

ASSIGNMENT #3



L.I.F.E.

Legame, Integrità, Forza, Energia

A cura di:

Alfonso Pollastro, Mario Zaccardi,
Domenico Arcamone & Leen Gagliani

A.A. 2023 - 2024



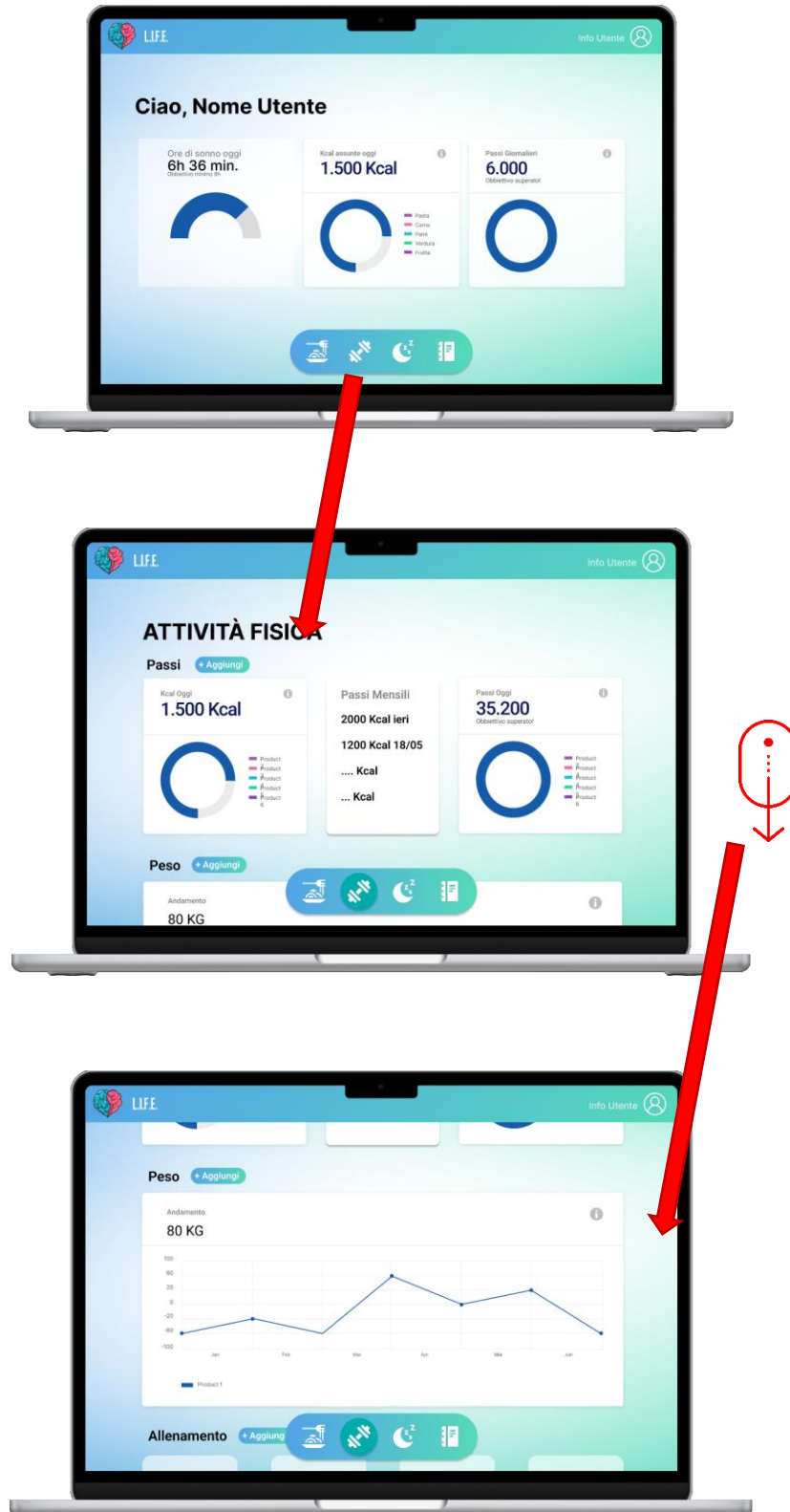
Sommario

1. Paper Sketch finali	2
2. Prototipo Interattivo su Figma	3
3. Pattern Utilizzati	3
4. Utilizzo della Tecnica del Mago di Oz	4
5. Tecnica di valutazione del Design	4
6. Modifiche effettuate prima dell'implementazione	8
7. Suddivisione delle attività.....	8

1. Paper Sketch finali

Per quanto riguarda l'interfaccia Desktop abbiamo deciso di basarci sulla prima idea delle bozze in cui era prevista una Navbar sottostante e, per ogni sezione, delle card che racchiudevano i dati biometrici.

