

Progetto Usabilità e User Experience 2018/2019

CdLM Informatica - Università di Bologna

Filippo Bartolini 0000891478
Adamo Fapohunda 0000907136
Giacomo Leidi 0000895721
Cristian Castiglione 0000895807

Indice

| | |
|--------------------------------|----|
| Introduzione | 2 |
| Ricerca etnografica | 2 |
| Blueprint | 4 |
| Wireframes | 6 |
| Home Kiabi | 6 |
| Home Kids Experience | 7 |
| Catalogo | 8 |
| Progetti Personali | 11 |
| Progetti più votati | 13 |
| Editor | 14 |
| Login | 21 |
| Registrazione | 22 |
| Carrello | 24 |
| Conclusioni | 26 |
| Licenza | 27 |

Introduzione

Kids Experience è un applicativo web legato al sito madre Kiabi.

Kiabi è un'azienda francese di e-commerce e distribuzione di abbigliamento pronto moda, facente parte del gruppo Mulliez. Il suo slogan “*La moda a piccoli prezzi*” si basa su prodotti a prezzi accessibili per tutta la famiglia.

Kids Experience offre ai clienti la possibilità di personalizzare autonomamente magliette per bambini e ragazzi, da 3 a 12 anni, ampliando la vasta gamma di prodotti offerti da Kiabi.

Il punto di forza di questa nuova categoria di prodotti è costituito dall'estrema personalizzazione di magliette per bambini offerta all'utente.

Ricerca etnografica

È possibile subito osservare come i bisogni che Kids Experience andrà a soddisfare non si trovino nei primi livelli della gerarchia di Maslow, ma si identifichino nel livello intermedio della gerarchia: il livello di *appartenenza*.

Successivamente si è fatta un'analisi del mercato dell'abbigliamento, analizzando alcuni competitors attraverso dati reperiti online. Precisamente, come si evince dalla Fig 1, per quanto riguarda il mercato italiano il maggiore esponente è risultato essere Zara, mentre Kiabi si posiziona al terzo posto.

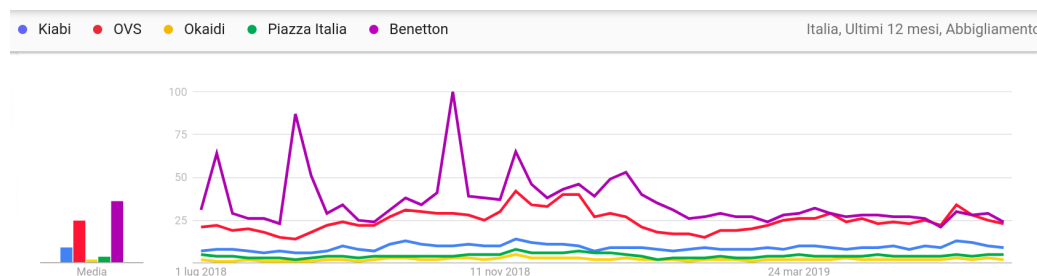


Figura 1: Ricerca di mercato - abbigliamento

Per quanto riguarda il mercato dell'abbigliamento da bambino, Kiabi perde un ulteriore posizione passando dal terzo al quarto posto, come mostrato in Fig. 2.

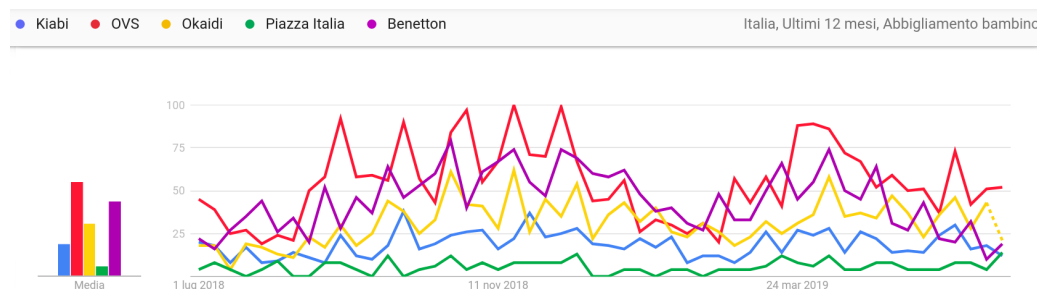


Figura 2: Ricerca di mercato - abbigliamento bambino

Dopo un'attenta analisi abbiamo deciso di prendere Kiabi come azienda madre, con l'obiettivo di rilanciarla sul mercato dell'abbigliamento per bambina/o tramite l'aggiunta di nuove features da noi ideate e proposte al Project Manager Mulliez.

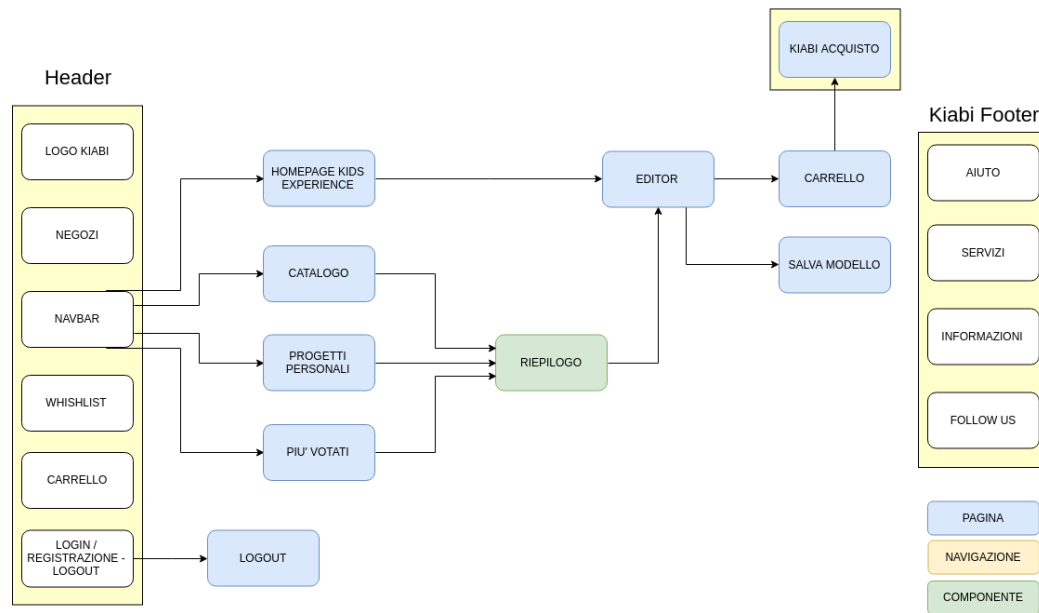
L'idea di progettare magliette estremamente personalizzabili solo per bambini, nasce dalla semplicità del capo dettati dai minimi vincoli fisici (i.e. taglia) del target. Questo permette di garantire all'utente un'ampia gamma di personalizzazioni senza dover complicare eccessivamente il processo di manifattura.

