

# USER TEST



**Giulia Sanna**

# USER TEST

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>03</b>
<b>METODOLOGIA</b>	<b>04</b>
<b>OBIETTIVI</b>	<b>07</b>
<b>TARGET</b>	<b>10</b>
<b>PROTOTIPO</b>	<b>12</b>
<b>RECLUTAMENTO PARTECIPANTI</b>	<b>16</b>
<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO</b>	<b>19</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>25</b>

# INTRODUZIONE

In questa fase di user test verrà testato il prototipo, precedentemente realizzato, del sito web Ecodream. Verranno spiegate tutte le fasi di sviluppo di questa fase.

**Metodologia:** spiegazione della scelta metodologica e breve definizione di essa.

**Obiettivi:** definizione e spiegazione degli obiettivi che si vuole raggiungere tramite i test svolti con gli utenti.

**User test:** spiegazione della selezione del target e dello svolgimento dei test effettuati con l'aiuto di uno script preparato in precedenza.

# **METODOLOGIA**



# METODOLOGIA

## Usability test

Questa tipologia di test permette di far fruire all'utente del prodotto reale, e aiuta il nostro lavoro di raccolta dati volti al miglioramento dell'esperienza di navigazione. Il processo di test di usabilità identifica i problemi del vostro prodotto che altrimenti potrebbero sfuggirvi, chiedendo a utenti reali di completare una serie di attività di usabilità sul prodotto.

L'obiettivo finale dei test di usabilità è creare un prodotto che risolva i problemi degli utenti e li aiuti a raggiungere i loro obiettivi con un'esperienza positiva.

**Moderatore:** guida gli utenti durante il test (di persona o a distanza). Risponde alle domande dei partecipanti, pone domande di approfondimento e registra le osservazioni durante il test.

**Task:** attività realistiche, basate sugli obiettivi in precedenza stabiliti, che i partecipanti dovrebbero svolgere nella vita reale.

**Partecipante:** user realistico del prodotto o servizio studiato.

# MODERATE USABILITY TEST IN PERSON

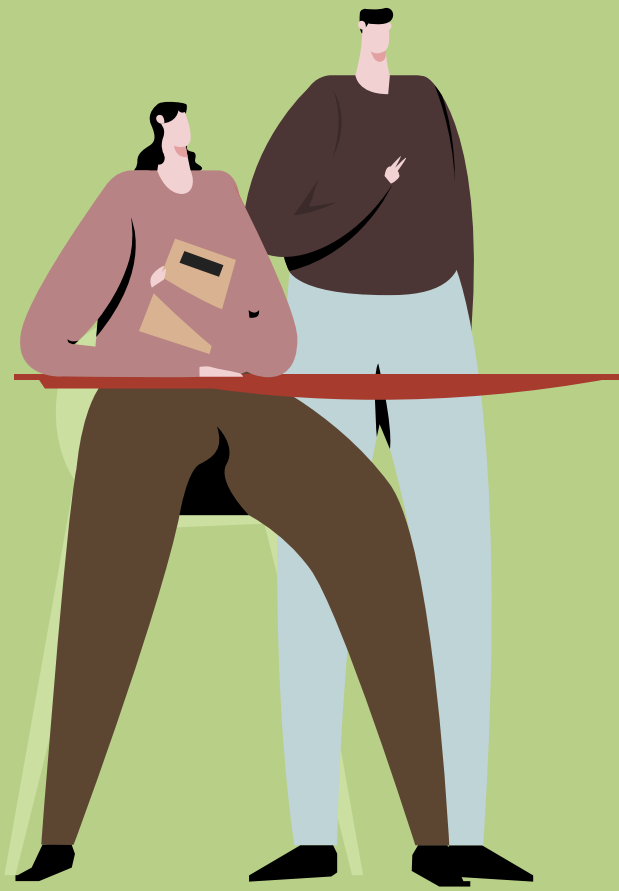
La scelta di questa metodologia viene fatta perchè permette di entrare in contatto con gli utenti e di raccogliere sia dati qualitativi che quantitativi. Infatti questa tipologia di test permette di raccogliere dati che riguardano il comportamento dell'utente.

Condurre questo test e raccogliere queste tipologie di dati permette di ottenere una visione più ampia dell'esperienza utente e di ottenere maggiori scenari di navigazione.

