

Presentazione Finale



Membri del team



Amantia Linda



Botti Matteo



Boulahrajane Omar



Martino Paolo

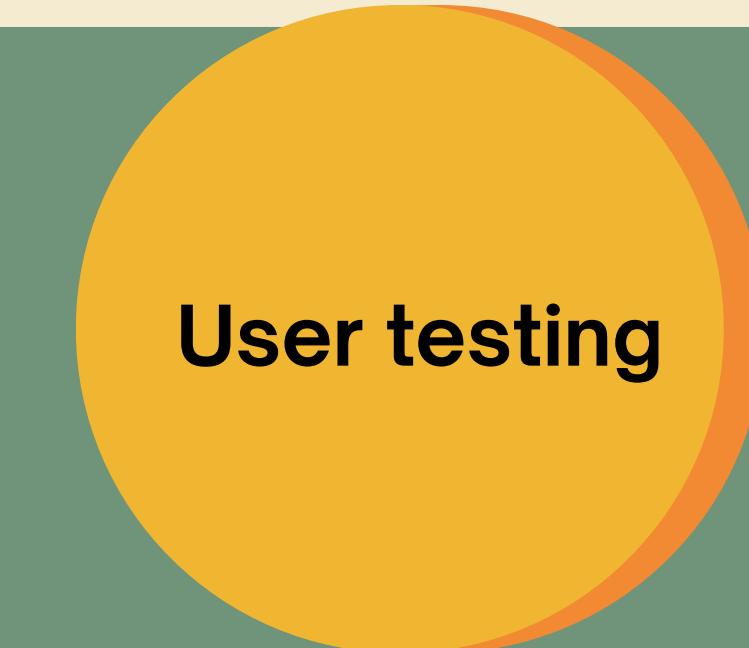
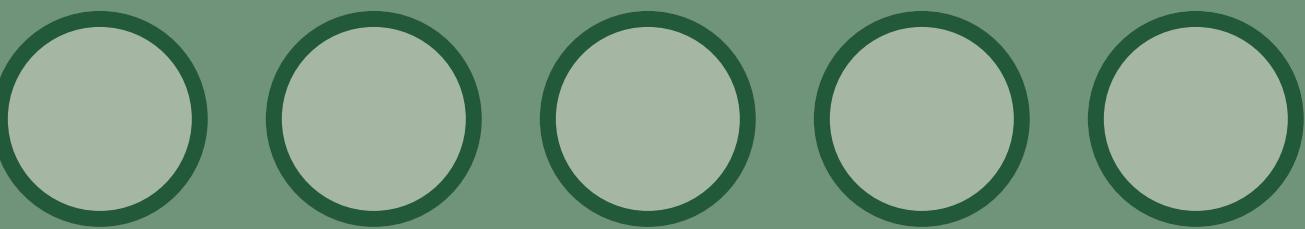


Mascolo Andrea

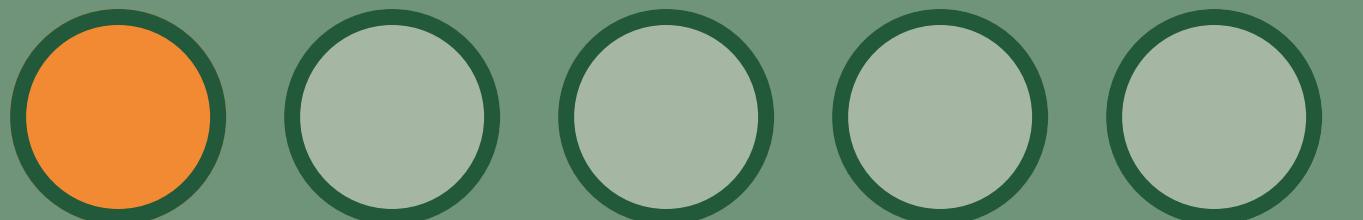


Reggianini Ludovico

Indice:



Genesi del Progetto



Dominio di interesse

Il progetto affronta il tema dello **spreco alimentare**, una problematica attuale con forte impatto ambientale, economico e sociale.

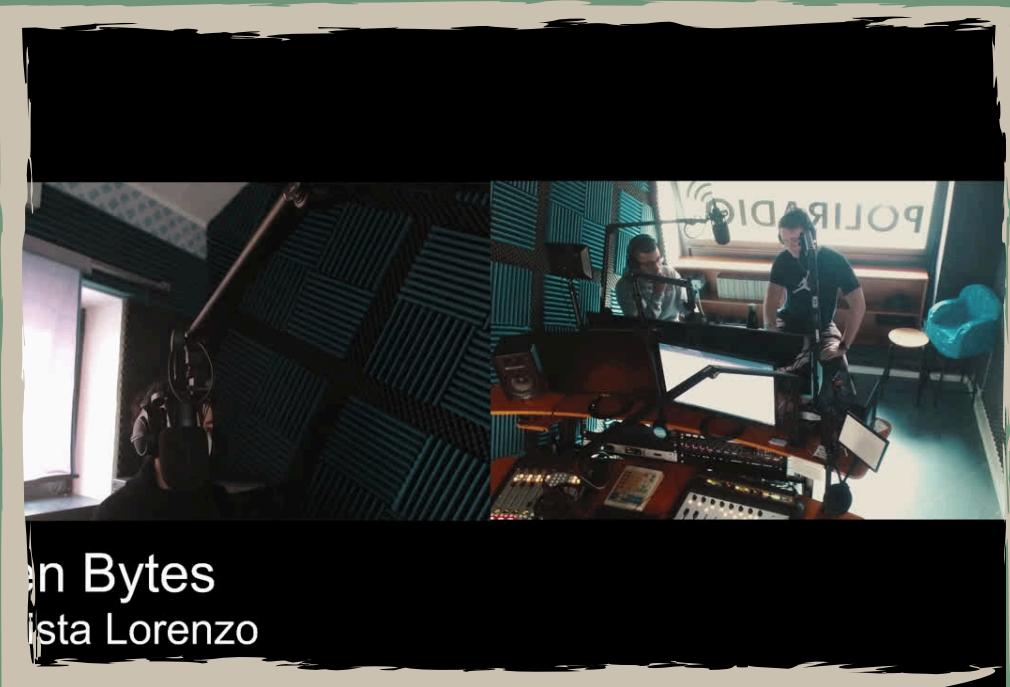
Ci siamo concentrati sugli **studenti universitari**, in particolare i fuorisede, che spesso hanno poca esperienza nella gestione della spesa e dei pasti, con il rischio di acquisti non pianificati e cattiva conservazione degli alimenti.

Abbiamo scelto questo tema per collegare l'HCI alla sostenibilità, mostrando come **strumenti digitali possano favorire comportamenti più consapevoli** e aiutare a ridurre gli sprechi nella vita quotidiana.

