

Capitolo 1

Valutazione del Design

In questo capitolo andremo a valutare quello che è il design ottenuto dalle fasi precedenti. La valutazione sarà formata da due step:

- **L'ispezione:** nella quale andremo a valutare noi stessi in qualità di membri del team il design ottenuto. Useremo la tecnica del *cognitive walkthrough*, una tecnica che sfrutta l'approccio drammaturgico narrativo.
- **Il testing:** nella quale verrà chiesto ad alcuni utenti di utilizzare i nostri wireframe per valutare l'usabilità del sito.

1.1 Ispezione

Per quanto riguarda l'ispezione stileremo dapprima una lista di task che vogliamo analizzare.

1. Accedere al profilo
2. Giocare al gioco "Subway surf", metterlo nei preferiti e lasciare un commento. Eliminare poi il commento.
3. Cercare un utente e aggiungerlo alla lista degli amici.
4. Modificare la propria foto profilo, caricandone una personalizzata.
5. Eliminare un gioco dai preferiti.
6. Impostare il parental control con un limite di due ore di utilizzo ed un blocco per i giochi che superino i 16 anni.
7. Aggiungere al parental control il blocco per i giochi violenti.

8. Disabilitare il parental control.

9. Creare un nuovo account.

1.1.1 Cognitive Walkthrough

Cognitive walkthrough 1:

Task:Accedere al profilo

User: Una donna di 40 anni come Simona

Happy path

1. Cliccare sull'icona dell'utente in alto a destra
2. Cliccare su accedi con facebook o google qualora si volesse effettuare l'accesso tramite social network oppure inserire username e password negli appositi campi
3. Cliccare su 'Accedi'

Walkthrough:

Simona si trova nell'Home page del sito, individua il pulsante in alto con l'icona del profilo, la clicca e viene reindirizzata alla pagina di login. Inserisce l'username e la password ed in seguito ad un errore di battitura non digita la password corretta ed é costretto a modificare la password appena inserita e ripremere il pulsante 'Accedi'

Valutazione:

Storia credibile e segue perfettamente l'happy path ma deve comparire un messaggio di errore in caso la password sia errata per un errore di battitura

Miglioramenti:Inserire un messaggio di errore in caso la password sia errata e il pulsante 'Recupera password'

Cognitive walkthrough 2:

Task:Giocare al gioco "Subway surf", metterlo nei preferiti e lasciare un commento. Eliminare poi il commento.

User: Un bambino dell'età di 12 anni come Mirko

Happy Path

1. Cliccare sull'icona di ricerca in alto a destra
2. Digitare nel campo apposito 'Subway Surf'
3. Cliccare su 'Invio'
4. Cliccare sull'immagine riferita al gioco
5. Cliccare il tastino del cuore ed eseguire l'accesso in caso non sia stato fatto
6. Scorrere in fondo alla pagina
7. Digitare il commento nella sezione apposta
8. Cliccare sul pulsante con l'icona 'Invio'

Walkthrough:

Mirko si trova nell'home page la scorre cercando il gioco di suo interesse e non lo trova. Di conseguenza clicca sul pulsante di ricerca e inizia a digitare 'Subway surf' fino che non compare come risultato. Una volta trovato lo clicca e viene reindirizzato alla pagina di suo interesse. Gioca per un paio di minuti al gioco e clicca sul cuore in alto a destra e clicca sul pulsante dei commenti sotto al cuore che lo reindirizza alla sezione dei commenti in fondo alla pagina. Nel campo di testo, digita un commento e successivamente preme invio per pubblicare il commento

Valutazione:

Storia abbastanza realistica e abbastanza semplice non riesce tuttavia a riprodurre il gioco a schermo intero.

Miglioramenti:

Inserire un pulsante per ingradire la finestra del gioco

Cognitive walkthrough 3:

Task: Cercare un utente e aggiungerlo alla lista degli amici.

