

Valutazione euristica

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Time2Help, ideata dal team Imagineers, è un'app che favorisce la collaborazione tra cittadini dello stesso quartiere attraverso un sistema di Favori, ovvero attività che gli utenti possono offrire o richiedere, promuovendo una comunità solidale e rafforzando i legami di vicinato.

1 dima 2 marghe 3 deni 4 gabriel 5 stefania 6 stefano

ELENCO DELLE VIOLAZIONI

LightMode

PROBLEMA 1: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 2, 5

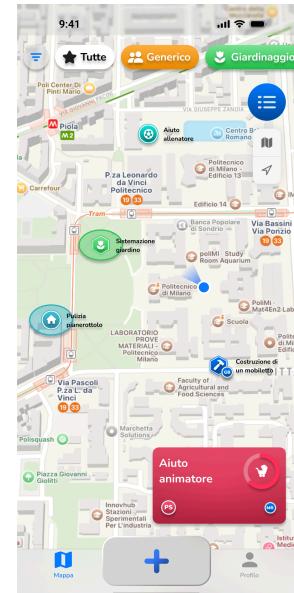
Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Presenza di dettagli non strettamente necessari sulla mappa.

Perché: La mappa include elementi come le icone delle fermate di metro e tram o quelle degli edifici del Politecnico. Questi dettagli, utilizzando colori simili a quelli delle categorie di favori, possono rendere la mappa meno chiara e più difficile da interpretare. Questa problematica viola l'ottava euristica di Nielsen, poiché ostacola la capacità dell'utente di individuare rapidamente le informazioni rilevanti.

App sviluppata: La versione sviluppata dal team offre una mappa più essenziale e leggibile.

Severity: 3



PROBLEMA 2: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 1, 3, 4, 6

Dove: Generale

Cosa: Uso eccessivo di colori e elementi visivi

Perché: L'uso di troppi colori ed effetti sulle icone dell'applicazione e nelle varie schermate può compromettere l'esperienza dell'utente, dando un senso di confusione o di affaticamento visivo.

App sviluppata: Nell'App sviluppata dal team gli effetti sulle icone non ci sono, l'estetica è più minimal, ma c'è ancora una grande varietà cromatica.

Severity: 2

PROBLEMA 3: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

Valutatori: 3, 4, 5, 6

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Icona dei filtri avanzati poco intuitiva

Perché: L'icona dei filtri avanzati, in alto a sinistra, ricorda più un menù, quindi l'utente potrebbe non individuarlo immediatamente come area in cui impostare ulteriori filtri

App sviluppata: Questo problema persiste

Severity: 2



PROBLEMA 4: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 2, 3, 4, 5 , 6

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Design icone sulla mappa.



Perché: Il design delle icone presenta alcune criticità in termini di chiarezza e intuitività, rendendo difficile comprendere immediatamente il loro significato. In particolare, la forma delle icone non rappresenta in modo chiaro il Favore associato. Inoltre, non è evidente in quali situazioni venga visualizzata l'icona del profilo personale dell'utente nell'angolo in basso a destra. Sebbene la spiegazione fornita abbia chiarito il significato delle icone, è probabile che un utente comune incontri difficoltà nel distinguere le differenze tra di esse. Per migliorare l'esperienza utente, si propone di rivedere il design delle icone. Inoltre, sarebbe utile eliminare la suddivisione tra favori singoli e di gruppo, al fine di rendere l'interfaccia più semplice e leggibile.

App sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 4

PROBLEMA 5: Euristica 4 - Consistency and Standards

Valutatori: 2

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Differenza di interazioni con i vari Favori.

Perché: Dall'analisi delle interazioni con le icone, emerge una mancanza di coerenza nel comportamento associato ai diversi tipi di Favore. Pur essendo tutte e quattro cliccabili, non è chiaro il motivo per cui alcune si ingrandiscono mentre altre si aprono. Questa differenza non risulta immediatamente comprensibile e potrebbe generare confusione nell'utente.

