_\_Elettrodomestici
  - / / |\_\_\_\_Mobilia
  - / / |\_\_\_\_Oggetti elettronici
  - / / |\_\_\_\_Ricambi per auto
- / |\_\_\_\_Stato (OR)
  - / / |\_\_\_\_Nuovo
  - / / |\_\_\_\_Come nuovo
  - / / |\_\_\_\_Usato in buoni condizioni
  - / / |\_\_\_\_Difetti minori
  - / / |\_\_\_\_Per riparare (AND)
    - / / / |\_\_\_\_Descrizione del guasto
  - / / / |\_\_\_\_Modalità (OR)
    - / / / / |\_\_\_\_In loco
    - / / / / |\_\_\_\_Diagnostica
    - / / / / |\_\_\_\_Partecipativa
    - / / / / |\_\_\_\_Sostituzione parziale
  - / / / |\_\_\_\_Operatore (OR)
    - / / / / |\_\_\_\_Volontario
    - / / / / |\_\_\_\_Tecnico professionale
    - / / / / |\_\_\_\_Partecipante esperto
  - / / |\_\_\_\_Per riciclare
- / |\_\_\_\_Rischi (OR)
  - / / |\_\_\_\_Fragile
  - / / |\_\_\_\_Con bordi taglienti o appuntiti
  - / / |\_\_\_\_Con parti mobili
  - / / |\_\_\_\_Materiali deperibili
  - / / |\_\_\_\_Grandi dimensioni
  - / / |\_\_\_\_Rischio di folgorazione
  - / / |\_\_\_\_Infiammabile
- /\_\_\_\_Luogo (XOR)
  - / |\_\_\_\_Interiore pubblico (biblioteca, centro culturale, università)
  - / |\_\_\_\_Interiore privato (locali commerciali, domicilio)
  - / |\_\_\_\_Esteriore urbano (piazza, strada, parco)
  - / |\_\_\_\_Esteriore naturale (area rurale, spiaggia)
  - / |\_\_\_\_Digitale
- /\_\_\_\_Trasporto (OR)

- / |\_\_\_\_ Consegnata in persona
- / |\_\_\_\_ Spedizione postale
- / |\_\_\_\_ Ritiro in punto di raccolta
- / |\_\_\_\_ Prenotazione (XOR)
- / |\_\_\_\_ In attesa
- / |\_\_\_\_ Confermata
- / |\_\_\_\_ Annullata
- / |\_\_\_\_ Completata
- |\_\_\_\_ Autenticazione (AND)
  - / |\_\_\_\_ Partecipante (XOR)
    - / / |\_\_\_\_ Organizzatore
    - / / |\_\_\_\_ Volontario
    - / / |\_\_\_\_ Visitatore
  - / |\_\_\_\_ Credenziali (AND)
    - / / |\_\_\_\_ Identificativo utente
    - / / |\_\_\_\_ Metodo autenticazione (XOR)
      - / / / |\_\_\_\_ Password
      - / / / |\_\_\_\_ Token
      - / / / |\_\_\_\_ Social
    - / / |\_\_\_\_ Sessione autenticata (AND)
      - / / / |\_\_\_\_ Id sessione
      - / / / |\_\_\_\_ Stato (XOR)
        - / / / / |\_\_\_\_ Attiva
        - / / / / |\_\_\_\_ Scaduta
        - / / / / |\_\_\_\_ Terminata
  - |\_\_\_\_ Canale di comunicazione (OR)
    - / |\_\_\_\_ Messaggio
    - / |\_\_\_\_ Email
    - / |\_\_\_\_ Telefono
    - / |\_\_\_\_ Chat interna
    - / |\_\_\_\_ Reti sociali
    - / |\_\_\_\_ Incontro fisico
  - |\_\_\_\_ Feedback (AND)
    - / |\_\_\_\_ Confirmazione attestazione (XOR)
      - / / |\_\_\_\_ Ricevuto senza problemi
      - / / |\_\_\_\_ Non ricevuto
      - / / |\_\_\_\_ Ricevuto con dei difetti non presenti nella descrizione
      - / / |\_\_\_\_ Ricevuto un'altro oggetto per errore
    - / |\_\_\_\_ Tipo (OR)
      - / / |\_\_\_\_ Su evento
      - / / |\_\_\_\_ Su riparazione
      - / / |\_\_\_\_ Su scambio

- / / |\_\_\_\_ Su partecipanti
- / |\_\_\_\_ Valutazione (AND)
- / / |\_\_\_\_ Punteggio
- / / |\_\_\_\_ Commento testuale

## HTA TASK 3

### Ottenere supporto e chiudere il ritiro/scambio di un oggetto ingombrante

1. Valutare l'oggetto e la situazione
  - 1.1. Identificare l'oggetto (categoria, dimensioni, **peso**, condizioni).
  - 1.2. **Verificare eventuali vincoli** (sicurezza, materiali non ammessi, parti mancanti).
  - 1.3. Decidere lo scopo: scambio / donazione / smaltimento corretto.**
2. Scegliere il canale più adatto
  - 2.1. **Confrontare opzioni disponibili** (evento di scambio, punto di raccolta, ritiro programmato).
  - 2.2. Valutare compatibilità logistica** (distanza, finestre orarie, accessi, ascensore/scale).
  - 2.3. Selezionare il canale preferito.**
3. Preparare la richiesta di supporto
  - 3.1. Raccogliere informazioni minime** (misure, stato, foto indicative).
  - 3.2. Indicare luogo di prelievo/consegna** (piano, citofono, restrizioni condominiali).
  - 3.3. Segnalare eventuali rischi/fragilità** (vetro, parti elettriche, perdite).
4. Pianificare la logistica
  - 4.1. Scegliere una finestra oraria compatibile** (es. sera/week-end).
  - 4.2. Valutare bisogno di **aiuto fisico** (2<sup>a</sup> persona, carrelli) o di mediazione in loco.
  - 4.3. Definire il punto di incontro** (androne/portone/spazio pubblico consentito).
5. Confermare e tenere traccia
  - 5.1. Ricontrillare i dati inseriti (oggetto/indirizzo/orario).
  - 5.2. Confermare la richiesta e annotare il riepilogo** (ID, contatti, istruzioni).
  - 5.3. Preparare l'oggetto** (svuotare, smontare parti sporgenti, imballare base).

6. Eseguire il ritiro/scambio
  - 6.1. Presentarsi nella finestra stabilita (o rendere accessibile l'androne).
  - 6.2. Identificarsi e mostrare il riepilogo/ID della richiesta.
  - 6.3. Seguire indicazioni degli addetti/volontari per il movimento in sicurezza.
7. Chiudere l'azione
  - 7.1. Verificare che l'oggetto sia preso in carico / scambiato correttamente.
  - 7.2. Ricevere conferma di chiusura (ricezione/attestazione/riconoscimento).
  - 7.3. Lasciare un breve riscontro sull'esperienza (facoltativo).

Partecipare ad un evento di scambio (AND):

- /\_\_\_\_ Data ed ora
- /\_\_\_\_ Tipologia di evento (XOR)
  - / |\_\_\_\_ Scambio
  - / |\_\_\_\_ Vendita
  - / |\_\_\_\_ Riciclo
  - / |\_\_\_\_ Donazione
- /\_\_\_\_ Oggetto (AND)
  - / |\_\_\_\_ Nome
  - / |\_\_\_\_ Marca
  - / |\_\_\_\_ Dimensioni
  - / |\_\_\_\_ Peso
  - / |\_\_\_\_ Descrizione
  - / |\_\_\_\_ Foto
  - / |\_\_\_\_ Tipo (OR)
    - / / |\_\_\_\_ Vestiti
    - / / |\_\_\_\_ Libri
    - / / |\_\_\_\_ Giocattoli
    - / / |\_\_\_\_ Strumenti musicali
    - / / |\_\_\_\_ Elettrodomestici
    - / / |\_\_\_\_ Mobilia
    - / / |\_\_\_\_ Oggetti elettronici
    - / / |\_\_\_\_ Ricambi per auto
  - / |\_\_\_\_ Stato (OR)
    - / / |\_\_\_\_ Nuovo
    - / / |\_\_\_\_ Come nuovo
    - / / |\_\_\_\_ Usato in buoni condizioni
    - / / |\_\_\_\_ Difetti minori
    - / / |\_\_\_\_ Per riparare (AND)

- / / / |\_\_\_\_ Descrizione del guasto
- / / / |\_\_\_\_ Modalità (OR)
  - / |\_\_\_\_ In loco
  - / |\_\_\_\_ Diagnostica
  - / |\_\_\_\_ Partecipativa
  - / |\_\_\_\_ Sostituzione parziale
- / / / |\_\_\_\_ Operatore (OR)
  - / |\_\_\_\_ Volontario
  - / |\_\_\_\_ Tecnico professionale
  - / |\_\_\_\_ Partecipante esperto
- / / |\_\_\_\_ Per riciclare
- / |\_\_\_\_ Rischi (OR)
  - / |\_\_\_\_ Fragile
  - / |\_\_\_\_ Con bordi taglienti o appuntiti
  - / |\_\_\_\_ Con parti mobili
  - / |\_\_\_\_ Materiali deperibili
  - / |\_\_\_\_ Grandi dimensioni
  - / |\_\_\_\_ Rischio di folgorazione
  - / |\_\_\_\_ Infiammabile
- /\_\_\_\_ Luogo (XOR)
  - / |\_\_\_\_ Interiore pubblico (biblioteca, centro culturale, università)
  - / |\_\_\_\_ Interiore privato (locali commerciali, domicilio)
  - / |\_\_\_\_ Esteriore urbano (piazza, strada, parco)
  - / |\_\_\_\_ Esteriore naturale (area rurale, spiaggia)
  - / |\_\_\_\_ Digitale
- /\_\_\_\_ Trasporto (OR)
  - / |\_\_\_\_ Consegnna in persona
  - / |\_\_\_\_ Spedizione postale
  - / |\_\_\_\_ Ritiro in punto di raccolta
- /\_\_\_\_ Prenotazione (XOR)
  - / |\_\_\_\_ In attesa
  - / |\_\_\_\_ Confermata
  - / |\_\_\_\_ Annullata
  - / |\_\_\_\_ Completata
- /\_\_\_\_ Autenticazione (AND)
- / |\_\_\_\_ Partecipante (XOR)
  - / / |\_\_\_\_ Organizzatore
  - / / |\_\_\_\_ Volontario
  - / / |\_\_\_\_ Visitatore
- / |\_\_\_\_ Credenziali (AND)
  - / / |\_\_\_\_ Identificativo utente
- / / |\_\_\_\_ Metodo autenticazione (XOR)

/	/	/	____	Password
/	/	/	____	Token
/	/	/	____	Social
/	/	/	____	Sessione autenticata (AND)
/	/	/	____	Id sessione
/	/	/	____	Stato (XOR)
/	/	/	/	____ Attiva
/	/	/	/	____ Scaduta
/	/	/	/	____ Terminata
____ Canale di comunicazione (OR)				
/	____	Messaggio		
/	____	Email		
/	____	Telefono		
/	____	Chat interna		
/	____	Reti sociali		
/	____	Incontro fisico		
____ Feedback (AND)				
/	____	Confirmazione attestazione (XOR)		
/	/	____ Ricevuto senza problemi		
/	/	____ Non ricevuto		
/	/	____ Ricevuto con dei difetti non presenti nella descrizione		
/	/	____ Ricevuto un'altro oggetto per errore		
/	____	Tipo (OR)		
/	/	____ Su evento		
/	/	____ Su riparazione		
/	/	____ Su scambio		
/	/	____ Su partecipanti		
____ Valutazione (AND)				
/	/	____ Punteggio		
/	/	____ Commento testuale		

HW2

Domande e Focus Group

Brainstorm bisogni

Bisogni selezionati:

Creazione personas (struttura di Nicolò)

Personas 1 + scenario 1: chiara.santovitocs@gmail.com+ sofi.sardelli2004@gmail.com

Personas 2 + scenario 2: nicco.papini@gmail.com

Personas 3 + scenario 3: giosi.apacilli@gmail.com

Personas 4 + Scenario (valutare se tenere 3 o 4)

Soluzione migliore + Descrizione

Nome + Value Proposition

HW2\_ESECUZIONE: ENTRO LUNEDI 27

Commenti prof

## FIGMA:

<https://www.figma.com/board/qpP9wm6c6s0yJLuxX2om6M/Esercitazione-1-personas-e-scenari-Copy-?node-id=0-1&t=cIXINhLNI1NTIPrm-1>

## Domande e Focus Group

- Domande e Focus Group (riprendere citazioni)
- Illustrate le Informazioni raccolte
- Evidenziate i nuovi aspetti emersi in base alla nuova analisi tematica
  - moscovincinadav@gmail.com [Intervista Nadav](#)
  - luisirustatejedor@gmail.com [domande Facebook MarketPlace](#)

## Brainstorm bisogni

- luisirustatejedor@gmail.com
  - Bisogno 1: Avere un incentivo per farlo, sia per comodità, per risparmiare o per essere “environmentally-conscious”. Di solito beni ancora funzionali e riutilizzabili sono smaltiti perché lo sforzo è maggiore del beneficio ottenuto riutilizzando
  - Bisogno 2: La sicurezza è primordiale, gli utenti hanno bisogno di essere 100% sicuri di scambiare beni originali, in un ben stato. Lo scambio si deve fare senza paura di essere truffato
- chiara.santovitocs@gmail.com
  - Bisogno 1: Avere un “buon motivo” per farlo, oltre che il buon senso
  - Bisogno 2: Essere più consapevoli sulle opportunità locali
- sofi.sardelli2004@gmail.com

- Bisogno 1: Gli utenti hanno bisogno di operare in un ambiente di scambio, digitale e non, in cui la sicurezza è l'affidabilità siano percepite chiaramente, consentendo interazioni trasparenti e basate sulla fiducia.
- Bisogno 2: Gli utenti hanno bisogno di processi di vendita, scambio o riparazione semplici e chiari, per poter agire in modo sostenibile senza che l'impegno richiesto superi il valore percepito dell'attività.
- Bisogno 3: Gli utenti hanno bisogno di poter vedere ed eventualmente prenotare gli oggetti prima dell'evento stesso.
- **giosiapacilli@gmail.com**
  - Bisogno 1: Trovare un modo rapido per decidere se conviene riparare, scambiare o smaltire un oggetto (in base al costo, tempo e condizioni).
  - Bisogno 2: Valutare affidabilità e delle persone e qualita' dell'oggetto prima di incontrarsi.
- **nicco.papini@gmail.com**
  - Bisogno 1: Offrire anche l'opzione della riparazione, assistendo tramite punti appositi o guide da parte degli utenti certificati
  - Bisogno 2: Sfruttare le iniziative esistenti, si è notata una forte volontà di socializzazione.
- **moscovicinadav@gmail.com**
  - Bisogno 1: Semplificare il processo di mettere in vendita attraverso tool come AI che autocompila la descrizione del prodotto da una sola foto o simili
  - Bisogno 2: Avere una piattaforma dove si possano scambiare oggetti ingombranti, organizzando lo scambio con chiarezza e flessibilità in base alle esigenze e disponibilità di entrambe le parti