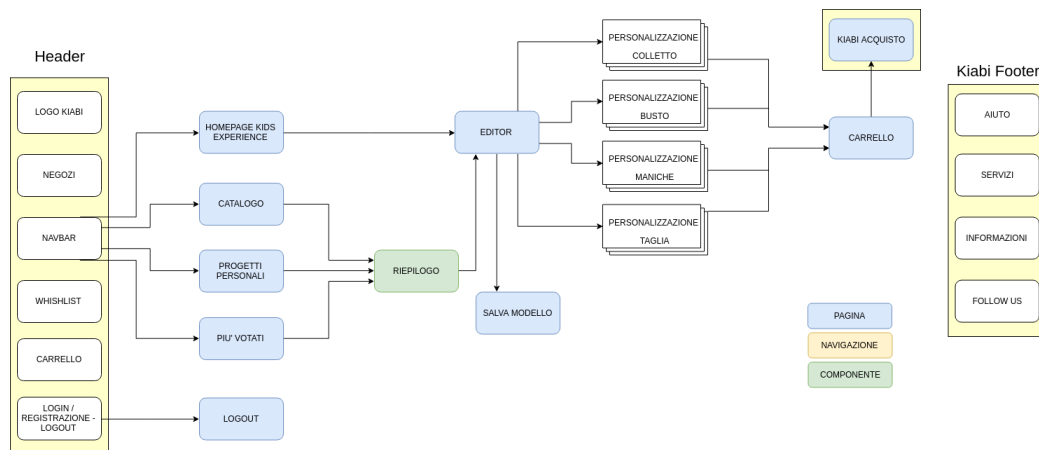
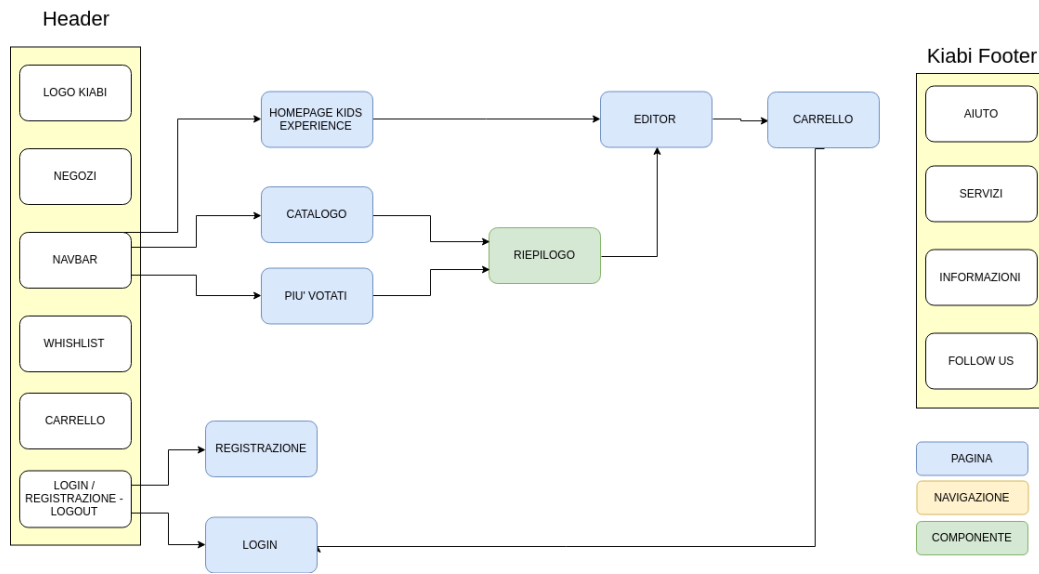
Blueprint

Le blueprint sono semplici diagrammi che definiscono l'organizzazione dei contenuti e come le varie componenti interagiscono tra di loro.

Saranno presentate quattro blueprint che mostrano, rispettivamente:

1. Creazione di un nuovo modello
2. Organizzazione delle azioni disponibili per un utente loggato
3. Organizzazione delle azioni disponibili per un utente non loggato





Wireframes

Home Kiabi

I wireframe in Fig. 3 e Fig 4 mostrano la homepage del sito kiabi con l'aggiunta dei collegamenti per raggiungere il sottosito Kids Experience.