Monitoraggio del peso:



Aggiunta di una nuova nota nel diario personale:



2. Prototipo Interattivo su Figma

[Link prototipo interfaccia Desktop](#)

[Link prototipo interfaccia Mobile](#)

N.B. I prototipi interattivi si differenziano dai Paper Sketch in quanto abbiamo apportato delle modifiche in seguito ai feedback ricevuti ed analizzati al punto 4 (Utilizzo della Tecnica del Mago di Oz).

3. Pattern Utilizzati

- **Go Back to a Safe Place:** nel nostro progetto, abbiamo adottato il pattern "Go Back to a Safe Place" per migliorare l'esperienza utente. Grazie alla Navbar e alla barra di navigazione sottostante, gli utenti possono facilmente tornare a una schermata "sicura" in qualsiasi momento. Questo design offre un punto di riferimento stabile e accessibile, riducendo l'ansia e aumentando la fiducia nell'interazione con la piattaforma. La possibilità di tornare rapidamente a una pagina principale o a una sezione familiare aiuta gli utenti a orientarsi e a recuperare facilmente il contesto durante la navigazione.



4. Utilizzo della Tecnica del Mago di Oz

Nel nostro progetto, abbiamo utilizzato la tecnica del Mago di Oz per raccogliere preziosi feedback dagli utenti che hanno testato la nostra piattaforma. Questo ci ha permesso di confermare che la piattaforma è stata progettata in maniera user-friendly, poiché gli utenti non hanno riscontrato grandi difficoltà nell'utilizzo. Tuttavia, abbiamo apportato alcune modifiche basate sui loro feedback, tra cui:

- **Navbar dell'interfaccia Desktop:** Abbiamo rimosso la scritta "Info Utente" poiché i feedback hanno indicato che gli utenti non avevano bisogno di questa indicazione per trovare il pulsante relativo a quella sezione.
- **Consigli sulla qualità del sonno:** Molti utenti hanno richiesto suggerimenti per migliorare la qualità del sonno. Pertanto, abbiamo aggiunto una lista di consigli nella pagina dedicata al sonno.
- **Aggiunta della funzionalità "consigliami qualcosa":** Alcuni utenti hanno richiesto l'aggiunta di un tasto che generi delle frasi introspettive per stimolare la riflessione durante la scrittura di una nota nella sezione del Diario.

5. Tecnica di valutazione del Design

Regole di Shneiderman

Il nostro sito è progettato seguendo le 8 regole d'oro di Shneiderman per garantire un'esperienza utente ottimale:

1. **Coerenza:** La Navbar e la barra di navigazione offrono un'esperienza uniforme su tutte le pagine.
2. **Scorciatoie:** Pulsanti accessibili per funzioni comuni, come "Consigliami qualcosa", migliorano l'efficienza.
3. **Feedback:** Forniamo messaggi di conferma chiari e tempestivi per ogni interazione.
4. **Chiusura:** Ogni operazione ha un inizio e una fine definiti, con chiare indicazioni di completamento.
5. **Prevenzione degli errori:** L'interfaccia guida l'utente riducendo al minimo le possibilità di errore.
6. **Annullamento facile:** Le funzionalità di annullamento sono disponibili per tutte le operazioni principali.
7. **Controllo dell'utente:** Il sito risponde rapidamente e prevedibilmente alle azioni degli utenti.
8. **Riduzione del carico di memoria:** Le card organizzano le informazioni in blocchi distinti, facilitando la comprensione e l'accesso ai contenuti.

Cognitive Walkthrough

Abbiamo inoltre applicato il Cognitive Walkthrough (Sondaggio Cognitivo) per identificare eventuali problemi focalizzandoci sul

- **Task T4 – Monitoraggio del Peso (Visualizzazione Peso giornaliero);**
- **Task T5 – Monitoraggio del Sonno (Aggiunta di una attività del Sonno);**
- **Task T7 – Diario Personale (Aggiungi Nota tramite interfaccia Mobile).**

T4 – Visualizzazione del Peso giornaliero

Azione A: L'utente preme l'icona per accedere al pannello dell'**Attività Fisica**.