User: Un bambino dell'età di 8 anni come Gaetano

Happy Path

1. Eseguire l'accesso qualora non sia stato fatto
2. Cliccare sull'immagine del profilo in alto a destra
3. Selezionare nel menu a tendina la voce 'Amici'
4. Qualora non fosse già selezionato, selezionare la tab 'I miei amici'
5. Cliccare il pulsante con l'icona dell'utente e un '+'
6. Digitare il nome dell'amico nel campo
7. Mandargli la richiesta di amicizia con il tasto '+'

Walkthrough:

Una volta eseguito l'accesso va nel menu a tendina riferita all'immagine del profilo dell'utente. Seleziona la voce 'Amici' e clicca sul pulsante 'Ricerca' digita il nome dell'utente ma non lo trova chiude quindi quella finestra e clicca sull'icona affianco con l'omino e il '+' da quindi c'è un'altra barra di ricerca. Digita il nome dell'amico, lo trova e lo aggiunge alla lista degli amici

Valutazione:

Storia non troppo realista poiché il ragazzo ha solo 8 anni e non è detto che sappia muoversi così bene su un sito se non con l'ausilio di un adulto. Nonostante il path è errato poiché per prima cosa l'utente cerca nella sua lista di amici e non trova il risultato sperato quindi è costretto a tornare indietro e trovare il pulsante 'aggiungi amici'

Miglioramenti: Mettere in risalto il fatto che la prima ricerca si basa solo sugli amici già nella lista e non dei nuovi

Cognitive walkthrough 7:

Task: Aggiungere al parental control il blocco per i giochi violenti.

User: Un padre di 45 anni come Claudio (vedere ??).

Happy path

1. Cliccare sul pulsante con l'omino in alto a destra sulla HomePage
2. Dal menu che si apre scegliere Parental Control

3. Inserire la password per accedere al Parental Control (000000)
4. Nella nuova schermata che si presenta, cliccare sul pulsante "+" al box "Vuoi limitare l'utilizzo di alcuni giochi?"
5. Dalla finestra di dialogo cercare la categoria violenza (se non è già presente)
6. Premere il pulsante "+" di fianco la categoria "Violenza"

Walkthrough:

Claudio è sulla HomePage del sito Giochi.it e comincia ad esplorarlo. Individua in alto a destra il pulsante del profilo e ci clicca sopra e a dal menu che viene fuori clicca sulla sezione Parental Control. Successivamente, all'apertura della nuova pagina, individua l'input text da inserire e inserisce inizialmente una password errata, poi si corregge e inserisce 000000, quella giusta. Dopo essersi aperta la schermata del Parental Control, Claudio, individua il box di limite dei giochi, clicca sul pulsante "+" e nella finestra modale che compare individua subito la categoria Violenza e la seleziona con il pulsante "+".

Valutazione:

Miglioramenti:

Inserire un messaggio di errore quando la password inserita è sbagliata.

Cognitive walkthrough 8:

Task: Disabilitare il Parental Control.

User: Una ragazza di 35 anni come Silvia (vedere ??).

Happy path

1. Cliccare sul pulsante con l'omino in alto a destra sulla HomePage
2. Dal menu che si apre cliccare sul nome del profilo
3. Dalla nuova schermata che si apre cliccare sul pulsante con lo scudo, di fianco l'immagine del profilo
4. Inserire la password per accedere al Parental Control (000000)

5. Nella nuova schermata che si presenta, cliccare sul bottone radio "No", alla domanda "Vuoi attivare il parental control?"

Walkthrough:

Silvia vuole disattivare il Parental Control, usato per i suoi alunni, per giocare. Inizialmente è sulla HomePage del sito Giochi.it e comincia a trovare in alto a destra il pulsante del profilo e ci clicca sopra e dal menu che viene fuori clicca sulla sezione del suo profilo. Successivamente, all'apertura della nuova pagina, individua il pulsante con lo scudo del Parental Control e ci clicca sopra e inserisce la password in modo corretto nella text box per accedervi. Dopo essersi aperta la schermata del Parental Control, Silvia, individua il box di limite dei giochi, clicca sul pulsante "+" e nella finestra modale che compare individua subito la categoria Violenza e la seleziona con il pulsante "+".

Valutazione:

Miglioramenti:

1.1.2 Valutazione Euristiche (opzionale)

1.2 User Testing

1.2.1 Protocollo di testing

1.2.2 Testing

1.2.3 Analisi dei risultati

Capitolo 2

Conclusioni