



PROFF.SSA BERARDINA DE CAROLIS
PROGETTAZIONE DELL'INTERAZIONE CON
L'UTENTE
A.A. 2019/2020

GRUPPO

Francesco Marasciulo 655538

Vincenzo Muolo 657534

Vincenzo Trisolini 652522

INDICE

1. Introduzione
2. Analisi utenza potenziale
 - 2.1 Interviste – utenza potenziale
 - 2.2 Questionari – utenza potenziale
 - 2.3 Analisi del contesto
 - 2.4 Analisi dei requisiti
3. Diagramma Casi d'Uso
 - 3.1 Descrizione dei Casi d'Uso
 - 3.2 Scenari e Walkthrough Cognitivo
4. Prototipo a Bassa fedeltà
 - 4.1 Valutazione di Usabilità – Prototipo a Bassa fedeltà
 - 4.2 Rapporto di Usabilità – Prototipo a Bassa fedeltà
5. Prototipo ad Alta fedeltà
 - 5.1 Valutazione di Usabilità – Prototipo ad Alta fedeltà
 - 5.2 Rapporto di Usabilità – Prototipo ad Alta fedeltà
6. SUS (System Usability Scale)
7. UEQ (User Experience Questionnaire)
8. Valutazione Euristica – App Canale 7 TV

Introduzione

MouPolis nasce come applicazione mobile che permette a comuni cittadini di poter vedere comodamente le notizie e gli avvenimenti che quotidianamente avvengono in città.

Essa aiuta a tenersi informati sulle emergenze, le informazioni utili e i servizi della città, va in contro alle esigenze delle persone che, giornalmente hanno disagi o problemi e hanno proposte per migliorare la convivenza cittadina.

L'applicazione è utilizzabile da diverse tipologie di utenti, compreso i meno esperti, ed è caratterizzata da un'interfaccia intuitiva e facilmente comprensibile.

MouPolis è stata ideata con l'intento di visualizzare le informazioni che gli amministratori inseriscono nella pagina principale per tenere al corrente gli utenti su ciò che accade in città. Le informazioni hanno 2 tipologie: la prima sono quelle di maggiore spessore, che è bene siano messe in mostra, la seconda quelle utili al cittadino o di emergenza (con emergenza si intende quelle sì di rilievo ma passate in secondo piano).

I servizi permettono di mostrare gli enti più utili in determinate circostanze (come farmacie, meccanici etc.) completi di tutte le informazioni per reperirli (telefono, posizione).

Le proposte e le segnalazioni sono pensate per aiutare gli utenti registrati a segnalare i loro problemi, dai più comuni a quelli più complessi, a proporre soluzioni costruttive, utili anche a terzi. Le segnalazioni e le proposte hanno la possibilità di essere votate (like) per aiutare ad aumentare il consenso per quel determinato problema o intervento.

Intervista – Utenza potenziale

Scopo dell'intervista

Ogni intervista avverrà individualmente e non sarà programmata. L'utilizzo dello smartphone è una prerogativa essenziale ai fini dell'intervista, in quanto si è interessati al parere di quella categoria di utilizzatore.

Lo scopo dell'intervista è quello di capire quale possa essere l'impatto della nostra applicazione sul pubblico. Essa permette di raccogliere preferenze opinioni di futuri utilizzatori, delineandone anche le aspettative ed esigenze che potrebbero portare un potenziale utente ad usufruire della nostra applicazione.

Schema intervista

Salve, siamo un gruppo di studenti dell'Università Aldo Moro di Bari impegnati nella creazione di un'applicazione con l'obiettivo di informare e rendere partecipi i cittadini sulle attività del comune. È possibile porle delle brevi domande? Ogni risposta sarà anonima e sarà utilizzata a fini statistici.

- 1) Lei in che città vive?
- 2) E' nato nella città in cui vive?
- 3) Possiede uno smartphone?
- 4) Le piace trascorrere del tempo nella sua città?
 - 4.1) (Se sì) Per quanto tempo in media?
- 5) Si informa spesso su ciò che accade in città?
- 6) Reperisce le informazioni da tg locali, giornali locali, parenti o amici?
- 7) Le piacerebbe avere a portata di mano le notizie su cosa accade in città?
- 8) Ha o nota disagi nella sua città?
- 9) Le piacerebbe avere un modo per segnalare o proporre la soluzione a questi disagi?
 - 9.1) (Se sì) Consiglierebbe questo metodo?
- 10) Reperisce facilmente le informazioni sui servizi di cui ha bisogno tipo farmacie, meccanici, etc.?
- 11) Un'applicazione che le facilitasse queste operazioni le interesserebbe?

Intervista Utente 1

DOMANDA	RISPOSTA
1) Lei in che città vive?	“Alberobello”
2) E’ nato nella città in cui vive?	“Sì”
3) Possiede uno smartphone?	“Sì”
4) Le piace trascorrere del tempo nella sua città?	“Sì”
4.1) (Se sì) Per quanto tempo in media?	“3 – 5 ore”
5) Si informa spesso su ciò che accade in città?	“A volte”
6) Reperisce le informazioni da tg locali, giornali locali, parenti o amici?	“Tg locali, ma capita spesso di sentirle da parenti e amici”
7) Le piacerebbe avere a portata di mano le notizie su cosa accade in città?	“Non sarebbe male”
8) Ha o nota disagi nella sua città?	“Qualche disagio capita sempre”
9) Le piacerebbe avere un modo per segnalare o proporre la soluzione a questi disagi?	“Sarebbe ottimo”
9.1) (Se sì) Consiglierebbe questo metodo?	“Assolutamente”
10) Reperisce facilmente le informazioni sui servizi di cui ha bisogno tipo farmacie, meccanici, etc.?	“Per alcuni sì, per altri meno”
11) Un’applicazione che le facilitasse queste operazioni le interesserebbe?	“Mi sarebbe di grande aiuto”

Intervista Utente 2

DOMANDA	RISPOSTA
1) Lei in che città vive?	“Bari”
2) E’ nato nella città in cui vive?	“Sì”
3) Possiede uno smartphone?	“Sì”
4) Le piace trascorrere del tempo nella sua città?	“Sì”
4.1) (Se sì) Per quanto tempo in media?	“4 – 5 ore”
5) Si informa spesso su ciò che accade in città?	“Spesso”
6) Reperisce le informazioni da tg locali, giornali locali, parenti o amici?	“Leggo spesso il giornale e ne parlo con gli amici al bar”
7) Le piacerebbe avere a portata di mano le notizie su cosa accade in città?	“Non so, potrebbe interessarmi”
8) Ha o nota disagi nella sua città?	“Spesso trovo rifiuti vari durante la strada di casa”
9) Le piacerebbe avere un modo per segnalare o proporre la soluzione a questi disagi?	“Sicuramente risolverei il problema dei rifiuti (risata)”
9.1) (Se sì) Consiglierebbe questo metodo?	“Se facesse quello che promette, allora sì”
10) Reperisce facilmente le informazioni sui servizi di cui ha bisogno tipo farmacie, meccanici, etc.?	“Sì, nessun problema”
11) Un’applicazione che le facilitasse queste operazioni le interesserebbe?	“Mi sarebbe di grande aiuto”

Intervista Utente 3

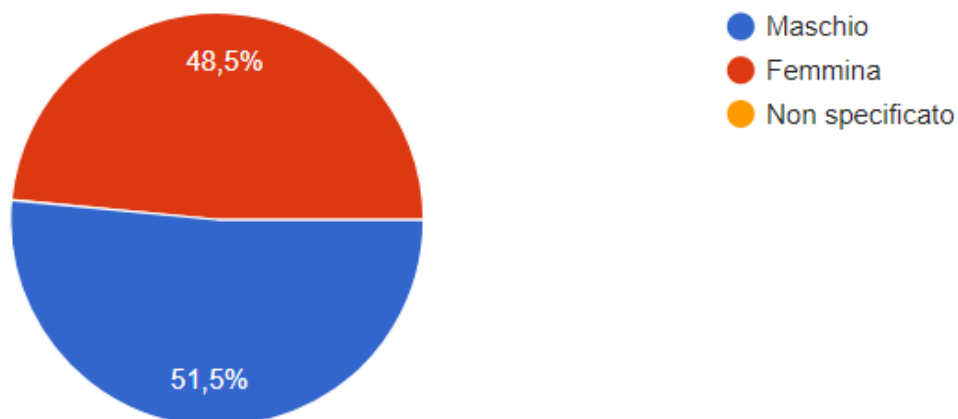
DOMANDA	RISPOSTA
1) Lei in che città vive?	"Polignano"
2) E' nato nella città in cui vive?	"No"
3) Possiede uno smartphone?	"Sì"
4) Le piace trascorrere del tempo nella sua città?	"No"
4.1) (Se sì) Per quanto tempo in media?	"1 – 2 ore"
5) Si informa spesso su ciò che accade in città?	"Raramente"
6) Reperisce le informazioni da tg locali, giornali locali, parenti o amici?	"Mi capita di sentirle al telegiornale"
7) Le piacerebbe avere a portata di mano le notizie su cosa accade in città?	"Potrebbe tornarmi utile"
8) Ha o nota disagi nella sua città?	"Sì, ma non gli dò molto peso"
9) Le piacerebbe avere un modo per segnalare o proporre la soluzione a questi disagi?	"Se fosse necessario sì"
9.1) (Se sì) Consiglierebbe questo metodo?	"Penso di no"
10) Reperisce facilmente le informazioni sui servizi di cui ha bisogno tipo farmacie, meccanici, etc.?	"Ho un po' di difficoltà essendomi trasferito da poco"
11) Un'applicazione che le facilitasse queste operazioni le interesserebbe?	"Potrebbe interessarmi"

Questionari – Utenza Potenziale

Link questionario: <https://forms.gle/yn2psX3VKDHzoTbL9>

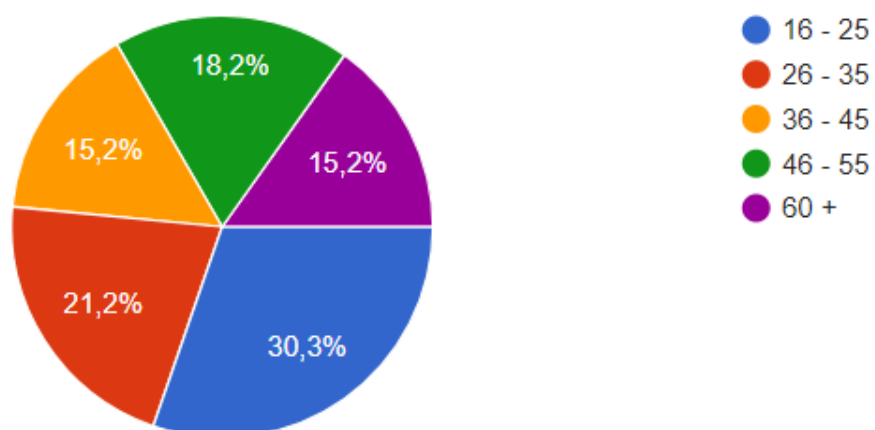
Sesso

33 risposte



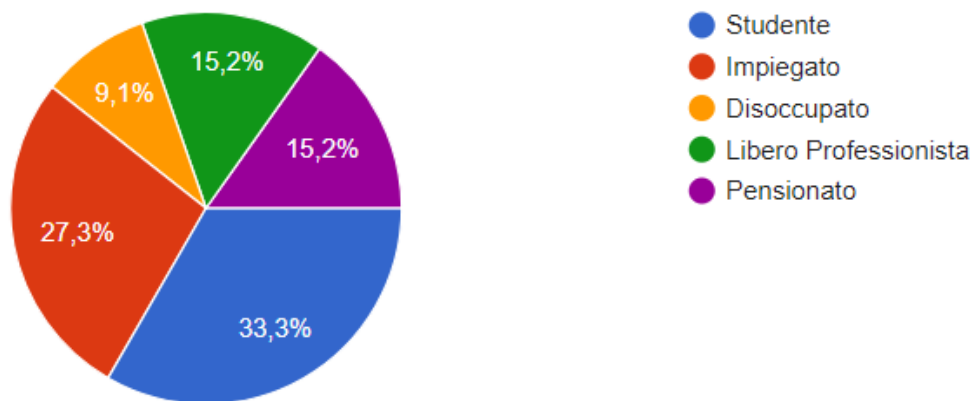
Fascia d'età

33 risposte



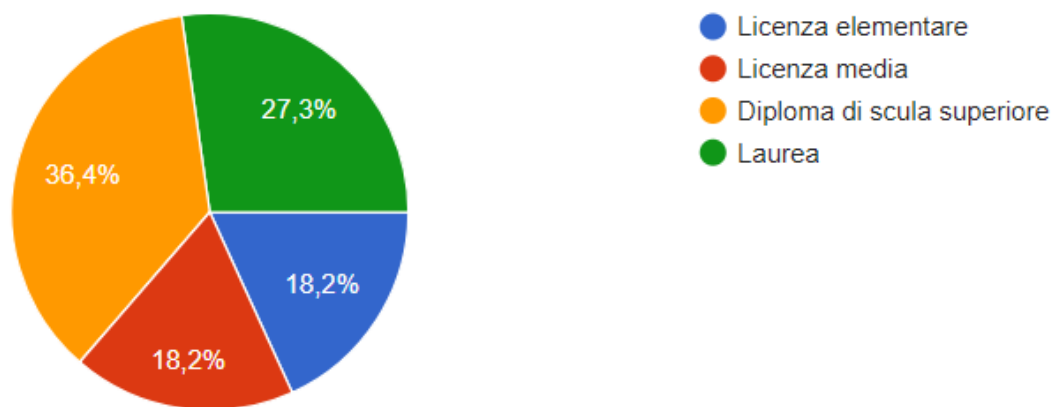
Stato Occupazionale

33 risposte



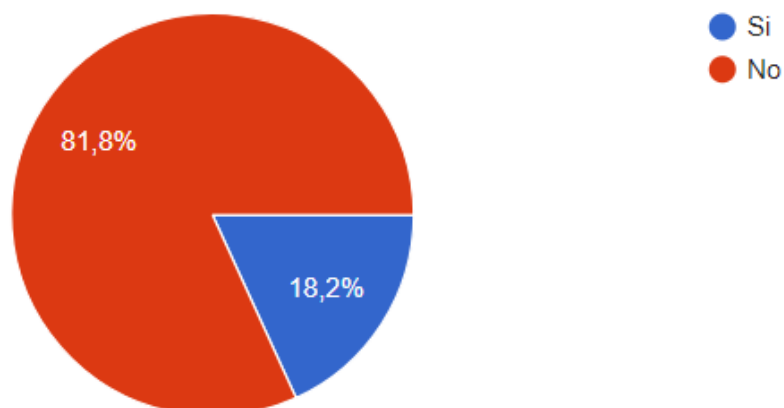
Titolo di studio

33 risposte



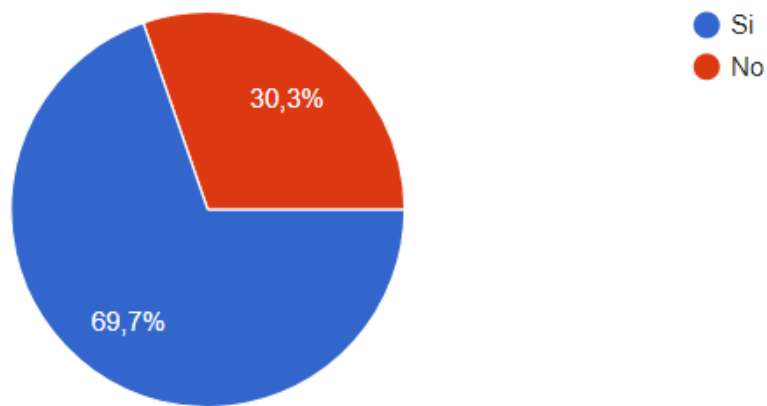
Ha disabilità di qualche tipo?