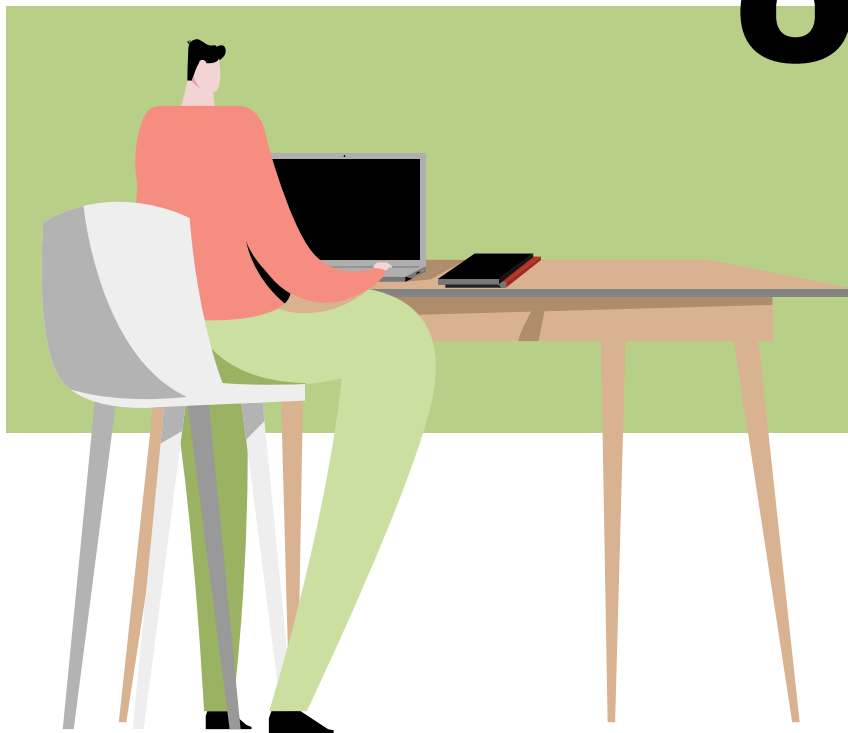


# PIANIFICAZIONE USABILITY TEST

1. Scelta metodologia di test;
2. Scelta obiettivi e target;
3. Creazione prototipo da testare;
4. Stesura di un Testing script;
5. Svolgimento dell'usability test;
6. Analisi e stesura dei risultati emersi.



# **OBIETTIVI**





# OBIETTIVI

Prima di svolgere un test bisogna stabilire degli obiettivi da raggiungere tramite un test di usabilità.

Gli obiettivi scelti sono i seguenti:

- Valutare la facilità d'uso;
- Identificare problemi di usabilità;
- Misurare la soddisfazione dell'utente;
- Accessibilità corretta;
- Intuitività dell'interfaccia;
- Testare la comprensione dei contenuti;
- Misurare il tempo di completamento dei task.

## Target 10

---

# TARGET



# TARGET

Il target scelto si basa su una ricerca svolta durante una precedente analisi e risponde a questi parametri:

**Genere:** Uomo/Donna/Altro

**Età:** Donna: 20-50  
Uomo: 20-30

**Attitudine online:** Sono spesso connessi e acquistano prodotti online.

**Device utilizzato:** utilizzano principalmente lo smartphone e computer.

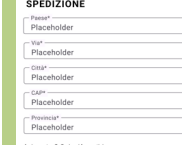
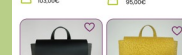
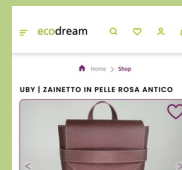
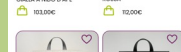
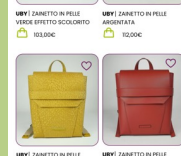
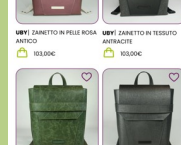
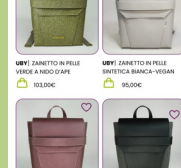
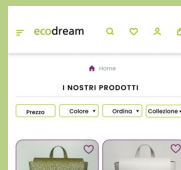
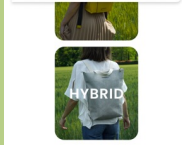
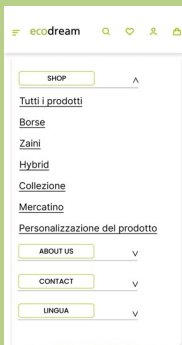
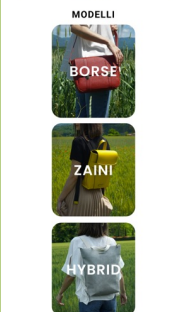
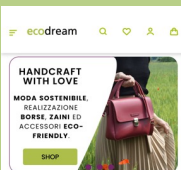


# PROTOTIPO

## PROTOTIPO

Per effettuare i test verrà usata la versione mobile del prototipo del sito di Ecodream, in quanto lo smartphone è il device più utilizzato dal target.

