

# Valutazione Euristica - Report di gruppo

## Fondamenti di Human-Computer Interaction 2023/2024

Gli HCI

### 1 Descrizione del progetto

Il progetto valutato è *Teemy* del gruppo *Gli Informagici*. *Teemy* è un'applicazione progettata per connettere persone appassionati di sport, offrendo la possibilità di creare prenotazioni aperte a chiunque desideri partecipare.

### 2 Elenco condiviso delle violazioni

1. **NE: Altri problemi non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen / Individuato da Valutatori 1, 2, 3, 4 e 6**

**Dove:** Task semplice (Accettare invito a un gruppo di gioco)

**Cosa:** Non è visibile alcun modo per controllare se sono presenti inviti a un gruppo di gioco, e di conseguenza accettarli o rifiutarli.

**Perché:** L'utente non è in grado di attuare una funzione fondamentale di una Task.

**Severity:** 4

2. **NE: Altri problemi non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen / Individuato da Valutatori 1**

**Dove:** Task "Mandare una richiesta di amicizia", nella pagina "Prenota".

**Cosa:** Non è chiaro cosa succeda interagendo con il pulsante "Aggiungi amico".

**Perché:** Premere il pulsante potrebbe portare alla finestra "Amici" o generare un pop-up con l'elenco di amici senza una chiara spiegazione. Bisogna aggiungere una spiegazione chiara o un prompt che indichi cosa accade quando si preme il pulsante "Aggiungi amico" nella pagina "Prenota", fornendo istruzioni dettagliate su come procedere con l'invio di una richiesta di amicizia.

**Severity:** 4

3. **H1: Visibility of system status / Individuato da Valutatore 4**

**Dove:** Task Complessa (Prenotazione del campo)

**Cosa:** Non è possibile vedere chi è già iscritto a un campo prima di prenotare

**Perché:** Non potendo vedere lo stato dettagliato di prenotazione di un campo con i suoi partecipanti, l'utente non ha una visione completa delle persone con cui giocherà e del loro profilo, rendendo poco utile la funzione personalizzazione del profilo utente.

**Severity:** 3

4. **H1: Visibility of system status / Individuato da Valutatore 2**

**Dove:** Nella sezione Prenota (task di prenotazione). Di preciso al passaggio di selezione del luogo

**Cosa:** Per ogni luogo disponibile, sono presenti tre colonne non etichettate: una con il nome di un edificio, una con la distanza in km e una con un prezzo.

**Perché:** Non si capisce bene a cosa si riferiscono le informazioni mostrate, non si sa a cosa si riferisce la distanza e se il prezzo mostrato è il costo a persona o il costo totale.

**Severity:** 2

5. **H1: Visibility of system status / Individuato da Valutatore 2**

**Dove:** Nella sezione Prenota (task di prenotazione). Di preciso al passaggio del pagamento

**Cosa:** Dopo il pagamento non c'è nessuna pagina di conferma/riepilogo, l'utente viene semplicemente reindirizzato alla Home.

**Perché:** Una volta compiuto il pagamento sarebbe opportuno mostrare all'utente una notifica che lo avverta del corretto avvenimento del pagamento.

**Severity:** 2

6. **H2: Match between system and the real world / Individuato da Valutatore 6**

**Dove:** Nella pagina del proprio "Profilo"

**Cosa:** L'app ha un pulsante "Modifica" che non suggerisce intuitivamente la modifica del proprio profilo.

**Perché:** Il bottone "modifica" dovrebbe trovarsi nella stessa sezione delle informazioni che permette di modificare (in alto e non in fondo).

**Severity:** 1

7. **H2: Match between system and the real world / Individuato da Valutatore 2**

**Dove:** Nella sezione amici

**Cosa:** Manca una schermata per vedere la lista di persone a cui è stata inviata una richiesta di amicizia non ancora accettata.

**Perché:** Un utente potrebbe voler controllare lo stato della sua richiesta o ricordare se la ha già precedentemente inviata.