33 risposte



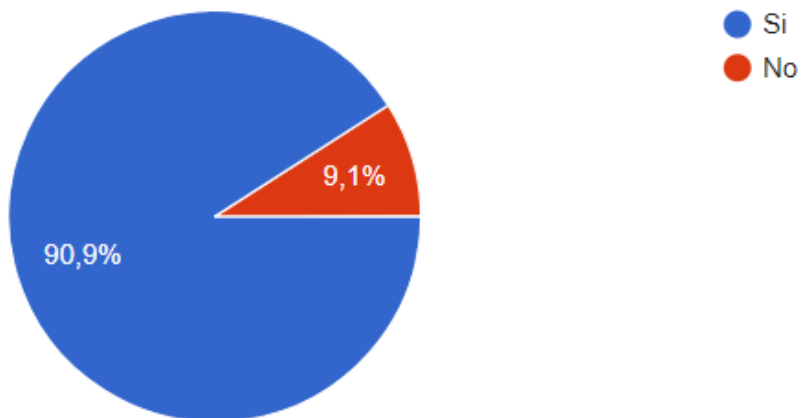
La sua città di residenza, corrisponde alla sua città natale?

33 risposte



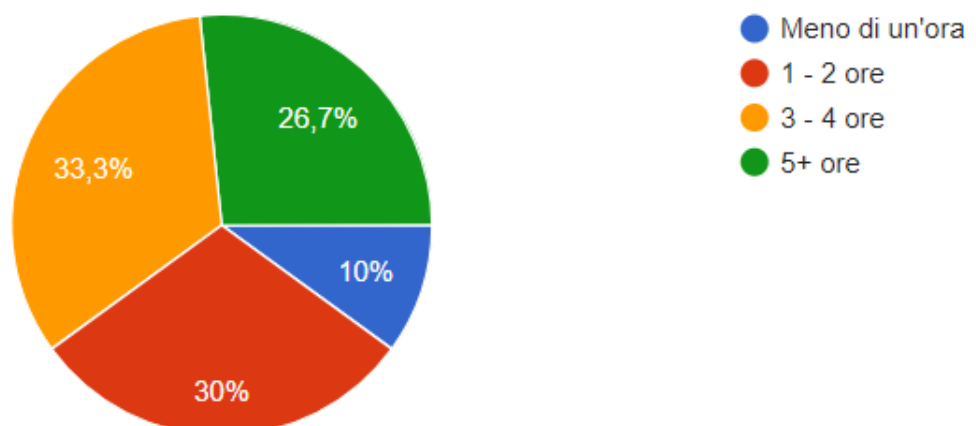
Le piace trascorrere del tempo nella sua città?

33 risposte



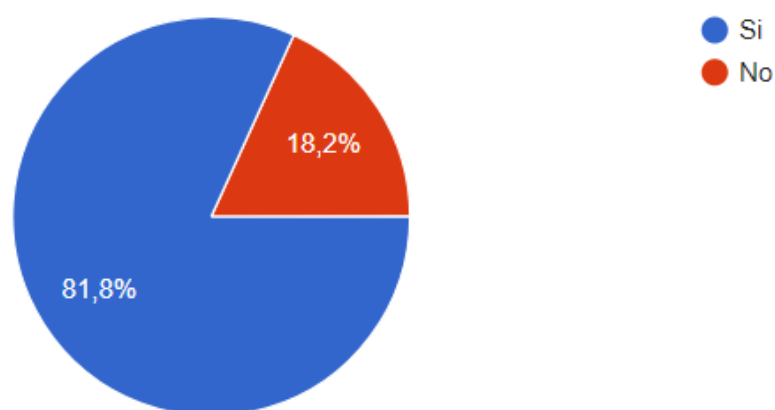
Se si, quante ore?

30 risposte



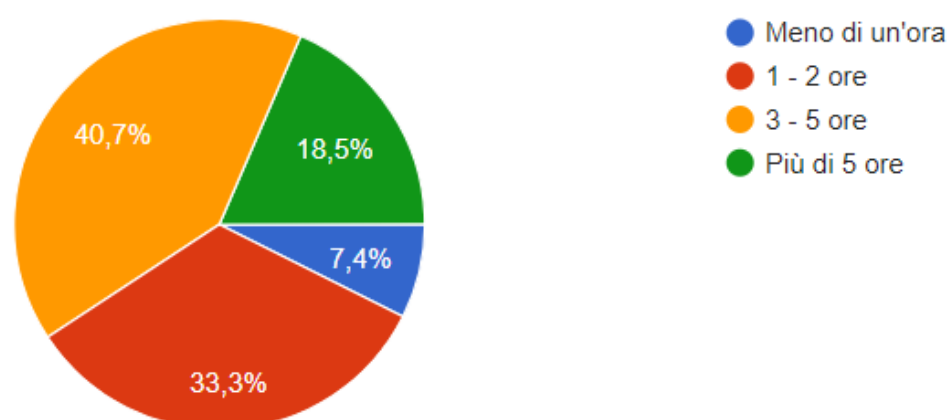
Utilizza Smartphone?

33 risposte



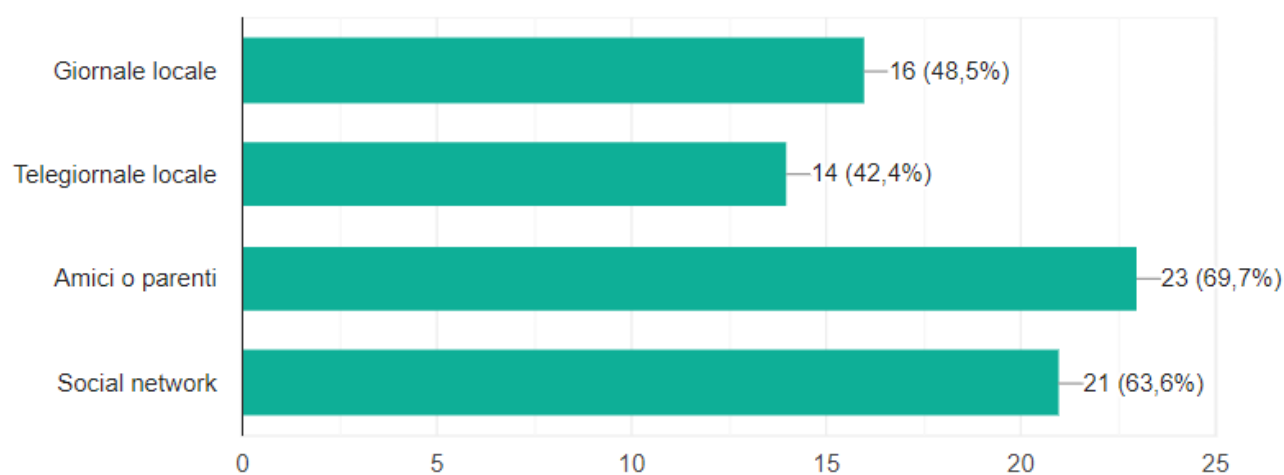
Se si, per quanto tempo?

27 risposte



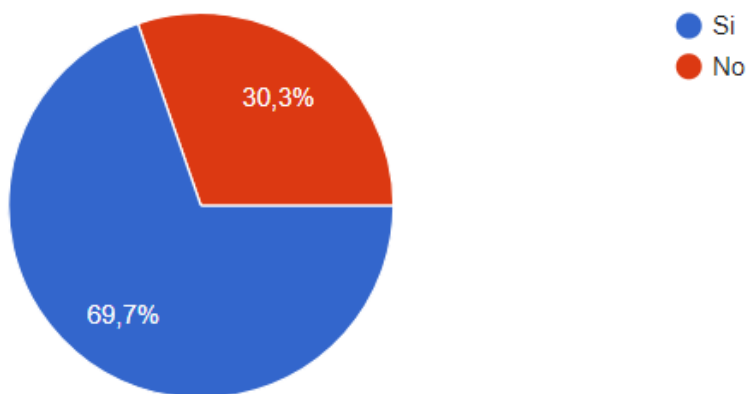
Con che mezzi si informa su ciò che avviene in città?

33 risposte



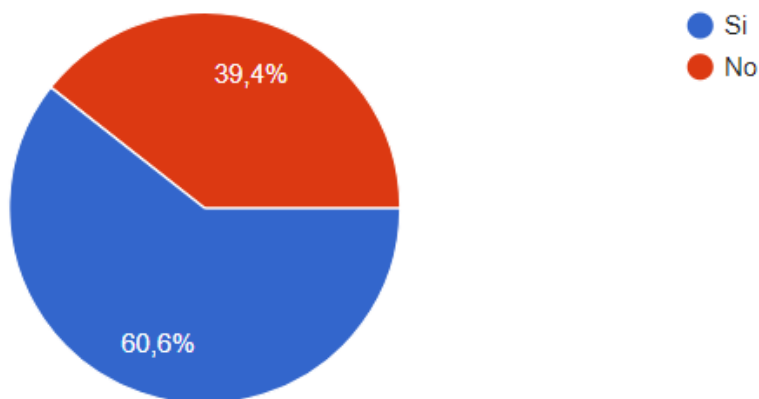
Le interesserebbe segnalare disagi o altre situazioni al suo comune tramite un'applicazione?

33 risposte



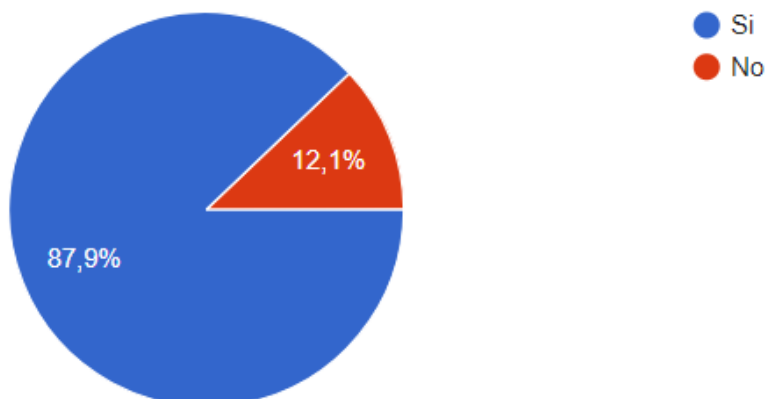
Le interesserebbe proporre avvenimenti o miglioramenti al suo comune tramite un'applicazione?

33 risposte



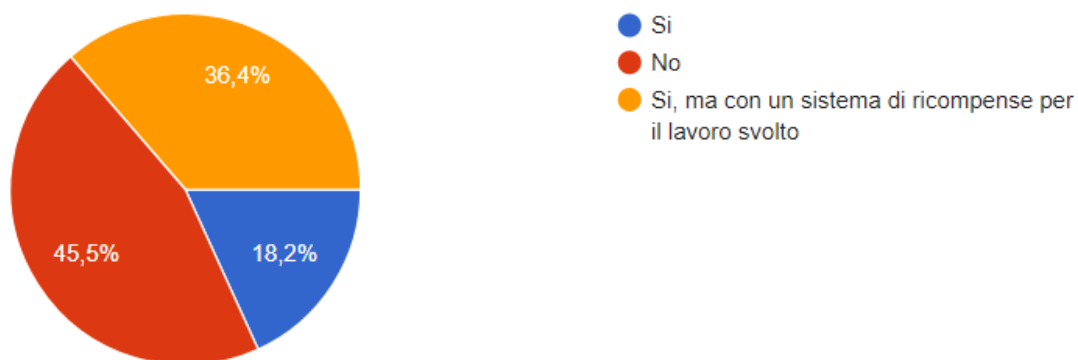
Le interesserebbe essere informato/a tempestivamente su emergenze nella sua città?

33 risposte



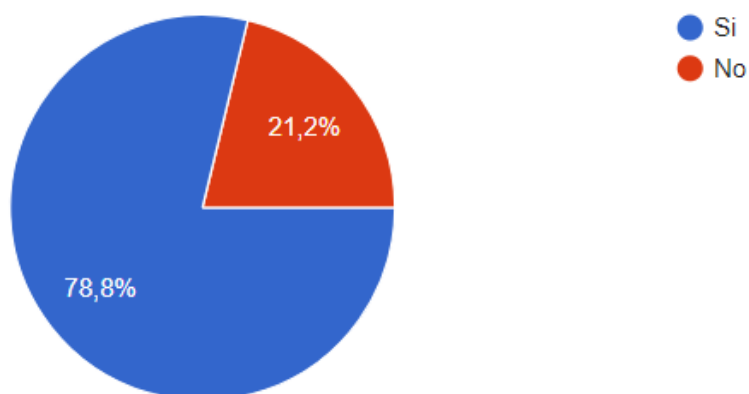
Le piacerebbe proporsi come amministratore con il compito di gestire segnalazioni e proposte?

33 risposte



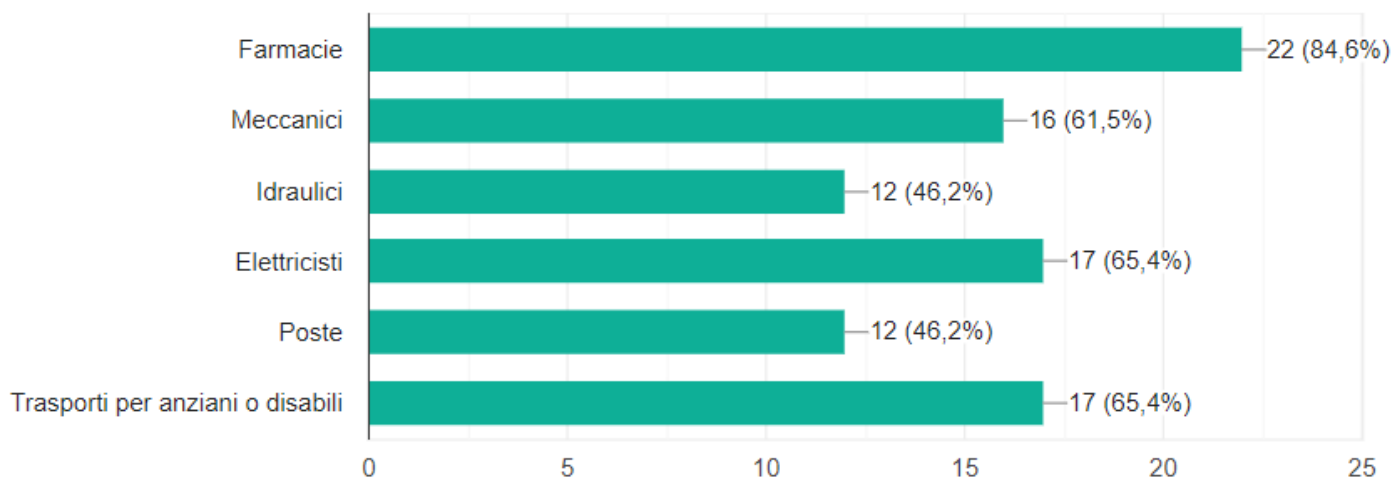
Le interesserebbe avere informazioni legate a vari servizi nella sua città?