L'obiettivo è quindi sensibilizzare e offrire soluzioni pratiche per promuovere abitudini più sostenibili.



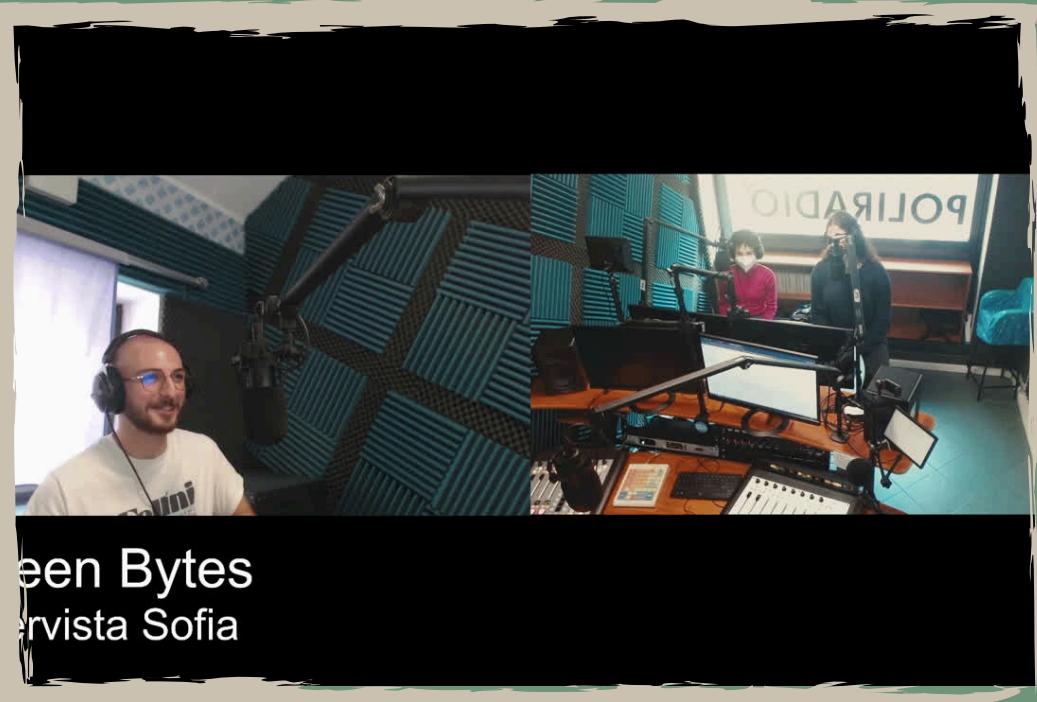
Metodologia di Ricerca



SONDAGGIO

INTERVISTE

FOCUS GROUP



Risultati Ricerca

Il sondaggio (140 partecipanti) ci ha permesso di definire meglio il dominio di interesse e individuare le principali caratteristiche demografiche su cui concentrarci.

Le interviste hanno approfondito comportamenti e motivazioni, aiutandoci anche a mettere in discussione alcune ipotesi che consideravamo consolidate. Il focus group ha favorito il confronto diretto, facendo emergere riflessioni più articolate e bisogni latenti.

Tematiche emerse:

- Scadenza dei prodotti come principale causa dello spreco
- Forte legame tra spreco alimentare, impatto ambientale e condizione economica
- Centralità di organizzazione e pianificazione della spesa
- Interesse concreto verso strumenti tecnologici (84% li considera utili)
- Attenzione alla sostenibilità degli imballaggi, ma condizionata dal prezzo
- Necessità di maggiore consapevolezza su quantità acquistate e cibo effettivamente consumato



Bisogni emersi

- Pianificazione della spesa
- Organizzazione e consumo dei prodotti a casa
- Informazione e sensibilizzazione



Personas & Scenari

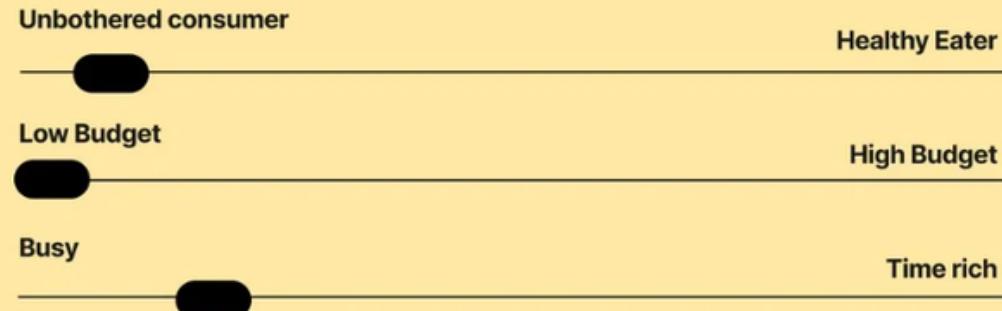


Massimo

"Studente pragmatico"

- 24 anni
- Studente
- Piace andare in palestra

Personality



1M) È pratico e organizzato, cucina il minimo indispensabile; vuole evitare sprechi ma, tra impegni e poca attenzione all'impatto ambientale, finisce per dimenticare prodotti.

2M) È orientato a cibi pronti e veloci; ha difficoltà nella conservazione e vorrebbe un supporto semplice per migliorare abitudini e ridurre sprechi.



Stella

"Apassionata di cucina"

- 19 anni
- Studente
- Amante della cucina

Personality



1S) È pianificatrice e attenta alla sostenibilità; organizza con cura la spesa settimanale, ma fatica a prevedere quantità e consumi reali.

2S) È ordinata nella gestione di frigo e dispensa; congela e sistema con criterio, ma ha difficoltà a monitorare tutte le scadenze.

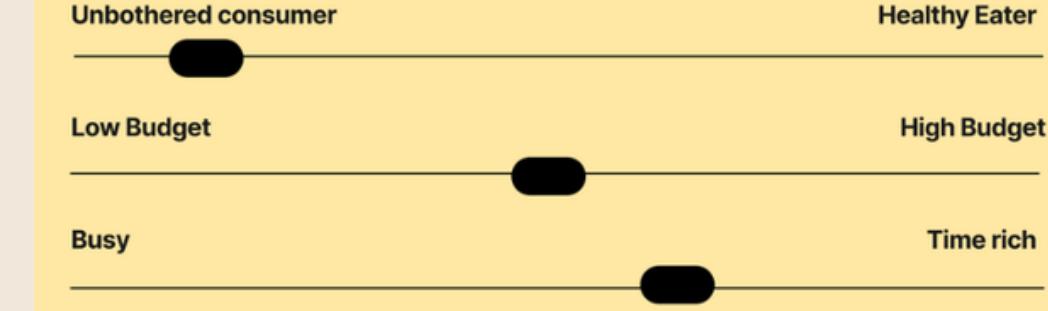


Pietro

"Indifferente"

- 22 anni
- Studente
- Fuorisede

Personality



1P) È impulsivo nella spesa e poco pianificato; imprevisti e routine irregolare generano sprechi ricorrenti.

