



BENVENUTO IN EDUBRIDGE

**COLLEGAMENTI,
COSTRUISCI FUTURO.**

Sommario

1. Miglioramenti apportati al Sistema rispetto al Prototipo
2. Relazione sul Testing di Usabilità

1. Miglioramenti apportati al Sistema rispetto al Prototipo

Durante la fase di test del nostro progetto, abbiamo applicato la tecnica del Mago di Oz per simulare il funzionamento del sistema EDUBRIDGE e osservare in tempo reale le reazioni degli utenti al prototipo. I miglioramenti implementati sono stati direttamente ispirati dai feedback raccolti.

- **Studenti:** Hanno manifestato difficoltà nel tornare alla pagina iniziale a causa dell'assenza di un punto di ritorno chiaro ("go back to a safe place"). Per risolvere questo problema, abbiamo integrato il design pattern Go Back to a Safe Place, aggiungendo una barra di navigazione inferiore sempre accessibile che permette di tornare facilmente a una schermata familiare.
- **Docenti:** Durante la creazione di un compito, è stata segnalata l'assenza di un messaggio di conferma dopo la pubblicazione, generando incertezza sull'esito dell'azione. Abbiamo quindi introdotto una conferma visiva chiara per segnalare la corretta creazione del compito.
- **Genitori:** Dopo la ricezione di una notifica, alcuni utenti non hanno compreso immediatamente che cliccando sul messaggio era possibile accedere ai dettagli e ai commenti del docente. Abbiamo quindi migliorato la chiarezza dell'interazione, rendendo più esplicito il collegamento tra la notifica ricevuta e le informazioni accessibili.

Inoltre, tramite il Cognitive Walkthrough (Sondaggio Cognitivo), ci siamo focalizzati sull'attività T3 – Creare e assegnare compiti, e abbiamo valutato:
Se l'utente sapesse cosa fare
Se l'azione corretta fosse visibile
Se il feedback fosse chiaro
L'interfaccia è stata modificata per rendere i pulsanti ben visibili, il form guidato, e per fornire feedback visivo immediato al salvataggio del compito, migliorando così l'interazione complessiva.

2. Relazione sul Testing di Usabilità

Il test di usabilità è stato condotto seguendo una metodologia ben definita che comprendeva il **Questionario System Usability Scale (SUS)**, un questionario standardizzato composto da 10 domande riguardanti vari aspetti dell'usabilità del sistema, e il Questionario Utente per raccogliere feedback qualitativi dagli utenti riguardo la loro esperienza. Abbiamo coinvolto un campione di 10 utenti per eseguire i test.

Questionario SUS:

Abbiamo applicato il Questionario SUS (System Usability Scale) per valutare l'intero Sistema. Quest'ultimo viene utilizzato durante i test per valutare una delle principali dimensioni della Usability: la soddisfazione, definibile come il piacere che l'utente prova nell'utilizzare un sistema. Abbiamo chiesto a dieci partecipanti di rispondere a dieci domande a risposta multipla valutabili su una scala da 1 (Scarso) a 5 (Eccellente). Ogni foglio contiene le risposte di un singolo utente al questionario SUS. L'ultimo foglio del documento Excel rappresenta un riepilogo utile per l'analisi complessiva delle risposte. I punteggi sono stati calcolati nel seguente modo:

- per gli item dispari (1, 3, 5, 7, 9) effettuare il calcolo: punteggio assegnato dal partecipante -1 (meno 1);
- per gli item pari (2, 4, 6, 8, 10) effettuare il calcolo: 5 – (meno) punteggio assegnato dal partecipante;
- sommare i punteggi ricalcolati;
- moltiplicare il valore ottenuto per 2,5 (si ottiene un punteggio che oscilla tra un minimo di "0" e un massimo di "100").

Il risultato ottenuto è il seguente:

	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	UT6	UT7	UT8	UT9	UT10	
VOIO	50	42,5	47,5	52,5	32,5	40	40	40	40	40	42,5

Questionario Utente:

Per i questionari utente ci siamo focalizzati sui TASK riguardanti gli alunni:
T1: Accedere a materiali didattici
T2:Partecipare a discussioni con altri utenti

ID	Nome	Self-Efficacy	Knowledge & Skills	Personal Control	Motivation
T1	Accedere a materiali didattici	4.5	4.6	4.5	4.6
T2	Partecipare a discussioni con altri utenti	4.7	4.0	4.5	4.6