



Eat & Home

IL BELLO È PRENDERCI GUSTO

PROGETTAZIONE DELL'INTERAZIONE CON L'UTENTE

A.A. 2019/2020

REALIZZATO DA:

GIORDANO DAVIDE (MAT. 652933)

SACCOTELLI LEONARDO (MAT. 646932)

Sommario

INTRODUZIONE	2
ANALISI DELLA CONCORRENZA	3
ANALISI UTENZA POTENZIALE.....	6
Analisi utenza potenziale – Lato cliente	6
Analisi utenza potenziale – Lato ristoratore.....	18
ANALISI DEL CONTESTO.....	28
ANALISI DEI REQUISITI	29
Elenco requisiti	29
Diagramma dei Casi D'uso	31
Scenari dei Casi D'uso	32
ANALISI DEI TASK.....	62
PROTOTIPO A BASSA FEDELTA.....	72
Lato Cliente	72
Lato Ristoratore	78
COGNITIVE WALKTHROUGH	84
TEST DI USABILITÀ PROTOTIPO A BASSA FEDELTA	95
Lato Cliente	95
Lato Ristoratori	105
PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA	109
Lato Cliente	109
Lato Ristoratore	117
TEST DI USABILITÀ PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA.....	123
QUIS – QUESTIONNAIRE FOR USER INTERFACE SATISFACTION	133
SUS – SYSTEM USABILITY SCALE	134
RAPPORTO TEST USABILITÀ E CONCLUSIONI FINALI.....	135
Modifiche effettuate – Lato Cliente	136
Modifiche effettuate – Lato Ristoratore	140
VALUTAZIONE EURISTICA	142

INTRODUZIONE

Il food delivery, o più semplicemente la consegna di cibo a domicilio, è diventato negli ultimi anni un importante business, nonché un servizio che quasi tutti hanno provato almeno una volta.

Pizza, sushi, kebab, hamburger e tanto altro direttamente a casa tua in pochi minuti, prenotando in modo rapido tramite un'app dello smartphone.

Ormai realtà consolidata, il food delivery, infatti, piace molto agli italiani, che sempre più spesso si affidano ad aziende come Deliveroo, Foodora, Just Eat e Glovo.

Dall'analisi della concorrenza sono emersi una serie di vantaggi e svantaggi che caratterizzano ciascuna delle app sopra citate.

A seguito di questo abbiamo deciso di sviluppare un'app di food delivery, Eat&Home, con l'obiettivo di offrire all'utente un'esperienza migliore introducendo funzionalità aggiuntive che permettessero di colmare i punti di debolezza delle app precedentemente citate.

Inoltre, abbiamo deciso di separare il sistema da sviluppare in due app distinte, destinate rispettivamente una alla categoria del Cliente e l'altra a quella dei Ristoratori.

Attraverso tale app i clienti potranno cercare un'attività nelle vicinanze, visualizzare il menù proposto ed eventualmente effettuare un ordine, consegnato comodamente a casa propria.

I ristoratori a loro volta potranno creare un profilo per la propria attività, inserire il menù offerto ai clienti e gestire le ordinazioni ricevute, il tutto a portata di smartphone.

ANALISI DELLA CONCORRENZA

• Just Eat

App leader per ordinare online pranzo e cena a domicilio in tutta Italia e nel mondo. Permette di ordinare il proprio food delivery in pochi e semplici click, inserendo l'indirizzo di consegna, selezionando il ristorante preferito, e scegliendo i piatti desiderati dal menu.

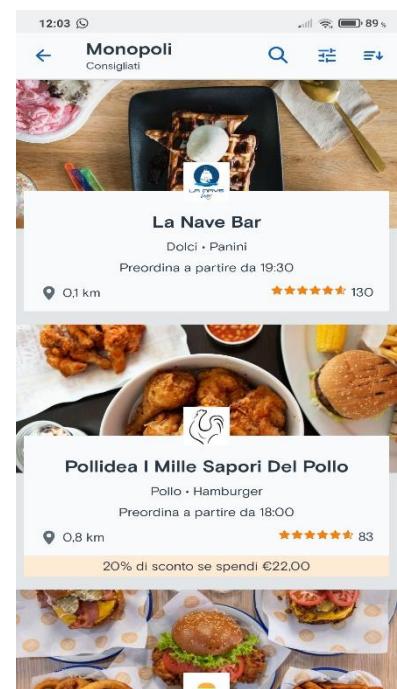
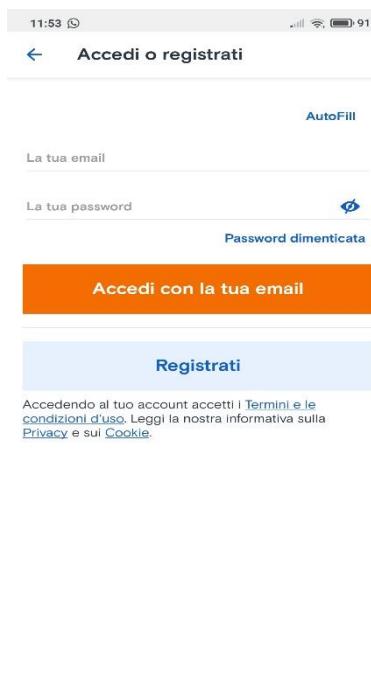
Punti di forza:

- Vasto catalogo di ristoranti e attività associate
- Copertura totale del territorio nazionale
- Possibilità di ordinare i risultati di ricerca attraverso vari filtri
- Semplicità d'uso
- Inserimento dell'ordine intuitivo e veloce

Punti di debolezza:

- Registrazione e login non permettono di utilizzare servizi esterni quali Google, Facebook o simili
- Non è possibile prenotare il pasto con giorni di anticipo

Screen:



• Deliveroo

App di food delivery che si basa essenzialmente sulla consegna del cibo a domicilio.

Punti di forza:

- Registrazione e login permettono di utilizzare servizi esterni quali Google, Facebook o simili
- Possibilità di effettuare un preordine
- Possibilità di lasciare una mancia per il ristorante
- Design moderno

Punti di debolezza:

- Non è possibile selezionare una fascia oraria di consegna
- Non è possibile aggiungere note o ingredienti al singolo prodotto ordinato
- Non è possibile aggiungere o modificare dati inseriti nell'ordine dopo la conferma dello stesso

Screen:

The image consists of three mobile screenshots of the Deliveroo app. The first screenshot shows the login screen with options to 'Registrati o accedi', 'Accedi con Facebook', 'Accedi con Google', and 'Accedi con la tua email'. It also includes terms and conditions and privacy information. The second screenshot shows a restaurant card for 'Pescobar' with a sandwich menu, a 4.5 rating, and delivery details. The third screenshot shows the shopping cart screen with a dish in the cart, delivery fees, service fees, and a tipping section.

- **Glovo**

App per consegnare a domicilio non solo cibo, ma ogni cosa. Glovo è considerata la piattaforma dell'anything delivery ed è proprio questa sua caratteristica di consegnare ogni tipologia di prodotto che ha contribuito a fare di Glovo un'azienda internazionale in poco tempo.

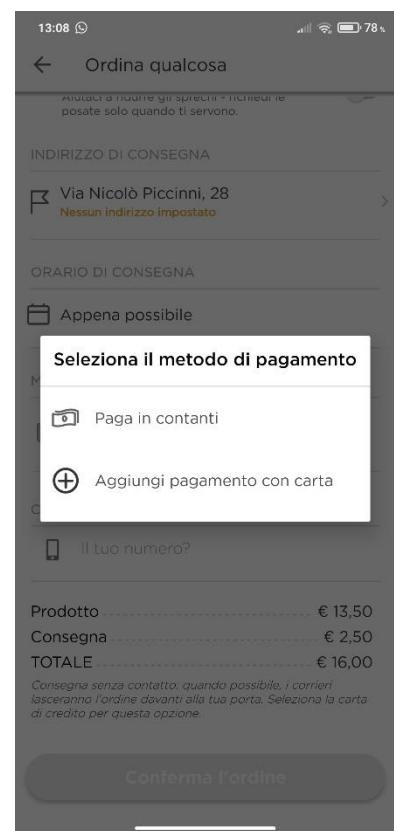
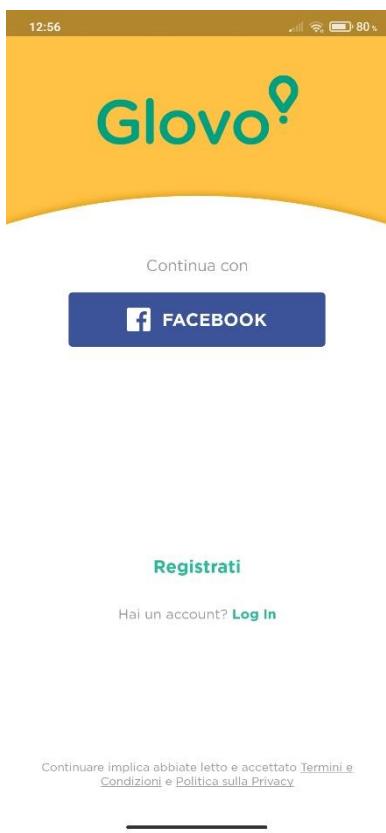
Punti di forza:

- Registrazione e login permettono di utilizzare servizi esterni quali Facebook
- Consegna di tutto, non solo cibo
- Copertura totale del territorio nazionale
- Vasta scelta di ristoranti

Punti di debolezza:

- Pagamento solo con carta di credito e contanti

Screen:



ANALISI UTENZA POTENZIALE

L'analisi dell'utenza potenziale ha lo scopo di reperire in forma del tutto anonima, informazioni circa la tipologia di utenti che utilizzeranno il sistema con le loro caratteristiche, forme organizzative, livello di competenza.

Il nostro sistema si pone l'obiettivo di automatizzare determinate operazioni solitamente svolte dai ristoratori, come ricezione e gestione delle ordinazioni, fornendo contestualmente un servizio di consegna a domicilio e allo stesso tempo, una maggiore visibilità all'attività raggiungendo un bacino di clientela più ampio.

Abbiamo individuato quindi due attori:

- **Ristoratori**, utilizzeranno il servizio per facilitare la ricezione, la gestione delle ordinazioni e la consegna a domicilio, offrendo la possibilità di inserire eventuali offerte promozionali.
- **Clienti**, interagiranno con l'applicazione al fine di ordinare i propri pasti comodamente da casa propria usufruendo del servizio di consegna a domicilio.

In primo luogo, saranno intervistati dei potenziali clienti che saranno presenti sulla piattaforma. Le informazioni necessarie saranno raccolte attraverso interviste in presenza e questionari.

Successivamente saranno selezionati dei ristoratori, i quali saranno sottoposti ad un'intervista o ad un questionario, composta da una serie di domande che mirano ad individuare le loro necessità.

Analisi utenza potenziale – Lato cliente

QUESTIONARIO

Il questionario relativo ai clienti è stato realizzato tramite Google Moduli. La piattaforma stessa ha permesso di creare dei grafici e analizzare i dati in maniera rapida e semplice.

Il questionario dei clienti è composto da 3 sezioni.

La prima sezione si concentra sulle informazioni personali riguardanti i clienti, cercando di inquadrare la fascia d'età, il suo grado di istruzione, il suo impiego e la composizione del nucleo familiare.

La seconda sezione mira ad individuare le abitudini dei clienti rispetto al Food Delivery.

La terza sezione mira a delineare il rapporto che il cliente ha con la tecnologia e il suo interesse in applicazioni di Food Delivery.

I questionari sono stati inviati ad una cinquantina di persone e abbiamo ottenuto 40 risposte valide.

È possibile visualizzare il questionario a questo link :

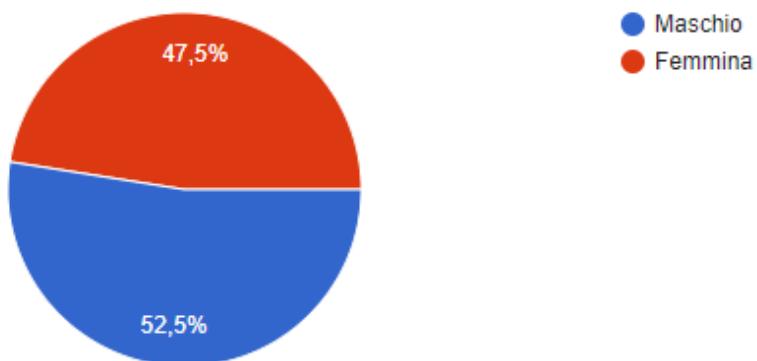
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeDhSplmOdsxrzvDxuHlZh9RWu2ZxcAytZGmSaNsEFVBgGDUg/viewform>

Di seguito riportiamo e commentiamo i risultati ottenuti.

Sezione 1 – Informazioni generali

Sesso:

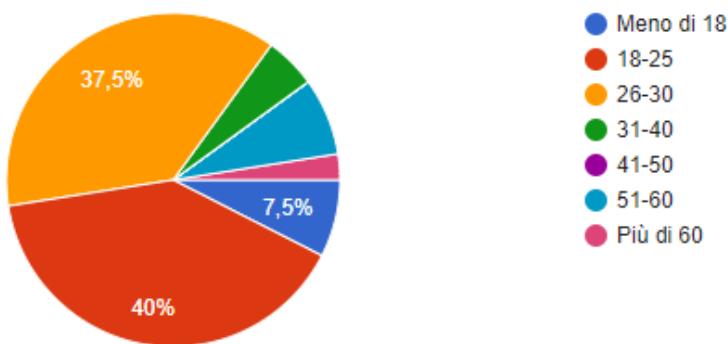
40 risposte



In questo grafico è possibile denotare una leggera prevalenza del sesso maschile tra coloro che hanno compilato il questionario.

Età:

40 risposte

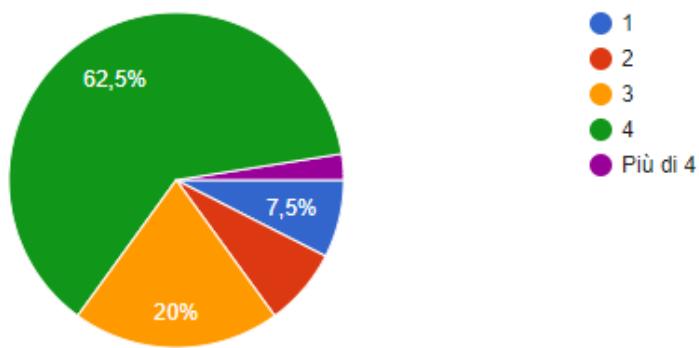


Qui è possibile denotare una diversificazione delle fasce d'età dei clienti, evidenziando una prevalenza della fascia d'età compresa tra i 18 e i 25, seguita dalla fascia d'età tra i 26 e i 30.

Inoltre, possiamo notare come la fascia d'età meno influente risulta essere quella superiore ai 60 anni.

Da quanti membri è composto il tuo nucleo familiare?

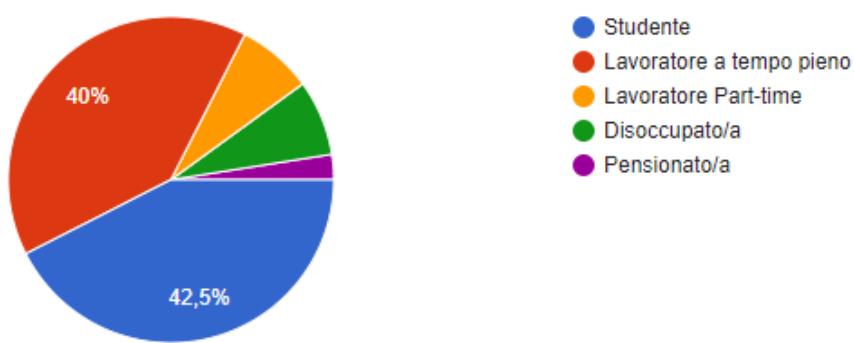
40 risposte



In questo grafico è possibile notare come la fascia di clienti più coinvolta è composta da nuclei familiari di 4 persone.

Cosa fai nella vita?

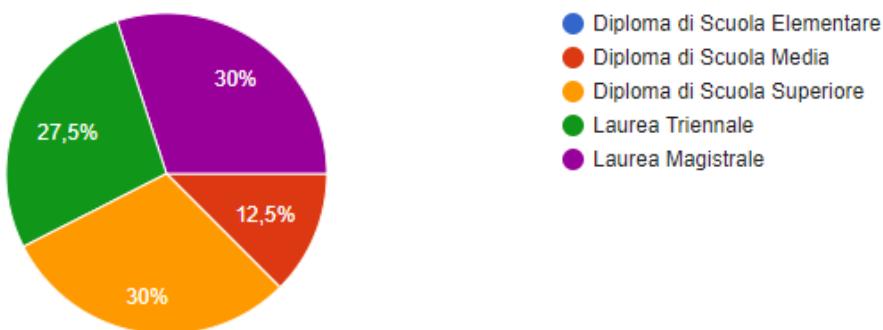
40 risposte



In questo grafico possiamo notare come tra i clienti selezionati ci sia una prevalenza di studenti, pari al 42,5%, seguita subito dopo da lavoratori a tempo pieno; meno frequenti risultato essere le categorie di lavoratori Part-time, disoccupati e pensionati.

Istruzione:

40 risposte

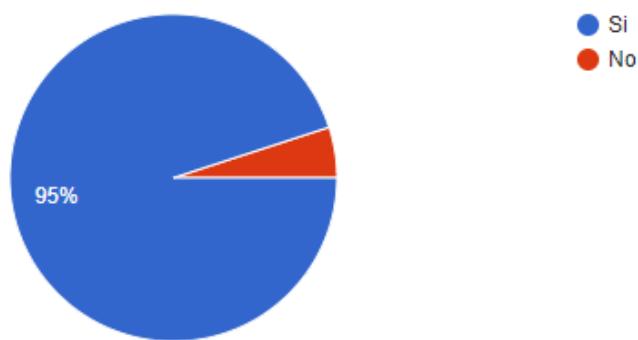


Di seguito viene evidenziata la distribuzione del grado di istruzione dei clienti; possiamo notare una parità di coloro i quali hanno conseguito un “Diploma di Scuola Superiore” e una “Laurea Magistrale” nella misura del 30% ciascuno rispetto al totale dei clienti selezionati. A seguire troviamo coloro che hanno conseguito una “Laurea Triennale” e un “Diploma di Scuola Media”. Non pervenuti invece i diplomati in scuola elementare.

Sezione 2 – Gusti e abitudini

Hai mai ordinato un pasto a domicilio?

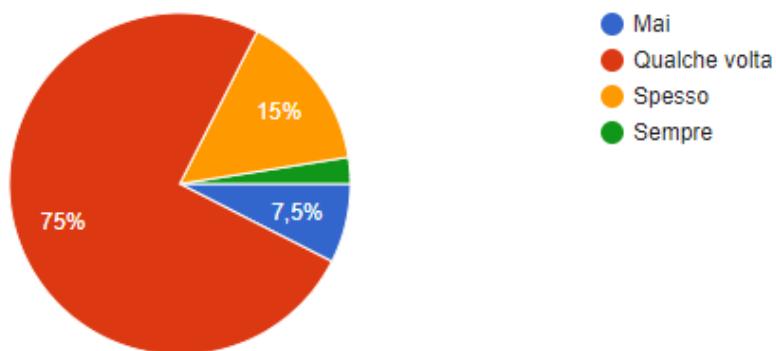
40 risposte



In questo grafico possiamo notare una netta prevalenza (95%) dei clienti che hanno ordinato almeno una volta un pasto a domicilio.

Con che frequenza effettui un ordine a domicilio?

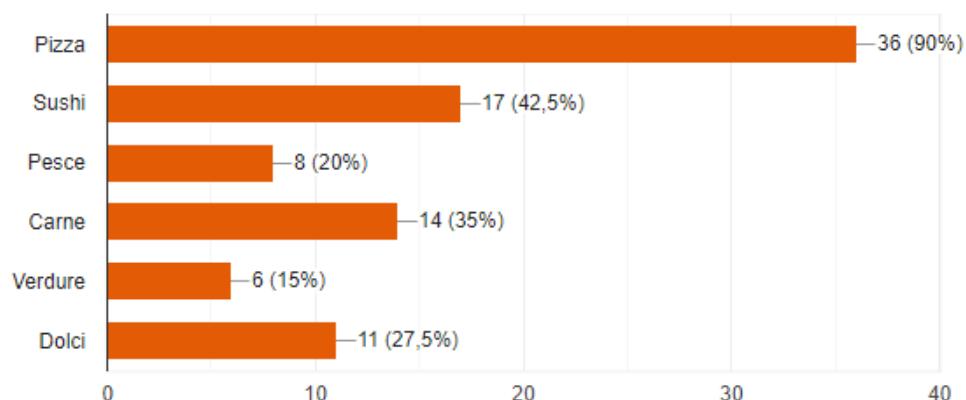
40 risposte



Dal grafico è possibile notare come solo una piccola parte dei clienti (7.5%) non abbia mai effettuato un ordine a domicilio. La restante parte, con frequenza variabile, effettua ordini a domicilio.

Quali di questi cibi preferisci mangiare?

40 risposte

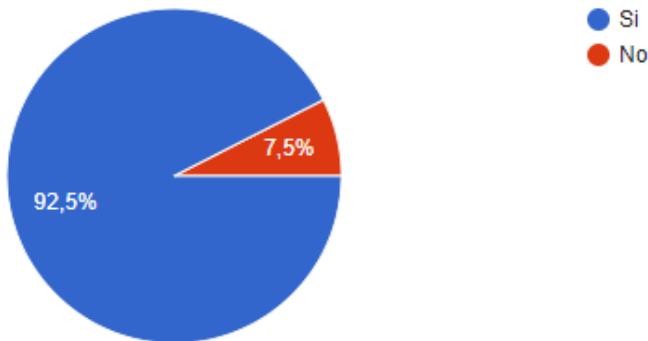


Possiamo notare come le preferenze culinarie dei clienti si orientino prevalentemente su cibi come pizza (90%), sushi (42.5%), carne (35%), dolci (27.5%), pesce (20%) e verdure (15%).

Sezione 3 – Tecnologia

Possiedi uno Smartphone?

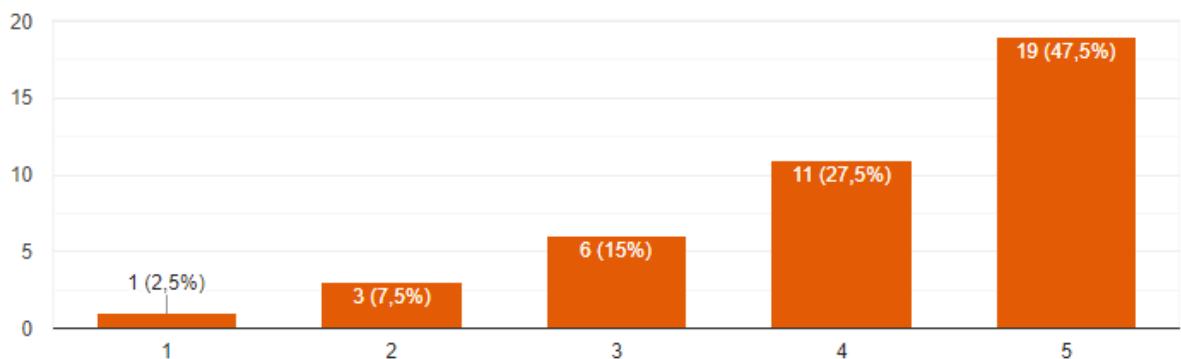
40 risposte



In questo grafico possiamo notare una netta prevalenza (92.5%) dei clienti che sono in possesso di uno smartphone. Infatti, solo 3 dei 40 clienti selezionati non posseggono uno smartphone.

Come valuti la tua dimestichezza con lo Smartphone?

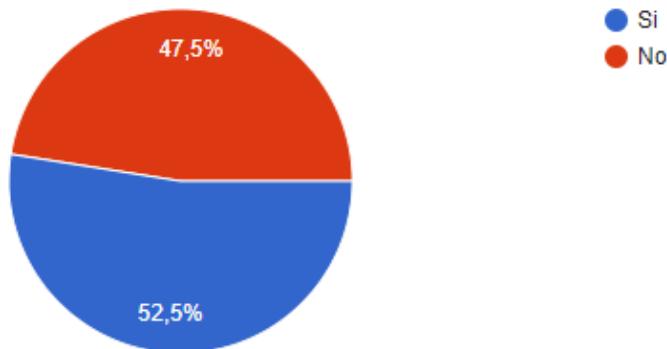
40 risposte



I dati contenuti nel grafico mostrano su una scala da 1 (molto basso) a 5 (molto alto) la dimestichezza dei vari clienti con lo smartphone. In particolare, solo 4 clienti su 40 hanno mostrato di avere una scarsa dimestichezza con lo smartphone.

Hai mai utilizzato App di Food Delivery (JustEat, Deliveroo ecc..)?

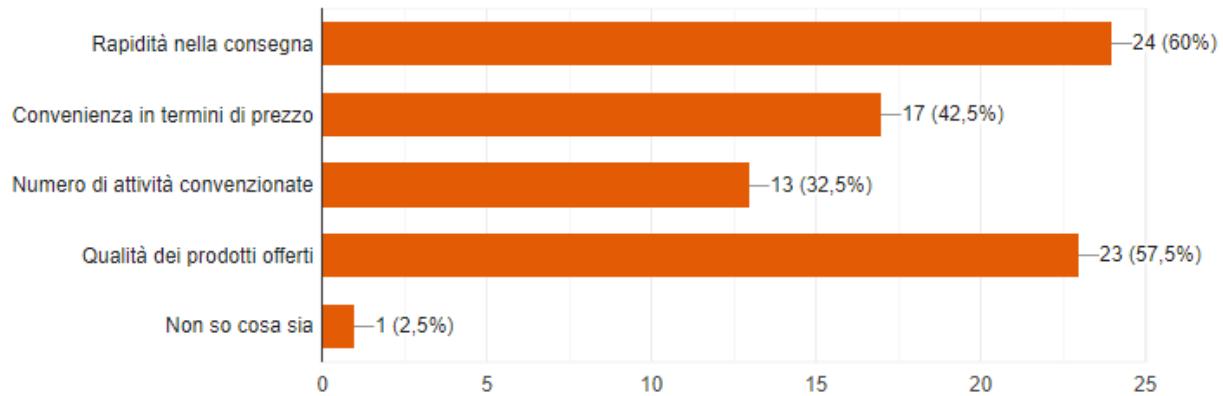
40 risposte



Grazie a questo grafico, possiamo notare che i risultati ottenuti sono equamente divisi tra chi non ha mai utilizzato app di Food Delivery e chi le utilizza, con una leggera prevalenza di chi ne fa o ne ha fatto uso.

Qual è secondo te il fattore più importante nella scelta di un'App di Food Delivery?

40 risposte



I fattori che influenzano i clienti nella scelta di un'app di Food Delivery sono abbastanza vari; tra questi prevalgono la rapidità nella consegna e la qualità dei prodotti offerti, seguiti dalla convenienza in termini di prezzo e numero di attività convenzionate.

INTERVISTE

Le interviste sono state svolte nella città di Bari, cercando di variare le fasce d'età, andando dai 17 ai 60 anni.

INIZIO INTERVISTA

Salve, siamo studenti universitari impegnati nella realizzazione di un'applicazione di Food Delivery. Vorremmo conoscere la sua opinione in merito, possiamo porle gentilmente qualche domanda?

DOMANDE

- 1.** Quanti anni ha?
- 2.** Cosa fa nella vita?
- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?
- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?
Se risponde sì
 - 4.1.** In che modo solitamente effettua le ordinazioni? E con quale frequenza?
- Se risponde no
 - 4.2.** Ha mai pensato di farlo in futuro?
- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?
- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?
- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?
Se risponde sì
 - 7.1.** Ha trovato difficoltà nell'utilizzo? Se sì, quali?
- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

CONCLUSIONE

La ringrazio per il tempo dedicato, le sue risposte sono state esaustive e saranno fonte di miglioramento per la nostra applicazione, garantendole un'esperienza piacevole durante l'utilizzo.

CLIENTE N° 1

Studente di 25 anni, incontrato al Parco 2 Giugno di Bari

- 1.** Quanti anni ha?
"Ho 25 anni."
- 2.** Cosa fa nella vita?
"Sono uno studente di Ingegneria Meccanica."
- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?
"In famiglia siamo quattro persone."
- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?
"Sì, certamente."
 - 4.1.** In che modo solitamente effettua le ordinazioni? E con quale frequenza?
"Solitamente ordino tramite app, una volta a settimana circa."
- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?
"Sì, abbastanza."
- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?
"Sì, ne conosco alcune."
- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?
"Sì."
 - 7.1.** Ha trovato difficoltà nell'utilizzo? Se sì, quali?

“No, non ho incontrato grosse difficoltà.”

- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?
“Sì, sarei sicuramente interessato.”

CLIENTE N° 2

Lavoratore di 49 anni, incontrato in un supermercato di Bari

- 1.** Quanti anni ha?
“49 anni.”
- 2.** Cosa fa nella vita?
“Sono uno avvocato civile.”
- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?
“In famiglia siamo in due, io e mia moglie.”
- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?
“Sì, a volte.”
- 4.1.** In che modo solitamente effettua le ordinazioni? E con quale frequenza?
“Solitamente ordino telefonicamente, circa due volte al mese.”
- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?
“Dipende dal tipo di applicazioni.”
- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?
“Sì, ne ho sentito parlare.”
- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?
“No, non mi è mai capitato.”
- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?
“Sì, potrei farci un pensiero.”

CLIENTE N° 3

Lavoratrice di 45 anni, incontrata in Stazione Centrale a Bari

- 1.** Quanti anni ha?
“Ho 45 anni.”
- 2.** Cosa fa nella vita?
“Lavoro come infermiera.”
- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?
“Siamo in tre.”
- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?
“Sinceramente non ho mai avuto occasione di farlo.”
- 4.2.** Ha mai pensato di farlo in futuro?
“Sì, mi piacerebbe un giorno.”
- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?
“Sì, il giusto.”
- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?
“No.”
- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?
“No.”
- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

“Sì, sicuramente mi aiuterebbe molto.”

CLIENTE N° 4

Lavoratrice di 30 anni, incontrata in Ufficio Postale a Bari

- 1.** Quanti anni ha?

“Ho 30 anni.”

- 2.** Cosa fa nella vita?

“Sono una segretaria.”

- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?

“Vivo da sola.”

- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?

“Sì.”

- 4.1.** In che modo solitamente effettua le ordinazioni? E con quale frequenza?

“Utilizzo applicazioni apposite. Generalmente non meno di tre volte a settimana.”

- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?

“Sì.”

- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?

“Certamente.”

- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?

“Sì.”

- 7.1.** Ha trovato difficoltà nell'utilizzo? Se sì, quali?

“Assolutamente no.”

- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

“Sicuramente sì.”

CLIENTE N° 5

Lavoratore di 60 anni, incontrato in un bar in centro a Bari

- 1.** Quanti anni ha?

“60 anni.”

- 2.** Cosa fa nella vita?

“Sono un pensionato.”

- 3.** Da quanti membri è composto il suo nucleo familiare?

“Siamo in due.”