App sviluppata:

Sull'app sviluppata non sono presenti le differenze indicate.

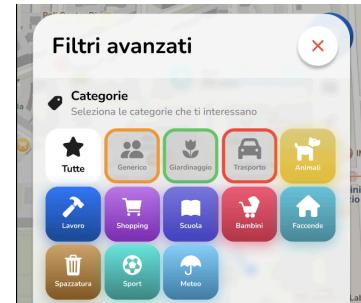
Severity: 2

PROBLEMA 6: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

Valutatori: 1, 2 , 3, 4 , 5 , 6

Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Categorie - Task 1

Cosa: Incoerenza richiesta Categorie.



Perché: Nei filtri avanzati, si riscontrano due criticità che compromettono l'intuitività dell'interazione:

1. Cliccando su una categoria, questa viene deselezionata invece di selezionata, contrariamente a quanto indicato nella scritta sopra.
2. Il filtro "Tutte" agisce solo su sé stesso, senza influire sulle altre categorie, contrariamente alle aspettative.

Si consiglia di modificare il sistema per garantire un'interazione più fluida e intuitiva.

App Sviluppata: Questo problema non c'è sull'App sviluppata dove, selezionando una categoria, le restanti vengono deselezionate.

Severity: 4

PROBLEMA 7: Euristica 7- Flexibility and Efficiency of Use

Valutatori: 3, 5

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Scomparsa dell'icona dei filtri avanzati

Perché: Scorrendo la barra dei filtri dei favori, scompare l'icona dei filtri avanzati. Sarebbe più semplice per l'utente avere il bottone dei filtri avanzati sempre presente

App Sviluppata: Questo problema persiste

Severity: 3



PROBLEMA 8: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

Valutatori: 2,3

Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Tipo di Favore - Task 1

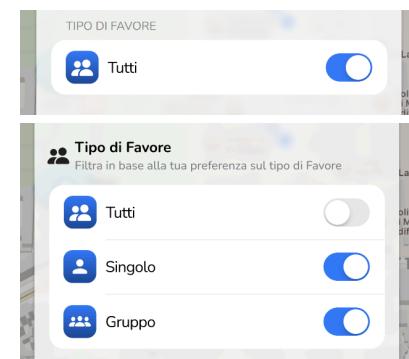
Cosa: La necessità del tasto "Tutti" appare incerta.

Perché: Il tasto "Tutti" risulta superfluo, in quanto, quando selezionato, non fa altro che far scomparire gli altri tasti.

Essendo le altre opzioni solo due, potrebbe essere eliminato.

App Sviluppata: Questo problema persiste

Severity: 2



PROBLEMA 9: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

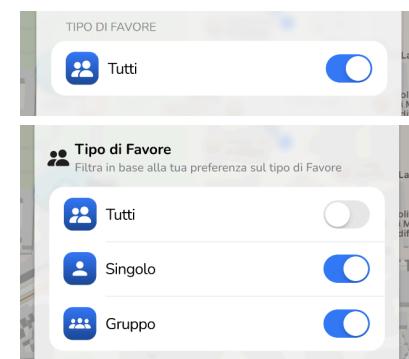
Valutatori: 3, 5

Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Tipo di Favore - Task 1

Cosa: La dicitura "Tipo di Favore" risulta ambigua.

Perché: La dicitura "Tipo di Favore" è più facilmente associabile ai filtri sulla categoria del favore (es: giardinaggio ecc.) che al fatto che un favore necessiti di una persona sola o di più persone.

App Sviluppata: Questo problema persiste



Severity: 3

PROBLEMA 10: Euristica 4 - Consistency and Standards

Valutatori: 2

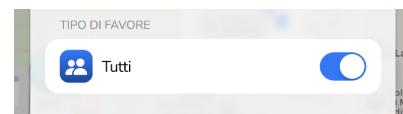
Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Tipo di Favore - Task 1

Cosa: Incoerenza tra il menu predefinito e quello a comparsa.

Perché: Dopo aver selezionato l'opzione "Tutti", il design dell'intestazione della sezione cambia, violando l'euristica di "Coerenza e Standard".

App Sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 1



PROBLEMA 11: Euristica 4 - Consistency and Standards

Valutatori: 1,5

Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Data, Ora e Durata

Cosa: Impossibilità modificare Data e Ora

Perché: Nonostante nell'intestazione all'utente sia richiesto di impostare data e ora di svolgimento del favore, nel prototipo Figma questa funzione non è implementata. Probabilmente si tratta solamente di una mancanza nel prototipo e non nel progetto dell'applicazione.

App Sviluppata: Questo problema non è stato verificato

Severity: 2

PROBLEMA 12: Euristica 5 - Error Prevention

Valutatori: 2, 3

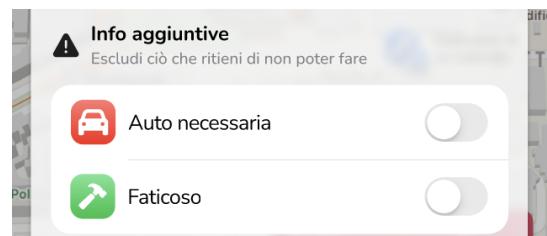
Dove: Area: Filtri avanzati, Sezione: Info aggiuntive - Task 1

Cosa: Ambiguità tra la richiesta e l'azione dell'utente.

Perché: L'uso di negazione rende il sistema più difficile ad usare. Sarebbe più intuitivo chiedere all'utente di selezionare ciò che desidera includere invece di escludere ciò che non serve.

App Sviluppata: Questo problema non persiste perché le opzioni si presentano già selezionate di default, quindi escludere quelle a cui non è interessato risulta intuitivo.

Severity: 2



PROBLEMA 13: Euristica 3 - User Control and Freedom

Valutatori: 1, 3, 4, 6

Dove: Pagina di creazione favore e pagina di selezione favore disponibile.

Cosa: Livello di dettaglio della fatica di un determinato compito insufficiente

Perché: Ogni utente percepisce la fatica in modo diverso, quindi un'opzione binaria come 'sì o no' risulta limitante. Questo approccio non solo riduce la complessità dell'esperienza, ma non considera adeguatamente l'individualità di ciascun utente.

App sviluppata: Questo problema persiste

Severity: 3



PROBLEMA 14: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

Valutatori: 2

Dove: Pagina di modifica del favore - Task 1

Cosa: Icona “+” sul tasto “Modifica favore”.

 Modifica Favore

Perché: Il simbolo “+” è utilizzato per creare qualche elemento nuovo, ma la pagina successiva mi porta a modificare il favore e non aggiungerlo. Questa incongruenza potrebbe causare l’utente comune a compiere più errori del previsto. La soluzione possibile è al posto di “+” mettere lo simbolo della matita, così favorendo un’interazione veloce e intuitiva.

App Sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 1

PROBLEMA 15: Euristica 1 - Visibility of System Status

Valutatori: 2,3, 4, 6

Dove: Area di modifica di un Favore - Task 1

Cosa: Assenza di un messaggio di conferma una volta completata l’operazione.

Perché: Dopo che l’utente modifica il Favore, si chiude il drawer in modo automatico, ma l’utente non può sapere con certezza se la modifica è stata apportata o no. Sarebbe opportuno ogni volta che viene modificato il favore visualizzare un messaggio di feedback in cui l’utente viene notificato del fatto che l’operazione è stata effettuata.

App Sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 4

PROBLEMA 16: Euristica 1 - Visibility of System Status

Valutatori: 1, 2, 5

Dove: Area di accettazione di un Favore - Task 1

Cosa: Assenza di un messaggio di conferma una volta completata l’operazione.

Perché: Ogni volta che l’utente accetta il Favore non si riesce a capire se il Favore è stato accettato o meno. È necessario visualizzare il messaggio chiaro e semplice che conferma se l’operazione è andata a buon fine o no, così informando l’utente sullo stato del sistema.

App Sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 4

PROBLEMA 17: Euristica 1 - Visibility of System Status

Valutatori: 2, 4, 5, 6

Dove: Area di pubblicazione di un Favore - Task 2

Cosa: Assenza di un messaggio di conferma una volta completata l’operazione.

Perché: Come per il Problema 9, la chiusura del drawer dopo che l’utente ha completato operazione non fornisce all’utente un feedback sul completamento o meno dell’operazione, perciò sarebbe necessario aggiungere un messaggio chiaro di notifica al termine dell’operazione.

App Sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 3

PROBLEMA 18: Euristica 3 - User Control and Freedom

Valutatori: 1, 2, 3, 4, 5, 6

Dove: Area di un Favore accettato - Task 1

Cosa: Non è prevista alcuna possibilità di annullare l'accettazione di un favore.

Perché: Una volta accettato il favore, l'utente non ha la possibilità di annullare l'operazione nel caso cambi idea.

App sviluppata: Il problema persiste

Severity: 4

PROBLEMA 19: Euristica 10 - Help and Documentation

Valutatori: 4, 5 , 6

Dove: Generale

Cosa: Non è presente una sezione da consultare in caso di necessità di assistenza o spiegazioni sul funzionamento dell'app.

Perché: Essendo l'applicazione ricca di funzioni, sezioni e di tipi di favori differenti, potrebbe risultare comoda all'utente una sezione in cui poter avere ulteriori informazioni se le necessita.

App sviluppata: Il problema persiste

Severity: 2

PROBLEMA 20: NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen

Valutatori: 1, 2 ,5

Dove: Pagina Principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Tasto ambiguo.

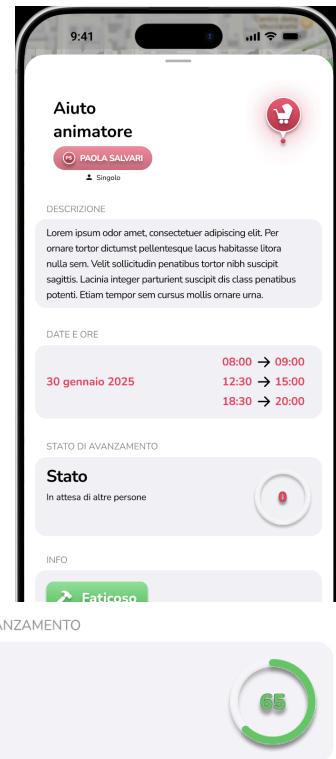
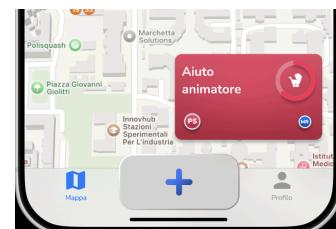
Perché: Il funzionamento del tasto associato al Favore "Aiuto animatore" risulta poco chiaro e presenta varie incoerenze.

Quando selezionato, lo stato del favore appare come "In attesa di Persone", nonostante dovrebbe essere già attivo se in corso.

Poiché si tratta di un favore singolo e già accettato dall'utente, non dovrebbe necessitare ulteriori partecipanti. Inoltre, anche se il favore risulta accettato a schermata chiusa, non viene mostrata l'indicazione "Accettato da" con il profilo dell'utente, a differenza di altre sezioni. Queste problematiche generano confusione sull'utilità e sul comportamento del tasto.

App sviluppata: Il tasto non è più presente all'interno dell'app.

Severity: 4



PROBLEMA 21: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 1, 2, 5

Dove: Area informazioni Favore - Task 1

Cosa: Lo stato del Favore presenta un design poco chiaro e inefficiente.

Perché: Per garantire che l'utente comprenda chiaramente il significato della cifra, è essenziale aggiungere il simbolo della percentuale (%) accanto al numero per una maggiore chiarezza. Inoltre, le ombre dietro la cifra rendono la lettura più difficoltosa e ne compromettono il riconoscimento.

App sviluppata: Lo stato di questo problema non è stato verificato.