## Bisogni selezionati:

1. Avere un incentivo che trasformi il riutilizzo da sacrificio a guadagno
2. Avere garanzie sulla qualità degli oggetti e affidabilità dei vendori, gli serve poter ispezionare l'oggetto visivamente o fisicamente
3. Avere chiaro quale sia la scelta più vantaggiosa (riparare, vendere, donare) e che renda poi quell'azione la più semplice e immediata possibile.
4. Necessità di conoscere spazi collettivi e comunitari per lo scambio di oggetti ed eventualmente poter prenotare o esprimere interesse per gli oggetti prima dell'evento

# Creazione personas (struttura di Nicolò)

## PERSONAS

- **Utente tipico, non idealizzato:** Sintesi di caratteristiche di persone reali, individuate nella ricerca con gli utenti
- **Rappresentazione realistica:** nome, caratteristiche, background, obiettivi e tutto ciò che è rilevante per il prodotto
- Si parte da un piccolo insieme di personas, quindi si seleziona **una persona primaria**

## SUGGERIMENTI PER CREARE SCENARI EFFICACI

- **Integrare dati e materiali reali** (frasi degli utenti, foto), in modo che si possano apprezzare dettagli concreti che hanno portato allo scenario
- Riflettere bene sulle **ipotesi sottostanti**
- Includere una **buona caratterizzazione delle personas**, in modo che i membri del team potranno dire:  
*"Se lo progetti così, cosa succederà quando la nonna cercherà di usarlo?"*
- **Descrivere accuratamente il contesto:** per collegare le decisioni di progettazione ai bisogni degli utenti → praticità e accettabilità della soluzione
- **Ogni membro del team può scrivere la propria versione concreta di uno scenario concettuale** che riflette i bisogni percepiti. I vari scenari possono poi essere **integrati e le sovrapposizioni rimosse**
- L'obiettivo è quello di elaborare **una raccolta di scenari** che copra tutti i principali usi e funzionalità del prodotto

Personas 1 + scenario 1: [chiara.santovitocs@gmail.com](mailto:chiara.santovitocs@gmail.com) +  
[sofiasardelli2004@gmail.com](mailto:sofiasardelli2004@gmail.com)

Nome: Giulia

Età: 22 anni

Archetipo: "La nuova arrivata!" "Social butterfly"

**Tipo di utente:** Studentessa fuorisede, curiosa e socialmente attiva.

Descrizione: Giulia è una studentessa di Ingegneria trasferitasi a Milano che ha dovuto traslocare al suo secondo anno. Vive in un appartamento condiviso con altri studenti e cerca di gestire al meglio spese e spazi. È sensibile ai temi della sostenibilità e interessato alle iniziative comunitarie. Utilizza spesso app per il second-hand e piattaforme social per restare aggiornato su eventi locali.

Frustration:

- Ha oggetti in buono stato ma non sa come ridistribuirli in modo semplice e utile.
- Non ha un'auto e non conosce i luoghi locali dedicati al baratto o al riciclo, nella nuova città
- Mancanza di uno strumento unico per connettere comunità locali e piattaforma digitale

Motivation:

- Desiderio di ridurre gli sprechi e favorire la circolarità
- Interesse nel conoscere nuove persone e integrarsi nella città
- Necessità di risparmiare e ottimizzare spazi

Hints and expectation:

- Conoscere spazi collettivi e comunitari per lo scambio.
- Poter **prenotare o manifestare interesse** per oggetti prima di un evento, con il giusto tempo per valutare le offerte.
- Sentirsi parte di una comunità locale sostenibile.

Qualità:

- Curiosa
- attenta all'ambiente
- Sensibilità all'ambiente:
- Socialità: 10/10
- Gestione del tempo 4/10
- Conoscenza della città 1/10

#### **Scenario astratto:**

Giulia vive in un appartamento condiviso, in una zona residenziale non lontana dal campus. Ha traslocato al suo secondo anno di studi. Appena entrata nella nuova casa, si accorge che molti spazi sono occupati da oggetti ingombranti lasciati dal proprietario e dai precedenti inquilini: vecchi mobili, lampade, stoviglie, piccoli elettrodomestici ancora funzionanti ma inutilizzati. Giulia vorrebbe liberare spazio e, allo stesso tempo, evitare di buttare via oggetti ancora in buono stato. Prova a informarsi su come donarli o scambiarli, ma non trova facilmente **spazi collettivi o comunitari** dove farlo. Sui social scopre che in città esistono **mercatini di baratto e iniziative di scambio**, ma non sempre riesce a capire quando e dove si tengono, o se può parteciparvi. Pur essendo abituata a utilizzare piattaforme digitali per la compravendita, Giulia cerca qualcosa di più **sociale e locale**, che le permetta di conoscere persone, condividere esperienze e contribuire in modo sostenibile alla vita del quartiere.

#### **Scenario concreto: (per la prossima consegna)**

Un pomeriggio, Giulia vede un post sui social che parla di un nuovo servizio di scambio urbano. Accede al sito e trova una mappa dei punti di baratto attivi nella sua zona. Decide di partecipare a un evento nel quartiere Lambrate. Prima dell'incontro, consulta la lista di oggetti disponibili, segna interesse per una lampada e registra i vestiti che vuole portare. Durante l'evento, incontra altri studenti e residenti, scambia i propri oggetti e partecipa a una breve attività di sensibilizzazione sul riciclo. L'esperienza gli permette di entrare in contatto con la comunità locale e di scoprire nuovi spazi collettivi in città. Al termine, Giulia lascia un feedback positivo e salva il prossimo evento sul suo calendario. La partecipazione gli fa percepire Milano come un luogo più accogliente e connesso.

#### **Soluzioni: (legate a scenario astratto)**

Giosia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permettere all'utente di orientarsi prima degli eventi, capendo cosa portare e cosa aspettarsi, per evitare passaggi a vuoto.</li> <li>2. Supportare l'utente nel trovare e raggiungere occasioni di scambio di quartiere compatibili con i suoi tempi, riducendo trattative e incertezze.</li> </ol>
Nadav	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Creare un sistema sociale che permetta di scambiare questi oggetti anche senza dover scomodarsi</li> <li>2. Offrire un sistema in cui persone utilizzino i propri strumenti per aiutare altri utenti</li> </ol>
Chiara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permettere all'utente di sapere in anticipo cosa sarà disponibile all'evento</li> <li>2. Creare occasioni in ogni quartiere, facilmente raggiungibili anche senza mezzi di trasporto</li> </ol>
Sofia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aiutare Giulia a capire facilmente quali iniziative del quartiere si adattano ai suoi tempi, spazi e interessi.</li> <li>2. Creare le condizioni affinché Giulia possa instaurare una conoscenza preliminare con gli altri utenti, trasformando il suo arrivo da potenziale momento di disagio a occasione di ritrovo tra persone già in confidenza</li> </ol>
Niccolò	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Supporto alla creazione di eventi di scambio anche dal singolo individuo</li> <li>2. Potremmo indicarle persone interessate a determinati oggetti.</li> </ol>
Luis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Si deve supportare la possibilità di mettere in contatto utenti senza macchina e utenti che hanno un veicolo e che siano disposti a condividerlo per trasportare beni agli eventi di scambio</li> <li>2. Un programma di "mentoring", dove utenti che già hanno molta esperienza possono aiutare gli utenti nuovi, che ancora non conoscono gli eventi di scambio.</li> </ol>

Personas 2 + scenario 2: [nicco.papini@gmail.com](mailto:nicco.papini@gmail.com)

Nome: Ugo

Età: 75 anni (perché 12 trilioni erano troppi)

Tipo di utente: Diretto

Descrizione: Ugo è un ex lavoratore di un'azienda di riciclaggio della sua città, ormai in pensione. Ha 2 nipoti di cui uno molto bravo con la tecnologia, i suoi anni da agente ecologico gli hanno dato una grande sensibilità all'ambiente e al riciclo. Ugo è di un'altra generazione e non è molto bravo con la tecnologia rischiando spesso di fare confusione con dati e cadendo in truffe.

Frustration:

- Ugo ha grossi problemi nella vendita di oggetti che non utilizza più ma che funzionano ancora.
- Non è pratico con la tecnologia
- Non sa riconoscere le truffe online

Motivation:

- Sa che gli oggetti di questo tipo vengono riciclati come materia prima, lui vorrebbe che qualcuno li utilizzasse ancora
- si sente in colpa a far pagare per qualcosa di vecchio.
- ???

Hints and expectations:

- Avere la possibilità di inserire i dati in maniera comoda, veloce e corretta
- Avere sicurezza che la persona che acquista o con la quale sta scambiando non sia un truffatore o un malintenzionato.
- 

Elenco delle sue qualità e non:

- Riciclaggio : 10/10
- Sensibilità all'ambiente: 10/10
- Affinità con la tecnologia: 4/10
- Praticità con la vendita/scambio: 5/10

Scenario:

#### **Scenario astratto:**

Ugo è una persona attenta alla sostenibilità e partecipa regolarmente ad attività di raccolta nel quartiere. Durante queste iniziative Ugo trova oggetti ancora utilizzabili e decide di recuperarli per ridurre lo spreco. Dopo averli puliti e sistemati, intende scambiarli o venderli a persone interessate, con l'obiettivo di dare loro nuova utilità.

Durante il processo di organizzazione e vendita, Ugo deve gestire informazioni sugli oggetti (descrizione, condizioni, provenienza) e comunicare con potenziali acquirenti. Tuttavia, può incorrere in errori di

gestione dei dati o in comportamenti scorretti da parte di altri partecipanti, che compromettono la buona riuscita dello scambio.

Note varie: (da non mettere)

L'obiettivo è definire un sistema che permetta di:

- Gestire in modo semplice e sicuro gli oggetti recuperati.
- Garantire trasparenza e affidabilità negli scambi tra utenti.
- Minimizzare il rischio di truffe o perdite di informazioni.

Scenario concreto (bisogno 2):

Ugo utilizza una piattaforma online dedicata al riuso, dove può registrare gli oggetti trovati indicando descrizione, stato e foto. Il sistema integra:

- **Un'interfaccia intuitiva** per inserire rapidamente le informazioni.
- **Un database centralizzato** che salva automaticamente ogni aggiornamento per evitare la perdita di dati.
- **Un sistema di reputazione** per valutare l'affidabilità degli utenti, basato su recensioni e transazioni completate.
- **Un servizio di pagamento e ritiro integrato**, che tutela sia venditore che acquirente tramite una procedura di conferma automatica al momento della consegna.

Questo scenario concretizza lo scenario astratto utilizzando strumenti digitali per rendere il processo di recupero, vendita e scambio più sicuro e tracciabile.

Scenario concreto (bisogno 3):

In alternativa, Ugo si affida a un **centro locale di raccolta e scambio** organizzato dalla comunità. Gli oggetti recuperati vengono portati al centro, dove:

- Vengono catalogati manualmente da volontari su registri cartacei o locali.
- Gli acquirenti possono visualizzarli di persona, garantendo trasparenza sulla qualità.
- Le transazioni avvengono tramite un **sistema di ricevute** gestito dal centro, che certifica ogni scambio e riduce il rischio di comportamenti scorretti.
- Il centro tiene traccia delle operazioni e fornisce supporto in caso di controversie.

Questo scenario concretizza l'idea astratta in un contesto non digitale, valorizzando l'interazione diretta e il controllo comunitario per garantire fiducia e correttezza.

*Le soluzioni che andrete a ideare **non dovranno ancora descrivere funzionalità (tecniche) specifiche e concrete**, cioè non dovranno dire "un'app che fa XX e YY", ma "è necessario supportare l'utente nell'eseguire l'attività X". Non bisogna preoccuparsi subito della fattibilità: anche un'idea apparentemente irrealizzabile potrebbe contribuire a individuare aspetti utili e*

*significativi.*

#### **Soluzioni basate su scenario 1**

Giosia	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Supportare l'utente nel presentare gli oggetti in modo semplice e senza errori.</li><li>2. Garantire uno scambio sicuro e trasparente, con identità affidabili e mediazione di soggetti/luoghi fidati per prevenire truffe.</li></ol>
Nadav	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Fornire strumenti che semplifichino l'inserimento delle informazioni.</li><li>2. Architettare un sistema solido che non permetta truffe.</li></ol>
Chiara	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Aiutare l'utente a riconoscere atteggiamenti sospetti</li><li>2. Garantire che l'identità digitale corrisponda all'identità fisica</li></ol>
Sofia	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Facilitare l'instaurazione di una comunicazione diretta e affidabile creando un ambiente protetto che permetta un confronto più ricco oltre il semplice testo, preservando al contempo la privacy.</li><li>2. Supportare Ugo nel processo di catalogazione e presentazione degli oggetti, guidandolo a fornire tutte le informazioni rilevanti (come condizioni, storia e utilizzo) in modo strutturato e intuitivo.</li></ol>
Niccolò	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gestire in modo semplice e sicuro gli oggetti recuperati.</li><li>2. Sfruttare informazioni note per una pre-compilazione per facilitare l'inserimento dell'oggetto (codice a barre)</li></ol>
Luis	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Per evitare truffe, ci deve essere la possibilità di avere lo scambio supervisionato da un'altro utente verificato da la piattaforma</li><li>2. Si devono dettare comportamenti malintenzionati per evitare truffe ( messaggi ripetitivi, prezzi irreali, o se un utente chiede dati di contatto personali)</li></ol>

**Soluzioni:**

- Giosia: **Annuncio Assistito + Punto Fidato**
  - Una procedura guidata passo dopo passo a prova di errore, attivabile anche via telefono/voce, e consegna presso un punto terzo (edicola/associazione) che verifica ritiro.
- 

Personas 3 + scenario 3: **giosiapacilli@gmail.com**

**Nome:** Elena

**Età:** 30 anni

**Tipo di utente:** Diretto (immediato)

**Stato lavorativo:** Infermiera turnista (rotazioni mattina/notte)

**Caratteristiche particolari:** Vive in un monolocale in affitto, senza auto, abbonamento ATM; tempi stretti e energie a fine turno.

**Bio:** Elena si è trasferita da poco in città per lavorare in ospedale. Con i turni variabili e poco spazio in casa, accumula velocemente piccoli elettrodomestici e oggetti “doppioni” lasciati da coinvilini precedenti. È attenta all’ambiente, ma quando è stanca tende a scegliere la via più rapida (anche se non ideale). Vorrebbe che il riuso non le “costasse” tempo e fatica extra.

Frustration:

- **Tempo:** a fine turno non ha energie per organizzare scambi/trasporto.
- **Logistica:** niente auto; gli orari dell’isola ecologica raramente coincidono coi turni.
- **Valore percepito basso:** il beneficio del riuso non compensa lo sforzo.
- **Incertezza:** non sa se “vale la pena” riparare/vendere/donare quel frullatore quasi nuovo.

**Motivation:**

- **Liberare spazio** rapidamente per vivere meglio.
- **Risparmiare** su piccole spese ricorrenti.
- **Agire in modo sostenibile**, ma senza complicarsi la vita.

**Hints and expectations:**

- Avere un modo per **trasformare subito** uno sforzo di riuso in **qualcosa di tangibile** (es. risparmio/benefit).
- **Decidere velocemente** se riusare/riparare/smaltire un oggetto.
- **Ridurre la frizione** logistica (tempi certi, passaggi semplici).
- Che il **vantaggio sia immediato e chiaro** (non “forse, un giorno”).
- Che il **flusso sia corto**: pochi passaggi, finestre temporali definite.
- Che la **ricompensa sia utile** nella sua vita quotidiana (mobilità, spesa, servizi locali).

