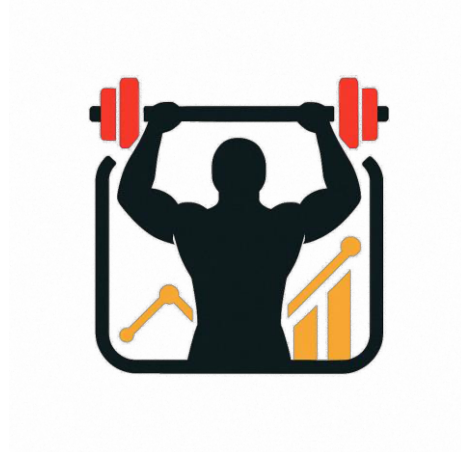


PROGETTO BODYLIFE



1. GitHub

[IvanChiello22/BodyLife](https://github.com/IvanChiello22/BodyLife)

(Questo link porterà al repository github che contiene la documentazione relativa allo sviluppo del progetto e il codice)

2. Miglioramenti rispetto al prototipo

Questa relazione descrive i miglioramenti apportati all'interfaccia utente e ai flussi dell'applicazione rispetto al prototipo interattivo iniziale. Le modifiche sono state implementate per migliorare l'usabilità, la chiarezza e l'accessibilità dell'applicazione.

1. Primo accesso e registrazione dell'utente

Nel prototipo originale mancava una gestione chiara del primo accesso e della registrazione.

- Aggiunta una sezione dedicata al login e alla registrazione degli utenti.
- Migliorata la user experience con un'interfaccia più semplice e intuitiva per il primo utilizzo.

2. Esperienza utente e interfaccia grafica

Il contenuto testuale risultava troppo semplice e privo di elementi visivi attrattivi.

- Inserite emoji nelle sezioni testuali, in particolare nella sezione "Esperienza", per rendere l'interfaccia più vivace e riempire gli spazi vuoti.
- Sostituita la griglia di inserimento di peso e altezza con uno **slider orizzontale** e **preset predefiniti**, al fine di semplificare l'interazione e migliorare l'esperienza utente.

3. Personalizzazione e gestione dei dati

Nel prototipo non era prevista una sezione per la modifica dei dati personali.

- Aggiunta una sezione "Area personale" che consente all'utente di modificare i propri dati personali in qualsiasi momento.

4. Riepilogo e obiettivi giornalieri

La gestione dei progressi quotidiani non era contemplata nel prototipo iniziale.

- Aggiunta una schermata di riepilogo giornaliero.
- Introdotta la possibilità di modificare l'obiettivo giornaliero nella relativa sezione.

5. Gestione dei pasti

Il prototipo consentiva l'inserimento solo di colazione, pranzo e cena.

- Aggiunta la possibilità di inserire rapidamente pasti aggiuntivi, per una maggiore flessibilità nell'utilizzo quotidiano.

aggiunto collegamento dalla home page all'area personale

6. Area utente

Il prototipo non consentiva ancora la visualizzazione dell'area utente.

- Aggiunta area utente con visualizzazione grafica e feature.

3. Excell

Di seguito il link al questionario finale, strumento per il testing di Usabilità:

[Questionari Finali](#)

4. Testing Usabilità

Dopo aver completato lo sviluppo di una parte significativa dell'app BodyLife, ci siamo concentrati su un'attenta fase di testing, con l'obiettivo di garantire che l'esperienza d'uso fosse fluida, intuitiva e soddisfacente per il nostro target di riferimento: gli appassionati di fitness.

L'obiettivo principale del test è stato valutare:

- L'usabilità generale dell'interfaccia, progettata per supportare efficacemente l'utente nel suo percorso fitness.
- L'intuitività nella gestione delle funzionalità chiave dell'app, come la creazione di piani di allenamento personalizzati, il monitoraggio dei progressi e la consultazione dei contenuti motivazionali e nutrizionali.
- Il livello di soddisfazione percepita dagli utenti durante l'utilizzo dell'app.

Abbiamo sottoposto l'app a un gruppo di dieci utenti, scelti in base a profili differenti ma rappresentativi delle **personas** individuate durante la fase di progettazione:

- Utente inesperto che si affaccia per la prima volta allo sport
- Utente intermedio che ha praticato già qualche volta fitness
- Utente esperto nel fitness e palestra

Successivamente, ciascun utente è stato intervistato e ha compilato il questionario: un questionario dedicato ad alcuni task specifici dell'app (ad

esempio: “Inizia un esercizio”, “aggiungi un pasto”, “visualizza i progressi di calorie giornalieri”)

Per la valutazione dei task specifici, abbiamo costruito questionari basati su criteri di **usabilità ed empowerment**, ispirati ai modelli presentati nel documento “Assignment 1”, così da misurare anche il senso di controllo, chiarezza e motivazione che l’app riesce a trasmettere durante l’uso.

5. Risultati

Da questionari finali

| <i>Task</i> | <i>SE</i> | <i>KS</i> | <i>PC</i> | <i>MOT</i> |
|----------------------------------------|-------------|-----------|-----------|------------|
| T1 Seguire video tutorial esercizi | -- | 3.9 | -- | 3.9 |
| T2 Impostare obiettivi di fitness | 3.00 | -- | -- | 4.33 |
| T3 Personalizzazione piani allenamenti | -- | 3.5 | 3.3 | -- |
| T4 Monitoraggio alimentazione e | -- | 3.6 | 3.25 | -- |
| T5 Registrare carichi e ripetizioni | 3.9 | -- | 4.5 | -- |

L'interfaccia risulta in generale ben progettata, anche se alcune funzioni potrebbero beneficiare di una maggiore personalizzazione e di funzionalità aggiuntive. Ad esempio, il task **T2 - Impostare obiettivi di fitness** presenta un valore inferiore a 3 per quanto riguarda la **self-efficacy** associata. In particolare, sarebbe utile migliorare il supporto e la motivazione fornita all'utente nei casi in cui non riesca a raggiungere l'obiettivo prefissato entro la fine del mese o entro un periodo di tempo stabilito.