33 risposte



Se si, su quali servizi?

26 risposte



Analisi del contesto

MouPolis è un'applicazione che permette a comuni cittadini di poter vedere comodamente le notizie e gli avvenimenti che quotidianamente avvengono in città. Inoltre possono avere accesso a servizi utili qualora ne avessero bisogno, fare proposte di vario genere ed effettuare segnalazioni per problemi più o meno gravi.

Il contesto può essere analizzato rispondendo alle 5W:

- **WHO?** Gli utenti di questa app sono i cittadini che vogliono prendere parte attivamente ai problemi della città, alla loro individuazione e alla loro correzione. Rimanendo sempre aggiornati su ciò che avviene.
- **WHERE?** Gli utenti possono accedere al servizio tramite la comoda applicazione android.
- **WHEN?** L'applicazione è attiva 24h su 24, 7 giorni su 7.
- **WHY?** L'app nasce al fine di proporre e/o segnalare problemi che gli utenti comunemente si trovano ad affrontare, senza troppi sforzi.
- **WHAT?** MouPolis permette agli utenti di avere accesso a servizi utili, informazioni varie e di emergenza relative al loro comune di residenza, segnalare problemi e proporre soluzioni agli enti di competenza in modo rapido.

Analisi dei Requisiti

L'applicazione, per i cittadini, deve avere i seguenti requisiti:

Requisiti Cittadino: 1. Registrazione

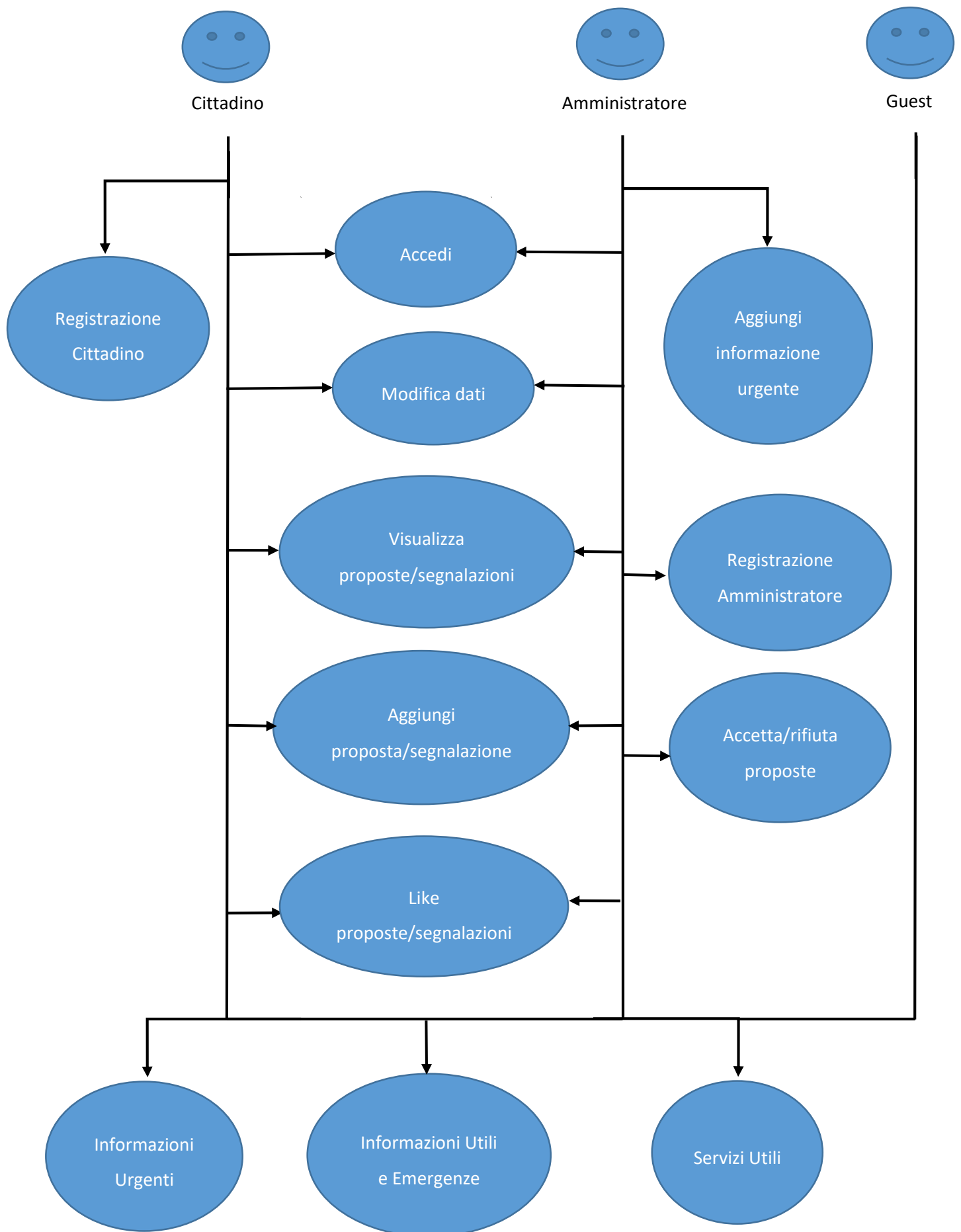
2. Login
3. Visualizzazione delle Informazioni Urgenti "Broadcast"
4. Visualizzazione delle Informazioni utili o di emergenza
5. Visualizzazione dei Servizi
6. Aggiungere Proposta
7. Aggiungere Segnalazione
8. Visualizzare Segnalazioni (Inviate e generali)
9. Visualizzare Proposte (Inviate e generali)
10. Mettere "Like" a una proposta
11. Mettere "Like" a una segnalazione
12. Modifica dati

L'applicazione, per gli amministratori, deve avere i seguenti requisiti:

Requisiti Amministratore: 1. Registrazione

2. Login
3. Aggiungere Informazione Urgente "Broadcast"
4. Aggiungere Proposta
5. Aggiungere Segnalazione
6. Visualizzazione delle Informazioni Urgenti
7. Visualizzazione delle Informazioni utili o di emergenza
8. Visualizzazione dei Servizi
9. Accettare/rifiutare Proposta
10. Risolvere segnalazioni
11. Modifica dati
12. Visualizzare Segnalazioni/proposte (Inviate e generali)
13. Mettere "Like" a una proposta/segnalazione

Diagramma dei Casi d'Uso



Descrizione dei Casi D'uso

ID: 1

Nome: Informazioni Urgenti

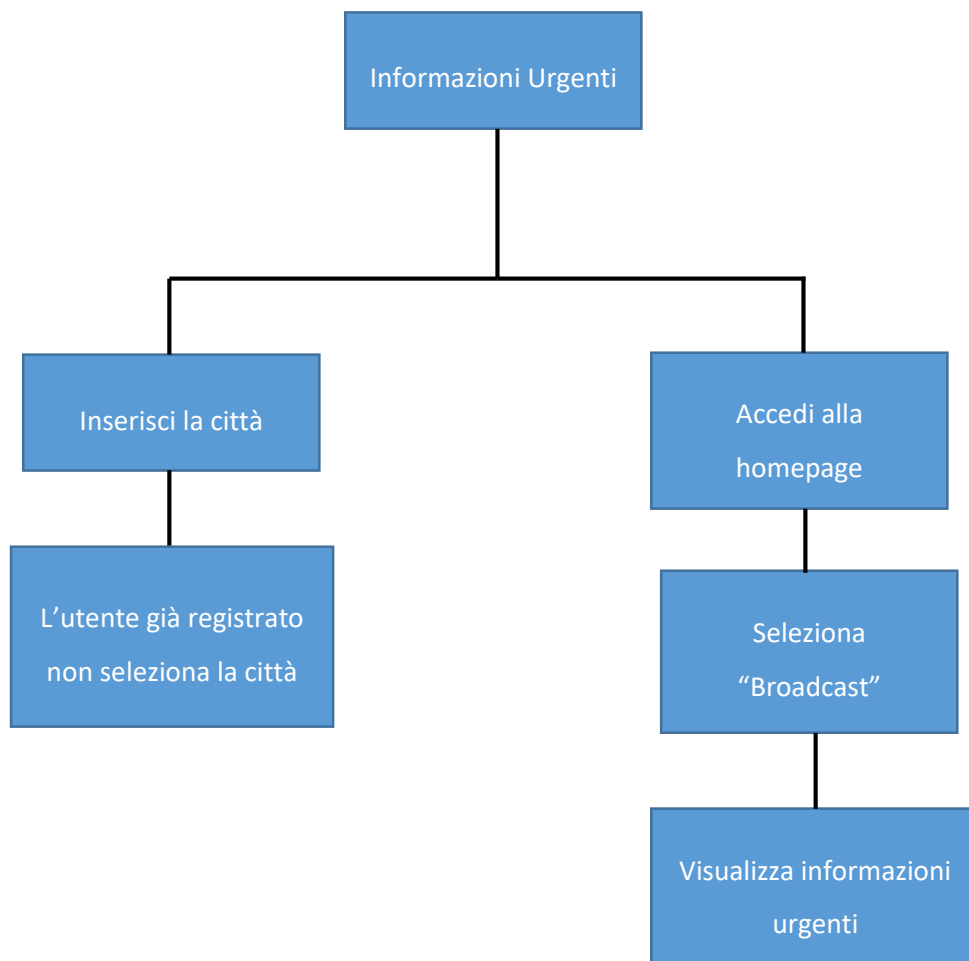
Attori: Guest/Cittadino/Amministratore

Scenario principale:

1. L'utente visualizza la schermata iniziale, seleziona la città e conferma
2. L'utente accede alla homepage
 - 2.1 L'utente seleziona dal menù in alto la sezione "Broadcast"
 - 2.2 L'utente visualizza le informazioni urgenti

Scenario alternativo:

1. Se l'utente è già registrato non dovrà selezionare la città



ID: 2

Nome: Informazioni Utili e Emergenze

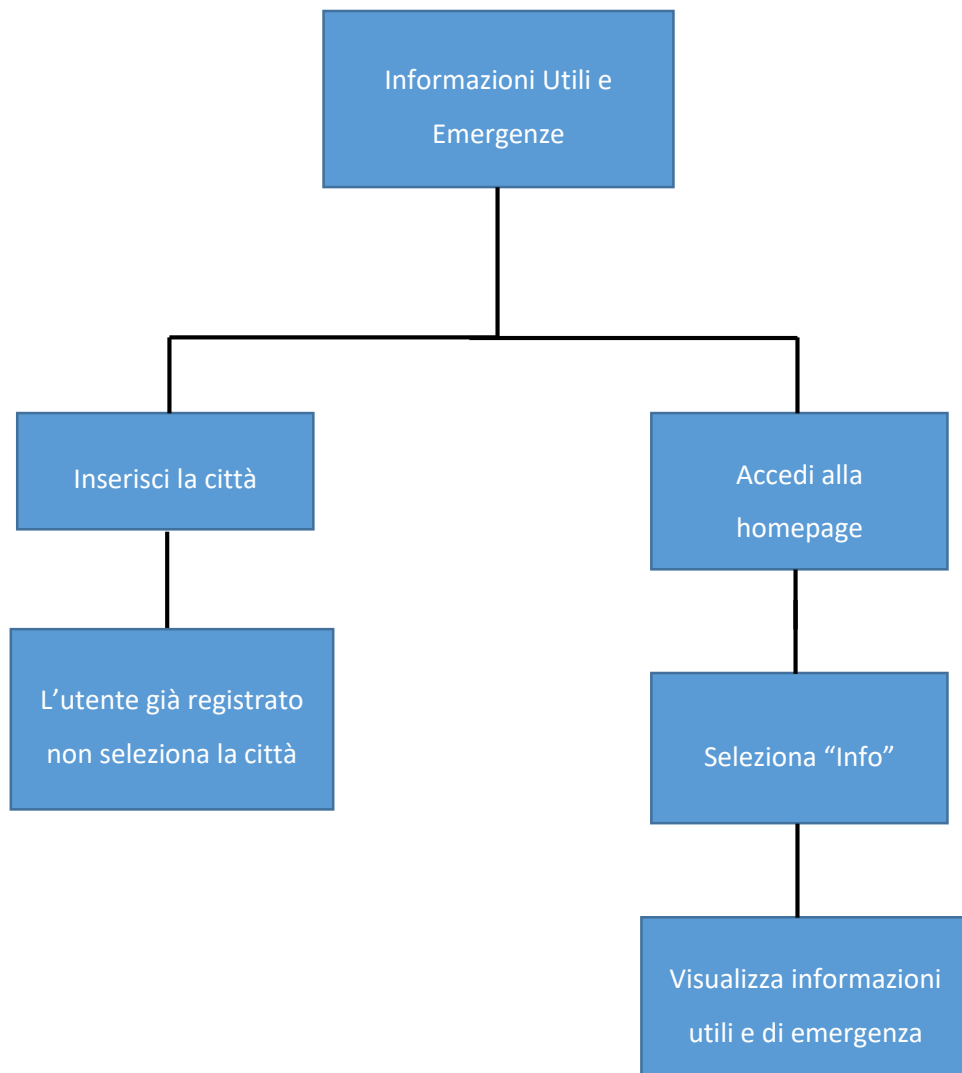
Attori: Guest/Cittadino/Amministratore

Scenario principale:

1. L'utente visualizza la schermata iniziale, seleziona la città e conferma
2. L'utente accede alla homepage
 - 2.1 L'utente seleziona dal menù in alto la sezione "Info"
 - 2.2 L'utente visualizza le informazioni utili e di emergenza

Scenario alternativo:

1. Se l'utente è già registrato non dovrà selezionare la città



ID: 3

Nome: Servizi Utili

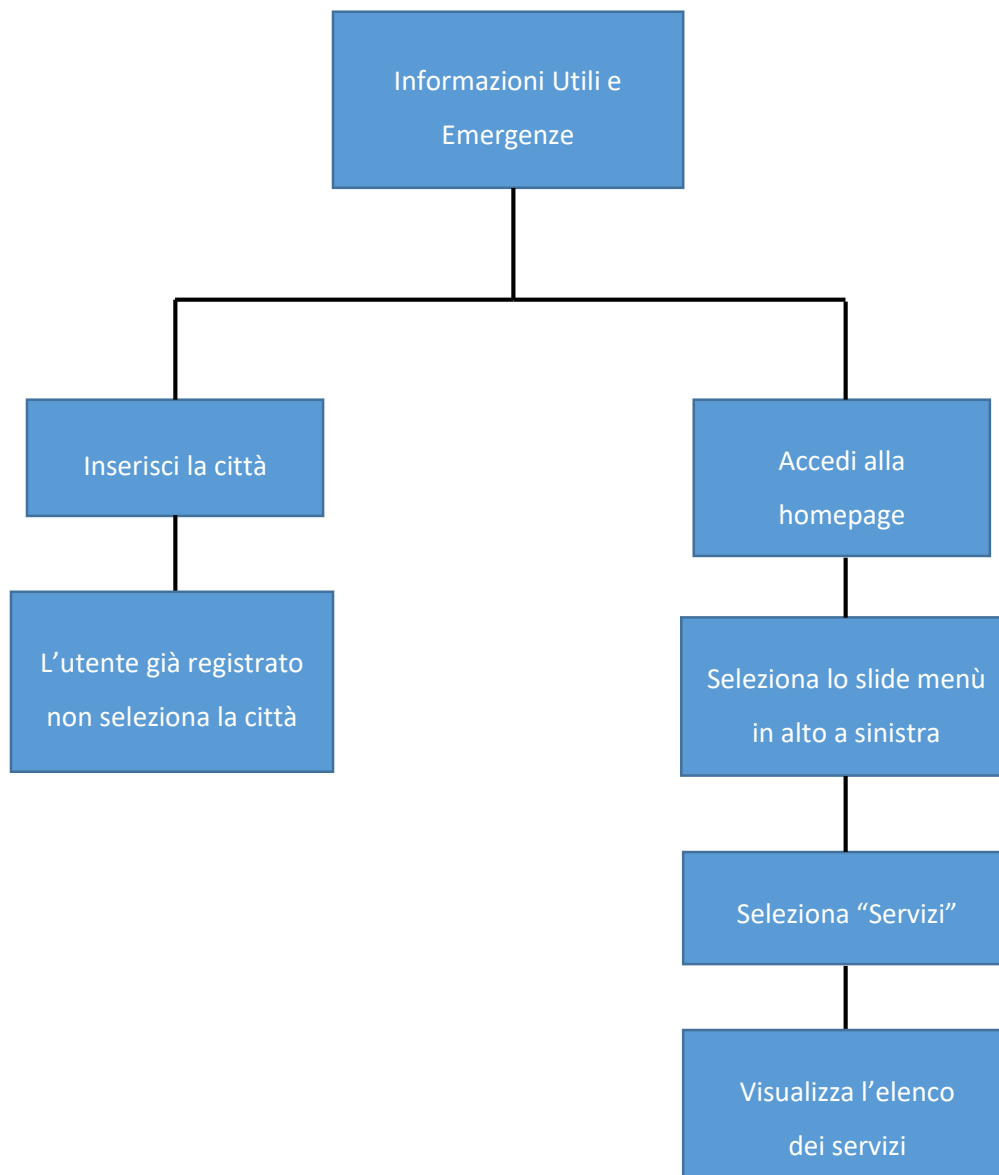
Attori: Guest/Cittadino/Amministratore

Scenario principale:

1. L'utente visualizza la schermata iniziale, seleziona la città e conferma
2. L'utente accede alla homepage
3. L'utente seleziona lo slide menù tramite l'icona in alto a sinistra
 - 3.1 L'utente clicca su "Servizi"
 - 3.2 L'utente sceglie la tipologia di servizio

Scenario alternativo:

1. Se l'utente è già registrato non dovrà selezionare la città



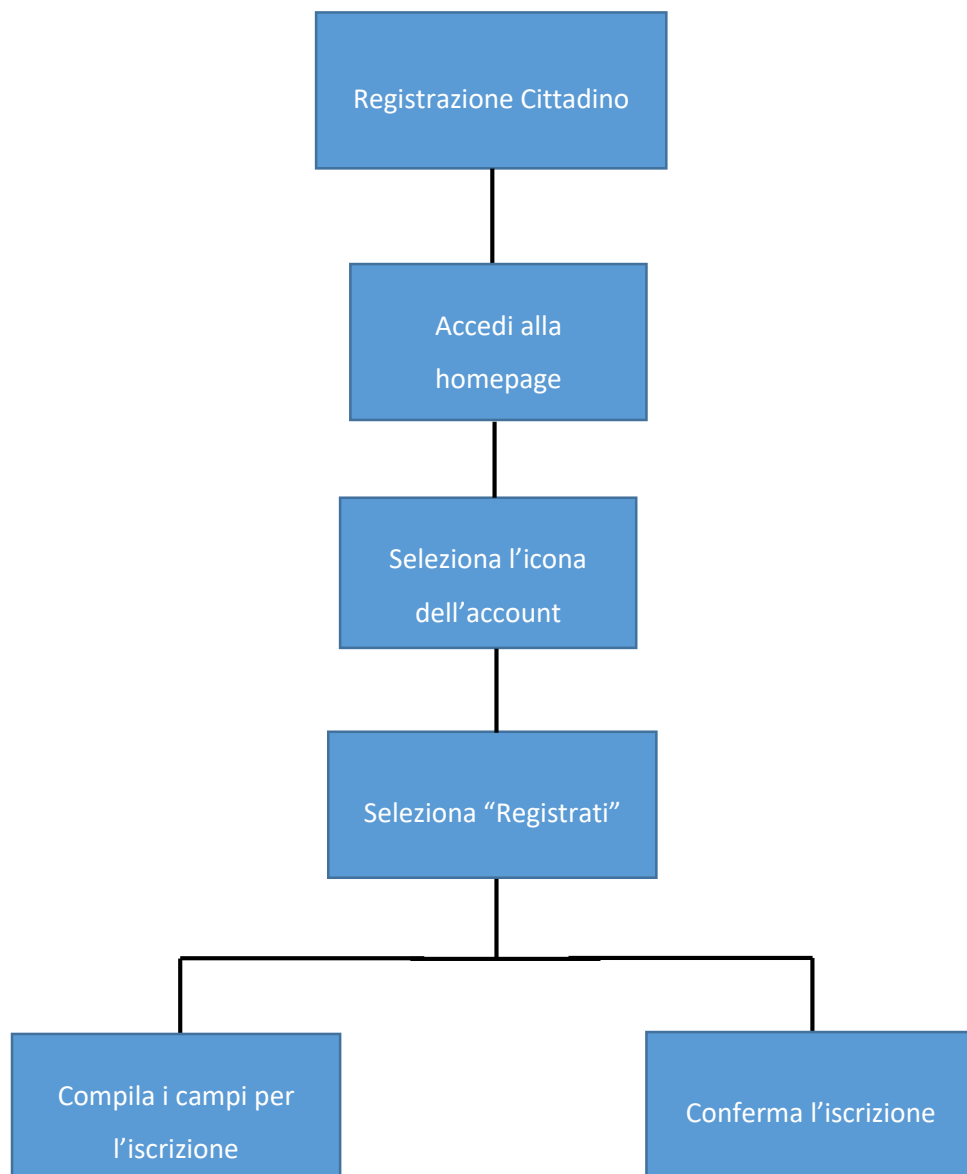
ID: 4

Nome: Registrazione Cittadino

Attori: Guest

Scenario principale:

1. L'utente accede alla homepage
2. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
3. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Registrati"
 - 3.1. L'utente compila modulo di iscrizione con i campi richiesti per la registrazione
5. L'utente conferma l'iscrizione



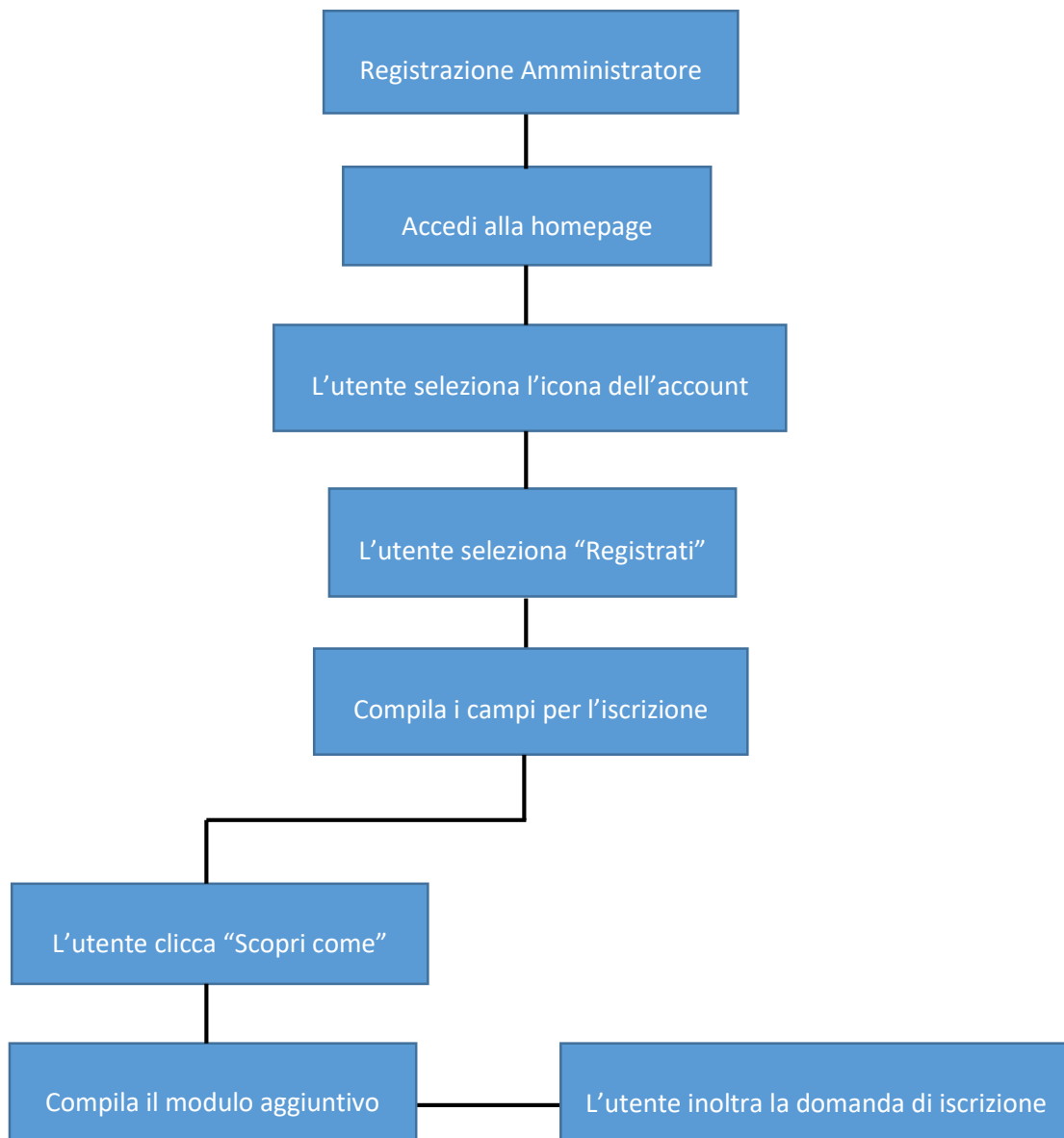
ID: 5

Nome: Registrazione Amministratore

Attori: Guest

Scenario principale:

1. L'utente accede alla homepage
2. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
3. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Registrati"
 - 3.1 L'utente compila modulo di iscrizione con i campi richiesti per la registrazione
 - 3.2 L'utente attraverso il pulsante "Scopri come" accede al modulo aggiuntivo per l'iscrizione amministratore
 - 3.3 L'utente compila il modulo aggiuntivo per diventare amministratore
4. L'utente inoltra la domanda di iscrizione



ID: 6

Nome: Accedi

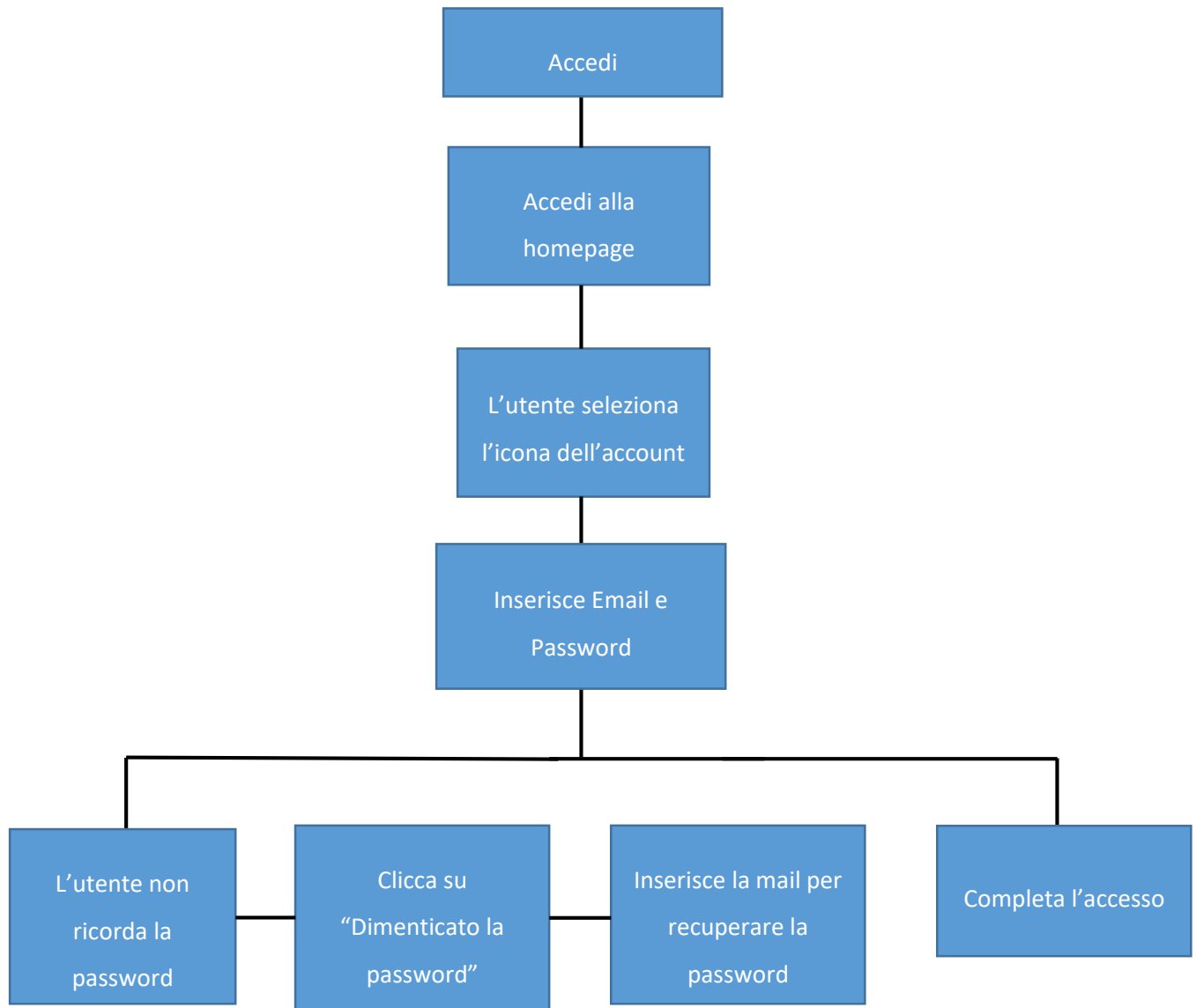
Attori: Amministratore/Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente accede alla homepage
2. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
 - 2.1 L'utente inserisce Email e Password
3. L'utente completa l'accesso