**Qualità:**

- Sensibilità ambientale: **8/10**

- Affinità tecnologia: **7/10**
- Gestione del tempo: **4/10**
- Rete sociale locale: **3/10**

**Schema scenario:**

- **Contesto:** fine turno, poco tempo, oggetti in casa “che ingombrano”.
- **Trigger:** deve liberare spazio entro il weekend per ospitare un’amica.
- **Obiettivo:** non buttare oggetti buoni, ma avere un ritorno rapido.
- **Ostacoli:** nessuna auto; orari non compatibili; dubbio se “valga la pena”.
- **Punto di rottura:** senza un vantaggio chiaro/subito, rinvia o conferisce come indifferenziato.
- **Esito desiderato:** un guadagno percepito che giustifichi lo sforzo minimo.

**Descrizione scenario:**

È venerdì, ore 21: Elena rientra dopo un turno di 12 ore. Sabato deve fare ordine: un microonde doppio e una macchina del caffè occupano metà del bancone. Controlla gli orari dell’isola ecologica, ma domenica è chiusa e sabato coincide con il suo riposo (non vuole passarlo in coda). Pensa di venderli, ma la trattativa la scoraggia: foto, messaggi, attese. Quello che le manca è un incentivo immediato: se il riuso le portasse un beneficio certo e subito spendibile, accetterebbe volentieri di fare uno sforzo in più. Senza questo “guadagno” chiaro, rimanda; gli oggetti restano lì e lo spazio in cucina resta bloccato. La settimana dopo la situazione si ripete.

Giosia	
Nadav	
Chiara	(terrei solo la personas 4)
Sofia	
Niccolò	
Luis	

**Personas 4 + Scenario (valutare se tenere 3 o 4)**

Nome: Stefano

Età: 32 anni

Archetipo: “L’Ottimizzatore”

Tipo di utente: Giovane professionista, pragmatico e orientato ai risultati.

**Descrizione:** Stefano è un consulente digitale che lavora in smart working. La sua vita è un equilibrio calibrato di obiettivi e efficienza. È disposto a fare scelte sostenibili, ma solo se sono anche la soluzione più vantaggiosa e senza complicazioni per lui. Non ha tempo da perdere e valuta ogni azione in termini di ROI (return on investment), incluso il tempo impiegato.

**Frustration:**

- Le pratiche di riutilizzo e riciclo richiedono troppo tempo e sforzo per un ritorno poco chiaro.
- Le piattaforme esistenti sono spesso lente, poco trasparenti o richiedono interazioni sociali non desiderate.
- La sensazione di "sprecare energia" per un impatto minimo o non misurabile.

**Motivation:**

- Trasformare azioni sostenibili in un vantaggio personale concreto (economico, di tempo o di status).
- Automatizzare e ottimizzare le sue scelte quotidiane per massimizzare l'efficienza.
- Essere percepito come una persona smart e al passo con i tempi, anche nel consumo.

**Hints and expectation:**

- Avere un sistema che premi immediatamente le sue azioni di riutilizzo (es. punti, sconti, cashback).
- Poter tracciare in modo chiaro e misurabile il guadagno ottenuto (in denaro, tempo risparmiato, impatto).
- Zero attriti: niente burocrazia, niente passaggi superflui, tutto digitale e immediato.

**Qualità:**

- Pragmatismo: 10/10
- Alfabetizzazione digitale: 9/10
- Pazienza: 2/10
- Fiducia nei sistemi comunitari: 3/10

**Scenario astratto:**

Stefano sta sistemandando il suo studio e trova una vecchia stampante che non usa più. Funziona ancora, ma per lui è solo ingombro. Buttarla gli sembra uno spreco, ma l'idea di dover cercare un centro di raccolta, prendere un appuntamento e portarla di persona lo scoraggia. Vendere su una piattaforma di usato significherebbe dover rispondere a decine di messaggi, trattare e organizzare un incontro, tutto per pochi euro. Stefano vorrebbe invece un modo per disfarsene in due click, ricevendo in cambio un buono da spendere nei suoi negozi preferiti o punti fedeltà da usare nei negozi che frequenta già. Non cerca amicizie, non cerca storie: cerca un guadagno tangibile e immediato che trasformi un gesto noioso in un'operazione smart.

**Soluzioni:**

Giosia	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ridurre al minimo passaggi e tempo richiesti, offrendo percorsi rapidi che evitino contrattazioni e burocrazia.</li><li>2. Trasformare l'azione di riuso in un vantaggio immediatamente percepibile, con riconoscimenti chiari e non ambigui.</li></ol>
Nadav	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Instaurare un sistema di scambio automatizzato che non coinvolga fasi di contrattazione</li><li>2. Impostare un sistema di valuta virtuale riscattabile sotto forma di valuta effettiva</li></ol>
Chiara	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Possibilità di fare lo scambio in modo automatico, senza necessità di relazionarsi direttamente con l'acquirente</li><li>2. Dare all'utente un sistema di reward e guadagno</li></ol>
Sofia	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sostituire lo sforzo della rivendita con un meccanismo di ricompensa garantito.</li><li>2. Favorire la nascita di un circuito di valore che trasformi la donazione di oggetti in un'opportunità di guadagno sociale e personale, collegando cittadini, enti locali e attività commerciali in un ecosistema dove ogni scambio genera benefici tangibili per il donatore e valore moltiplicato per la comunità.</li></ol>
Niccolò	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Creare un sistema di raccolta punti che possa incentivare l'individuo a riciclare ricevendo in</li></ol>

	<p>cambio premi come: buoni, sconti, biglietti.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Assisterlo con giochi e gare per far crescere la competitività individuale e per fargli associare riciclo a divertimento più che dovere.</li> </ol>
Luis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ci deve essere la possibilità di fare lo scambio online e tutte e due parti devono rispettare i "termini di uso" digitali per non essere penalizzati</li> <li>2. Nel caso di disputa, ci deve essere un "mediatore digitale" che la risolva online, senza bisogno di fare incontri</li> </ol>

- **23/10: Per ogni scenario scrivere 2 soluzioni**

- luisirustatejedor@gmail.com
- chiara.santovitocs@gmail.com
- sofiashardelli2004@gmail.com
- giosiapacilli@gmail.com
- nicco.papini@gmail.com
- moscovicinadav@gmail.com

## Soluzione migliore + Descrizione

TABELLA PERSONAS 1: Votare 3 soluzioni diverse per persona

SOLUZIONE PROPOSTA	VOTAZIONE	CONTEGGIO
<b>Permettere all'utente di orientarsi prima degli eventi, capendo cosa portare e cosa aspettarsi, per evitare passaggi a vuoto.</b>	GP - CS - SS - LI	SOLUZIONE 1
<b>Supportare l'utente nel trovare e raggiungere occasioni di scambio compatibili coi suoi tempi, riducendo trattative e incertezze.</b>		
<b>Favorire lo scambio sociale di oggetti senza spostamenti onerosi, privilegiando soluzioni</b>	CS - NP - NM - LI	

<b>di prossimità.</b>		
<b>Sostenere</b> forme di <b>mutuo-aiuto</b> tra utenti (chi ha competenze/strumenti <b>aiuta</b> chi non li ha) per rendere lo scambio <b>più semplice</b> .		
<b>Permettere</b> di sapere in <b>anticipo</b> cosa sarà <b>disponibile</b> all'evento, così da <b>prepararsi</b> in modo mirato.		
<b>Creare</b> occasioni di scambio <b>in ogni quartiere, raggiungibili anche senza mezzi</b> .		
<b>Aiutare</b> l'utente a <b>selezionare le iniziative</b> che si adattano a <b>tempi, spazi e interessi personali</b> .	SS -	
<b>Favorire</b> una <b>conoscenza preliminare</b> tra partecipanti, trasformando l'arrivo in città in un <b>momento di incontro</b> .		
<b>Supportare</b> la nascita di <b>micro-eventi</b> di scambio <b>anche da singoli cittadini</b> .	GP - NP	
<b>Mettere in contatto</b> chi è <b>interessato a specifici oggetti</b> , riducendo tempi morti e tentativi a vuoto.	GP - SS	
<b>Mettere in contatto</b> utenti <b>senza auto</b> con utenti <b>con veicolo</b> disponibili a <b>condividere il trasporto</b> verso gli scambi.	NM - LI	
<b>Promuovere</b> un <b>mentoring tra pari</b> : utenti esperti <b>affiancano</b> i nuovi nelle prime esperienze di scambio.	CS - NP - NM	

SPAREGGIO SUL GRUPPO WHATSAPP:

TABELLA PERSONAS 2: Votare 3 soluzioni diverse per persona

SOLUZIONE PROPOSTA	VOTAZIONE	CONTEGGIO
<b>Supportare l'utente nel presentare gli oggetti in modo semplice e senza errori.</b>	GP - NP - CS - NM - LI	SOLUZIONE 2
<b>Garantire uno scambio sicuro e trasparente, con identità affidabili e mediazione di soggetti/luoghi fidati.</b>		
<b>Semplificare l'inserimento delle informazioni con percorsi chiari e comprensibili.</b>		
<b>Prevenire truffe con regole visibili e procedure di verifica facilmente capibili.</b>	SS - NP - LI	
<b>Aiutare l'utente a riconoscere segnali di rischio e comportamenti sospetti.</b>		
<b>Assicurare coerenza tra identità presentata e persona reale durante lo scambio.</b>		
<b>Favorire una comunicazione chiara e rispettosa tra le parti in un contesto protetto che tuteli la privacy.</b>	CS - NM	
<b>Guidare la catalogazione dell'oggetto raccogliendo le info rilevanti in modo strutturato e intuitivo.</b>	SS - NP - CS - LI	
<b>Gestire in modo semplice e sicuro oggetti recuperati/ricondizionati prima dello scambio.</b>	GP -	
<b>Ridurre riscrittura ed errori riusando informazioni già note</b> (etichette, descrizioni, foto leggibili).	NM	
<b>Offrire scambi supervisionati quando serve, con soggetto terzo imparziale a tutela delle</b>	GP -	

parti.		
<b>Definire norme di comportamento chiare e conseguenze note per prevenire spam e richieste improprie.</b>	SS -	

TABELLA PERSONAS 4: Votare 3 soluzioni diverse per persona

SOLUZIONE PROPOSTA	VOTAZIONE	CONTEGGIO
<b>Ridurre al minimo passaggi e tempo, offrendo percorsi rapidi che evitino contrattazioni e burocrazia.</b>	CS - NM - LI	
<b>Trasformare il riuso in un vantaggio immediatamente percepibile, con riconoscimenti chiari e non ambigui.</b>	GP - CS	
<b>Favorire modalità di scambio che evitino la negoziazione 1:1, privilegiando percorsi prevedibili e lineari.</b>	SS - NP	
<b>Rendere il valore ottenuto dal riuso subito utilizzabile nella vita quotidiana, senza conversioni ambigue.</b>		
<b>Consentire scambi a contatto ridotto quando desiderato, così da chiudere l'azione anche senza interazioni sociali prolungate.</b>	CS - NM - LI	
<b>Restituire riconoscimenti comprensibili che facciano percepire il guadagno (non il dovere).</b>	GP - SS - NP - NM - LI	SOLUZIONE 4
<b>Sostituire lo sforzo della rivendita con un riconoscimento equo e certo del contributo di riuso.</b>		
<b>Collegare l'azione individuale a</b>	GP - SS - CS	

un <b>circuito di valore locale</b> , così che ogni scambio generi <b>beneficio tangibile</b> per persona e comunità.		
<b>Incentivare</b> comportamenti virtuosi con <b>riconoscimenti misurabili e non aleatori</b> , evitando dinamiche <b>puramente monetarie</b> .		
<b>Rendere</b> l'esperienza <b>motivante</b> con <b>sfide cooperative leggere</b> , senza competizione pressante.	NP	
<b>Stabilire</b> condizioni <b>chiare</b> di scambio e comportamento, con <b>conseguenze note</b> , per tutelare entrambe le parti online.		
<b>Prevedere</b> una <b>mediazione imparziale</b> in caso di disaccordi, <b>risolvibile a distanza</b> senza oneri per gli utenti.		

## Nome + Value Proposition

-

- 24/10: Revisione in aula con prof + Votare soluzione migliore + Descrivere migliore
- 25/10: Nome + Value Proposition
- 26/10-27/10 Revisione presentazione
- Creazione della presentazione durante le varie micro-consegne: Sofia Sardelli

## HW2 ESECUZIONE: ENTRO LUNEDI 27

1. *Preparate e conducete altre attività con gli utenti. Anche tenendo in considerazione il feedback dei docenti sul Compito 1, coinvolgete nuovamente gli utenti per restringere ulteriormente l'ambito delineato con il needfinding ed espandere le intuizioni più promettenti. Come oggetto della nuova indagine, potete considerare aspetti che sono emersi più frequentemente, ma anche risposte inaspettate, per es. un momento o un'affermazione che vi hanno "sorpreso" durante le precedenti interazioni con gli utenti. Invece di intervistare gli utenti, potete condurre un focus group con più utenti*

*contemporaneamente, o una contextual inquiry. Almeno una delle attività aggiuntive deve essere effettuata con un utente immediato (cioè un utente che pensate possa essere un utilizzatore finale del vostro servizio) all'interno del dominio selezionato. Per preparare queste attività, potete seguire le stesse istruzioni del Compito 1 per organizzare le domande e gli argomenti per la discussione, per il modulo di consenso (se coinvolgete nuovi utenti), scattare foto, registrare, ecc.*

- Fare domande specifiche su: ~~moscovicinadav@gmail.com~~ entro ~~19 ott 2025~~
  - Vendita online semplificata** tramite applicazioni: piattaforma e fiducia
  - Buttare vs Dare una nuova vita? (focus su oggetti ingombranti)
  - Supporto alla **riparazione ed assistenza**: a chi ti affidi? Dove vai? (ripreso da intervista di operatore) Com'è l'esperienza?
  - Eventi di scambio/swap in città**: conosci queste realtà? Ti piacerebbero?

2-3 per microtema

- Documentate le nuove attività svolte (format, utenti coinvolti, luogo)
- Illustrate le Informazioni raccolte
- Evidenziate i nuovi aspetti emersi in base alla nuova analisi tematica

2. *Consolidate la lista dei bisogni degli utenti. Espandete l'analisi tematica condotta per le prime interviste integrando i dati raccolti con le nuove attività. Quindi, fate brainstorming sull'elenco finale dei bisogni degli utenti. Collegate ogni bisogno a una o più interviste e a risposte specifiche. Potete fare brainstorming con post-it (fisicamente) o digitalmente con Figma Jam (<https://www.figma.com/figjam/>).*

- ~~Lista dei bisogni (ricondandoli a interviste) -> Mettiamo tutti i bisogni su Figma: 20 ott 2025~~  
~~Ognuno almeno 2~~

3. *Selezzionate 3-4 bisogni significativi. Dall'elenco dei bisogni individuati al passo precedente, selezzionate i 3-4 più significativi. Ognuno di questi bisogni dovrebbe essere abbastanza consistente, tanto da poter diventare l'obiettivo principale di un'applicazione interattiva. Attenzione: non state ancora definendo soluzioni tecniche o caratteristiche specifiche del vostro artefatto finale, state solo delimitando l'ambito di maggiore rilevanza.*

- ~~3-4 bisogni significativi 20 ott 2025~~

- Documentate il processo di brainstorming sulla selezione dei bisogni, includendo immagini, screenshot di tutti i bisogni discusssi

4. *Per ogni bisogno selezionato, definite uno scenario che possa chiarire il bisogno stesso in un contesto reale, oltre che l'utilità di una nuova soluzione per supportare gli utenti, cioè le personas. Le personas dovranno anche essere individuate e specificate.*

~~per ogni bisogno fa personas (Scheda personas) 23 ott 2025~~

~~Bisogno 1:~~

~~Bisogno 2:~~

~~Bisogno 3:~~

- ~~Presentate i 3-4 bisogni selezionati; collegate ciascuno di essi a una o più interviste e risposte specifiche degli utenti. Utilizzate **personas e scenari**.~~
- ~~Per ogni persona individuare uno scenario, ogni scenario ha l'obiettivo di mettere in evidenza le problematiche che la persona in questione frequentemente si trova ad affrontare.~~

5. **Fate brainstorming su possibili soluzioni per ogni scenario individuato al passo precedente.**

Ciascun membro del team deve elaborare individualmente delle idee. Non ci sono cattive idee in questa fase; quindi, riunitevi e considerate tutte le idee. Potete fare brainstorming con post-it cartacei o con uno strumento digitale (vedi punto 2).

