



# WellYess

PROGETTO PER IL CORSO DI INTERAZIONE UOMO-MACCHINA



# IL TEAM WELLYESS



**BIAGIO GALLO**

**05121 17779**  
**Group** Manager  
**Documentation** Manager  
**Github:** Biagista



**LUCA GINOLFI**

**05121 17146**  
**Evaluation** Manager  
**Github:** Lucacpt

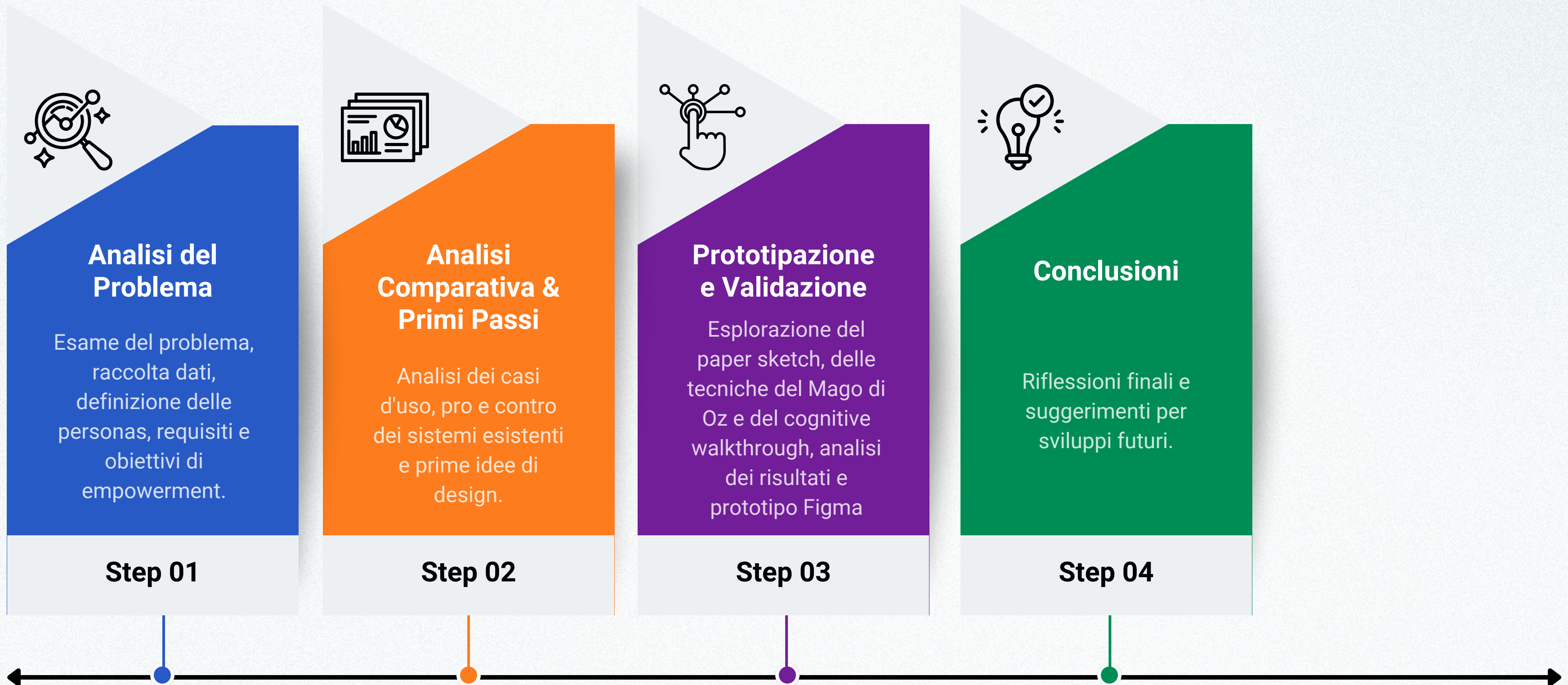


**ALESSIA DE FILIPPO**

**05121 17416**  
**Design** Manager  
**Github:** al3ssiaDeFilippo



# TABELLA DEI CONTENUTI





# ANALISI DEL PROBLEMA



01

## Descrizione del Problema

Individuazione e comprensione del problema da risolvere



02

## Raccolta Dati

Analisi delle informazioni necessarie per affrontare il problema



03

## Personas: Nome persona

Analisi profilo utente per comprendere bisogni e comportamenti



04

## Requisiti del Sistema

Definizione delle caratteristiche necessarie per soddisfare le esigenze degli utenti



05

## Obiettivi di Empowerment

Obiettivi stabiliti per .....