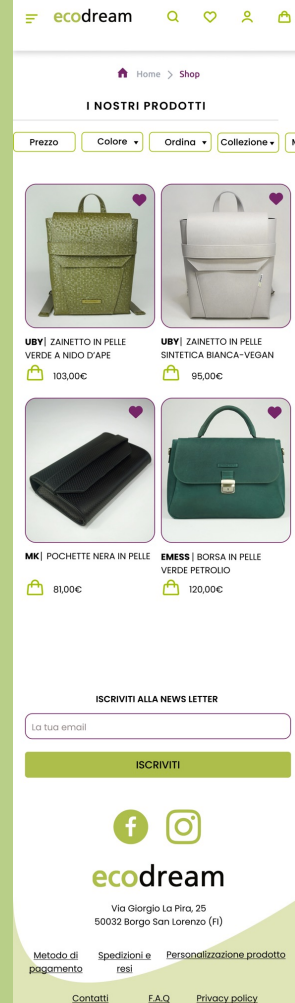
### Prototipo



## PROTOTIPO

### Schermate aggiunte

Inoltre sono state realizzate alcune schermate in più per permettere una migliore navigazione all'utente durante i test.

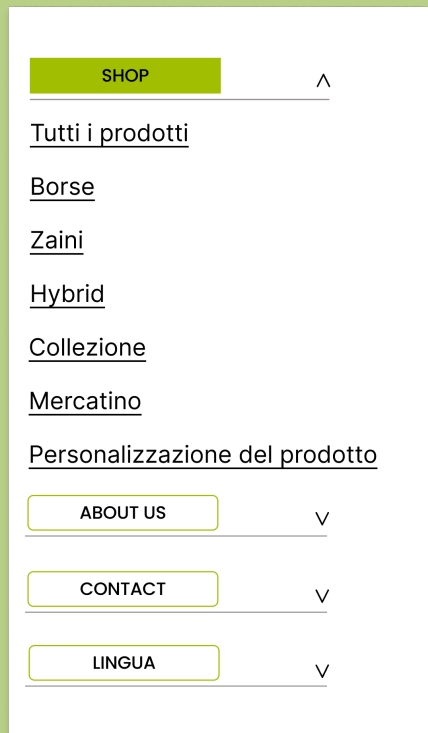


## PROTOTIPO

### Elementi aggiunti

Sono stati inseriti degli elementi per rendere più realistica la navigazione:

- Apertura e chiusura del menù
- Animazione dell'icona della wishlist



**Reclutamento  
partecipanti 16**

# **RECLUTAMENTO PARTECIPANTI**





# RECLUTAMENTO PARTECIPANTI

[Accedi al questionario](#)

Il reclutamento dei partecipanti viene fatto attraverso la diffusione di un Google form.

La condivisione del questionario viene svolta principalmente su canali social come Whatsapp.

Il questionario è composto da domande generiche come, età, genere, posizione lavorativa ecc...

Inoltre sono state chieste le abitudini online per capire quanto spesso comprasse online e da quali siti/applicazioni.

Infine è stato chiesto se volesse partecipare al test del prototipo ed un recapito mail per ulteriori informazioni.



# PARTECIPANTI AL TEST

- Numero di partecipanti al test: 5
- Genere: 3 donne e 2 uomini
- Età media: 40 anni
- Zona di provenienza: Firenze e Roma
- Effettuano spesso acquisti online, principalmente da smartphone

# **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO**



# MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Il test si terrà in presenza con la supervisione di un moderatore che guiderà i partecipanti nei vari task da svolgere.

L'accesso al prototipo verrà effettuato tramite la condivisione del link figma, dove è stato possibile visualizzare il prototipo.

Il follow-up è stato svolto sia in presenza, tramite domande successive al test, sia tramite un questionario compilato dai partecipanti al termine dell'intervista.

# SCRIPT TESTING

Script testing

Prima di procedere con il test è stato realizzato un script testing che definisce tutte le attività di svolgimento da seguire durante il test di usabilità.