- 4.** Ha mai ordinato cibo a domicilio?

“Sì.”

- 4.1.** In che modo solitamente effettua le ordinazioni? E con quale frequenza?

“Ordino telefonicamente, in rare occasioni.”

- 5.** Ha dimestichezza con applicazioni mobile?

“Non molta.”

- 6.** Ha mai sentito parlare di applicazioni di Food Delivery (consegna di cibo a domicilio)?
“No.”

- 7.** Ha già utilizzato applicazioni del genere?

“No.”

- 8.** La nostra applicazione le consentirebbe di ordinare del cibo comodamente da casa sua usufruendo del servizio di consegna a domicilio e di eventuali offerte sui prodotti ordinati. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

“Non al momento.”

ANALISI DEI RISULTATI

Abbiamo sottoposto i questionari e le interviste a un gruppo di persone eterogeneo per quanto riguarda età, sesso, gusti e abitudini.

Dai dati raccolti è emersa una panoramica incoraggiante, che promette una buona possibilità di diffusione della soluzione. Più del 90% dei clienti ha fatto almeno un ordine di un pasto a domicilio, mentre solo il 7.5% degli intervistati, ha dichiarato di non effettuare affatto ordini di pasti a domicilio.

Abbiamo notato che la conoscenza in campo informatico è medio-alta. Inoltre, più della metà degli intervistati ha già utilizzato app di Food Delivery.

Infine, è emerso che, rispettivamente il 60% e il 57.5%, cerca nelle app di food delivery, la velocità nella consegna e la qualità del cibo ordinato.

In virtù di tutto ciò, abbiamo dedotto che più della metà degli intervistati ha mostrato un forte interesse per la nostra app.

UTENTI POTENZIALI (LATO CLIENTI)

GIOVANNI

Età: 30 anni

Giovanni è un ingegnere da poco trasferitosi nella città in cui lavora. Inizialmente abitando in una città diversa da quella in cui lavora, era propenso a pranzare nella mensa aziendale; adesso, essendosi trasferitosi nella stessa città in cui lavora, ha deciso di iniziare ad ordinare a domicilio pur non avendolo mai fatto.

Esperienza del dominio: bassa

Esperienza della tecnologia: alta

MARIA

Età: 53 anni

Principalmente casalinga. Spesso sente l'esigenza di staccare la spina e di ordinare un pasto a domicilio; non essendo pratica con la tecnologia ha sempre ordinato telefonicamente ciò di cui ha bisogno. A seguito di ripetuti incomprendimenti nelle ordinazioni, vorrebbe ridurre questi inconvenienti attraverso strumenti idonei come applicazioni.

Esperienza del dominio: alta

Esperienza della tecnologia: bassa

GAIA

Età: 21 anni

Universitaria fuori sede, a causa degli stressanti orari di lezione non ha mai tempo per cucinare. Molto avvezza con la tecnologia, sente l'esigenza di utilizzare applicazioni ad hoc che le consentano di ordinare comodamente cibo da casa propria e di farselo consegnare nel più breve tempo possibile.

Esperienza del dominio: media

Esperienza della tecnologia: medio-alta

Analisi utenza potenziale – Lato ristoratore

QUESTIONARIO

Il questionario relativo ai ristoratori è stato realizzato tramite Google Moduli.

Il questionario dei ristoratori è composto da 3 sezioni.

La prima sezione si concentra sulle informazioni personali riguardanti il ristoratore, cercando di inquadrare la fascia d'età e il suo grado di istruzione.

La seconda sezione mira ad individuare le caratteristiche relative all'attività gestita cercando di comprendere la tipologia di attività, i servizi offerti e le fasce d'età della clientela.

La terza sezione mira a delineare il rapporto che il ristoratore ha con la tecnologia e il suo interesse in applicazioni di Food Delivery.

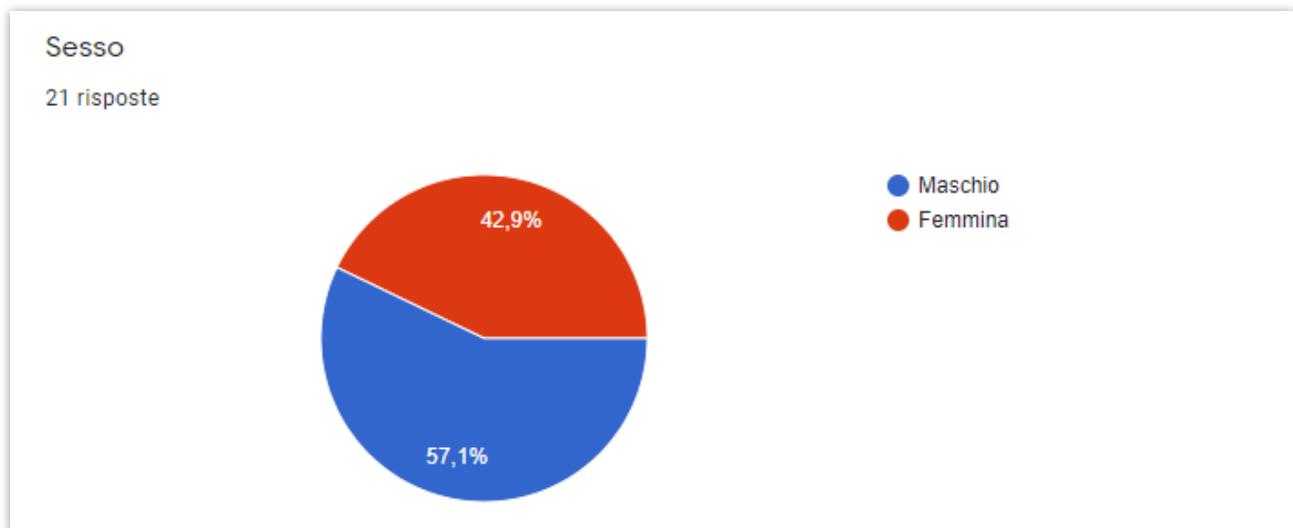
I questionari sono stati inviati ad una trentina di persone e abbiamo ottenuto 21 risposte valide.

È possibile visualizzare il questionario a questo link :

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfgEqDPLoPrfWZyhbK9vyq2R73hWsLZZ3kM5SeNTf6U2ZsYVA/viewform>

Di seguito riportiamo e commentiamo i risultati ottenuti.

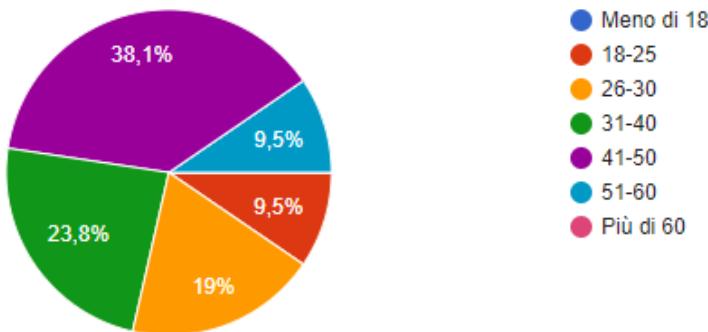
Sezione 1 – Informazioni generali



In questo grafico è possibile denotare una leggera prevalenza del sesso maschile tra coloro che hanno compilato il questionario.

Età:

21 risposte

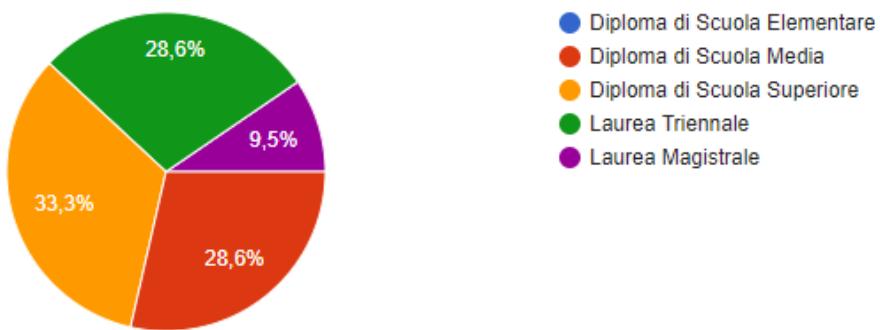


Qui è possibile denotare una diversificazione delle fasce d'età dei ristoratori, evidenziando una prevalenza della fascia d'età compresa tra i 41 e i 50, seguita dalla fascia d'età tra i 31 e i 40.

Inoltre, possiamo notare come la fascia d'età inferiore ai 18 anni e superiore ai 60 risulta completamente assente.

Istruzione:

21 risposte

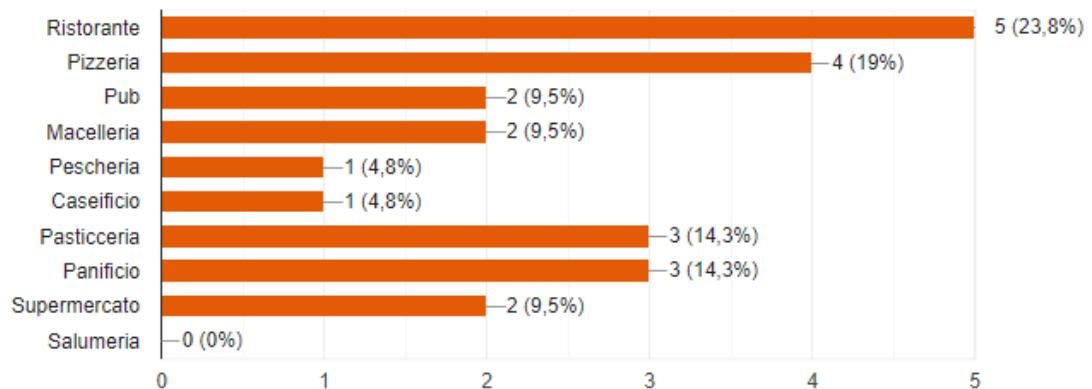


Di seguito viene evidenziata la distribuzione del grado di istruzione dei ristoratori. Notiamo una leggera prevalenza dei diplomati in scuola superiore rispetto ai restanti gradi di istruzione.

Sezione 2 – Informazioni attività

Che tipo di attività gestisce?

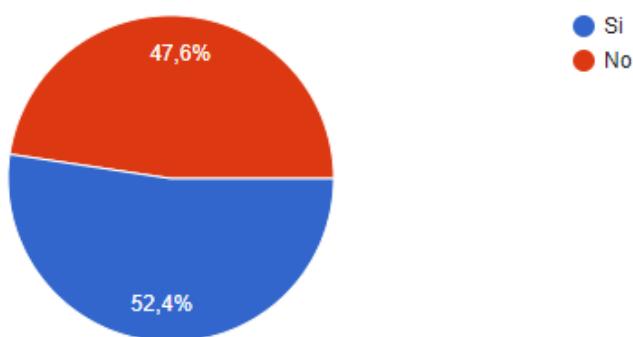
21 risposte



Nel seguente grafico possiamo notare come “ristoranti” e “pizzeria” siano le attività che prevalgono tra i ristoratori a cui è stato sottoposto il questionario, seguiti da “pasticceria” e “panificio”.

La sua attività effettua già consegne a domicilio?

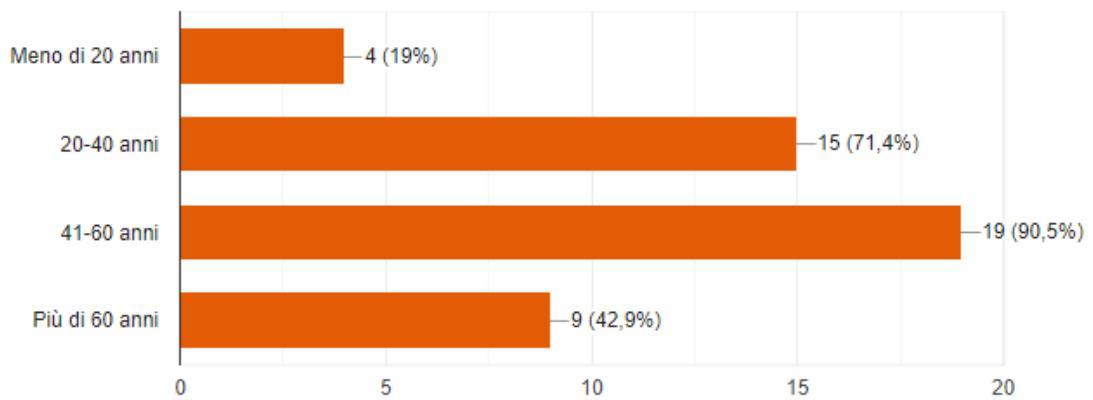
21 risposte



Qui di seguito notiamo come tra i ristorati selezionati ci sia una più o meno equa distribuzione tra chi offre già il servizio di consegna a domicilio e chi no, con una lieve prevalenza di chi lo offre già.

Quale delle seguenti fasce di età rappresentano al meglio la sua clientela?

21 risposte

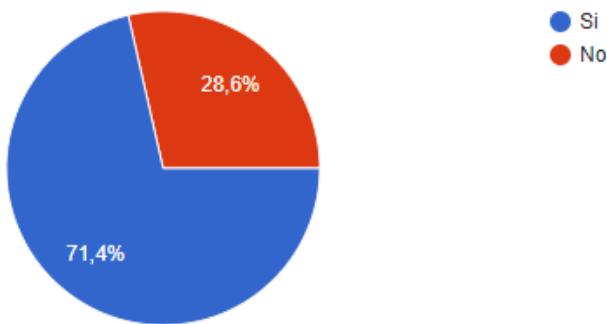


La fascia d'età prevalente relativa alla clientela è quella compresa tra i 41 e i 60 anni, seguita dalla fascia d'età tra i 20 e i 40. Meno rilevante sono le fasce d'età inferiore ai 20 anni e superiore ai 60 anni.

Sezione 3 – Tecnologia

E' a conoscenza di app di Food Delivery (JustEat, Deliveroo, Glovo, UberEats ecc..) già presenti sul mercato?

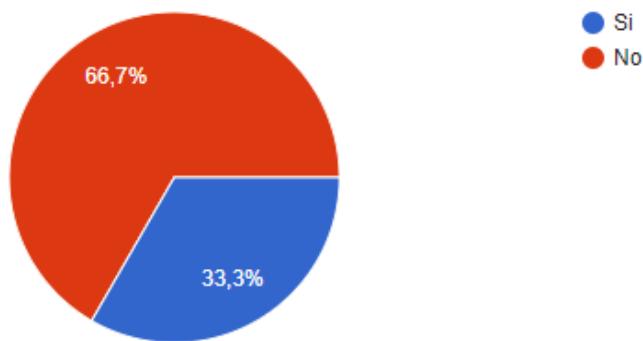
21 risposte



Tra i ristoratori selezionati possiamo notare come la maggior parte di essi, precisamente il 71.4 %, siano a conoscenza di applicazioni di Food Delivery. Solo il restante 28.6% dei ristoranti non è a conoscenza di applicazioni di questo tipo.

Utilizza (o ha già utilizzato) app per ricevere ordini online?

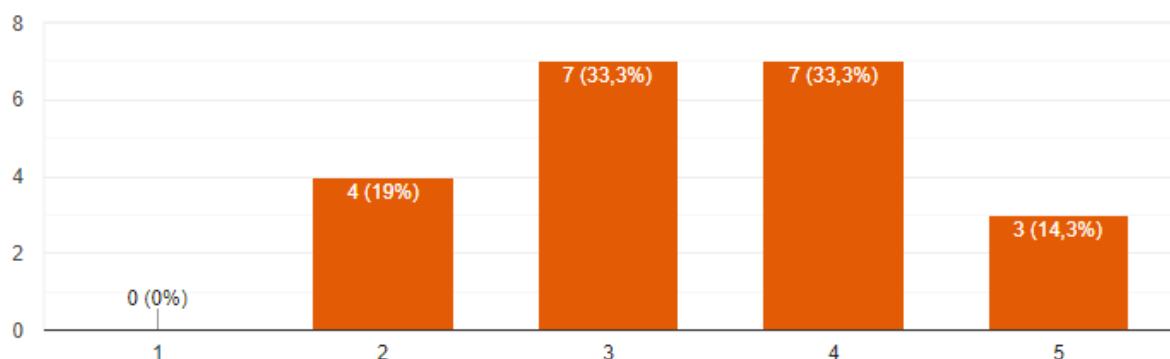
21 risposte



Tra i ristoratori selezionati notiamo come il 66.7% non utilizza o non ha mai utilizzato le applicazioni come strumento di gestione degli ordini online, contro il restante 33.3% che ne fa uso o ne ha fatto uso in passato.

In una scala da 1 a 5 come valuta la sua esperienza con la tecnologia?

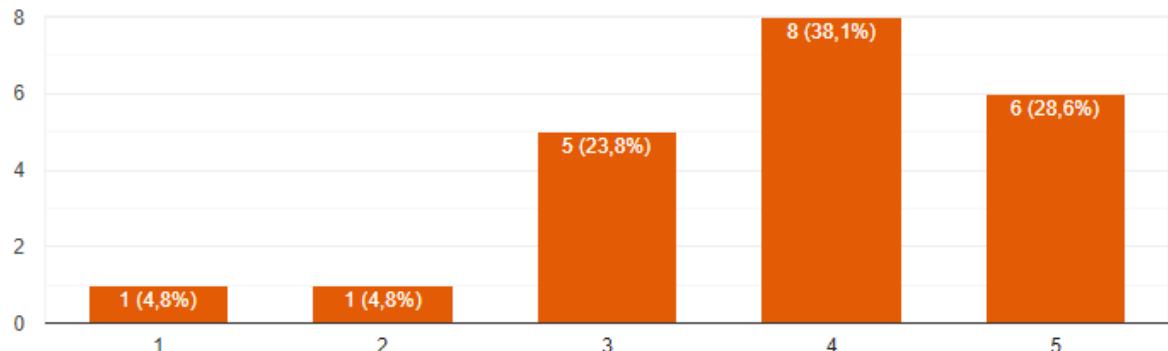
21 risposte



In questo grafico viene rappresentato il grado di esperienza che i ristoratori selezionati hanno con la tecnologia, mediante una scala che va da 1 a 5, i cui estremi indicano un grado di esperienza molto basso ed uno molto alto. Riscontriamo in maggior misura un grado di esperienza medio-alto, seguito da un minor numero di ristoratori con poca ed elevata esperienza.

In una scala da 1 a 5 quanto sarebbe interessato ad utilizzare un'app di Food Delivery nella sua attività?

21 risposte



In questo grafico abbiamo voluto misurare il livello di interesse dei ristoratori relativo all'utilizzo di app di Food Delivery.

Ne risulta che c'è un medio-forte interesse da parte dei ristoratori e che quindi sono propensi all'utilizzo di questa tipologia di app.

INTERVISTE

Le interviste sono state svolte presso le attività commerciali dei ristoratori, cercando di variare le fasce d'età, andando dai 25 ai 60 anni.

INIZIO INTERVISTA

Salve, siamo studenti universitari impegnati nella realizzazione di un'applicazione di Food Delivery e vorremmo porle alcune domande riguardo l'attività che conduce, per poter comprendere al meglio le sue esigenze e le sue dinamiche lavorative. Sono informazioni che non violeranno in alcun modo la sua privacy e saranno fondamentali per migliorare lo sviluppo di un'applicazione che possa rivelarsi utile per le sue necessità. Non le ruberemo più di qualche minuto.

DOMANDE

1. Quanti anni ha?
2. Che tipo di attività gestisce?
3. Quale è l'età media dei suoi clienti?
4. La sua attività ha un sito web e/o un'applicazione?

Se risponde sì

- 4.1. Utilizza questi strumenti per gestire le ordinazioni online?
5. La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?
6. È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?
7. Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?
8. Consiglierebbe l'utilizzo di queste applicazioni?
9. La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

CONCLUSIONE

La ringrazio per il tempo dedicato, le sue risposte sono state esaustive e saranno fonte di miglioramento per la nostra applicazione, garantendole un'esperienza piacevole durante l'utilizzo.

RISTORATORE N° 1

- 1.** Quanti anni ha?
“Ho 41 anni.”
- 2.** Che tipo di attività gestisce?
“Ho un ristorante di Mare.”
- 3.** Quale è l'età media dei suoi clienti?
“La fascia d'età della mia clientela varia tra i trenta e i cinquant'anni.”
- 4.** La sua attività ha un sito web e/o un'applicazione?
“Sì, possiedo un sito web.”
4.1. Utilizza questi strumenti per gestire le ordinazioni online?
“No, accettiamo ordinazioni solo in loco o telefonicamente.”
- 5.** La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?
“No, non offriamo consegna a domicilio.”
- 6.** È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?
“Sì, ne ho sentito parlare.”
- 7.** Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?
“No, mai utilizzate.”
- 8.** Consiglierebbe l'utilizzo di queste applicazioni?
“Non saprei.”
- 9.** La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?
“Sì, magari in futuro.”

RISTORATORE N° 2

- 1.** Quanti anni ha?
“Ho 60 anni.”
- 2.** Che tipo di attività gestisce?
“Ho un pizzeria.”
- 3.** Quale è l'età media dei suoi clienti?
“Non ho una fascia d'età fissa.”
- 4.** La sua attività ha un sito web e/o un'applicazione?
“No.”
- 5.** La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?
“Sì, offriamo consegna a domicilio.”
- 6.** È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?
“No.”
- 7.** Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?
“No.”
- 8.** Consiglierebbe l'utilizzo di queste applicazioni?
“Non ne ho assolutamente idea.”

- 9.** La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

“Al momento non sono interessato. Magari in futuro.”

RISTORATORE N° 3

- 1.** Quanti anni ha?

“28 anni.”

- 2.** Che tipo di attività gestisce?

“Ho un’hamburgheria.”

- 3.** Quale è l’età media dei suoi clienti?

“Prevalentemente tra i diciotto e i trenta.”

- 4.** La sua attività ha un sito web e/o un’applicazione?

“Sì, ho un’applicazione.”

- 4.1.** Utilizza questi strumenti per gestire le ordinazioni online?

“Sì, accettiamo ordinazioni tramite applicazione.”

- 5.** La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?

“No, al momento no.”

- 6.** È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?

“Sì, ne conosco alcune.”

- 7.** Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?

“Non ancora.”

- 8.** Consiglierebbe l’utilizzo di queste applicazioni?

“Secondo me sì.”

- 9.** La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?

“Sì, stiamo valutando la scelta dell’applicazione migliore.”

RISTORATORE N° 4

- 1.** Quanti anni ha?

“Ho 36 anni.”

- 2.** Che tipo di attività gestisce?

“Ho un sushi bar.”

- 3.** Quale è l’età media dei suoi clienti?

“Tra i diciotto e i quarant’anni.”

- 4.** La sua attività ha un sito web e/o un’applicazione?

“No, al momento no.”

- 5.** La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?

“No, non ancora.”

- 6.** È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?

“Ovviamente.”

- 7.** Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?

“Al momento non ancora.”

8. Consiglierebbe l'utilizzo di queste applicazioni?
“Probabilmente sì.”
9. La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?
“Sì, sicuramente.”

RISTORATORE N° 5

1. Quanti anni ha?
“Ho 54 anni.”
2. Che tipo di attività gestisce?
“Ho una pasticceria.”
3. Quale è l'età media dei suoi clienti?
“Non ho una fascia di età ben precisa.”
4. La sua attività ha un sito web e/o un'applicazione?
“No.”
5. La sua attività offre già un servizio di consegna a domicilio?
“Sì, certo.”
6. È a conoscenza di applicazioni di Food Delivery?
“Ne ho sentito parlare.”
7. Utilizza (o ha utilizzato) applicazioni di Food Delivery?
“Non ho mai utilizzato applicazioni di questo tipo.”
8. Consiglierebbe l'utilizzo di queste applicazioni?
“Sì, anche se non le ritengo indispensabili.”
9. La nostra applicazione le consentirebbe di automatizzare le ordinazioni del cibo online usufruendo anche del servizio di consegna a domicilio, fidelizzando la clientela attraverso offerte sui prodotti. Sarebbe interessato a qualcosa del genere?
“Sarebbe una proposta da valutare.”

ANALISI DEI RISULTATI

Abbiamo sottoposto i questionari e le interviste a un gruppo di persone eterogeneo per quanto riguarda età, sesso e tipologia di attività gestita.

Abbiamo subito constatato che tutte le attività hanno una clientela abituale ripartita tra varie fasce d'età.

Abbiamo notato che la conoscenza in campo informatico è medio-alta. Nonostante ciò, è fortemente prevalente il numero di ristoratori che non utilizzano strumenti informatici all'interno della propria attività in relazione ai servizi che hanno da offrire.

In virtù di tutto ciò, abbiamo dedotto che più della metà dei ristoratori ha mostrato un forte interesse per la nostra app;

Sulla base dei risultati ottenuti, abbiamo delineato i seguenti utenti potenziali.

UTENTI POTENZIALI (LATO RISTORATORE)

LUCA

Età: 45 anni

Possiede un ristorante nei pressi del campus universitario dove offre un'ampia scelta di pasti. Non essendo molto avvezzo alla tecnologia, ha sempre preferito gestire le ordinazioni per via telefonica. Poiché la sua attività non fornisce ancora un servizio di consegne a domicilio, risulta invogliato a adottare una soluzione informatica che permetta di ampliare i servizi offerti.

Esperienza del dominio: alta

Esperienza della tecnologia: bassa

GIORGIA

Età: 32 anni

Possiede un pub in centro aperto recentemente. Giorgia ha fin da subito deciso di creare un sito web dell'attività e una pagina Facebook per permettere ai clienti di ordinare cibo online. Nell'ultimo periodo si è resa conto della difficoltà nel gestire ordinazioni tramite Facebook, quindi sta valutando l'idea di introdurre all'interno della propria attività un'applicazione che aiuti a migliorare questo aspetto.

Esperienza del dominio: bassa

Esperienza della tecnologia: alta

ANALISI DEL CONTESTO

Per analizzare il contesto, rispondiamo alle 5W:

- **WHO?**

Gli utenti che useranno Eat@Home sono clienti che vogliono ordinare cibo in modo semplice e veloce, e ristoratori che vogliono automatizzare la ricezione e gestione degli ordini online, sfruttando un servizio di consegna a domicilio.

- **WHERE?**

I clienti e i ristoratori avranno a disposizione un'applicazione per smartphone per accedere al servizio in qualsiasi luogo.

- **WHEN?**

Il servizio sarà accessibile in qualsiasi momento

- **WHY?**

Il servizio nasce per permettere ai clienti di effettuare ordinazioni online comodamente dal proprio dispositivo, e ai ristoratori di poter agevolare la gestione delle ordinazioni e le relative consegne a domicilio.

- **WHAT?**

Permettere al cliente di accedere rapidamente, in base alla propria geolocalizzazione, a tutte le attività di ristorazione presenti nella zona e che effettuano consegna a domicilio, selezionare ciò che desiderano e riceverlo comodamente a casa.