Step 01



# ANALISI DEL PROBLEMA

## 1. DESCRIZIONE DEL PROBLEMA

1

La popolazione anziana è in crescita e ha bisogno di supporto quotidiano per salute e benessere

2

Dimenticanze (farmaci, visite), difficoltà nel monitoraggio e insicurezza sono problemi frequenti

3

I familiari sentono il bisogno di restare informati e offrire supporto, anche a distanza



Step 01





# ANALISI DEL PROBLEMA

## 2. RACCOLTA DATI

### ORGANIZZAZIONE

#### APPROCCIO MISTO

Google Forms

+

Interviste dirette

#### PARTECIPANTI:

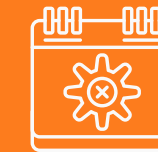
8 → Google Forms

8 → Intervista diretta

#### OBIETTIVO

Coinvolgimento di persone con diverse abilità tecnologiche

### PROBLEMATICHE RACCOLTE



Difficoltà nel ricordare farmaci e appuntamenti



Monitoraggio discontinuo dei parametri vitali



Bisogno di supporto da familiari e operatori sanitari



Sensazione di insicurezza vivendo o lasciando da solo un anziano

Step 01



# ANALISI DEL PROBLEMA

## 3. PERSONAS: ANGELO LAPIAZZA

### 1. DATI

**Età:** 78

**Sesso:** Maschio

**Occupazione:**

Pensionato

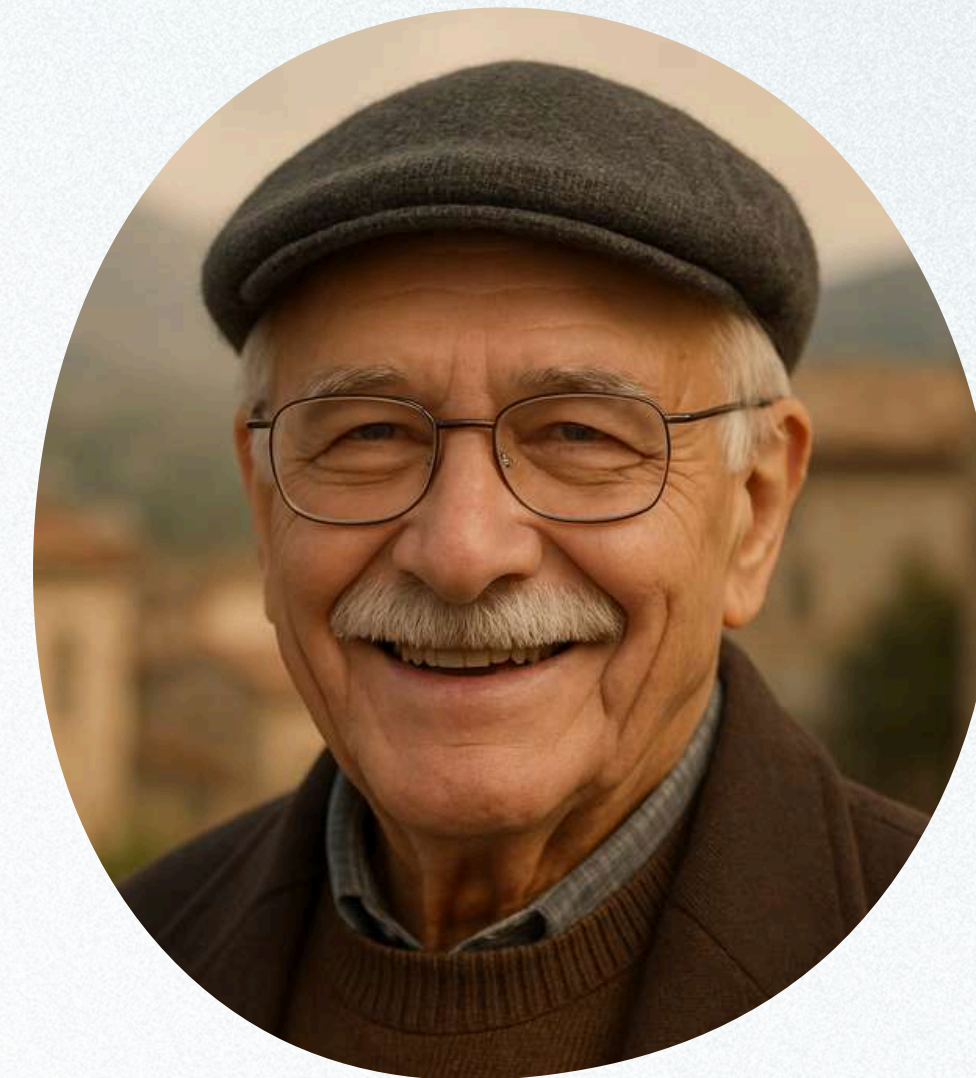
**Provenienza:** Avellino

### 2. DESCRIZIONE

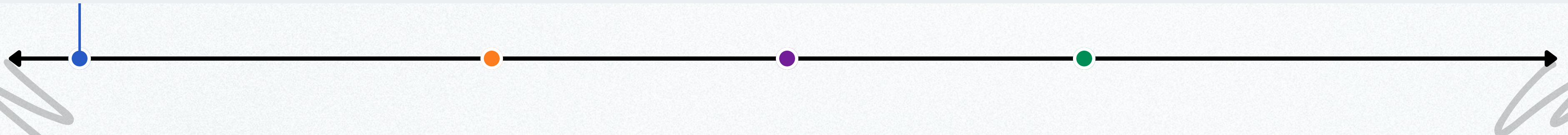
Angelo vive da solo e si prende cura della sua salute ma con qualche difficoltà. Misura ogni mattina la pressione, ma spesso dimentica di annotare i valori o aprire l'agenda dove segna le visite mediche. Ha uno smartphone, ma fa fatica a gestire notifiche e app complesse. È curioso e aperto a soluzioni digitali, purché semplici e chiare

