

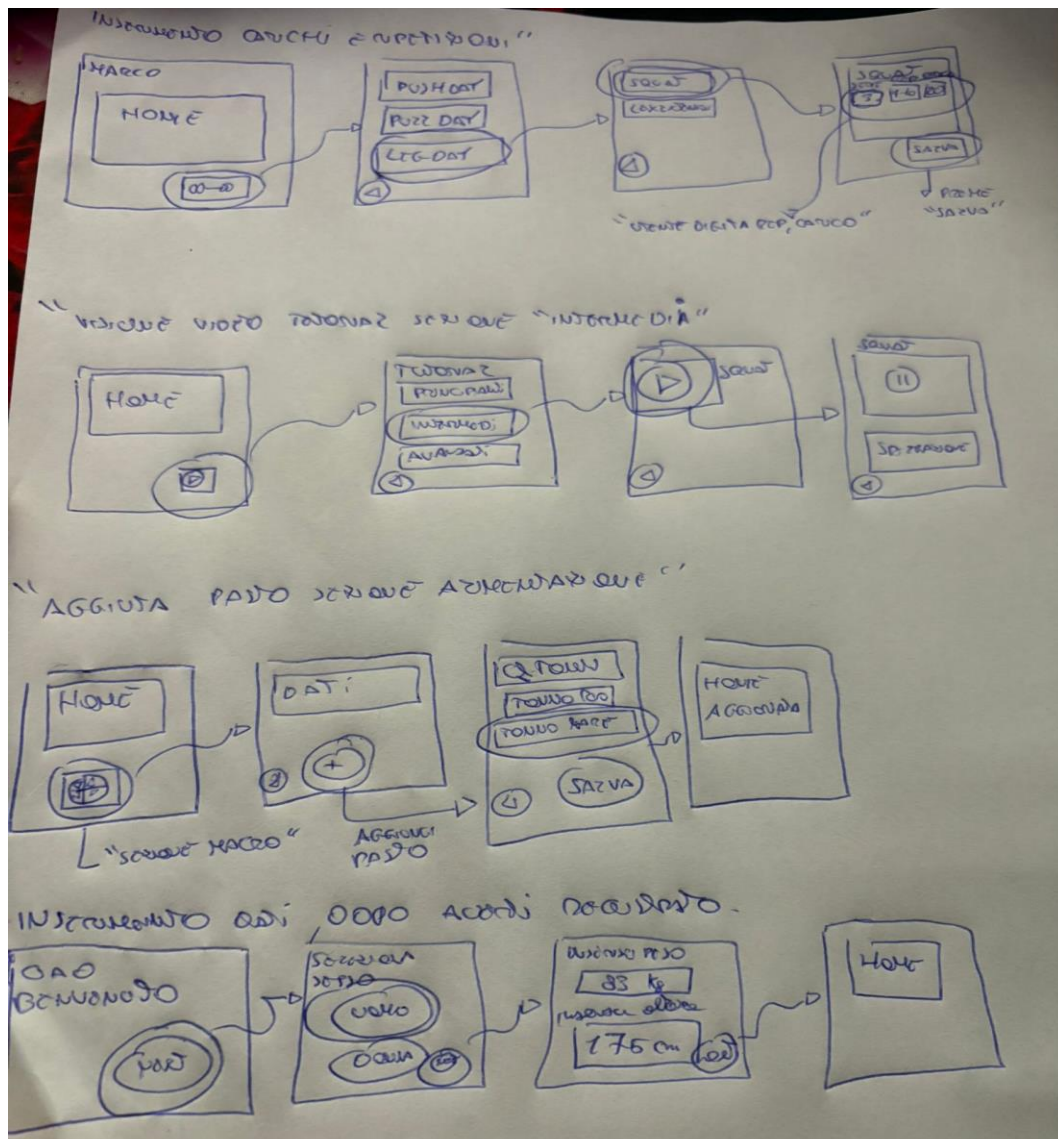
PROGETTO BODYLIFE



1. Paper sketch finali e Prototipo interattivo in Figma

<https://www.figma.com/design/FgrYVoi37erhxlGQEtiBm/Gym-App--Community-?node-id=0-1&t=TMvli2HDgTCMbSL4-1>

2. Paper sketch su carta



3. Pattern UI utilizzati in BodyLife

1. Onboarding Step-by-Step(wizard)

Il percorso iniziale (genere, obiettivo, livello, peso, altezza) utilizza un pattern wizard o progressive disclosure.

2. Dashboard con riepilogo utente

- Dopo il login, si accede a una home personalizzata che mostra il nome utente e i dati principali (allenamento del giorno, stato dei pasti, etc.).
- Questo pattern di “Personalized Home” fornisce un riepilogo rapido e orienta l'utente.

