**Relazione sui miglioramenti apportati al sistema rispetto al prototipo**

Durante il processo iterativo di progettazione e testing del sistema **EDUBRIDGE**, sono stati apportati significativi miglioramenti rispetto al prototipo iniziale, grazie al feedback ottenuto dagli utenti e alle tecniche di valutazione adottate.

**Miglioramenti principali:**

* **Navigazione semplificata e sicura**: È stato implementato il design pattern *Go Back to a Safe Place*, che garantisce la presenza costante di una barra di navigazione per facilitare il ritorno a schermate centrali o familiari.
* **Conferma visiva delle azioni**: Dopo operazioni critiche (es. pubblicazione compiti, salvataggio quiz), sono stati aggiunti **toast di conferma** e messaggi visivi per rassicurare l’utente sull’esito dell’azione.
* **Evidenziazione dei materiali completati vs nuovi**: Per evitare confusione tra materiali didattici già consultati e nuovi, è stato introdotto un **indicatore visivo di completamento**.
* **Migliore visibilità dei pulsanti e interazioni**: Elementi come il pulsante “+ Nuovo Compito” e il link “Visualizza andamento” sono stati **ingranditi o trasformati in bottoni evidenti** per migliorarne la percezione e l’interazione.
* **Accessibilità potenziata**: Il design è stato adattato per una migliore accessibilità visiva e motoria (grandezza dei testi e pulsanti, layout responsive).

**Questionari Excel finali e relazione sul testing di usabilità**

**Allegati:**

* **File Excel**  contenente i risultati dei questionari di usabilità somministrati a:
  + Studenti
  + Docenti
  + Genitori

**Struttura del testing:**

* **Metodo**: è stata utilizzata la **tecnica del Mago di Oz**, in cui gli utenti interagivano con i **paper sketch** mentre un membro del team simulava il comportamento dell’app.
* **Partecipanti**: sono stati coinvolti 3 utenti per ciascuna delle categorie principali (studente, docente, genitore).
* **Compiti assegnati**:
  + Studenti: accesso ai materiali, visione lezioni, completamento quiz
  + Docenti: creazione e assegnazione compiti
  + Genitori: lettura notifiche e consultazione dei risultati scolastici
* **Raccolta dati**:
  + Osservazioni qualitative durante l’interazione
  + Compilazione dei questionari di usabilità (Excel)
* **Analisi dei dati**: I dati sono stati raccolti e analizzati con attenzione per identificare problemi di usabilità e potenziali miglioramenti, integrati successivamente nel prototipo interattivo Figma.

**Relazione sul testing di usabilità**

**Metodologia adottata:**

Il testing di usabilità ha previsto due fasi:

1. **Tecnica del Mago di Oz**
2. **Cognitive Walkthrough**

**A. Tecnica del Mago di Oz**

Questa fase ha permesso di raccogliere feedback realistici senza avere un’app completamente funzionante.

**Risultati:**

**Studenti**

* Difficoltà a distinguere i materiali già svolti da quelli nuovi
* Mancanza di un chiaro “punto sicuro” per tornare alla home

**Docenti**

* Assenza di messaggio di conferma dopo pubblicazione compiti
* Pulsante “allega PDF” poco visibile
* Grafici di monitoraggio poco chiari

**Genitori**

* Difficoltà nel trovare le notifiche sui risultati dei figli
* Mancata percezione del link "Visualizza andamento" come cliccabile

**B. Cognitive Walkthrough**

Valutazione strutturata tramite compiti specifici assegnati a personas:

* **Layla (studentessa)**: ha chiesto un feedback più chiaro dopo i quiz → aggiunta conferma visiva
* **Aminata (insegnante)**: necessità di evidenziare meglio i pulsanti e migliorare il flusso di pubblicazione → resi più visibili + messaggi conferma
* **Amina (madre)**: confusione nella lettura dettagliata delle notifiche → trasformato link in bottone evidente

**Conclusioni:**

Il test ha evidenziato criticità minori ma importanti per l’esperienza utente. Le modifiche successive hanno migliorato la chiarezza dell’interfaccia, la comunicazione visiva del sistema e la soddisfazione degli utenti. Il metodo iterativo ha garantito un’evoluzione costante del design basata su evidenze concrete.