
Compito 6 – Usability Testing e Prototipo High Fidelity

Scadenza: una settimana prima della data dell'esame - seguiranno comunicazioni

Obiettivo

Costruire un prototipo interattivo ad alta fedeltà e condurre sul prototipo un test di usabilità.

Attività 1. Revisionare il prototipo a partire dai risultati della valutazione euristica

A partire dal report che avrete ricevuto dai valutatori del vostro progetto, correggete le violazioni delle euristiche di usabilità segnalate e descrivete il modo in cui risolvete i problemi nel prototipo finale. Nel caso in cui il gruppo non fosse d'accordo con quanto riportato dai valutatori e desiderasse ignorare un problema, è necessario che il gruppo giustifichi tale scelta.

Attività 2. Creare un prototipo interattivo high-fidelity

Raffinate il vostro prototipo in modo che sia sufficientemente interattivo e gli utenti possano eseguire il test di usabilità. Il prototipo dovrà:

1. Coprire in modo esauriente i tre task che hanno guidato la progettazione.
2. Rispettare eventuali vincoli derivanti dal dispositivo target (es.: dimensione dello schermo, controlli/widget) e della piattaforma di distribuzione.
3. Applicare aspetti di visual design.
4. Simulare l'esperienza reale. Come per i precedenti prototipi, alcuni passaggi potranno non essere sviluppati completamente e potranno essere usati dati e contenuti ridotti. Tuttavia, i partecipanti al test dovranno essere in grado di completare i task di valutazione che saranno definiti per i tre task di progettazione su cui avete concentrato la vostra attività.

Attività 3. Eseguire i test di usabilità

Sul prototipo raffinato, dovrete poi condurre test di usabilità con almeno 1 partecipante per membro del team (per es., se il gruppo ha 6 membri è necessario eseguire almeno 6 sessioni di test).

I partecipanti al test devono essere rappresentativi degli utenti target del vostro progetto. Non eseguite il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono coinvolte nel progetto. Seguite le procedure viste a lezione e scrivete un protocollo di test (script) per:

- Selezionare e reclutare i partecipanti
- Definire i ruoli di ogni membro del team (facilitatore, osservatore1, osservatore2, ...).
- Individuare dei task di valutazione che i partecipanti al test dovranno svolgere, in un numero sufficiente a coprire gli aspetti più importanti del vostro prototipo (minimo 3 task di valutazione). Per ogni task di valutazione, definite i criteri di successo e le relative metriche.
- Definire se e quali questionari utilizzare prima e/o dopo il test e prima e/o dopo ogni task.
- Preparare un modulo per il consenso informato.
- Definire le eventuali domande che vorreste porre a ogni partecipante, dopo ogni task di

valutazione e/o nel debriefing alla fine della sessione di test.

Vi raccomandiamo di scattare delle foto e di prendere appunti riguardo ciò che accade durante il test e le reazioni degli utenti. Dopo aver eseguito tutti i test, definite un elenco di potenziali modifiche che il gruppo dovrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

N.B.: Non è necessario applicare tali modifiche al prototipo. Tuttavia il gruppo dovrà documentare i problemi riscontrati e illustrare le modifiche conseguenti.

Cosa consegnare

Entro la scadenza (una settimana prima dell'esame), sul sito di progetto caricate:

1. Il link al prototipo finale
2. Un report che descriva come il prototipo è stato revisionato per rispondere alle violazioni riscontrate con la valutazione euristica
3. Il protocollo definito per il test con gli utenti, completo dei questionari utilizzati durante il test.
4. Una presentazione con:
 - La descrizione della procedura seguita per i test: dove sono stati condotti, con quanti utenti (descrivere le loro caratteristiche principali), con quali ruoli dei membri del team, con quale apparecchiatura, durata di ogni sessione, ogni altro dettaglio utile a descrivere l'organizzazione del test.
 - I risultati del test (dati numerici aggregati, dati qualitativi derivati dalle opinioni e riflessioni degli utenti), documentati dalle foto scattate durante il test. Per l'analisi dei dati qualitativi potrete usare le stesse metodologie applicate durante la user research per estrarre i temi principali. Ricordatevi di mantenere l'anonimato dei partecipanti al test!
 - Le principali raccomandazioni per il miglioramento del vostro progetto, derivanti dall'analisi dei dati quantitativi e qualitativi.

Sulla modalità con cui descrivere la procedura e riportare i risultati, potete prendere spunto dal PDF disponibile nella cartella "Readings" su weBeep