2P) È poco consapevole degli sprechi accumulati; compra "al momento" e dimentica spesso gli alimenti, senza riflettere sull'impatto.

Nome del progetto



Green Bites

- **Green** che richiama l'idea di sostenibilità, consapevolezza ambientale e rispetto per il pianeta
- **Bites** richiama il cibo (un morso), ma anche l'idea di piccoli gesti, azioni quotidiane ed immediate

“*GreenBites*” rappresenta piccoli gesti che generano grandi cambiamenti, unendo il linguaggio del cibo a quello dell’innovazione sostenibile.

“***Green Bites***” non parla solo di cibo, ma di abitudini. Con ogni ‘bite’, l’utente si avvicina a un futuro più sostenibile, un passo alla volta.

Value proposition



***TAKE A BITE
TOWARDS CHANGE***



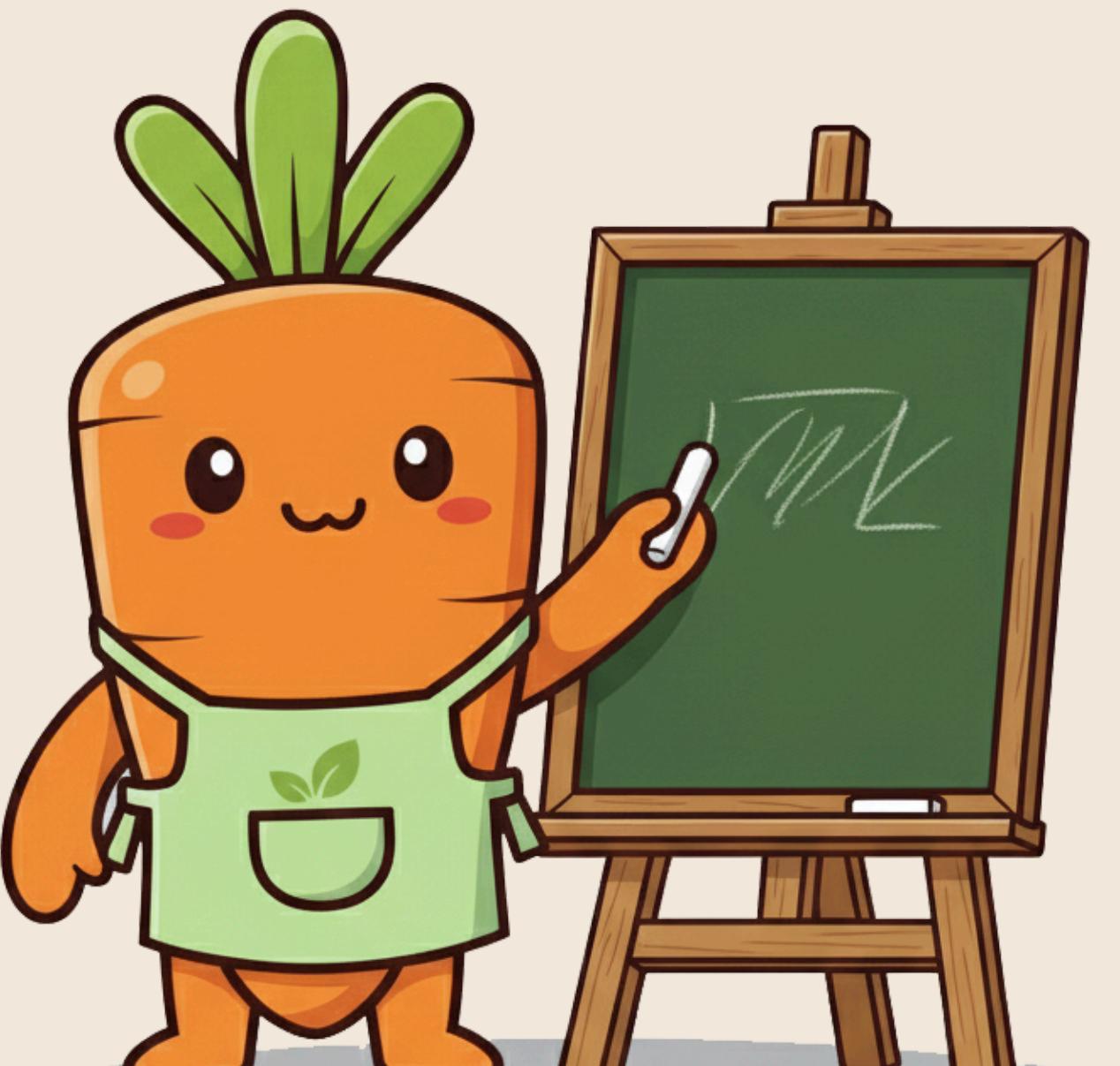
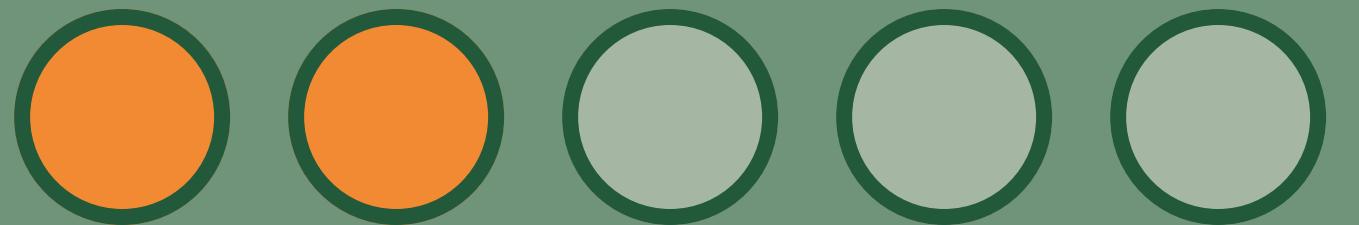
La value proposition è una frase che invita l'utente ad agire.

Comunica che il cambiamento parte da un singolo gesto, da un morso, da una scelta consapevole e razionale. E' una frase che invita l'utente ad agire.

“Take a bite” suggerisce un’azione piccola, quotidiana, piacevole;

“Towards change” lega quell’azione individuale a un obiettivo più grande: la sostenibilità e la riduzione dello spreco.

