(Slide 13) Nel realizzare i prototipi ad alta fedeltà, abbiamo tenuto conto delle difficoltà degli utenti, durante il test di usabilità dei prototipi a bassa fedeltà, nel compiere tasks a loro assegnatogli. Pertanto, abbiamo pensato di modificare alcune funzionalità, implementandole nei prototipi ad alta fedeltà, cercando di ottenere un tasso di successo più alto nel rapporto di usabilità rispetto a quanto ottenuto nei prototipi a bassa fedeltà. Nel task 2, 2 utenti su 5 hanno incontrato difficoltà nell’individuare l’icona degli strumenti, che a nostra scelta non l’abbiamo modificata perché abbastanza intuibile nel sistema. Nel task 4, 2 utenti su 5 hanno avuto delle difficoltà ad associare la richiesta di amicizia all’icona del social.

(Slide 14) A differenza di quanto avvenuto nei prototipi a bassa fedeltà, dopo aver effettuato delle modifiche riguardanti l’icona e le schermate in riferimento ai task 5,6,7 esse sono risultate da parte degli utenti molto più intuibili e facilmente eseguibili, andando a migliorare notevolmente l’usabilità del sistema.

(Slide 15) Il rapporto di usabilità evidenzia come gli utenti non abbiano trovato particolari difficoltà durante l’esecuzione dei vari task. Complessivamente i tempi dello svolgimento dei task sono notevolmente migliorati rispetto a quelli dei prototipi a bassa fedeltà, raggiungendo un tasso di successo migliore; andando a migliorare anche i diversi parametri riguardanti attrattività...ecc.. raggiungendo dei buoni risultati.

(Slide 16) Con questa ultima slide, abbiamo voluto evidenziare ulteriormente i miglioramenti ottenuti confrontando gli esiti dei due test, dimostrando come il test di usabilità sia stato uno strumento che ci ha permesso attraverso le informazioni ottenute dagli osservatori di identificare problemi di usabilità e difficoltà del sistema.