### 3. OBIETTIVO

**Prendersi cura** della propria salute in autonomia, ricordando farmaci, controlli e appuntamenti **senza stress** o confusione



Step 01





# ANALISI DEL PROBLEMA

## 4. REQUISITI DEL SISTEMA



Step 01

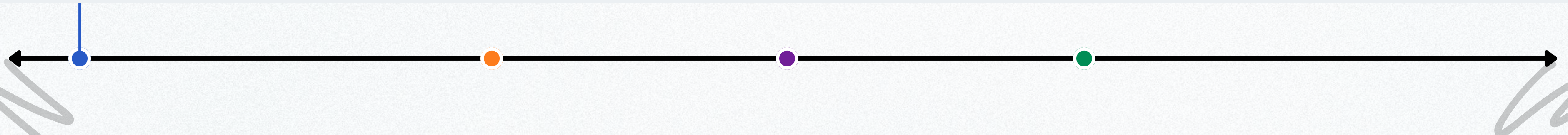


# ANALISI DEL PROBLEMA

## 4. REQUISITI DEL SISTEMA



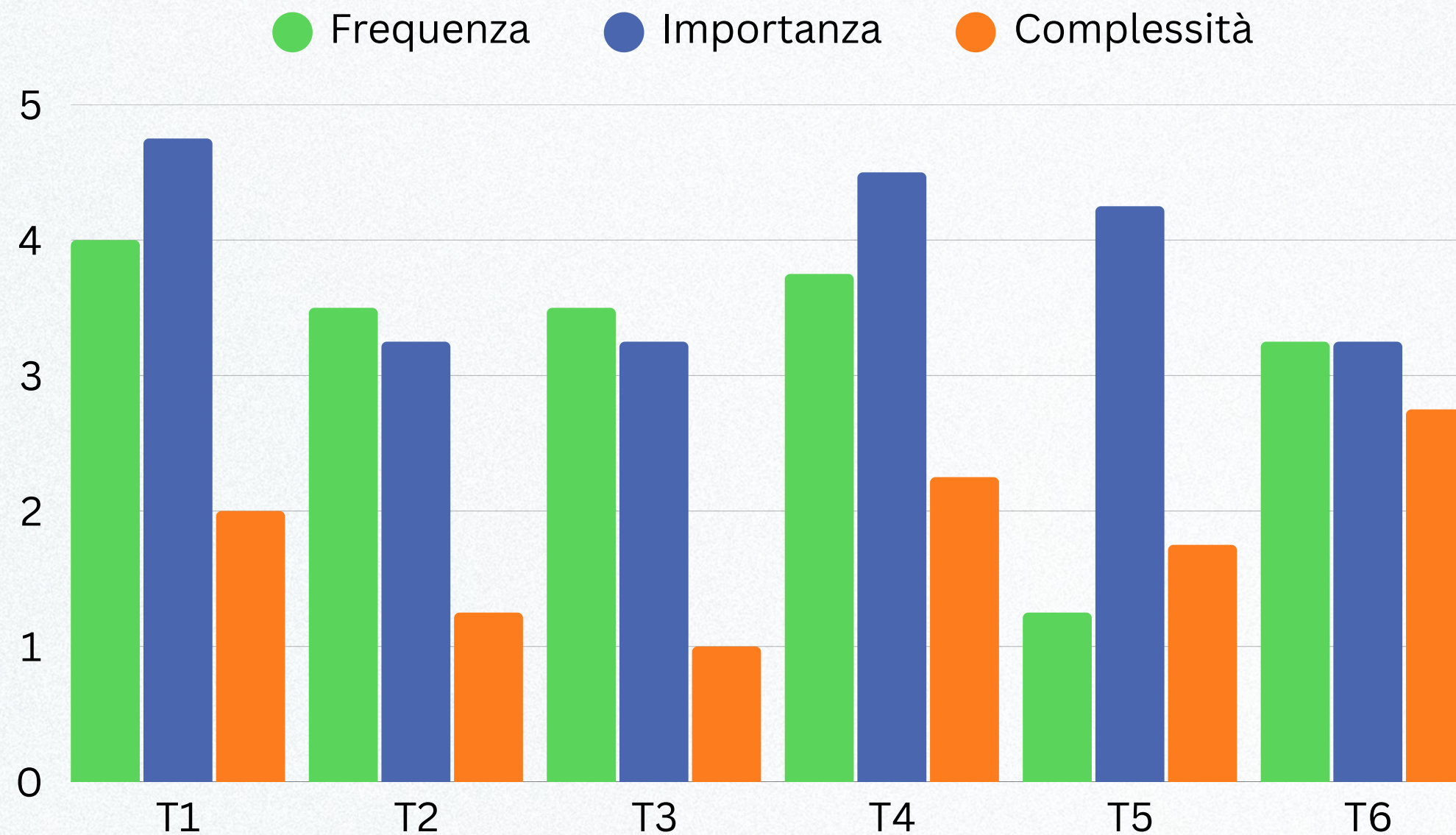
Step 01





# ANALISI DEL PROBLEMA

## 4. REQUISITI DEL SISTEMA



### Summary:


- **Frequenza e importanza** dei task generalmente elevate
- Complessità moderata per la maggior parte delle attività
- Alcuni task **meno frequenti** ma comunque critici

Step 01



# ANALISI DEL PROBLEMA

## 5. OBIETTIVI DI EMPOWERMENT



TASK	ISE	IKS	IPC	MOT
T1	2		2,08333	2,58333
T2			1,91667	2,33333
T3		2		2,16667
T4	2	1,91667	2,08333	
T5			1,33333	
T6	2,16667	1,75	2,16667	2,25

### Legenda:

- **ISE:** self-efficacy
- **IKS:** knowledge & skills
- **IPC:** personal control
- **IMOT:** motivation

Step 01





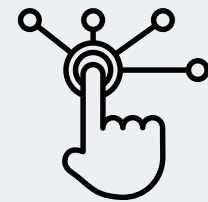
# TABELLA DEI CONTENUTI



## Analisi Comparativa & Primi Passi

Analisi dei casi d'uso, pro e contro dei sistemi esistenti e prime idee di design.