Progettazione



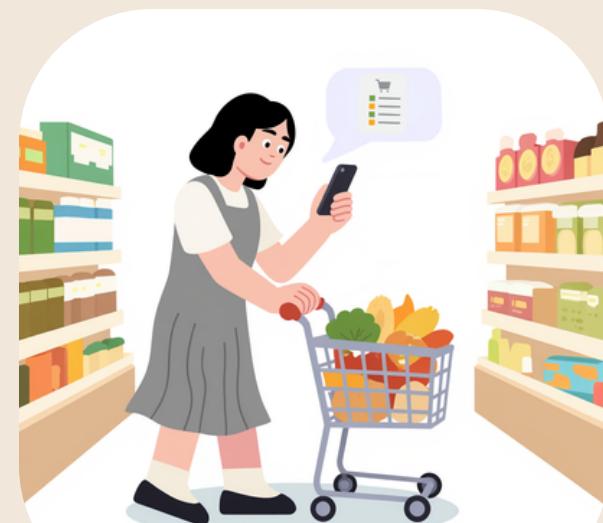
Task analysis

Per coprire l'intera esperienza degli utenti abbiamo valutato i task in base alla **frequenza d'uso** e alla **complessità delle azioni**.

Questi task mettono in luce il significato del nome del progetto e della sua value proposition. Infatti sono tutti piccoli gesti e azioni quotidiane che, se svolte con costanza ed attenzione, possono portare morso dopo morso a contribuire ad un qualcosa di più grande.

Task semplice

Gestire la spesa



Task moderato

Organizzare la conservazione dei prodotti



Task complesso

Informarsi per ridurre lo spreco



Task semplice

Gestione della spesa

Attività più frequente

Utilizzata da tutti

Bisogno primario emerso



Personas e scenari collegati

0. Gestione della spesa

Piano 0:
Esegui 1 - 2

1. Creare o aggiornare
la lista della spesa

Piano 1:
Esegui 1.1 - 1.2,
opzionale 1.3

1.1 Identificare i
prodotti mancanti o
prossimi alla scadenza

1.2 Aggiungere
prodotti alla lista

1.3 Gestione di più liste

Piano 1.2:
Esegui 1.2.1, opzionali 1.2.2

1.3.1 Creare liste
personalizzate per altri
contesti (Casa, party,
vacanza...)

1.3.2 Condivisione di
liste con altri utenti
(familiari, coinvilgini...)

2. Fare la spesa

Piano 2:
Esegui 2.1 - 2.2 - 2.3

2.1 Cercare prodotti
elencati nella lista

2.2 Scegliere tra
prodotti simili

2.3 Tenere traccia
degli acquisti fatti

Piano 2.2:
Esegui 2.2.1 o 2.2.2 o
2.2.3, oppure tutte

1.2.1 Aggiungi prodotti
identificati come
mancanti e necessari

1.2.2 Controllare
offerte e promozioni

2.2.1 Scegliere per
qualità

2.2.2 Scegliere per
impatto ambientale

2.2.3 Scegliere per
prezzo

Task moderato

Organizzazione alimenti

Attività frequente

Rivolta ad utenti maggiormente attivi

Maggiore investimento di tempo

0. Organizzare conservazione alimenti

piano 0:
Esegui 1 - 2
e 3 opzionale
da eseguire in
qualsiasi momento



Personas e scenari collegati

1. Porzionare gli alimenti

piano 1:
Esegui 1.1,
se andata a
buon fine
esegui
1.2 - 1.3

2. Disporre alimenti correttamente

piano 2:
Esegui 2.1 - 2.2 -
opzionale 2.3, 2.4

3. Visualizzare dispensa*

piano 3:
Esegui 3.1, opzionale 3.2, se presenti
prodotti da consumare esegui 3.3

2.1 Visualizzare lista alimenti acquistati

2.2 Identificare se disporre in credenza, frigo, freezer

2.3 Degli alimenti da posizionare in frigo visualizzare posto corretto

2.4 Effettiva disposizione

3.1 Visualizzare alimenti in dispensa

3.2 Tenere traccia delle date di scadenza

3.3 Cercare ricette con i prodotti da consumare

piano 3.2:
Esegui 3.2.1,
opzionale
3.2.2

piano 3.3:
Esegui 3.3.1

1.1 Identificare le porzioni troppo grandi

1.2 Definizione numero di pasti necessari a consumarli

1.3 Porzionamento

3.2.1 Evidenziare prodotti prossimi alla scadenza

3.2.2 Avere informazioni sul significato della data di scadenza

3.3.1 Scegliere ingredienti da consumare e numero porzioni

Task complesso

Informarsi per ridurre spreco

Attività rivolta ad utenti esperti

Azioni ricercate e più complesse

Frequenza di utilizzo minore



Personas e scenari collegati

0. Informarsi per ridurre lo spreco

piano 0:
Esegui 1 - 2 (opzionale) -
3 (opzionale)

1. Visionare info per la spesa

piano 1:
Esegui 1.1 - 1.2 (opzionale) -
1.3 (opzionale)

1.1 Suggerimenti in base alle abitudini alimentari

1.2 Conoscere l'impatto ambientale dei prodotti

1.3 Visionare il proprio impatto

piano 1.2:
Esegui 1.2.1 (opzionale) -
1.2.2 (opzionale)

1.2.1 Suggerimenti prodotti con un packaging sostenibile

1.2.2 Suggerimenti prodotti con una produzione sostenibile

2. Informarsi su eventi e progetti

piano 2:
Esegui 2.1 - 2.2

2.1 Individuazione eventi

2.2 Verificare i contenuti dell'evento

piano 2.1:
Esegui 2.1.1,
oppure 2.1.2
oppure 2.1.3

2.1.1 Individuare le attività in ordine cronologico

2.1.2 Individuare le attività in base alla posizione

2.1.3 Individuare le attività in base al tema

3. Consultare risorse digitali

piano 3:
Esegui 3.1 e 3.2 (opzionale)

3.1 Individuazione risorse

3.2 Consultare gli impatti concreti delle iniziative contro lo spreco alimentare

piano 3.1:
Esegui 3.1.1,
oppure 3.1.2
oppure 3.1.3

3.1.1 Selezionare le risorse in base al tema

3.1.2 Selezionare le risorse in base alla tipologia (articolo, video, guida,...)

3.1.3 Selezionare le risorse in base al titolo e autore/i

Storyboard



- 1-3 task semplice
- 4-7 task moderato
- 8 task complesso

Esplorazione modalità

	SITO WEB	APP MOBILE	DISPOSITIVO WEARABLE	AGENTE CONVERSAZIONALE	DISPOSITIVO DEDICATO
Aspetti positivi	Ottimo per reperire informazioni	Elevata portabilità, tutte funzioni a “portata di click” Efficiente offline Supporta funzionalità avanzate	Ottimo per la portabilità	Interazione comoda e immediata Garantita accessibilità del dispositivo Passaggi ridotti al minimo	Schermo grande agevola visualizzazione e lettura
Aspetti negativi	Necessita connessione a internet Non soddisfa ricezione avvisi e notifiche e procedure legate alla lista della spesa	Difficile da utilizzare per utenti non pratici Rigidità funzionale	Visualizzazione, lettura e digitazione limitata a causa dello schermo piccolo	Necessita connessione stabile Difficile utilizzo in ambienti rumorosi Poco efficace in operazioni visive	Logisticamente complesso Oneroso
Valutazione					

Scelta prototipo

La scelta finale è ricaduta sull'**applicazione mobile**.