Figura 3: Home Kiabi con link a Kids Experience

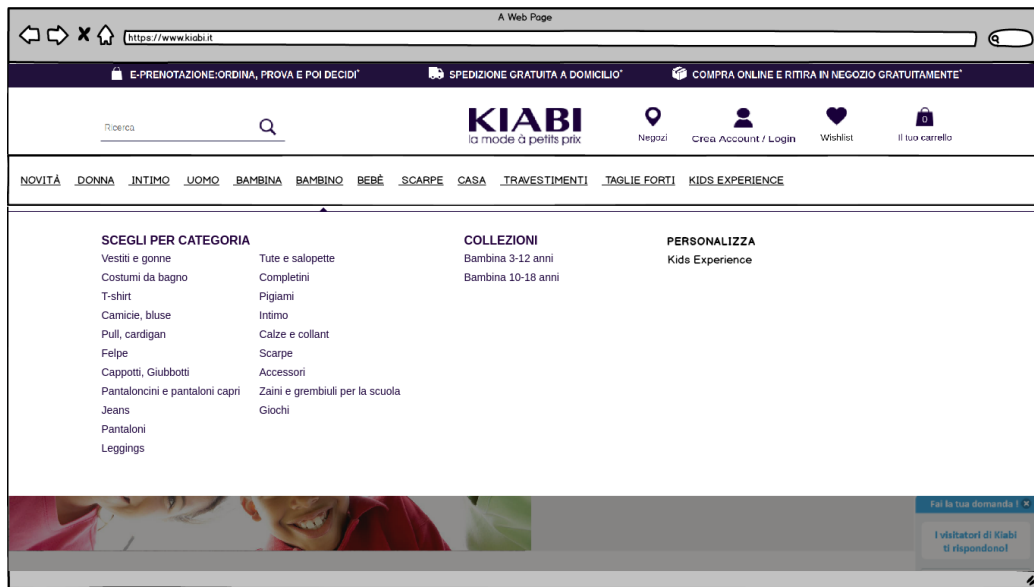


Figura 4: Home Kiabi - Menù bambino/a con link a Kids Experience

Home Kids Experience

La home è composta da tre elementi: un header, un corpo, e un footer.

- L'header rimane fisso in alto quando si scrolla la pagina, in quanto contiene elementi che possono richiedere un accesso veloce durante la visita della pagina. A sua volta è diviso in due sezioni. La parte in alto è identica al sito madre. La parte in basso, invece, contiene la navbar che sostituisce quella già presente nel sito kiabi.
- Il corpo ricopre due funzioni. La prima è quella di fornire un collegamento diretto all'editor corredato da reclame pubblicitaria, molto più visibile del link già presente nella navbar. La seconda è quella di fornire un tutorial di base sull'utilizzo dell'editor.
- Il footer contiene elementi marginali contenenti informazioni sul sito madre kiabi.



Figura 5: Home Kids Experience

Catalogo

La sezione catalogo (Fig. 6) è facilmente raggiungibile a partire dalla navbar.

Questa contiene la lista dei prodotti di Kids Experience ordinati per data di creazione. Tramite la searchbar è possibile effettuare ricerche in linguaggio naturale. È possibile cercare per autore, nome, colore e taglia. Aggiungendo attributi come "bottoni colletto" verrà effettuata una query per ricercare in tutti i prodotti che contengono quel tag nella lista di personalizzazioni.

Con un click su una maglietta è possibile visionare i dettagli di questa: la lista delle modifiche, l'autore e il prezzo. Dal modale (Fig. 7) è anche possibile modificare il prodotto entrando nell'editor.

Facendo over con il mouse su una maglietta, compaiono i due tasti di like/dislike più il tasto condividi. Mentre la condivisione è sempre possibile, la funzionalità di votazione tramite like/dislike è disabilitata per l'utente che non ha effettuato il login. In tal caso compare il messaggio mostrato in Fig. 8.