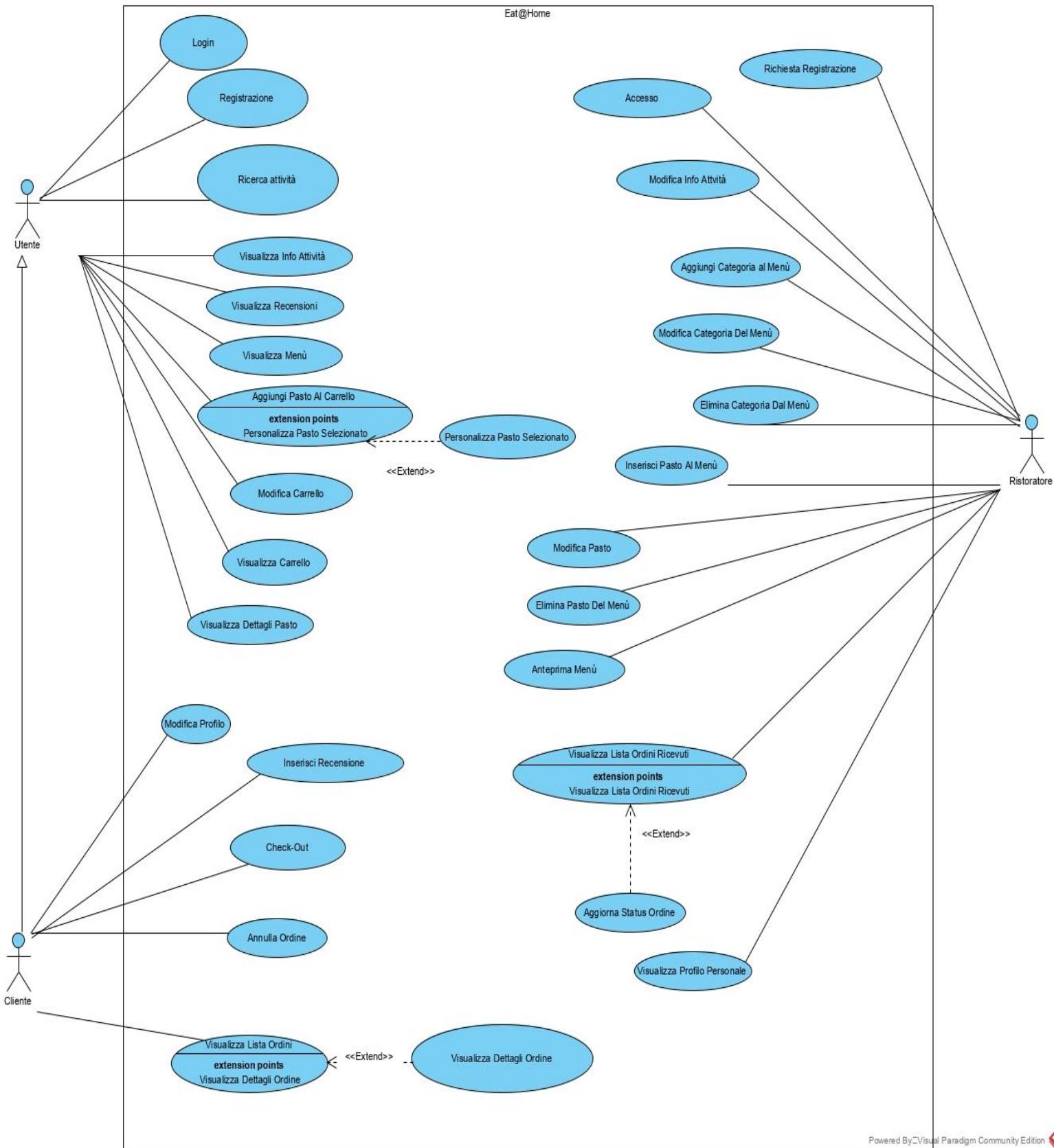
ANALISI DEI REQUISITI

Elenco requisiti

Codice Requisito	Descrizione
R1	Registrazione
R2	Login
R3	Modifica Profilo
R4	Ricerca Attività
R5	Visualizza Info Attività
R6	Visualizza Recensioni
R7	Inserisci Recensione
R8	Visualizza Menù
R9	Aggiungi Pasto Al Carrello
R10	Personalizza Pasto Selezionato
R11	Visualizza Carrello
R12	Check-Out
R13	Modifica Carrello
R14	Annulla Ordine
R15	Visualizza Dettagli Pasto
R16	Visualizza Lista Ordini
R17	Visualizza Dettagli Ordine
R18	Richiesta Registrazione
R19	Accesso
R20	Modifica Info Attività
R21	Aggiungi Categoria Al Menù
R22	Modifica Categoria Del Menù
R23	Elimina Categoria Dal Menù
R24	Inserisci Pasto Al Menù

R25	Modifica Pasto
R26	Elimina Pasto Dal Menù
R27	Anteprima Menù
R28	Visualizza Lista Ordini Ricevuti
R29	Aggiorna Status Ordine
R30	Visualizza Profilo Personale

Diagramma dei Casi D'uso



Scenari dei Casi D'uso

CASO D'USO	Registrazione
ID	R1
DESCRIZIONE	L'utente si registra all'applicazione
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando l'utente seleziona "Registrati" 2. L'applicazione mostra la sezione "Registrazione" 3. Se l'utente sceglie di registrarsi tramite piattaforma social <ol style="list-style-type: none"> 3.1. L'utente seleziona la piattaforma social tra quelle disponibili 4. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Fintanto che le informazioni dell'utente non sono valide <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1. L'applicazione chiede all'utente di inserire le proprie informazioni 4.1.2. L'utente inserisce le proprie informazioni 4.1.3. L'utente conferma le informazioni inserite 5. L'applicazione regista l'utente
POSTCONDIZIONE	Il cliente risulta registrato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Login
ID	R2
DESCRIZIONE	L'utente accede all'applicazione
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando l'utente seleziona "Accedi" 2. L'applicazione mostra la sezione "Login" 3. Se l'utente sceglie di accedere tramite piattaforma social <ol style="list-style-type: none"> 3.1. L'utente seleziona la piattaforma social tra quelle disponibili 4. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Fintanto che le informazioni dell'utente non sono valide <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1. L'applicazione chiede all'utente di inserire le proprie informazioni 4.1.2. L'utente inserisce le proprie informazioni 4.1.3. L'utente conferma le informazioni inserite 5. L'applicazione mostra l'homepage
POSTCONDIZIONE	L'utente ha accesso all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Modifica Profilo
ID	R3
DESCRIZIONE	Il cliente modifica le informazioni del profilo
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato alla piattaforma
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona "Modifica Profilo" 2. L'applicazione mostra la sezione "Modifica Profilo" 3. Fintantoché le modifiche non sono valide <ol style="list-style-type: none"> 3.1. L'applicazione richiede l'inserimento delle nuove informazioni 3.2. Il cliente modifica le informazioni 4. L'applicazione aggiorna le informazioni 5. L'applicazione mostra il profilo del cliente aggiornato
POSTCONDIZIONE	Le informazioni del cliente sono state aggiornate
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Ricerca Attività
ID	R4
DESCRIZIONE	L'utente cerca l'attività da cui ordinare
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Trova i Ristoranti" 2. Se l'utente non ha concesso i permessi di geolocalizzazione <ol style="list-style-type: none"> 2.1. L'applicazione richiede i permessi di geolocalizzazione 2.2. Se l'utente non concede i permessi <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. L'applicazione richiede l'inserimento della città in cui si trova 2.2.2. L'utente inserisce la città 3. L'applicazione mostra la lista delle categorie di ristoranti presenti nelle vicinanze 4. L'utente selezionata la categoria di ristoranti desiderata 5. L'applicazione mostra la lista dei ristoranti per quella specifica categorie
POSTCONDIZIONE	I ristoranti nelle vicinanze vengono visualizzati dal cliente
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Info Attività
ID	R5
DESCRIZIONE	L'utente visualizza le informazioni relative al ristorante di interesse
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver ricercato il ristorante di interesse
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona il ristorante di interesse 2. L'applicazione mostra le informazioni del ristorante
POSTCONDIZIONE	Le informazioni del ristorante vengono mostrate
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Recensioni
ID	R6
DESCRIZIONE	L'utente visualizza le recensioni di un ristorante di interesse
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver selezionato il ristorante di interesse
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Recensioni" 2. L'applicazione mostra le recensioni del ristorante
POSTCONDIZIONE	Le recensioni del ristorante vengono mostrate
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Inserisci Recensione
ID	R7
DESCRIZIONE	Il cliente inserisce una recensione al ristorante di interesse
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato alla piattaforma Il cliente deve aver selezionato il ristorante di interesse Il cliente deve trovarsi nella sezione "Recensioni" del ristorante
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	1. Il caso d'uso inizia quando il cliente inserisce la recensione 2. Il cliente conferma la recensione 3. L'applicazione memorizza la recensione
POSTCONDIZIONE	La recensione è stata associata al ristorante
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Menù
ID	R8
DESCRIZIONE	L'utente visualizza il menù del ristorante
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver selezionato il ristorante di interesse
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Menù" 2. L'applicazione mostra le categorie di piatti presenti nel menù 3. L'utente seleziona la categoria desiderata 4. L'applicazione mostra l'elenco dei piatti appartenenti alla categoria selezionata
POSTCONDIZIONE	Il menù del ristorante viene visualizzato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Aggiungi Pasto Al Carrello
ID	R9
DESCRIZIONE	L'utente inserisce i pasti al carrello
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver selezionato il ristorante di interesse L'utente deve trovarsi nella sezione "Menù" del ristorante
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Aggiungi" Se il pasto è personalizzabile <i>Punto di estensione: Personalizza Pasto Selezionato</i> L'utente seleziona la quantità da ordinare L'utente conferma l'aggiunta del pasto nel carrello L'applicazione aggiunge il pasto al carrello
POSTCONDIZIONE	Un nuovo pasto è stato aggiunto al carrello
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Personalizza Pasto Selezionato
ID	R10
DESCRIZIONE	L'utente personalizza il pasto selezionato
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver selezionato il ristorante di interesse L'utente deve trovarsi nella sezione "Menù" del ristorante Il pasto deve essere personalizzabile
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il pasto selezionato risulta personalizzabile 2. L'utente seleziona le opzioni di personalizzazione previste 3. L'utente conferma le opzioni selezionate 4. L'applicazione memorizza le personalizzazioni richieste dall'utente
POSTCONDIZIONE	Il pasto selezionato è stato personalizzato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Carrello
ID	R11
DESCRIZIONE	L'utente visualizza il contenuto del carrello
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Carrello" 2. L'applicazione mostra l'elenco delle attività con carrello non vuoto 3. L'utente seleziona il ristorante 4. L'applicazione mostra il contenuto del carrello
POSTCONDIZIONE	Il contenuto del carrello viene visualizzato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Check-Out
ID	R12
DESCRIZIONE	Il cliente inserisce le informazioni necessarie per ultimare e confermare l'ordine
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato alla piattaforma Il cliente deve aver inserito almeno un pasto nel carrello
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona "Vai Alla Cassa" 2. L'applicazione mostra le modalità di consegna disponibili 3. Il cliente seleziona la modalità di consegna desiderata 4. L'applicazione mostra le date disponibili per la consegna 5. Il cliente seleziona la data di consegna 6. L'applicazione mostra gli orari disponibili per la consegna 7. Il cliente seleziona l'orario di consegna 8. L'applicazione mostra le modalità di pagamento disponibili 9. Il cliente seleziona la modalità di pagamento desiderata 10. L'applicazione richiede l'indirizzo di consegna 11. Il cliente inserisce l'indirizzo di consegna 12. L'applicazione mostra il riepilogo dell'ordine 13. Il cliente conferma l'ordine 14. L'applicazione memorizza l'ordine ricevuto
POSTCONDIZIONE	Un nuovo ordine è stato memorizzato all'interno dell'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Modifica Carrello
ID	R13
DESCRIZIONE	L'utente modifica i pasti presenti nel carrello
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver inserito almeno un pasto nel carrello L'utente deve trovarsi nella sezione "Carrello"
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Modifica" 2. L'applicazione mostra le modifiche che è possibile effettuare 3. L'utente apporta le modifiche desiderate 4. L'applicazione chiede di confermare le modifiche 5. Se l'utente conferma <ol style="list-style-type: none"> 5.1. L'applicazione aggiorna le informazioni 5.2. L'applicazione mostra il carrello aggiornato 6. Altrimenti L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	Il contenuto del carrello è stato modificato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Modifiche carrello annullate

CASO D'USO	Annulla Ordine
ID	R14
DESCRIZIONE	Il cliente annulla l'ordine effettuato in precedenza
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato all'applicazione Il cliente deve trovarsi nella sezione "I Miei Ordini" Il cliente deve avere un ordine non ancora concluso
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona "Annulla Ordine" 2. Se l'ordine è annullabile <ol style="list-style-type: none"> 2.1. L'applicazione chiede la conferma di annullamento dell'ordine 2.2. Se il cliente conferma <ol style="list-style-type: none"> 2.2.1. L'applicazione elimina l'ordine 3. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 3.1. L'applicazione comunica che l'ordine non è più annullabile
POSTCONDIZIONE	L'ordine viene annullato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Ordine non annullabile

CASO D'USO	Visualizza Dettagli Pasto
ID	R15
DESCRIZIONE	L'utente visualizza le informazioni relative al pasto selezionato
ATTORI PRIMARI	Utente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	L'utente deve aver selezionato il ristorante di interesse L'utente deve trovarsi nella sezione "Menù" del ristorante
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	1. Il caso d'uso inizia quando l'utente seleziona "Dettagli" 2. L'applicazione mostra le informazioni relative al pasto selezionato
POSTCONDIZIONE	Le informazioni del pasto vengono visualizzate
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Lista Ordini
ID	R16
DESCRIZIONE	Il cliente visualizza la lista degli ordini effettuati
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona "I Miei Ordini" 2. Se il cliente ha effettuato almeno un ordine <ol style="list-style-type: none"> 2.1. L'applicazione mostra la lista degli ordini effettuati <i>Punto di estensione: Visualizza Dettagli Ordine</i> 3. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 3.1. L'applicazione informa il cliente che non ci sono ordini
POSTCONDIZIONE	La lista degli ordini viene visualizzata
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Visualizza Dettagli Ordine
ID	R17
DESCRIZIONE	Il cliente visualizza i dettagli dell'ordine selezionato
ATTORI PRIMARI	Cliente
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il cliente deve essere autenticato all'applicazione L'ordine di interesse è stato selezionato
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	1. Il caso d'uso inizia quando il cliente seleziona "Dettagli ordine" 2. L'applicazione mostra i dettagli dell'ordine
POSTCONDIZIONE	I dettagli dell'ordine vengono visualizzati
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Richiesta Registrazione
ID	R18
DESCRIZIONE	Il ristoratore invia una richiesta di registrazione all'applicazione
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il ristoratore seleziona "Registrati" 2. Il ristoratore inserisce le informazioni necessarie per inviare la richiesta di registrazione 3. Il ristoratore conferma l'invio della richiesta
POSTCONDIZIONE	La richiesta di registrazione è stata inviata
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Accesso
ID	R19
DESCRIZIONE	Il ristoratore effettua l'accesso all'applicazione
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Nessuna
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Accedi" 2. L'applicazione mostra la sezione "Login" 3. Fintanto che le informazioni del ristoratore non sono valide <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1. L'applicazione chiede al ristoratore di inserire le proprie informazioni 3.1.2. Il ristoratore inserisce le proprie informazioni 3.1.3. Il ristoratore conferma le informazioni inserite 4. L'applicazione mostra l'homepage
POSTCONDIZIONE	Il ristoratore accede all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Modifica Info Attività
ID	R20
DESCRIZIONE	Il ristoratore modifica le informazioni della propria attività
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona “Modifica Info Attività” 2. L'applicazione mostra la sezione “Modifica Info Attività” 3. Il ristoratore modifica le informazioni desiderate 4. L'applicazione chiede di confermare le modifiche apportate 5. Se il ristoratore conferma <ol style="list-style-type: none"> 5.1. L'applicazione aggiorna le informazioni 6. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 6.1. L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	Le informazioni dell'attività sono state aggiornate
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Modifica informazioni annullata

CASO D'USO	Aggiungi Categoria Al Menù
ID	R21
DESCRIZIONE	Il ristoratore inserisce una categoria di piatti al menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona “Aggiungi Categoria” 2. L'applicazione mostra la sezione “Aggiungi Categoria” 3. Il ristoratore inserisce una nuova categoria di piatti 4. Il ristoratore conferma la scelta effettuata 5. L'applicazione memorizza le informazioni
POSTCONDIZIONE	Una nuova categoria di piatti è stata aggiunta al menù
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Modifica Categoria Del Menù
ID	R22
DESCRIZIONE	Il ristoratore modifica una categoria di piatti del menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Modifica Categoria" 2. L'applicazione mostra la sezione "Modifica Categoria" 3. Il ristoratore modifica la categoria di piatti desiderata 4. L'applicazione chiede di confermare la modifica delle categorie 5. Se il ristoratore conferma <ol style="list-style-type: none"> 5.1. L'applicazione aggiorna le informazioni delle categorie 6. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 6.1. L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	Le modifiche alle categorie sono state aggiornate.
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Modifiche annullate

CASO D'USO	Elimina Categoria Dal Menù
ID	R23
DESCRIZIONE	Il ristoratore elimina una categoria di piatti dal menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Elimina Categoria" 2. L'applicazione mostra la sezione "Elimina Categoria" 3. Il ristoratore seleziona le categorie da eliminare 4. L'applicazione chiede di confermare l'eliminazione delle categorie 5. Se il ristoratore conferma <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Le categorie vengono rimosse dal menù 6. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 6.1. L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	Le categorie selezionate sono state rimosse
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Eliminazione annullata

CASO D'USO	Inserisci Piatto Al Menù
ID	R24
DESCRIZIONE	Il ristoratore inserisce un piatto al menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ul style="list-style-type: none"> 6. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Aggiungi Piatto" 7. L'applicazione mostra la sezione "Aggiungi Piatto" 8. Il ristoratore inserisce un nuovo piatto 9. L'applicazione memorizza le informazioni
POSTCONDIZIONE	Un nuovo piatto è stato aggiunto al menù
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Modifica Pasto
ID	R25
DESCRIZIONE	Il ristoratore modifica un pasto presente nel menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Modifica Piatto" 2. L'applicazione mostra la sezione "Modifica Piatto" 3. Il ristoratore seleziona il piatto da modificare 4. Il ristoratore modifica le informazioni del piatto 5. L'applicazione chiede di confermare le modifiche da apportare 6. Se il ristoratore conferma <ol style="list-style-type: none"> 6.1. L'applicazione aggiorna le informazioni 7. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 7.1. L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	Le modifiche al piatto sono state aggiornate.
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Modifiche annullate

CASO D'USO	Elimina Piatto Del Menù
ID	R26
DESCRIZIONE	Il ristoratore elimina un piatto dal menù
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Elimina Piatto" 2. L'applicazione mostra la sezione "Elimina Piatto" 3. Il ristoratore seleziona i piatti da eliminare 4. L'applicazione chiede di confermare l'eliminazione dei piatti 5. Se il ristoratore conferma <ol style="list-style-type: none"> 5.1. I piatti vengono rimosse dal menù 6. Altrimenti <ol style="list-style-type: none"> 6.1. L'applicazione annulla le operazioni eseguite
POSTCONDIZIONE	I piatti selezionati sono stati eliminati dal menù
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Eliminazione annullata

CASO D'USO	Anteprima Menù
ID	R27
DESCRIZIONE	Il ristoratore visualizza il menù della sua attività
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Visualizza Menù" 2. L'applicazione mostra il menù
POSTCONDIZIONE	Il menù viene mostrato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

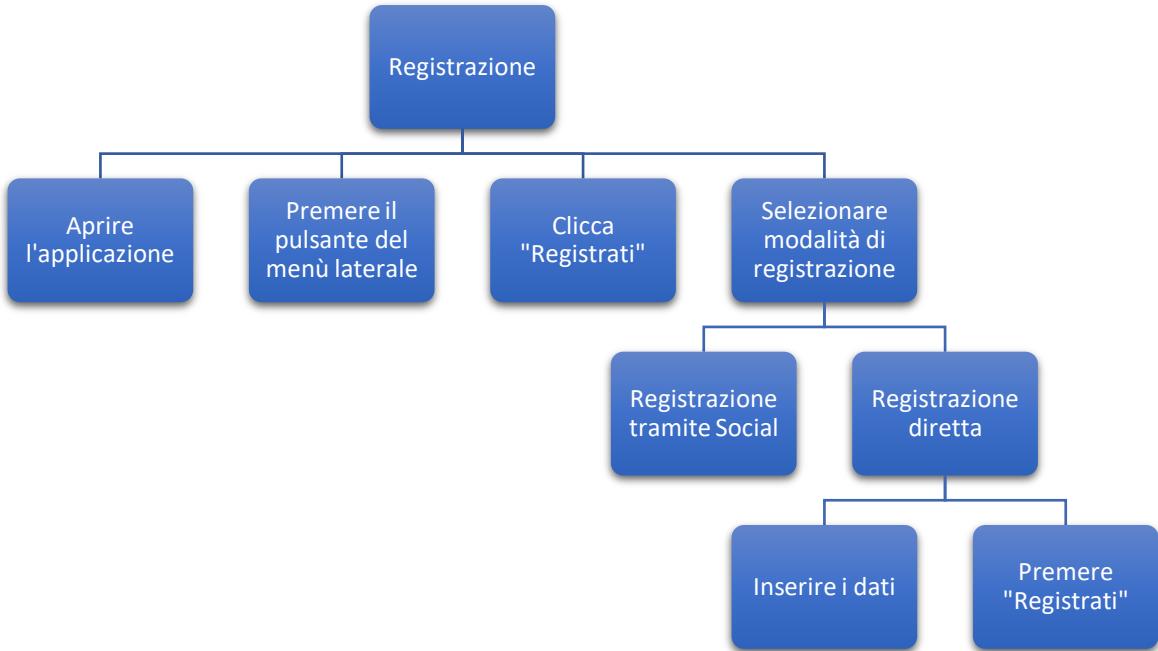
CASO D'USO	Visualizza Lista Ordini Ricevuti
ID	R28
DESCRIZIONE	Il ristoratore visualizza gli ordini ricevuti
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<p>1. Il caso d'uso inizia quando il ristoratore seleziona “Ordini Ricevuti”</p> <p>2. Se il ristorante ha ricevuto almeno un ordine</p> <p> 2.1. L'applicazione mostra la lista degli ordini ricevuti</p> <p><i>Punto di estensione: Aggiorna Status Ordine</i></p> <p>3. Altrimenti</p> <p> 3.1. L'applicazione informa il ristoratore che non ci sono ordini</p>
POSTCONDIZIONE	La lista degli ordini viene visualizzata
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

CASO D'USO	Aggiorna Status Ordine
ID	R29
DESCRIZIONE	Il ristoratore aggiorna lo status di un ordine
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione L'ordine deve essere stato selezionato
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso inizia quando il ristoratore seleziona "Aggiorna Status" 2. Il ristoratore seleziona lo stato di avanzamento del piatto 3. Il ristoratore conferma le modifiche apportate 4. L'applicazione aggiorna le modifiche
POSTCONDIZIONE	Lo stato di avanzamento dell'ordine è stato aggiornato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

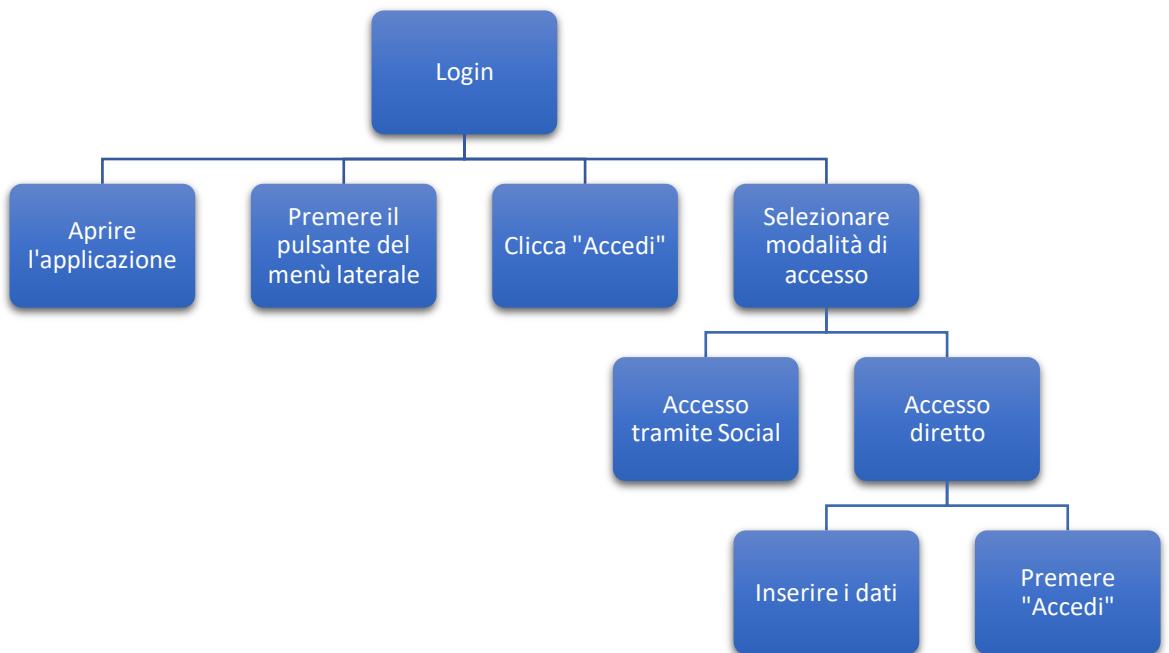
CASO D'USO	Visualizza Profilo Personale
ID	R30
DESCRIZIONE	Il ristoratore visualizza il proprio profilo
ATTORI PRIMARI	Ristoratore
ATTORI SECONDARI	Nessuno
PRECONDIZIONE	Il ristoratore deve essere autenticato all'applicazione
SEQUENZA DEGLI EVENTI PRINCIPALI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il caso d'uso incomincia quando il ristoratore seleziona "Visualizza Profilo" 2. L'applicazione mostra il profilo del ristoratore
POSTCONDIZIONE	Il profilo viene visualizzato
SEQUENZA DEGLI EVENTI ALTERNATIVA	Nessuna