Step 02



## Prototipazione e Validazione

Esplorazione del paper sketch, delle tecniche del Mago di Oz e del cognitive walkthrough, analisi dei risultati e prototipo Figma

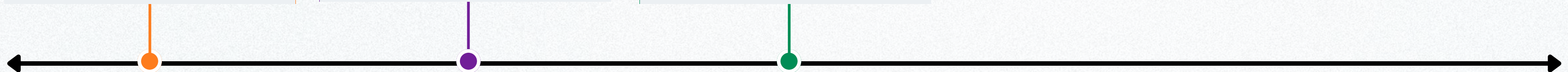
Step 03



## Conclusioni

Riflessioni finali e suggerimenti per sviluppi futuri.

Step 04





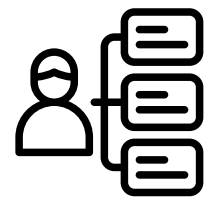
# ANALISI COMPARATIVA



01

## Caso d'uso

Esempio concreto di interazione tra utente e sistema



02

## Pro/Contro sistemi esistenti

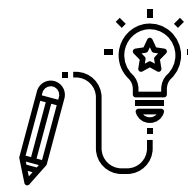
Analisi delle soluzioni attuali evidenziando punti di forza e criticità



03

## Idee iniziali di design

Proposte preliminari per strutturare un'interfaccia adatta agli utenti target



Step 02





# ANALISI COMPARATIVA

## 1. CASO D'USO T1 - GESTIONE FARMACI



Step 02



# ANALISI COMPARATIVA

## 2. PRO/CONTRO SISTEMI ESISTENTI

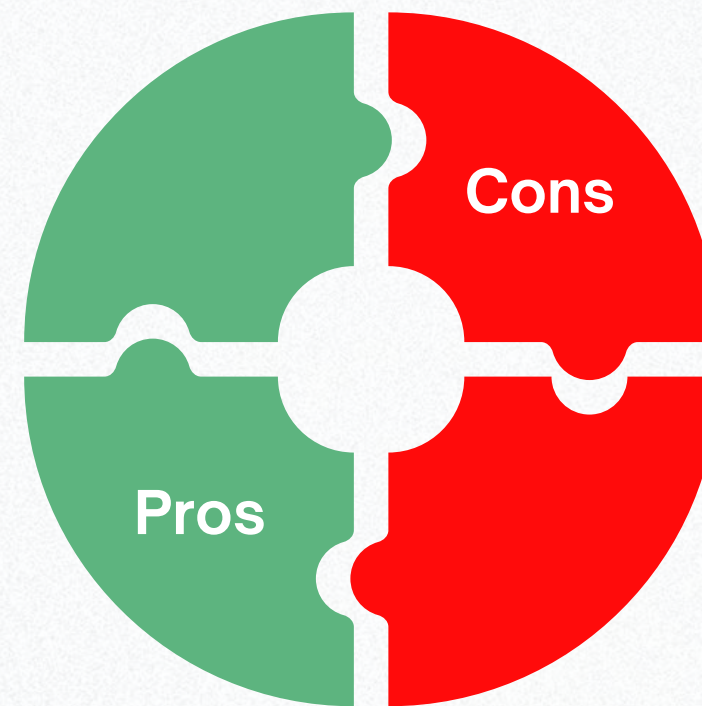


- Interfaccia semplice e intuitiva
- Layout grafico facilmente memorizzabile
- Navigazione immediata e pulita