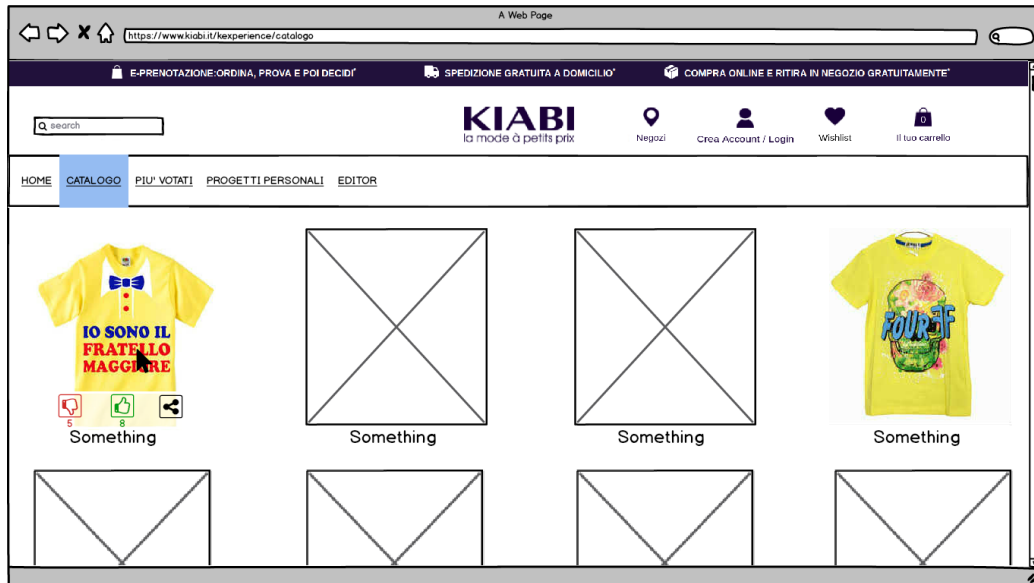


Figura 6: Sezione Catalogo

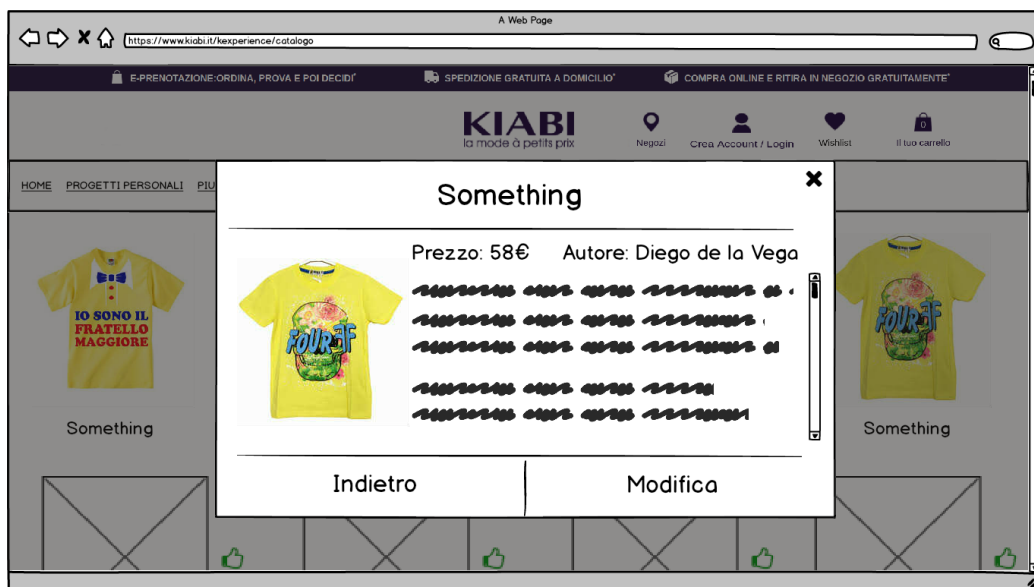


Figura 7: Sezione Catalogo - Dettagli prodotto

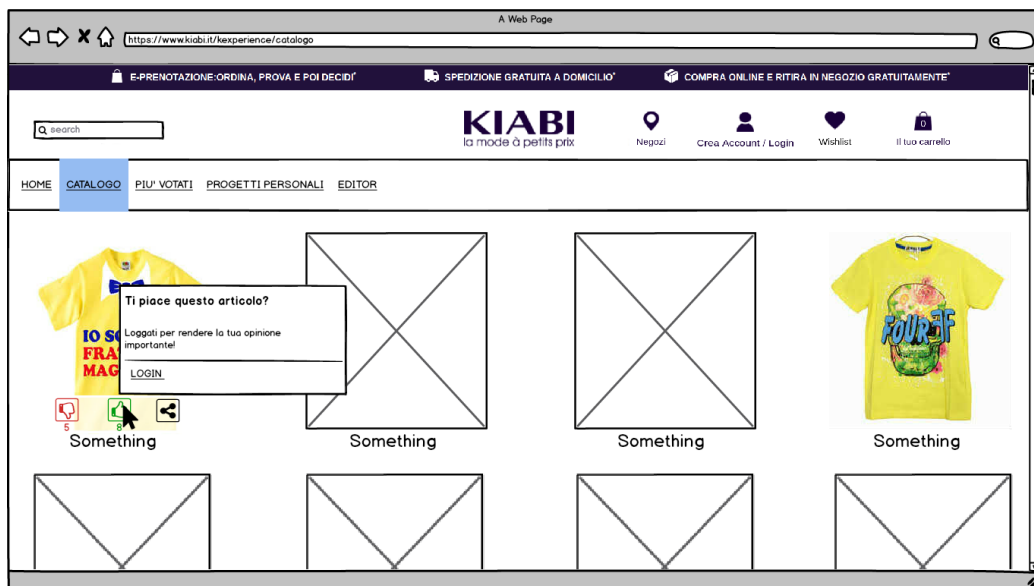


Figura 8: Sezione Catalogo - Utente non loggato

Progetti Personali

La sezione progetti personali contiene la lista dei prodotti personalizzati dall'utente. Tale sezione è accessibile solo dopo che un utente ha effettuato il login.

Come nella sezione catalogo, anche in questo caso è possibile accedere ai dettagli del prodotto con un click sul prodotto stesso.

Facendo over viene data la possibilità di votare (like/dislike), condividere ed eliminare un prodotto. In quest'ultimo caso viene mostrato un modale all'utente per rendere l'operazione più macchinosa in quanto irreversibile.

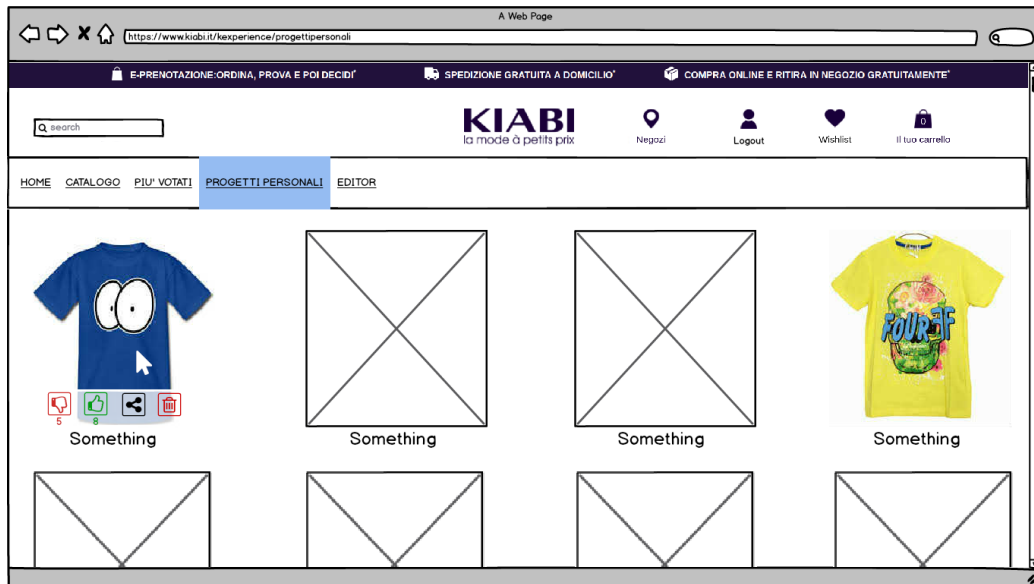


Figura 9: Progetti Personali



Figura 10: Progetti Personali - Modale di eliminazione

Progetti più votati

La pagina mostra un elenco dei progetti ordinati per differenza tra like/dislike in modo discendente. Per ognuno di essi è presente il nome del progetto, il nome dell'autore, la data di creazione e il numero di like e dislike.