ANALISI DEI TASK

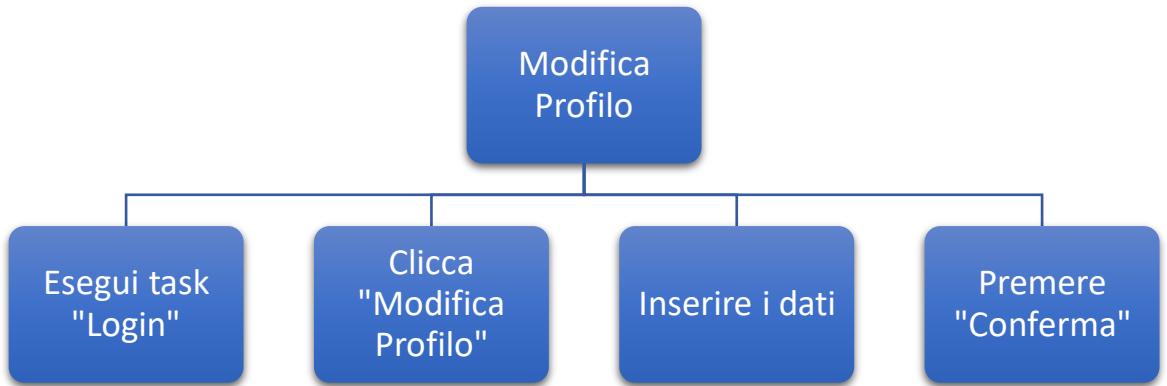
• Registration



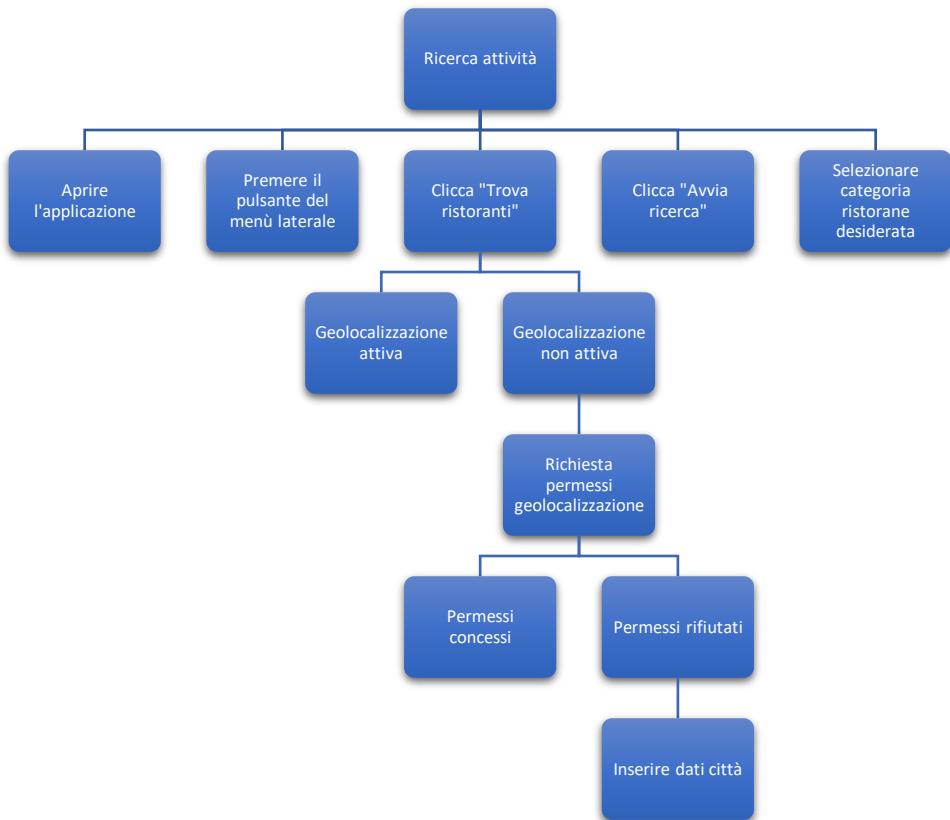
• Login



• Modifica profilo



• Ricerca attività



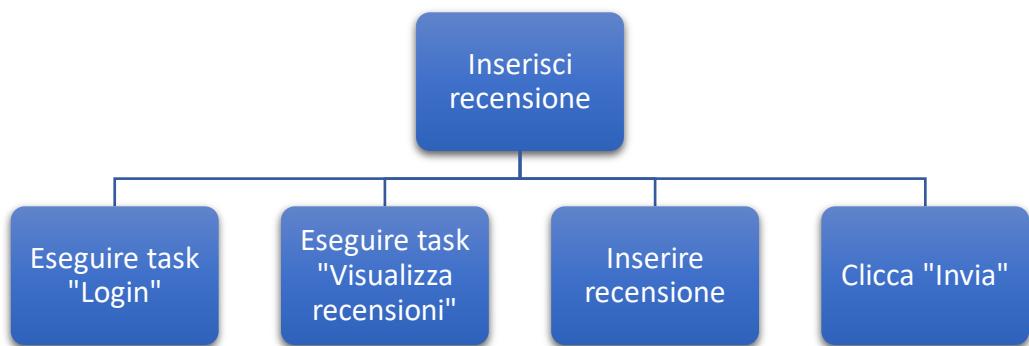
- **Visualizza info attività**



- **Visualizza recensioni**



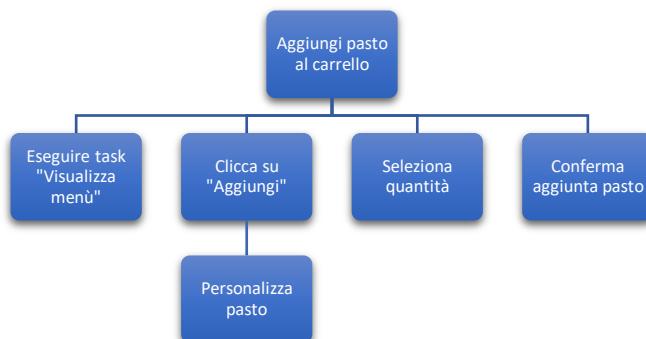
- **Inserisci recensione**



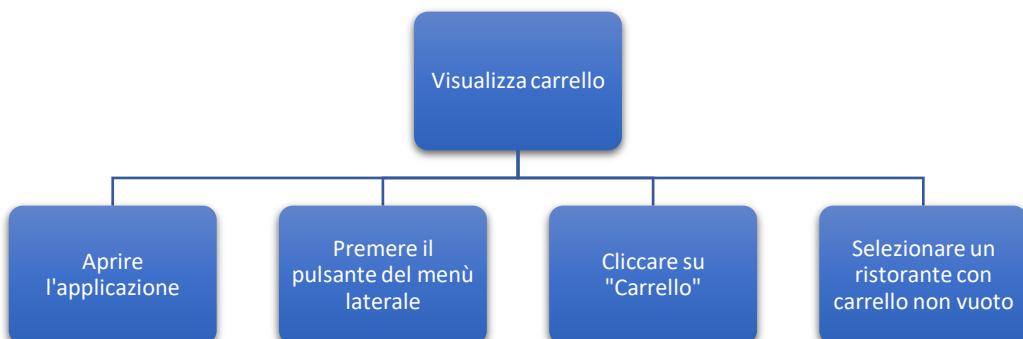
- **Visualizza menù**



- **Aggiungi pasto al carrello**



- **Visualizza carrello**



• Check-Out



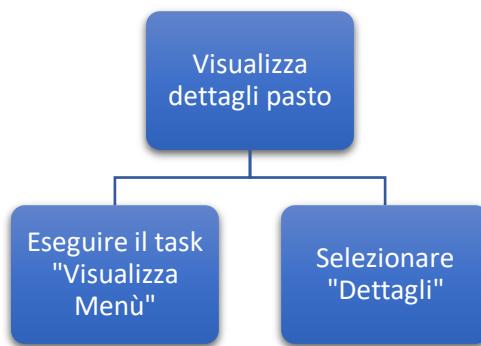
• Modifica carrello



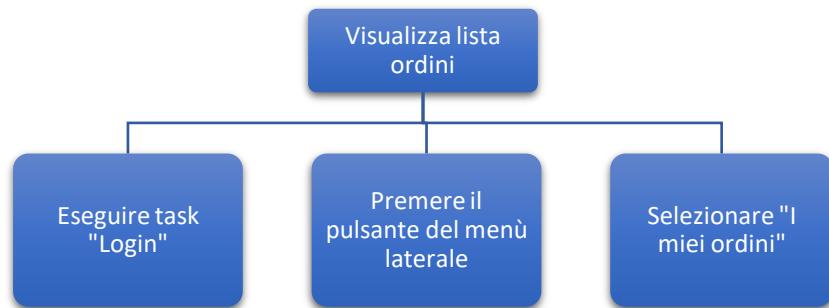
• Annulla ordine



- **Visualizza dettagli pasto**



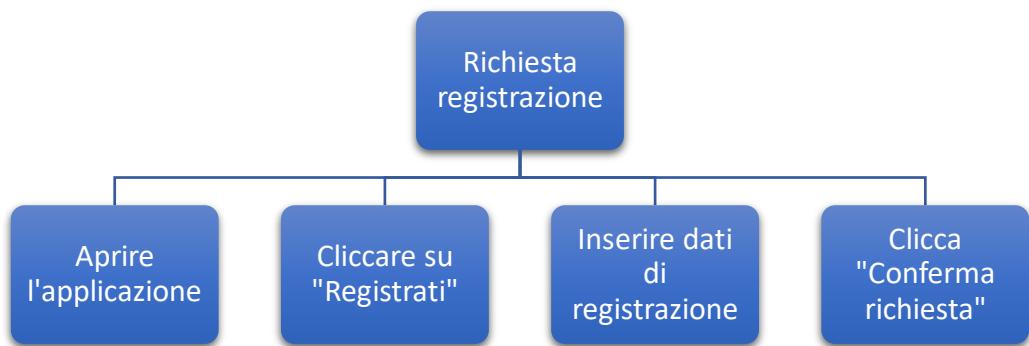
- **Visualizza lista ordini**



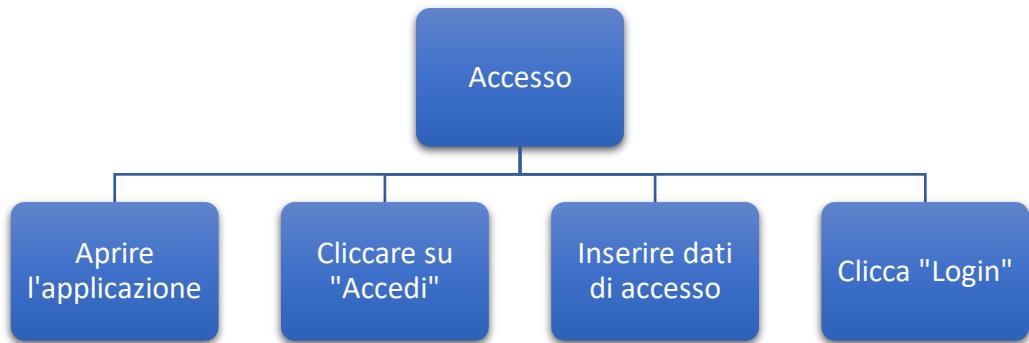
- **Visualizza dettagli ordine**



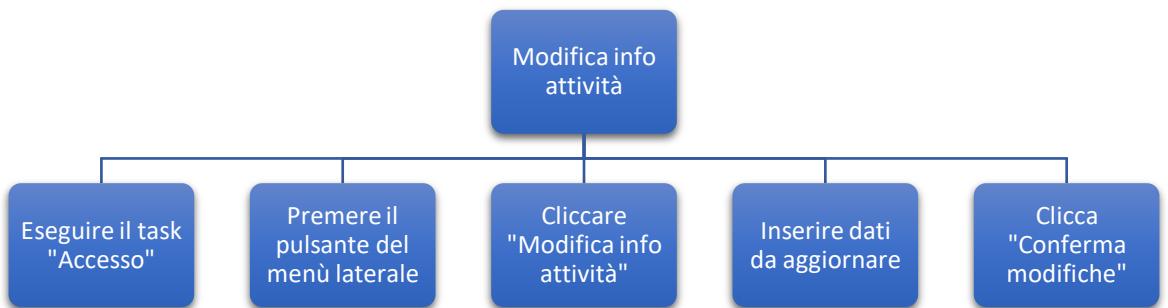
• Richiesta registrazione



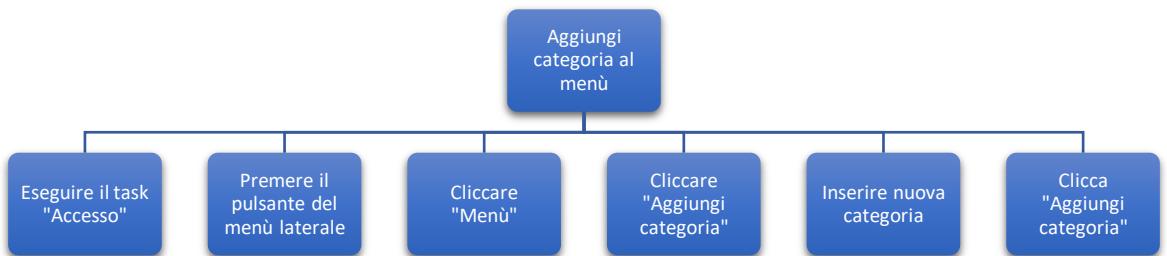
• Accesso



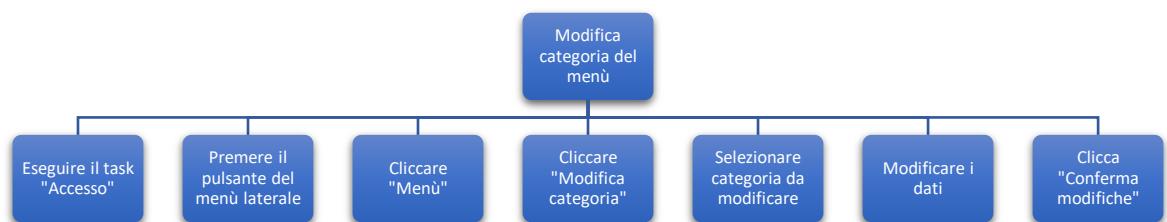
• Modifica info attività



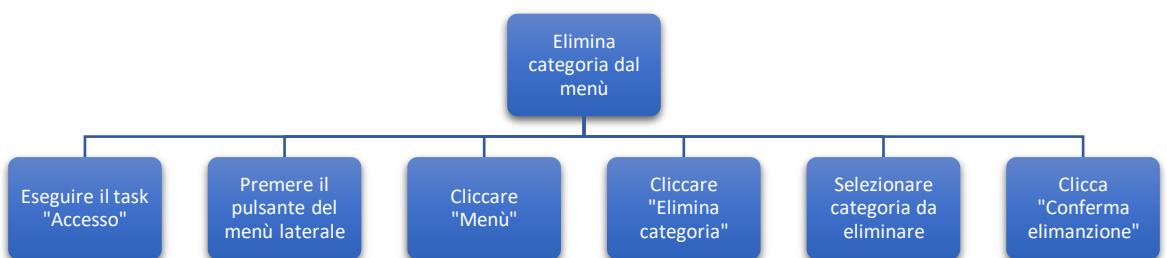
• Aggiungi categoria al menù



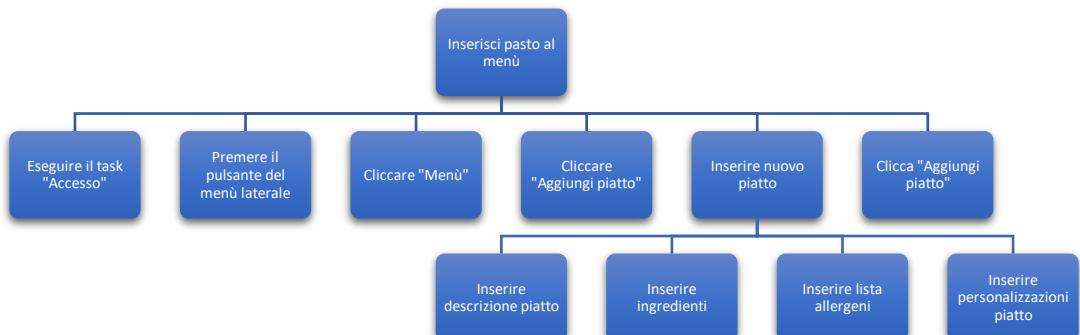
• Modifica categoria del menù



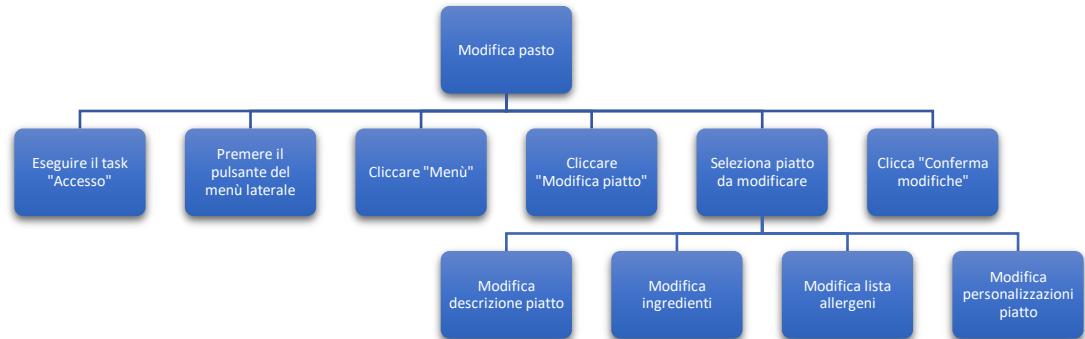
• Elimina categoria dal menù



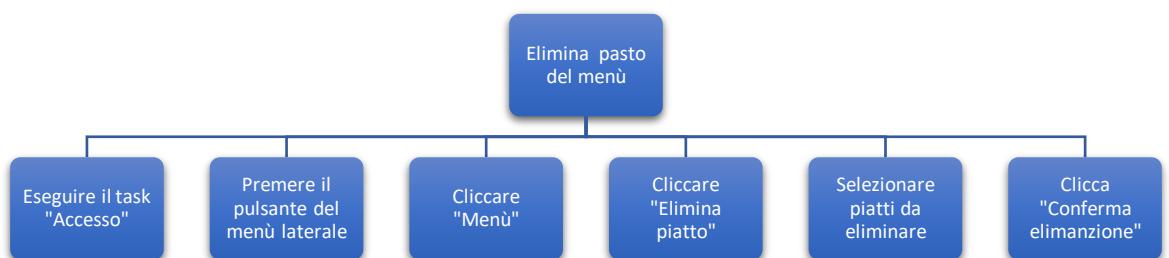
• Inserisci pasto al menù



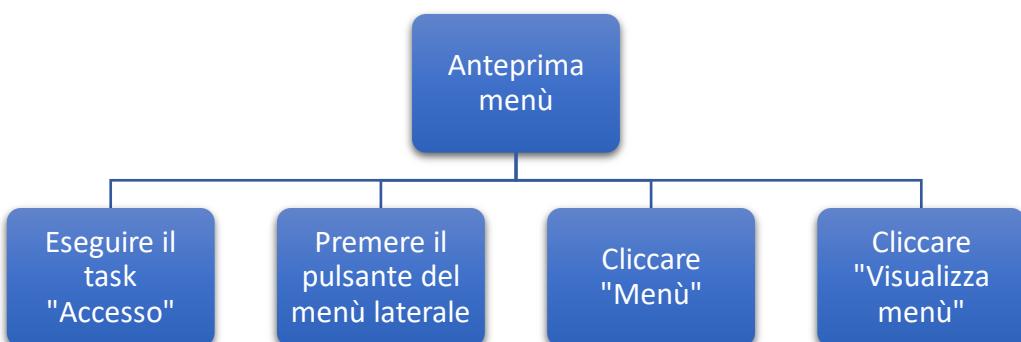
• Modifica pasto



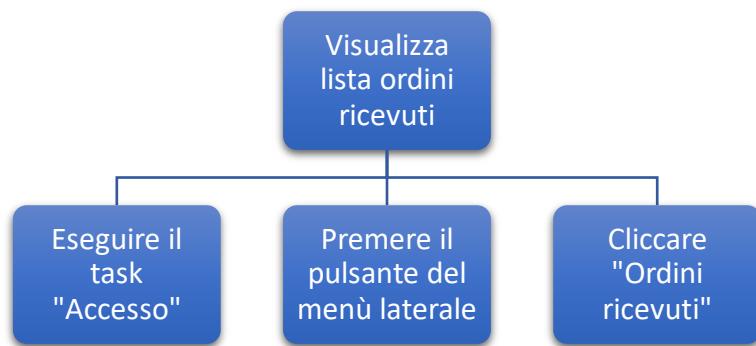
• Eliminazione pasto del menù



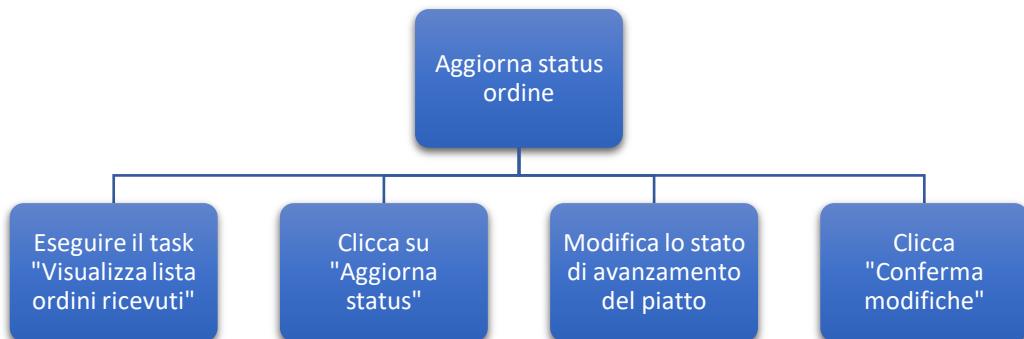
• Anteprima menù



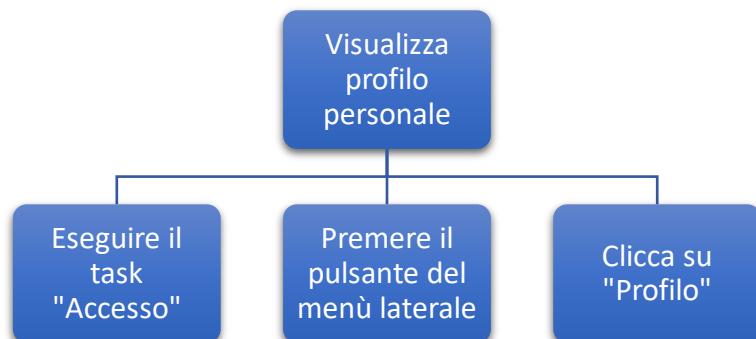
- **Visualizza lista ordini ricevuti**



- **Aggiorna status ordine**



- **Visualizza profilo personale**



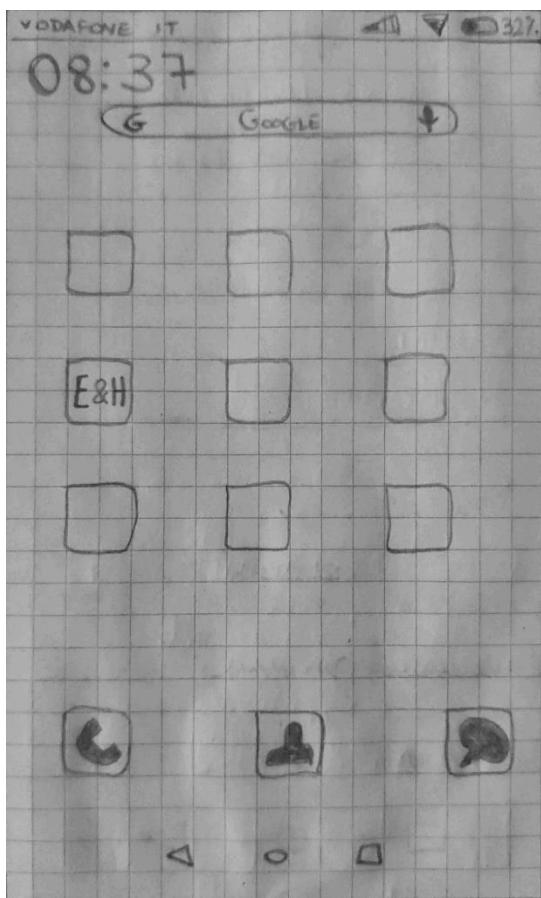
PROTOTIPO A BASSA FEDELTA

Lato Cliente

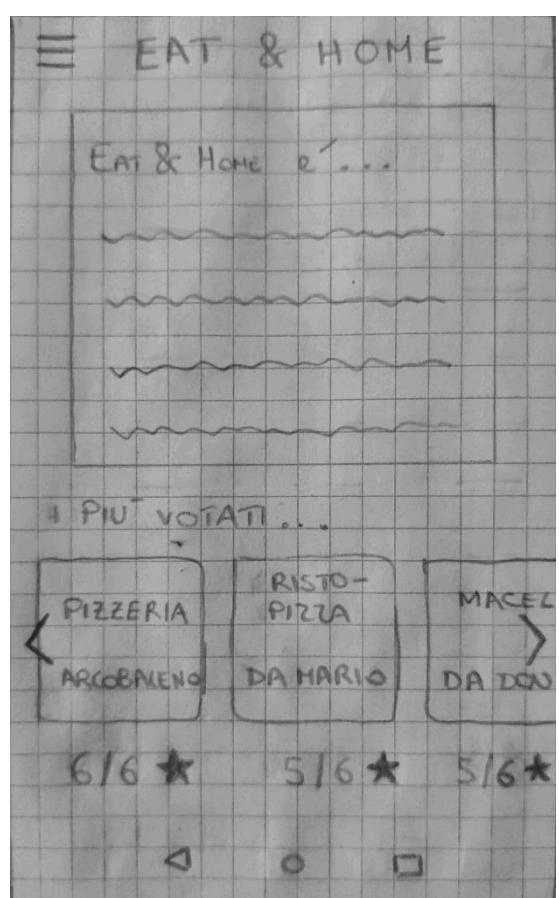
Di seguito vengono riportate alcune delle principali schermate del prototipo a bassa fedeltà realizzato. Per visualizzare il prototipo completo far riferimento al seguente link MarvelApp:

<https://marvelapp.com/prototype/69ddbh7>

Android Home



Homepage

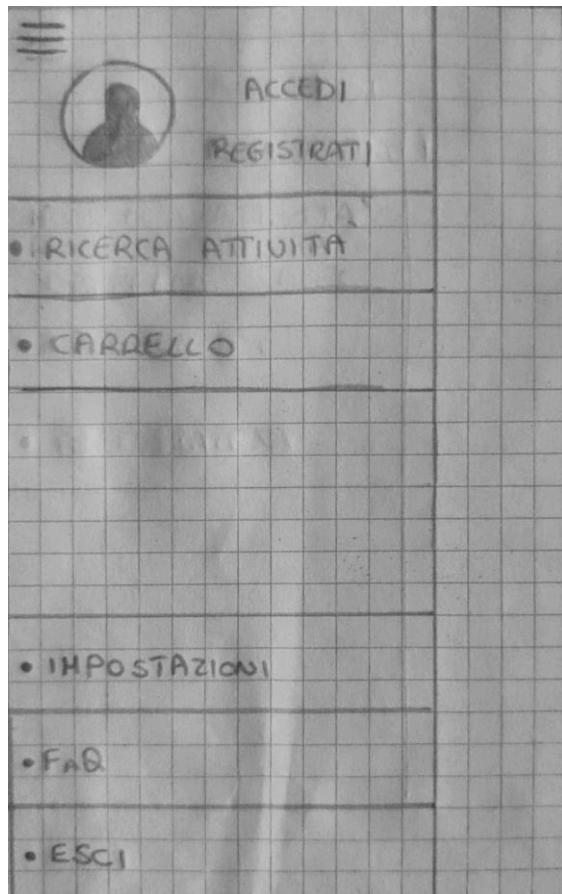


Android Home: In questa schermata l'utente può avviare l'app cliccando sull'icona apposita.

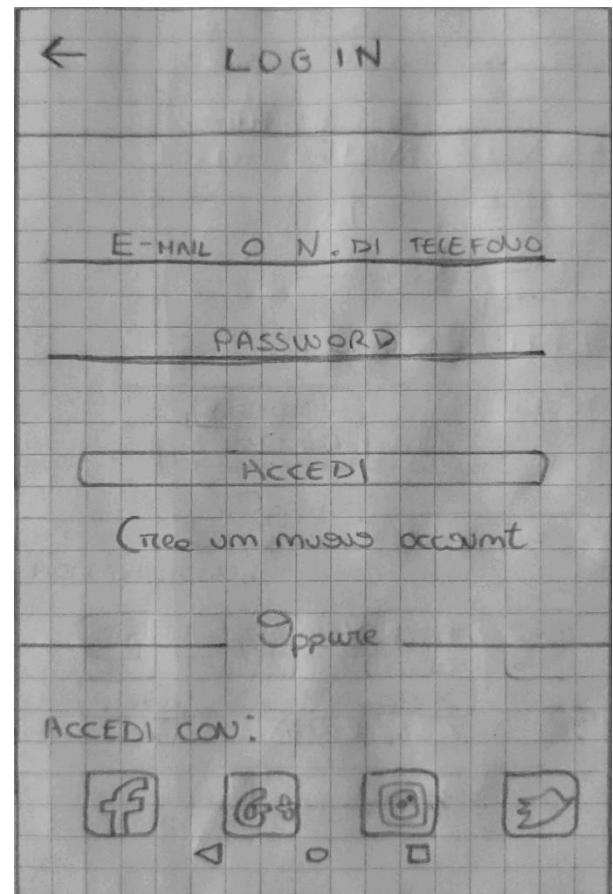
Home: In questa schermata l'utente può visualizzare una breve descrizione dell'app e una lista delle attività più votate.

Inoltre, cliccando su è possibile aprire il menù laterale con le relative opzioni.

Menù laterale non loggato



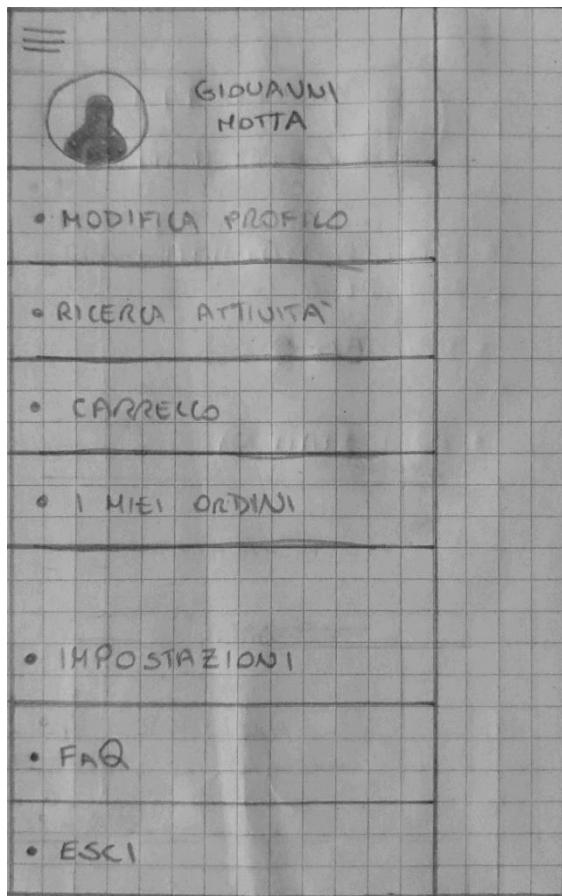
Login



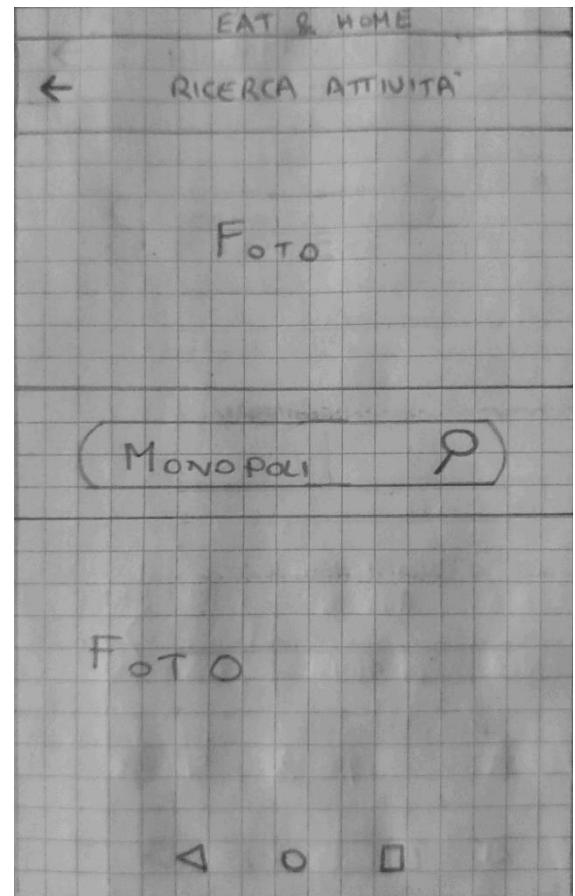
Menù laterale non loggato: In questa schermata l'utente non loggato può selezionare le funzionalità di suo interesse, tra cui accedi e registrati.

Login: In questa schermata l'utente può accedere all'app in modo diretto o tramite social, o in alternativa, può registrarsi.

Menù laterale loggato



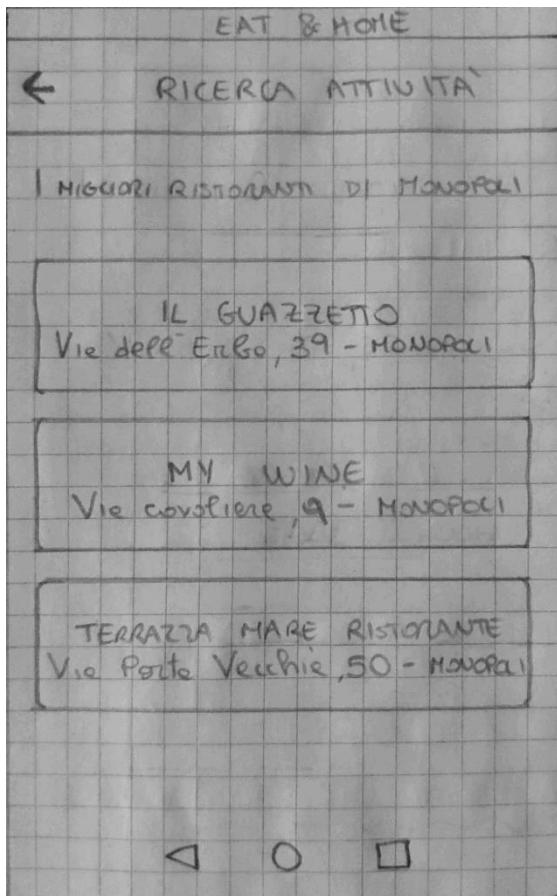
Ricerca attività



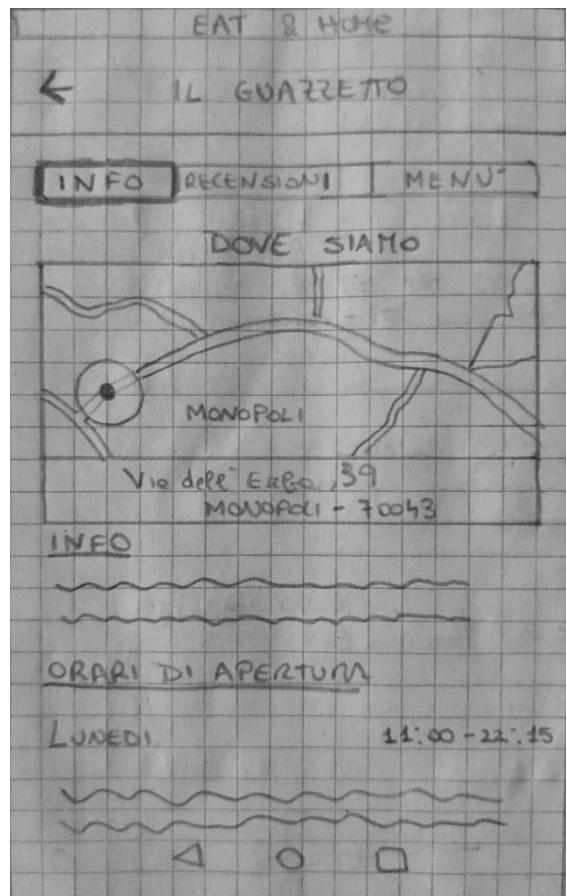
Menù laterale loggato: In questa schermata l'utente loggato potrà interagire con le varie funzionalità dell'app.

Ricerca attività: In questa schermata l'utente può digitare la località di interesse in modo tale da poter visualizzare una lista di attività correlata ad essa.

Elenco ristoranti



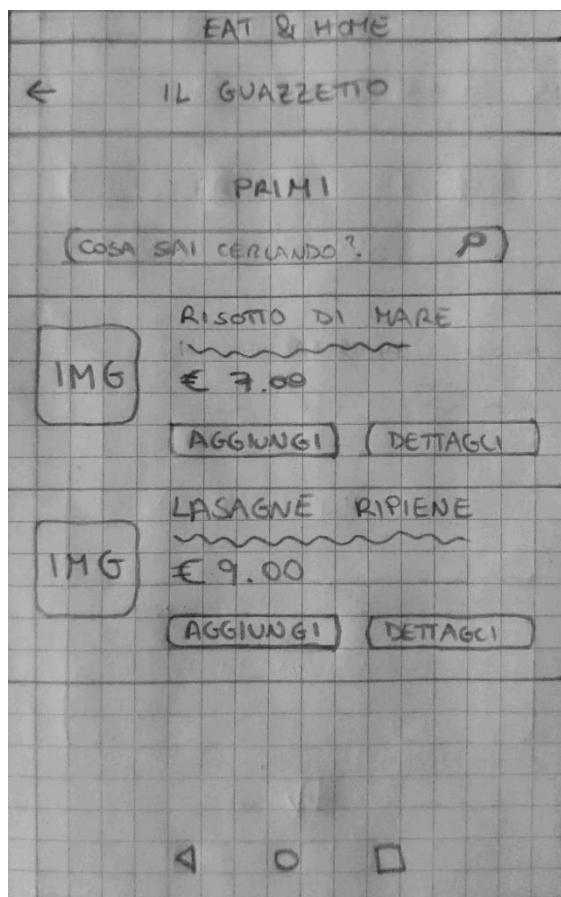
Info ristorante



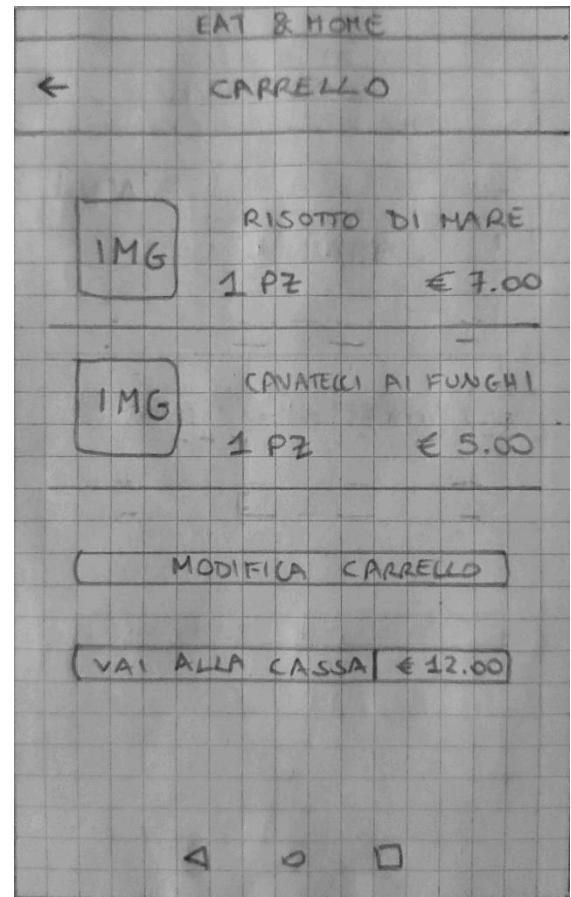
Elenco ristoranti: In questa schermata l'utente può visualizzare una lista di attività relative alla categoria di locale scelto, nei dintorni del luogo precedentemente selezionato.