01

02

03



01

Solo per dispositivi iOS

02

Nessun accesso per caregiver

03

App a pagamento

Step 02



# ANALISI COMPARATIVA

## 2. PRO/CONTRO SISTEMI ESISTENTI



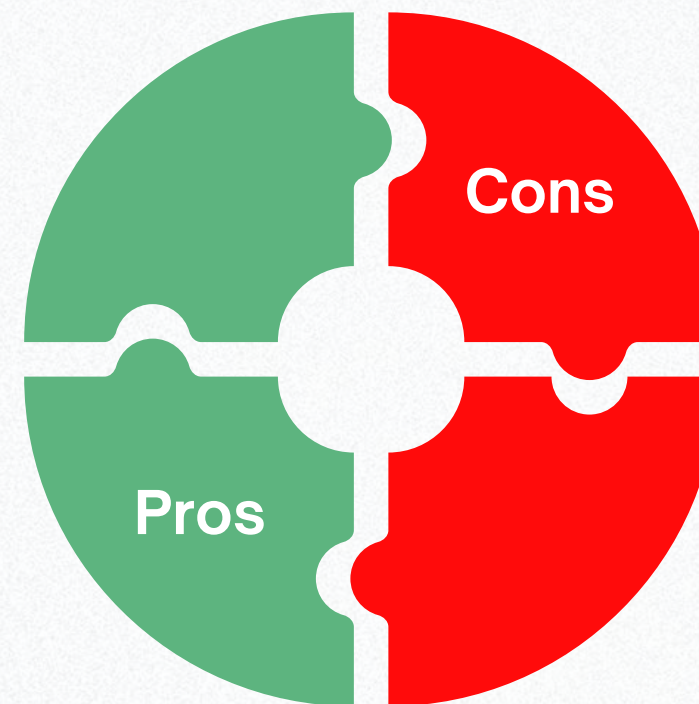
Pressione Sanguigna - Diario

Dati presentati in modo chiaro e sintetico

Grafica essenziale e facile da imparare

01

02



01

Nessun alert su valori anomali

02

Design minimale e poco coinvolgente

03

Nessun supporto o monitoraggio del caregiver

Step 02



# ANALISI COMPARATIVA

## 2. PRO/CONTRO SISTEMI ESISTENTI

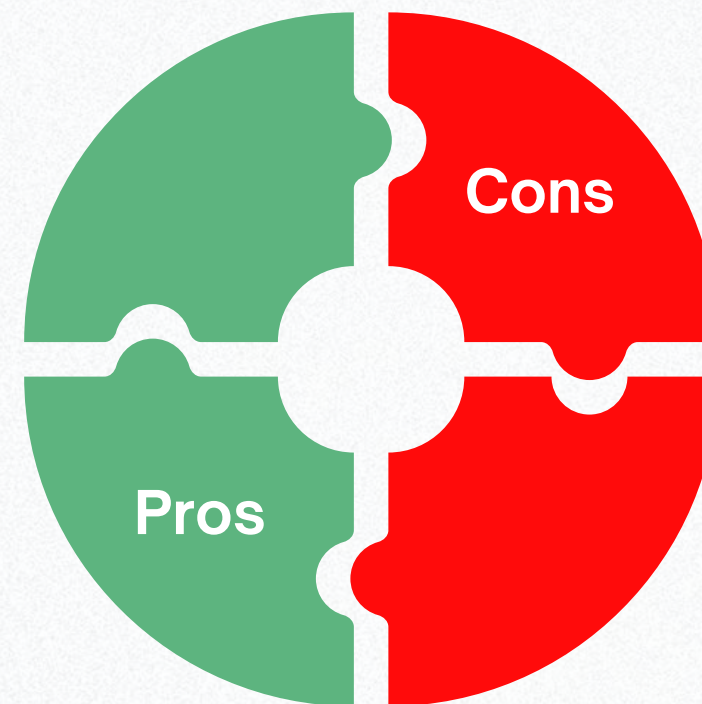