**Severity:** 2

8. **H2: Match between system and the real world / Individuato da Valutatore 1 e 3**

**Dove:** Pagina "Profilo"

**Cosa:** La funzione del codice utente non è chiaramente specificata.

**Perché:** L'utente potrebbe non capire cos'è / a cosa serve senza dover cercare informazioni esternamente all'app.

**Severity:** 1

9. **H2: Match between system and the real world / Individuato da Valutatore 1, 2, 3, 4 e 5**

**Dove:** Nella sezione "Prenota" al passaggio di scelta del campo e nella pagina "Profilo"

**Cosa:** Le icone dei trofei hanno un significato poco chiaro.

**Perché:** Su ogni campo è presente un trofeo oro argento o bronzo e non si capisce bene il significato, probabilmente dovrebbe rappresentare il livello di esperienza ma di solito l'icona del trofeo è usata per indicare un premio in palio.

**Severity:** 2

10. **H3: User control and freedom / Individuato da Valutatore 2**

**Dove:** Durante una delle schermate di prenotazione

**Cosa:** Perdita di progressi durante una prenotazione

**Perché:** Se si clicca per sbaglio su una delle sezioni in basso (Home, Amici) e poi si torna sulla sezione prenotazione si perdono i passaggi fatti precedentemente. Servirebbe un messaggio di conferma per uscire dal processo di prenotazione o tenere salvato il procedimento mentre si è in un'altra sezione.

**Severity:** 1

11. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 6**

**Dove:** Nella pagina del "Pagamento" della prenotazione

**Cosa:** L'icona del pulsante "Paga la tua quota" è inconsistente.

**Perché:** Nel pulsante per "Pagare la tua quota" l'icona utilizzata è quella del dollaro, mentre nel resto dell'applicazione si parla di euro, mancando di consistenza persino nella stessa pagina.

**Severity:** 1

12. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 3**

**Dove:** (Task complessa) Prenotazione di un campo, nella pagina "Prenota" nella lista degli utenti partecipanti al gruppo

**Cosa:** L'icona utilizzata per indicare il tasto di rimozione dal gruppo dei partecipanti a una prenotazione è la stessa usata per indicare la rimozione degli amici dall'intera lista amici all'interno della pagina "Amici".

**Perché:** L'utente potrebbe confondersi pensando che i tasti svolgano un compito simile, mentre rappresentano due azioni molto diverse, con un peso e conseguenze radicalmente differenti.

**Severity:** 3

13. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 1 e 3**  
**Dove:** Per il task complesso: Prenotazione di un campo, nella sezione “Prenota” nella pagina relativa alla scelta di un campo sportivo  
**Cosa:** Il dato riguardante il numero di persone in un determinato campo non è chiaro.  
**Perché:** Questa informazione potrebbe a prima vista essere confusa con una data non essendoci alcuna didascalia (anche se la data è già scritta a sinistra quindi il problema è solo momentaneo) e se indichi il numero di posti disponibili o quelli occupati.  
**Severity:** 2
14. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 3**  
**Dove:** Pagina “Lista Amici”  
**Cosa:** L'icona della persona dovrebbe permettere l'apertura di una pagina del profilo.  
**Perché:** Ci si aspetterebbe questo comportamento da parte di questa icona in base funzionamento solito di altre app, altrimenti non ci sarebbe alcun modo di accedere rapidamente alla pagina profilo di un altro utente  
**Severity:** 2
15. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 3**  
**Dove:** Pagina “Profilo”  
**Cosa:** Il tasto per diminuire il livello di esperienza relativo a uno sport rimuove completamente la entry sotto al bronzo.  
**Perché:** L'interfaccia potrebbe risultare inconsistente, c'è differenza tra il non aver registrato il proprio livello di esperienza o avere esperienza 0? Il tasto “+” si comporta inoltre in modo diverso, venendo sostituito dal tasto “Aggiungi”.  
**Severity:** 2
16. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** Processo di prenotazione, a partire dalla pagina “Prenota”  
**Cosa:** Aggiungere gli amici prima della ricerca e della prenotazione  
**Perché:** È più logico e pratico consentire agli utenti di cercare spazi disponibili e prenotarli prima di inviare inviti a tutti gli amici organizzatori dell'evento. Sarebbe meglio modificare il flusso dell'app in modo che gli utenti possano cercare e prenotare gli spazi prima di aggiungere gli amici al processo di prenotazione.  
**Severity:** 2
17. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** Istruzioni sull'uso dell'app  
**Cosa:** Non è chiaro se il numero di posti prenotati sul campo/spazio indichi il numero di persone che effettivamente hanno pagato l'importo o il numero di amici con cui è avvenuta la prenotazione.  
**Perché:** L'ambiguità potrebbe portare a posti occupati senza pagamenti effettivi o a posti prenotati senza l'intenzione reale di partecipare. Specificare chiaramente se il numero di posti prenotati indichi il numero di partecipanti effettivi o il numero di amici coinvolti nella prenotazione.  
**Severity:** 4
18. **H4: Consistency and standards / Individuato da Valutatori 1, 2, 3, 4 e 6**  
**Dove:** Task Complessa (Prenotazione del campo), schermata di scelta membri del gruppo  
**Cosa:** Il tasto “Prosegui” ha l'icona di una lente d'ingrandimento.  
**Perché:** Potrebbe generare una lieve confusione nell'utente in quanto di solito l'icona è associata ad una ricerca. Sarebbe più opportuna un'icona che suggerisca il proseguimento della procedura, come una freccia, oppure sostituire la descrizione “prosegui” con “cerca prenotazioni” o simili.  
**Severity:** 1
19. **H5: Error prevention / Individuato da Valutatore 1, 2 e 4**  
**Dove:** Nella sezione Prenota (task di prenotazione). Di preciso nel passaggio del pagamento  
**Cosa:** Premendo il bottone “Paga la tua quota” viene apparentemente effettuato il pagamento senza nessuna finestra di conferma  
**Perché:** Se il bottone viene premuto per sbaglio non si può tornare indietro/ non viene richiesta la conferma prima del pagamento.  
**Severity:** 4