Scenario alternativo:

- 2.1.1 L'utente non ricorda la password
- 2.1.2 L'utente clicca su "Dimenticato la password?"
- 2.1.3 L'utente inserisce l'Email per recuperare la password



ID: 7

Nome: Aggiungi segnalazione

Attori: Amministratore/ Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Accedi"
3. L'utente seleziona lo slide menù tramite l'icona in alto a sinistra
 - 3.1 L'utente clicca su "Segnalazioni"
4. L'utente compila il modulo della segnalazione
5. L'utente conferma la segnalazione

Scenario alternativo:

- 3.1.1 La sezione "Segnalazioni" può essere usata solo dagli utenti registrati



ID: 8

Nome: Aggiungi proposta

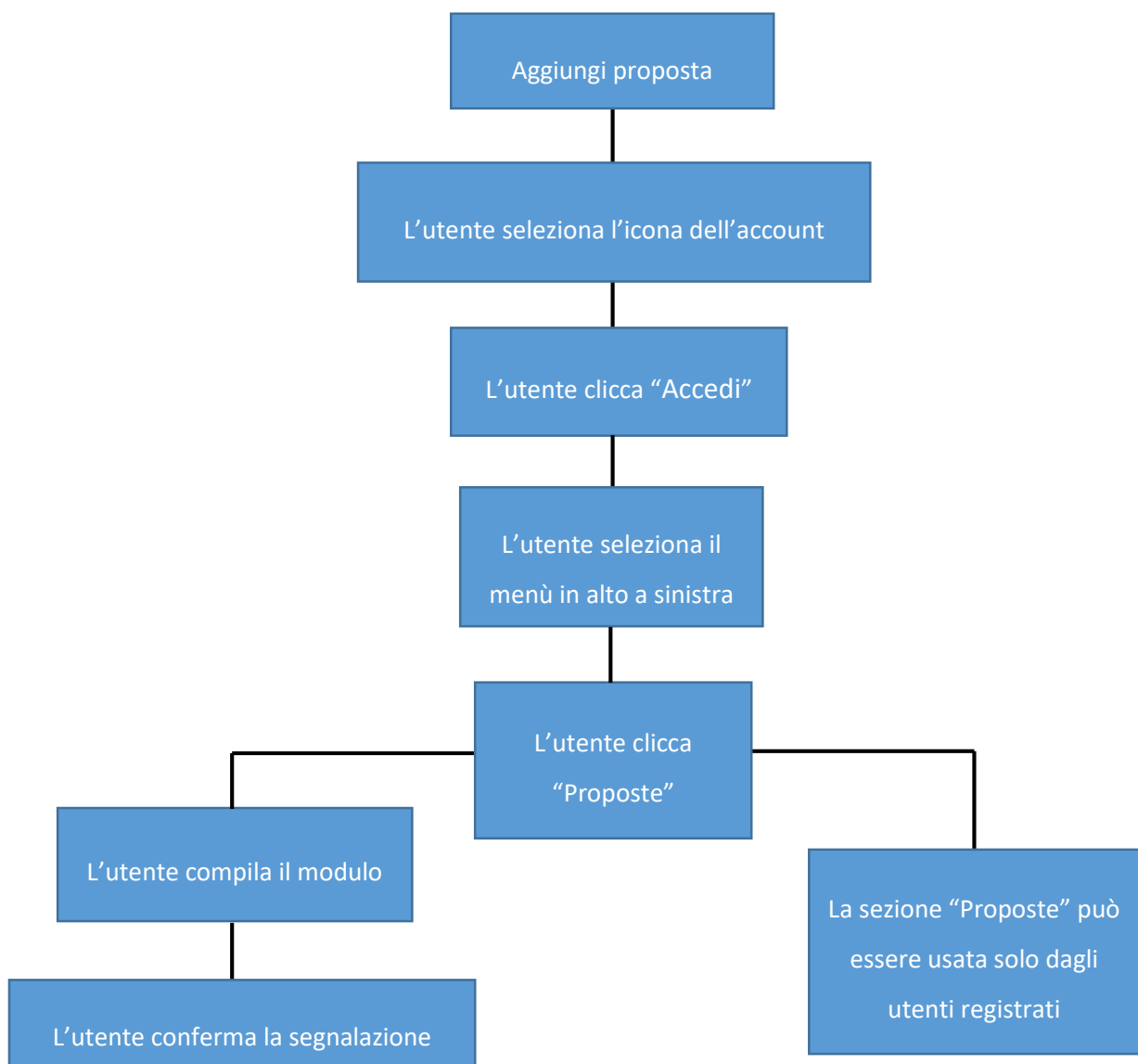
Attori: Amministratore/Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Accedi"
3. L'utente seleziona lo slide menù tramite l'icona in alto a sinistra
 - 3.1 L'utente clicca su "Proposte"
4. L'utente compila il modulo della proposta
5. L'utente conferma la proposta

Scenario alternativo:

- 3.1.1 La sezione "Proposte" può essere usata solo dagli utenti registrati



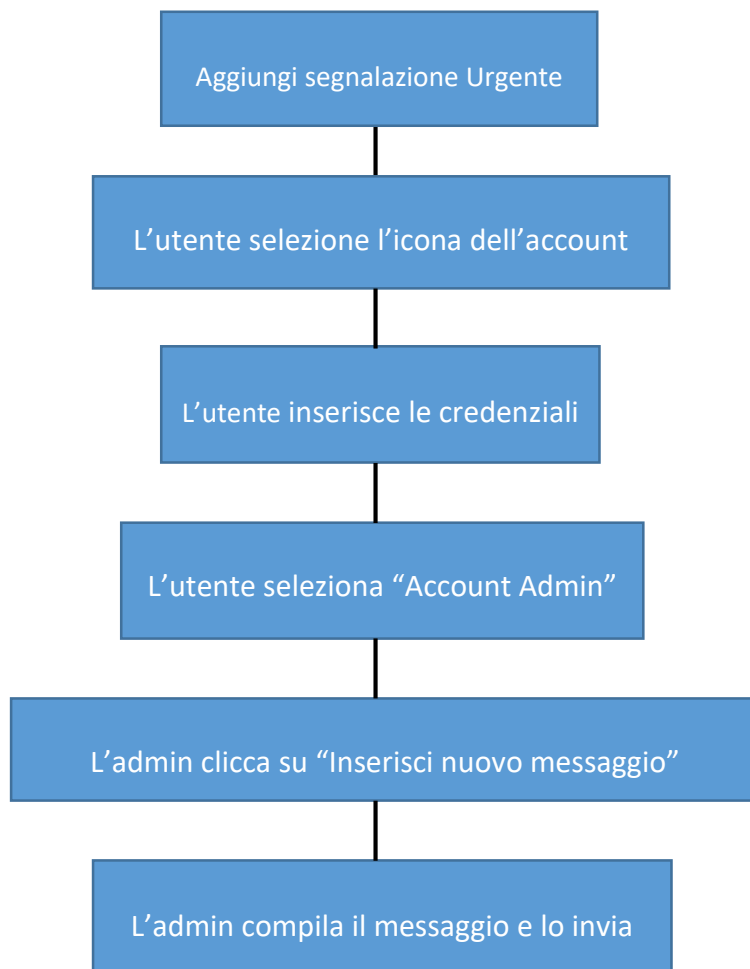
ID: 9

Nome: Aggiungi segnalazione urgente

Attori: Amministratore

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e inserisce le credenziali
3. L'utente seleziona "Account Admin" e accede
4. L'admin entra nella sua area privata
5. L'admin clicca su "Invia nuovo messaggio"
6. L'admin compila il messaggio e lo invia



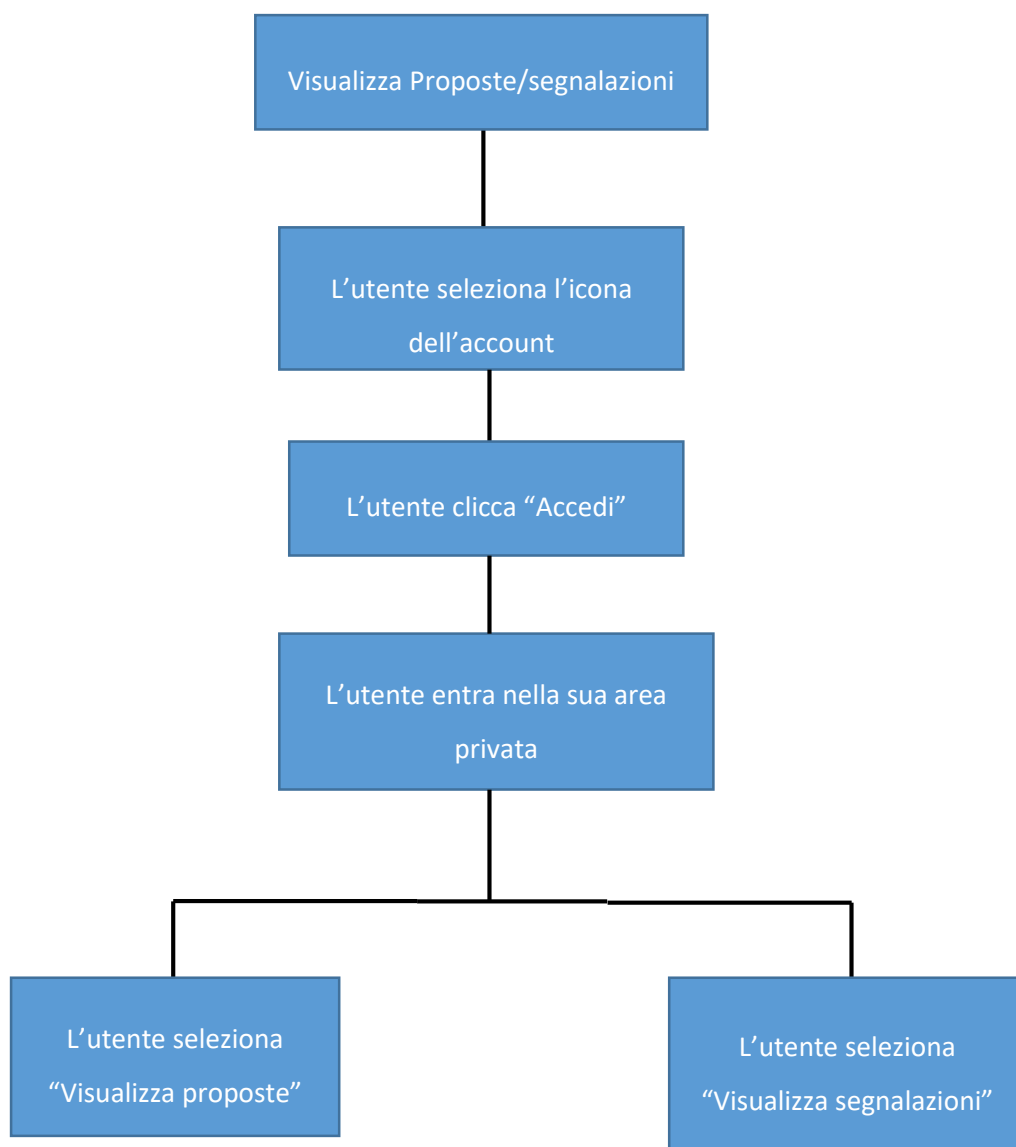
ID: 10

Nome: Visualizza proposte/segnalazioni

Attori: Amministratore/Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Accedi"
3. L'utente entra nella sua area privata
4. L'utente seleziona "Visualizza proposte" o "Visualizza segnalazioni"



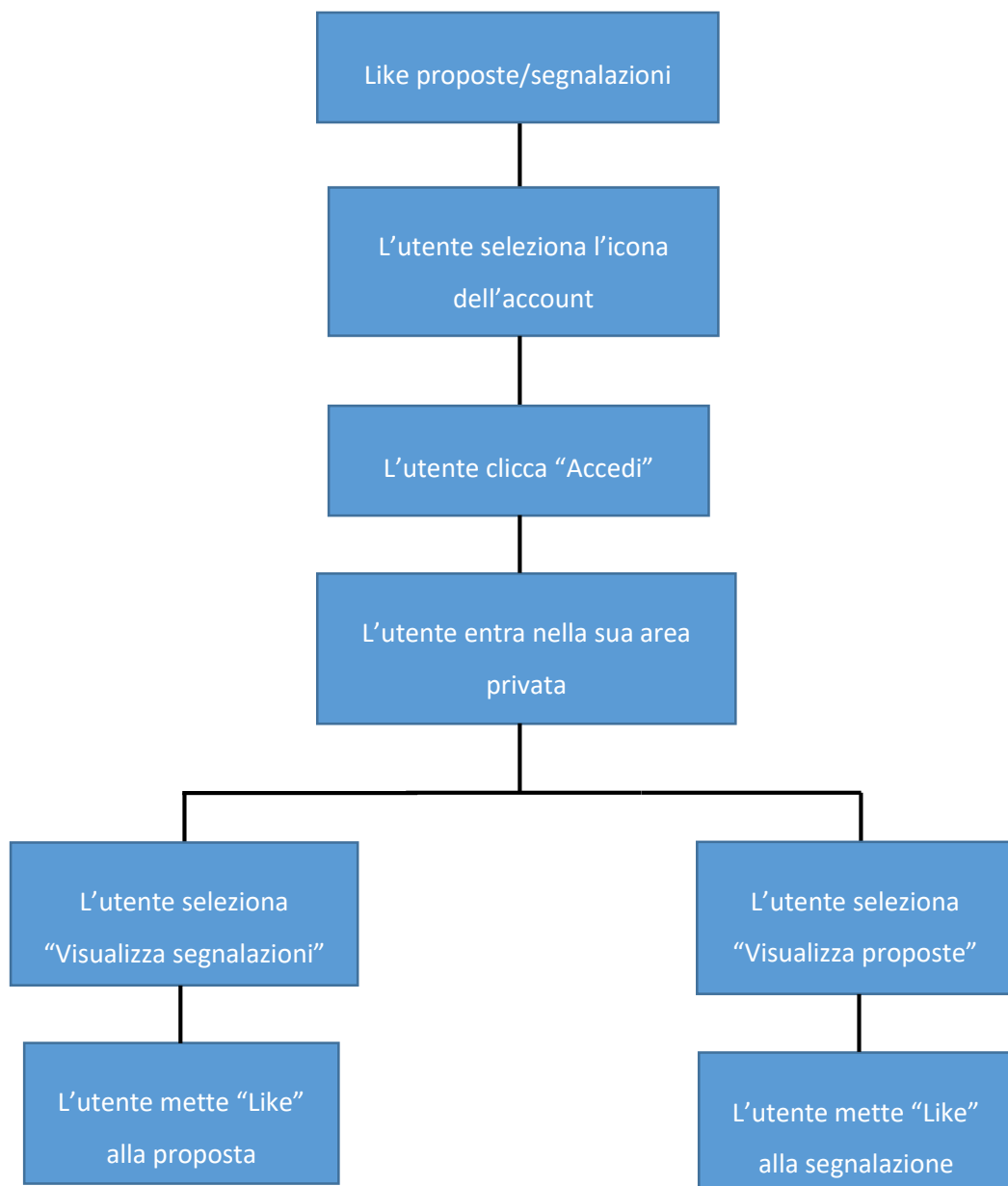
ID: 11

Nome: Like proposte/segnalazioni

Attori: Amministratore/Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Login"
3. L'utente entra nella sua area privata
4. L'utente seleziona "Visualizza proposte" o "Visualizza segnalazioni"
5. L'utente mette "Like" alla proposta o alla segnalazione



