USABILITA’ A PRIORI SUI MOCK-UP

Dalla realizzazione dei mock-up, abbiamo fatto sì che 4 persone (ognuna ha provato i 4 ruoli) che non hanno niente a che fare con l’informatica, li abbiano testati per misurare l’usabilità.

Da una prima analisi sono sorti problemi dal punto di vista dell’usabilità non banali. Dalla schermata di welcome, si può scegliere uno dei 4 ruoli (Amministratore, Supervisore, Cameriere e Chef). I problemi sorgono all’interno di ogni ruolo. Analizziamo i problemi per un ruolo alla volta.

1. Amministratore

(vedere se l’amministratore può ricevere le notifiche dal supervisore), cambiare i nomi delle schermate.

1. Supervisore

Tralasciando che il tasto del login ti porta nella schermata cambio password (e non per forza ogni volta che si accede si deve cambiare ruolo, cambiare i nomi delle schermate. Non ci sono eventuali problemi

1. Cameriere

Tralasciando che il tasto del login ti porta nella schermata cambio password (e non per forza ogni volta che si accede si deve cambiare ruolo) in ordine non puoi cambiare l’ordine da visualizzare.

1. Chef

Tralasciando che il tasto del login ti porta nella schermata cambio password (e non per forza ogni volta che si accede si deve cambiare ruolo). Non ci sono eventuali problemi.

Problemi comuni per tutti e 4 i ruoli:

1. la schermata di logout (che sta in basso a destra) non ti porta nella schermata “Welcome” ma ti porta nella schermata di login del ruolo precedentemente cliccato.
2. Non esiste un tasto che dice “Password dimenticata”, quindi è impossibile resettare la password. => L’amministratore è l’unico che può cambiare la password per motivi implementativi.

Non viene visualizzata testualmente il nome delle schermate, è poco intuitivo (solo in amministratore e supervisore esiste questo eventuale problema).

Tabella di usabilità dei 4 ruoli:

S: successo (1 pt)

P: parziale (0,5 pt)

F: fallimento (0 pt)

Per l’amministratore

Compito 1) Aggiungere utente.

Compito 2) Visualizzare le statistiche.

Compito 3) Inviare messaggi.

Compito 4) Modificare/Eliminare piatto.

Compito 5) Aggiungere piatto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 | Compito 5 |
| Gianmarco S. | S | S | S | P | S |
| Mattia S. | S | S | S | S | P |
| Matteo F. | S | S | S | S | S |
| Luigi P. | S | S | S | P | S |

Per l’amministratore i compiti sono stati abbastanza intuibili (92,5% di accuracy).

Per il supervisore:

Compito 1) Inviare messaggi.

Compito 2) Visualizzare messaggi.

Compito 3) Scaricare/Chiudere conto.

Compito 4) Modificare/Eliminare piatto.

Compito 5) Aggiungere piatto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 | Compito 5 |
| Gianmarco S. | S | S | S | P | S |
| Mattia S. | S | S | S | S | S |
| Matteo F. | S | S | S | S | S |
| Luigi P. | S | S | S | P | S |

Per il supervisore i compiti sono stati abbastanza intuibili (95% di accuracy).

Per il cameriere:

Compito 1) Effettuare l’ordinazione.

Compito 2) Visualizzare ordinazione.

Compito 3) Confermare tavolo.

Compito 4) Visualizzare i messaggi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 |
| Gianmarco S. | S | S | P | S |
| Mattia S. | S | S | S | S |
| Matteo F. | S | S | P | S |
| Luigi P. | S | S | P | S |

Per il cameriere i compiti sono stati abbastanza intuibili (90,6% di accuracy).

Per il cuoco:

Compito 1) Visualizzare ordinazioni

Compito 2) Visualizzare messaggi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 |
| Gianmarco S. | S | S |
| Mattia S. | S | S |
| Matteo F. | S | S |
| Luigi P. | S | S |

Per il cuoco i compiti sono veramente molto facili e intuibili (100% di accuracy).

USABILITA’ A PRIORI DOPO LE ANALISI SUI MOCK-UP

Dopo le varie analisi con gli opportuni grafici, abbiamo effettuate le modifiche precedentemente effettuate. Rifacendo i grafici calcolando le modifiche notiamo che:

Tabella di usabilità dei 4 ruoli:

S: successo (1 pt)

P: parziale (0,5 pt)

F: fallimento (0 pt)

Per l’amministratore

Compito 1) Aggiungere utente.

Compito 2) Cambiare password ad un utente.

Compito 3) Visualizzare le statistiche.

Compito 4) Inviare messaggi.

Compito 5) Modificare/Eliminare piatto.

Compito 6) Aggiungere piatto.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 | Compito 5 | Compito 6 |
| Gianmarco S. | S | S | S | S | S | S |
| Mattia S. | S | S | S | S | S | S |
| Matteo F. | S | S | S | S | S | S |
| Luigi P. | S | S | S | S | P | S |

Per l’amministratore i compiti sono stati abbastanza intuibili (97,9% di accuracy).

Per il supervisore:

Compito 1) Inviare messaggi.

Compito 2) Visualizzare messaggi.

Compito 3) Scaricare/Chiudere conto.

Compito 4) Modificare/Eliminare piatto.

Compito 5) Aggiungere piatto.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 | Compito 5 |
| Gianmarco S. | S | S | S | S | S |
| Mattia S. | S | S | S | S | S |
| Matteo F. | S | S | S | S | S |
| Luigi P. | S | S | S | P | S |

Per il supervisore i compiti sono stati abbastanza intuibili (97,5% di accuracy).

Per il cameriere:

Compito 1) Effettuare l’ordinazione.

Compito 2) Visualizzare ordinazione.

Compito 3) Confermare tavolo.

Compito 4) Visualizzare i messaggi.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 | Compito 3 | Compito 4 |
| Gianmarco S. | S | S | S | S |
| Mattia S. | S | S | S | S |
| Matteo F. | S | S | P | S |
| Luigi P. | S | S | P | S |

Per il cameriere i compiti sono stati abbastanza intuibili (93,7% di accuracy).

Per il cuoco:

Compito 1) Visualizzare ordinazioni

Compito 2) Visualizzare messaggi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Compito 1 | Compito 2 |
| Gianmarco S. | S | S |
| Mattia S. | S | S |
| Matteo F. | S | S |
| Luigi P. | S | S |

Per il cuoco i compiti sono veramente molto facili e intuibili (100% di accuracy).