È inoltre presente un bottone "Personalizza" che permette di caricare il progetto scelto direttamente nell'editor per continuare le personalizzazioni (Fig. 11).



Figura 11: Più Votati

Editor

L'editor è la componente fondamentale di Kids Experience, in quanto permette la vera e propria personalizzazione.

Nella schermata principale dell'editor, sulla parte sinistra, sono presenti quattro miniature che descrivono le macrocategorie personalizzabili: colletto, busto, maniche e taglia. All'interno di ognuna di queste categorie è presente un menù a schede che contiene tutte le possibili personalizzazioni per quella specifica area della maglietta (Fig. 12).

Nella barra posta in basso, presente in tutte le varie pagine dell'editor, sono presenti i link rapidi che permettono di acquistare un prodotto (aggiungendolo al carrello) o di salvarlo nei progetti personali (Fig. 19). Inoltre ospita un drop-up menu con la lista delle modifiche (Fig. 18) selezionate e il costo totale aggiornato in tempo reale rispetto modifiche aggiunte.

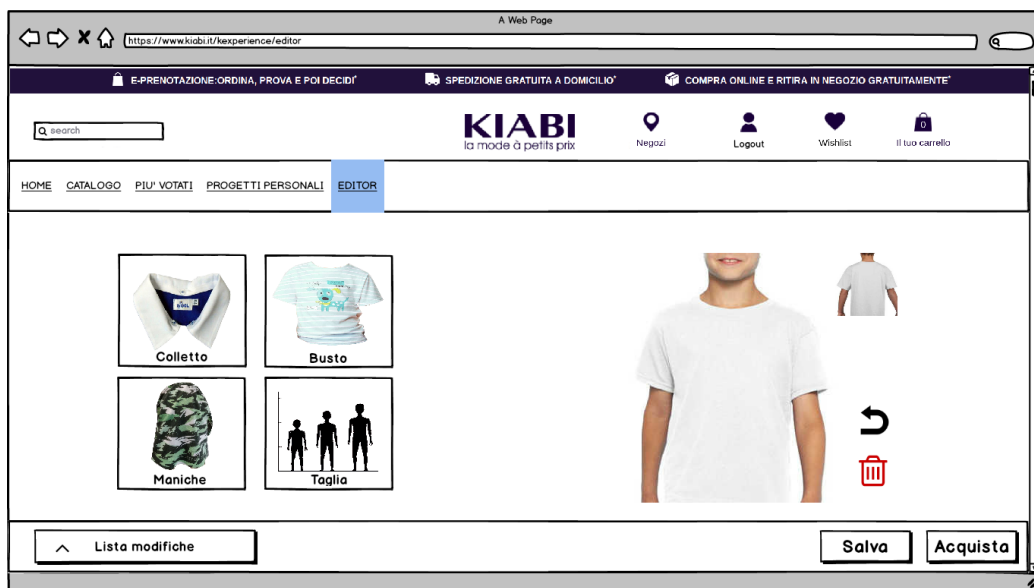


Figura 12: Editor

Editor Colletto

La pagina dell'editor relativa al colletto (Fig. 13) presenta un menù a schede in cui sono presenti tutte le possibili personalizzazioni. In particolare, il tipo di tessuto specifico per quell'area, il tipo di scollo, il colore e i bottoni.

Nella barra posta in basso nella pagina, oltre ai vari link sopracitati, è presente anche il costo totale aggiornato in tempo reale rispetto alle modifiche aggiunte.

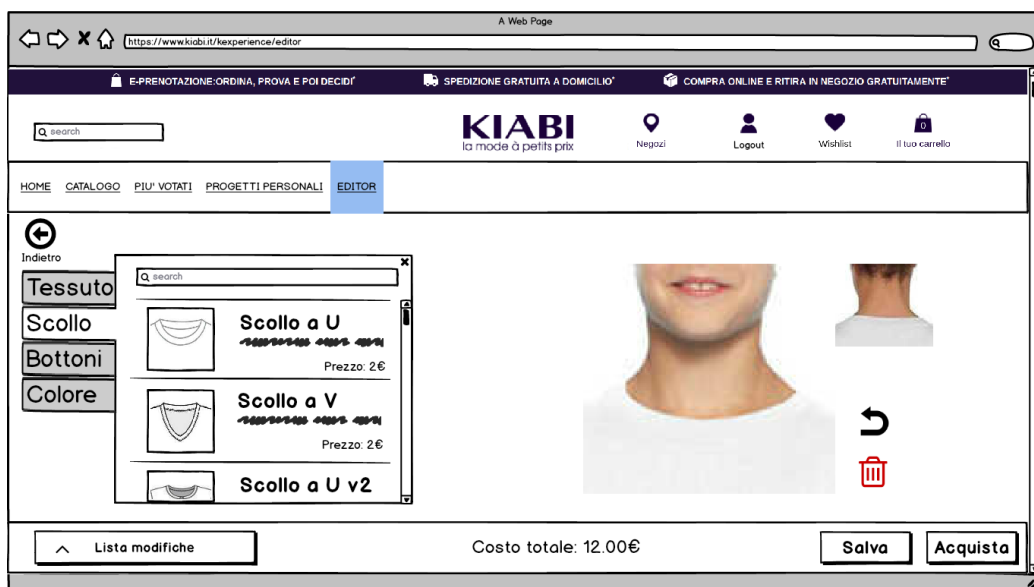


Figura 13: Editor - colletto

Editor Busto

La pagina dell'editor relativa al busto (Fig. 14) presenta un menù a schede in cui sono presenti tutte le possibili personalizzazioni. In particolare, il tipo di tessuto specifico per quell'area, la possibilità di aggiungere del testo o un'immagine ed il colore.

Nella barra posta in basso nella pagina, oltre ai vari link sopracitati, è presente anche il costo totale aggiornato in tempo reale rispetto alle modifiche aggiunte.