Info ristorante: In questa schermata l'utente può visualizzare le informazioni principali relative all'attività selezionata. Potrà inoltre cliccare sul tab "Recensioni" per poter visualizzare le recensioni esistenti ed inserirne una nuova, oppure selezionare il tab "Menù" da cui sarà possibile visualizzare il menù d per categorie di piatti.

Elenco primi piatti



Carrello

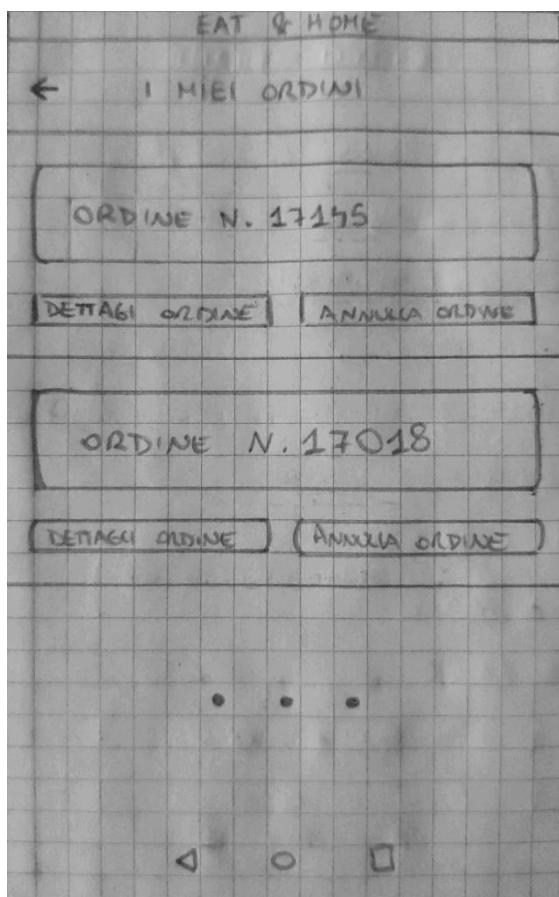


Elenco primi piatti: In questa schermata l'utente può visualizzare la lista dei piatti presenti nel menù dell'attività scelta, dopo aver selezionato una categoria di piatti.

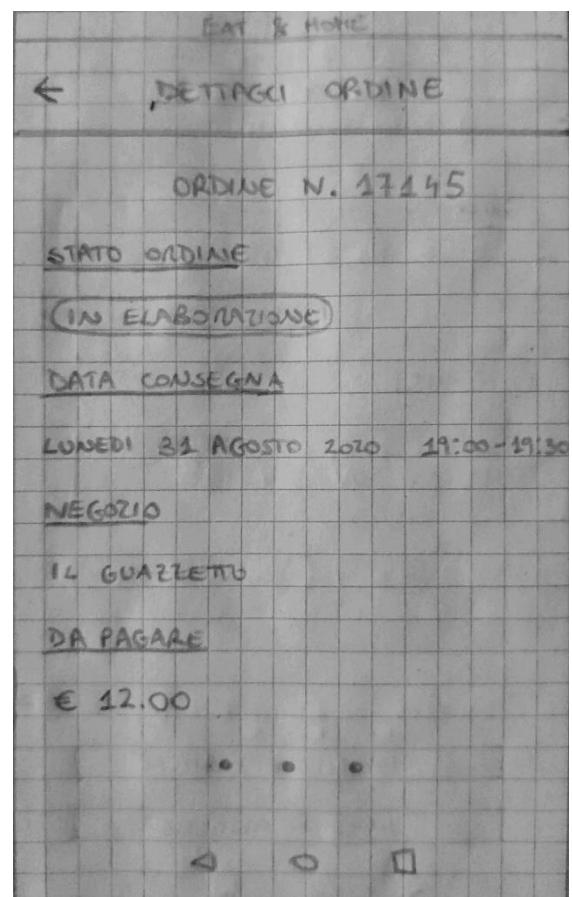
Inoltre, potrà visualizzare i dettagli di ciascun piatto oppure aggiungerlo al carrello.

Carrello: In questa schermata l'utente può visualizzare il contenuto del carrello, può decidere di modificarlo oppure concludere l'ordine.

I miei ordini



Dettagli ordine



I miei ordini: In questa schermata l'utente loggato può visualizzare la lista degli ordini effettuati. Può visualizzare i dettagli di ciascun ordine oppure può annullarlo laddove fosse possibile.

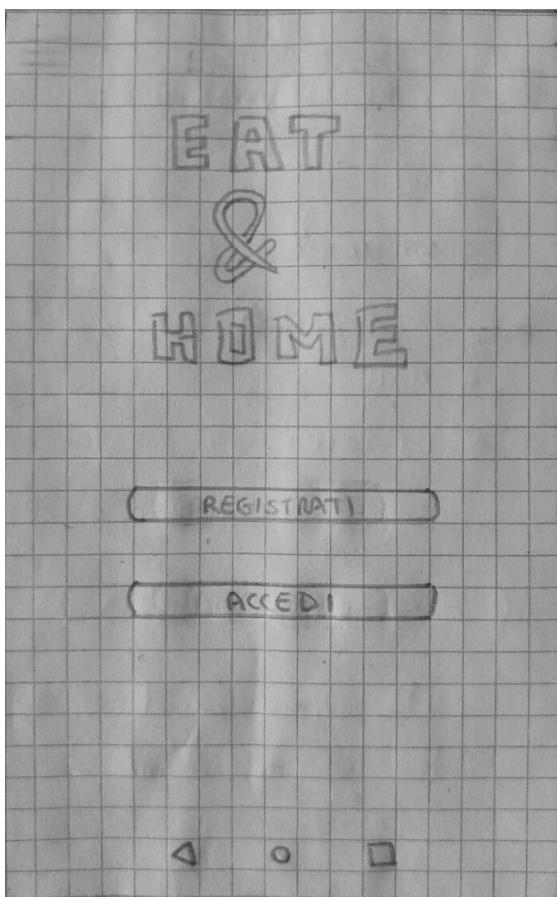
Dettagli ordine: In questa schermata l'utente può visualizzare lo stato di avanzamento dell'ordine, la data e l'ora di consegna, e altre info riepilogative.

Lato Ristoratore

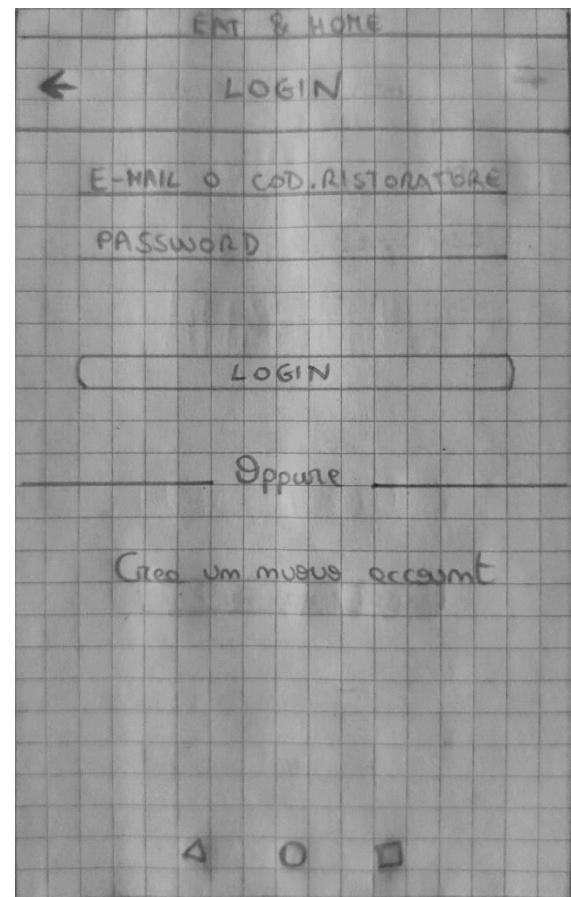
Di seguito vengono riportate alcune delle principali schermate del prototipo a bassa fedeltà realizzato. Per visualizzare il prototipo completo far riferimento al seguente link MarvelApp:

<https://marvelapp.com/prototype/f2e48d7>

Homepage non loggato



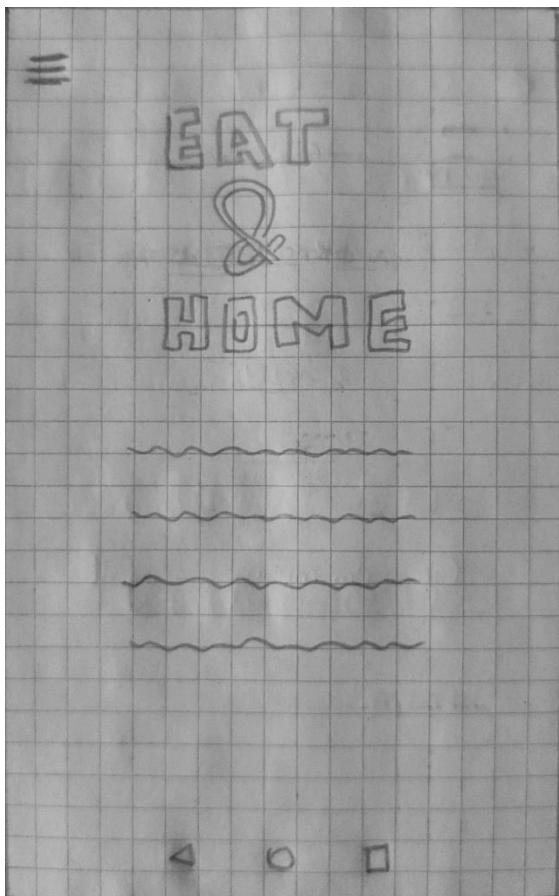
Login



Homepage non loggato: In questa schermata il ristoratore non loggato può effettuare l'accesso o la registrazione all'app.

Login: In questa schermata il ristoratore può inserire le credenziali di accesso all'app, oppure creare un nuovo account.

Homepage loggato



Menù laterale

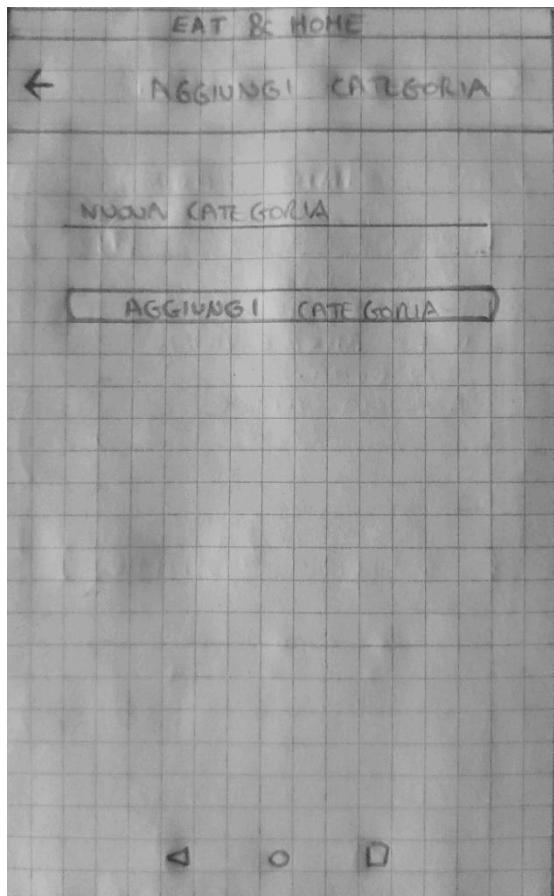


Home: In questa schermata il ristoratore può visualizzare una breve descrizione dell'app.

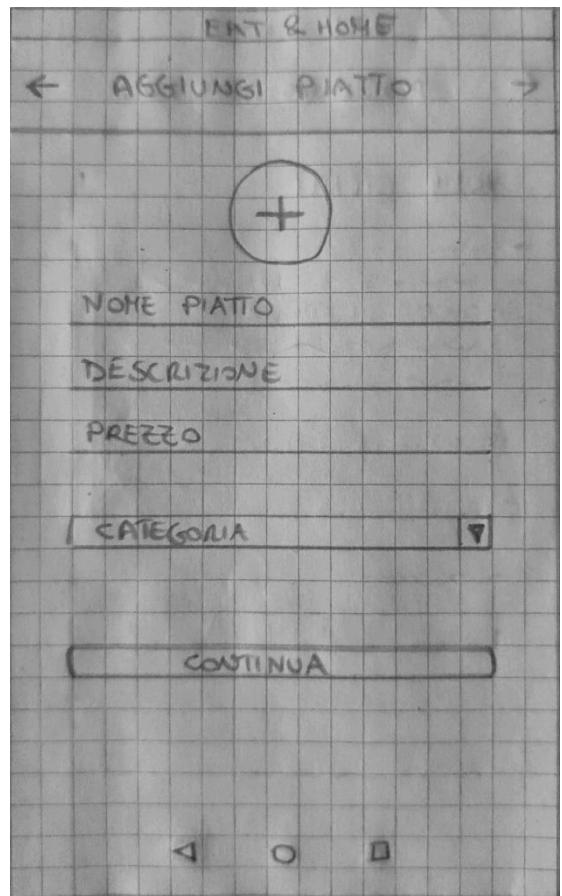
Inoltre, cliccando su è possibile aprire il menù laterale con le relative opzioni.

Menù laterale: In questa schermata il ristoratore potrà interagire con le varie funzionalità dell'app.

Aggiungi categoria al menù



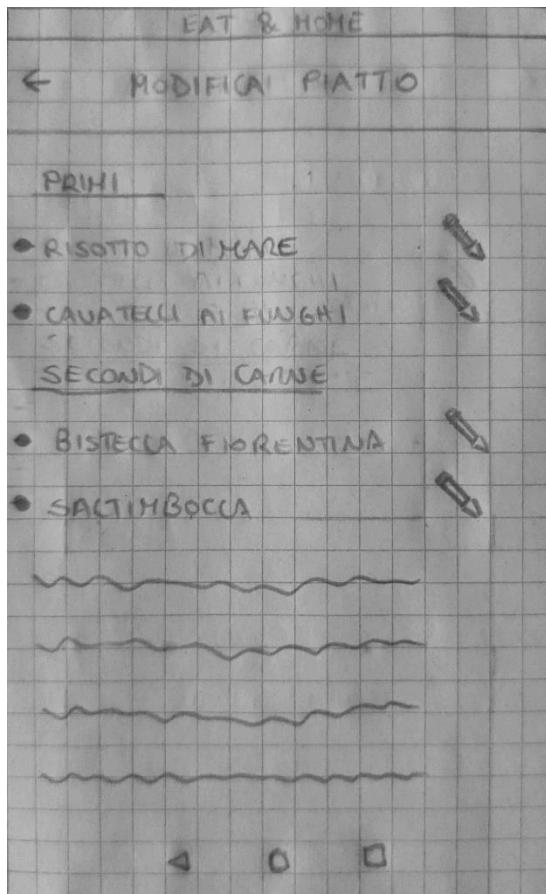
Aggiungi piatto



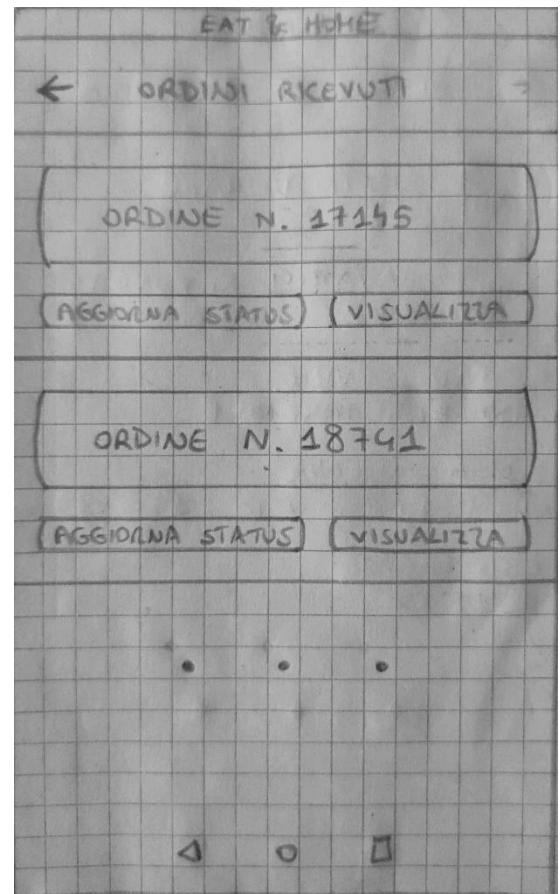
Aggiungi categoria al menù: In questa schermata il ristoratore potrà aggiungere una nuova categoria di piatti al menù.

Aggiungi piatto: In questa schermata il ristoratore potrà aggiungere un nuovo piatto al menù.

Modifica piatto

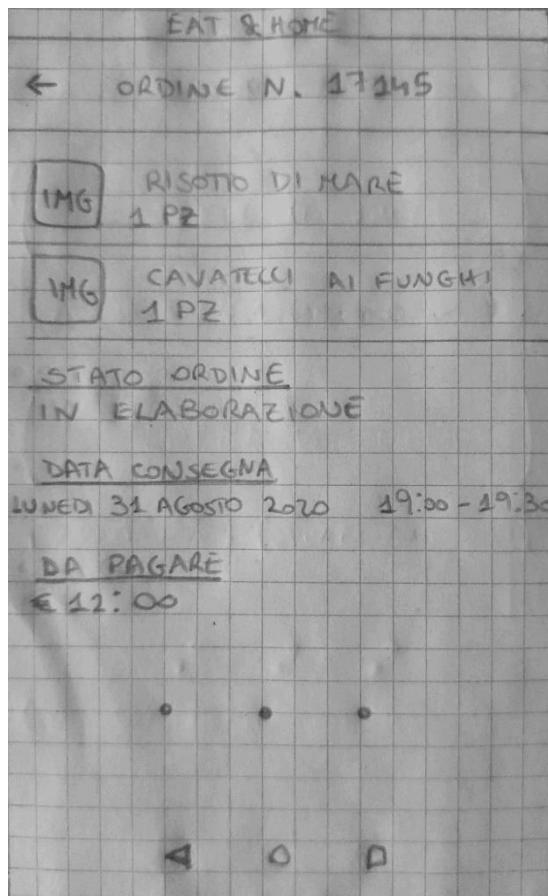
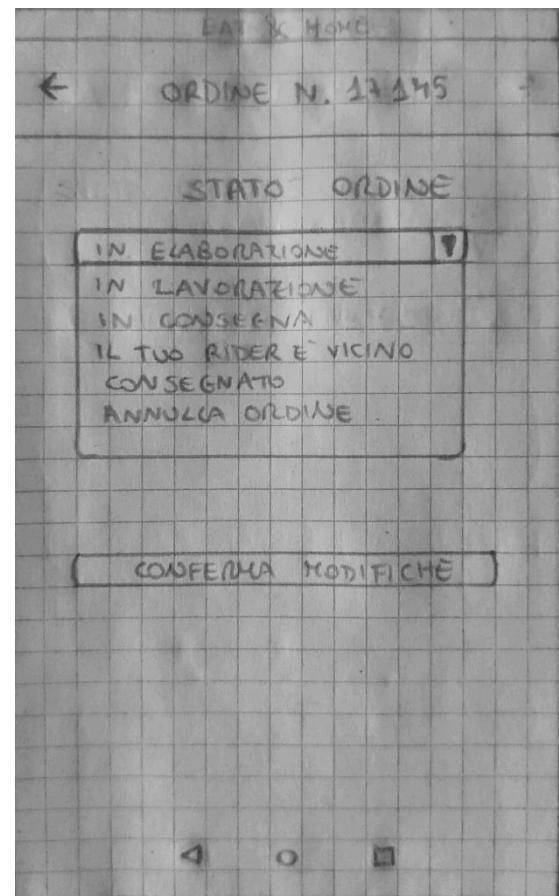


Lista ordini ricevuti



Modifica piatto: In questa schermata il ristoratore potrà selezionare il piatto da modificare tra quelli presenti nel menù.

Lista ordini ricevuti: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare la lista degli ordini ricevuti, potrà aggiornare lo stato di avanzamento di uno specifico ordine oppure visualizzarne i dettagli.

Visualizza ordine**Aggiorna stato ordine**

Visualizza ordine: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare i dettagli di un ordine.

Aggiorna stato ordine: In questa schermata il ristoratore potrà aggiornare lo stato di avanzamento di un ordine selezionato.

Modifica info attività

EAT & HOME

← MODIFICA INFO ATTIVITÀ

INFO ATTIVITÀ || ORARI DI APERTURA

DOVE SIAMO
INDIRIZZO

DESCRIZIONE

CONFERMA MODIFICHE

◀ ○ □

Recensioni

EAT & HOME

← RECENSIONI

PUNTEGGIO TOTALE

★ ★ ★ ★ ★ 4.5/6

Basato su 723 recensioni

LORENZO

★★★★★ 20/12/19

Top

SARA

★★★★★ 21/08/19

Molti Bravi.

◀ ○ □

Modifica info attività: In questa schermata il ristoratore potrà modificare le informazioni relative alla propria attività.

Recensioni: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare l'elenco delle recensioni inerenti alla propria attività.

COGNITIVE WALKTHROUGH

Scenario 1: Riccardo ha 30 anni, è avvezzo all'uso della tecnologia ed ha sentito parlare da poco dell' app EAT&HOME. Riccardo effettua l'accesso all'app EAT&HOME tramite Facebook. Alcuni amici pranzeranno da lui nel fine settimana, decide quindi di cercare un ristorante a Monopoli e di consultare il suo menù per ordinare eventualmente nei prossimi giorni.

Azioni da compiere:

UT1: Riccardo apre EAT&HOME e clicca sull'icona in alto a sinistra
SIST1: Il sistema mostra il menù laterale con l'opzione "Accedi" subito in alto
UT2: Riccardo effettua l'accesso tramite Facebook
SIST2: Il sistema mostra l'Homepage dell'applicazione
UT3: Riccardo clicca sull'icona in alto a sinistra
SIST3: Il sistema mostra il menù laterale
UT4: Riccardo clicca su "Ricerca attività"
SIST4: Il sistema mostra la sezione di ricerca dei locali per città
UT5: Riccardo inserisce il nome della città
SIST5: Il sistema mostra la lista di categorie di locali della città di interesse
UT6: Riccardo clicca sulla categoria di locali di interesse
SIST6: Il sistema mostra l'elenco dei locali relativi a quella specifica categoria
UT7: Riccardo clicca sul locale di interesse
SIST7: Il sistema mostra la sezione "Info" del locale
UT8: Riccardo clicca sul tab "Menù"
SIST8: Il sistema mostra la categoria dei piatti presenti nel menù
UT9: Riccardo clicca sulla categoria di piatti desiderati
SIST9: Il sistema mostra l'elenco dei piatti della categoria scelta

Azioni da svolgere:

Riccardo effettua il login

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, l'utente ha a disposizione varie modalità per autenticarsi
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché viene data particolare risalto alle funzioni di accesso e registrazione
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché nella voce "Accedi" è presente l'opzione per effettuare l'accesso tramite Facebook o inserendo la sua e-mail e password.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, se l'autenticazione è andata a buon fine verrà visualizzata la schermata Home

Azioni da svolgere: Riccardo clicca su “Ricerca attività”

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, perché ha la necessità di trovare un ristorante
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è compresa tra le funzioni presenti nel menù laterale
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché nel menù laterale l’azione è etichettata in modo esplicativo
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostra la sezione di ricerca delle attività

Azioni da svolgere: Riccardo inserisce il nome della città

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, perché ha la necessità di trovare un ristorante in una particolare città
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente solo la barra di ricerca in cui inserire il nome della città
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché accanto alla barra di ricerca è presente l’icona di una lente
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostrerà l’elenco delle categorie di locali presenti nella città

Azioni da svolgere: Riccardo seleziona la categoria di locale di interesse

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, perché sceglierà una delle categorie di locali presenti in città
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché verrà mostrato un elenco di categorie di locali
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ciascuna categoria è etichettata in modo esplicito
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostrerà l’elenco dei locali relativi alla categoria selezionata

Azioni da svolgere: Riccardo seleziona il locale di interesse

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché sceglierà uno dei locali presenti in città
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché verrà mostrato un elenco di locali tra cui sceglierne
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ciascuna locale è etichettato in modo esplicito
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostrerà le informazioni del locale selezionato

Azioni da svolgere: Riccardo clicca su “Menù”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di consultare il menù
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché il sistema mostra chiaramente la presenza di una sezione menù
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché si aspetta che cliccando sul tab “Menù” verrà mostrato il menù del locale
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostrerà le categorie di piatti presenti nel menù

Azioni da svolgere: Riccardo selezionata la categoria di piatti disponibili

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché sceglierà una delle categorie di piatti presenti nel menù
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché il sistema mostra l'elenco delle categorie di piatti presenti nel menù
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ogni categoria è etichettata adeguatamente
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, perché il sistema mostrerà i piatti della categoria selezionata presenti nel menù

Scenario 2: Per una cena in famiglia Maria ha deciso di ordinare dall'app EAT&HOME. Ha appena aggiunto dei piatti al carrello e si rende conto che all'ultimo momento ha un invitato in più che preferisce ordinare il suo stesso piatto, decide quindi di modificare il carrello aggiungendo una porzione in più per poi completare l'ordine.

Azioni da compiere:

UT1: Maria apre EAT&HOME e clicca sull'icona in alto a sinistra
SIST1: Il sistema mostra il menù laterale con l'opzione "Accedi" subito in alto
UT2: Maria effettua l'accesso tramite e-mail e password
SIST2: Il sistema mostra l'Homepage dell'applicazione
UT3: Maria clicca sull'icona in alto a sinistra
SIST3: Il sistema mostra il menù laterale
UT4: Maria clicca su "Carrello"
SIST4: Il sistema mostra lista dei ristoranti nel cui carrello è presente almeno un pasto
UT5: Maria seleziona il ristorante dalla lista
SIST5: Il sistema mostra il contenuto del carrello del ristorante selezionato
UT6: Maria clicca su "Modifica carrello"
SIST6: Il sistema mostra la sezione per modificare il carrello
UT7: Maria incrementa le quantità del pasto selezionato
SIST7: Il sistema incrementa la quantità del pasto presente nel carrello
UT8: Maria clicca su "Conferma modifiche"
SIST8: Il sistema mostra il carrello aggiornato
UT9: Maria clicca su "Vai alla cassa"
SIST9: Il sistema mostra la schermata relativa alla modalità di consegna
UT10: Maria seleziona la modalità di consegna
SIST10: Il sistema mostra la schermata relativa al giorno di consegna
UT11: Maria seleziona il giorno di consegna
SIST11: Il sistema mostra la schermata relativa alla fascia oraria di consegna
UT12: Maria seleziona la fascia oraria di consegna
SIST12: Il sistema mostra la schermata relativa alla modalità di pagamento
UT13: Maria seleziona la modalità di pagamento
SIST13: Il sistema mostra la schermata relativa all'indirizzo di consegna
UT14: Maria inserisce l'indirizzo di consegna e clicca su "Completa ordine"
SIST14: Il sistema aggiunge l'ordine alla lista degli ordini

Azioni da svolgere: Maria effettua l'accesso con e-mail e password

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, l'utente ha a disposizione varie modalità per autenticarsi
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché viene data particolare risalto alle funzioni di accesso e registrazione
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché nella voce "Accedi" è presente l'opzione per effettuare l'accesso inserendo la sua e-mail e password.
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un

progresso verso la soluzione del compito?

- Sì, se l'autenticazione è andata a buon fine verrà visualizzata la schermata Home

Azioni da svolgere: Maria clicca su “Carrello”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché l'utente ha necessità di consultare il carrello
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è compresa tra le funzioni presenti nel menù laterale
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché nel menù laterale l'azione è etichettata in modo esplicativo
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà la lista dei ristoranti i cui carrelli non sono vuoti

Azioni da svolgere: Maria seleziona il ristorante dalla lista

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché l'utente conosce il ristorante da cui vuole ordinare
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché può selezionare un locale tra quelli presenti nella lista
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ciascun locale è etichettato con nome e informazioni relative
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà il contenuto del carrello del locale selezionato

Azioni da svolgere: Maria clicca “Modifica carrello”

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di modificare il contenuto del carrello
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è messo in evidenza il pulsante per eseguire l'operazione di modifica
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché il pulsante è etichettato in modo esplicito
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà l'elenco dei piatti che è possibile modificare

Azioni da svolgere: Maria incrementa le quantità del piatto desiderato

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di incrementare la quantità del piatto selezionato
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è riportato un contatore delle quantità già ordinate
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché sono presenti due pulsanti che permettono di incrementare e decrementare le quantità del piatto
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema incrementerà le quantità ordinate del piatto scelto

Azioni da svolgere: Maria conferma le modifiche al carrello

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di salvare le modifiche al carrello
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente un pulsante in evidenza
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché il pulsante è etichettato con "Conferma modifiche"
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà il carrello aggiornato

Azioni da svolgere: Maria clicca "Vai alla cassa"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di concludere l'ordine
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente un pulsante in evidenza
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché il pulsante è etichettato con "Vai alla cassa"
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà la schermata in cui verrà richiesto l'inserimento della modalità di consegna

Azioni da svolgere: Maria seleziona la modalità di consegna

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha a disposizione varie modalità di consegna tra cui scegliere
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché sono presenti vari pulsanti per effettuare la scelta
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ogni pulsante è ben etichettato con una specifica modalità di consegna
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà la schermata in cui verrà richiesto l'inserimento del giorno di consegna

Azioni da svolgere: Maria seleziona il giorno di consegna

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha a disposizione diversi giorni di consegna tra cui scegliere
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché sono presenti vari pulsanti per effettuare la scelta
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ogni pulsante è ben etichettato con una specifica data di consegna
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà la schermata in cui verrà richiesto l'inserimento della fascia oraria di consegna

Azioni da svolgere: Maria seleziona la fascia oraria di consegna

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha a disposizione diverse fasce orarie di consegna tra cui scegliere
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché sono presenti vari pulsanti per effettuare la scelta
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ogni pulsante è ben etichettato con una specifica fascia oraria di consegna

- 4.** Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
- Sì, il sistema mostrerà la schermata in cui verrà richiesto l'inserimento della modalità di pagamento

Azioni da svolgere: Maria seleziona la modalità di pagamento

- 1.** L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha a disposizione varie modalità di pagamento tra cui scegliere
- 2.** L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché sono presenti vari pulsanti per effettuare la scelta
- 3.** L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché ogni pulsante è ben etichettato con una specifica modalità di pagamento
- 4.** Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostrerà la schermata in cui verrà richiesto l'inserimento dell'indirizzo di consegna

Azioni da svolgere: Maria inserisce l'indirizzo di consegna, per poi confermare l'ordine

- 1.** L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, perché ha necessità di inserire l'indirizzo per inserire l'ordine
- 2.** L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente solo una casella di testo in cui inserire l'indirizzo
- 3.** L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché è riportato esplicitamente nell'etichetta
- 4.** Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - No, il sistema reindirizza l'utente alla Homepage senza un messaggio di successo.