Severity: 2

PROBLEMA 22: NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen

Valutatori: 1, 2, 3

Dove: Pagina informazioni Favore, Area: Date e Ore -

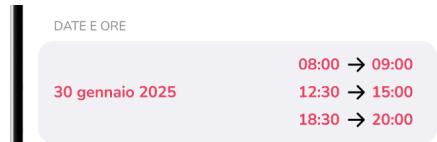
Task 1

Cosa: Utilizzo non chiaro

Perché: Non è chiaro se l'utente possa rendersi disponibile solo in una delle fasce orarie. Se questa opzione non fosse già prevista, sarebbe importante aggiungerla, poiché permetterebbe agli utenti di gestire meglio il loro tempo e di partecipare più facilmente, aumentando la loro disponibilità e la partecipazione complessiva.

App sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 3



PROBLEMA 23: Euristica 7 - Flexibility and Efficiency of Use

Valutatori: 2

Dove: Ricerca del luogo in cui accedere al task - Task 3

Cosa: Accesso poco efficiente al task 3.

Perché: Per visualizzare i profili degli utenti che hanno accettato un favore richiesto, sarebbe più intuitivo farlo nella sezione "I tuoi Favori" dell'area personale. La ricerca tramite mappa risulta meno efficiente e complessa. Si suggerisce quindi di aggiungere una scorciatoia che consenta di visualizzare i dettagli del favore direttamente da questa sezione.

App sviluppata: Non è stato verificato.

Severity: 2

PROBLEMA 24: Euristica 2 - Match Between the System and the Real World

Valutatori: 2, 3

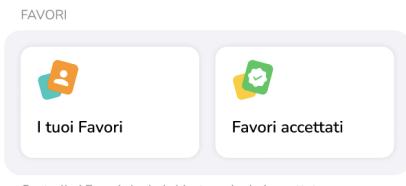
Dove: Area utente - Tasks 3

Cosa: Termine "I tuoi Favori".

Perché: Il nome "I tuoi Favori" non comunica in modo chiaro la funzione del bottone, poiché potrebbe riferirsi sia ai favori svolti che a quelli richiesti. Riteniamo che "Favori Richiesti" sarebbe un termine più preciso e comprensibile.

App sviluppata: Questo problema persiste.

Severity: 2



PROBLEMA 23: Euristica 3 - User Control and Freedom

Valutatori: 2, 4, 5, 6

Dove: Struttura generale del prototipo - Tasks 1

Cosa: Il processo per tornare alla mappa risulta troppo lungo e complicato.

Perché: Ogni operazione apre un drawer, e se ne vengono effettuate più, bisogna chiuderli singolarmente. Non c'è la possibilità di chiuderli tutti con un'azione semplice, come cliccare sulla mappa, rendendo più lento il passaggio alla fase successiva.

App sviluppata: Questo problema non persiste.

Severity: 3

PROBLEMA 24: Euristica 4/ Euristica 1: Consistency and Standard/ Visibility of System Status

Valutatori: 1,3

Dove: Area Personale - Sezione Modifica Profilo

Cosa: Salvare le modifiche al profilo non è molto intuitivo .

Perché: Dopo aver apportato le modifiche al profilo, l'utente può salvare attraverso il tasto che si chiama ancora "Modifica Profilo", che, una volta premuto, fa semplicemente chiudere il drawer. Sarebbe più intuitivo chiamarlo "Salva" e fornire all'utente un feedback come "Modifiche salvate"

App sviluppata: Non verificato.

Severity: 2

DarkMode

PROBLEMA 25: NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen

Valutatori: 2

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Assenza di un collegamento tra la LightMode e la Dark Mode.

Perché: Non è stato evidenziato il prototipo DarkMode, poiché manca un collegamento diretto tra le due modalità (come un tasto o un bottone). È necessario inserire questa opzione per facilitare l'accesso.

App sviluppata: Questo problema non c'è. È stato implementato un tasto.

Severity: 2



PROBLEMA 26: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 2

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Problema di visibilità.