Lo script è suddiviso per fasi:

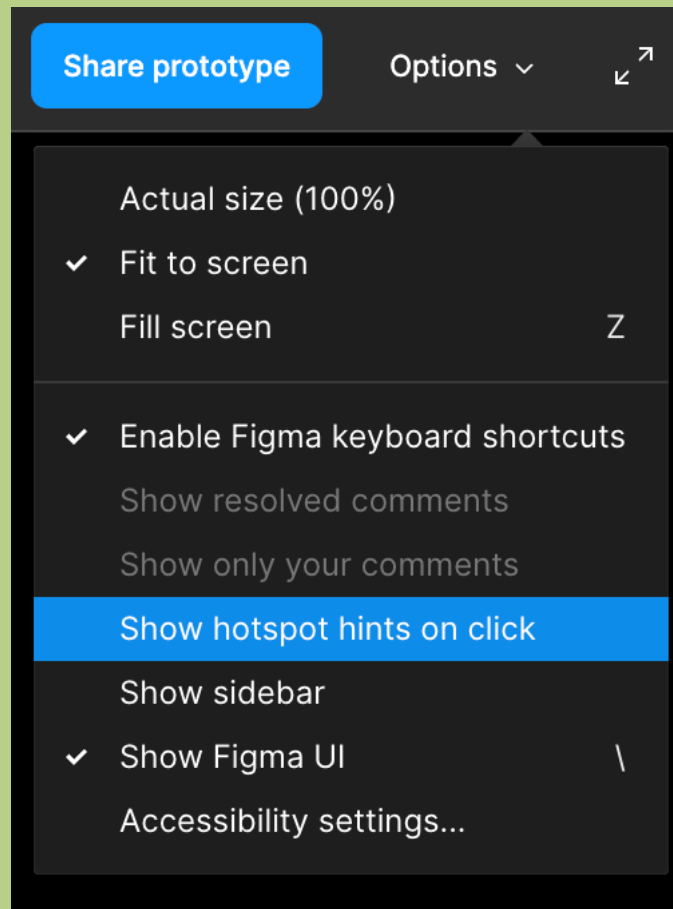
1. Introduzione, dove viene spiegato il ruolo del moderatore e dell'utente ed il perchè si tiene questo test.
2. Warm up, domande per rompere il ghiaccio prima dell'inizio del test.
3. Condivisione del prototipo e task da eseguire.
4. Follow-up sia di persona che mediante un questionario.



# SVOLGIMENTO TEST

Il test sul prototipo verrà effettuato con la condivisione del link figma ai vari partecipanti, così che ognuno di loro possa effettuare il test sul proprio dispositivo.

I partecipanti saranno guidati dal moderatore nell'esecuzione dei task ma non dagli hotspot che verranno disabilitati prima della condivisione del link.



# Task da completare

Durante il test i partecipanti devono svolgere delle attività che gli vengono assegnate dal moderatore

## **1. Trovare e selezionare un prodotto specifico**

Ti chiediamo di trovare, tramite il menù, lo zaino in pelle rossa adatto per l'uso quotidiano.

## **2. Aggiungere un prodotto alla wishlist**

Una volta trovato lo zaino aggiungilo alla wishlist. Dopodichè entra nella pagina della wishlist e aggiungi il prodotto al carrello.

## **3. Procedere al checkout**

Per l'ultimo compito, ti chiediamo di procedere con l'acquisto dello zaino.

## Follow-up

Follow- up

Le considerazioni dei partecipanti, sono state raccolte in un questionario condiviso al termine del test.

Il questionario è stato pensato per raccogliere i feedback dei partecipanti dopo le domande preliminari fatte dal moderatore.

Le domande al suo interno hanno lo scopo di capire tutte le sensazioni degli utenti durante tutte le varie attività svolte con il prototipo.

Inoltre è un modo per capire come i partecipanti si siano trovati durante il test e se siano disposti a partecipare nuovamente.



# CONCLUSIONI



# Conclusioni

Ogni parte della realizzazione e lo svolgimento dei test è pensata per stabilire quali siano gli obiettivi da raggiungere e cosa far testare all'utente, inoltre permettono di capire come una persona può utilizzare quel determinato prodotto. L'aspetto principale di questa attività è la raccolta dei dati volti alla ricerca.

La realizzazione dei vari questionari, sia quello di reclutamento che il follow-up, permettono di ipotizzare ed immedesimarsi nel target, così da comprendere cosa effettivamente le persone pensano al momento dell'utilizzo.