Scenario 3: Giovanni è il titolare del ristorante “Il Guazzetto” e nella lista degli ordini ricevuti è presente un ordine che è pronto per essere consegnato. Dopo essersi accertato che l'ordine è al completo, cambia lo stato dell'ordine in modo tale da far sapere al cliente che il suo ordine sta per essere consegnato.

Azioni da compiere:

UT1: Giovanni apre EAT&HOME

SIST1: Il sistema mostra la schermata iniziale dedicata all'accesso e alla registrazione

UT2: Giovanni effettua l'accesso
SIST2: Il sistema mostra l'Homepage dell'applicazione
UT3: Giovanni clicca sull'icona in alto a sinistra
SIST3: Il sistema mostra il menù laterale
UT4: Giovanni clicca su "Ordini ricevuti"
SIST4: Il sistema mostra lista degli ordini ricevuti
UT5: Giovanni clicca su "Visualizza"
SIST5: Il sistema mostra i dettagli dell'ordine
UT6: Giovanni clicca sulla freccia in alto a sinistra e clicca "Aggiorna status"
SIST6: Il sistema mostra la sezione in cui modificare lo stato di avanzamento dell'ordine
UT7: Giovanni seleziona uno degli stati di avanzamento disponibili nella lista
SIST7: Il sistema mostra lo stato di avanzamento dell'ordine selezionato dall'utente
UT8: Giovanni conferma le modifiche apportate all'ordine
SIST8: Il sistema memorizza le modifiche

Azioni da svolgere: Giovanni effettua l'accesso

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, l'utente riuscirà ad effettuare l'accesso tramite e-mail e password
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente una sola modalità di accesso
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché è presente un solo pulsante con l'etichetta "Login"
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, se l'autenticazione è andata a buon fine verrà visualizzata la schermata Home

Azioni da svolgere: Giovanni clicca su "Ordini ricevuti"

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?
 - Sì, l'utente ha la necessità di consultare la lista degli ordini
2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è compresa tra le funzioni presenti nel menù laterale
3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché è presente una sola voce nel menù laterale etichettata "Ordini ricevuti"
4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostra la lista degli ordini ricevuti

Azioni da svolgere: Giovanni clicca su “Visualizza”

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, l’utente ha la necessità di visualizzare i dettagli dell’ordine di interesse
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, sono presenti solo due pulsanti per ciascun ordine
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché il pulsante associato ai dettagli dell’ordine è etichettato con “Visualizza”
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostra i dettagli dell’ordine di interesse

Azioni da svolgere: Giovanni clicca su “Aggiorna status”

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, l’utente ha la necessità di aggiornare lo stato di avanzamento dell’ordine
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, sono presenti solo due pulsanti per ciascun ordine
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché il pulsante associato all’aggiornamento dello stato di avanzamento dell’ordine è etichettato con “Aggiorna status”
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un progresso verso la soluzione del compito?
 - Sì, il sistema mostra la schermata per aggiornare lo stato di avanzamento dell’ordine

Azioni da svolgere: Giovanni seleziona uno degli stati di avanzamento disponibili

1. L’utente cercherà di ottenere l’effetto corretto?
 - Sì, l’utente cambierà lo stato di avanzamento per concludere l’ordine
2. L’utente noterà che l’azione corretta è disponibile?
 - Sì, perché è presente un menù a tendina da cui poter selezionare lo stato di avanzamento desiderato
3. L’utente assocerà l’azione corretta con l’effetto che sta cercando di ottenere?
 - Sì, perché sopra al menù a tendina è riportata la dicitura “Stato ordine”
4. Se l’azione corretta è stata eseguita, l’utente vedrà che c’è un

progresso verso la soluzione del compito?

- Sì, il sistema mostrerà nel menù a tendina lo stato appena selezionato

Azioni da svolgere: Giovanni conferma le modifiche apportate allo stato di avanzamento dell'ordine

1. L'utente cercherà di ottenere l'effetto corretto?

- Sì, l'utente confermerà il nuovo stato di avanzamento per l'ordine di interesse

2. L'utente noterà che l'azione corretta è disponibile?

- Sì, perché è presente un solo pulsante in evidenza

3. L'utente assocerà l'azione corretta con l'effetto che sta cercando di ottenere?

- Sì, perché il pulsante presente è etichettato con "Conferma modifiche"

4. Se l'azione corretta è stata eseguita, l'utente vedrà che c'è un progresso verso la soluzione del compito?

- No, il sistema riporterà nuovamente alla lista degli ordini

Rapporto di usabilità

ID PROBLEMA	TIPO PROBLEMA	RILEVANZA
1	Assenza messaggio di conferma al cliente relative ad un ordine inviato	RILEVANTE
2	Assenza messaggio di conferma al ristoratore a seguito dell'avvenuta modifica dello stato di avanzamento dell'ordine	RILEVANTE

Dopo aver effettuato il Cognitive Walkthrough, metodo ispettivo, per la valutazione dell'usabilità, abbiamo tratto le seguenti conclusioni:

- **Problema 1:** Reputato IMPORTANTE perché il cliente non ha modo di essere informato dell'avvenuta conclusione dell'ordinazione effettuata, a meno che non vada direttamente a consultare la lista degli ordini effettuati.

- **Problema 2:** Reputato IMPORTANTE perché al ristoratore non viene confermata dal sistema la modifica dello stato di avanzamento dell'ordine.

Procederemo a risolvere entrambi i problemi individuati estendendo la correzione a tutte le funzionalità dell'applicazione che richiedono un messaggio di conferma a seguito di un'operazione.

Tali soluzioni saranno implementate nei prototipi ad alta fedeltà.

TEST DI USABILITÀ PROTOTIPO A BASSA FEDELTA

Obiettivi

L'obiettivo di tale test è quello di testare i prototipi di carta in modo tale da riscontrare eventuali problematiche di usabilità che saranno successivamente risolte nella progettazione dei prototipi ad alta fedeltà.

Tipo di test

Il test di usabilità rispetto agli obiettivi sarà un **test formativo**.

Il test di usabilità rispetto alle attività svolte dall'utente sarà un test di scenario.

Misure da raccogliere

Durante il test saranno valutati i risultati relativi all'effettuazione dei vari compiti ed eventuali note riguardo particolari comportamenti o modalità di interazione dell'utente.

Il completamento dei compiti relativi agli scenari proposti può assumere 3 valori:

- **S**: Successo
- **P**: Parziale
- **F**: Fallimento

Lato Cliente

Individuazione utenti campione

L'individuazione degli utenti è stata fatta sulla base della loro familiarità con la tecnologia e della conoscenza del dominio. In particolare, i test sono stati effettuati su 3 tipologie di utenti:

Utente 1 - Giovanni:

Conoscenza dominio: Bassa
Familiarità con la tecnologia: Alta

Utente 2 - Maria:

Conoscenza dominio: Alta
Familiarità con la tecnologia: Bassa

Utente 3 - Gaia:

Conoscenza dominio: Media
Familiarità con la tecnologia: Medio/Alta

Scenari test

Scenario 1: Effettui l'accesso all'app EAT&HOME tramite Facebook. Alcuni amici pranzeranno da te nel fine settimana, decidi quindi di cercare un ristorante a Monopoli e di consultare il suo menù per ordinare eventualmente nei prossimi giorni.

Scenario 2: Ti sei trasferito da poco in una nuova città, Monopoli e ad hai sentito parlar bene di un ristorante, "Il Guazzetto". Scopri che "Il Guazzetto" riceve ordini tramite l'app EAT&HOME, che hai già utilizzato in precedenza, decidi quindi di leggere le recensioni e di effettuare un ordine.

Scenario 3: Per una cena in famiglia hai deciso di ordinare dall'app EAT&HOME. Hai appena aggiunto dei piatti al carrello e ti rendi conto che all'ultimo momento hai un invitato in più che preferisce ordinare il tuo stesso piatto, decidi quindi di modificare il carrello aggiungendo una porzione in più per poi completare l'ordine.

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 1, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accesso tramite Facebook	S	
Seleziona "Ricerca attività"	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria "Ristorante"	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona "Il Guazzetto"	S	
Seleziona "Menù"	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 1, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accesso tramite Facebook	P	L'utente ha inserito e-mail e password in quanto non iscritta a Facebook
Seleziona “Ricerca attività”	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria “Ristorante”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 1, Utente 3

Compito	Esito	Note
Accesso tramite Facebook	S	
Seleziona “Ricerca attività”	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria “Ristorante”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 2, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Ricerca attività”	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria “Ristorante”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Recensioni” e consultale	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	
Aggiungi il piatto desiderato	S	
Personalizza piatto	S	
Inserisci quantità desiderata e aggiungi al carrello	S	
Seleziona “Carrello”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	
Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 2, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Ricerca attività”	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria “Ristorante”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Recensioni” e consultale	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	
Aggiungi il piatto desiderato	S	
Personalizza piatto	S	
Inserisci quantità desiderata e aggiungi al carrello	S	
Seleziona “Carrello”	P	L’utente impiega più tempo per capire che deve tornare indietro per poter selezionare il carrello
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	
Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 2, Utente 3

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Ricerca attività”	S	
Ricerca città di Monopoli	S	
Seleziona categoria “Ristorante”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Recensioni” e consultale	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona la categoria di piatti dal menù	S	
Visualizza la lista dei piatti della categoria scelta	S	
Aggiungi il piatto desiderato	S	
Personalizza piatto	S	
Inserisci quantità desiderata e aggiungi al carrello	S	
Seleziona “Carrello”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	
Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 3, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Carrello”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Modifica carrello”	S	
Aggiungi una quantità e conferma le modifiche al carrello	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	
Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 3, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Carrello”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Modifica carrello”	S	
Aggiungi una quantità e conferma le modifiche al carrello	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	

Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 3, Utente 3

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Carrello”	S	
Consulta la lista dei locali e seleziona “Il Guazzetto”	S	
Seleziona “Modifica carrello”	S	
Aggiungi una quantità e conferma le modifiche al carrello	S	
Seleziona “Vai alla cassa”	S	
Seleziona modalità di consegna	S	
Seleziona data di consegna	S	
Seleziona ora di consegna	S	
Seleziona modalità di pagamento	S	
Inserisci indirizzo di consegna e conclude ordine	S	

Descrizione dei risultati relativi agli scenari presentati

Scenario 1: Abbiamo sottoposto lo scenario 1 a tutti e 3 gli utenti. L'Utente 1 e l'Utente 3 non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo. L'Utente 2 ha riscontrato una piccola difficoltà dovuto al fatto che non possiede un account Facebook per poter effettuare il login. Il compito è stato etichettato con P, ovvero Successo Parziale, in quanto l'utente è riuscito a portare a termine il compito effettuando l'accesso tramite e-mail e password.

Scenario 2: Abbiamo sottoposto lo scenario 1 a tutti e 3 gli utenti. L'Utente 1 e l'Utente 3 non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo.

Per quanto riguarda l'Utente 2, l'unica difficoltà è stata tornare indietro alla sezione carrello dopo aver aggiunto i piatti desiderati. La scelta di attribuire il valore P è stata decisa in base al tempo in cui l'Utente 2 ha risolto il compito proposto, che è stato leggermente superiore agli altri.

Scenario 3: Abbiamo sottoposto lo scenario 1 a tutti e 3 gli utenti. Tutti gli utenti non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo.

Intervista ai clienti

Questa è un'intervista sottoposta agli utenti che hanno svolto il test:

- 1.** Hai trovato l'app comprensibile e intuitiva?
- 2.** È stato facile portare a termine i compiti richiesti?
- 3.** Hai riscontrato difficoltà? Se sì, quali?
- 4.** Avresti suggerimenti da dare per migliorare l'app?

Risposte Utente 1

- 1.** Sì, molto.
- 2.** Sì, abbastanza facile.
- 3.** No, nessuna difficoltà.
- 4.** Nessuno in particolare.

Risposte Utente 2

- 1.** Sì, in gran parte.
- 2.** Tutto sommato sì.
- 3.** Ho riscontrato poco intuitività nel tornare indietro al carrello, dopo aver effettuato un ordine.
- 4.** Al momento non saprei.

Risposte Utente 3

- 1.** Sì, assolutamente.
- 2.** Sì.
- 3.** No, nessuna.

4. In questo momento no.

Rapporto di usabilità

ID PROBLEMA	TIPO PROBLEMA	RILEVANZA
1	Tornare indietro al carrello dopo aver effettuato un ordine	PROBLEMA IRRILEVANTE

Dopo aver effettuato i test abbiamo tratto le seguenti conclusioni:

- **Problema 1:** Reputato POCO IMPORTANTE perché l'utente riuscirà comunque a portare a termine il compito assegnatoli, risolvendo questa piccola difficoltà.

Quindi, anche se di poca importanza, procederemo a risolvere il Problema 1 prima del rilascio del sistema.

Al giorno d'oggi, è più che comune l'uso della tecnologia, quindi l'applicazione risulta tutto sommato molto comprensibile e intuitiva. Ciò è dimostrato anche dalle recensioni positive rilasciate dagli utenti dopo i test.

Al fine di migliorare ulteriormente l'usabilità dell'applicazione abbiamo deciso di introdurre un breve tutorial al primo utilizzo che mostra le principali funzionalità dell'app. Tale soluzione sarà implementata nei prototipi ad alta fedeltà.

Lato Ristoratori

Individuazione utenti campione

L'individuazione degli utenti è stata fatta sulla base della loro familiarità con la tecnologia e della conoscenza del dominio. In particolare, i test sono stati effettuati su 2 tipologie di utenti:

Utente 1 - Luca :

Conoscenza dominio: Alta
Familiarità con la tecnologia: Bassa

Utente 2 - Giorgia :

Conoscenza dominio: Bassa
Familiarità con la tecnologia: Alta

Scenari test

Scenario 1: Sei il titolare del ristorante “Il Guazzetto”. La tua attività utilizza da poco l'applicazione EAT&HOME, all'interno dell'applicazione hai già inserito il menù dei piatti riportando anche ingredienti e allergeni. Ti rendi conto di aver accidentalmente dimenticato di riportare gli allergeni di un determinato piatto e decidi di correggere l'errore commesso.

Scenario 2: Sei il titolare del ristorante “Il Guazzetto”. Ti sei appena registrato all'app EAT&HOME e devi inserire le informazioni necessarie a rendere la tua attività idonea alla consegna a domicilio.

Scenario 3: Sei il titolare del ristorante “Il Guazzetto”, nella lista degli ordini ricevuti è presente un ordine che è pronto per essere consegnato. Dopo esserti accorto che l'ordine è al completo, cambia lo stato dell'ordine in modo tale da far sapere al cliente che il suo ordine sta per essere consegnato.

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 1, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona “Menù”	S	
Seleziona “Modifica piatto”	S	
Seleziona piatto da modificare	S	
Inserisci le informazioni da modificare e conferma le modifiche	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 1, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona "Menù"	S	
Seleziona "Modifica piatto"	S	
Seleziona piatto da modificare	S	
Inserisci le informazioni da modificare e conferma le modifiche	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 2, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona "Modifica info attività"	S	
Inserisci le informazioni relative all'attività	S	
Seleziona "Menù"	S	
Seleziona "Aggiungi categoria"	S	
Inserisci una nuova categoria al menù	S	
Seleziona "Inserisci piatto"	S	
Inserisci informazioni piatto	S	
Inserisci ingredienti piatto	S	
Inserisci allegerni e conferma l'aggiunta al menù	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 2, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accedi all'app	S	
Seleziona "Modifica info attività"	S	
Inserisci le informazioni relative all'attività	S	

Seleziona “Menù”	S	
Seleziona “Aggiungi categoria”	S	
Inserisci una nuova categoria al menù	S	
Seleziona “Inserisci piatto”	S	
Inserisci informazioni piatto	S	
Inserisci ingredienti piatto	S	
Inserisci allegerni e conferma l’aggiunta al menù	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 3, Utente 1

Compito	Esito	Note
Accedi all’app	S	
Seleziona “Ordini ricevuti”	S	
Seleziona “Visualizza” per verificare i dettagli dell’ordine	S	
Seleziona “Aggiorna status”	S	
Imposta il nuovo stato di avanzamento e conferma le modifiche	S	

Esito e comportamenti rilevati – Scenario 3, Utente 2

Compito	Esito	Note
Accedi all’app	S	
Seleziona “Ordini ricevuti”	S	
Seleziona “Visualizza” per verificare i dettagli dell’ordine	S	
Seleziona “Aggiorna status”	S	
Imposta il nuovo stato di avanzamento e conferma le modifiche	S	

Descrizione dei risultati relativi agli scenari presentati

Scenario 1: Abbiamo sottoposto lo scenario 1 a tutti e 2 gli utenti. L'Utente 1 e l'Utente 2 non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo.

Scenario 2: Abbiamo sottoposto lo scenario 2 a tutti e 2 gli utenti. Entrambi gli utenti non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo.

Scenario 3: Abbiamo sottoposto lo scenario 3 a tutti e 2 gli utenti. Tutti gli utenti non hanno riscontrato particolari difficoltà. Infatti, come possiamo notare, tutti gli esiti ai diversi compiti individuati risultano tutti S, ovvero Successo.

Intervista ai ristoratori

Questa è un'intervista sottoposta agli utenti che hanno svolto il test:

- 1.** Hai trovato l'app comprensibile e intuitiva?
- 2.** È stato facile portare a termine i compiti richiesti?
- 3.** Hai riscontrato difficoltà? Se sì, quali?
- 4.** Avresti suggerimenti da dare per migliorare l'app?

Risposte Utente 1

- 1.** Abbastanza intuitiva.
- 2.** Tutto sommato sì.
- 3.** No.
- 4.** Non mi viene nulla in mente al momento.

Risposte Utente 2

- 1.** Molto intuitiva.
- 2.** Sì, è stato facile.
- 3.** No, nessun problema particolare.
- 4.** Al momento mi sembra abbastanza completa.

Rapporto di usabilità

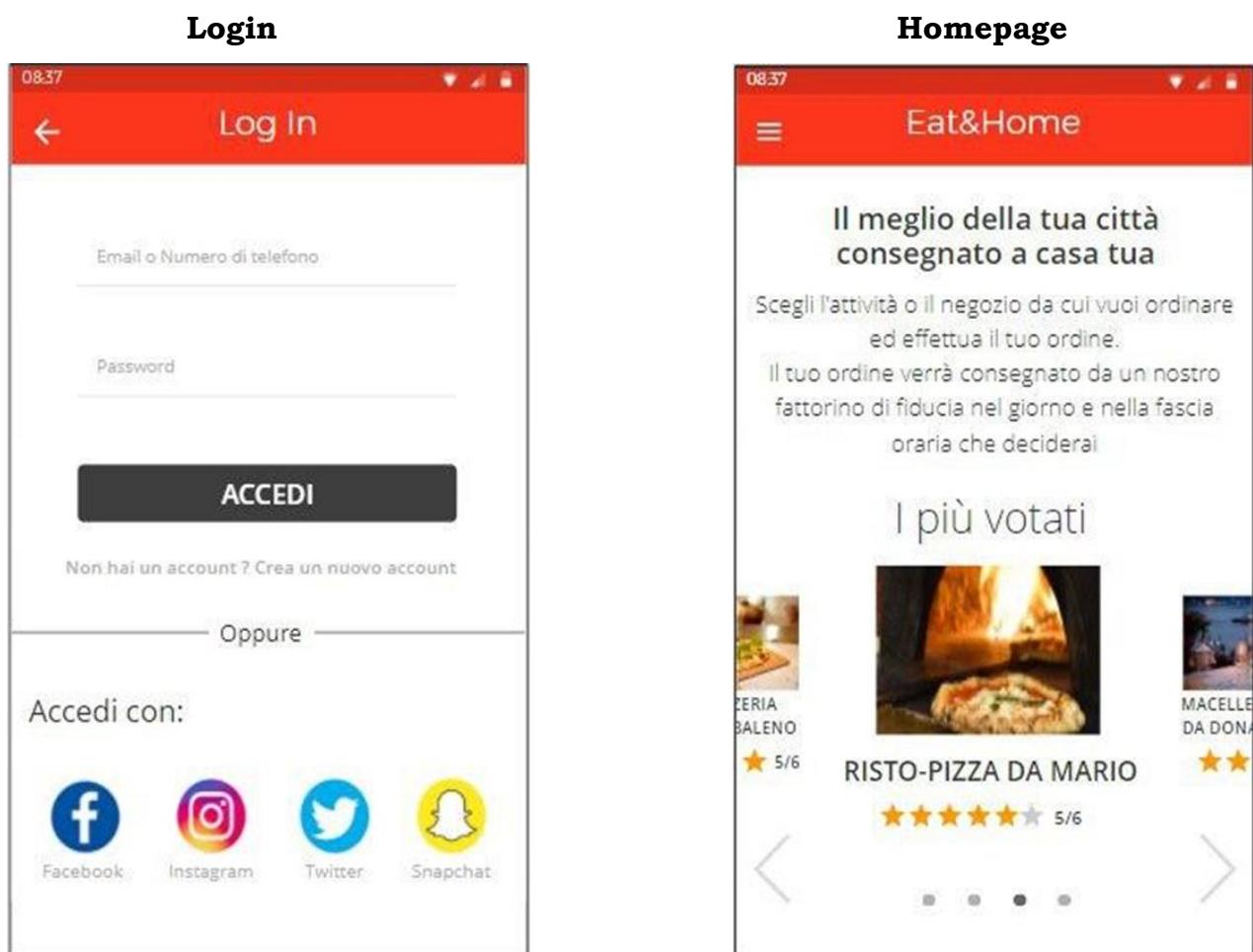
I test hanno avuto un esito generale positivo. Non sono stati riscontrati problemi di nessun tipo. Ad ogni modo, al fine di migliorare ulteriormente l'usabilità dell'applicazione abbiamo deciso di introdurre un breve tutorial al primo utilizzo che mostra le principali funzionalità dell'app. Tale soluzione sarà implementata nei prototipi ad alta fedeltà.

PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA

Lato Cliente

Di seguito vengono riportate alcune delle principali schermate del prototipo ad alta fedeltà realizzato. Per visualizzare il prototipo completo far riferimento al seguente link JustInMind:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/48222539/48222938/48222940/index.html>

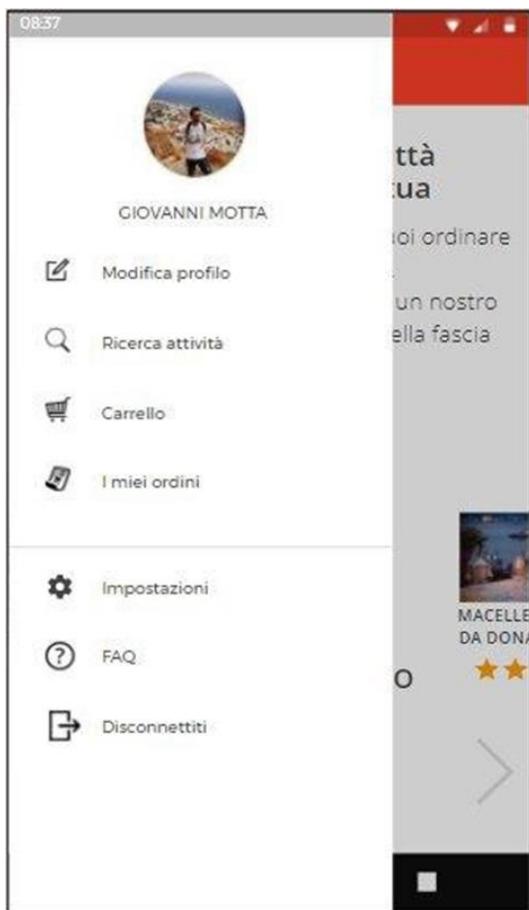


Login: In questa schermata l'utente può scegliere le modalità di accesso all'app.

Home: In questa schermata l'utente può visualizzare una breve descrizione dell'app e una lista delle attività più votate.

Inoltre, cliccando su è possibile aprire il menù laterale con le relative opzioni.

Menù laterale loggato



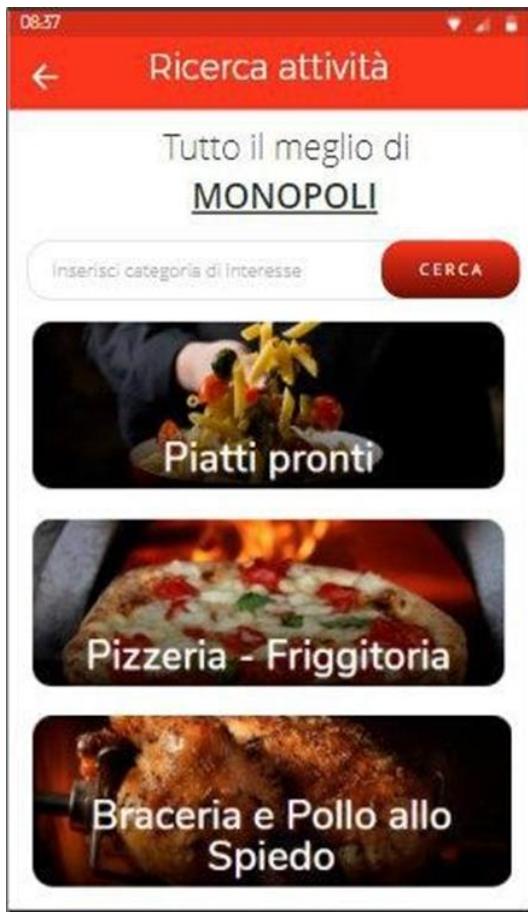
Ricerca attività



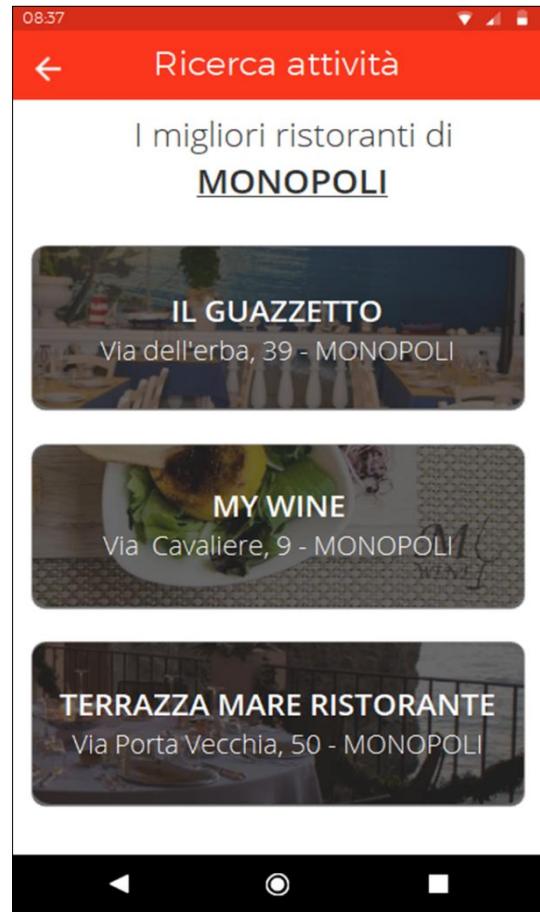
Menù laterale loggato: In questa schermata l'utente loggato potrà interagire con le varie funzionalità dell'app.

Ricerca attività: In questa schermata l'utente può digitare la località di interesse in modo tale da poter visualizzare una lista di attività correlata ad essa, oppure cliccando sull'icona potrà attivare il servizio di geolocalizzazione, in modo che venga riconosciuta automaticamente la città in cui risiede.

Categorie attività Monopoli



Lista ristoranti Monopoli



Categoria attività Monopoli: In questa schermata l'utente può selezionare le categorie di attività presenti in Monopoli.

Lista ristoranti Monopoli: In questa schermata l'utente può visualizzare una lista di attività relative alla categoria di locale scelto, nei dintorni del luogo precedentemente selezionato.

Recensioni



Lista primi piatti



Recensioni: In questa schermata l’utente può visualizzare le recensioni relative al locale di riferimento ed inoltre, può inviarne una.

Elenco primi piatti: In questa schermata l’utente può visualizzare la lista dei piatti presenti nel menù dell’attività scelta, dopo aver selezionato una categoria di piatti.

Inoltre, potrà visualizzare i dettagli di ciascun piatto oppure aggiungerlo al carrello.

Personalizzazione piatto



Carrelli disponibili



Personalizzazione piatto: In questa schermata è possibile aggiungere ulteriori ingredienti o personalizzazioni al piatto scelto.

Carrelli disponibili: In questa schermata è possibile visualizzare la lista dei ristoranti dai quali è possibile concludere un ordine.

Carrello "Il Guazzetto"



Modifica carrello



Carrello "Il Guazzetto": In questa schermata l'utente può visualizzare il contenuto del carrello di un determinato locale, può decidere di modificarlo oppure concludere l'ordine.

Modifica carrello: In questa schermata l'utente può visualizzare il contenuto del carrello e, per ogni piatto, può rimuoverlo, modificarne le quantità e le personalizzazioni.

I miei ordini



Dettagli ordine



I miei ordini: In questa schermata l'utente loggato può visualizzare la lista degli ordini effettuati. Può visualizzare i dettagli di ciascun ordine oppure può annullarlo laddove fosse possibile.

Dettagli ordine: In questa schermata l'utente può visualizzare lo stato di avanzamento dell'ordine, la data e l'ora di consegna, e altre info riepilogative.

Modalità di pagamento



Tutorial



Modalità di pagamento: In questa schermata è possibile selezionare una delle modalità di pagamento a disposizione del cliente.

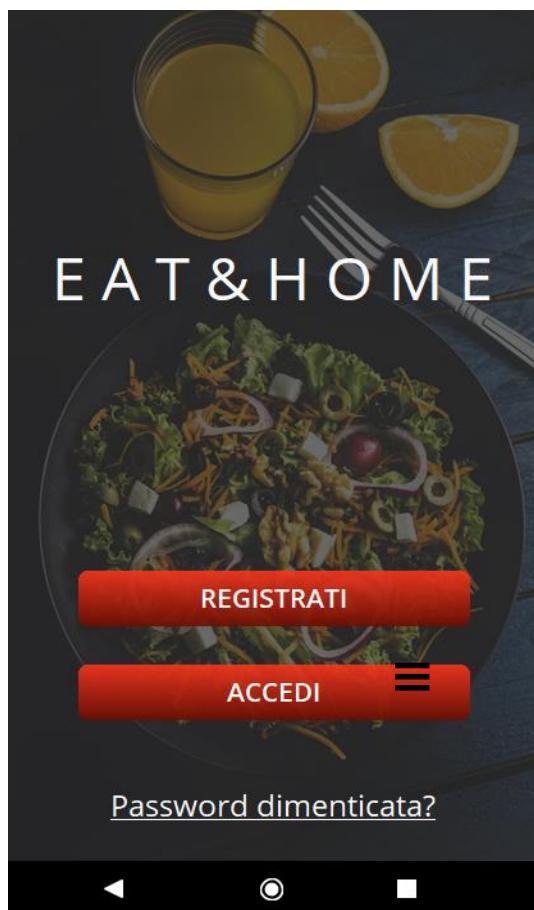
Tutorial: In questa schermata è presente una spiegazione di come svolgere alcuni delle funzioni presenti nell'app.