N.B.: Le soluzioni che andrete a ideare **non dovranno ancora descrivere funzionalità (tecniche) specifiche e concrete**, cioè non dovranno dire "un'app che fa XX e YY", ma "è necessario supportare l'utente nell'eseguire l'attività X". Non bisogna preoccuparsi subito della fattibilità: anche un'idea apparentemente irrealizzabile potrebbe contribuire a individuare aspetti utili e significativi.

- ~~possibili soluzioni da ogni scenario su Figma~~
  - ~~ognuno scrive 2 soluzioni per ogni scenario~~
- ~~Includete alcune immagini / screenshot del vostro brainstorming, che riguarderanno idee preliminari per la vostra soluzione~~

6. **Selezzionate la soluzione che ritenete migliore.** Puntate alla novità, scegliete idee che non siano già supportate da applicazioni esistenti! Per selezionare la soluzione migliore, potete utilizzare uno di questi due metodi:

- *Votazione con post-it. Ogni membro del gruppo ha a disposizione tre post-it (voti) da associare a tre idee diverse.*
- *Metodo delle quattro categorie. Ogni membro del gruppo sceglie una o due idee da assegnare alle categorie: "la scelta razionale", "quella che potrebbe piacere di più", "la preferita" e "la scommessa a lungo termine".*

Il processo di brainstorming e votazione dovrà essere documentato per mostrare il percorso seguito per giungere alle varie decisioni.

- ~~Votazione dell'idea migliore (ogni membro ha 3 postit)~~
- ~~Individuate una soluzione che ritenete promettente:~~
- Descrivete la soluzione scelta in 1-3 frasi.**

7. **Definite un nome di progetto in grado di comunicare l'idea e una "value proposition". Il nome del progetto deve essere di 1-2 parole al massimo ed evocare la soluzione o il bisogno dell'utente.**

*La "value proposition", invece, è una frase che deve comunicare i benefici che le persone possono ottenere dalla vostra soluzione. Deve essere applicabile in modo specifico alla vostra idea, non ad altre applicazioni. Per esempio, la "value proposition" di Satisfpay è: "Semplifica i pagamenti per migliorare la tua vita di tutti i giorni", Deliveroo: "I piatti che ami, a domicilio", Slack "Una piattaforma per il tuo team e il tuo lavoro". Il sito: <https://www.wordstream.com/blog/ws/2016/04/27/value-proposition-examples> mostra ulteriori esempi di value proposition.*

**Nome del progetto e value proposition**

- a. Riportate il nome scelto per il vostro progetto
- b. Perchè la squadra è arrivata a quel nome?
- c. Value proposition in una riga

## 8. Presentazione

### 1. Introduzione

- d. Membri del Team
- e. Descrizione del dominio secondo i raffinamenti apportati

### 2. Nuove attività di needfinding

- a. Documentate le nuove attività svolte (format, utenti coinvolti, lugo), chiarendo quali aspetti vi hanno permesso di approfondire
- b. Illustrate le Informazioni raccolte
- c. Evidenziate i nuovi aspetti emersi in base alla nuova analisi tematica

### 3. Bisogni degli utenti

- a. Documentate il processo di brainstorming sulla selezione dei bisogni, includendo immagini, screenshot di tutti i bisogni discussi
- b. Presentate i 3-4 bisogni selezionati; collegate ciascuno di essi a una o più interviste e risposte specifiche degli utenti. Utilizzate **personas e scenari**.

### 4. Soluzioni

- a. Includete alcune immagini / screenshot del vostro brainstorming, che riguarderanno idee preliminari per la vostra soluzione.
- b. Individuate una soluzione che ritenete promettente.
- c. Descrivete la soluzione scelta in 1-3 frasi.

### 5. Nome del progetto e value proposition

- a. Riportate il nome scelto per il vostro progetto
- b. Perchè la squadra è arrivata a quel nome?
- c. Value proposition in una riga

## Commenti prof

- interessante lo scambio tra generazioni (portare digitale in reale, occasione in incontro)
- lavoratore con poca consapevolezza

- ottime le personas, non si sovrappongono
- DOCUMENTARE BENE i vari processi
- possiamo essere mOLTO VAGHI E CREATIVI su soluzion

# Copione Specifico

## **TOPIC: Vendita online semplificata tramite applicazioni: piattaforma e fiducia**

1. Quanto tempo ci impeghi/ate in genere a mettere in vendita un oggetto sulle piattaforme di scambio già esistenti? Cosa pensi/ate renderebbe il processo più veloce o comodo per te/voi?
2. Saresti/te più propenso ad utilizzare una piattaforma di questo tipo, se ci fosse un sistema di rating e/o recensioni degli utenti?
3. Per evitare truffe, che cosa ti darebbe la sicurezza assoluta che l'oggetto è come descritto, prima di completare lo scambio/acquisto?

## **TOPIC: Buttare vs Dare una nuova vita? (focus su oggetti ingombranti)**

### **NOTA DEGLI AUTORI:**

Il problema più grande dei rifiuti ingombranti è quello di come manovrarli, e non c'è nulla che noi possiamo fare (non è quello di cui ci occupiamo)

1. In base a quale criterio butti/ate o reutilizzi/ate gli oggetti?
2. Qual è il massimo sforzo (in tempo e/o fatica) che saresti/e disposto/i a dare per riusare o donare un oggetto, magari ingombrante, prima di decidere che è meglio sbarazzarsene velocemente?

## **TOPIC: Supporto alla riparazione ed assistenza: a chi ti affidi? Dove vai? (ripreso da intervista di operatore) Com'è l'esperienza?**

1. Se devi/dovete riparare qualcosa, ti/vi rivolgi/rivolgete subito a qualcuno per farcelo/farvelo aggiustare oppure tendi/tendete inizialmente a provarci di tua/vostra sponte?
2. Hai mai riparato qualcosa utilizzando un video/tutorial? Come ti sei trovato?
3. Ti/Vi farebbe piacere se nella riparazione venissi/ste seguito/i passo-passo?

## **TOPIC: Eventi di scambio/swap in città: conosci queste realtà? Ti piacerebbero?**

1. Conosci/Conoscete eventi di scambio? Se sapessi/spreste in anticipo dove e quando sono, ci andresti/e?
2. Ti piacerebbe avere un "hub" dove capire quando e dove sono?
3. Se l'uso di uno strumento digitale potesse potenziare o migliorare la tua esperienza in questi eventi fisici, in che modo specifico vorresti che ti supportasse (es. renderla più veloce, più sicura, più sociale, o più vantaggiosa, magari con un sistema di punti/ricompense)?

# Intervista Facebook Marketplace

- How long does it usually take you to list an item on existing exchange platforms? What do you think would make the process quicker or more convenient for you?

It usually takes just a couple of minutes, you just need to take some pictures and write a short description of whatever you want to sell or give away. I guess it makes things quicker if you can save up your location because most of the time you're just meeting at your doorstep you know?

What I think would be a good idea is to be able to make batches of things you want to sell, for instance if you want to sell some guitars you're no longer gonna use it'd be nice to have the option of buying one, some or all of the lot without having to publish a different ad each time.

- Would you be more likely to use a platform like this if there were a rating system and/or user reviews?

Of course, sometimes you see some ads that look a bit shady, you're not sure if what you're getting is gonna be in good condition or if it's just a scam. For instance if you see an ad that maybe looks a bit too good to be true, the rating can give you a hint if it's a scam or not but sometimes it's just bots pumping up the ratings so you still have to be cautious.

- To avoid scams, what would give you absolute certainty that the item is as described before completing the exchange/purchase?

It is always a good sign if the seller has a profile picture and some contact info so you can actually talk with him before arranging a meeting, just to make sure it's just another normal person. Also pictures play an important role, if there's only two photos and the quality is poor I'm just gonna assume that you're hiding something from whatever thing you posted.

- What criteria do you use to throw away or reuse objects?

If the general condition is good I'll try to reuse it. For example, many of the times I have moved out to a different place I gifted most of my home appliances like a coffee machine or a microwave to my friends because they were things that still worked perfectly. If it's broken and I can't get it to work anymore I'll throw it away.

- What is the maximum effort you would be willing to make to reuse or donate an item, perhaps a bulky one, before deciding that it is better to get rid of it quickly?

Well if I see it's something easy to fix, like some piece came off its place and it's easy to put it back in I'll just do it and keep it. Also how much money did it cost you plays a big role, if it's something cheap and easy to replace I'll just go for a new one but if it's

something expensive like a washing machine I'll try to fix it myself for the longest time because getting a new one is simply too inconvenient and even unaffordable.

- If you need to fix something, do you immediately ask someone to fix it for you, or do you tend to try to fix it yourself initially?

Well if it's something I know somebody can get it repaired for me and I have no clue about how to repair it I'll just give him a call. I'm very good at repairing mechanical things though, because of my background, and sometimes it's also lots of fun.

- Have you ever repaired something using a video/tutorial? How did you like it?

Lots of things actually. A computer that wouldn't turn on because it was full of dust, bikes and all that stuff. It is good fun and pretty useful if the guy showing you how to repair it knows what he's talking about and the quality of the video is good, so you get to see everything going on. I have to say though that it can be nerve wracking if you really need something to work and you just don't find the way to fix it, like a computer that doesn't turn on or doesn't work right and you need to hand in an assignment you did there.

- Would you be happy if you were guided step-by-step through the repair process?

Yeah, it's easier that way. Otherwise you might lose track and screw up.

- Do you know of any exchange events? If you knew in advance where and when they were, would you go?

Not here in Milan, but I'd love to get to know where they are. I've been looking for a guitar ever since I arrived here and I'd like to get a cheap one someone doesn't want anymore and perhaps I could get to try it in person.

- Would you like to have a "hub" where you can understand when and where they are?

That would be so convenient, honestly. Even more if you can filter what people exchange in each one: general stuff, clothes, home appliances, car parts, ... So you can find what suits you best

- If using a digital tool could enhance or improve your experience at these physical events, how specifically would you like it to support you (e.g., make it faster, safer, more social, or more beneficial, perhaps with a points/reward system)?

I guess it'd be nice to have a platform to see the people that might attend and their rating if they have one. That way you can see how experienced and reliable they are when you're exchanging things. Also it can give you an idea if the event is gonna be big or

rather small. I might bring lots of stuff to trade at a big gathering but I might prefer to not show up at a small one and just wait for a bigger one.

# Schema Personas

Nome:

Tipo di utente: (Esperto, diretto, ...)

Età:

Stato lavorativo:

Caratteristica particolare:

Bio: (3-4 righe):

Problemi che ha nel fare o non fare quello che fa: (riciclare, buttare, riparare, etc.)

Motivazioni che lo portano a fare quello che fa: (riciclare, buttare, riparare, etc)

Bisogni che sente:

Come si aspetta che vengano risolti:

Elenco delle sue qualità e non nell'ambito in cui vogliamo lavorare: (Riciclo, affinità alla tecnologia, etc.)

Schema scenari

Descrizione estesa dello scenario (6-7 righe):

cosa succede?

dove si presenta il problema?

perché?

Soluzioni:

chiedere sul gruppo una soluzione per componente, scriverle tutte e poi votare.

# Intervista Nadav

[Speaker 1]

Allora,

[Speaker 1]

In genere, quanto tempo ci impiegate a mettere in vendita un oggetto su piattaforme di scambio tipo

[Speaker 1]

2 minuti.

[Speaker 1]

Tipo, tipo Vinted o o subito.

[Speaker 1]

Eh io un po' meno di, un minuto e 50 più o meno.

[Speaker 1]

Di solito ballano 4 minuti.

[Speaker 1]

Perché devo sempre accedere.

[Speaker 1]

Secondo te, secondo te c'è qualcosa che si può fare per rendere il processo più veloce o più comodo?

[Speaker 1]

No, secondo me è oggettivamente cioè è bello veloce.

[Speaker 1]

È impossibile, meglio di così è impossibile.

[Speaker 1]

Allora, saresti più propenso ad utilizzare una piattaforma di questo tipo se ci fosse un sistema di rating per gli utenti del tipo, tu al posto di fare, prima di fare lo scambio con uno, vai di dici, cioè guardi le sue recensioni, dici "Ok, questo è uno di cui mi fido, questo è affidabile".

[Speaker 1]

Beh, c'è già, no?

[Speaker 1]

Eh, su Vinted.

[Speaker 1]

Infatti.

[Speaker 1]

No, secondo me non è affidabile più che altro perché se se lui magari si mette d'accordo con 20 persone che tutte, cioè si mettono d'accordo e dice a ste 20 persone "Oh, mettetemi cinque stelle", lui poi, cioè, risulta ultra affidabile, ma non è affidabile.

[Speaker 1]

Ok. E allora ci passiamo subito alla prossima domanda.

[Speaker 1]

Secondo te, per evitare truffe su queste tipo, su questo tipo di piattaforme, qual è una cosa che ti darebbe la sicurezza assoluta che l'oggetto è esattamente come descritto e che non ti ordini il computer e poi ti arriva il mattone a casa?

[Speaker 1]

Lo scambio diretto, faccia a faccia, vis-à-vis.

[Speaker 1]

Ok.

[Speaker 1]

E poi, una domanda, tu in base a quale, voi, in base a quale criterio buttate o riutilizzate degli oggetti?

[Speaker 1]

Eh, se non mi servono Se se un oggetto non mi serve più e penso che non abbia nessun utilizzo possibile

[Speaker 1]

Ok.

[Speaker 1]

E qual è tipo il massimo, tipo sforzo che faresti sia in tempo che effettivamente sforzo fisico per eh cioè toglierti, cioè sbarazzarti di sbarazzarti di un oggetto ehm magari anche un oggetto magari di grosse dimensioni, che è difficile da da da smaltire?

[Speaker 1]

Non ho capito la domanda.

[Speaker 1]

Qual è secondo te il massimo sforzo che saresti disposto a fare per smaltire, cioè se tu ti devo donare un oggetto, no? Tipo devo donare una una poltrona a un amico.

[Speaker 1]

Qual è il massimo tipo di sforzo che dici "Sì, ok, ne vale la pena" versus "No, ok, non ne vale la pena"?

[Speaker 1]

Beh, se viene a prenderlo.

[Speaker 1]

Quindi tu tipo zero sforzo, fa' tutto lui.

[Speaker 1]

Beh, nel senso, magari portarlo in un punto di incontro.