Offre un'esperienza migliore, pratica ed immediata; adatta ai nostri utenti target.

Supporta maggiormente le funzionalità di visualizzazione grafica ed è sempre disponibile ed utilizzabile anche in assenza di connessione ad internet.

L'app è la nostra piattaforma principale; l'**agente conversazionale** funge da supporto agli utenti per funzionalità specifiche in cui, un'interazione vocale, rende il processo più semplice ed agevole.

Entrambi i supporti lavorano in sinergia per garantire all'utente un'esperienza migliore.



Prototipo mid-fidelity

Dopo aver confermato l'app mobile come piattaforma principale, siamo passati alla fase concreta di progettazione realizzando il Prototipo Medium Fidelity. In questa fase abbiamo tradotto le funzionalità in schermate navigabili, organizzando il sistema in tre macro-aree:

- Navigazione Base: Landing Page, Home Page, Profilo Utente e Notifiche.
- Strumenti di Supporto: Scansione, Ricette e l'assistente digitale Green.
- I Task dell'Utente:
 - Liste della Spesa (Task Semplice)
 - Organizzazione Dispensa (Task Moderato)
 - Eventi e Novità (Task Complesso)

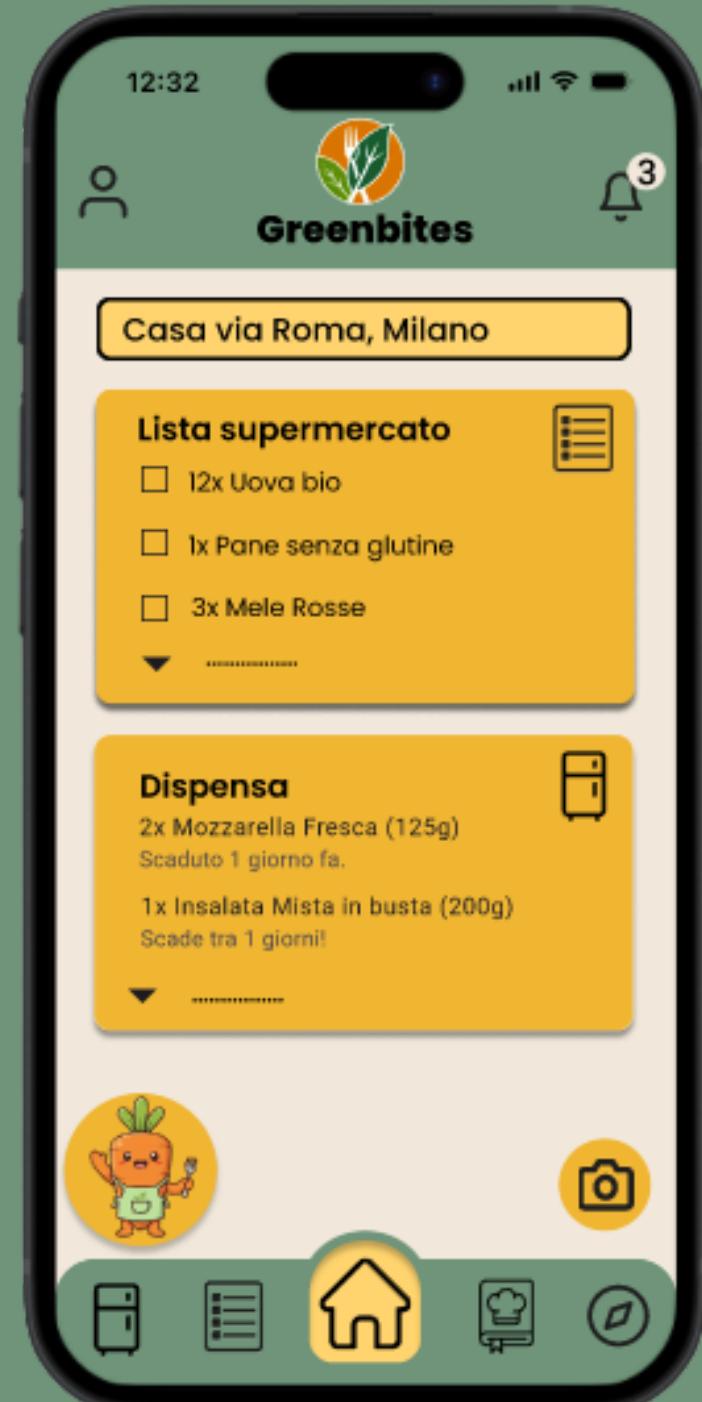


Prototipo mid-fidelity

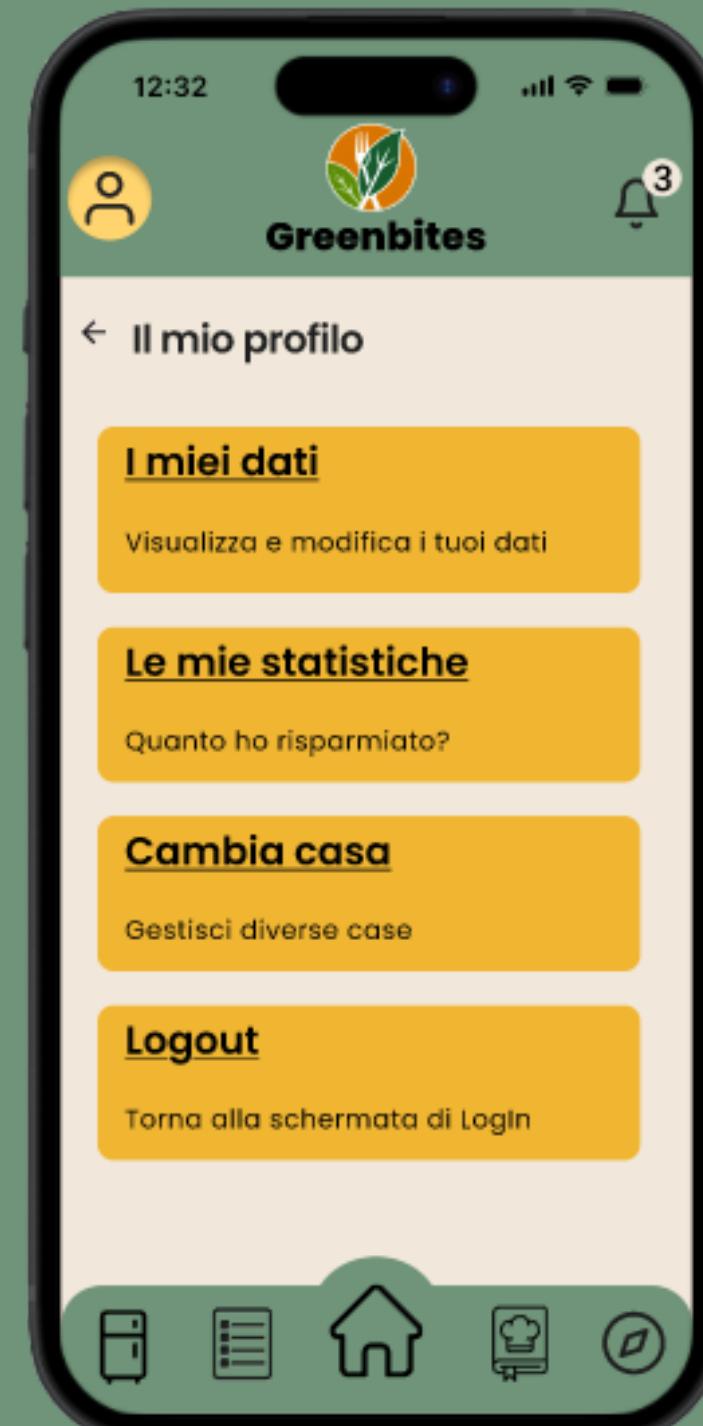
Navigazione base



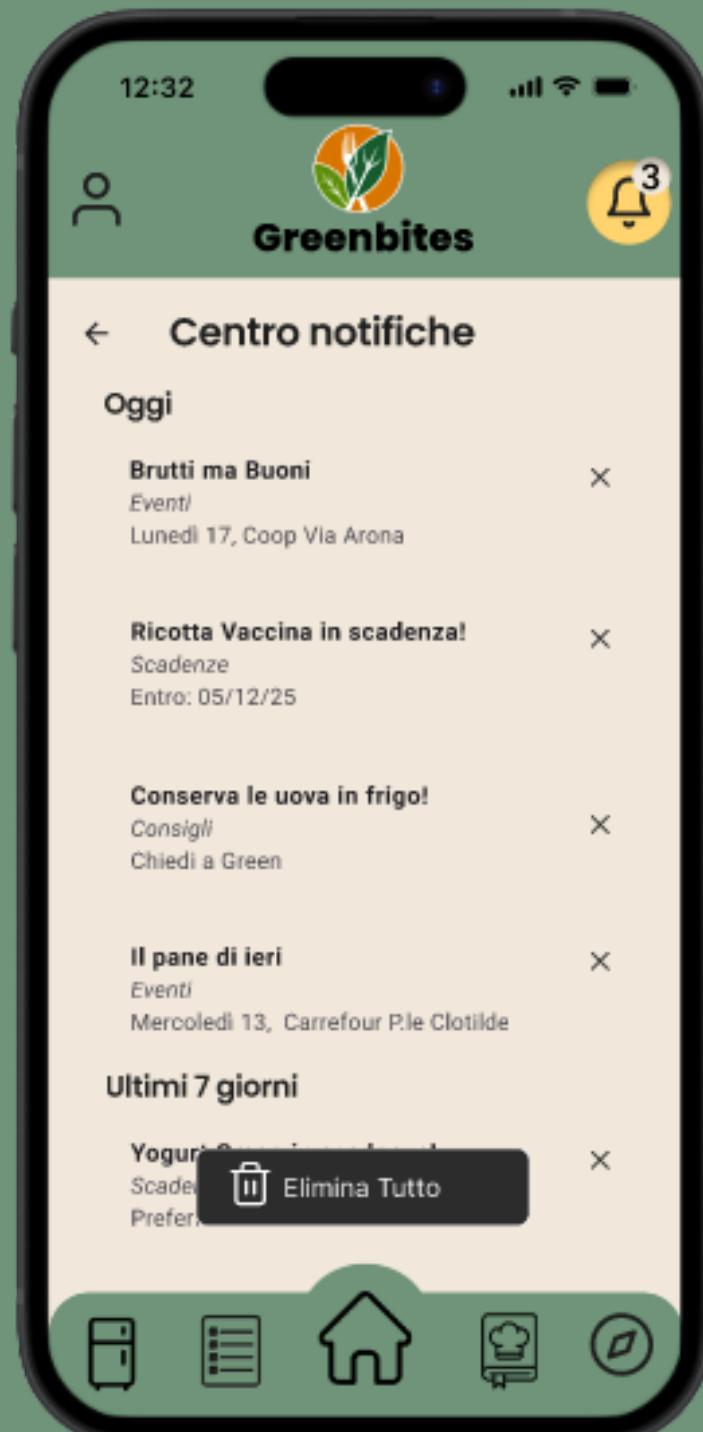
Scelta Casa



Home Page



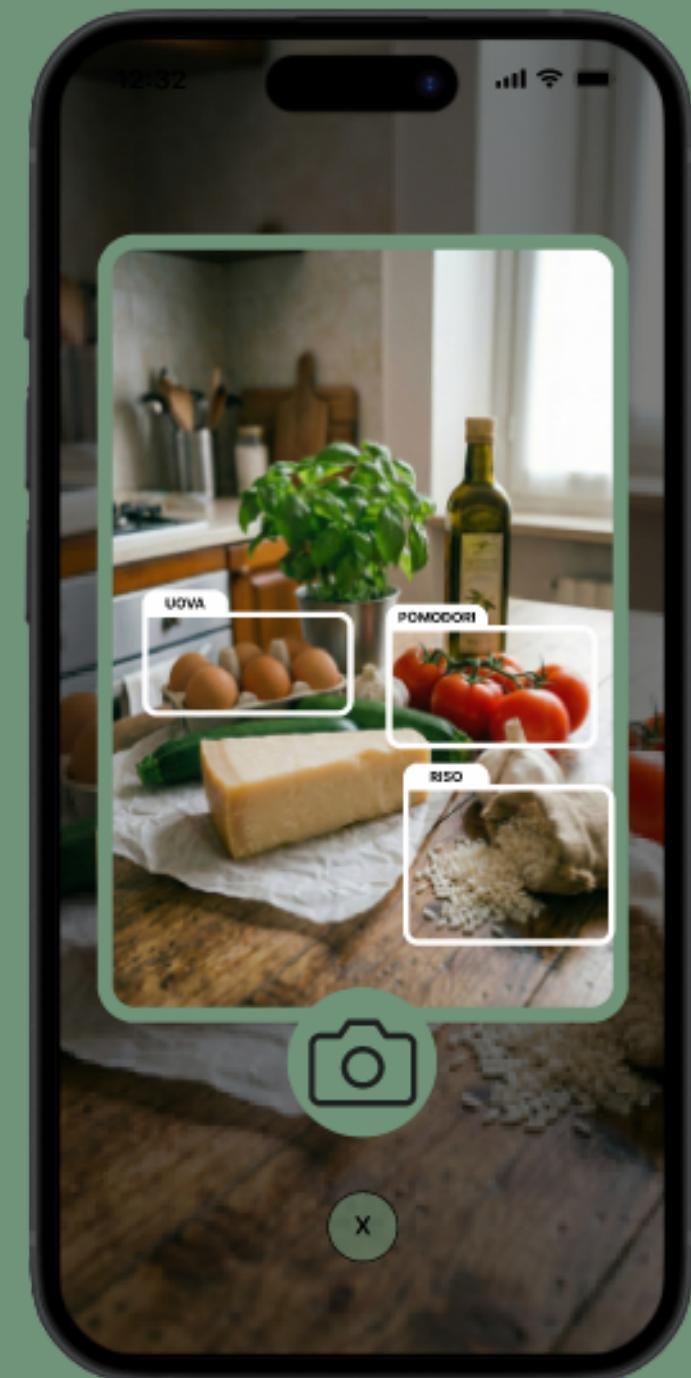
Il mio profilo



Centro Notifiche

Prototipo mid-fidelity

Strumenti di supporto



Scansione Prodotti



Green (assistente)



Ricette



Prototipo mid-fidelity

I Task dell'Utente



Liste della spesa
Task Semplice

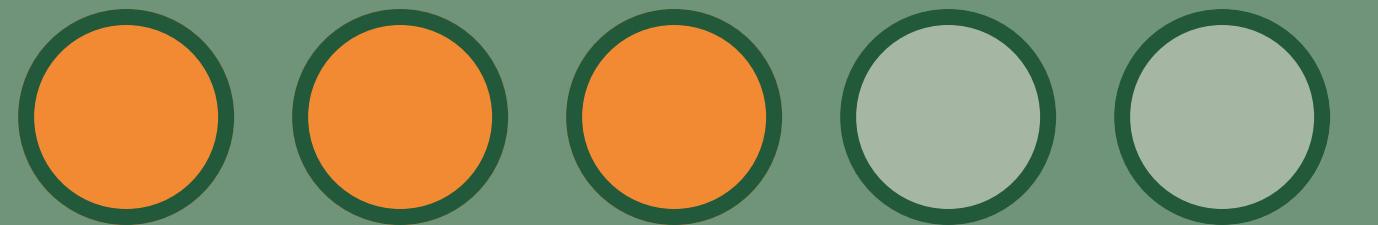


Organizzazione dispensa
Task Moderato



Eventi e Novità
Task Complesso

Raffinamento



Valutazione euristica esterna

Dopo aver completato il prototipo medium fidelity, abbiamo sottoposto il nostro lavoro alla valutazione del gruppo esterno *30%usability*.

Ai valutatori è stata fornita, oltre che il link Figma al prototipo medium fidelity, una documentazione completa che riassume il progetto GreenBites, descrivendone struttura, target e funzionalità principali.