20. **H5: Error prevention / Individuato da Valutatore 6**  
**Dove:** Nella pagina del proprio “Profilo”  
**Cosa:** L’app non utilizza il bottone “salva” per salvare le informazioni e confermare.  
**Perché:** Per evitare di modificare per errore le coppe in una o più discipline, ed essere in grado di tornare allo stato precedente anche se non si ricorda bene della configurazione antecedente alla modifica, sarebbe opportuno implementare un tasto per salvare le modifiche.  
**Severity:** 3
21. **H5: Error prevention / Individuato da Valutatore 2**  
**Dove:** Nella Home, nel dettaglio di una prenotazione  
**Cosa:** Il pulsante annulla prenotazione (al momento non ancora implementato) dovrebbe chiedere conferma.  
**Perché:** Per evitare che l’utente elimini per sbaglio una prenotazione sarebbe opportuno mostrare un pop-up di conferma  
**Severity:** 2
22. **H5: Error prevention / Individuato da Valutatore 3**  
**Dove:** Per il task complesso: Prenotazione di un campo, nella sezione “Prenota”, nella pagina “Pagamento”  
**Cosa:** Nel riepilogo finale della prenotazione, prima di ultimare il pagamento, non è presente la data di prenotazione.  
**Perché:** L’assenza di tale informazione potrebbe causare uno slip da parte dell’utente che senza accorgersene potrebbe prenotare per una data sbagliata.  
**Severity:** 3
23. **H6: Recognition rather than recall / Individuato da Valutatore 2**  
**Dove:** Nella sezione amici  
**Cosa:** Il codice amici è un codice alfanumerico casuale.  
**Perché:** Ricordarsi il codice utente per trovare un amico o per condividerlo potrebbe risultare scomodo.  
**Severity:** 0
24. **H6: Recognition rather than recall / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** In tutta la sequenza di prenotazione.  
**Cosa:** Non viene ricordato il numero di amici per cui si sta prenotando il campo.  
**Perché:** È facile dimenticare il numero di persone coinvolte nella prenotazione.  
**Severity:** 3
25. **H6: Recognition rather than recall / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** Pagina “Prenota” (dopo la selezione della data e del luogo).  
**Cosa:** Non viene ricordato il tipo di campo che si sta prenotando.  
**Perché:** Non è possibile ricontrollare il tipo di campo finché non si completano tutti i passaggi, e tornando indietro si ritorna alla selezione dello sport senza evidenziare la scelta precedente. Sarebbe opportuno aggiungere una descrizione della prenotazione in alto, subito sotto il titolo della finestra, per ricordare all’utente il tipo di campo che sta prenotando.  
**Severity:** 2
26. **H7: Flexibility and efficiency of use / Individuato da Valutatore 4**  
**Dove:** Task complessa (Prenotazione del campo)  
**Cosa:** Non è possibile impostare un campo tra i preferiti o prenotare per più sessioni.  
**Perché:** Un utente esperto potrebbe avere dei campi abituali che vorrebbe inserire tra i preferiti per prenotare velocemente. Senza questa funzione se volesse prenotare il campo per più settimane allo stesso giorno e orario dovrebbe ripetere l’intero procedimento per ogni prenotazione.  
**Severity:** 0
27. **H7: Flexibility and efficiency of use / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** Pagina “Prenota” (dopo la selezione della data e del luogo).  
**Cosa:** Non è presente la durata della prenotazione.  
**Perché:** La durata della prenotazione è un’informazione fondamentale che dovrebbe essere evidenziata già nella prima schermata di scelta.  
**Severity:** 2