Allarme attivabile con un solo tocco

01

Messaggi d'emergenza personalizzabili

02



01

Funzionalità avanzate solo nella versione premium

02

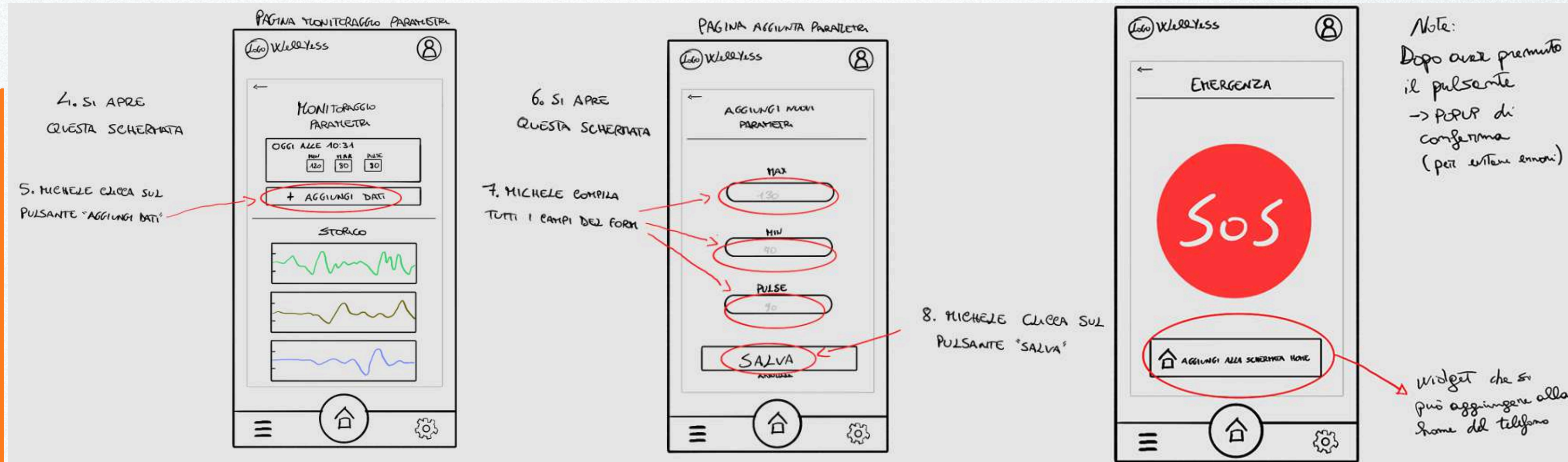
Nessuna notifica per caregiver

Step 02



# ANALISI COMPARATIVA

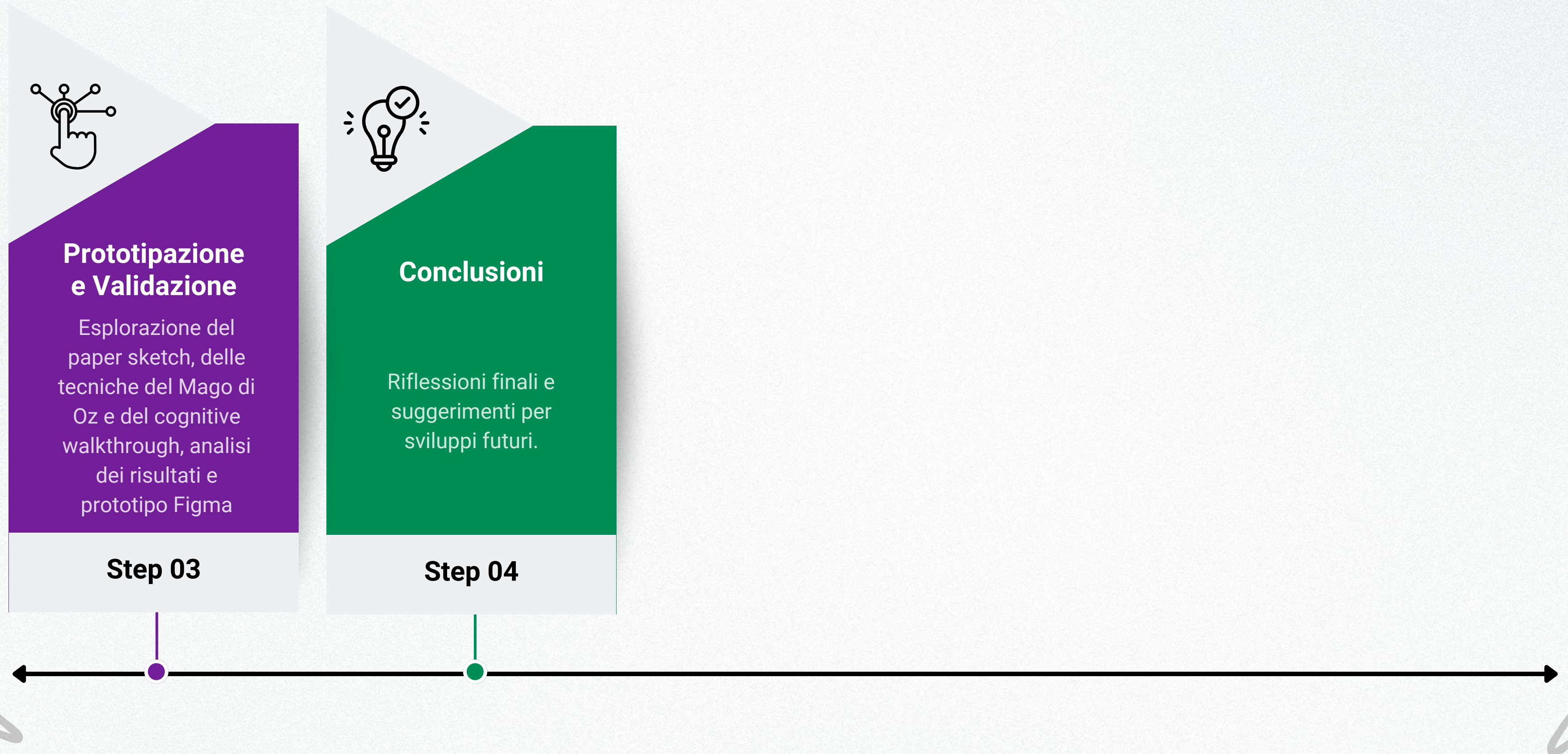
## 3. IDEE INIZIALI DI DESIGN



Step 02



# TABELLA DEI CONTENUTI





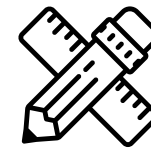
# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE



01

## Paper Sketch

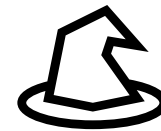