Lato Ristoratore

Di seguito vengono riportate alcune delle principali schermate del prototipo ad alta fedeltà realizzato. Per visualizzare il prototipo completo far riferimento al seguente link JustInMind:

<https://www.justinmind.com/usernote/tests/48222539/48222938/48300221/index.html>

Homepage non loggato



Homepage loggato

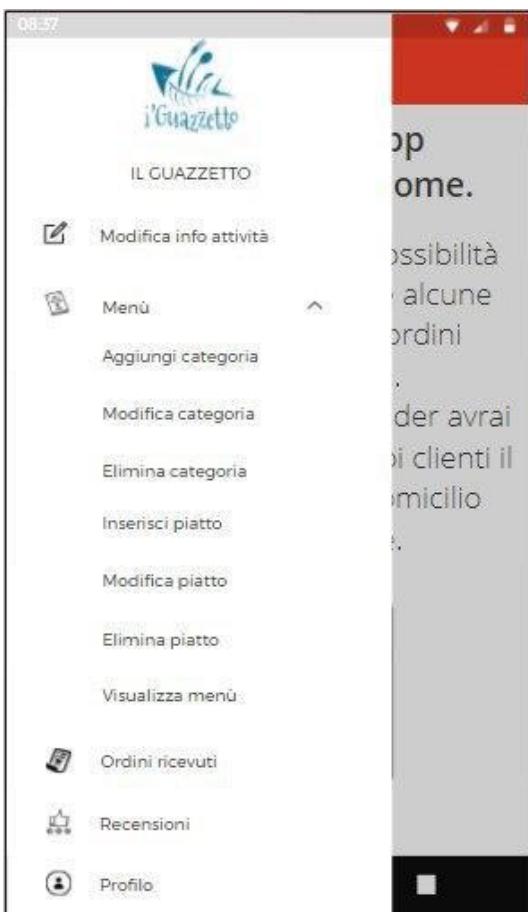


Homepage non loggato: In questa schermata il ristoratore non loggato può effettuare l'accesso o la registrazione all'app.

Homepage loggato: In questa schermata viene mostrata una sezione di benvenuto, seguita da una sezione descrittiva delle funzionalità dell'app.

Inoltre, cliccando su è possibile aprire il menù laterale con le relative opzioni.

Menù laterale esteso



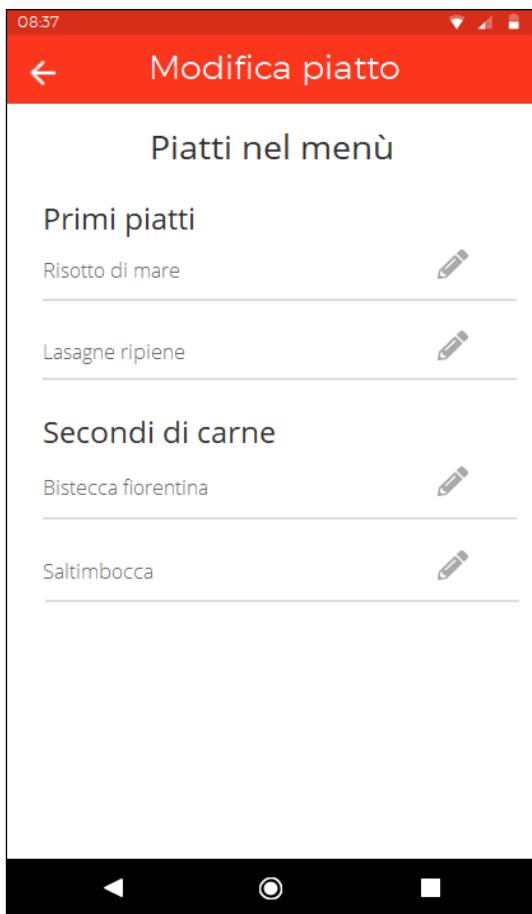
Recensioni



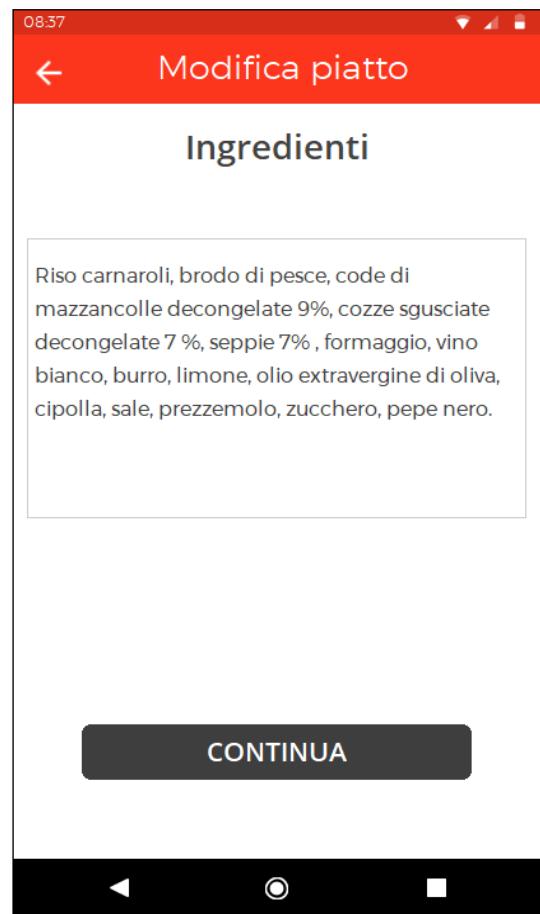
Menù laterale esteso: In questa schermata il ristoratore potrà interagire con le varie funzionalità dell'app.

Recensioni: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare le recensioni del proprio ristorante inviata dei clienti.

Modifica piatto



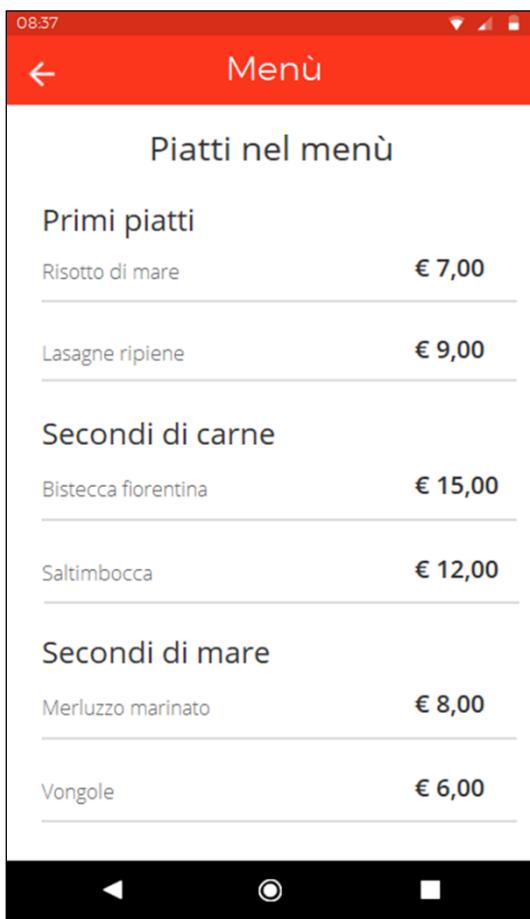
Modifica ingredienti piatto



Modifica piatto: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare la lista di piatti del proprio ristorante e, cliccando sull'icona potrà modificare il piatto scelto.

Modifica ingredienti piatto: In questa schermata il ristoratore potrà modificare la lista degli ingredienti di un determinato piatto.

Menù



Aggiungi piatto al menù



Menù: In questa sezione il ristoratore potrà visualizzare il menù della propria attività.

Aggiungi piatto: In questa schermata il ristoratore potrà aggiungere un nuovo piatto al menù.

Aggiorna stato ordine



Visualizza dettagli ordine



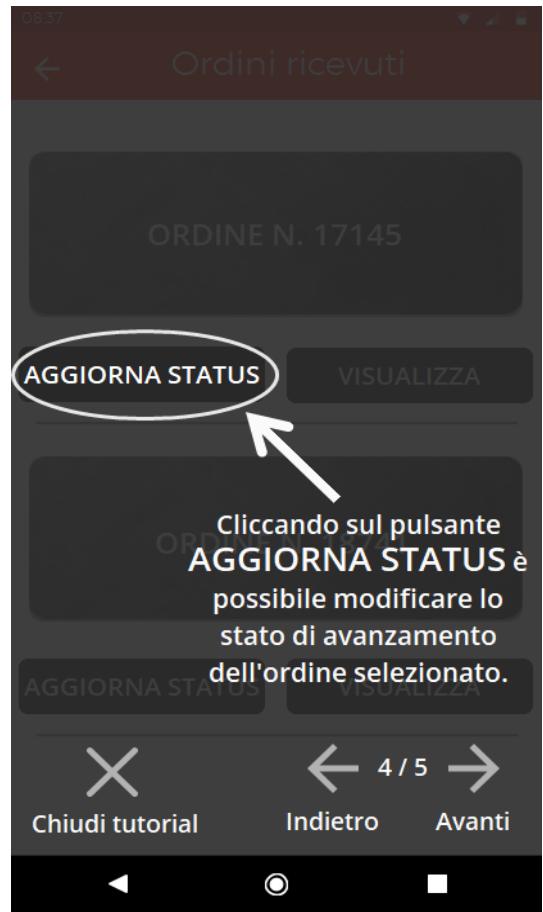
Aggiorna stato ordine: In questa schermata il ristoratore potrà aggiornare lo stato di avanzamento di un ordine selezionato.

Visualizza dettagli ordine: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare i dettagli di un ordine.

Lista ordini ricevuti



Tutorial



Lista ordini ricevuti: In questa schermata il ristoratore potrà visualizzare la lista degli ordini ricevuti, potrà aggiornare lo stato di avanzamento di uno specifico ordine oppure visualizzarne i dettagli.

Tutorial: In questa schermata è presente una spiegazione di come svolgere alcuni delle funzioni presenti nell'app.

TEST DI USABILITÀ PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA

Obiettivo del test

L'obiettivo di tale test di usabilità è quello di testare il prototipo ad alta fedeltà dell'applicativo per verificare la persistenza o la risoluzione dei problemi riscontrati nelle precedenti fasi del progetto.

Tipologia del test

Il test di usabilità rispetto agli obiettivi sarà un test sommativo in quanto dobbiamo valutare l'interfaccia complessiva, al termine del processo di sviluppo per scovarne pregi e difetti.

Il test di usabilità rispetto alle attività svolte dall'utente sarà invece un test di compito per verificare che gli utenti riescano a svolgere con semplicità tutte le principali funzionalità del sistema.

Misure da raccogliere

Durante l'esecuzione del test saranno raccolte le seguenti misure:

- Tempo impiegato nell'esecuzione del compito
- Tasso di completamento del compito
- Grado di soddisfazione percepito dall'utente mediante la somministrazione di QUIS e SUS

Definizione dei compiti – Cliente

- TASK 1: Effettuare la registrazione
- TASK 2: Effettuare il login con un metodo a scelta
- TASK 3: Modifica il profilo personale
- TASK 4: Cerca un'attività nelle vicinanze
- TASK 5: Aggiungi una recensione ad una attività
- TASK 6: Visualizza i dettagli di un piatto dal menù
- TASK 7: Aggiungi un piatto al carrello
- TASK 8: Rimuovi un piatto dal carrello
- TASK 9: Concludi un ordine
- TASK 10: Annulla un ordine già effettuato
- TASK 11: Visualizza lo stato di avanzamento di un ordine

Definizione dei compiti – Ristoratore

- TASK 1: Effettuare la registrazione
- TASK 2: Effettuare il login
- TASK 3: Visualizzare il profilo personale
- TASK 4: Modifica gli orari di apertura dell'attività
- TASK 5: Visualizza le recensioni dell'attività
- TASK 6: Aggiungi una nuova categoria al menù
- TASK 7: Aggiungi un piatto al menù
- TASK 8: Modifica gli allergeni del piatto “Risotto di mare”
- TASK 9: Elimina il piatto “Lasagne ripiene” dal menù
- TASK 10: Visualizza il menù
- TASK 11: Aggiorna lo status di avanzamento dell'ordine “17145” impostandolo su “In consegna”
- TASK 12: Visualizza i dettagli dell'ordine “17145”

Il completamento dei compiti può assumere 3 valori:

- **S**: Successo
- **P**: Parziale
- **F**: Fallimento

Individuazione utenti campione

Il numero degli utenti che testeranno il prototipo ad alta fedeltà è 5. In particolare, il test sarà eseguito da 3 utenti relativamente al lato cliente dell'app e 2 utenti per il lato ristoratore dell'app.

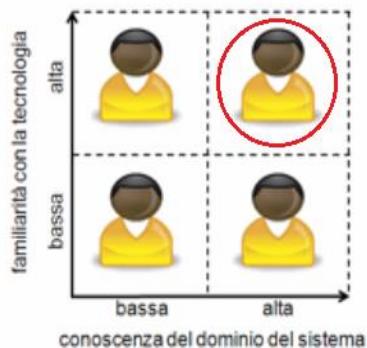
La scelta degli utenti è stata fatta sulla base della conoscenza del dominio applicativo e della familiarità con la tecnologia in modo tale da avere un campione quanto più rappresentativo dei possibili utenti finali.

La scheda utente sottoposta a questi ultimi, sottoforma di questionario, è disponibile al seguente link:

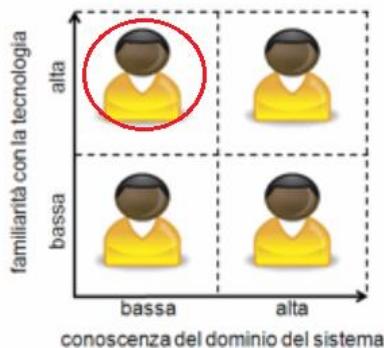
https://docs.google.com/forms/d/1AQDOs122ww6ZAqV1SYvu_cf8tKzcPK2H1NGk82VP5-o/edit?usp=sharing

Per eseguire il test sono stati individuati i **test di compito** per verificare nel dettaglio se gli utenti riescono agevolmente ad eseguire tutte le funzionalità

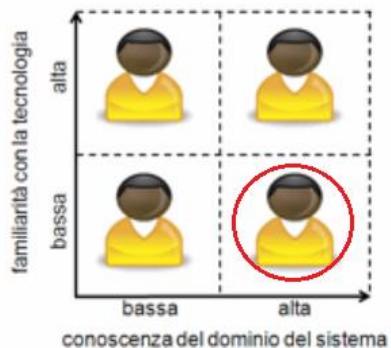
Utente 1 – Cliente



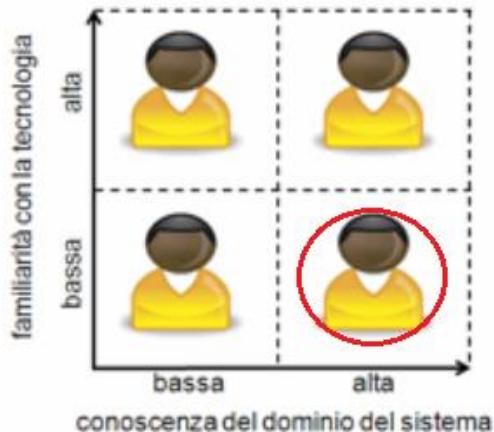
Utente 2 – Cliente



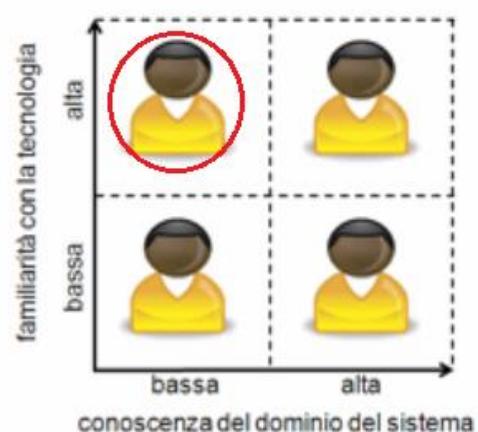
Utente 3 - Cliente



Utente 4 – Ristoratore



Utente 5 - Ristoratore



Misure rilevate Utente 1 – Cliente

Task	Descrizione	Tempo rilevato (sec)	Completamento
1	Effettuare la registrazione	3.63	S
2	Effettuare il login con un metodo a scelta	4.04	S
3	Modifica il profilo personale	8.01	S
4	Cerca un'attività nelle vicinanze	4.76	S
5	Aggiungi una recensione ad una attività	9.47	S
6	Visualizza i dettagli di un piatto dal menù	8.14	S
7	Aggiungi un piatto al carrello	10.21	S
8	Rimuovi un piatto dal carrello	7.14	S
9	Concludi un ordine	13.90	S
10	Annulla un ordine già effettuato	7.85	S
11	Visualizza lo stato di avanzamento di un ordine	8.46	S

Comportamenti da segnalare Utente 1:

- Nessun comportamento da segnalare in quanto l'utente è riuscito a completare con successo i task assegnati.
L'utente infatti aveva un alto conoscenza del dominio applicativo ed un'alta conoscenza della tecnologia.

Misure rilevate Utente 2 – Cliente

Task	Descrizione	Tempo rilevato (sec)	Completamento
1	Effettuare la registrazione	4.92	S
2	Effettuare il login con un metodo a scelta	3.91	S
3	Modifica il profilo personale	9.72	S
4	Cerca un'attività nelle vicinanze	6.85	S
5	Aggiungi una recensione ad una attività	13.00	S
6	Visualizza i dettagli di un piatto dal menù	10.50	S
7	Aggiungi un piatto al carrello	16.00	S
8	Rimuovi un piatto dal carrello	7.50	S
9	Concludi un ordine	18.20	S
10	Annulla un ordine già effettuato	8.50	S
11	Visualizza lo stato di avanzamento di un ordine	8.47	S

Comportamenti da segnalare Utente 2:

- Nessun comportamento da segnalare in quanto l'utente è riuscito a completare con successo i task assegnati, nonostante l'utente 2 avesse una bassa conoscenza del dominio applicativo.

Misure rilevate Utente 3 – Cliente

Task	Descrizione	Tempo rilevato (sec)	Completamento
1	Effettuare la registrazione	5.45	S
2	Effettuare il login con un metodo a scelta	5.73	S
3	Modifica il profilo personale	12.02	P
4	Cerca un'attività nelle vicinanze	9.30	S
5	Aggiungi una recensione ad una attività	15.80	P
6	Visualizza i dettagli di un piatto dal menù	11.00	S
7	Aggiungi un piatto al carrello	18.06	P
8	Rimuovi un piatto dal carrello	9.02	S
9	Concludi un ordine	59.05	P
10	Annulla un ordine già effettuato	10.08	S
11	Visualizza lo stato di avanzamento di un ordine	9.63	S

Comportamenti da segnalare Utente 3:

- L'utente ha impiegato più tempo nel completare il Task 3 in quanto ha trovato qualche difficoltà nel leggere il testo contenuto nella finestra di dialogo, usata per confermare le modifiche apportate.
- L'utente nell'inserimento della recensione, Task 5, non ha effettuato la valutazione del ristorante mediante le stelle ma ha soltanto inserito un testo.
- L'utente ha impiegato più tempo nel completare il Task 7 in quanto ha trovato qualche difficoltà nel leggere il testo contenuto nella finestra di dialogo, usata per confermare l'aggiunta del piatto al carrello.
- L'utente ha impiegato più tempo per concludere un ordine, Task 9, in quanto in un primo momento ha cliccato sulla sezione "I miei ordini" pensando di poter portare a termine il task. Successivamente, resosi conto di aver sbagliato, è riuscito a portare a termine correttamente il task cliccando sulla sezione "Carrello".

Misure rilevate Utente 4 – Ristoratore

Task	Descrizione	Tempo rilevato (sec)	Completamento
1	Effettuare la registrazione	6.45	S
2	Effettuare il login	4.90	S
3	Visualizzare il profilo personale	7.81	S
4	Modifica gli orari di apertura dell'attività	10.12	P
5	Visualizza le recensioni dell'attività	7.40	S
6	Aggiungi una nuova categoria al menù	8.22	S
7	Aggiungi un piatto al menù	13.32	S
8	Modifica gli allergeni del piatto “Risotto di mare”	17.02	P
9	Elimina il piatto “Lasagne ripiene” dal menù	9.86	S
10	Visualizza il menù	7.90	S
11	Aggiorna lo status di avanzamento dell'ordine “17145” impostandolo su “In consegna”	15.01	S
12	Visualizza i dettagli dell'ordine “17145”	9.44	S

Comportamenti da segnalare Utente 4:

- L’utente ha impiegato più tempo nel completare il Task 4 in quanto ha trovato qualche difficoltà nel leggere il testo contenuto nella finestra di dialogo, usata per confermare le modifiche apportate.
- L’utente ha impiegato più tempo nel completare il Task 8 in quanto ha trovato qualche difficoltà nel leggere il testo contenuto nella finestra di dialogo, usata per confermare la modifica apportata agli allergeni del piatto.

Misure rilevate Utente 5 – Ristoratore

Task	Descrizione	Tempo rilevato (sec)	Completamento
1	Effettuare la registrazione	5.01	S
2	Effettuare il login	3.45	S
3	Visualizzare il profilo personale	6.78	S
4	Modifica gli orari di apertura dell'attività	9.22	S
5	Visualizza le recensioni dell'attività	6.32	S
6	Aggiungi una nuova categoria al menù	7.68	S
7	Aggiungi un piatto al menù	10.96	S
8	Modifica gli allergeni del piatto “Risotto di mare”	12.65	S
9	Elimina il piatto “Lasagne ripiene” dal menù	9.10	S
10	Visualizza il menù	5.57	S
11	Aggiorna lo status di avanzamento dell'ordine “17145” impostandolo su “In consegna”	12.07	S
12	Visualizza i dettagli dell'ordine “17145”	6.62	S

Comportamenti da segnalare Utente 5:

- Nessun comportamento da segnalare in quanto l'utente è riuscito a completare con successo i task assegnati, nonostante l'utente 5 avesse una bassa conoscenza del dominio applicativo.

Tasso completamento totale - Cliente

Task	Utente 1	Utente 2	Utente 3
1	S	S	S
2	S	S	S
3	S	S	P
4	S	S	S
5	S	S	P
6	S	S	S
7	S	S	P
8	S	S	S
9	S	S	P
10	S	S	S
11	S	S	S

Legenda: **S**=successo **F**=fallimento **P**=successo parziale

Per il calcolo del tasso di completamento, è stato assegnato 1 punto per il successo, 0.5 punti per il successo parziale, 0 punti per il fallimento.

$$\text{Calcolo del tasso di successo} = \frac{N.\text{successi} + (N.\text{successi parziali} * 0,5)}{(N.\text{task} * N.\text{utenti})} \times 100$$

Numero successi:

29

Punteggio: **29**

Numero successi parziali:

4

Punteggio: **2**

Numero fallimenti:

0

Punteggio: **0**

$$\text{Tasso completamento} = \frac{29 + (4 * 0,5)}{11 * 3} \times 100 = \mathbf{94 \%}$$

Tasso completamento totale – Ristoratore

Task	Utente 4	Utente 5
1	S	S
2	S	S
3	S	S
4	P	S
5	S	S
6	S	S
7	S	S
8	P	S
9	S	S
10	S	S
11	S	S
12	S	S

Legenda: **S**=successo **F**=fallimento **P**=successo parziale

Per il calcolo del tasso di completamento, è stato assegnato 1 punto per il successo, 0,5 punti per il successo parziale, 0 punti per il fallimento.

$$\text{Calcolo del tasso di successo} = \frac{N.\text{successi} + (N.\text{successi parziali} * 0,5)}{(N.\text{task} * N.\text{utenti})} \times 100$$

Numero successi:

22

Punteggio: **22**

Numero successi parziali:

2

Punteggio: **1**

Numero fallimenti:

0

Punteggio: **0**

$$\text{Tasso completamento} = \frac{22 + (2 * 0,5)}{12 * 2} \times 100 = \mathbf{96 \%}$$

Classificazione problemi riscontrati - Cliente

TIPO PROBLEMA	RILEVANZA	SOLUZIONE
Finestra di dialogo relativa alla conferma delle modifiche del profilo personale poco leggibile a causa del colore e della dimensione del font.	SECONDARIO	Aumentata la dimensione del font e utilizzo di un colore più marcato.
Mancanza di una descrizione relativa all'utilizzo delle stelle durante una recensione.	SECONDARIO	Inserimento di un testo che inducesse l'utente a completare la recensione inserendo una valutazione attraverso le stelline.
Finestra di dialogo relativa all'aggiunta del piatto al carrello poco leggibile a causa del colore e della dimensione del font.	SECONDARIO	Aumentata la dimensione del font e utilizzo di un colore più marcato.
Ambiguità riscontrata nella conclusione di un ordine a causa di confusione tra la sezione "Carrello" e la sezione "I miei ordini".	RILEVANTE	Inserimento di una nuova schermata del tutorial che informasse l'utente sulle funzionalità della sezione "Carrello".

Classificazione problemi riscontrati - Ristoratore

TIPO PROBLEMA	RILEVANZA	SOLUZIONE
Finestra di dialogo relativa alla conferma delle modifiche degli orari di apertura dell'attività poco leggibile a causa del colore e della dimensione del font.	SECONDARIO	Aumentata la dimensione del font e utilizzo di un colore più marcato.
Finestra di dialogo relativa alla conferma delle modifiche degli allergeni di un piatto poco leggibile a causa del colore e della dimensione del font.	SECONDARIO	Aumentata la dimensione del font e utilizzo di un colore più marcato.

QUIS – QUESTIONNAIRE FOR USER INTERFACE SATISFACTION

È possibile accedere direttamente al questionario tramite il seguente link:

<https://docs.google.com/forms/d/1hjvD29MjCuhWZRXXPnjuCn8WTiYhKibc2bvI-5Km6-0/edit?usp=sharing>

Risultati QUIS

Domande	Utente 1	Utente 2	Utente 3	Utente 4	Utente 5	Media
1	4	5	4	4	5	4,4
2	4	4	3	4	5	4
3	5	5	4	4	5	4,6
4	5	4	4	4	4	4,2
5	4	4	4	4	4	4
6	5	4	3	3	4	3,8
7	5	4	4	4	4	4,2
8	4	3	3	4	4	3,6
9	4	4	4	4	4	4
10	5	4	4	3	4	4
11	5	4	3	4	5	4,2
12	4	4	4	4	5	4,2
13	5	5	4	4	5	4,6
14	4	4	4	4	4	4
15	5	4	3	4	4	4
16	4	3	3	4	4	3,6
17	4	4	4	4	5	4,2
18	4	3	4	3	4	3,6
19	4	4	4	4	4	4
TOTALE	84	76	70	73	83	77,2

La valutazione nel complesso è positiva, il che indica la soddisfazione generale da parte degli utilizzatori del sistema, sia clienti che ristoratori.

Il punteggio medio ricevuto dal sistema secondo la valutazione **QUIS** è pari a **77,2** punti (81,3%) su un massimo di 95. L'usabilità del sistema è stata valutata positivamente.

SUS – SYSTEM USABILITY SCALE

È possibile accedere direttamente al questionario tramite il seguente link:

<https://docs.google.com/forms/d/1L6JnsQDM8V74dFXBvo9crE8bTyvC6JSCEffc8VqCdiU/edit?usp=sharing>

Risultati SUS

Domanda	Utente 1	Utente 2	Utente 3	Utente 4	Utente 5
1	5	4	4	5	5
2	1	2	2	2	1
3	4	4	3	4	5
4	1	2	2	1	1
5	5	5	4	3	4
6	2	1	2	2	2
7	4	4	3	3	4
8	2	2	2	2	1
9	4	5	4	3	5
10	1	2	2	2	2
Risultati	87,5	82,5	70	72,5	90

Modello di calcolo dei risultati:

- Per le domande dispari, ogni risposta contribuisce con un valore pari al valore della risposta (da 1 a 5) diminuito di 1;
- Per le domande pari, ogni risposta contribuisce con un valore pari a 5 diminuito del valore della risposta (da 1 a 5);
- Dopo aver ottenuto i contributi di ogni domanda, vengono sommati e moltiplicati per 2.5

Con questo calcolo, il risultato è un valore compreso tra 0 e 100. Il prototipo risulta usabile se il risultato è maggiore o uguale a 68.

La media dei punteggi dei sottoposti al test **è di 80,5**, ben al di sopra del punteggio medio della scala di usabilità del sistema.

RAPPORTO TEST USABILITÀ E CONCLUSIONI FINALI

I test di usabilità sui prototipi ad alta fedeltà ci hanno permesso di individuare sia problematiche rilevanti ai fini dell'usabilità, che problematiche secondarie, ma ugualmente significative allo scopo di permettere un utilizzo semplice e gradevole da parte degli utenti meno affini alla tecnologia.