3. Bottom Navigation Bar

- È costante in tutte le schermate principali con 4 icone: Dashboard, Allenamento, Nutrizione, Profilo.
- Pattern classico per la navigazione mobile, migliora la riconoscibilità e la facilità d'accesso alle sezioni principali.

4. Card Layout

- Usato per presentare i workout, i pasti e le informazioni nutrizionali in modo modulare e visivamente ordinato.
- Permette uno scan visivo rapido e facilita l'interazione touch.

5. Form Controls + Toggle Switch

- Per l'aggiunta dei pasti (es. selezione categoria, quantità), si usano switch interattivi e input semplificati.
- Questo pattern promuove il controllo diretto e la chiarezza delle azioni.

6. Notifications

- Quando si seleziona un esercizio o si aggiunge un pasto, l'utente ottiene subito un aggiornamento visivo (es. modifica quantità, video tutorial).
- Il pattern di Immediate Feedback aumenta il senso di controllo e sicurezza.

7. Visualizzazione Video Tutorial

- Pattern di inline media preview: i video sono visualizzabili direttamente all'interno dell'app senza uscire dalla pagina.
- Questo facilita l'apprendimento dei movimenti senza interruzioni.

4. Relazione sulla Valutazione del Prototipo — BodyLife

Tecnica del Mago di Oz per il prototipo low-fidelity

Per valutare l'usabilità dei primi paper sketch (low-fi), abbiamo adottato la tecnica del Mago di Oz, simulando il comportamento dell'interfaccia in risposta alle azioni dell'utente.

L'obiettivo era osservare come l'utente si muoveva attraverso scenari chiave e identificare eventuali problemi di comprensione, navigazione e chiarezza delle funzionalità.

Scenari e Task considerati

- Task 1 – Inserimento di un pasto personalizzato tramite ricerca manuale
- Task 2 – Navigazione nella dashboard per accedere al piano di allenamento

Modalità di valutazione

- L'interfaccia era gestita manualmente da un facilitatore che, dietro le quinte, cambiava le schermate in risposta alle scelte dell'utente.
- Agli utenti veniva chiesto di pensare ad alta voce mentre eseguivano i task, per raccogliere feedback qualitativo.

Osservazioni raccolte

- Barra di navigazione poco evidente nei primi sketch: alcuni utenti non capivano subito dove cliccare per accedere alla sezione "Nutrizione".
- Home poco informativa: il semplice "Benvenuto" non bastava per orientare l'utente.

- Icone non sempre intuitive: il significato di alcune icone non era chiaro (es. bottone per inserire pasto vs modificare carichi).

Iterazioni dopo il test Mago di Oz

- Abbiamo ridisegnato la schermata di Home con un messaggio più personalizzato e informazioni sintetiche sotto al nome (es. piano attuale, obiettivo).
 - È stata introdotta la barra di navigazione fissa in basso con etichette testuali + icona.
 - Le sezioni nutrizionali sono state rese più strutturate, con filtri e slider per l'inserimento dei pasti.
-

Valutazione del prototipo Figma (mid-high fidelity)

Dopo la prima iterazione, abbiamo realizzato un prototipo in Figma interattivo per consolidare la navigazione e testare il design definitivo.

Tecnica adottata

Abbiamo utilizzato una combinazione di:

- User testing moderato con scenari e task guidati
- Think aloud protocol
- Griglia SUS (System Usability Scale) per una valutazione quantitativa

Task valutati su Figma

- Inserimento di un pasto tramite la sezione nutrizione
- Accesso al video tutorial dell'esercizio dal piano allenamento
- Modifica dei carichi di un esercizio salvato
- Navigazione complessiva tra le sezioni tramite bottom nav bar

Risultati

- L'usabilità è risultata molto migliorata rispetto alla versione sketch.

- La bottom bar si è rivelata fondamentale per l'orientamento: tutti gli utenti l'hanno utilizzata correttamente.
- L'inserimento dei pasti era più fluido, ma alcuni utenti hanno suggerito di:
 - aggiungere un campo di ricerca rapido
 - mostrare i valori nutrizionali in tempo reale

Iterazioni finali

- È stata introdotta una barra di ricerca nella sezione nutrizione.
- I valori nutrizionali ora si aggiornano dinamicamente durante la selezione degli ingredienti.
- Le icone sono state riviste con uno stile coerente e descrizioni testuali aggiunte dove serviva.