28. **H7: Flexibility and efficiency of use / Individuato da Valutatore 1**  
**Dove:** Pagina "Prenota" (dopo la selezione della data e del luogo).  
**Cosa:** Non è presente una funzione di ordinamento.  
**Perché:** Con molte opzioni disponibili, trovare scelte interessanti potrebbe risultare complesso. Implementare una funzione di ordinamento per prezzo, data, distanza e numero di posti occupati e/o disponibili aiuterebbe nella ricerca.  
**Severity:** 1
29. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 4**  
**Dove:** Task complessa (Prenotazione del campo), schermata di selezione del luogo  
**Cosa:** I tasti di selezione luogo e ora sono molto grandi rispetto allo schermo.  
**Perché:** Occupano molto spazio visivamente e distolgono l'attenzione dalle altre metriche di ricerca del campo.  
**Severity:** 1
30. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 1, 3 e 6**  
**Dove:** Tutte le pagine dell'applicazione.  
**Cosa:** Leggibilità e tema dark/light.  
**Perché:** Intuitivamente si ritiene che si sia stato implementato come default un tema dark per l'applicativo, ma la sfumatura lascia credere che un eventuale tema light sia analogo ma con colori invertiti. Per un design più leggibile, è preferibile avere uno sfondo con tonalità unica, in modo da evitare potenziali conflitti con il testo. Per le diverse sezioni della stessa pagina invece la distinzione tra i due temi è appropriata e rende l'idea di una netta suddivisione tra le diverse sezioni. Manca uniformità in fatto di stili per alcuni bottoni, ad esempio dimensioni e peso del font, testo bianco o nero sullo stesso sfondo azzurro.  
**Severity:** 1
31. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 2**  
**Dove:** Nella Home, nel dettaglio di una prenotazione.  
**Cosa:** La mappa con la posizione del centro sportivo ha troppa rilevanza  
**Perché:** La prima cosa che si vede cliccando su una prenotazione è la mappa che occupa quasi tutto lo schermo e toglie visibilità alle informazioni della prenotazione e alle operazioni (es. Annulla prenotazione non è subito visibile, serve scorrere in basso). Bisognerebbe rendere le cose importanti visibili a primo sguardo, la mappa è di importanza secondaria.  
**Severity:** 1
32. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 2**  
**Dove:** Nella sezione Prenota (task di prenotazione). Di preciso al passaggio di selezione data/luogo  
**Cosa:** La selezione di data e luogo sono state unite in un'unica pagina, sarebbe stato meglio separarle in due passaggi consecutivi.  
**Perché:** Troppe informazioni e bottoni in un'unica pagina non garantiscono uno stile minimalistico.  
**Severity:** 2
33. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 1, 3 e 4**  
**Dove:** Per il task complesso: Prenotazione di un campo, nella sezione "Prenota", nella pagina "Pagamento"  
**Cosa:** Il prezzo totale è più grande ed evidente del prezzo individuale (consultando il gruppo valutato è emerso che l'utente deve pagare solo la sua quota personale, non quella dell'intero gruppo).  
**Perché:** Le informazioni più importanti dovrebbero essere rese più evidenti, in questo caso, il prezzo totale è una distrazione per il pagamento della sua singola quota.  
**Severity:** 2
34. **H8: Aesthetic and minimalist design / Individuato da Valutatore 5 e 6**  
**Dove:** Nella pagina della "Home"  
**Cosa:** L'icona del "busto" associata alla gestione del profilo  
**Perché:** Nella maggior parte dei casi la gestione del proprio profilo avviene nell'ultima sezione della barra di navigazione, e anche in questo caso sarebbe più consistente e conforme agli standard mettere questa opzione accanto alla pagina dove si gestisce la propria lista di amici, in quanto entrambe le azioni non sono strettamente correlate alla singola prenotazione. In più, sarebbe meglio aggiungere la

descrizione all'icona come "modifica" profilo oppure mettere in risalto il fatto che sia un pulsante.