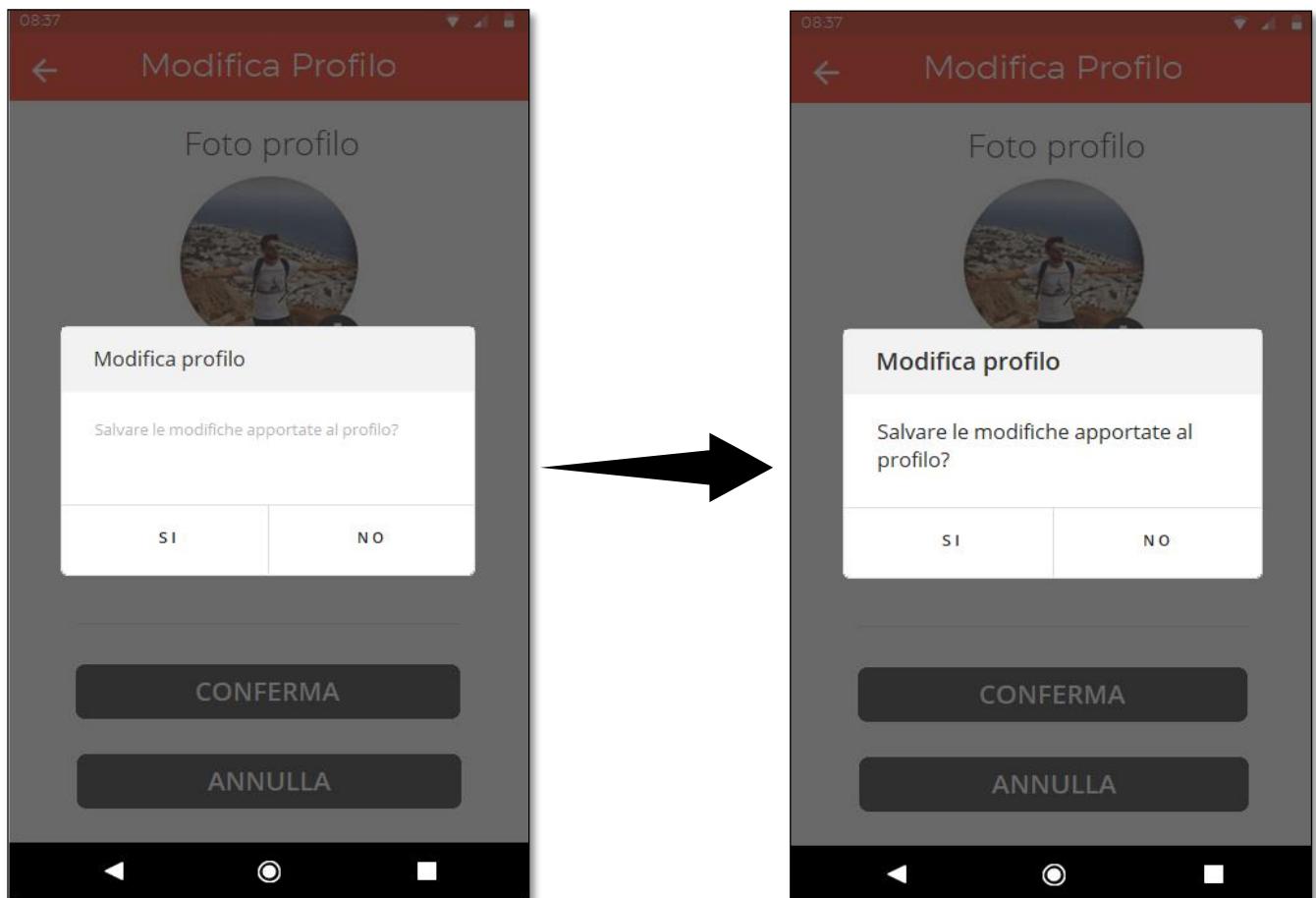
Analizzando i test di usabilità è emerso che:

- Il tasso di completamento dei compiti è pari al 94% per il cliente e 96% per il ristoratore. Globalmente il sistema ha un tasso di completamento dei compiti pari al 95% (media tra i risultati sopra citati), un risultato quindi sicuramente positivo;
- I risultati del SUS hanno fornito un punteggio medio pari a 80.5, notevolmente superiore alla soglia minima di usabilità;
- I risultati del QUIS hanno fornito una valutazione complessiva favorevole pari a 77.2 (81.3%).

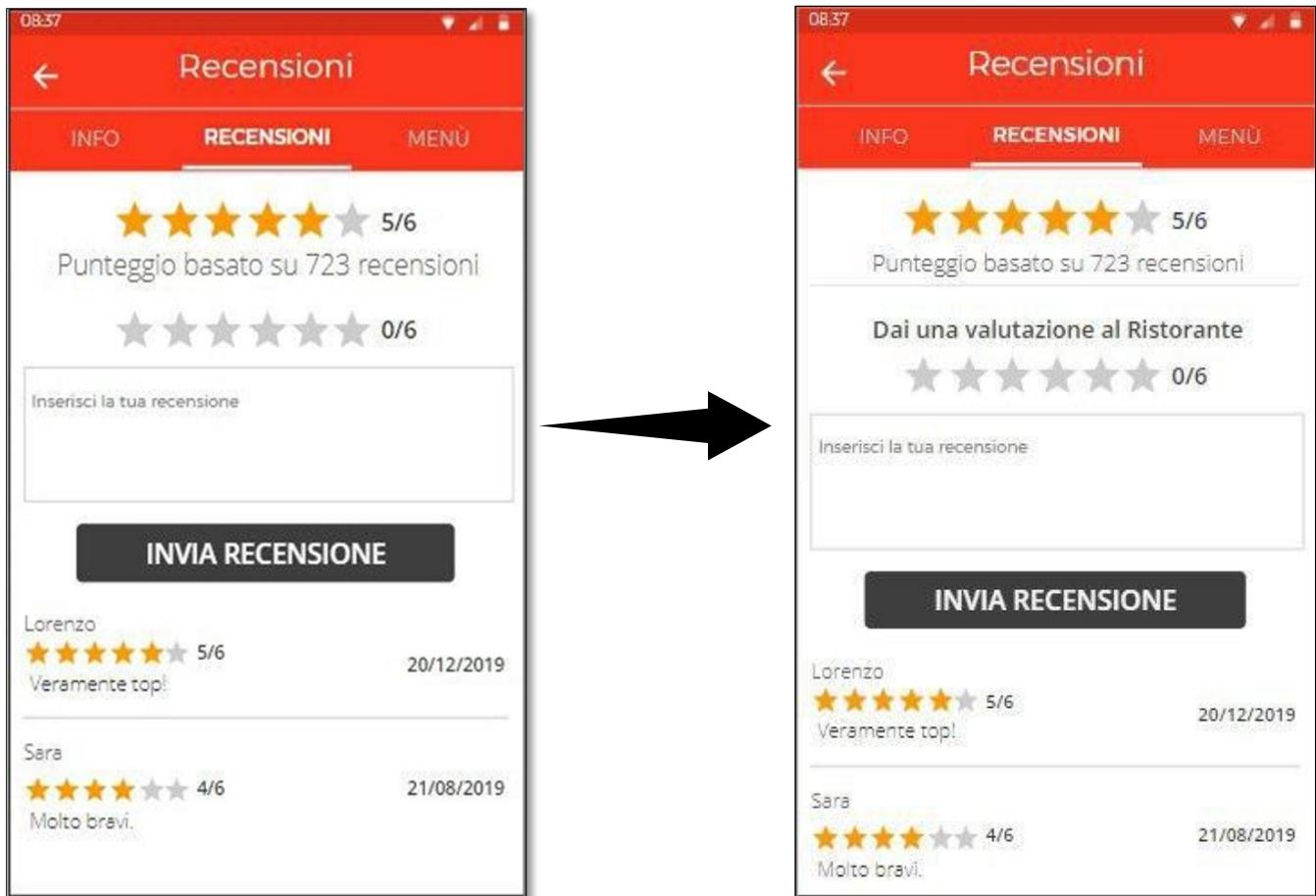
Si forniscono di seguito gli screen rappresentativi delle modifiche proposte in seguito all'analisi effettuata.

Modifiche effettuate – Lato Cliente:

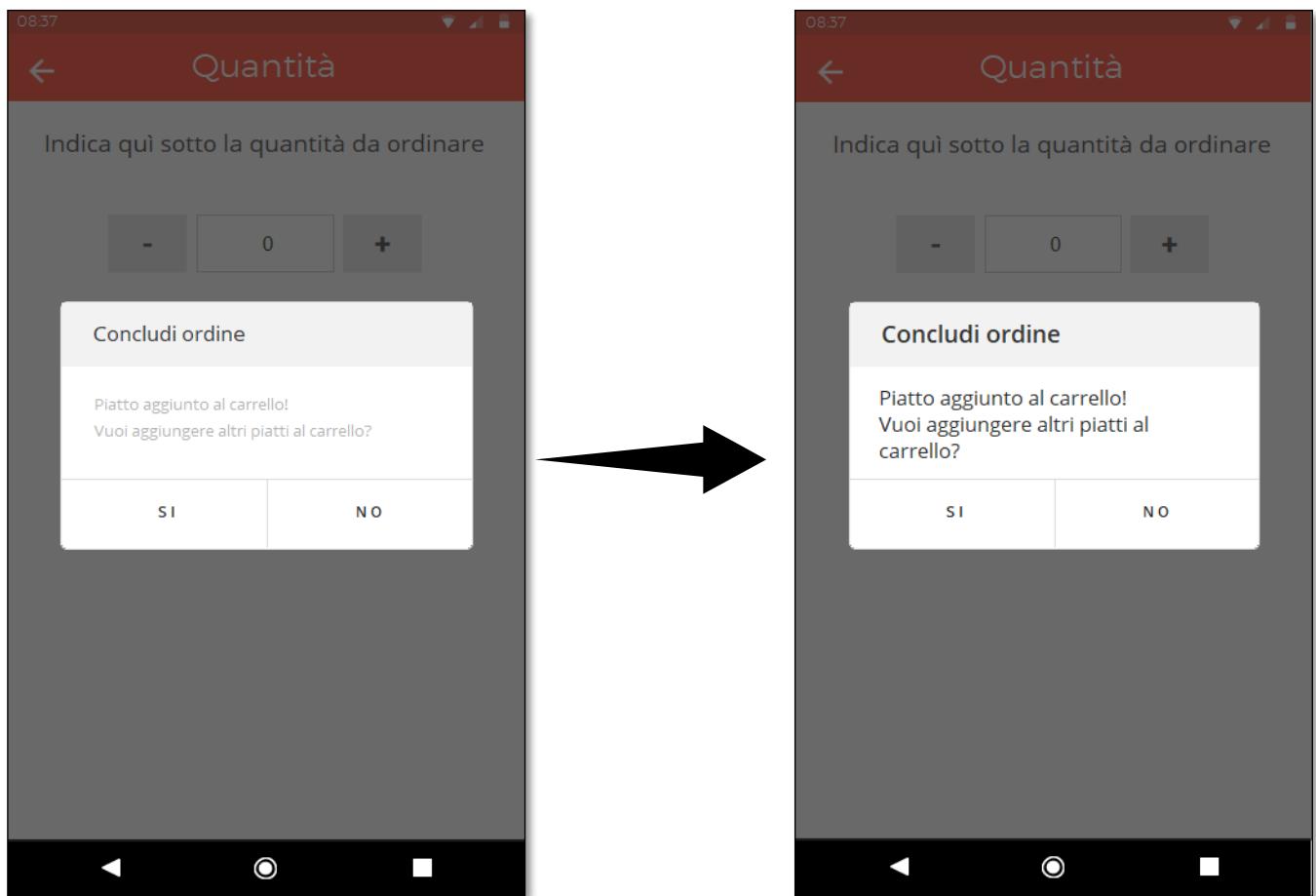
- Modifica colore e dimensione font finestra di dialogo



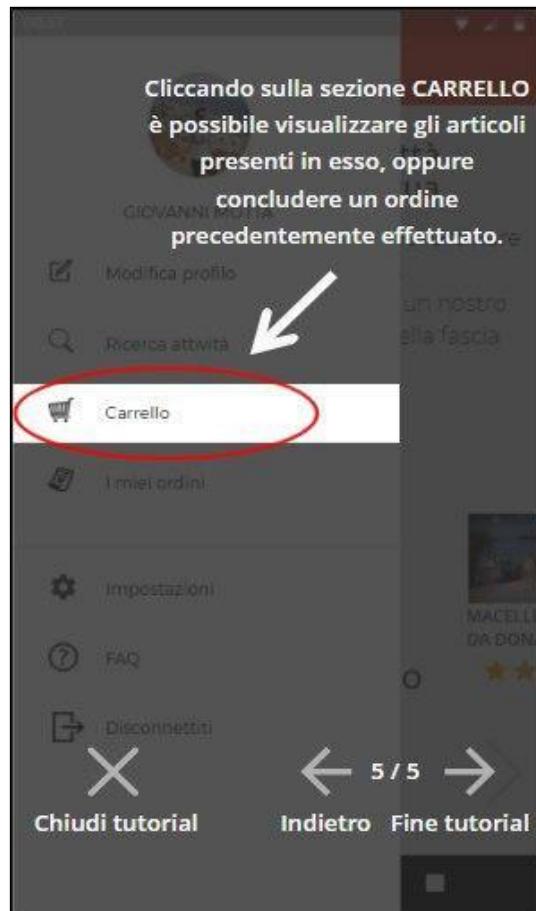
- Inserimento testo descrittivo relativo all'utilizzo delle stelle per completare la recensione



- Modifica colore e dimensione font finestra di dialogo



- Inserimento di una schermata aggiuntiva al tutorial relativa alla spiegazione delle funzionalità del carrello

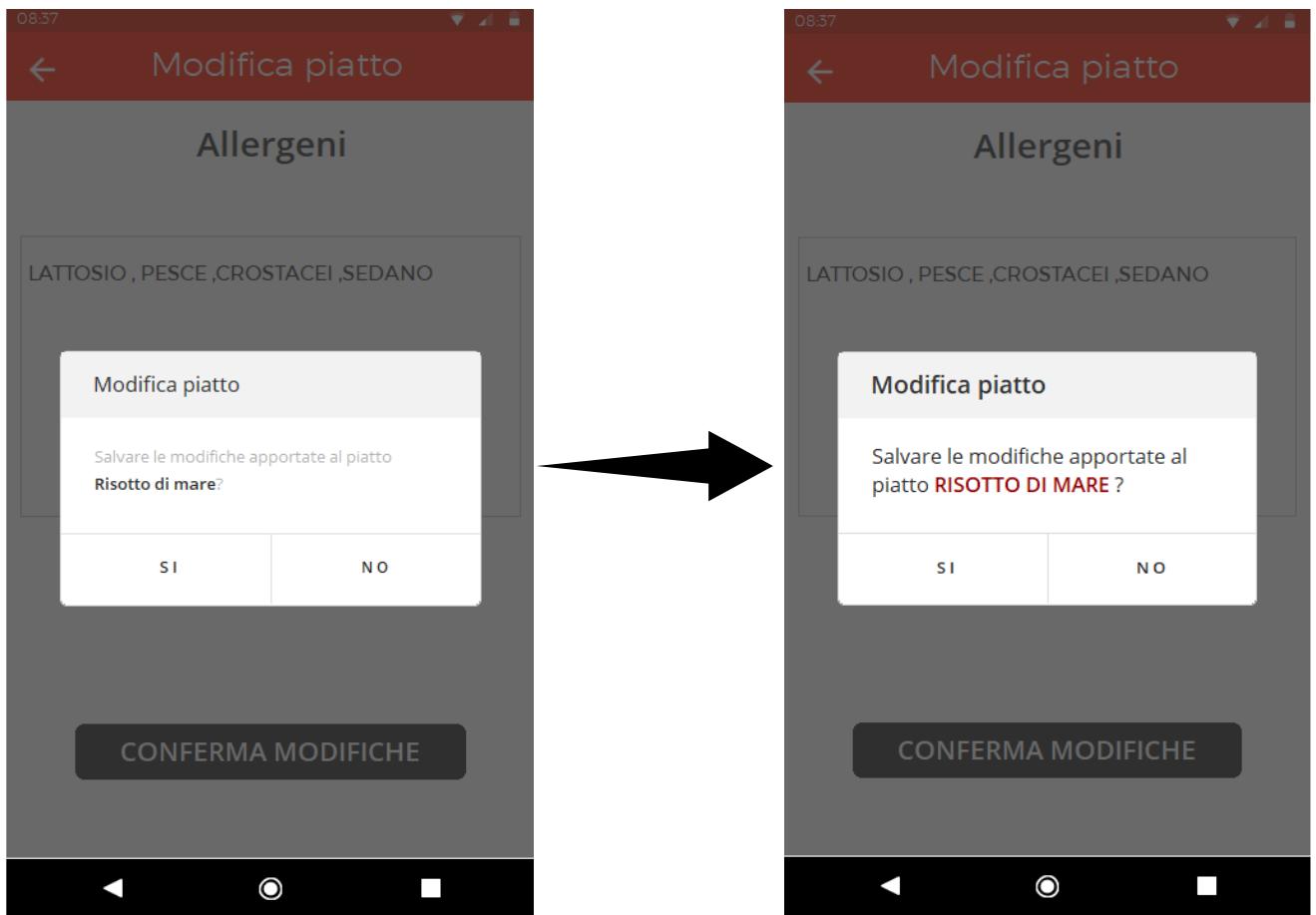


Modifiche effettuate – Lato Ristoratore:

- Modifica colore e dimensione font finestra di dialogo



- Modifica colore e dimensione font finestra di dialogo



VALUTAZIONE EURISTICA

La valutazione euristica del sito www.justeat.it è stata realizzata seguendo il decalogo di Nielsen. Le dieci euristiche di Nielsen, spiegate con le sue stesse parole, sono le seguenti:

1. Visibilità dello stato del sistema

Il sistema dovrebbe sempre informare gli utenti su ciò che sta accadendo, mediante feedback appropriati in un tempo ragionevole

2. Corrispondenza fra il mondo reale e il sistema

Il sistema dovrebbe parlare il linguaggio dell'utente, con parole, frasi e concetti familiari all'utente, piuttosto che termini orientati al sistema. Seguire le convenzioni del mondo reale, facendo apparire le informazioni secondo un ordine logico e naturale

3. Libertà e controllo da parte degli utenti

Gli utenti spesso selezionano delle funzioni del sistema per errore e hanno bisogno di una “uscita di emergenza” segnalata con chiarezza per uscire da uno stato non desiderato senza dover passare attraverso un lungo dialogo. Fornire all'utente le funzioni di undo e redo.

4. Consistenza e standard

Gli utenti non dovrebbero aver bisogno di chiedersi se parole, situazioni o azioni differenti hanno lo stesso significato. Seguire le convenzioni della piattaforma di calcolo utilizzata

5. Prevenzione degli errori

Ancora meglio di buoni messaggi di errore è un'attenta progettazione che eviti innanzitutto l'insorgere del problema. Eliminare le situazioni che possono provocare errori da parte dell'utente, e chiedergli conferma prima di eseguire le azioni richieste.

6. Riconoscere piuttosto che ricordare

Minimizzare il ricorso alla memoria dell'utente, rendendo visibili gli oggetti, le azioni e le opzioni. L'utente non dovrebbe aver bisogno di ricordare delle informazioni, nel passare da una fase del dialogo a un'altra. Le istruzioni per l'uso del sistema dovrebbero essere visibili o facilmente recuperabili quando servono.

7. Flessibilità ed efficienza d'uso

Acceleratori – invisibili all'utente novizio – possono spesso rendere veloce l'interazione dell'utente esperto, in modo che il sistema possa soddisfare sia l'utente esperto sia quello inesperto. Permettere all'utente di personalizzare le azioni frequenti.

8. Design minimalista ed estetico

I dialoghi non dovrebbero contenere informazioni irrilevanti o necessarie solo di rado. Ogni informazione aggiuntiva in un dialogo compete con le unità di informazione rilevanti e diminuisce la loro visibilità relativa

9. Aiutare gli utenti a riconoscere gli errori, diagnosticarli e correggerli

I messaggi di errore dovrebbero essere espressi in linguaggio semplice (senza codici), indicare il problema con precisione e suggerire una soluzione in modo costruttivo

10. Guida e documentazione

Anche se è preferibile che il sistema sia utilizzabile senza documentazione, può essere necessario fornire aiuto e documentazione. Ogni tale informazione dovrebbe essere facilmente raggiungibile, focalizzata sul compito dell'utente, e dovrebbe elencare i passi concreti da fare, senza essere troppo ampia.

1. Visibilità dello stato del sistema

1.1 Dove mi trovo?

In ogni pagina, oltre a cambiare l'url, cambia anche la struttura della pagina, e da questo cambiamento si può capire in che sezione del sito ci si trova.

1.2 La pagina ha un titolo informativo?

Si, tutte le pagine hanno un titolo informativo.

1.3 Dove posso andare?

Per ogni pagina esplorata, sono presenti fisse in alto le etichette “Accedi” e “Aiuto”. Inoltre, a fine pagina si trovano i vari menù per la navigazione.

1.4 Ci sono link e pulsanti importanti che sono visibili senza dover fare scrolling?

Si, ci sono pulsanti e link sempre ben visibili che evitano la possibilità di fare scrolling. Tra questi, alcuni ben visibili sono “Accedi”, “Per te”, “Aiuto”, “Carrello”, “Trova i ristoranti” ecc.

1.5 La cosa più importante della pagina si trova in alto?

Si, a seconda della pagina è sempre presente in alto la sezione più importante.

1.6 La pagina ha una chiara struttura?

Si, le pagine hanno una struttura abbastanza chiara.

1.7 L'autore della pagina (persona o ente) è chiaramente indicato?

No, non è presente esplicitamente il nome della persona o dell'ente autore della pagina.

Non conforme: GRAVITÀ BASSA, riportare il nome della persona autore della pagina in una sezione apposita.

1.8 Se la pagina è il risultato di una compilazione di una form, è chiaro qual è stato l'esito?

Sì, tutte le compilazioni producono un risultato visibile all'utente.

1.9 Posso percepire il testo? le immagini? i contenuti multimediali?

Testo e immagini, sono immediatamente percepibili in tutte le pagine utilizzate.

1.10 Posso percepire i link, i pulsanti, i controlli delle form?

Sì, link, pulsanti e controlli delle form sono immediatamente percepibili in tutte le pagine analizzate.

1.11 Si capisce che qualcosa è un link, un pulsante, un controllo?

Sì, passando su alcuni link compare la sottolineatura oltre alla trasformazione del puntatore.

2.Corrispondenza tra mondo reale e sistema

2.1 I link, pulsanti, controlli delle form hanno etichette appropriate?

Sì, in tutte le pagine analizzate le etichette risultano appropriate.

2.2 Le categorie e i raggruppamenti (di informazioni, di link, di pulsanti, di controlli) hanno etichette appropriate?

Sì, in tutte le pagine analizzate le etichette risultano appropriate.

2.3 Il linguaggio è adatto all'audience?

Sì, il linguaggio utilizzato è adatto all'audience, perché è semplice, intuitivo e adatto a tutti.

2.4 Vengono usate icone appropriate? conosciute?

Le icone utilizzate risultano appropriate e conosciute dalla maggioranza degli utenti.

3.Controllo da parte dell'utente e sua libertà

3.1 Viene evitata una introduzione (es. in Flash)? la si può facilmente saltare?

Non è presente una introduzione.

3.2 La pagina ha un pulsante "indietro"? oppure le briciole di pane?

Tutte le pagine non hanno esplicitamente un pulsante “Indietro”; è comunque possibile utilizzare il pulsante “Indietro” del browser per tornare alle pagine precedenti. Inoltre, le breadcrumb (briciole di pane) sono presenti solo in poche pagine.

Non conforme: GRAVITÀ BASSA, è necessario inserire un pulsante “Indietro” per tornare alle pagine precedenti, oppure inserire in alternativa le breadcrumb su ogni pagina del sito.

3.3 La pagina ha un link alla home?

Le pagine analizzate presentano la possibilità di tornare alla home cliccando sul logo “JUST EAT”, sempre presente in alto a sinistra.

3.4 Se lo scaricamento della pagina richiede tempi lunghi, qualche porzione preliminare dei dati viene resa percepibile?

Lo scaricamento della pagina richiede tempi adeguati per ogni pagina analizzata.

3.5 I messaggi di errore suggeriscono come continuare?

Sì, i messaggi di errore sono significativi per l’utente.

3.6 Eventuali restrizioni su browser o plug-in sono chiaramente indicate e correttamente gestite?

No, non sono presenti restrizioni di questo tipo.

3.7 Si può navigare solamente con la tastiera?

No, la navigazione con la sola tastiera non è possibile.

3.8 Font, colori, animazioni, suoni sono usati in maniera appropriata?

Sì, l’uso di colori e animazioni è utilizzato in maniera appropriata. Non è stato rilevato alcun utilizzo di suoni.

3.9 Gli utenti possono ridimensionare la finestra?

Sì, gli utenti possono ridimensionarli e gli elementi si adattano perfettamente al ridimensionamento grazie all’interfaccia responsive del sito stesso.

4. Coerenza e standard

4.1 L’etichetta di un link o pulsante è coerente con il titolo della pagina destinazione?

Sì, in tutte le pagine analizzate non si rilevano incoerenze.

4.2 Il titolo di una pagina è coerente con il contenuto della pagina?

Sì, ogni titolo è coerente al contenuto della pagina.

4.3 Il contenuto fa riferimento a fonti esterne ed indipendenti che sono credibili?

Il contenuto delle pagine analizzate fa riferimento a fonti esterne soltanto per quanto riguarda la pagina social dell'applicazione stessa e per gli store da cui scaricare l'applicazione.

4.4 Viene coerentemente usato lo stesso stile, colore, font per oggetti simili all'interno di questa pagina? del sito?

Sì, stile, colore e font sono coerenti sia all'interno della singola pagina, sia all'interno del sito.

4.5 Il layout della pagina è coerente nel sito?

Sì, per tutte le pagine è utilizzato lo stesso layout.

5.Prevenzione degli errori

5.1 Errori di navigazione (vicoli a fondo cieco, cicli, link non definiti, smarrirsi) vengono evitati?

Non sono presenti errori di navigazione.

5.2 Le etichette dei link e pulsanti sono non-ambigui?

Sì, le etichette di link e pulsanti presenti nelle pagine analizzate sono non-ambigui.

5.3 Informazioni sull'attraversamento di un link vengono forniti in anticipo (dimensione della pagina, formati particolari, tipo di informazione - suono, animazione, video, PDF, ...)?

No, nessuna delle informazioni riportate vengono fornite.

5.4 Gli URL usano caratteri semplici (si evitano caratteri che non siano lettere, o nomi lunghi e complessi)?

Sì, gli URL usano sempre caratteri semplici.

5.5 Vengono fornite chiare ed esaurienti istruzioni su come compilare le form? Sono adiacenti ai controlli delle form?

Sì, le form sono di facile compilazione e presentano istruzioni chiare.

5.6 Nell'uso delle form gli errori vengono prevenuti (mediante menu, liste di scelte, ...)?

Sì, laddove è possibile vengono utilizzate varie forme di prevenzione degli errori come ad esempio l'uso di menù, liste di scelte, ecc..

6.Riconoscere piuttosto che ricordare

6.1 I link sono troppi? sono presentati in maniera pesante?

I link sono presenti in maniera adeguata all'interno delle pagine.

6.2 Il contenuto della pagina è differenziabile da etichette di link?

Si, i testi sono ben distinti da tutto il resto, perché sono evidenziati con un colore differente.

6.3 Le figure hanno delle descrizioni che sono significative?

Sì, le figure sono presenti e sempre accompagnate da descrizioni significative.

6.4 I link e i controlli sono chiaramente visibili?

Sì, sono facilmente visibili.

6.5 Le immagini cliccabili sono facilmente riconoscibili?

Sì, le immagini cliccabili sono facilmente riconoscibili.

6.6 Si può distinguere tra link inter- e intra-sito? inter- e intra-pagina?

I link intra-sito e intra-pagina sono riconoscibili tramite colore differente e uso della sottolineatura. I link inter-sito e inter-pagina sono rappresentativi da icone o pulsanti che riportano il logo del sito di destinazione.

7.Flessibilità e efficienza d'uso

7.1 Le pagine possono essere incluse nei favoriti/segnalibri (bookmark) in maniera non ambigua?

Sì, le pagine possono essere incluse nei segnalibri in maniera non ambigua.

7.2 Vengono offerti dei motori di ricerca?

Non vengono offerti altri motori di ricerca, eccetto quello interno al sito.

7.3 Gli utenti possono approfondire se - e solo se - lo desiderano?

Sì, è possibile approfondire determinati dettagli solo se gli utenti lo desiderano.

7.4 Le pagine sono state realizzate in modo che possano essere reperite coi motori di ricerca?

Sì le pagine possono essere reperite coi motori di ricerca.

7.5 Gli utenti possono ridimensionare la finestra?

Sì, e gli elementi si adattano perfettamente al ridimensionamento grazie ad un'interfaccia responsive.

7.6 Gli utenti possono modificare le dimensioni del testo?

No, la dimensione del testo non risulta modificabile. Un utente con la necessità di un testo più grande sarà obbligato a dover zoomare tramite la possibilità offerta dal browser.

7.7 Gli utenti possono usare solamente la tastiera?

No, gli utenti possono usare anche il mouse o touchpad.

7.8 Gli utenti possono usare i tasti rapidi?

Non sono presenti tasti rapidi.

8.Design minimalista ed estetico

8.1 I pulsanti e i link sono raggruppati in base alla loro funzione?

Sì, sono presenti raggruppamenti esatti.

8.2 I termini che sono legati al web vengono evitati (es. "segui questo link", "clicca qui")?

Non sono presenti riferimenti alla terminologia del web.

8.3 Le animazioni e lampeggiamenti sono evitati?

Si, non ci sono animazioni lampeggianti all'interno delle pagine analizzate.

8.4 Le animazioni Flash che sono inutili sono evitate?

Il sito non presenta animazioni flash che rendano sgradevole l'esperienza d'uso dell'utente.

9.Aiutare l'utente a riconoscere gli errori, diagnosticarli e correggerli

9.1 Per gli errori di navigazione vengono dati dei suggerimenti costruttivi (es. link iniziali nel caso di nessun risultato da un motore di ricerca)?

Si, vengono dati suggerimenti costruttivi sia nei campi per effettuare l'accesso sia in quello per l'inserimento dell'indirizzo di consegna.

9.2 Vengono offerte delle spiegazioni naturali di ciò che è successo e perché?

Si, in tutti i campi vengono fornite spiegazioni naturali di ciò che è avvenuto e perché.

10.Guida e documentazione

10.1 Quanto lontano è il materiale di aiuto? quanto bene esso è integrato nelle pagine?

Il materiale di aiuto è immediatamente raggiungibile cliccando nell'apposito pulsante “Aiuto”, presente in ogni pagina.

10.2 È disponibile una mappa del sito?

Sì, è presente una mappa del sito.

10.3 Viene data una descrizione delle caratteristiche di accessibilità del sito?

No, non è data nessuna descrizione delle caratteristiche di accessibilità.

EURISTICA	CHECKPOINT	ESITO
Visibilità dello stato del sistema	1.1	Conforme
	1.2	Conforme
	1.3	Conforme
	1.4	Conforme
	1.5	Conforme
	1.6	Conforme
	1.7	Non Conforme: Gravità Bassa
	1.8	Conforme
	1.9	Conforme
	1.10	Conforme
	1.11	Conforme
Corrispondenza fra il mondo reale e il sistema	2.1	Conforme
	2.2	Conforme
	2.3	Conforme
	2.4	Conforme
Libertà e controllo da parte degli utenti	3.1	Conforme
	3.2	Non conferme: Gravità bassa
	3.3	Conforme
	3.4	Conforme
	3.5	Conforme
	3.6	Conforme
	3.7	Conforme
	3.8	Conforme
	3.9	Conforme
Consistenza e standard	4.1	Conforme
	4.2	Conforme
	4.3	Conforme
	4.4	Conforme
	4.5	Conforme
Prevenzione degli errori	5.1	Conforme
	5.2	Conforme
	5.3	Conforme
	5.4	Conforme

	5.5	Conforme
	5.6	Conforme
	5.7	Conforme
Riconoscere piuttosto che ricordare	6.1	Conforme
	6.2	Conforme
	6.3	Conforme
	6.4	Conforme
	6.5	Conforme
	6.6	Conforme
Flessibilità ed efficienza d'uso	7.1	Conforme
	7.2	Conforme
	7.3	Conforme
	7.4	Conforme
	7.5	Conforme
	7.6	Conforme
	7.7	Conforme
	7.8	Conforme
Design minimalista ed estetico	8.1	Conforme
	8.2	Conforme
	8.3	Conforme
	8.4	Conforme
Aiutare gli utenti a riconoscere gli errori, diagnosticarli e correggerli	9.1	Conforme
	9.2	Conforme
Guida e documentazione	10.1	Conforme
	10.2	Conforme
	10.3	Conforme