[Speaker 1]

Beh, portarlo a metà strada.

[Speaker 1]

Cioè, tu dici case by case basis, cioè, in base all'oggetto, vedi anche la situazione qual è. Cioè una poltrona tratta diverso da una lavatrice.

[Speaker 1]

No, penso penso uguale. Però se se magari per motivi logistici sono già vicino a lui, allora me la porto dietro, poi gliela porto.

[Speaker 1]

Ok.

[Speaker 1]

Ehm se devi invece riparare qualcosa, tu, prima cosa che fai, ti rivolgi a un tizio e fai "Oh, dai, riparala tu" oppure ci provi prima magari per i cazzo tuoi e vedi?

[Speaker 1]

No, prima per i cazzo miei.

[Speaker 1]

Bravo.

[Speaker 1]

Ehm ti è mai capitato di riparare qualcosa utilizzando magari qualche video, tutorial, guida su internet?

[Speaker 1]

Sì.

[Speaker 1]

E ti sei trovato bene o ti sembrava che mancasse qualcosa del tipo il classico tutorial del ehm "Mi raccomando, vedete questo sticker, mi raccomando, non staccatelo!" e tu l'hai già staccato. Poi lo riattacchi e dico "Perché se l'hai già staccato, mi raccomando, non riattaccatelo!" Tipo situazioni del genere.

[Speaker 1]

No, a me non ho mai avuto problemi.

[Speaker 1]

Però non è che sono un gran riparatore, eh, cioè, io se se si rompe, si aggiusta da sola, sono contento.

[Speaker 1]

Ok.

[Speaker 1]

E ti farebbe piacere magari durante il processo di riparazione essere seguito passo passo?

[Speaker 1]

Sì. Sì.

[Speaker 1]

Va bene.

[Speaker 1]

Eh tu conosci per caso l'esistenza di eventi di scambio come mercatino del barattolo o roba del genere?

[Speaker 1]

Di scambio?

[Speaker 1]

Sì.

[Speaker 1]

Sì. Sì.

[Speaker 1]

E partecipi?

[Speaker 1]

No.

[Speaker 1]

Perfetto.

[Speaker 1]

Eh ti piacerebbe avere tipo un hub, tipo una zona centrale dove capire dove sono tutti questi eventi, anche se sono scollegati tra di loro, magari organizzati da persone diverse, cose del genere?

[Speaker 1]

Sì, grazie.

[Speaker 1]

Perfetto.

[Speaker 1]

Ehm se l'uso di uno strumento digitale potesse potenzialmente migliorare la tua esperienza di questi 20 fisici, secondo te eh cosa cosa dovrebbe fare, in che modo Cosa vorresti che supportasse?

[Speaker 1]

Non mi ricordo la domanda.

[Speaker 1]

Se una se uno strumento digitale potesse potenziare e migliorare la tua esperienza ehm in questi 20 fisici, secondo te, quali sarebbero le feature o in modo specifico cosa vorresti che supportasse, che facesse, magari renderli più veloci, più sociali, più più più più più?

[Speaker 1]

Che magari potresti, cioè, potessi prima di arrivare lì in loco, cioè tipo prenotare, vedere già un po' cosa c'è, magari prenoti quello che vuoi scambiare in modo che quando arrivi non c'è già scambiato.

[Speaker 1]

Eh e basta.

[Speaker 1]

Va bene, perfetto.

[Speaker 1]

Grazie.

# HW 1

# HW 1: needfinding entro 13/10

## INTRODUZIONE

### Componenti del gruppo

- Irusta Luis
- Moscovici Nadav
- Pacilli Giosia
- Papini Niccolò
- Santovito Chiara
- Sardelli Sofia

### Dominio di interesse e motivo della scelta

(bozza da modificare se non va bene)

Il dominio si concentra sull'**Economia Circolare Urbana**, con focus sull'**incentivazione al riuso e la semplificazione dello smaltimento** di oggetti e rifiuti speciali in ambito metropolitano. La scelta è motivata dalla **rilevanza sociale e ambientale** del problema della gestione dei rifiuti. Miriamo a ridurre gli sprechi, trasformando un dovere civico in un'esperienza **gratificante e sostenibile** per l'intera comunità.

## METODOLOGIA

### INTERVISTATI

#### Profilo degli intervistati

Per ogni profilo elencare (genere, età, se abita con altre persone, se è residente o domiciliato nel luogo in cui abita, motivo della scelta del partecipante, tipologia di utente con motivazione della scelta di quell'utente, come è stato reclutato)

(una tabella forse è la soluzione migliore qua)

1. Utente diretto: giovani
2. Utente diretto: anziani/adulti/ over 50
3. Utente estremo/guida: stooping milano
4. Esperto di Dominio:

# INTERVISTA

## Preparazione all'intervista

### FASE 1 – Definizione dei problem statements

Possibili temi:

#### 1. Individuazione oggetti

- Come le persone si accorgono e decidono che un oggetto è da eliminare o da mettere in vendita/donare.

#### 2. Percezione del valore

- Come percepiscono il valore degli oggetti da buttare (spreco, occasione, rifiuto).

#### 3. Motivazioni e barriere

- Cosa spinge o cosa blocca le persone nel riciclare/riutilizzare (comodità, tempo, incentivi, pigrizia).

#### 4. Strategie di dismissione

- Come le persone concretamente si liberano degli oggetti (buttare, donare, vendere, accumulare).

#### 5. Logistica e accessibilità

- Come gestiscono la logistica dello smaltimento (auto, isole ecologiche, orari, ecc.).

#### 6. Piattaforme e fiducia

- Qual è il ruolo delle piattaforme online nello scambio (Marketplace, Subito, gruppi FB) e come viene percepita la sicurezza/fiducia negli scambi.

#### 7. Visione degli operatori

- Come gli operatori (es. AMSA) vivono i processi di ritiro e quali sono i problemi logistici o organizzativi ricorrenti.

### FASE 2 – Reframing dei problem statements

#### 1. Individuazione oggetti

- Cosa fa scattare la decisione di liberarsi di un oggetto?
- Perché alcune cose restano ferme in casa per mesi/anni?
- Che emozioni provano nel momento in cui “staccano” dall'oggetto?

#### 2. Percezione del valore

- Perché certe cose vengono considerate rifiuto anche se ancora funzionanti?
- In quali casi un oggetto viene percepito come occasione o risorsa?
- Quanto pesa l'idea di “spreco” nella decisione?

#### 3. Motivazioni e barriere

- Cosa rende facile o difficile riciclare?

- Quanto contano tempo, soldi, incentivi o comodità?
- Quali ostacoli li fanno rinunciare?

#### **4. Strategie di dismissione**

- Perché scegliere di vendere invece che regalare o buttare?
- Cosa guida la scelta del canale (mercatino, piattaforma online, AMSA, cestino)?
- Come decidono la “destinazione finale” dell’oggetto?

#### **5. Logistica e accessibilità**

- Quanto la disponibilità di mezzi influenza lo smaltimento?
- Cosa li scoraggia nell’usare l’isola ecologica?
- Come si organizzano se non hanno un’auto?

#### **6. Piattaforme e fiducia**

- Perché si fidano o non si fidano delle piattaforme online?
- Quali rischi percepiscono (furti, truffe, scocciature)?
- Cosa li spinge a scegliere una piattaforma rispetto a un’altra?

#### **7. Visione degli operatori**

- Cosa complica il ritiro (tipologia rifiuti, indirizzi, orari, coordinamento)?
- Quali sono le frustrazioni più frequenti?
- Come percepiscono il comportamento dei cittadini?

### **FASE 3 e 4 - Costruzione delle domande e Parafrasi delle domande**

1. Raccontami l’ultima volta che ti sei accorto che un oggetto non ti serviva più. Come hai deciso cosa farne?
  - Puoi descrivere l’ultima volta che ti sei trovato con qualcosa che non ti serviva? Che percorso hai fatto per capire se buttarlo, regalarlo o venderlo?
2. Quali sono i criteri che usi per dire: questo lo butto, questo lo tengo, questo lo regalo/vendo?
  - Come distingui se un oggetto è ancora utile o no?
  - Quali segnali ti fanno scegliere tra buttare un oggetto o rimetterlo in circolo?
3. Ti è mai capitato di provare dispiacere a buttare via qualcosa? Perché?
4. In quali situazioni consideri un oggetto ancora utile, e in quali lo vedi solo come rifiuto?
  - Quando un oggetto per te “vale ancora” e quando invece diventa solo spazzatura?
5. Cosa ti rende facile riciclare o riutilizzare un oggetto?
  - Cosa ti semplifica il processo di donare o riciclare? Quali condizioni ti fanno dire “ok, facile, lo faccio subito”?
6. Al contrario, cosa ti scoraggia o ti fa rinunciare?
  - Che ostacoli ti bloccano o ti fanno cambiare idea?

- Quali difficoltà ti hanno fatto lasciare perdere in passato?
- 7. Se ci fossero incentivi (punti, sconti, premi), pensa che cambierebbe il suo comportamento? Come?
  - Che differenza farebbe per lei avere premi o sconti in cambio? Quale incentivo ti convincerebbe davvero ad agire diversamente?
- 8. Quando hai dovuto eliminare un oggetto ingombrante, come ti sei organizzato? Quali difficoltà hai incontrato (mezzi di trasporto, orari, distanza, ecc.)?
- 9. Puoi raccontarmi i diversi modi in cui ti sei liberato di oggetti in passato? Che canali ha usato (vendita, dono, AMSA...)? Qual è stata la modalità più comoda o soddisfacente per lei?
- 10. Hai mai usato Subito, Marketplace o simili per scambiare o vendere oggetti? Com'è andata?
  - Raccontami una tua esperienza positiva o negativa con queste piattaforme.
  - Come ti sei trovato con l'intero processo (annuncio, contatti, consegna)?
- 11. Ti sei mai sentito poco sicuro o a disagio in questi scambi? Cosa ti ha dato quella sensazione?
  - Ti è capitato di dubitare della persona o dell'oggetto? Perché?
  - Ricordi un episodio in cui ti sei sentito a disagio?
- 12. Se volesse acquistare usato, quali garanzie le servirebbero per fidarsi della sua qualità e della transazione?
  - Cosa ti farebbe sentire tranquillo nel comprare usato?
  - Che condizioni o controlli ti servirebbero per fidarti?

**(domande per intervistati AMSA/partner)**

1. Puoi descrivermi una giornata tipo di ritiro di ingombranti? Quali sono i passaggi più ricorrenti e quelli più problematici?
  - Com'è strutturata la tua giornata di lavoro sul campo?
  - Quali sono i passaggi più ricorrenti in un turno?
2. Osservi spesso oggetti che vengono buttati, ma che dal tuo punto di vista tecnico (funzionalità, stato) sarebbero ancora recuperabili? Quali tipologie?
3. Quando il cittadino deve eliminare un oggetto ingombrante, quali difficoltà (mezzi, orari, distanza) percepisci essere le più comuni?
4. Quali sono i problemi più frequenti che incontri nel tuo lavoro a causa del comportamento dei cittadini?
  - Che ostacoli ricorrono più spesso?
5. Ci sono situazioni (ad esempio, indirizzi, oggetti particolari) che rallentano il servizio in modo particolare?
6. Dal tuo punto di vista, cosa aiuterebbe i cittadini e quali cambiamenti semplificherebbero il vostro lavoro?
7. Se potessi cambiare una sola cosa nel sistema attuale (ad esempio, regole, comunicazione, strumenti), quale sceglieresti?

## FASE 5 - Copione dell'intervista

### 1 - Introduzione e consenso (Circa 5 minuti)

Introduzione e ruoli

"Buongiorno, grazie per aver partecipato. Io sono [Nome], il moderatore, e il mio collega [Nome] prenderà appunti e registrerà l'audio/scatterà qualche foto, se necessario. Facciamo parte di un gruppo di studenti del Politecnico e stiamo lavorando a un progetto che riguarda il riciclo e il riuso degli oggetti usati."

Tema e obiettivo

"Questa intervista ci aiuta a capire come le persone si liberano o riutilizzano gli oggetti non più necessari in città, per aiutarci a progettare un servizio più efficace."

Modalità

"L'intervista durerà circa 45-50 minuti. Non ci sono risposte giuste o sbagliate: ci interessa la sua esperienza personale. Possiamo registrare la conversazione e prendere appunti?"

Firma dei consensi

### 2 - Warm-up e background (Circa 5 minuti)

*Obiettivo: Mettere l'utente a suo agio e ottenere il contesto iniziale. Domande uguali per tutti.*

Background

"Può raccontarmi qualcosa di lei? Che lavoro fa o cosa studia?"

"Vive da solo/a o con altre persone?"

"Da quanto tempo abita qui? È residente o domiciliato in questo comune?"

"Si considera una persona attenta al riciclo e al riuso o più orientata alla praticità?"

"Si considera una persona tecnologica?"

**[Utente Estremo]** (Solo per Operatore AMSA) "Qual è la sua routine lavorativa tipica e da quanto tempo gestisce i ritiri?"

### 3 - Parte centrale (temi e domande) (Circa 20-25 minuti)

Domande della fase 3-4

## 4 - Chiusura (Circa 10 minuti)

“Secondo lei, qual è la parte più complicata del liberarsi di un oggetto?”

“Se potesse immaginare un sistema ideale per gestire gli oggetti usati, come dovrebbe funzionare?”

“C’è qualcosa che non le ho chiesto e che ritiene importante aggiungere?”

Ringraziamento finale.

## Organizzazione dell’intervista

Luogo:

Materiali usati durante l’intervista:

Ruolo dei membri:

Processo ispirato dalle risorse aggiuntive:

- [5 Steps to Create Good User Interview Questions](#)
- [Asking the right questions during user research, interviews and testing](#)

# RISULTATI DELLE INTERVISTE

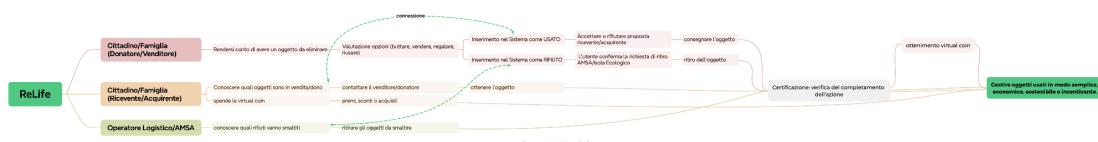
Foto e artefatti rilevanti (non so cosa intenda la prof)

Citazioni chiave

# SINTESI

Mappa iniziale tra utenti e obiettivi

(Penso intenda l’initial map, ma potrei sbagliarmi. Link utile qua: <https://ucdsprint.com/#how-to>)



Bisogni più significativi degli utenti

Passi futuri

**Mail AMSA**

Alla gentile attenzione di AMSA S.p.A.

Piacere siamo un gruppo di studenti del Politecnico di Milano che stanno facendo uno studio statistico per un progetto sul riciclo e il riuso di rifiuti ingombranti e ci piacerebbe avere la vostra partecipazione per aiutarci.

Il progetto si trova attualmente in una fase di *need finding*, chiediamo gentilmente di poter intervistare un paio dei vostri operatori tra urbani e addetti alle isole ecologiche per poter definire le criticità attuali del sistema di riciclo di oggetti ingombranti da parte dei cittadini.

Chiederemo agli addetti di firmare una liberatoria sul trattamento dei dati personali per poter usare foto e audio registrati durante l'intervista.