Il documento dettaglia inoltre i tre task fondamentali (gestione spesa, organizzazione dispensa, informazione) e le attuali limitazioni del sistema.

Sommario

Introduzione
Il nostro sistema.....
Cos'è GreenBites?
Com'è strutturato?.....
A chi è rivolto?.....
Cosa può fare l'utente?.....
I nostri task
Task semplice: Gestione della spesa.....
Task moderato: Organizzazione della dispensa.....
Task complesso: Informarsi per ridurre lo spreco
Limitazioni.....
Limitazioni dell'applicazione:
Limitazioni generali:.....

Fondamenti di Human-Computer Interaction

Descrizione del prototipo per valutazione euristica

A.A. 2025/2026

GreenBytes

Linda AMANTIA – Matteo BOTTI – Omar BOULAHRAJANE
Paolo MARTINO – Andrea MASCOLO – Ludovico REGGIANINI

Professoressa
Maristella MATERA



POLITECNICO
MILANO 1863

Sintesi delle violazioni euristiche

Dall'analisi effettuata dal gruppo 30%usability, emerge che il prototipo è ben strutturato, ma presenta alcune aree critiche che richiedono interventi prioritari. I problemi totali evidenziati sono 33 e come si evince dalla tabella di sintesi, le criticità più frequenti e severe si concentrano su due euristiche principali:

H3 - Controllo e libertà dell'utente:
Sono state rilevate 6 violazioni, di cui 2 con severità massima (4).

H4 - Coerenza e standard:
Con un totale di 7 violazioni.

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

Mappatura delle Criticità per Area

Le 33 problematiche emerse dalla valutazione euristica possono essere suddivise in 5 macro-aree principali:

1. Lista della Spesa e Gestione Liste

- Problemi: 1, 5, 10, 11, 12, 17, 30

2. Dispensa

- Problemi: 8, 9, 14, 28

3. Ricette

- Problemi: 6, 7, 25, 27, 29, 32

4. Navigazione, Coerenza e Notifiche

- Problemi: 13, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22

5. Home, Profilo e Scansione

- Problemi: 2, 3, 4, 23, 24, 26, 31, 33