Bozza iniziale su carta per visualizzare l'interfaccia



02

## Tecnica del Mago di Oz

Simulazione dell'interazione con l'utente



03

## Tecnica del Cognitive Walkthrough

Analisi del sistema focalizzata sui passi cognitivi dell'utente durante l'uso



04

## Risultati

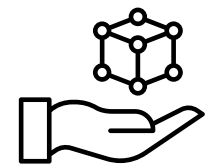
Sintesi delle osservazioni e dei feedback raccolti



04

## Prototipo Figma

Versione interattiva dell'interfaccia progettata con lo strumento Figma



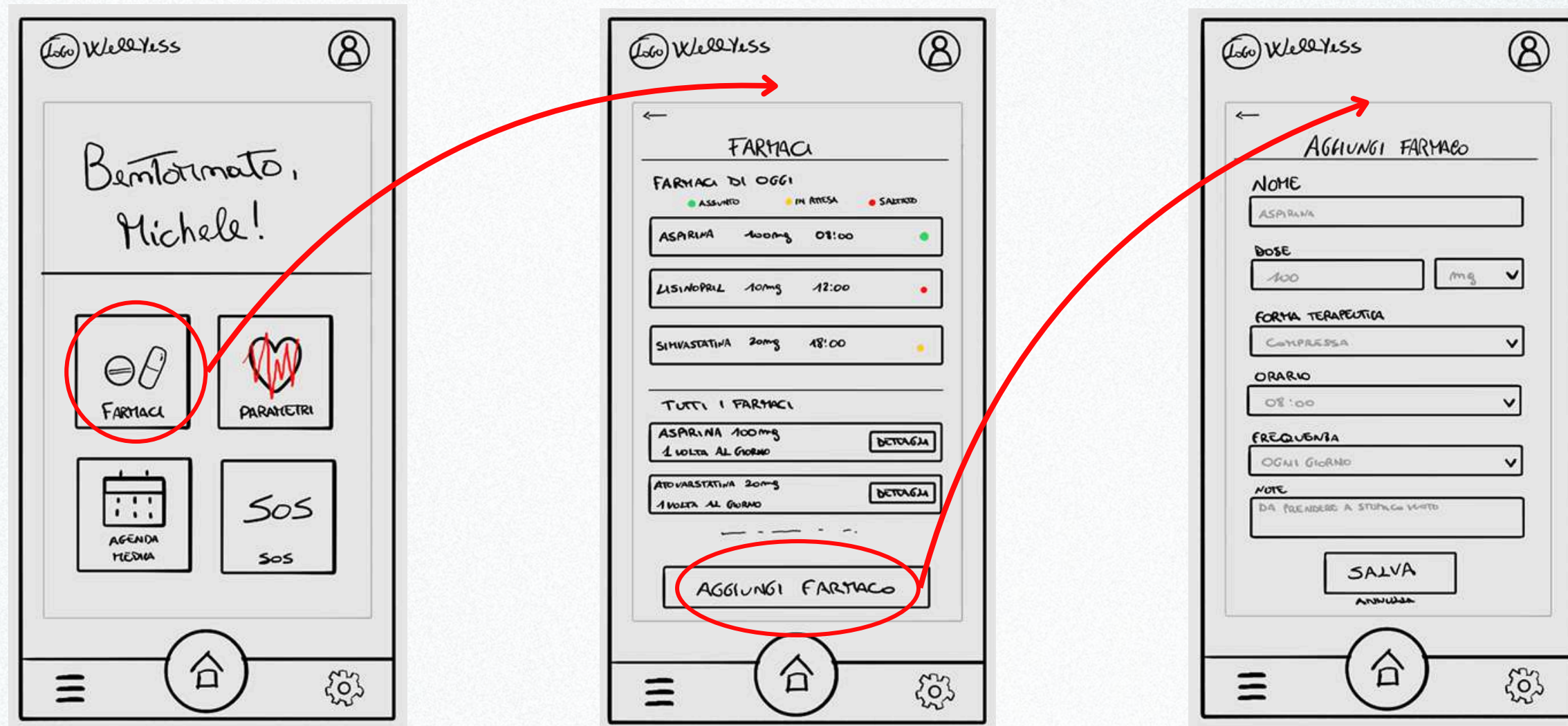
Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 1. PAPER SKETCH