**Severity:** 1

35. **H10: Help and documentation / Individuato da Valutatore 4**

**Dove:** Documentazione delle task

**Cosa:** Il file di documentazione (README) contiene solo una descrizione parziale delle funzionalità e non descrive le Task o il loro svolgimento.

**Perché:** L'utente non ha della documentazione da consultare in caso di dubbi sul funzionamento dell'applicazione.

**Severity:** 3

36. **H10: Help and documentation / Individuato da Valutatore 6**

**Dove:** Nella pagina con la lista delle prenotazioni aperte

**Cosa:** Il simbolo del trofeo associato a ciascuna prenotazione

**Perché:** Cosa indica il trofeo? Il livello richiesto per partecipare alla prenotazione o il livello medio dei giocatori già presenti? Se fosse il requisito per la partecipazione, si presupporrebbe che ogni giocatore partecipante sia a quel livello, ma nella pagina delle "Mie prenotazioni" sono presenti giocatori di tutti i livelli.

**Severity:** 2

37. **H10: Help and documentation / Individuato da Valutatore 1**

**Dove:** Istruzioni sull'uso dell'app.

**Cosa:** Non è chiaro cosa dovrebbe succedere in caso non si raccolgono abbastanza giocatori per una prenotazione o se si raccogliessero troppo tardi e lo spazio venga prenotato per primo.

**Perché:** Potrebbe generare incertezza sugli eventuali rimborsi, sovrapprezzi o altri scenari possibili. Sarebbe opportuno fornire istruzioni dettagliate su cosa accade in caso di mancata raccolta di giocatori o di ritardo nella raccolta, inclusi scenari come il rimborso totale, sovrapprezzi o altri approcci possibili.

**Severity:** 3

38. **H10: Help and documentation / Individuato da Valutatore 2 e 6**

**Dove:** Nella pagina di conferma del pagamento

**Cosa:** Il numero di ore prenotate.

**Perché:** Nella pagina di conferma è presente il numero di ore prenotate, ma durante il processo non è mai richiesto di selezionare per quante ore prenotare il campo.

**Severity:** 2

### 3 Sintesi e raccomandazioni condivise

Euristica	Rating 0	Rating 1	Rating 2	Rating 3	Rating 4
H1: Visibility of system status	0	0	2	1	0
H2: Match between system and the real world	0	2	2	0	0
H3: User control and freedom	0	1	0	0	0
H4: Consistency and standards	0	2	4	1	1
H5: Error prevention	0	0	1	2	1
H6: Recognition rather than recall	1	0	1	1	0
H7: Flexibility and efficiency of use	1	1	1	0	0
H8: Aesthetic and minimalist design	0	4	2	0	0
H9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors	0	0	0	0	0
H10: Help and documentation	0	0	2	2	0
NE: Altri problemi non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen	0	0	0	0	2

Il prototipo risulta complessivamente **completo ed esplicativo**, per migliorarlo è consigliabile implementare una **conferma di pagamento** chiara e evidente durante la prenotazione del campo, assicurandosi che gli utenti siano consapevoli delle transazioni che stanno per effettuare.

Per il task semplice che riguarda l'accettazione di inviti a un gruppo di gioco, è fondamentale aggiungere un'area dedicata per la gestione di quest'ultimi, rendendo il processo **intuitivo e accessibile**. Inoltre, vi sono aspetti di minore gravità, come la mancanza di chiarezza sull'icona delle coppe durante la selezione del campo e l'associazione potenzialmente fuorviante dell'icona di ricerca al pulsante "Prosegui". Si raccomanda di migliorare **la coerenza dell'interfaccia**, rendendo più comprensibili gli elementi grafici per evitare ambiguità.

Infine, è importante considerare l'implementazione di funzionalità che migliorino l'efficienza, come la possibilità di impostare campi preferiti o prenotare per più sessioni durante la prenotazione del campo; queste modifiche contribuiranno a una **maggiore usabilità e soddisfazione complessiva** degli utenti esperti.