# **ECODREAM USER TEST**

**Giulia Sanna**

# USER TEST



**Giulia Sanna**

# USER TEST

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>03</b>
<b>RIASSUNTO</b>	<b>04</b>
<b>SVOLGIMENTO TEST</b>	<b>06</b>
<b>RISULTATI TEST</b>	<b>10</b>
<b>INSIGHT</b>	<b>12</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>16</b>

# INTRODUZIONE

Dopo aver stabilito la metodologia, gli obiettivi e lo svolgimento del test, ci si sofferma sulla realizzazione e sui risultati ottenuti.

**Svolgimento:** spiegazione di come è stato effettuato il test, cosa è emerso e cosa si può migliorare.

**Risultati:** verranno condivisi i risultati del test.

**Insight:** conclusioni con le migliorie da effettuare.

# **RIASSUNTO**



# RIASSUNTO

## Realizzazione test

Per svolgere il test sul prototipo di Ecodream è stata scelta la metodologia usability test con moderatore in presenza.

I partecipanti sono 5 (2 uomini e 3 donne) che corrispondono al target precedentemente analizzato.

Gli obiettivi del test erano finalizzati al capire l'intuitività e l'accessibilità delle nuove schermate.





# RIASSUNTO

## **Bio partecipanti**

I partecipanti sono:

- ❖ Donna di 65 anni, acquista online tramite il suo smartphone.
- ❖ Donna di 60 anni, attenta agli acquisti sostenibili.
- ❖ Donna di 22 anni, ama la moda sostenibile e attenta a sostenere brand italiani.
- ❖ Uomo di 40 anni, acquista spesso accessori di qualità online.
- ❖ Uomo di 26 anni, attento al design e al materiale dei prodotti che sceglie

# RIASSUNTO

## Task

Per quanto riguarda i task richiesti ai partecipanti:

### **1. Trovare e selezionare un prodotto specifico**

Ti chiediamo di trovare, tramite il menù, lo zaino in pelle rossa adatto per l'uso quotidiano.

### **2. Aggiungere un prodotto alla wishlist**

Una volta trovato lo zaino aggiungilo alla wishlist. Dopodichè entra nella pagina della wishlist e aggiungi il prodotto al carrello.

### **3. Procedere al checkout**

Per l'ultimo compito, ti chiediamo di procedere con l'acquisto dello zaino.

# SVOLGIMENTO TEST

Il test si è svolto in presenza con il moderatore per guidare i partecipanti nei task da svolgere durante il test.

La condivisione del prototipo è avvenuta tramite l'invio del link figma, dove hanno potuto visualizzare e utilizzare il prototipo di Ecodream.

Il follow-up è avvenuto sia durante l'intervista che successivamente tramite la condivisione di un questionario creato mediante Google form.

# SVOLGIMENTO TEST

Partecipanti	% di completamento	Tempo impiegato
Donna di 65 anni	100%	40 secondi
Donna di 60 anni	100%	37 secondi
Donna di 22 anni	100%	22 secondi
Uomo di 40 anni	100%	35 secondi
Uomo di 26 anni	100%	17 secondi



# **RISULTATI TEST**

# NAVIGAZIONE

Gli utenti hanno definito il sito:

- ❖ **facile da usare;**
- ❖ **intuitivo;**
- ❖ **semplice;**
- ❖ **chiaro.**

Secondo i feedback dei partecipanti il sito ha raggiunto l'obiettivo di una navigazione semplice ed intuitiva.

Tutti i partecipanti hanno confermato la facilità con cui hanno svolto i task richiesti dal moderatore.

# ARCHITETTUTA DELL'INFORMAZIONE

Per quanto riguarda l'architettura dell'informazione:

- ❖ Informazioni ben organizzate;
- ❖ Aggiungere le recensioni nella pagina di dettaglio del prodotto;
- ❖ Aggiunta dei modelli all'interno del menù;
- ❖ Aggiunta della wishlist.



## ASPETTO VISUAL

A livello di UI è emerso che i colori scelti sono poco intensi e vivaci, in alcuni casi rendono gli elementi poco visibili.

Inoltre, i colori non rispecchiano un brand di accessori, ma bensì un brand di cibo.





# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Da quando hai partecipato al nostro test di usabilità, ci sono stati ulteriori pensieri o feedback sul sito che ti piacerebbe condividere con noi, se si quali?