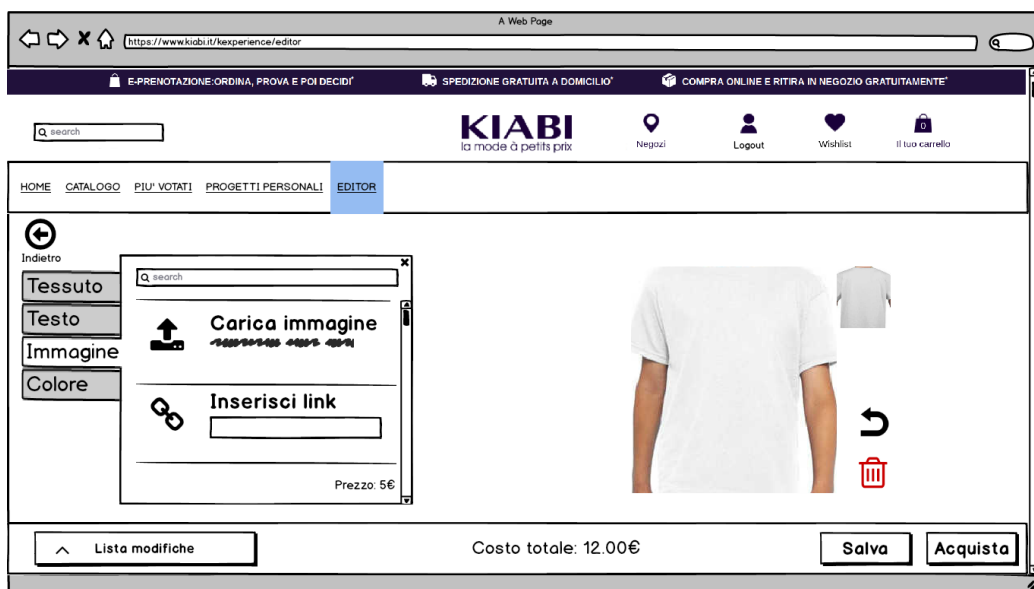


Figura 14: Editor - busto

Editor Maniche

La pagina dell'editor relativa alle maniche (Fig. 15) presenta un menù a schede in cui sono presenti tutte le possibili personalizzazioni. In particolare, il tipo di tessuto specifico per quell'area, la possibilità di aggiungere una toppa, una stampa o dei bottoni ed il colore.

Nella barra posta in basso nella pagina, oltre ai vari link sopracitati, è presente anche il costo totale aggiornato in tempo reale rispetto alle modifiche aggiunte.



Figura 15: Editor - maniche

Taglia

Infine nella pagine dell'editor relativa alla taglia (Fig. 16) è possibile scegliere la misura corretta della maglietta personalizzata o da personalizzare.

Nella barra posta in basso nella pagina, oltre ai vari link sopracitati, è presente anche il costo totale aggiornato in tempo reale rispetto alle modifiche aggiunte.