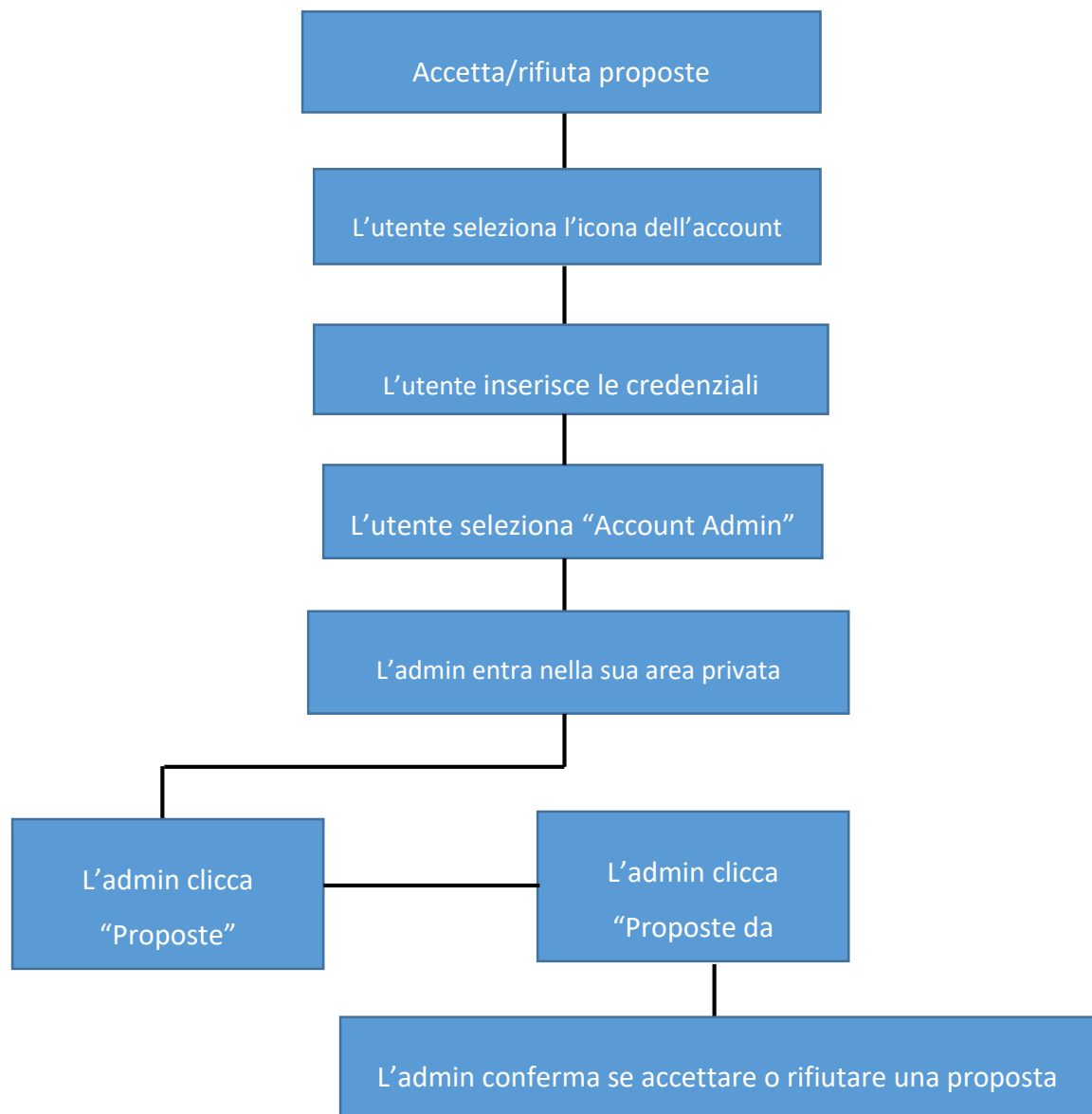
ID: 12

Nome: Accetta/rifiuta proposte

Attori: Amministratore

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e inserisce le credenziali
3. L'utente seleziona "Account Admin" e accede
4. L'admin entra nella sua area privata
5. L'admin clicca "Proposte"
- 5.1. L'admin clicca "Proposte da valutare"
6. L'admin conferma se accettare o rifiutare una proposta



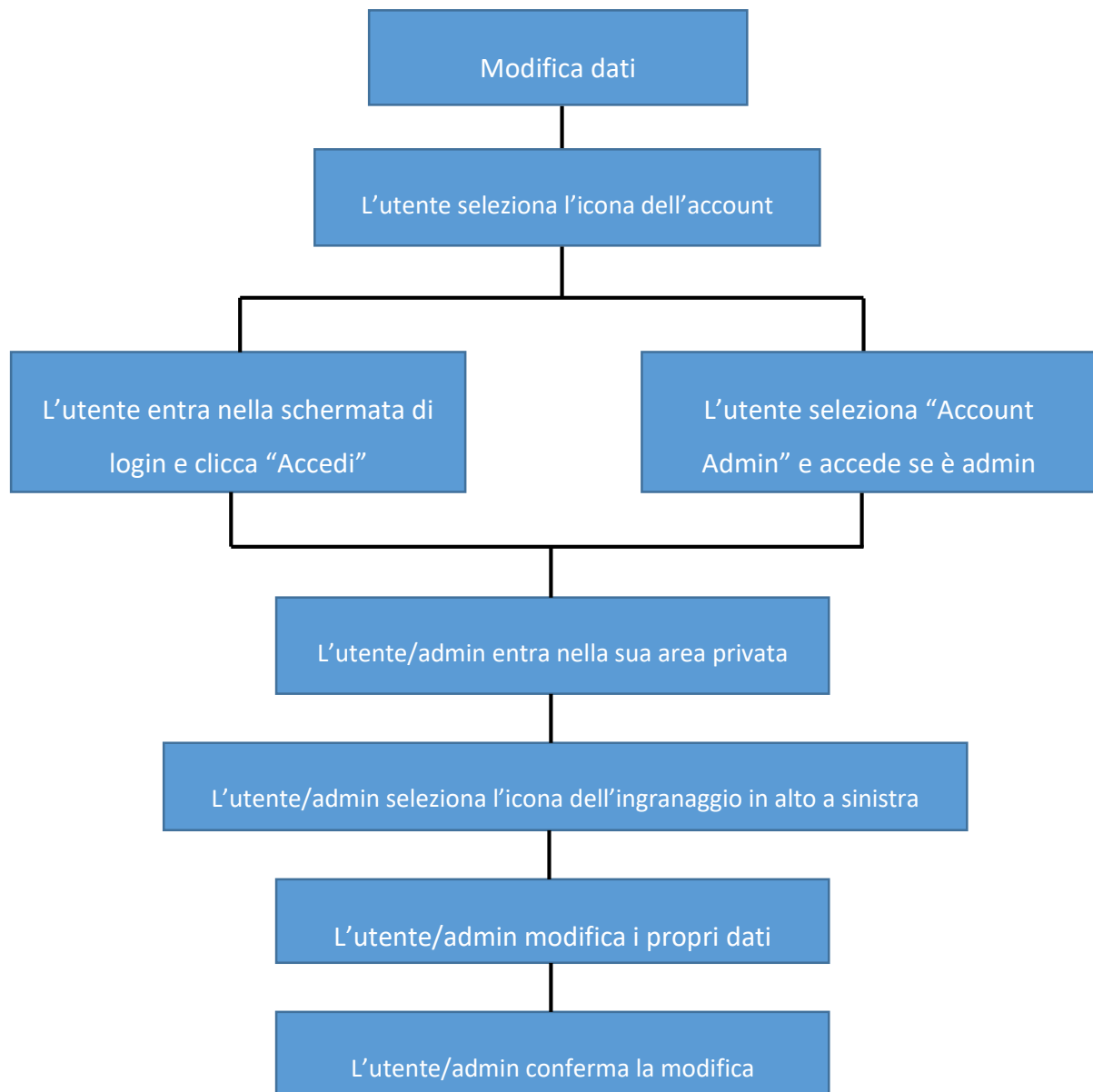
ID: 13

Nome: Modifica dati

Attori: Amministratore/Cittadino

Scenario principale:

1. L'utente seleziona l'icona dell'account in alto a sinistra
2. L'utente entra nella schermata di login e clicca "Accedi"
 - 2.1 L'utente seleziona "Account Admin" e accede se è admin
3. L'utente/admin entra nella sua area privata
4. L'utente/admin seleziona l'icona dell'ingranaggio in alto a sinistra
5. L'utente/admin modifica i propri dati
6. L'utente/admin conferma la modifica



Scenari e Walkthrough Cognitivo

Abbiamo esaminato le azioni elementari che l'utente del sistema deve compiere per portare a buon fine ogni specifico compito. Inoltre, abbiamo ricostruito i processi mentali richiesti agli utenti nello svolgimento di ogni azione, per rilevare eventuali problemi di usabilità.

Scenario 1

Gino, 40 anni, vive in centro città ed è affetto da disabilità motoria. Durante il tragitto per fare le sue commissioni, gli capita spesso di trovare macchine parcheggiate nei pressi delle rampe che gli permettono di salire sul marciapiede. Gino quindi si trova in una situazione di impotenza nel risolvere il problema. Un giorno parlando per caso con un suo amico dei suoi disagi giornalieri, viene a conoscenza dell'applicazione MouPolis che potrebbe fare al caso suo, quindi scarica l'applicazione si registra, segnala il suo problema e inoltre effettua una proposta affinché si aumentino i controlli dei vigili urbani.

UT 1: Avvia l'applicazione

SIST 1: Mostra la home principale

UT 2: Seleziona l'icona in alto a destra

SIST 2: Mostra la schermata di accesso

UT 3: Seleziona la voce "Registrati"

SIST 3: Mostra la lista dei campi da compilare

UT 4: Conferma la registrazione

SIST 4: Mostra l'area privata di Gino

UT 5: Clicca per tornare alla homepage

SIST 5: Mostra la home principale

UT 6: Seleziona il menù in alto a sinistra

SIST 6: Mostra la lista delle opzioni

UT 7: Seleziona "Segnalazioni"

SIST 7: Mostra il modulo per compilare la segnalazione

UT 8: Conferma l'invio della segnalazione

SIST 8: Riporta l'utente al menù precedente

UT 9: Seleziona "Proposte"

SIST 9: Mostra il modulo per compilare la proposta

UT 10: Conferma l'invio della proposta

SIST 11: Riporta l'utente al menù precedente

Scenario 2

Una ditta, che lavora per il comune di una città del sud barese, ha ricevuto l'incarico di effettuare dei lavori sul manto stradale di una via principale. Il dirigente della ditta è registrato come amministratore nell'applicazione e invia la comunicazione per informare gli utenti dei lavori che si stanno per svolgere.

UT 1: Avvia l'applicazione

SIST 1: Mostra la home principale

UT 2: Accede come amministratore

SIST 2: Mostra l'area privata

UT 3: Seleziona la voce "Invia nuovo messaggio"

SIST 3: Mostra la schermata per la compilazione del messaggio

UT 4: Conferma l'invio del messaggio

SIST 4: Mostra l'avviso che il messaggio è stato inviato correttamente

Scenario 3

Sara è una mamma con 2 figli. Il più piccolo va a scuola da solo trovandosi a 100 mt da casa. Ogni volta che il figlio scende di casa Sara è preoccupata perché una parte delle strisce pedonali sotto casa non è più visibile. Decide di segnalare il problema sull'applicazione, ma girando tra altre segnalazioni vede che ce già qualcuno che ha segnalato la cosa, allora Sara lascia un like alla segnalazione per mostrare il suo interesse al problema.

UT 1: Avvia l'applicazione

SIST 1: Mostra la home principale

UT 2: Accede come utente

SIST 2: Mostra l'area privata

UT 3: Seleziona la voce "Visualizza segnalazioni (Inviata dagli utenti)"

SIST 3: Mostra la schermata con le segnalazioni

UT 4: Seleziona il like alla segnalazione

SIST 4: Colora di verde l'icona del cuore

Scenario 4

Una coppia di turisti sono in viaggio per andare in vacanza. Durante il tragitto in un paese, la macchina della coppia ha un guasto, così i due accostano per cercare una soluzione. Il ragazzo apre l'applicazione, seleziona la città in cui si trova e tra i servizi cerca il meccanico più vicino.

UT 1: Avvia l'applicazione e sceglie la città

SIST 1: Mostra la home principale

UT 2: Seleziona il menù in alto a sinistra

SIST 2: Mostra le opzioni disponibili

UT 3: Seleziona la voce "Servizi"

SIST 3: Mostra la schermata con tutti i servizi disponibili

UT 4: Seleziona la voce "Meccanici"

SIST 4: Mostra la schermata con tutte le informazioni dei meccanici

Task generico: Accedere all'applicazione

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché la schermata mostra il pulsante di accesso all'applicazione.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché il pulsante è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, nella schermata di accesso sono ben esplicitati i campi da inserire (Città).
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente noterà che la pagina successiva è la schermata principale dell'applicazione.

Task generico: Accedere all'area riservata

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché la schermata mostra l'icona in alto a destra per accedere all'area riservata.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché l'icona dell'account è rappresentativa.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, nella schermata di accesso sono ben esplicitati i campi da inserire (E-mail e Password).
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente avrà accesso alla sua area privata.

Scenario 1:

TASK: Seleziona la voce “Registrati”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché nella pagina di login è presente il pulsante “Registrati”
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché il pulsante è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché l'utente cliccherà sul pulsante per accedere all'area di registrazione.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente vedrà il completamento della registrazione e l'accesso alla sua area privata.

TASK: Seleziona il menù in alto a sinistra

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché nella schermata principale è presente il pulsante riconducibile a un menù.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché il pulsante è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché l'utente istintivamente cliccherà sull'icona per vedere le opzioni disponibili.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente noterà come nella schermata successiva vi sia l'elenco di tutte le voci disponibili.

TASK: Seleziona “Segnalazioni”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché l'utente nota la voce “Segnalazioni” nel menù.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché non è confondibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché oltre al pulsante vi è una breve descrizione dello stesso.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, perché verrà mostrata la schermata per compilare la segnalazione.

TASK: Seleziona “Proposte”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché l'utente nota la voce “Proposte” nel menù.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché non è confondibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché oltre al pulsante vi è una breve descrizione dello stesso.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, perché verrà mostrata la schermata per compilare la proposta.

Scenario 2:

TASK: Seleziona la voce "Invia nuovo messaggio"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, poiché nell'area riservata dell'admin si nota la voce "Invia nuovo messaggio" seguito dal pulsante.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché la voce "Invia nuovo messaggio" si trova nella casella Broadcast.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché l'utente istintivamente cliccherà sul pulsante vicino alla voce.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente verrà indirizzato verso la schermata per compilare il messaggio.