Perché: Alcuni elementi, a causa del DarkMode, non sono ben visibili. Gli elementi privi di un cerchio colorato attorno a loro tendono a fondersi con lo sfondo della mappa, rendendo difficile distinguerli.

App sviluppata: La visibilità della mappa è migliorata.

Severity: 2

PROBLEMA 27: Euristica 8 - Aesthetic and Minimalist Design

Valutatori: 2

Dove: Pagina principale del Prototipo - Task 1

Cosa: Tasto "Filtri avanzati"

Perché: Il tasto in alto a sinistra non è ben visibile.

App sviluppata: I colori sono stati cambiati per migliorare la visibilità del tasto

Severity: 2



PROBLEMA 28: Euristica 7 - Flexibility and Efficiency of use

Valutatori: 1

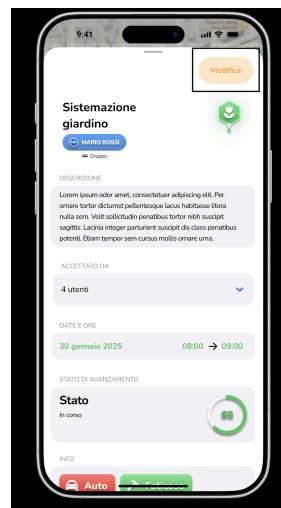
Dove: Descrizione del proprio favore

Cosa: Bottone Modifica

Perché: Il motivo principale sta nel fatto che l'utente dovrebbe cambiare il proprio Favore attraverso la pagina apposita. Quando ci sono troppi Favori sulla mappa, c'è rischio che l'utente comune si metterà a cercare sulla mappa il Favore creato per modificarlo. Questo potrebbe causare il rischio che l'utente non finisce il proprio task.

App Sviluppata: Questa problema persiste

Severity: 1



PROBLEMA 29: Euristica 4 - Consistency and Standards

Valutatori: 1

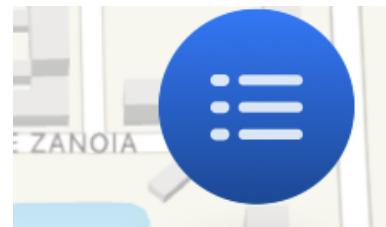
Dove: Pagina principale in alto a destra

Cosa: Bottone lista

Perché: La Lista dei favori pubblicati è rappresentata con il simbolo del menù, che risulta poco intuitivo.

App Sviluppata: Il problema persiste

Severity: 1



PROBLEMA 30: Euristica 4 - Consistency and Standards

Valutatori: 1,3

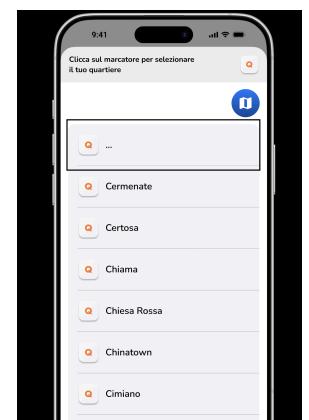
Dove: Area Personale - Selezione del quartiere

Cosa: il simbolo con 3 punti poco utile

Perché: Cercare il quartiere nella lista risulta lungo e poco comodo. Aggiungere una barra di ricerca semplificherebbe molto il lavoro.

App Sviluppata: Il problema persiste

Severity: 2



PROBLEMA 31: Euristica 1 - Visibility of the System

Valutatori: 1

Dove: Lista dei favori disponibili da accettare

Cosa: Cerchi di completamento poco visibili

Perché: I cerchi degli stati dei completamenti dei Favori non sono ben visibili a causa della sovrapposizione dei colori di sfondo e dei cerchi stessi. È importante scegliere un colore univoco per tutti i cerchi di completamento dei Favori per risolvere il problema o comunque aumentare il contrasto.

App Sviluppata: Non verificato.