Focus sulle Criticità:

1. Lista della Spesa e Gestione Liste

L'area che ha evidenziato le maggiori problematiche è stata la Gestione della Lista della Spesa. Qui sono stati riscontrati i problemi a più alta severità (livello 4).

Queste problematiche sono:

- **Impossibilità di eliminazione prodotti:** Una volta aggiunto un articolo alla lista, l'utente non ha modo di rimuoverlo. Questo costringe a mantenere in elenco prodotti aggiunti per errore.
- **Impossibilità di eliminazione liste:** Similmente, non è permesso eliminare intere liste create, riducendo drasticamente la libertà di gestione dell'archivio personale.



Schermata prototipo
medium fidelity

2. Dispensa

Manca la possibilità di cercare velocemente i prodotti e il modo in cui si eliminano gli alimenti crea confusione sui dati reali.

I problemi principali riscontrati sono:

- **Cancellazione poco chiara:** Per togliere un prodotto dalla dispensa si usa una semplice "X". Questo è un problema perché non si capisce se quel cibo è stato mangiato o se è stato buttato via perché scaduto.
- **Manca la ricerca:** Non esiste una barra per cercare rapidamente i prodotti. Se l'utente vuole sapere se ha già un ingrediente in casa, è costretto a scorrere manualmente tutta la lista uno per uno, perdendo molto tempo.



Schermata prototipo
medium fidelity

3. Ricette: Leggibilità e Integrazione

Nella sezione Ricette la struttura attuale rende difficile consultare l'app mentre si cucina e scollega la ricetta dalla gestione della spesa.

- **Testi troppo verbosi:** Le ricette sono presentate come un testo unico invece che step-by-step o con elenchi puntati. Questo rende difficile seguire i passaggi durante la preparazione e capire a che punto si è arrivati.
- **Gestione poco pratica degli ingredienti:** Manca la possibilità di aggiungere gli ingredienti mancanti direttamente alla lista della spesa. L'utente è costretto a uscire dalla ricetta e memorizzare cosa comprare, interrompendo il flusso operativo.