TASK: Conferma l'invio del messaggio

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, poiché nella schermata è presente il pulsante invia.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché il pulsante è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, poiché il pulsante è posto alla fine del form e si riferisce espressamente al compito di inviare.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente visualizzerà una schermata che confermerà il corretto invio del messaggio.

Scenario 3:

TASK: Seleziona la voce "Visualizza segnalazioni (Inviata dagli utenti)"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché nella sua area privata è presente il pulsante cliccabile.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, il pulsante è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché la voce indica chiaramente a cosa serve.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, all'utente viene mostrata la lista delle segnalazioni.

TASK: Seleziona il like alla segnalazione scelta

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché il pulsante è posto di fianco alla segnalazione.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, l'icona a forma di cuore è ben visibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché ricorda quello di vari social network.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, l'utente noterà il cambiamento del colore dell'icona.

Scenario 4:

TASK: Scegli la città

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, poiché l'utente noterà subito il pulsante.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, il pulsante è impossibile da mancare.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché può scegliere tra le città disponibili.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, all'utente viene mostrata la pagina principale.

TASK: Seleziona la voce "Servizi"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché l'utente nota la voce "Servizi" nel menù.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché non è confondibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché oltre al pulsante vi è una breve descrizione dello stesso.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, perché verrà mostrata la schermata di tutti i servizi disponibili.

TASK: Seleziona la voce "Meccanici"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto? Sì, perché l'utente nota la voce "Meccanici" nel menù.
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile? Sì, perché non è confondibile.
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere? Sì, perché la voce indica a cosa si sta riferendo.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito? Sì, perché verrà mostrata la schermata con l'elenco di tutti i meccanici.

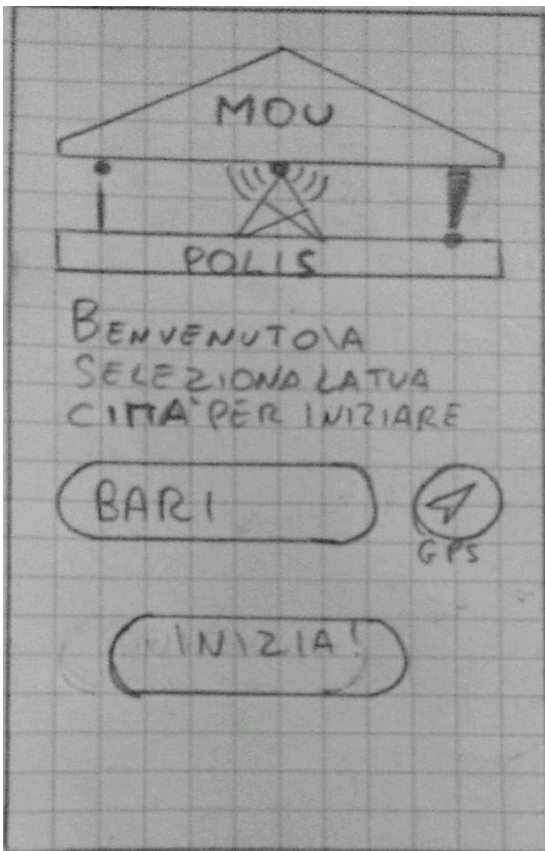
Prototipo Bassa fedeltà

Dopo aver raccolto tutti i possibili requisiti, abbiamo deciso di realizzare un semplice prototipo di carta o a bassa fedeltà per poter effettuare semplici verifiche, aggiungere eventualmente funzionalità o semplicemente per migliorarne l'usabilità complessiva del nostro futuro prototipo ad alta fedeltà.

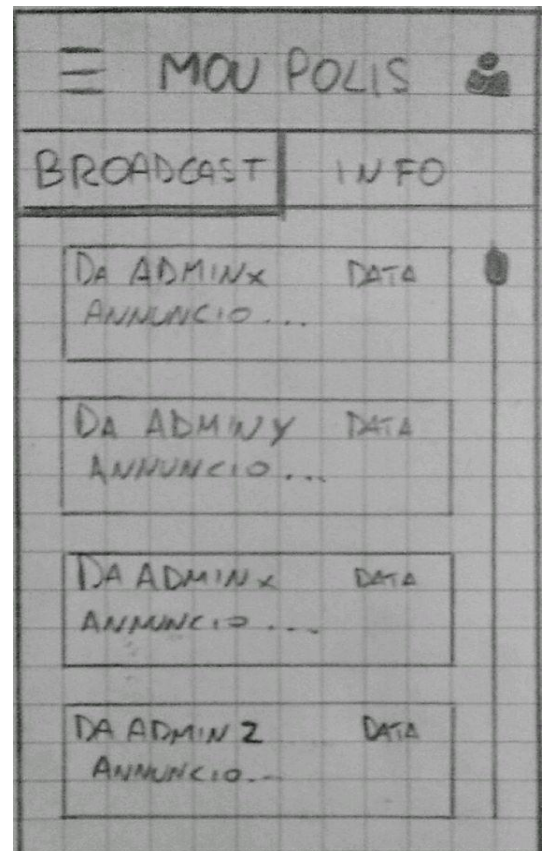
Successivamente alla realizzazione dei prototipi su carta, sfruttando MarvelApp, abbiamo caricato i vari screen dei prototipi realizzandone una interazione più realistica e digitalizzata.

Link MarvelApp: <https://marvelapp.com/dd0ji4h>

1)



2)



1) Schermata iniziale, dove è possibile selezionare la città.

2) Homepage dell'applicazione per la visualizzazione di informazioni urgenti, utili e di emergenza.

3)

Hand-drawn sketch of a login screen titled "ACCE DI". The screen includes a back arrow, input fields for "EMAIL" and "PASSWORD", a link "DIMENTICATO LA PASSWORD?", a "VAI" button, and an alternative path "OPPURE REGISTRATI".

4)

Hand-drawn sketch of a registration screen titled "REGISTRAZIONE". The screen includes a back arrow, input fields for "NOME", "COGNOME", and "PASSWORD", a date of birth section with "GG", "MM", and "AAAA" dropdowns, and a section for "ACCOUNT ADMIN?" with a "SCOPRI COME FATTO" button and an "EMAIL" field.

3) Schermata di Login, sarà possibile inserire Email e Password per poter accedere ad alcune funzionalità dell'applicazione, come la possibilità di effettuare "Segnalazioni" o "Proposte".

4) Pagina per la registrazione di un nuovo Cittadino, con il tasto "Scopri come" si ha accesso al modulo aggiuntivo per inoltrare la domanda di registrazione per diventare Amministratori.

5)

PROPOSTA FOTO

TITOLO

TESTO

DATA

GG MM AAAA

ZONA

GPS

INVIA

6)

SEGNALAZIONE FOTO

TITOLO

CATEGORIA

STRADE
RIFUGI INDIFF
BARRIERE ARCHITETTONICHE

TESTO

ZONA

GPS

INVIA

5) Schermata per l'aggiunta di una nuova proposta, con la possibilità di indicare la zona (tramite geolocalizzazione) da dove viene fatta.

6) Schermata per l'aggiunta di una nuova segnalazione, si ha la possibilità di indicare che tipo di segnalazione si vuole fare oppure allegare una foto per una maggiore veridicità della stessa.

Valutazione di Usabilità – Prototipo a Bassa fedeltà

Prodotto valutato

Questo rapporto di usabilità è relativo al prototipo di carta dell'applicazione MouPolis che stiamo sviluppando. Le aree sottoposte al test sono quelle inerenti all'utilizzo dell'applicazione.

Obiettivi valutazione

Gli obiettivi che questo test di valutazione mira a perseguire sono principalmente quello di valutare l'usabilità generale del prodotto e l'impatto che gli utenti hanno nei suoi confronti, poi nello specifico verificare che i vari aspetti che lo compongono come: grafica, chiarezza del testo, disposizione adeguata del testo, flessibilità per l'utente nell'utilizzo del sistema. E, eventualmente, la gestione di situazioni di confusione per l'utente, che necessitino di interventi correttivi e/o migliorativi.

Metodologia utilizzata

Ultimato il prototipo di carta siamo passati alla fase di test realizzata per testare, oltre che l'idea generale e i task, anche la struttura complessiva del sistema.

Abbiamo optato per un test con 4 utenti, gli utenti che si sono sottoposti al test sono i seguenti:

- **UTENTE 1:**

Nome: Simone

Cognome: Ostuni

Sesso: Maschio

Età: 23

Professione: Studente

Familiarità con la tecnologia: Alta

Conoscenza del dominio applicativo: Medio

- **UTENTE 2:**

Nome: Sara

Cognome: Cometa

Sesso: Femmina

Età: 40

Professione: Studente

Familiarità con la tecnologia: Bassa

Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

- **UTENTE 3:**

Nome: Marco

Cognome: Solvo

Sesso: Maschio

Età: 24

Professione: Lavoratore

Familiarità con la tecnologia: Alta

Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

- **UTENTE 4:**

Nome: Anna

Cognome: Scocca

Sesso: Femmina

Età: 19

Professione: Studente

Familiarità con la tecnologia: Media

Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

Task da svolgere

1. Accesso all'applicazione.
2. Visualizzazione informazione utili.
3. Ricerca di una farmacia.
4. Registrazione.
5. Aggiunta di una proposta.

Risultati task

Nella tabella sottostante verranno segnalati gli esiti di ogni singolo task. Gli esiti potranno essere principalmente tre:

- Successo (S)
- Parziale successo (P)
- Fallimento (F)

Test Utente 1

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
Esito scenario	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	1"	3"	6"	8"	12"

Tasso di successo: $(5 + (0,5 * 0)) / 5 * 100 = 100\%$

Test Utente 2

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
Esito scenario	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	2"	4"	8"	10"	13"

Tasso di successo: $(5 + (0,5 * 0)) / 5 * 100 = 100\%$

Test Utente 3

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
Esito scenario	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	1"	2"	5"	9"	13"

Tasso di successo: $(5 + (0,5 * 0)) / 5 * 100 = 100\%$

Test Utente 4

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
Esito scenario	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	1"	3"	5"	8"	11"

Tasso di successo: $(5 + (0,5 * 0)) / 5 * 100 = 100\%$

Rapporto di Usabilità – Prototipo ad Bassa fedeltà

Nessun utente ha rilevato difficoltà nell'uso del prototipo a bassa fedeltà dell'applicativo. I tempi per lo svolgimento di ogni task sono vicini tra loro e pertanto nessun utente ha avuto ritardi nello svolgimento dei compiti assegnati.

Prototipo ad Alta fedeltà

Partendo dal prototipo di carta e applicandogli le migliori richieste abbiamo realizzato un prototipo ad alta fedeltà.

Lo strumento usato è il software di prototipazione Adobe XD.

Di seguito sono stati inseriti alcuni estratti del prototipo.

Link Adobe XD: <https://xd.adobe.com/view/0cd42279-f080-433f-4b34-cbf7512558b5-7ae5/?fullscreen&hints=off>



1) Schermata di avvio app con ricerca della città con ricerca manuale o tramite GPS

2) Homepage dell'applicazione nella quale è possibile visualizzare messaggi di broadcast o informazioni generali

3)



4)



5)



3) Slide menù per fare segnalazioni e proposte (solo se registrati) e vedere i servizi

4) Schermata per la registrazione di un cittadino o un amministratore (Scopri come)

5) Schermata per l'inserimento di una nuova segnalazione, dove è possibile specificare la zona e aggiungere foto per una maggiore attendibilità

6)

7)

8)

6) Schermata per l'inserimento di una nuova proposta, dove è possibile specificare la zona e aggiungere foto per una maggiore attendibilità

7) Schermata dei Servizi dove è possibile visualizzare le info su ciascuno (indirizzo, telefono, etc.)

8) Schermata di visualizzazione delle proposte inviate dagli utenti, inoltre è possibile lasciare un like alla stessa

Valutazione di Usabilità – Prototipo ad Alta fedeltà

Prodotto valutato

Questo rapporto di usabilità è relativo al prototipo di alto livello, realizzato con lo strumento di prototipazione Adobe XD, dell'applicazione MouPolis che stiamo sviluppando. Le aree funzionali sottoposte al test sono quelle inerenti all'utilizzo dell'applicazione stessa.

Obiettivi valutazione

L'obiettivo principale dei test di usabilità che verranno eseguiti sarà quello di testare il prototipo ad alta fedeltà e verificare se continueranno ad esistere i problemi trovati fino ad ora o se ne ve ne saranno altri. E' importante scovare tutte le criticità perché sarebbe meno dispendioso correggerli in fase di progettazione piuttosto che nelle fase successive di implementazione e rilascio del software, e saranno test che serviranno a definire il prodotto finale.

Misure da raccogliere

Raccoglieremo le misure secondo diversi criteri:

- Tempo impiegato da ciascun utente a compiere il compito assegnato;
- Esiti provenienti dal UEQ.
- Esiti provenienti dal SUS.

Task da far svolgere

1. Registrazione.
2. Aggiunta di una segnalazione.
3. Visualizzazione delle farmacie.
4. Modifica dei dati.
5. Valuta una proposta.
6. Like alla segnalazione.
7. Visualizzazione delle proposte fatte dagli utenti.

- **UTENTE 1:**

Nome: Simone
Cognome: Ostuni
Sesso: Maschio
Età: 23
Professione: Studente
Familiarità con la tecnologia: Alta
Conoscenza del dominio applicativo: Medio

- **UTENTE 2:**

Nome: Sara
Cognome: Cometa
Sesso: Femmina
Età: 40
Professione: Studente
Familiarità con la tecnologia: Bassa
Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

- **UTENTE 3:**

Nome: Marco
Cognome: Solvo
Sesso: Maschio
Età: 24
Professione: Lavoratore
Familiarità con la tecnologia: Alta
Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

- **UTENTE 4:**

Nome: Anna
Cognome: Scocca
Sesso: Femmina
Età: 19
Professione: Studente
Familiarità con la tecnologia: Media
Conoscenza del dominio applicativo: Bassa

- **UTENTE 5:**

Nome: Vincenzo
Cognome: Trisolini
Sesso: Maschio
Età: 23
Professione: Studente
Familiarità con la tecnologia: Alta
Conoscenza del dominio applicativo: Alta

Test Utente 1

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
Esito scenario	S	S	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	26"	44"	17"	22"	56"	23"	21"

Tasso di successo: $(7+(0,5*0)) / 7*100 = 100\%$

Test Utente 2

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
Esito scenario	S	P	S	S	P	S	S
Tempo impiegato per scenario	31"	50"	24"	26"	1' 15"	32"	25"

Tasso di successo: $(5+(0,5*2)) / 7*100 = 85,71\%$

Test Utente 3

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
Esito scenario	S	P	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	24"	47"	17"	23"	1' 02"	26"	24"

Tasso di successo: $(6+(0,5*1)) / 7*100 = 92.85\%$

Test Utente 4

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
Esito scenario	S	P	S	S	P	S	S
Tempo impiegato per scenario	22"	45"	16"	22"	58"	23"	24"

Tasso di successo: $(5+(0,5*2)) / 7*100 = 85,71\%$

Test Utente 5

	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	Task 6	Task 7
Esito scenario	S	S	S	S	S	S	S
Tempo impiegato per scenario	21"	39"	14"	20"	52"	20"	18"

Tasso di successo: $(7+(0,5*0)) / 7 * 100 = 100\%$

Rapporto di Usabilità – Prototipo ad Alta fedeltà

Dopo aver testato i compiti con ciascun utente stiliamo il rapporto di usabilità per determinare le risoluzioni a quelli che sono i problemi riscontrati.