## Risposta

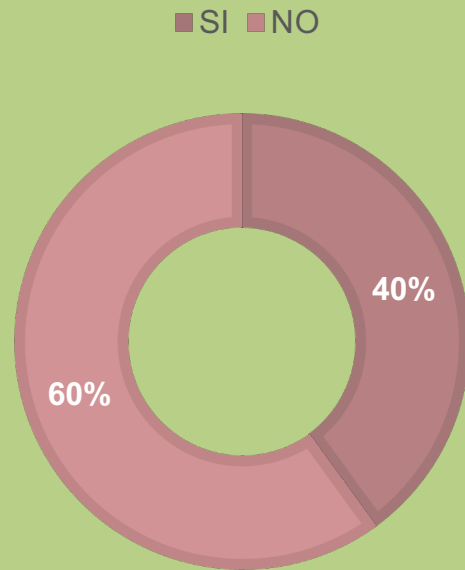
- ❖ No
- ❖ No
- ❖ No
- ❖ Nessuna risposta
- ❖ Nessuna risposta

# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Dopo aver riflettuto sulla tua esperienza, ci sono aspetti dell'interfaccia o del processo di navigazione che ritieni potrebbero essere migliorati per renderli più intuitivi?

## Risposta



# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Se hai riposto sì alla domanda precedente, potresti specificare quali?

## Risposta

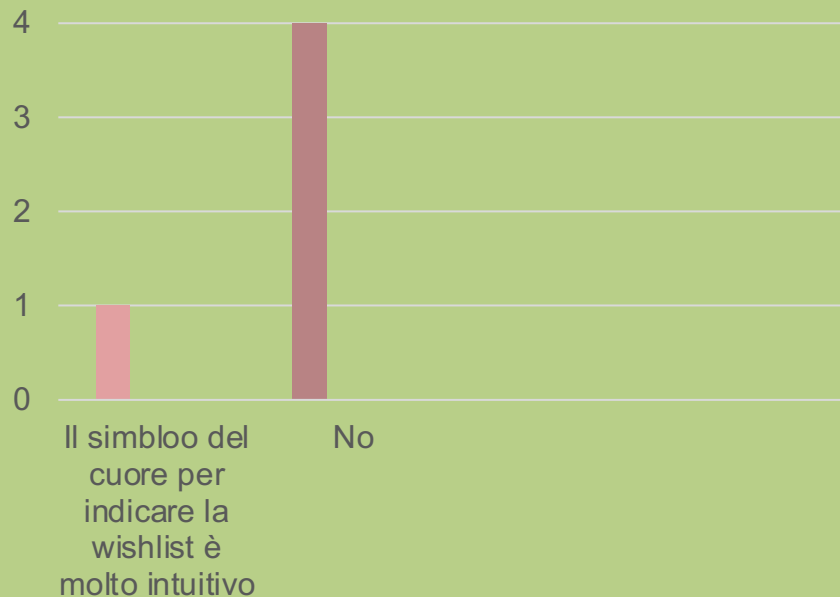
- ❖ Intensificare i toni del colore sia sulla prima pagina sia sui prodotti;
- ❖ Utilizzare colori più vivaci

# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Esistono funzionalità o caratteristiche del sito che, ripensandoci, trovi particolarmente utili o, al contrario, non necessarie?

## Risposta



# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Pensando al processo di selezione e acquisto dei prodotti, c'è qualcosa che potrebbe rendere l'esperienza più fluida o piacevole?

## Risposta

- ❖ No;
- ❖ No direi è intuitivo;
- ❖ L' icona del menù più evidente;
- ❖ No è molto capibile ed intuitivo, perfetto così.

# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Ci sono state parti del sito o dei suoi contenuti che hai trovato confuse o poco chiare? Come potremmo migliorare la presentazione delle informazioni?

## Risposta

- ❖ No;
- ❖ Evidenziando di più il menu;
- ❖ L' icona del menù più evidente;

# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Hai notato aspetti del nostro sito che potrebbero essere problematici per utenti con diverse abilità o esigenze di accessibilità?