Step 03



# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 1. PAPER SKETCH

### Idea iniziale:

In questa fase abbiamo esplorato le funzionalità principali dell'app, partendo da bisogni reali emersi durante la raccolta dati.

Attraverso i **paper sketch** abbiamo definito in modo semplice e rapido la struttura delle schermate principali, focalizzandoci su:

- Facilità d'uso per utenti anziani
- Interfaccia intuitiva

\* Il Paper Sketch integrale è consultabile su Figma (link nella documentazione)

Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 2. TECNICA MAGO DI OZ

### 1 - Intervistati

Prototipo Hi-Fi

### 3 - Task Analizzati

Pulsanti popup più chiari  
e stato farmaco modificabile



Utenti eterogenei per  
incrementare l'accuratezza

### 2 - Tipologia dei Prototipi

T1 - Gestione Farmaci

T2 - Attività Fisica Quotidiana

T3 - Consigli Alimentari e Benessere

### 4 - Modifiche effettuate

Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 3. COGNITIVE WALKTHROUGH

### Domande Poste



**Domanda 1:** L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

**Domanda 2:** L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

**Domanda 3:** Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 3. COGNITIVE WALKTHROUGH

### T1 - Gestione Farmaci

**Azione A:** L'utente apre la notifica push ricevuta come reminder del farmaco

**Risposta A:** Si apre la schermata promemoria di WellYess

**Risposta 1: Sì.** La notifica mostra chiaramente cosa fare, indicando il nome del farmaco e invitando ad aprire l'app per confermare o rifiutare l'assunzione

**Risposta 2: Sì.** Il messaggio include il pulsante "Apri WellYess"

**Risposta 3: Sì.** L'app si apre direttamente sulla schermata del promemoria, mostrando il popup con i pulsanti "Sì" e "No"

Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 3. COGNITIVE WALKTHROUGH

### T1 - Gestione Farmaci

**Azione B:** L'utente tocca il tasto "Sì" per segnalare l'avvenuta assunzione

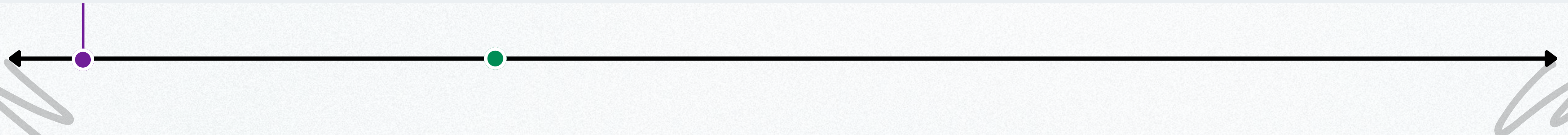
**Risposta B:** La notifica si chiude e viene mostrata la sezione "Farmaci" aggiornata

**Risposta 1: Sì.** Il pulsante "Sì" è ben visibile ed è evidenziato di colore verde, universalmente associato a una conferma positiva

**Risposta 2: Sì.** La domanda "Hai assunto il farmaco?" è formulata in modo chiaro, e le opzioni di risposta sono intuitive

**Risposta 3: Sì.** Dopo aver selezionato "Sì", accanto al nome del farmaco compare un indicatore verde, accompagnato da una legenda esplicativa


Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 4. RISULTATI

- 
- Adottato un linguaggio neutro / semplice per favorire scelte consapevoli
  - Inserito un tasto rapido per segnare l'assunzione del farmaco in qualsiasi momento
  - Introdotti i pulsanti “+” e “-” nei form per facilitare l'inserimento di dati numerici
  - Aumentata la visibilità dei pulsanti

Step 03





# PROTOTIPAZIONE & VALUTAZIONE

## 5. PROTOTIPO FIGMA



Step 03



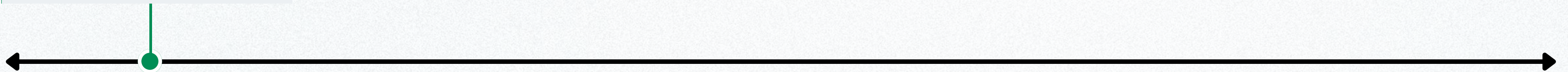
# TABELLA DEI CONTENUTI



## Conclusioni

Riflessioni finali e  
suggerimenti per  
sviluppi futuri.

**Step 04**





# CONCLUSIONI



**Grazie per  
l'attenzione**



Step 04