Severity: 2



PROBLEMA 32: Euristica 6 - Recognition Rather Than Recall

Valutatori: 4, 6

Dove: In più punti del prototipo (Pagine dei drawer, pagina di informazioni e dettagli per i favori)

Cosa: Mancanza del tasto “Indietro”

Perché: Non è possibile tornare alla mappa durante il processo di richiesta di aiuto, costringendo l’utente a ricordare a memoria le posizioni rilevanti. Questo rappresenta una problematica significativa per l’usabilità dell’applicazione, in quanto aumenta il carico cognitivo e può portare a errori o frustrazione. Si consiglia di introdurre una funzionalità che permetta all’utente di accedere nuovamente alla mappa senza dover abbandonare o interrompere il flusso di richiesta di aiuto.

App Sviluppata: Non verificato.

Severity: 4

PROBLEMA 33: Euristica 3 - User Control and Freedom

Valutatori: 3, 4, 6

Dove: Pagine sezione favori creati, pagina dettagli favore

Cosa: L’app permette di lasciare recensioni, ma queste risultano “inutilizzate”

Perché: L’app consente a chi ha richiesto un favore di lasciare una recensione a chi lo ha svolto, ma, poiché si tratta di volontariato e non è possibile scegliere chi esegue il favore, le recensioni negative risultano poco utili nel concreto.

App Sviluppata: Il problema persiste.

Severity: 2

Parte III: Sintesi e raccomandazioni condivise

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

Durante la discussione del gruppo, sono emerse problematiche significative riguardanti la parte grafica dell'applicazione e alcuni flussi di task. In particolare, dalla tabella di sintesi è emerso che le euristiche più violate sono il "Match between the system and the real world" , "Aesthetic and minimalist design" , "Consistency and standards" e "Visibility of System".

Per quanto riguarda la grafica, l'interfaccia risulta sovraccaricata da un uso eccessivo di colori diversi, che rendono la visualizzazione distraente e poco chiara. Si consiglia di limitare la paletta cromatica a tre-cinque colori principali, utilizzandoli strategicamente per evidenziare gli elementi più rilevanti per i task degli utenti. Inoltre, la stilistica attuale non è adatta a utenti con difficoltà nel riconoscimento di alcuni colori. È necessario adottare soluzioni che migliorino l'accessibilità, come contrasti cromatici adeguati e simboli alternativi per differenziare gli elementi.

Un altro aspetto critico riguarda l'utilizzo di simboli poco intuitivi. Alcuni di questi non corrispondono al significato previsto, come il simbolo del menu, quello del filtro nella pagina principale e il pulsante per modificare i Favori. Anche le icone dei Favori sulla mappa presentano differenze stilistiche poco chiare, rendendo difficile per gli utenti comprenderne il significato. La presenza di ombre su alcuni elementi, come i numeri, compromette ulteriormente la leggibilità.

Sul fronte dei flussi di task, sono stati rilevati elementi non funzionali che ostacolano il completamento di alcune operazioni. Ad esempio, manca il pulsante per passare dalla modalità chiara a quella scura e viceversa. Inoltre, nel prototipo sviluppato su Figma, il tasto "Applica Filtro" e il pulsante "Modifica" nella sezione Modifica Profilo non erano funzionanti. È stato anche evidenziato un problema funzionale significativo: l'impossibilità per l'utente di annullare la propria disponibilità a svolgere un favore.

Tuttavia, alcune funzionalità mancanti nel prototipo su Figma sono state risolte nell'applicazione sviluppata per telefono. Per migliorare ulteriormente l'applicazione, si consiglia di adottare una paletta cromatica più coerente, modificare i simboli per renderli più intuitivi, e introdurre maggiore flessibilità per l'utente nella gestione dei favori, ad esempio consentendo di selezionare una sola fascia oraria per la propria disponibilità e offrendo la possibilità di annullare la propria adesione a un favore già accettato.

Nel complesso, riteniamo che le aree presenti nell'applicazione soddisfino le principali necessità dell'utente per un'app di questo tipo. Apprezziamo inoltre l'idea alla base del progetto, che promuove il coinvolgimento cittadino e l'aiuto reciproco.