## Risposta

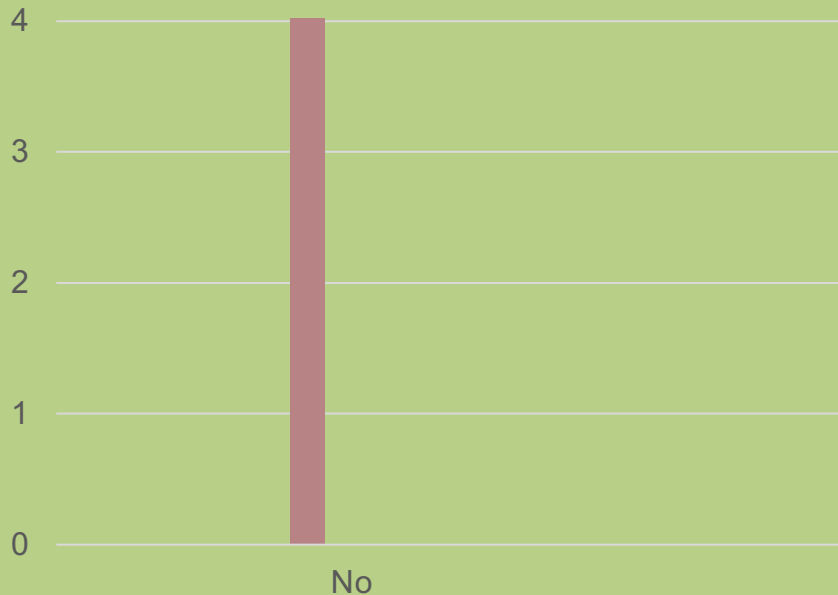


# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Come hai trovato l'esperienza di partecipazione al nostro test di usabilità? C'è qualcosa che potremmo fare diversamente per rendere l'esperienza più confortevole o informativa per i futuri partecipanti?

## Risposta



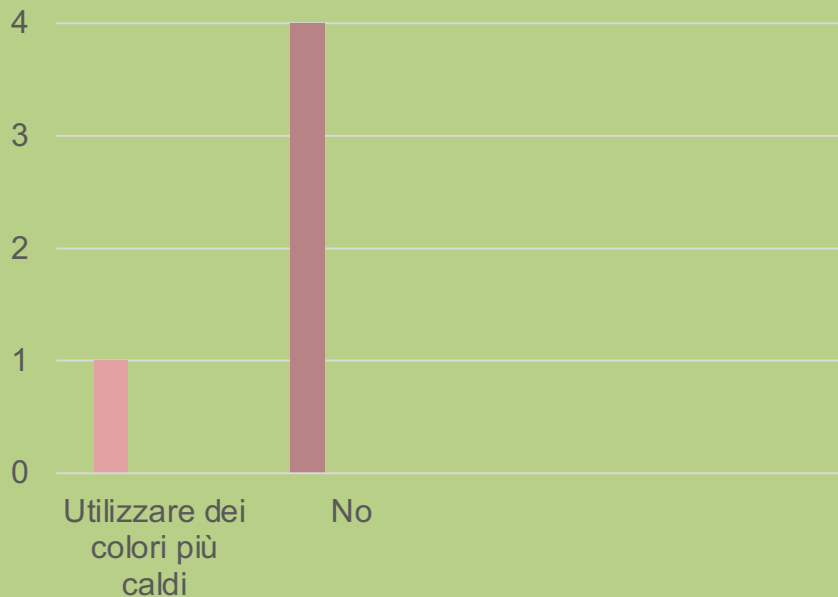


# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Se potessi aggiungere o modificare una caratteristica del nostro sito, quale sarebbe e perché?

## Risposta

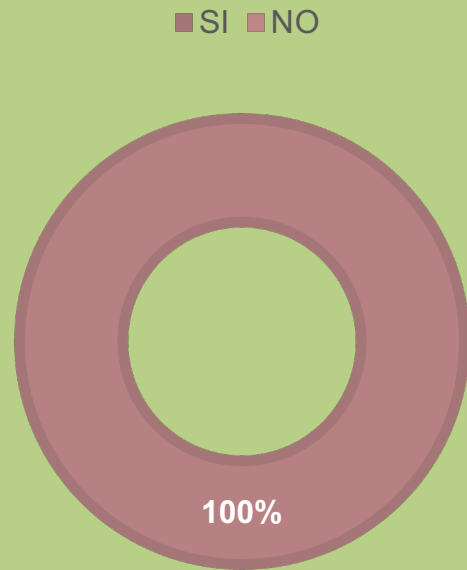


# DATI FOLLOW-UP

## Domanda

Saresti interessato/a a partecipare a futuri test di usabilità o ricerche per continuare a contribuire al miglioramento del nostro sito?

