

Relazione Usabilità

vers. 1.1

**Antonio Navarra N86003897
Francesco De Marco N86002809
Vincenzo Di Meo N86002973**

Indice

Introduzione	1
Sommaro esecutivo	2
Pre-Testing	3
Partecipanti	3.1
Allenamento	3.2
Metriche di usabilità	4
Completamento scenari	4.1
Errori critici	4.2
Errori non critici	4.3
Procedura test parte 1	5
Procedura test parte 2	6
Obiettivi usabilità	7
Tasso di completamento	7.1
Tempo di attività	7.2

Report dei test di usabilità	8
Diagrammi di stato	9
Analisi(Firebase)	10

1.Introduzione

Questo documento descrive un piano per condurre un test di usabilità durante lo sviluppo di Cinemates. Gli obiettivi dei test di usabilità includono stabilire una linea di base delle prestazioni dell'utente, stabilire e convalidare le misure delle prestazioni dell'utente e identificare potenziali problemi di progettazione da affrontare al fine di migliorare l'efficienza, la produttività e la soddisfazione dell'utente finale.

Gli obiettivi del test di usabilità sono:

- Per determinare le incongruenze di progettazione e le aree problematiche di usabilità all'interno dell'interfaccia utente. Le potenziali fonti di errore possono includere:
- Errori di navigazione: mancata individuazione delle funzioni, troppe sequenze di tasti per completare una funzione, mancato rispetto del flusso della schermata consigliato.
- Errori di presentazione - incapacità di individuare e agire correttamente sulle informazioni desiderate nelle schermate, errori di selezione dovuti ad ambiguità nell'etichettatura.
- Stabilire prestazioni utente di base e livelli di soddisfazione dell'utente dell'interfaccia utente per valutazioni future dell'usabilità.

2.Sommario esecutivo

Dopo la revisione di questo piano di test di usabilità, inclusi gli scenari di attività in bozza e gli obiettivi di usabilità per Cinemates, è prevista l'accettazione documentata del piano.

3.Pre-Testing

Abbiamo previsto un campione di 4 utenti: tre dei partecipanti al testing di usabilità hanno età compresa tra i 20 e i 30 anni; un solo partecipante ha più di 50 anni.

3.1.Partecipanti

Le responsabilità dei partecipanti saranno tentare di completare una serie di scenari di attività rappresentativi presentati loro nel modo più efficiente e tempestivo possibile e fornire feedback sull'usabilità e accettabilità dell'interfaccia utente. I partecipanti saranno indirizzati a fornire opinioni oneste sull'usabilità dell'applicazione e a partecipare a questionari soggettivi post-sessione.

3.2.Allenamento

I partecipanti riceveranno una panoramica della procedura del test di usabilità, delle apparecchiature e del software. In particolare l'utente più anziano ha ricevuto non solo un'introduzione più corposa, ma è stato anche instradato ed,

a tratti, accompagnato per poter navigare al meglio tramite le schermate più ricche di contenuti ed arrivare alle funzionalità più complesse.

4. Metriche Usabilità

Le metriche di usabilità si riferiscono alle prestazioni degli utenti misurate rispetto a obiettivi prestazionali specifici necessari per soddisfare i requisiti di usabilità. Verranno utilizzate le percentuali di successo del completamento dello scenario, l'aderenza agli script di dialogo, i tassi di errore e le valutazioni soggettive. Verrà inoltre raccolto il tempo necessario al completamento degli scenari.

4.1. Completamento scenario

Ogni scenario richiederà che il partecipante ottenga o immetta dati verosimili che potrebbero essere utilizzati nel corso di un'attività tipica. Lo scenario è completato quando il partecipante indica che l'obiettivo dell'attività è stato ottenuto (con successo o senza successo).

4.2. Errori critici

Gli errori critici sono deviazioni al completamento dagli obiettivi dello scenario. Ottenere valori dei dati errati a causa del flusso di lavoro del partecipante è un errore critico. I partecipanti possono o meno essere consapevoli che l'obiettivo dell'attività è errato o incompleto.

4.3. Errori non critici

Gli errori non critici sono errori che vengono ripristinati dal partecipante o, se non rilevati, non provocano problemi di elaborazione o risultati imprevisti. Sebbene gli errori non critici possano essere rilevati dal partecipante, quando vengono rilevati sono generalmente frustranti per il partecipante.

La fase di testing di usabilità è stata suddivisa in più fasi per poter meglio modellare e modificare l'interfaccia utente in base ai feedback forniti dagli utenti sottoposti alle prove.

5. Procedura test parte 1

Come prima fase di test abbiamo progettato e sviluppato un prototipo interattivo attraverso il software Axure che ci permettesse di simulare quelle che sarebbero poi diventate le interazioni dell'utente con il sistema e la navigabilità tra le varie schermate e funzionalità.

Dai feedback ottenuti da questa prima fase test ci siamo resi conto che alcune delle schermate principali, come la Descrizione dei film, avevano troppi elementi testuali che riducevano l'interesse degli utenti più giovani; abbiamo inoltre riscontrato un problema riguardante la dimensione del testo e di alcuni pulsanti che risultavano troppo piccoli da leggere e/o premere agli utenti con carenze visive. Tale problematica ci ha spinti ad aggiungere contorni e/o colori ai vari elementi cliccabili in modo da attirare l'attenzione immediatamente ed aumentare in numero e dimensioni le immagini relative ai film.

6. Procedura test parte 2

Per la fase successiva di test dell'usabilità, agli stessi utenti sottoposti al test

basato sul prototipo interattivo è stata fornita una prima versione dell'applicativo in cui erano state implementate già buona parte delle funzionalità finali.