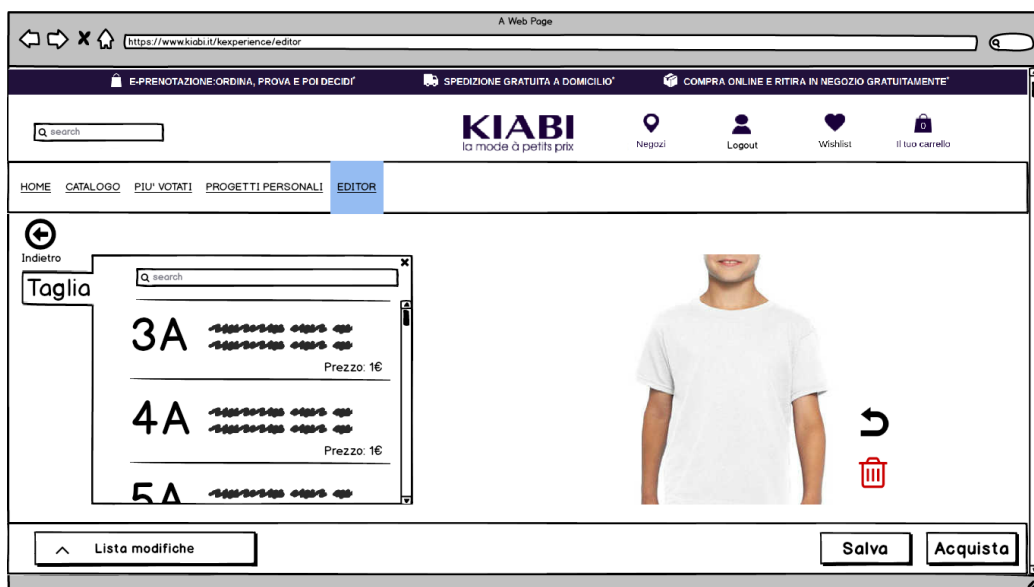


Figura 16: Editor - taglia

Search Bar

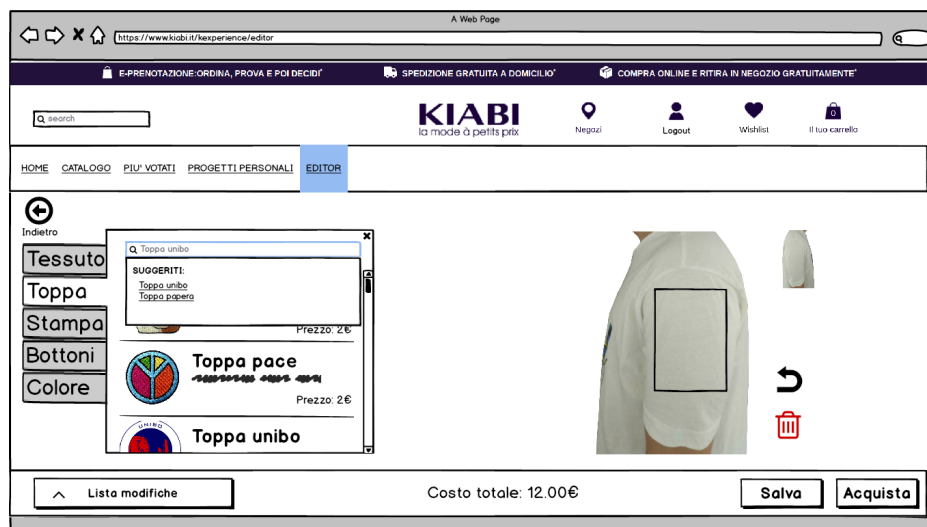


Figura 17: Editor - Search bar

Nel menù in cui vengono mostrate le varie personalizzazioni, è presente anche una search bar (Fig. 17). Questa accetta query in linguaggio naturale che, tramite un sistema di tag associato ad ogni personalizzazione è in grado di suggerire rapidamente le opzioni migliori. Una volta premuto invio, nel menù a scheda, le personalizzazioni disponibili vengono ordinate in base all'ordinamento dei "suggerimenti". Cliccando direttamente su uno dei risultati, questa viene direttamente applicata sulla maglietta.

Lista Modifiche

Ogni volta che viene inserita una personalizzazione, oltre ad essere visualizzata direttamente sul modello, appare anche all'interno della lista delle modifiche, insieme al costo unitario ed un'icona per la rimozione.

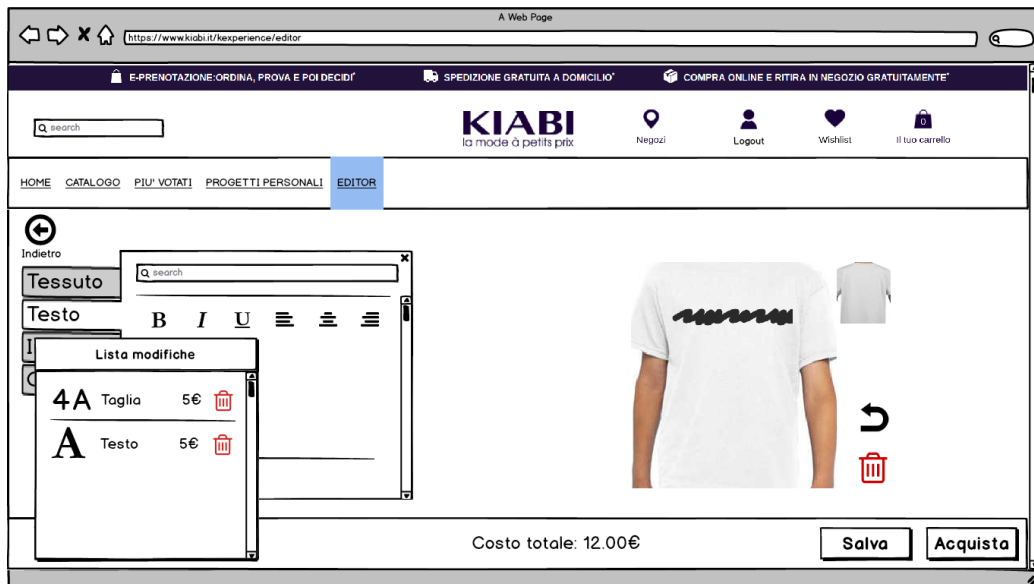


Figura 18: Editor - Lista modifiche

Salvataggio Progetto

Come detto precedentemente, in ogni pagina dell'editor è presente un bottone per il salvataggio del proprio progetto (Fig. 19).

Questa funzione è disponibile solo per gli utenti loggati. Se un utente non loggato tentasse di salvare il proprio progetto, si aprirebbe un box in cui è presente un link che rimanda direttamente alla pagina di login (Fig. 20) e registrazione (Fig. 21).

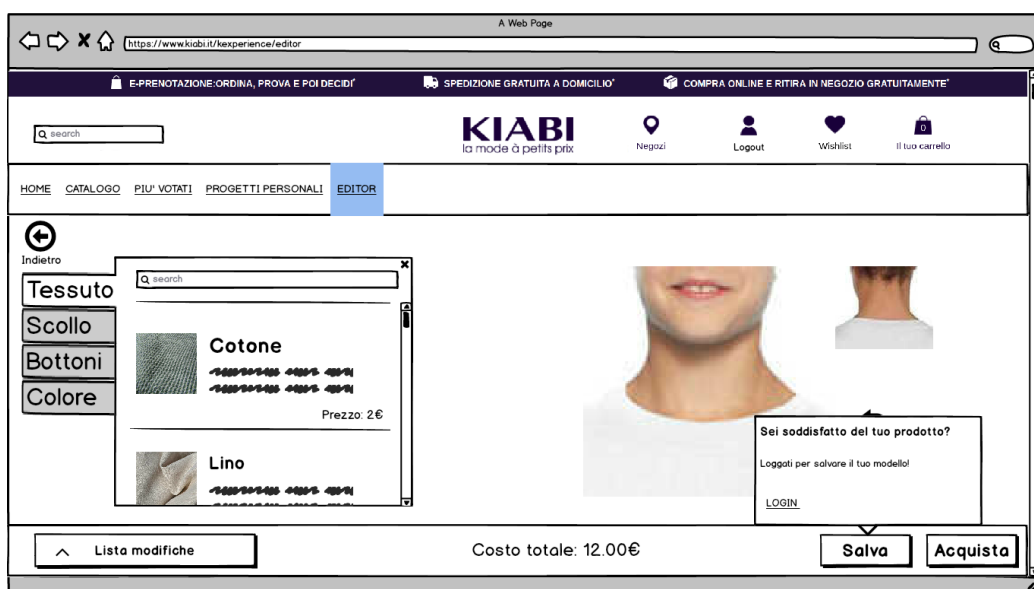


Figura 19: Editor - salvataggio progetto

Login

Il login è una pagina molto semplice che permette l'inserimento delle credenziali di accesso, se l'utente ne è provvisto, altrimenti rimanda alla pagina di registrazione (Fig. 21).

https://www.kiabi.it/login

E-PRENOTAZIONE: ORDINA, PROVA E POI DECIDI

SPEDIZIONE GRATUITA A DOMICILIO

COMPRA ONLINE E RITIRA IN NEGOZIO GRATUITAMENTE

search

KIABI
la mode à petits prix

Negozii

Crea Account / Login

Wishlist

Il tuo carrello

HOME CATALOGO PIU' VOTATI PROGETTI PERSONALI EDITOR

Connettiti | Registrati

E-mail o username

Password

☒ Resta connesso

[Hai dimenticato la tua password? Resetta la password](#)

Conferma

Figura 20: Login

Registrazione

La pagina di registrazione permette la registrazione dell'utente nel sistema. I campi presenti sono tutti obbligatori.