Risposta A: Si apre la schermata dell'**Attività Fisica**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, essendo che il tasto è presente nella **Navbar sottostante**.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è caratterizzato dall'icona di un Manubrio.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al click del tasto la pagina successiva sarà caratterizzata dal titolo relativo al pannello.

Azione B: L'utente scende in basso per cercare il proprio Peso giornaliero.

Risposta B: Viene mostrato il pannello relativo al Peso.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, poiché sarà sufficiente scorrere verso il basso per accedere alla sezione relativa al Peso.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il Peso è già da subito mostrato a schermo con relativo sottotitolo.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto con un semplice *scroll* verso il basso si accederà subito al pannello relativo al Peso.

T5 – Aggiunta di una nuova attività del Sonno

Azione A: L'utente preme l'icona per accedere al pannello del **Monitoraggio del Sonno**.

Risposta A: Si apre la schermata del **Monitoraggio del Sonno**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, essendo che il tasto è presente nella **Navbar sottostante**.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è caratterizzato dall'icona di una Luna.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al click del tasto la pagina successiva sarà caratterizzata dal titolo relativo al pannello.

Azione B: L'utente preme l'icona per **Aggiungere una nuova attività del Sonno**.

Risposta B: Si apre la schermata di **Aggiunta di una nuova attività del Sonno**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, essendo che il tasto è ben visibile in alto a sinistra.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è provvisto di didascalia *Aggiungi*.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al click del tasto comparirà istantaneamente l'interfaccia di aggiunta di una nuova attività del Sonno.

Azione C: L'utente torna al pannello relativo al **Monitoraggio del Sonno**.

Risposta C: Si apre la schermata del **Monitoraggio del Sonno**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, poiché è presente un tasto apposito in alto a Sinistra.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è caratterizzato dalla didascalia *Torna*.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al **click** sul tasto verrà mostrato nuovamente il pannello relativo al Monitoraggio del Sonno.



T7 – Aggiungi Nota tramite interfaccia Mobile

Azione A: L'utente preme l'icona per accedere al **Diario Personale**.

Risposta A: Si apre la schermata del **Diario Personale**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, essendo che il tasto è presente nella **Navbar sottostante**.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è caratterizzato dall'icona di un Diario.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al click del tasto comparirà istantaneamente la lista di tutte le Note precedentemente aggiunte.

Azione B: L'utente preme l'icona per **Aggiungere una nuova Nota**.

Risposta B: Si apre la schermata di Aggiunta di una nuova Nota.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✓ Sì, essendo che il tasto è ben visibile in alto a destra.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✓ Sì, poiché il tasto è provvisto di didascalia *Aggiungi*.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al click del tasto comparirà istantaneamente l'interfaccia di aggiunta di una nuova nota.

Azione C: L'utente **Torna alla lista delle Note scritte**.

Risposta C: Si apre la schermata del **Diario Personale**.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*
 - ✗ No, poiché era previsto che l'utente uscisse dalla schermata con un **click** fuori dalla card di aggiunta Nota.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
 - ✗ No, poiché non esiste un tasto apposito.
- *Sarà chiaro per gli utenti dal feedback se hanno effettuato un'azione corretta o errata?*
 - ✓ Sì, in quanto al **click** fuori dalla nota verrà mostrata nuovamente la lista di tutte le Note precedentemente aggiunte.



6. Modifiche effettuate prima dell'implementazione

In seguito alla tecnica del Mago di Oz abbiamo apportato le seguenti modifiche:

- Rimozione tasto "Info Utente";
- Aggiunta di suggerimenti per migliorare la qualità del sonno;
- Aggiunta della funzionalità "consigliami qualcosa" nella scrittura di una nuova nota del Diario Personale.

Per quanto riguarda il **Cognitive Walkthrough (Sondaggio Cognitivo)** si è evinto che la piattaforma non ha problemi di usabilità per i Task **T4** e **T5**.

Tuttavia, per il Task **T7**, i **Tester** hanno riscontrato dei problemi relativi alla **chiusura** del pannello di aggiunta di una **nuova nota del Diario** ritenendola poco intuitiva rispetto al resto della Piattaforma. Per risolvere questo problema abbiamo pensato di aggiungere un tasto **Torna** per ritornare alla schermata di tutte le note del Diario anziché dover cliccare in un punto qualsiasi al di fuori della **nota**.

7. Suddivisione delle attività

L'Assignment è stato svolto in modo collaborativo ed equo, con il coinvolgimento di tutti i membri del team.