I partecipanti under 30 hanno questa volta ricevuto una introduzione a quella che sarebbe stata l'interazione tra gli utenti nella piattaforma e le varie funzionalità disponibili a seconda se si fosse effettuato il log-in o meno e sono poi stati liberi di esplorare l'applicativo.

Il partecipante over 50 è stato istruito con una maggiore attenzione: senza esporgli particolari tecnicismi, gli abbiamo fatto presente che fosse necessaria una connessione ad internet costante per poter utilizzare il software e che fosse anche possibile potersi registrare all'interno del sistema e interagire con i vari contenuti.

Al termine di questo test con il software abbiamo ancora una volta raccolto le valutazioni degli utenti. Questa volta ci sono state presentate alcune problematiche riguardanti i feedback che l'applicativo forniva all'utente stesso: ad esempio la pressione dei pulsanti risultava poco soddisfacente per gli utilizzatori.

Per ovviare a tali problematiche abbiamo inserito animazioni alla pressione dei tasti e cambiato colore o immagine agli elementi cliccabili che aggiungevano e/o rimuovevano contenuti, come il tasto di aggiunta alla lista dei preferiti e le reaction alle recensioni.

Ci è stato anche fatto notare come, in alcuni casi, delle schermate risultavano troppo spoglie o totalmente vuote. La schermata di ricerca, in particolare, si mostrava come uno sfondo privo di contenuti se la ricerca non forniva risultati. Tale situazione ha spaesato gli utenti, ed in maniera più evidente l'utente over 50 che credeva ci fosse un caricamento in sospeso.

In base a queste valutazioni abbiamo aggiunto schermate di caricamento vere e proprie dove l'operazione può risultare più complessa o che comunque faccia capire all'utilizzatore che il sistema stia comunicando con qualcosa di esterno ad esso. Abbiamo, inoltre, inserito dei messaggi a schermo nel caso il sistema non fosse riuscito a reperire contenuti da fonti esterne.

Un utente ci ha inoltre fatto notare come l'utilizzo continuato del software potesse portare ad una stanchezza oculare. Da ciò abbiamo introdotto una modalità "scura" o "notturna" dell'app con colori meno accesi che non appesantiscano troppo la vista durante l'utilizzo dell'applicativo.

Dopo ogni attività, il partecipante elaborerà la sessione dell'attività stessa e ci fornirà dei feedback sull'esperienza. Dopo che tutte le attività sono state terminate, il partecipante completerà un questionario di soddisfazione post-test.

Dai test è emerso che alcune funzionalità risultavano "nascoste" per alcuni utenti che riscontrano un lieve eccesso di passaggi per portare a termine determinate attività. Le meno intuitive sono state la visualizzazione dei contenuti in comune, che risulta nel complesso l'operazione che ha richiesto più tempo per essere raggiunta, e la visualizzazione dei commenti in quanto quest'ultimi sono posti in fondo alla schermata e, in casi di recensioni

eccessivamente lunghe, possono non essere evidenti.

7.Obiettivi Usabilità

La sezione successiva descrive gli obiettivi di usabilità per Cinemates.

7.1.Tasso di completamento

Il tasso di completamento rappresenta la percentuale di partecipanti che, quando hanno terminato con l'attività specificata, hanno un "output" corretto. Nota: se un partecipante richiede assistenza per ottenere un output corretto, l'attività verrà valutata come incompleta e la percentuale di completamento complessiva dell'attività sarà influenzata.

Un tasso di completamento pari a 1 (con successo) è l'obiettivo per ciascuna attività in questo test di usabilità.

Un tasso di completamento pari a 0,5 (con successo parziale) è la valutazione assegnata per i partecipanti che completano l'attività chiedendo assistenza al team di sviluppo.

Un tasso di completamento pari a 0 (con insuccesso) è la valutazione assegnata per i partecipanti che non completano l'attività o ottengono errori critici.

COMPLESSIVO [task e partecipanti]	80
---	-----------

7.2.Tempo in Attività

Il tempo necessario per completare uno scenario è denominato "tempo in attività". Viene misurato dal momento in cui la persona inizia lo scenario al momento in cui segnala il completamento.

L'obiettivo è registrare un tempo di circa 30s per ogni attività.

8.Report dei test di usabilità

Il report del test di usabilità verrà fornito in allegato e consisterà in una presentazione dei risultati; valutare le metriche di usabilità rispetto agli obiettivi pre-approvati, valutazioni soggettive e specifici problemi di usabilità e raccomandazioni per la risoluzione. Si prevede che il rapporto verrà consegnato entro 30/04/21.

9.Diagrammi di stato

Di seguito sono elencati i seguenti diagrammi di prototipazione funzionale(via statechart dell'interfaccia grafica):

Navigation Bar: SC1

■ ■ ■

La visualizzazione delle recensioni ha raggiunto 245 visualizzazioni, dimostrandosi forse poco interessante agli utenti o poco messa in risalto nel contesto applicativo.

Le interazioni di aggiunta, rimozione e visualizzazione delle proprie liste preferiti/da vedere risultano ben bilanciate con rispettivamente 147,141, e 156 click. Risulta un complessivo di 444 eventi legati alle liste degli utenti, confermando che i feedback e la disposizione dei pulsanti ad essi associati risultano essere comprensibili e soddisfacenti all'utente.

Minori sono state le ricerche legate ai film, 99. La presenza di immagini grandi e molto evidenti nella schermata principale, cattura maggiormente l'attenzione dell'utente a cui vengono proposti fin da subito input visivi e contenuti validi.

Le richieste di collegamento tra utenti ammontano a 31, di cui 19 accettate e solo 6 rifiutate. Tale discrepanza è da imputare alla colorazione del tasto "Accetta" nella richiesta di collegamento che attira l'attenzione dell'utente.