Se l'utente possiede già un account viene rimandato alla pagina di login (Fig. 20).

A Web Page

https://www.kiabi.it/registrazione

E-PRENOTAZIONE: ORDINA, PROVA E POI DECIDI*
SPEDIZIONE GRATUITA A DOMICILIO*
COMPRA ONLINE E RITIRA IN NEGOZIO GRATUITAMENTE*

Q search

KIABI
la mode à petits prix

Negozi Crea Account / Login Wishlist Il tuo carrello

HOME CATALOGO PIU' VOTATI PROGETTI PERSONALI EDITOR

Connettiti | **Registrati**

| | | | |
|-----------------|------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------|
| Nome | <input type="text" value="Giacomino"/> | Nome della via | <input type="text" value="via del papero"/> |
| Cognome | <input type="text" value="De la Vega"/> | Civico | <input type="text" value="45"/> |
| Data di nascita | <input type="text" value="14 ottobre 1984"/> | Codice postale | <input type="text" value="457812"/> |
| E-mail | <input type="text" value="giacominoeswizord@hotmail.com"/> | Città | <input type="text" value="Roma"/> |
| Password | <input type="password" value="*****"/> | Provincia | <input type="text" value="Roma"/> |
| Ripeti password | <input type="password" value="*****"/> | | |

☒ Desidero ricevere via e-mail le novità

[Hai già un account? Effettua il Login!](#)

Figura 21: Registrazione

Carrello

Il carrello (Fig. 22) contiene sia le magliette personalizzate su Kids Experience che i capi d'abbigliamento presenti in Kiabi, che l'utente ha intenzione di acquistare.

È possibile modificare la quantità di ogni singolo prodotto, eliminare un prodotto dal carrello, controllare il prezzo e procedere all'acquisto.

Inoltre, premendo sui vari capi d'abbigliamento presenti, si apre un modale riepilogativo del prodotto (Fig. 23), che offre la possibilità di caricarlo direttamente nell'editor per proseguire con le modifiche.

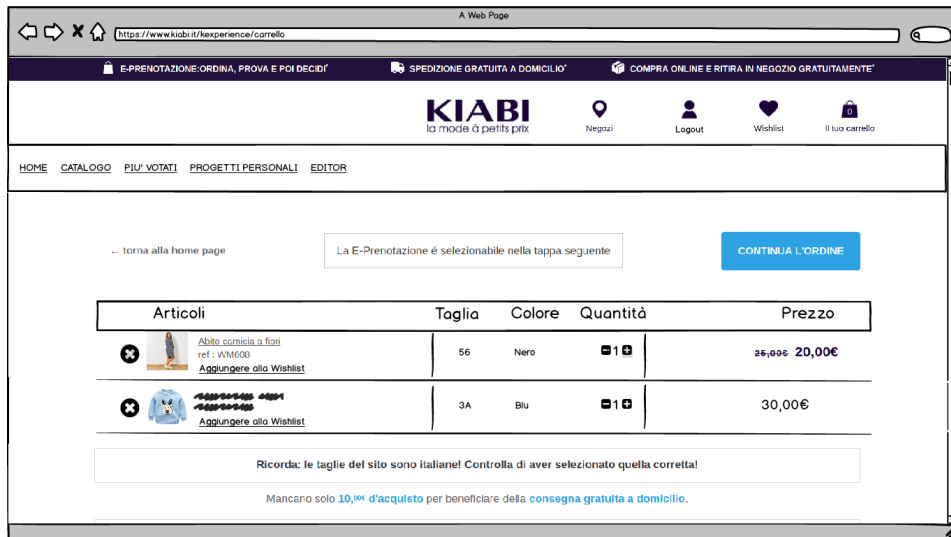


Figura 22: Carrello

Dettagli Carrello



Figura 23: Carrello - dettagli

Conclusioni

Kids Experience nasce con l'intento di rilanciare l'attività nel settore dell'abbigliamento per bambini di Kiabi. È un'idea innovativa in quanto i negozi della grande distribuzione non sono soliti a creare prodotti personalizzati in base ai gusti dell'utente.

Il sistema è stato creato da zero, prendendo come riferimento il sito Kiabi.com. I test utente effettuati sul sistema esistente hanno permesso di individuare gli errori più comuni, permettendoci di non ripeterli nella realizzazione di Kids Experience. I successivi test effettuati in modo iterativo su Kids Experience hanno consentito di correggere di volta in volta gli errori ritenuti più gravi.

Visti i risultati ottenuti nei questionari SUS possiamo affermare con certezza che Kids Experience ha un'alta *Learnability*, ovvero un'alta facilità di apprendimento, ed una *Usability* media. Questi risultati sono particolarmente soddisfacenti se consideriamo che il prodotto offerto è una novità per questo tipo di aziende e propone un concetto nuovo come l'estrema personalizzazione di magliette.

Per quanto riguarda gli sviluppi futuri, si prevede un buon margine di miglioramento andando sia ad ampliare le categorie di prodotti personalizzabili sia aumentando il numero di personalizzazioni disponibili.

Licenza



Quest'opera è rilasciata sotto una licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.