Task 1 Registrazione: Nessuna problematica generale nel reperire le indicazioni per registrarsi.

Task 2 Aggiunta di una segnalazione: Gli utenti 2 3 e 4 non sono riusciti ad aggiungere una nuova segnalazione senza un aiuto esterno perché non vi era nessuna indicazione che riferisse loro che quella funzione fosse disponibile solo agli utenti registrati.

Possibile correzione: Inserire un messaggio di avvertimento sia su “Proposte” che “Segnalazioni” se un utente non registrato volesse accedere a quelle funzioni.

Task 3 Visualizzazione delle farmacie: Solo l’utente 2 ha impiegato più tempo del previsto nel svolgerlo ma comunque senza aiuti esterni.

Task 4 Modifica dei dati: Per la modifica tutti gli utenti hanno impiegato un buon tempo.

Task 5 Valuta una proposta: Gli utenti 2 e 4 non sono riusciti a completare il task perché non avevano un riferimento su come svolgerlo.

Possibile correzione: Inserire un aiuto per indicare come riuscire a valutare la proposta una volta scelta nella sezione apposita.

Task 6 Like alla segnalazione: Come per il task 3 l’utente 2 ha impiegato più tempo del previsto nel svolgerlo ma comunque senza aiuti esterni.

Task 7 Visualizzazione delle proposte fatte dagli utenti: Nessun problema è stato rilevato nel visualizzare le proposte degli altri utenti.

SUS (System Usability Scale)

Al termine del test del prototipo ad alta fedeltà, gli intervistati sono stati sottoposti ad un questionario SUS per analizzare l'usabilità dell'applicativo.

Al fine di determinare ogni valutazione è stata utilizzata la metodologia di seguito indicata:

1. Ogni domanda potrà avere un punteggio da 1 a 5;
2. Le domande con indice 1, 3, 5, 7 e 9 hanno un valore uguale al punteggio dato dall'utente a cui viene sottratto 1;
3. Le domande con indice 2,4,6,8 e 10 hanno un valore uguale a 5 meno il punteggio dato dall'utente;
4. Moltiplicando la somma dei risultati per 2.5 si ottiene il risultato finale del SUS;
5. Il risultato finale è compreso fra 0 e 100.

Il questionario è disponibile al seguente link:

<https://forms.gle/TYDFhyRgds5TxKGJA>

Quesito	Utente 1	Utente 2	Utente 3	Utente 4	Utente 5
1	5	3	4	4	5
2	1	3	2	2	1
3	5	3	4	4	4
4	1	2	2	2	2
5	4	3	4	4	5
6	2	3	2	3	1
7	3	3	3	4	4
8	1	2	1	2	1
9	4	3	4	3	4
10	1	2	2	2	1
PUNTEGGI	$35*2.5=87.5$	$23*2.5=57.5$	$30*2.5=75$	$28*2.5=70$	$36*2.5=90$

Conclusioni SUS

Una media totale inferiore a 68 evidenzia una serie di problematiche critiche che devono necessariamente essere risolte. L'applicazione ottiene un risultato complessivo di 76, risultando così molto usabile.

UEQ (User Experience Questionnaire)

Dopo aver compilato il questionario basato sul SUS gli utenti hanno compilato un questionario basato sul UEQ. Le metodologie utilizzate per la valutazione sono le seguenti:

Ogni domanda può avere una valutazione da 1 a 7;

Di seguito i quesiti posti agli utenti mediante questionario accessibile al seguente link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScqSDB3bVvE7otTXWSBCwNleWvRpZNxKq2crxgeCBPa0erYsw/viewform>

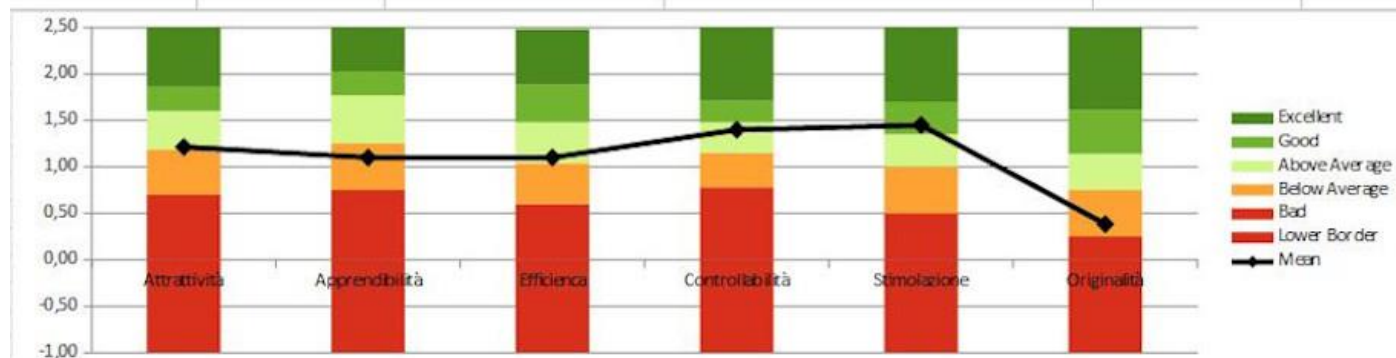
Domanda	Utente 1	Utente 2	Utente 3	Utente 4	Utente 5
1	7	3	5	4	7
2	6	3	6	4	6
3	5	4	3	5	6
4	2	5	4	4	1
5	4	4	4	4	4
6	5	3	5	5	6
7	7	3	6	5	7
8	6	4	4	4	6
9	3	4	3	3	3
10	4	6	3	5	4
11	7	3	6	3	7
12	2	5	1	7	1
13	6	2	4	3	6
14	4	3	7	3	4
15	5	3	6	5	6
16	6	5	6	4	6
17	3	5	4	5	4
18	2	4	3	3	2
19	2	2	2	2	1

20	7	5	6	6	7
21	4	3	3	4	4
22	6	4	6	5	7
23	4	5	5	5	4
24	2	5	3	4	2
25	3	3	3	3	4
26	5	4	3	3	6

Conclusioni UEQ.

Abbiamo preso i dati del questionario per stilare un Benchmark, calcolato su Excel grazie ad un tool ufficiale per l'analisi dei dati UEQ. Il benchmark mostra una situazione per lo più sopra la media per attrattività, efficienza, controllabilità e stimolazione, l'apprendibilità risulta essere sotto la media, mentre con dispiacere abbiamo notato che l'applicazione tocca il suo punto più basso con l'originalità secondo nostri tester.

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attrattività	1,21	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Apprendibilità	1,10	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efficienza	1,10	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Controllabilità	1,40	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimolazione	1,45	Good	10% of results better, 75% of results worse
Originalità	0,38	Below Average	50% of results better, 25% of results worse



Valutazione Euristica

La valutazione euristica è stata effettuata seguendo le 10 Euristiche di Nielsen.

L'Applicazione presa in esame è la seguente: Canale 7 TV

Lo scopo di questa valutazione è quindi di accertare la conformità delle pagine analizzate rispetto ai 10 principi previsti.

L'oggetto di valutazione è l'intera applicazione, prendendo come riferimento alcune sezioni principale di cui essa è composta.

Le sezioni prese in esame sono le seguenti:

- Homepage
- Notizie
- Tg e programmi
- Dirette live
- Redazione
- Impostazioni

1. Visibilità dello stato del sistema

Il sistema deve informare l'utente su ciò che sta succedendo, dando un feedback in tempi ragionevoli a seconda delle azioni dell'utente.

1. Dove mi trovo?

Tutte le pagine analizzate non presentano un titolo per capire dove ci si trova.

2. La pagina ha un titolo informativo?

Tutte le sezioni, tranne Impostazioni, prese in esame hanno come unico titolo informativo il logo di Canale 7.

3. Dove posso andare?

L'unica interazione possibile oltre la homepage è data dallo slide menù.

4. Ci sono link e pulsanti importanti che sono visibili senza fare scrolling?

Per la maggior dei link parte è necessario effettuare scrolling per visualizzarli correttamente.

5. La pagina ha una chiara struttura?

Si, ogni pagina ha una struttura semplice e funzionale.

6. È indicata la data di aggiornamento/revisione della pagina?

No, non è indicata la data di aggiornamento/revisione delle pagine.

7. Posso percepire il testo? Le immagini?

Si, sono facilmente percepibili e visualizzabili in ogni pagina.

8. Posso percepire i link, i pulsanti e i controlli?

Si, sia link e pulsanti sono percepibili in ogni pagina.

2. Corrispondenza fra mondo reale e sistema

Il sistema dovrebbe usare lo stesso linguaggio dell'utente, permettendogli di comprendere qualsiasi parte del testo essendo il più possibile familiare all'utente, orientandolo all'interno del sistema.

1. I link, pulsanti e controlli dei form hanno etichette appropriate?

Sì, i link presentano un'etichetta che ne specifica il contesto.

2. Le categorie e i raggruppamenti (di informazioni, di link ecc....) hanno etichette appropriate?

Sì, categorie e raggruppamenti sono coerenti con il loro contenuto.

3. Il linguaggio è adatto?

Il linguaggio utilizzato sull'applicazione è comprensibile della maggior parte delle persone, soprattutto da chi è interessato alle funzioni cercate.

4. Viene indicato il momento in cui una certa informazione è pubblicata?

Sì, ogni articolo indica la data di pubblicazione.

5. Vengono usate icone appropriate?

Nell'area sezioni alcune icone possono risultare ambigue.

3. Controllo da parte dell'utente e sua libertà

Gli utenti spesso invocano delle funzioni del sistema per errore e hanno necessità di avere delle uscite di emergenza indicate, in modo da poter evitare stati del sistema indesiderati senza intraprendere un dialogo con il sistema in uno stato errato.

1. La pagina ha un redirect verso la home?

L'unico modo per tornare alla home è tramite lo slide menù.

2. I messaggi di errore suggeriscono come agire?

Il form per contattare la redazione segnala la mancanza di campi compilati.

3. Font, colori, animazioni, suoni sono usati in maniera appropriata?

Sì, tutti gli elementi vengono usati correttamente e quando i testi si sovrappongono alle immagini hanno uno sfondo oscurato.

4. Gli elementi visibili possono essere ridimensionati?

Solo i video possono essere visti a schermo intero.

5. Ci sono tasti rapidi? Sono chiaramente indicati?

No, l'applicazione non presenta tasti rapidi.

4. Coerenza e standard

Gli utenti non devono chiedersi se parole, situazioni o azioni diverse fanno riferimento alle stesse cose. Si seguano le convenzioni determinate dagli standard ufficiali.

1. La pagina o il sito è sufficientemente credibile?

Sì, poiché sono presenti tutte le informazioni dei contatti di riferimento e queste rendono il sito sufficientemente credibile nonché ufficiale di Canale 7.

2. Il titolo di una pagina è coerente con il contenuto della pagina?

No, ogni pagina ha lo stesso titolo della homepage fatta eccezione per le impostazioni.

3. Viene usato lo stesso stile, colore, font per oggetti all'interno del sito?

Sì, l'applicazione è coerente con lo stile, i colori e i font.

4. Il layout della pagina è coerente nell'applicazione?

Sì, per ogni pagina è coerente nell'utilizzo dei layout.

5. Prevenzione degli errori

Meglio dei buoni messaggi di errore c'è solo un'attenta prevenzione degli errori.

1. Nell'uso delle form gli errori vengono prevenuti (mediante menu, liste di scelte, ...)?

No, l'applicazione avvisa solo quando si salta un campo nella compilazione del form.

2. Vengono fornite chiare ed esaurienti istruzioni su come compilare i form?

No, non c'è nessuna istruzione per compilare i form.

3. Le etichette dei link e pulsanti sono non-ambigui?

Le etichette dei link non sono ambigue.

6. Riconoscimento piuttosto di memorizzazione

Rendere visibili gli oggetti, le azioni e le funzionalità con cui l'utente può interagire. La memoria a breve termine dell'utente deve essere impiegata minimamente nel corso dell'utilizzo del sistema. Le istruzioni per utilizzarlo devono essere visibili o reperibili facilmente.

1. I link sono troppi? Sono presentati in maniera pesante?

La home presenta diversi di link da mostrare. Potevano essere organizzati meglio lasciando un po' di spazio tra i link.

2. Le figure hanno delle descrizioni che sono significative?

Le immagini delle notizie hanno un titolo descrittivo.

3. Le immagini cliccabili sono facilmente riconoscibili?

Essendo un'applicazione per telefono non si riesce a capire quali immagini hanno la possibilità di essere cliccate.

4. È facile accorgersi di essere ritornati a una pagina già visitata?

Sì, le pagine sono poche e hanno elementi che le contraddistinguono.

7. Flessibilità ed efficienza d'uso

I tasti rapidi spesso possono velocizzare l'interazione per gli utenti, così da permettere a tutti i tipi di utenti di interfacciarsi con il sistema e personalizzare le azioni più frequenti.

1. Le pagine possono essere incluse nei preferiti/segnalibri in maniera non ambigua?

No, non è possibile includere le pagine nei preferiti.

2. Gli utenti possono usare i tasti rapidi?

No, non sono presenti tasti rapidi.

3. Gli utenti possono modificare le dimensioni del testo?

No, non è possibile modificare la dimensione del testo.

4. Gli utenti possono ridimensionare i frame?

No, non è possibile ridimensionare i frame.

8. Design estetico e minimalista

I dialoghi non dovrebbero contenere informazioni che sono irrilevanti o raramente usate. Ogni componente informativo deve collaborare con gli altri già presenti nella schermata.

1. Le cose meno importanti sono minimizzate?

Gli elementi hanno più o meno tutti la stessa dimensione.

2. Le animazioni fuorvianti sono limitate o non presenti?

L'applicazione non presenta animazioni fuorvianti.

3. Le animazioni Flash che sono inutili sono evitate?

L'applicazione non presenta le animazioni Flash.

9. Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare agli errori

I messaggi di errore devono essere facilmente comprensibile e di rapida ricezione da parte dell'utente. Devono indicare l'errore e suggerire una strada per uscire dallo stato di errore del sistema.

1. Per gli errori di navigazione vengono dati delle indicazioni costruttive?

L'applicazione essendo semplice non permette errori di navigazione.

2. Vengono offerte delle spiegazioni naturali di ciò che è successo e perché?

L'applicazione avverte della mancanza di rete o se non ci sono dirette live.

10. Aiuto e documentazione

Usufruire del sistema senza dover consultare la documentazione dovrebbe essere la prassi, ma talvolta può rivelarsi necessario fornire aiuti e indicazioni all'utente tramite la documentazione di riferimento. Devono essere informazioni facili da ricercare e da comprendere, focalizzate sui compiti che l'utente deve svolgere nel corso della sua permanenza nel sistema.

1. È disponibile una mappa dell'applicazione?

No, non è presente una mappa dell'applicazione.

2. Viene fornita una descrizione delle caratteristiche dell'applicazione?

No, non sono previste descrizioni delle caratteristiche dell'applicazione.