UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA



Promuovere il benessere degli anziani

Interazione Uomo-Macchina Assignment n.4

Docenti Corsisti

Prof.ssa Giuliana **Vitiello** Dott. Andrea Antonio **Cantone** Alessia **De Filippo**0512117416
Biagio **Gallo**0512117779
Luca **Ginolfi**0512117146

Anno Accademico 2024/2025



Sommario

Sommario	2
1. Progetto GitHub	3
2. Miglioramenti apportati al sistema rispetto al prototipo	4
3. Relazione sul testing di usabilità con gli utenti	5
3.1. Tipi di test	
3.2. Risultati	5
3.2.1. Risultati SUS	5
3.2.2. Risultati usabilità dei task	5
4. Divisione dei compiti	7



1. Progetto GitHub

Link al repository di GitHub del progetto: Wellyess

All'interno della repository è presente il file APK dell'applicazione nella directory apk/flutter-apk/app-release.apk



Per il corretto funzionamento dell'applicazione, è necessario:

- concedere il permesso per l'impostazione di sveglie e promemoria (necessario per la ricezione delle notifiche sui farmaci);
- attivare le notifiche dalle impostazioni di sistema del dispositivo, assicurandosi che siano abilitate tutte le notifiche per l'app WellYess.

L'app permette l'accesso con due differenti ruoli utente:

- Credenziali utente anziano:
 - o email: anziano
 - o password: password
- Credenziali utente caregiver:
 - o email: caregiver
 - o password: password



2. Miglioramenti apportati al sistema rispetto al prototipo

In seguito all'utilizzo della tecnica del Mago di Oz, sono state evidenziate delle carenze del nostro sistema e rispetto al prototipo su Figma, il nostro prototipo implementato presenta i seguenti miglioramenti:

- Modifica della sezione dei farmaci per ridurre il carico di informazioni presenti e aumentare la leggibilità e l'usabilità.
- Modifica dei titoli nelle impostazioni per migliorarne la comprensione: "Account" diventa "Profilo", "Caregiver" diventa "Assistente", "Logout" diventa "Esci dal profilo", per evitare l'uso di termini in inglese poco chiari per gli anziani.
- Modifica alla modalità di invio di una richiesta di SOS (bisogna cliccare due volte sul pulsante per una questione di sicurezza e per evitare segnalazioni involontarie).
- Modifica ai campi dei parametri: aggiunti pulsanti + e per semplificare l'inserimento dei valori.
- Aggiunta del pulsante di Logout.



Relazione sul testing di usabilità con gli utenti Tipi di test

Abbiamo deciso di sottoporre ad un gruppo di 4 persone due test di usabilità: uno che si basa sul carattere generale della nostra app, ed uno basato su specifici task.

Per il test di carattere generale abbiamo optato per il System Usability Scale (SUS) che consiste in un questionario di 10 domande con 5 opzioni per risposta, in modo tale da capire generalmente se il nostro sistema è usabile o meno.

Per il test specifico è stato deciso di sottoporre ulteriori questionari di usabilità facendo riferimento ai questionari di empowerment realizzati nell' Assignment 1. In base alle 6 task principali:

- T1 Gestione Farmaci
- T2 Attività Fisica Quotidiana
- T3 Consigli Alimentari e Benessere
- T4 Monitoraggio Parametri di Salute
- T5 Gestione Emergenze SOS
- T6 Agenda Medica

Per ognuno dei seguenti task è stato valutato il Decision Making, il Self-Management, la Communication e l'Engagement.

3.2. Risultati

3.2.1. Risultati SUS



Dai punteggi riportati nella tabella sovrastante possiamo notare che la media di tutti i punteggi è di 73,75/100.

3.2.2. Risultati usabilità dei task

Per i questionari sull'usabilità dei task è stato utilizzato lo stesso sistema di valutazione dei questionari sull'empowerment, ritenendo usabili i task con un punteggio maggiore di 3.



Task	ISE	IKS	IPC	IMOT
T1	4,25		4	4,416666667
T2			4,083333333	4,25
T3		4,333333333		4,416666667
T4	4,583333333	4,833333333	4,083333333	
T5			4,5	
T6	4,416666667	4,166666667	4,5	4,5833333333



4. Divisione dei compiti

	Alessia De Filippo	Luca Ginolfi	Biagio Gallo
Capitolo n.1	34%	33%	33%
Capitolo n.2	33%	34%	33%
Capitolo n.3	33%	33%	34%