Chiediamo inoltre la possibilità di poter fare un turno di lavoro tipo di operatore urbano a uno di noi così da poter intervistare gli addetti durante il turno, senza disturbare l'attività, ma durante l'attività di trasposto.

Siamo disposti a collaborare come meglio possiamo con voi e vi ringraziamo per l'aiuto che ci potreste dare.

Cordiali saluti,

Niccolò Papini

Versione di chatty:

Gentili referenti AMSA,

siamo un gruppo di studenti del Politecnico di Milano impegnati in un progetto di ricerca sul riciclo e il riuso dei rifiuti ingombranti.

Attualmente siamo nella fase di *need finding* e ci farebbe molto piacere poter contare sulla vostra collaborazione.

In particolare, vi chiediamo la disponibilità a:

- intervistare un paio di vostri operatori (urbani e/o delle isole ecologiche) per comprendere meglio le criticità del sistema;
- affiancare un operatore urbano durante un turno di lavoro tipo, così da poter osservare e raccogliere informazioni utili, senza arrecare intralcio.

Per tutelare la privacy, gli addetti coinvolti firmeranno una liberatoria che autorizza l'utilizzo di eventuali foto e registrazioni audio effettuate durante le interviste.

Vi ringraziamo anticipatamente per l'attenzione e restiamo a disposizione per concordare tempi e modalità.

Cordiali saluti,  
Niccolò Papini  
per il gruppo di studenti del Politecnico di Milano

Mi chiamo Niccolò Papini, sono studente del Politecnico di Milano di Ingegneria Informatica. Vi chiediamo

Ciao! Sono Chiara Santovito, studentessa di Ingegneria Informatica del Politecnico di Milano. Con un gruppo di 6 studenti, per il corso di “Fondamenti di Human-Computer Interaction”, stiamo sviluppando un progetto nell’ambito di “Cura Sostenibile”, legato al riciclaggio e al riuso di rifiuti ingombranti. Il vostro progetto è particolarmente interessante per la fase di need-finding e osservazione della realtà attuale. Qualcun\* di voi sarebbe disponibile per un’intervista (anche online), per aiutarci a comprendere meglio le criticità del sistema e la vostra realtà? Grazie :)

# Dati interviste

# Dati interviste:

## Intervista 1:

- Francesca (F): 24, Studentessa
- Frequentano il tempio del Futuro Perduto Market del baratto (barattolo), conosciuto tramite i Social
- Familiarizzate con l'informatica
- Primo contatto con il riciclo e lo scambio: 6-7 anni fa
- Applicazioni utilizzate: Vinted
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, oggetti ingombranti (ancora funzionanti)
- Motivi: ridurre il consumismo, riciclo, oggetti che occupano molto spazio
- Mezzi tradizionali di riciclo (AMSA/Isola ecologica): nessuno -> non ne ha mai trovato il bisogno (sono abituati ad andare al baratto)
- Aspetto sociale: preferisce relazioni umane, in spazi pubblici. Non utilizzerebbero la versione digitale se non gli desse la possibilità di conoscere punti di scambio pubblici (es. market del baratto).

## Intervista 2:

- Sabrina (F): 25, Studentessa (comunicazione marketing) e lavoratrice (web marketing)
- Valeria (F): 35, Funzionario pubblico
- Valeria ha conosciuto lo scambio di beni tramite Sabrina (Cugina)
- Sabrina è molto tecnologica nel ramo informatico
- Primo contatto con il riciclo e lo scambio: Tempo fa (non specificato)
- Applicazioni utilizzate: Vinted
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, libri già letti, elettrodomestici (ancora funzionanti)
- Motivi: dare un'altra vita ai vestiti ben conservati che non li metti più (cambio di città, cambio dei gusti personali), liberare spazio a casa, spirito di seconda vita
- Comodità desiderata però non incontrata: Magari in alcuni negozi che sono famosi i prezzi di determinate cose che sono comunque vintage o di un seconda mano è un po' esagerato.
- Mezzi tradizionali di riciclo (AMSA/Isola ecologica): nessuno -> non hanno avuto bisogno
- Esperienza personale: non focalizzate nello scambio (più simile a una donazione)
- Punti chiave nel caso dello scambio: garanzie delle condizioni dei beni, formalità da entrambe le parti, evitare il rischio di scam (marca, materiale), approvazione all'idea di token ottenuti per fare scambi e donazioni (per avere sconti per musei, etc)

## Intervista 3:

- Luca (M): 24, Membro del market del baratto (barattolo), ex studente di Design del poli.
- È cominciato nel baratto come barista -> ad oggi è il designer.

- Motivazione: “E comunque, come manifesto, come claim, diciamo è giustissimo nel senso cercare di riutilizzare quello che possiamo, visto che siamo sommersi da cose che non sono solo vestiti, ma in generale cercare di ri-abituare un po' le persone al baratto, quando non è necessario, per forza acquistare cose nuove” -> **Il concetto è fondamentale per lui**. Mettiamo la citazione con  
- Uno degli organizzatori del market
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, libri già letti, elettrodomestici (ancora funzionali)
- Vestiti, elettrodomestici -> prima di buttarli cerca se c'è alcun'altra maniera alternativa di utilizzarli
- Familiarizzato con l'informatica
- Comodità desiderata: ci dovrebbe essere una chat tipo di ascolto richieste perché secondo me tipo le FAQ non vanno bene; chiarezza con la finalità e il messaggio; qualcosa che ci aiuti a gestire bene i magazzini in qualche modo e che lo comunica anche alle persone (tabella giornata con info)
- Situazione particolarmente scomoda: persone che arrivano **qui per rubare sostanzialmente**, creazione di una tessera per motivi di sicurezza e per poter controllare gli ingressi.
- Altri dettagli: Non hanno mai collaborato con l'AMSA neanche con nessun'altra azienda grande -> **non gli porta guadagno** perché il progetto è completamente gratuito. Umana di solito si approfitta dei suoi servizi (sbarazzarsi delle cose che non riescono a mantenere nei loro magazzini)

## Intervista 4:

- Pietro (M): responsabile di un'azienda di igiene ambientale da 25 anni
- Non tutti i comuni aderiscono come servizio al cittadino la raccolta dei rifiuti ingombranti porta a porta
- Se il comune fa il servizio: **l'operatore recupera i rifiuti che sono scritti in una lista concreta, gli altri rifiuti buttati fuori sono illegali**. I rifiuti vengono portati in area ecologica e vengono smaltiti separati nei cassoni. C'è una buona percentuale di rifiuti che potrebbero essere recuperati e riutilizzati, ma **per legge non si può prendere dei rifiuti esposti** e portarli a casa. A volte per essere trasportati vengono selezionati o vengono tagliati o **rovinati proprio per una questione di trasporto** -> opportunità persa di riutilizzo (Tuttavia non ci sono una buona parte dei rifiuti ingombranti che potrebbero essere utilizzati).
- Difficoltà: Magari il comune non offre il servizio (Difficoltà logistica per l'utente). Preparare i rifiuti per essere raccolti seguendo le regole di sicurezza (dimensioni, peso), di solito rifiuti ingombranti sono distrutti per essere trasportati -> opportunità di riciclo persa.
- Possibili soluzioni: Se i rifiuti ingombranti sono ancora utilizzabili non sono rifiuti ma oggetti di seconda mano che si possono vendere nel mercato. Inoltre, se non funziona, si possono riciclare i materiali di cui è composto (plastica, vetro o anche altri componenti ancora funzionali, come un motore)
- Cambiamenti necessari: **la mentalità dell'utente**, perché è chi deve decidere se l'oggetto è un rifiuto oppure un oggetto di seconda mano e cercare un modo di incentivare il cittadino
- Altra esperienza: a **Copenhagen** c'è una costumbre di riciclo e di riuso tra i cittadini. Per pochi soldi si può arredare un appartamento con oggetti di seconda mano in buono stato -> **È parte della cultura, della mentalità della gente** (torniamo allo stesso punto di prima)

## Risultati Form:

- Principalmente giovani studenti 81,4%
- 70% delle persone ha già riciclato nella sua vita, opzioni più usate, riparazione o vendita.
- Principalmente l'hanno fatto per **comodità**.
- Quando buttano lo fanno per alti costi di riparazione o per dubbia qualità del prodotto dopo la riparazione.
- Il **supporto alla riparazione** sembra incentivare di più il riuso.
- Per scambi o vendite dal vivo si predilige la **verifica** degli utenti o l'utilizzo di posti fisici affidabili (negozi, market).
- Molti dispongono di auto ma non conoscono l'ubicazione dell'isola ecologica oppure distano a 2 - 5km da essa.
- Grande utilizzo di Vinted o di e-market simili.

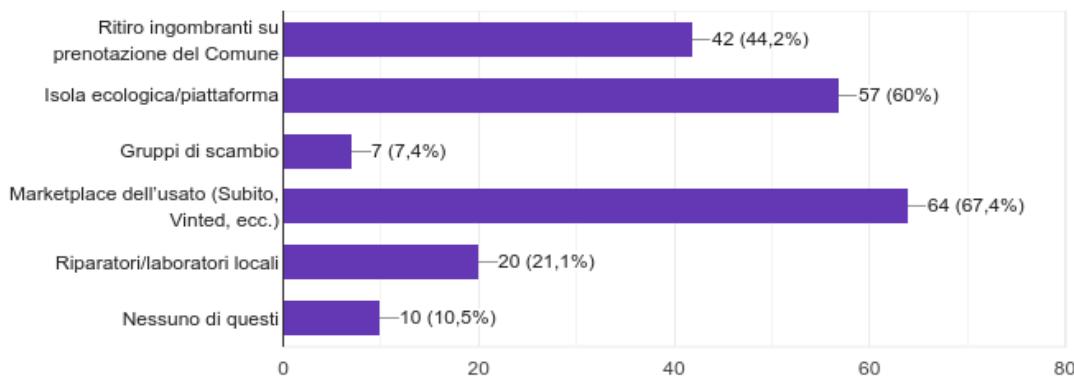
In 2–3 righe, racconta l'ultima esperienza (riuso, riparazione o smaltimento): cosa è andato **bene** e cosa **ti ha bloccato**?

- “Ho riparato il mio aspirapolvere a casa per economicità, ora funziona, non l'ho portato a riparare nei centri appositi perché il costo sarebbe stato troppo elevato rispetto l'utilità effettiva del bene e mi sarebbe convenuto sostituirlo con uno nuovo”
- “Sono pigro”
- “Il riuso mi ha permesso di risparmiare in termini di costi sull'oggetto in sé, ma l'efficienza ovviamente non era la stessa”
- “Venduto su vinted/subito. Prima ho controllato il profilo del compratore, e poi ho spedito/vedenuto a mano. C'e' un po' di apprensione prima di vendere/scambiare, ma è bello donare una seconda vita agli oggetti che non si usano piu' e magari avere qualche soldo indietro.”
- “Truffe ”

## Conosci/usi già questi servizi?

Copia grafico

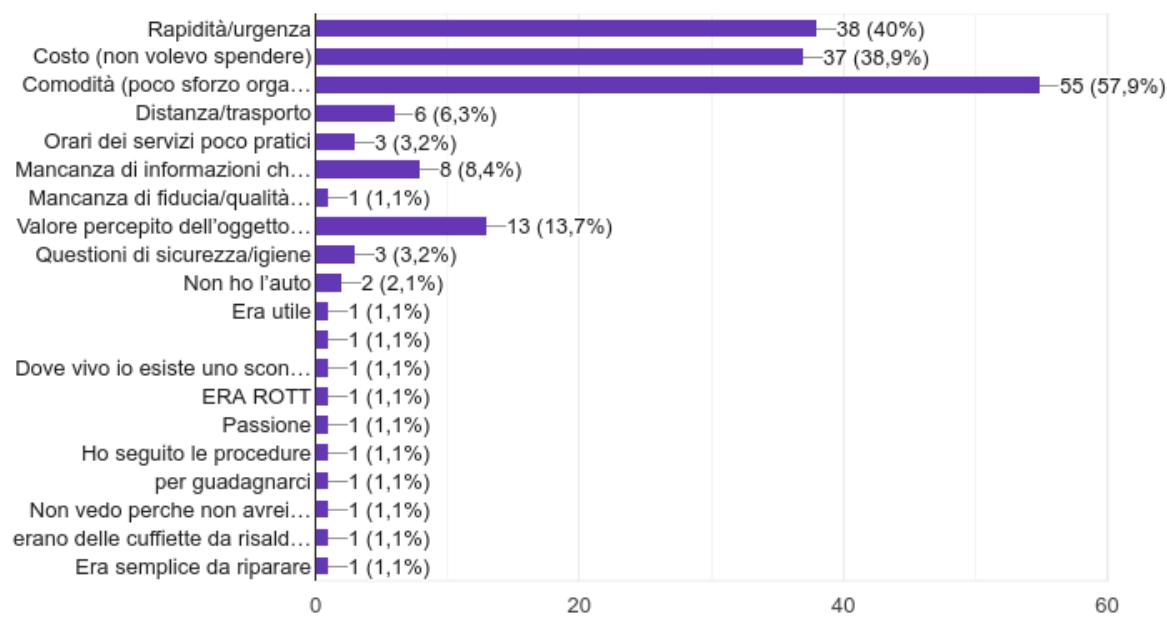
95 risposte



## Perché hai scelto questa opzione? (max 3 motivi)

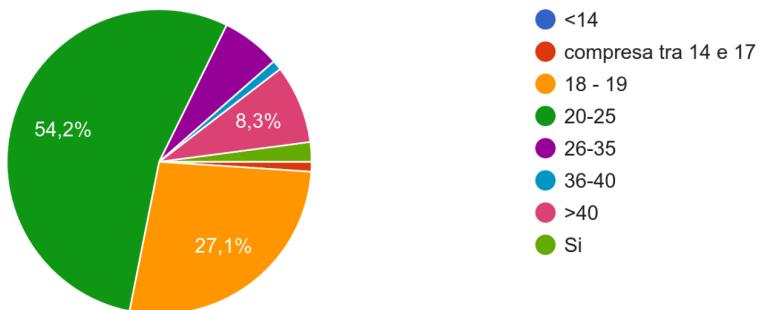
Copia grafico

95 risposte



## Fascia d'età

96 risposte



- Sabrina (F): 25, Studentessa (comunicazione marketing) e lavoratrice (web marketing)
- Valeria (F): 35, Funzionario pubblico
- **Valeria ha conosciuto lo scambio di beni tramite Sabrina (Cugina)**
- Sabrina è molto tecnologica nel ramo informatico
- Primo contatto con il riciclo e lo scambio: Tempo fa (non specificato)
- Applicazioni utilizzate: **Vinted**
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, libri già letti, elettrodomestici (ancora funzionanti)
- Motivi: dare un'altra vita ai vestiti ben conservati che non li metti più (cambio di città, cambio dei gusti personali), liberare spazio a casa, spirito di seconda vita
- Comodità desiderata però non incontrata: Magari in alcuni negozi che sono famosi i **prezzi** di determinate cose che sono comunque vintage o di un seconda mano è un po' **esagerato**.
- Mezzi tradizionali di riciclo (AMSA/Isola ecologica): nessuno -> non hanno avuto bisogno
- Esperienza personale: non focalizzate nello scambio (più simile a una donazione)
- Punti chiave nel caso dello scambio: **garanzie** delle condizioni dei beni, formalità da entrambe le parti, evitare il **rischio di scam** (marca, materiale), **approvazione** all'idea di token ottenuti per fare scambi e donazioni (per avere sconti per musei, etc)

Sabrina ha avuto il primo contatto tramite Vinted ma usa anche Mercatini, da anche libri una volta finiti.