5. Valutazione tramite Cognitive Walkthrough – Identificazione delle Migliorie Pre-Implementazione

Per valutare l'usabilità residua del prototipo prima della fase di implementazione, è stata utilizzata la **tecnica del Cognitive Walkthrough**, focalizzata sul percorso cognitivo dell'utente durante l'esecuzione di task rappresentativi.

L'obiettivo era verificare se un utente, anche senza istruzioni preliminari, potesse:

- Capire cosa fare in ogni step
- Capire come farlo
- Ricevere un feedback chiaro per sapere di averlo fatto correttamente

Task Analizzati

1. Inserimento di un nuovo pasto nella sezione Nutrizione
2. Verifica dei propri progressi nella Dashboard
3. Modifica dei carichi di un esercizio salvato

4. Navigazione tra sezioni tramite la Bottom Navigation Bar

Criticità Emerse e Migliorie Proposte

1. Comprensione delle Azioni Disponibili (Goal Visibility)

Problema: In alcuni scenari, l'utente non capisce subito *cosa può fare* nella schermata corrente (es. nella Dashboard manca un pulsante visibile per accedere ai dettagli dei progressi).

Miglioria:

Aggiungere **call-to-action visibili** (es. "Vedi progressi dettagliati") sotto i widget riepilogativi della dashboard.

Beneficio: Migliora la comprensione dell'interfaccia e orienta l'utente verso le azioni possibili.

2. Coerenza e Affordance dei Controlli (Action Mapping)

Problema: Alcuni pulsanti (come l'icona per modificare i carichi) non comunicano chiaramente la loro funzione.

Miglioria:

Rivedere le **icone non intuitive**, affiancandole a **etichette testuali** o tooltip contestuali (es. "Modifica carichi").

Beneficio: Riduce l'ambiguità e aumenta la riconoscibilità delle azioni.

3. Accesso ai Dati di Progresso (Information Availability)

Problema: L'utente fatica a trovare una vista chiara e completa dei propri obiettivi e progressi.

Miglioria:

Creare una sezione **"Il mio progresso"** accessibile direttamente dalla barra in basso o dalla Home, con grafici, storico e percentuali.

Beneficio: Rafforza la motivazione e rende evidenti i risultati raggiunti.

4. Error Recovery e Feedback Negativo

Problema: In caso di errori (es. dati non validi, mancanza di rete), il sistema non fornisce feedback né suggerimenti.

Miglioria:

Implementare **messaggi di errore chiari**, specifici e orientati all'azione (es. "Controlla la connessione e riprova").

Beneficio: Riduce la frustrazione e supporta il recupero autonomo dell'utente.

5. Promemoria e Notifiche Personalizzate (Task Support)

Problema: Gli utenti dimenticano attività ricorrenti (pasti, allenamenti), non essendo presenti promemoria automatici.

Miglioria:

Introdurre un sistema di **notifiche personalizzabili**, programmabili dall'utente.

Beneficio: Migliora l'engagement e promuove la costanza d'uso dell'app.

6. Accessibilità e Supporto Visivo

Problema: Alcuni elementi presentano contrasto insufficiente e non rispettano pienamente le linee guida di accessibilità.

Miglioria:

Controllare i colori rispetto agli standard WCAG 2.1, aggiungere una **modalità scura**, e ingrandire aree touch critiche.

Beneficio: Migliora l'usabilità per tutti gli utenti, compresi quelli con disabilità visive o motorie.

6. Modalità di Lavoro e Contributo del Team

Il lavoro è stato svolto in modalità collaborativa, con il coinvolgimento attivo di tutti i membri del gruppo in ogni fase del progetto. Le attività sono state pianificate e coordinate principalmente attraverso incontri online (su Discord), che hanno favorito la condivisione di idee, la suddivisione delle responsabilità operative e la revisione dei contenuti realizzati.

Anche se la realizzazione delle singole componenti è stata frutto di un confronto costante e collettivo, riportiamo di seguito una stima percentuale indicativa del contributo di ciascun membro in base alla partecipazione alle diverse attività richieste dalla consegna.

Tutti i componenti hanno contribuito in modo equilibrato e coerente al raggiungimento degli obiettivi comuni, dimostrando spirito collaborativo e senso di responsabilità.

Sezione	Renato	Ivan	Mario	Pietro
1. Paper Sketch finali (digitalizzati su Figma)	25%	25%	25%	25%
2. Prototipo interattivo in Figma	30%	20%	30%	20%
3. Descrizione dei pattern utilizzati	25%	25%	25%	25%

4. Relazione sulla tecnica del Mago di Oz e sulla valutazione del prototipo interattivo	20%	30%	30%	20%
5. Lista delle modifiche da effettuare e definizione delle priorità	20%	30%	30%	20%