## Risposta



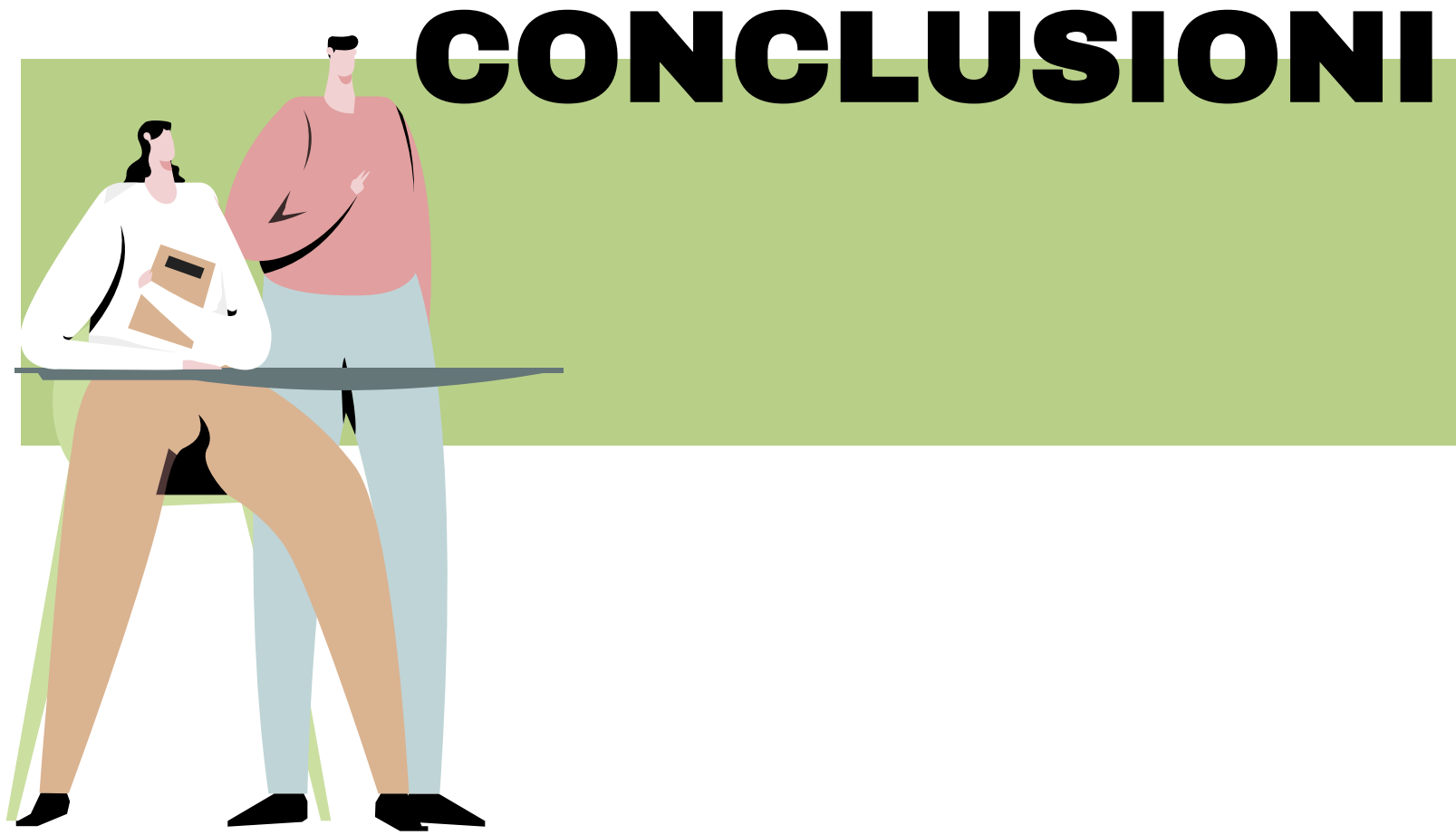
# INSIGHT



## INSIGHT

Nel complesso il test si è svolto in maniera tranquilla, senza complicazioni. Analizzando i dati il prototipo è piaciuto e le schermate sono risultate fluide e semplici da utilizzare. Tuttavia ci sono alcuni aspetti da migliorare come:

- ❖ Rendere l'icona del carrello più evidente e facile da trovare;
- ❖ Scegliere una palette colori più accesa e vivace, in modo da rendere alcuni elementi più visibili.



# Conclusioni

Nel complesso il test è andato bene, i partecipanti sono stati soddisfatti durante l'interazione con il protoipo. Hanno messo in evidenza i punti di forza dell'interfaccia e ciò si evince anche dai feedback che hanno lasciato, ma ci sono state anche delle critiche costruttive che permettono di migliorare ulteriormente l'esperienza dell'utente.



# **ECODREAM ACCESSIBILITÀ**

**Giulia Sanna**