Valeria vorrebbe dare i suoi libri dell'università.

Sabrina usa il tempo come criterio.

Valeria quando non gli vanno più.

Sabrina si è sempre trovata bene, tranne alcuni negozi che vendono oggetti di seconda mano con prezzi troppo alti, Valeria concorda.

Sabrina non si è mai affidata ad AMSA, i genitori la utilizzano per smaltire mobili.

Sabrina va al market solo per donare e per socializzare, Valeria la segue e dà i vestiti a Sabrina.

Sabrina vorrebbe delle garanzie sul prodotto che sta andando a scambiare.

Reazione positiva di entrambe nel caso di sconti o agevolazioni.

## **Sabrina (F): 25 anni**

**Occupazione:** Studentessa in comunicazione marketing e lavoratrice nel settore web marketing.

**Primo contatto con il riciclo/scambio:** Tramite l'app *Vinted*.

**Applicazioni utilizzate:** *Vinted*, mercatini dell'usato.

**Oggetti soggetti a riciclo/scambio:** Vestiti, libri già letti, elettrodomestici ancora funzionanti.

**Criterio di riciclo/scambio:** Quando ha tempo per organizzare o spedire.

**Motivazioni:** Dare una seconda vita a vestiti ben conservati, liberare spazio, cambiare stile o città.

**Esperienza:** Sempre positiva, tranne alcuni negozi vintage con prezzi troppo alti per il tipo di prodotto.

**Rapporto con mezzi tradizionali (AMSA/isola ecologica):** Non ne ha mai avuto bisogno; i genitori li utilizzano per smaltire mobili.

**Abitudini di scambio:** Frequenta i market soprattutto per donare e socializzare.

**Punti chiave nello scambio:** Desidera garanzie sulle condizioni dei beni e formalità da entrambe le parti per evitare truffe.

**Reazione a incentivi:** Molto favorevole a sistemi di token o sconti legati a scambi e donazioni (es. musei, eventi culturali).

## **Valeria (F): 35 anni**

**Occupazione:** Funzionario pubblico.

**Primo contatto con il riciclo/scambio:** Tramite la cugina Sabrina.

**Applicazioni utilizzate:** *Vinted* (su consiglio di Sabrina).

**Oggetti soggetti a riciclo/scambio:** Vestiti non più utilizzati, libri universitari.

**Criterio di riciclo/scambio:** Quando gli oggetti non le vanno più o non servono.

**Motivazioni:** Liberare spazio e dare nuova vita a oggetti ancora in buono stato.

**Esperienza:** Non ha avuto esperienze negative, ma concorda con Sabrina sul fatto che alcuni negozi vintage abbiano prezzi eccessivi.

**Rapporto con mezzi tradizionali (AMSA/isola ecologica):** Nessun utilizzo diretto.

**Abitudini di scambio:** Segue Sabrina ai market, dove cede i propri vestiti a lei per la donazione.

**Punti chiave nello scambio:** Apprezza la trasparenza e le garanzie sulle condizioni dei beni.

**Reazione a incentivi:** Positiva all'idea di ricevere sconti o agevolazioni per attività culturali in cambio di scambi o donazioni.

“Secondo me è un’idea giustissima: abbiamo già troppe cose, non solo vestiti, e dovremmo tornare un po’ a scambiarci quello che non usiamo più, invece di comprare sempre tutto nuovo.”

# Guida Presentazione

[Introduzione](#)

[Metodologia](#)

[Fase 1: Definizione dei problem statements](#)

[Fase 2: Reframing dei problem Statements](#)

[Fase 3 e 4:](#)

[Fase 5: Copione dell'intervista](#)

[Risultati delle interviste](#)

[Sintesi](#)

La presentazione dovrebbe contenere i seguenti contenuti (organizzazione consigliata):

## Introduzione

Componenti del gruppo

- Irusta Luis
- Moscovici Nadav
- Pacilli Giosia
- Papini Niccolò
- Santovito Chiara
- Sardelli Sofia

Dominio di interesse e perché l'avete scelto

Il dominio si concentra sull'**Economia Circolare Urbana**, con focus sull'**incentivazione al riuso e la semplificazione dello smaltimento** di oggetti e rifiuti speciali in ambito metropolitano. La scelta è motivata dalla **rilevanza sociale e ambientale** del problema della gestione dei rifiuti. Miriamo a ridurre gli sprechi, trasformando un dovere civico in un'esperienza **gratificante e sostenibile** per l'intera comunità.

## Metodologia

Partecipanti – Perché sono stati selezionati? Perché sono appropriati? Come sono stati reclutati? Qual è la loro età, genere, ...? Chi è l'utente estremo e perché? Chi è l'esperto di dominio, se esiste?

- Utenti diretti:

chi sono?

market del baratto + descrizioni

-

Dove sono state condotte le interviste?

Niccolò e Chiara si sono recati a un evento che si basa sul riuso di oggetti seconda mano, **market del baratto**, in cui hanno intervistato persone presenti come persone sensibili al tema cercando di diversificare il ruolo e l'età degli intervistati.

Il market del baratto è un'iniziativa che tratta lo scambio di oggetti di seconda mano, le persone interessate portano oggetti da donare e per ogni oggetto viene dato un token, per ogni token si può prendere un qualsiasi oggetto esposto, ogni oggetto esposto è donato da qualcuno o è di magazzino.

- market del baratto (di persona),
- Giosia di persona
- Politecnico di Milano Campus Leonardo
- Politecnico di Milano Campus Bovisa

Come è stata organizzata l'intervista (su cosa si sono concentrate le domande)?

Fase 1: Definizione dei problem statements

Possibili temi:

1. **Individuazione oggetti**
  - Come le persone si accorgono e decidono che un oggetto è da eliminare o da mettere in vendita/donare.
2. **Percezione del valore**
  - Come percepiscono il valore degli oggetti da buttare (spreco, occasione, rifiuto).
3. **Motivazioni e barriere**
  - Cosa spinge o cosa blocca le persone nel riciclare/riutilizzare (comodità, tempo, incentivi, pigrizia).
4. **Strategie di dismissione**
  - Come le persone concretamente si liberano degli oggetti (buttare, donare, vendere, accumulare).
5. **Logistica e accessibilità**
  - Come gestiscono la logistica dello smaltimento (auto, isole ecologiche, orari, ecc.).
6. **Piattaforme e fiducia**
  - Qual è il ruolo delle piattaforme online nello scambio (Marketplace, Subito, gruppi FB) e come viene percepita la sicurezza/fiducia negli scambi.
7. **Visione degli operatori**
  - Come gli operatori (es. AMSA) vivono i processi di ritiro e quali sono i problemi logistici o organizzativi ricorrenti.

Fase 2: Reframing dei problem Statements

### 1. **Individuazione oggetti**

- Cosa fa scattare la decisione di liberarsi di un oggetto?
- Perché alcune cose restano ferme in casa per mesi/anni?
- Che emozioni provano nel momento in cui “staccano” dall'oggetto?

### 2. **Percezione del valore**

- Perché certe cose vengono considerate rifiuto anche se ancora funzionanti?
- In quali casi un oggetto viene percepito come occasione o risorsa?
- Quanto pesa l'idea di "spreco" nella decisione?

### **3. Motivazioni e barriere**

- Cosa rende facile o difficile riciclare?
- Quanto contano tempo, soldi, incentivi o comodità?
- Quali ostacoli li fanno rinunciare?

### **4. Strategie di dismissione**

- Perché scegliere di vendere invece che regalare o buttare?
- Cosa guida la scelta del canale (mercatino, piattaforma online, AMSA, cestino)?
- Come decidono la "destinazione finale" dell'oggetto?

### **5. Logistica e accessibilità**

- Quanto la disponibilità di mezzi influenza lo smaltimento?
- Cosa li scoraggia nell'usare l'isola ecologica?
- Come si organizzano se non hanno un'auto?

### **6. Piattaforme e fiducia**

- Perché si fidano o non si fidano delle piattaforme online?
- Quali rischi percepiscono (furti, truffe, scocciature)?
- Cosa li spinge a scegliere una piattaforma rispetto a un'altra?

### **7. Visione degli operatori**

- Cosa complica il ritiro (tipologia rifiuti, indirizzi, orari, coordinamento)?
- Quali sono le frustrazioni più frequenti?
- Come percepiscono il comportamento dei cittadini?

Fase 3 e 4: Costruzione delle domande e Parafrasi delle domande

-

Fase 5: Copione dell'intervista

- introduzione e consenso
- warmup e background
- parte centrale
- chiusura

## Ruolo dei membri del gruppo in ogni intervista

- Giosia e Luis: creazione form
- Sofia: preparazione domande
- Chiara e Niccolò: inviati al market del baratto, con maglia del Poli
- Giosia: intervista nello studio dell'utente
- Nadav: interviste a studenti del politecnico di Milano (Campus Leonardo e Bovisa)
- Luis: transcript e analisi

## Il materiale usato (camera, registratore, etc.)

- Google Form
- Telefono Google Pixel, con Gemini per transcript
- Carta e penna

## Risultati delle interviste

Fotografie e artefatti rilevanti + Citazioni chiave rilasciate dagli utenti

### *Intervista 1:*

- Francesca (F): 24, Studentessa
- Beatrice (F): 25, Studentessa
- Frequentano il tempio del Futuro Perduto Market del baratto (barattolo), conosciuto tramite i Social
- Familiarizzate con l'informatica
- Primo contatto con il riciclo e lo scambio: 6-7 anni fa
- Applicazioni utilizzate: **Vinted**
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, oggetti ingombranti (ancora funzionanti)
- Motivi: **ridurre il consumismo**, riciclo, oggetti che occupano molto spazio
- Mezzi tradizionali di riciclo (AMSA/Isola ecologica): nessuno -> non ne hanno mai trovato il bisogno (sono abituati ad andare al baratto)
- Aspetto sociale: preferiscono relazioni umane, in spazi pubblici. Non utilizzerebbero la versione digitale se non gli desse la possibilità di conoscere punti di scambio pubblici (es. market del baratto).

### *Intervista 2:*

- Sabrina (F): 25, Studentessa (comunicazione marketing) e lavoratrice (web marketing)
- Valeria (F): 35, Funzionario pubblico
- **Valeria ha conosciuto lo scambio di beni tramite Sabrina (Cugina)**
- Sabrina è molto tecnologica nel ramo informatico
- Primo contatto con il riciclo e lo scambio: Tempo fa (non specificato)
- Applicazioni utilizzate: **Vinted**
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, libri già letti, elettrodomestici (ancora funzionanti)

- Motivi: dare un'altra vita ai vestiti ben conservati che non li metti più (cambio di città, cambio dei gusti personali), liberare spazio a casa, spirito di seconda vita
- Comodità desiderata però non incontrata: Magari in alcuni negozi che sono famosi i prezzi di determinate cose che sono comunque vintage o di un seconda mano è un po' esagerato.
- Mezzi tradizionali di riciclo (AMSA/Isola ecologica): nessuno -> non hanno avuto bisogno
- Esperienza personale: non focalizzate nello scambio (più simile a una donazione)
- Punti chiave nel caso dello scambio: garanzie delle condizioni dei beni, formalità da entrambe le parti, evitare il rischio di scam (marca, materiale), approvazione all'idea di token ottenuti per fare scambi e donazioni (per avere sconti per musei, etc)

#### *Intervista 3: Utente estremo*

- Luca (M): 24, Membro del market del baratto (barattolo), ex studente di Design del poli.
- È cominciato nel baratto come barista -> ad oggi è il designer.
- Motivazione: "E comunque, come manifesto, come claim, diciamo è giustissimo nel senso cercare di riutilizzare quello che possiamo, visto che siamo sommersi da cose che non sono solo vestiti, ma in generale cercare di ri-abituare un po' le persone al baratto, quando non è necessario, per forza acquistare cose nuove" -> Il concetto è fondamentale per lui . Mettiamo la citazione con - **Uno degli organizzatori del market**
- Oggetti soggetti a riciclo: vestiti, libri già letti, elettrodomestici (ancora funzionali)
- Vestiti, elettrodomestici -> prima di buttarli cerca se c'è alcun'altra maniera alternativa di utilizzarli
- Familiarizzato con l'informatica
- Comodità desiderata: ci dovrebbe essere una chat tipo di ascolto richieste perché secondo me tipo le FAQ non vanno bene; chiarità con la finalità e il messaggio; qualcosa che ci aiuti a gestire bene i magazzini in qualche modo e che lo comunica anche alle persone (tabella giornata con info)
- Situazione particolarmente scomoda: persone che arrivano qui per rubare sostanzialmente, creazione di una tessera per motivi di sicurezza e per poter controllare gli ingressi.
- Altri dettagli: Non hanno mai collaborato con l'AMSA neanche con nessun'altra azienda grande -> non gli porta guadagno perché il progetto è completamente gratuito. Umana di solito si approfitta dei suoi servizi (sbarazzarsi delle cose che non riescono a mantenere nei loro magazzini)

#### *Intervista 4: Utente*

- Pietro (M): responsabile di un'azienda di igiene ambientale da 25 anni
- Non tutti i comuni aderiscono offre come servizio al cittadino la raccolta dei rifiuti ingombranti porta a porta
- Se il comune fa il servizio: l'operatore recupera i rifiuti che sono scritti in una lista concreta, gli altri rifiuti buttati fuori sono illegali. I rifiuti vengono portati in area ecologica e vengono smaltiti separati nei cassoni. C'è una buona percentuale di rifiuti che potrebbero essere recuperati e riutilizzati, ma per legge non si può prendere dei rifiuti esposti e portarli a casa. A volte per essere trasportati vengono selezionati o vengono tagliati o rovinati proprio per una questione di trasporto -> opportunità persa di riutilizzo (Tuttavia non ci sono una buona parte dei rifiuti ingombranti che potrebbero essere utilizzati).

- Difficoltà: Magari il comune non offre il servizio (Difficoltà logistica per l'utente). Preparare i rifiuti per essere raccolti seguendo le regole di sicurezza (dimensioni, peso), di solito rifiuti ingombranti sono distrutti per essere trasportati -> opportunità di riciclo persa.
- Possibili soluzioni: Se i rifiuti ingombranti sono ancora utilizzabili non sono rifiuti ma oggetti di seconda mano che si possono vendere nel mercato. Inoltre, se non funziona, si possono riciclare i materiali di cui è composto (plastica, vetro o anche altri componenti ancora funzionali, come un motore)
- Cambiamenti necessari: **la mentalità dell'utente**, perché è chi deve decidere se l'oggetto è un rifiuto oppure un oggetto di seconda mano e cercare un modo di incentivare il cittadino
- Altra esperienza: a **Copenhagen** c'è una costumbre di riciclo e di riuso tra i cittadini. Per pochi soldi si può arredare un appartamento con oggetti di seconda mano in buono stato -> **È parte della cultura, della mentalità della gente** (torniamo allo stesso punto di prima)

#### *Google Form*

- Principalmente giovani studenti 81,4%  
[immagini Form]
- 70% delle persone ha già riciclato nella sua vita, opzioni più usate, riparazione o vendita.
- Principalmente l'hanno fatto per **comodità**.
- Quando buttano lo fanno per alti costi di riparazione o per dubbia qualità del prodotto dopo la riparazione.
- Il **supporto alla riparazione** sembra incentivare di più il riuso.
- Per scambi o vendite dal vivo si predilige la **verifica** degli utenti o l'utilizzo di posti fisici affidabili (negozi, market).
- Molti dispongono di auto ma o non conoscono l'ubicazione dell'isola ecologica oppure distano a 2 - 5km da essa.
- Grande utilizzo di Vinted o di e-market simili

In 2–3 righe, racconta l'ultima esperienza (riuso, riparazione o smaltimento): cosa è andato **bene** e cosa **ti ha bloccato**?

- “Ho riparato il mio aspirapolvere a casa per economicità, ora funziona, non l'ho portato a riparare nei centri appositi perché il costo sarebbe stato troppo elevato rispetto l'utilità effettiva del bene e mi sarebbe convenuto sostituirlo con uno nuovo”
- “Sono pigro”
- “Il riuso mi ha permesso di risparmiare in termini di costi sull'oggetto in sé, ma l'efficienza ovviamente non era la stessa”
- “Venduto su vinted/subito. Prima ho controllato il profilo del compratore, e poi ho spedito/venduto a mano. C'è un po' di apprensione prima di vendere/scambiare, ma è bello donare una seconda vita agli oggetti che non si usano più e magari avere qualche soldo indietro.”
- “Truffe”

## Sintesi

*Mappa iniziale tra utenti e obiettivi (vedi slides dell'esercitazione su needfinding)*

*I bisogni degli utenti più significativi in base alla rilevanza per le fasi future di progettazione*

- Semplificare il processo di scambio dell'usato
- Incrementare l'opportunità di riciclo e aumentare la comodità del processo di riciclo
- Chat di ascolto richieste e comunicazione tra utenti

*Passi futuri*

- Progettare un'app con un focus principale sulla fase di scambio dei rifiuti
- Creare un sistema di retribuzione di punti per il riciclo che incentivi anche quell'aspetto della piattaforma
- Progettare anche un sistema di chat e rating per gli utenti

## Sintesi generale

- **Profilo dei partecipanti:** principalmente giovani studenti (81,4%).
- **Esperienze:** il 70% ha già praticato attività di riciclo, riuso o riparazione.
- **Motivazioni principali:**
  - Comodità e praticità.
  - Risparmio economico.
  - Riduzione del consumismo e attenzione alla sostenibilità.
- **Oggetti più scambiati:** vestiti, libri ed elettrodomestici ancora funzionanti.
- **Modalità preferite:**
  - Scambi e vendite dal vivo in luoghi affidabili.
  - Uso frequente di piattaforme online come *Vintered*.
- **Difficoltà emerse:**
  - Costi elevati di riparazione.

- Scarsa conoscenza o distanza delle isole ecologiche (2–5 km).
  - Rischio di truffe nei mercati digitali.
  - **Percezione generale:** il riuso è visto come un gesto utile e positivo, che permette di dare una seconda vita agli oggetti e ridurre gli sprechi.
- 

## Passi futuri

- **Creare una piattaforma integrata** che unisca il digitale e il fisico, permettendo di individuare facilmente punti di scambio pubblici o market locali.
- **Promuovere servizi di riparazione sostenibile**, magari convenzionati o incentivati economicamente.
- **Migliorare la comunicazione** sull'ubicazione e l'accesso alle isole ecologiche.
- **Introdurre sistemi di verifica e reputazione** per ridurre il rischio di truffe negli scambi digitali.
- **Educare e sensibilizzare i cittadini** sul valore del riuso e sul corretto smaltimento, soprattutto attraverso iniziative sociali e universitarie.

- partecipanti
- come sono state organizzate
-

**HW 0.1**

# RiciclaMI

## Table Of Contents

- [1. Titolo](#)
- [2. Cosa stiamo cercando di affrontare?](#)
- [3. Quali sono i nostri obiettivi?](#)
- [4. Target](#)
- [5. Funzionalità Chiave](#)
- [6. Benefici](#)
  - [Crediti](#)

### 1. EcoLoop

### 2. Cosa affronta EcoLoop?

Le città moderne affrontano una sfida crescente: la gestione dei rifiuti urbani. Le nostre case sono sempre più piene di elettrodomestici e oggetti con ciclo di vita relativamente breve. Davanti ad un malfunzionamento, o alla necessità di rinnovo, la soluzione a minor costo per il cittadino è la sostituzione, generando nuovi rifiuti. Spesso oggetti ancora in buono stato vengono gettati nei cassonetti, o abbandonati nelle strade. I servizi di ritiro sono poco accessibili a chi non è dotato di macchina; la vendita e lo scambio sono difficollosi per i nuovi arrivati in città. Ci si appella al “buon senso civico” del cittadino affinché smaltisca correttamente, senza alcun tipo di incentivo alle azioni sostenibili. Questa situazione genera sprechi, aumenta l'impatto ambientale e priva le comunità di beni che potrebbero essere ancora utili.

EcoLoop propone un “ecosistema” che combina il concetto di \*\*Thrift Store\*\* con la logica di \*\*Riciclo Incentivato\*\*, creando un “loop” trasformando un dovere in un'esperienza gratificante, sostenibile e socialmente arricchente.

### 3. Quali sono i nostri obiettivi?

1. Ridurre i rifiuti urbani ingombranti promuovendo sia lo smaltimento corretto che il riuso e recupero.
2. Incentivare i cittadini tramite un sistema di punti (moneta virtuale), con cui comprare beni da altri utenti, oppure riscattare dei premi offerti da aziende del territorio, enti di trasporti pubblici, musei e attività culturali. (sistema ispirato a [Microsoft Rewards](#)).
3. Promuovere condivisione e solidarietà, educando al riciclo e trasformando la sostenibilità in un'abitudine quotidiana.

4. Semplificare l'accesso ai servizi locali rendendo più immediata la raccolta porta a porta e l'utilizzo delle isole ecologiche.

## 4. Target

Il target di riferimento di EcoLoop è ampio e trasversale. Comprende famiglie attente al risparmio e alla riduzione degli sprechi, cittadini in possesso di oggetti non più utili, giovani interessati a modelli di consumo circolari e appassionati di oggetti vintage e unici.

## 5. Funzionalità Chiave

1. **Marketplace Circolare:** Piattaforma dedicata alla vendita e allo scambio di oggetti ancora utilizzabili, con possibilità di ricerca avanzata per categoria o per stato di conservazione dell'articolo.
2. **Smaltimento Facile.** Una volta pubblicato l'annuncio, allo scadere di un tempo prestabilito o su richiesta del venditore, AMSA verrà notificata per avviare la procedura di raccolta porta a porta o per indirizzare l'utente verso l'Isola Ecologica più vicina. Viene generata anche una certificazione digitale che attesta l'avvenuto riciclo, utile per raccogliere dati sulla città.
3. **Sistemi di incentivi:** il meccanismo si basa su una valuta virtuale (punti) che gli utenti possono guadagnare attraverso le proprie azioni. I punti possono essere utilizzati per acquisti o convertiti in premi sostenibili, come buoni per il trasporto pubblico, sconti presso mercati locali, ingressi a iniziative culturali o altre esperienze a ridotto impatto ambientale.
4. **Community e Gamification:** classifiche, badge e sfide mensili per ottenere punti bonus; eventi di scambio per favorire l'interazione sociale; possibilità di partecipare in squadre (famiglie, classi, team sportivi).
5. **Mappa Interattiva:** aiuta gli utenti a trovare i punti di raccolta e/o a trovare dove un altro utente si trova per effettuare uno scambio

## 6. Benefici

Il progetto mira a ridurre l'impronta ecologica e la produzione di rifiuti, generando risparmi economici per i cittadini. Crea nuove opportunità per le aziende partner, valorizzandone l'impegno sostenibile. Rafforza i legami sociali all'interno della comunità, stimolando collaborazione e senso di appartenenza. Infine, promuove una percezione attiva e partecipata del cambiamento, trasformando la sostenibilità in un'abitudine condivisa.

### Crediti

Progetto sviluppato da:

- Irusta Luis
- Moscovici Nadav
- Pacilli Giosia
- Papini Niccolò
- Santovito Chiara
- Sardelli Sofia

# Feedback prof

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1x07AcsEvvLht36Srr70i-JBaa0y12NRsQvKqCQloKo/edit?gid=1475063081#gid=1475063081>

## Feedback HW 3

- Presentazione completa, molto bene la prima parte, anche la tassonomia.
- Task moderato:
- Prototipo immaturo: la parte di app è un po' confusa, flussi un po' ordinati anche su Figma.
- Informazioni sul riciclo va un po' al di là dell'obiettivo dell'app
- Nel prototipo mid fidelity dati in tutte le sezioni devono essere pertinenti (info sul riciclo)
- PULSANTE INDIETRO!!
- il prototipo la schermata deve essere quello che l'utente vedrebbe alla fine e gli serve poter scegliere
- Manca flusso sul task dell'organizzazione logistica (va sviluppato meglio)
- Post nella community che mi suggerisca l'organizzazione logistica
- Dobbiamo sviluppare i nostri 3 task, dobbiamo sviluppare meglio quelle attività
- Funzioni accessorie portarle avanti, per un feedback, ma deve essere popolato da informazioni credibili e coerenti
- da capire bene QUANTO estendere il prototipo (Soprattutto quello del totem) e se è sufficiente fare quello oppure vogliono anche app
- **Possiamo usare template? Librerie?**

Penso che dato che abbiamo messo soluzione mista forse si aspettano entrambi.  
Possiamo discutere sul grado di raffinatezza di essi però, dato anche il poco tempo.

## Incontro 12/11

- mostrare meglio i **report**
- evidenziare risposte dati su reward
- COERENZA
- evento di scambio idea molto PRECISA E ORIGINALE attorno a cui ruotare
- idea complessa e articolata
- un unico nucleo

- partecipazione all'evento e socializzazione (poco coperto)
- tanti problemi molto diversi, potenzialmente potremmo gestirle tutte
- ludo dice di stringere il campo su uno dei 3 problemi, che non significa semplificare, ma anche solo questione di eventi... mercatini gesiti da persone diverse, coordinazione inventar
- chi va a questi eventi può essere più motivato, di qualcuno che non va (discorso dell'incentivo meno importante? magari gli serve incentivo diverso?)
- capire come vogliono essere ricompensati?
- ricompensa potrebbe essere tracciabilità? sono sicura di che fine facciano?
- reward? fattibilità business della cosa (magari facendo altre domande)
- 

(rimostrare intervista e bisogni, se necessario la streammo io)

- Il nostro campo di azione è un po' troppo vasto, e ci sono molti aspetti migliorabili. Il problema è:
  - sia in oggetti in buono stato,
  - in oggetti che richiedono riparazione,
  - in oggetti di cui sbarazzarsi

Abbiamo identificato gli eventi di scambio locali, in quartieri, come Market del Baratto (posto dove ognuno porta le sue cose e riceve dei token...), e trovato in questi un'ottima realtà, con fruitori estremamente motivati nel riciclo. Le sembra una buona idea?

- Questo non è emerso nelle interviste. Nelle interviste siamo stati molto neutrali e "investigativi" quindi sul piano concettuale i nostri lavori ci siamo resi conto che risultino troppo ampi, con poco focus sul problema specifico.
- Rifare HW 2? Avevamo idea di coin virtuali, ma questa non è emersa nei focus group. Come riallinearci per i futuri compiti?
- **Presentarle proposte di prototipi attuali** e chiedere se ha qualche consiglio per la scelta: ci riesce più facile immaginare applicazione da

telefono perché effettivamente rende tutto più integrabile e ha meno limiti computazionali, altre analisi (smartwatch) sono sensate?

- Descriverle idea attuale:

Ognuno può mettere a disposizione i suoi oggetti vecchi, indicando opzione. Verifica in zona se c'è un evento, dove questi saranno disponibili. Questi luoghi possono diventare posti in cui incontrarsi tra venditori/acquirenti oppure vere e proprie "fiere" per riparazione e contatti diretti. Centralità quindi nella **localizzazione**, per ridurre al minimo gli spostamenti e renderla accessibile (Persona 1, senza mezzi) e nella **socialità**.

## Feedback HW 2

Buon impianto metodologico, serve maggiore coerenza tra dati, bisogni e soluzioni.

Il processo di selezione dei bisogni non è chiaro: il brainstorming risulta poco documentato e alcune idee sembrano più personali che fondate sui dati raccolti. Sembra che le personas non sempre riflettano i risultati della ricerca con gli utenti e i bisogni a volte coincidono con soluzioni pre-immaginate (es. dinamiche di ricompensa o AI per descrizioni automatiche).

"Semplificare il processo di mettere in vendita attraverso tool come AI che autocompila la descrizione del prodotto da una sola foto o simili" non emerge da nessun dato riportato. Anzi, si riporta che gli intervistati sono mediamente soddisfatti e che al massimo vorrebbero poter salvare dei dati. Apparentemente, c'è un mix tra i bisogni emersi dagli utenti con le idee preconfigurate dal team.

La personas di stefano non è veramente collegabile ai risultati della ricerca. Ha in particolare un bisogno, quello delle ricompense, che era stato presentato già prima di fare ricerca con gli utenti...

In generale, l'analisi è formalmente corretta (procedure seguite correttamente) ma non molto convincente sul piano concettuale.

—

## Feedback HW 1

Presentazione in generale completa. E' stato fatto un buon lavoro.

La prima parte è fatta meglio dell'analisi dei dati che risulta un po' confusa. Non si capisce bene cosa risulta dal questionario e cosa dalle interviste. In generale il progetto sembra molto interessante e anche ben impostato.

Aspetti positivi: descritta molto bene la parte di definizione delle interviste. Individuano correttamente i tipi di utente

Aspetti migliorabili: nell'initial mapping inseriscono aspetti che centrano con il loro servizio (i token), ma non è corretto. Manca una chiara analisi tematica. Sembra che abbiano analizzato individualmente le varie interviste e poi tratto delle conclusioni comuni, senza una analisi tematica accurata.

## Feedback HW 0

OK per proseguire su questo tema. Il problema è molto interessante.

Fate attenzione a non sovrapporvi a servizi comunali esistenti, per esempio la prenotazione del ritiro di rifiuti ingombranti da parte del comune.

Attenzione anche a non esprimervi già ora in termini di soluzioni: parlate già di funzionalità principali e sembra che vi siate già incanalati verso direzioni ben circoscritte. In questo momento, concentratevi sulla raccolta delle opinioni degli utenti e da queste individuate opportunità di progettazione. Potrebbero essere diverse da quelle che voi avete elencato...

Potreste per esempio investigare cosa spinge le persone a buttare invece che riparare gli oggetti

Analisi tematica poteva essere migliore.

Bisognava fare un'analisi aggregata, bisognava individuare i trend.

Unire tutto nella presentazione.

Meno descrizione interviste singole e evidenziare i trend.

Focalizzarci sull'initial mapping.

Argomentare meglio i risultati dell'intervista.

Rimanere aperti sul nome.

Non cadere nella banalità.

Qualcosa di aggiuntivo che non si sostituisca al mercato del baratto fisico. Essere un supporto a tutti questi eventi.

Obiettivo: migliorare la mentalità del riciclo.

Livello di persuasione bisogna agire su chi non ha la mentalità del riciclo. Manca questo punto.

Attenzione nella scelta del target finale. Consiglio: chiedere agli organizzatori come coinvolgere nuovi utenti.

Focus group anche online volendo.