Schermata prototipo
medium fidelity

4. Navigazione, Coerenza e Notifiche

In questa sezione risiedono le criticità più critiche riguardo la navigazione.

La problematica principale è la seguente:

- **Incoerenza del tasto "Indietro":** Il comportamento del pulsante per tornare indietro cambia continuamente: a volte riporta alla schermata precedente, altre volte no.

5. Home, Profilo e Scansione

In queste schermate emergono criticità legate alla visibilità delle funzioni principali e alla prevenzione degli errori.

Il problema principale riscontrata è:

- **Bottoni poco visibili:** Le icone per selezionare il tipo di scanner sono troppo piccole e difficili da interpretare, rendendo l'accesso alla funzionalità difficoltoso



Schermata prototipo
medium fidelity

La nostra strategia di risoluzione

Per gestire le correzioni in modo ordinato abbiamo organizzato il lavoro nel modo seguente:

- **Mappatura su Excel:** Abbiamo creato un file condiviso con tutte le 33 problematiche, monitorando lo stato di avanzamento per non perdere nulla.
- **Intervento su Figma:** Abbiamo lavorato direttamente sul prototipo, risolvendo le criticità una ad una e aggiornando il file di controllo in tempo reale.
- **Doppio Feedback:** Le correzioni hanno incluso sia le segnalazioni del gruppo esterno (valutazione euristica) sia i suggerimenti emersi dal colloquio con la docente.



Prototipo High Fidelity

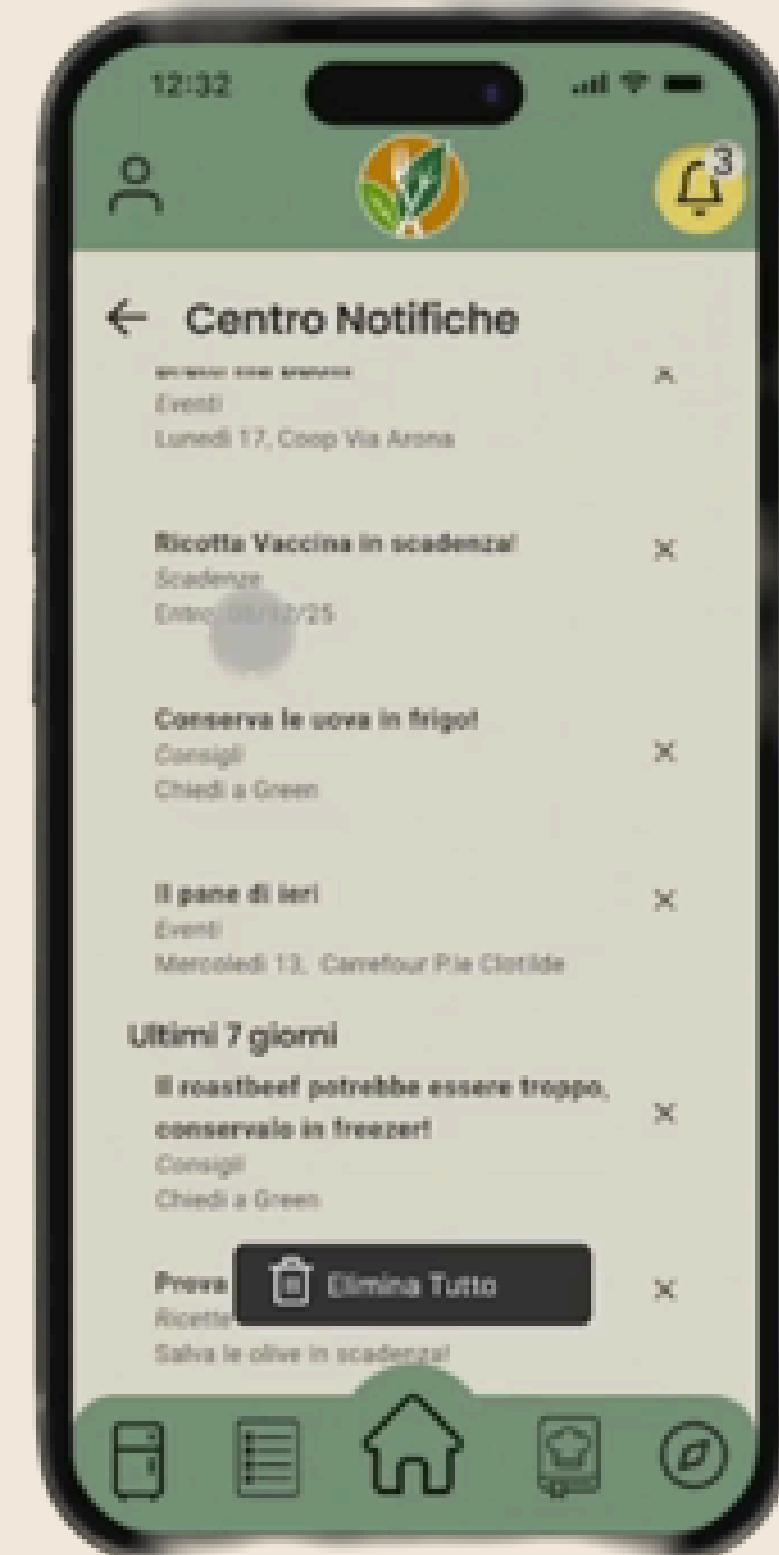
Cambiamenti grafici:

La schermata home è stata rinnovata, ora Green ti accoglie nell'app. Inoltre ora è presente il collegamento alla lista preferita, alle ricette consigliate in base alla dispensa ed eventi vicino a te.

Sistemazione ricette:

Il focus sulla ricetta è stato modificato, ora le ricette sono più schematiche, infatti sono stati inseriti elenchi puntati per gli ingredienti e il procedimento ora è step-by-step. Inoltre è stata aggiunta la funzione gestione degli ingredienti per permettere all'utente di aggiungere prodotti alla lista o rimuoverli dalla dispensa.

.



[Link al video](#)

Prototipo High Fidelity

Sezione Dispensa:

È stata aggiunta la barra di ricerca che rende la ricerca di un prodotto più veloce. Ora c'è una leggenda che chiarisce i colori usati per distinguere i prodotti in base alla scadenza. Abbiamo anche implementato una schermata di dettaglio di un prodotto in cui è possibile rimuovere il prodotto, specificando se il prodotto è stato consumato o meno, e andare direttamente a una ricetta consigliata per evitare sprechi.

Ristrutturazione funzionalità scansione:

Per migliorare la comprensione delle funzionalità di scansione è stata aggiunta una schermata dedicata in cui vengono esplicate le 3 funzioni implementate.



Prototipo High Fidelity

Sezione Liste:

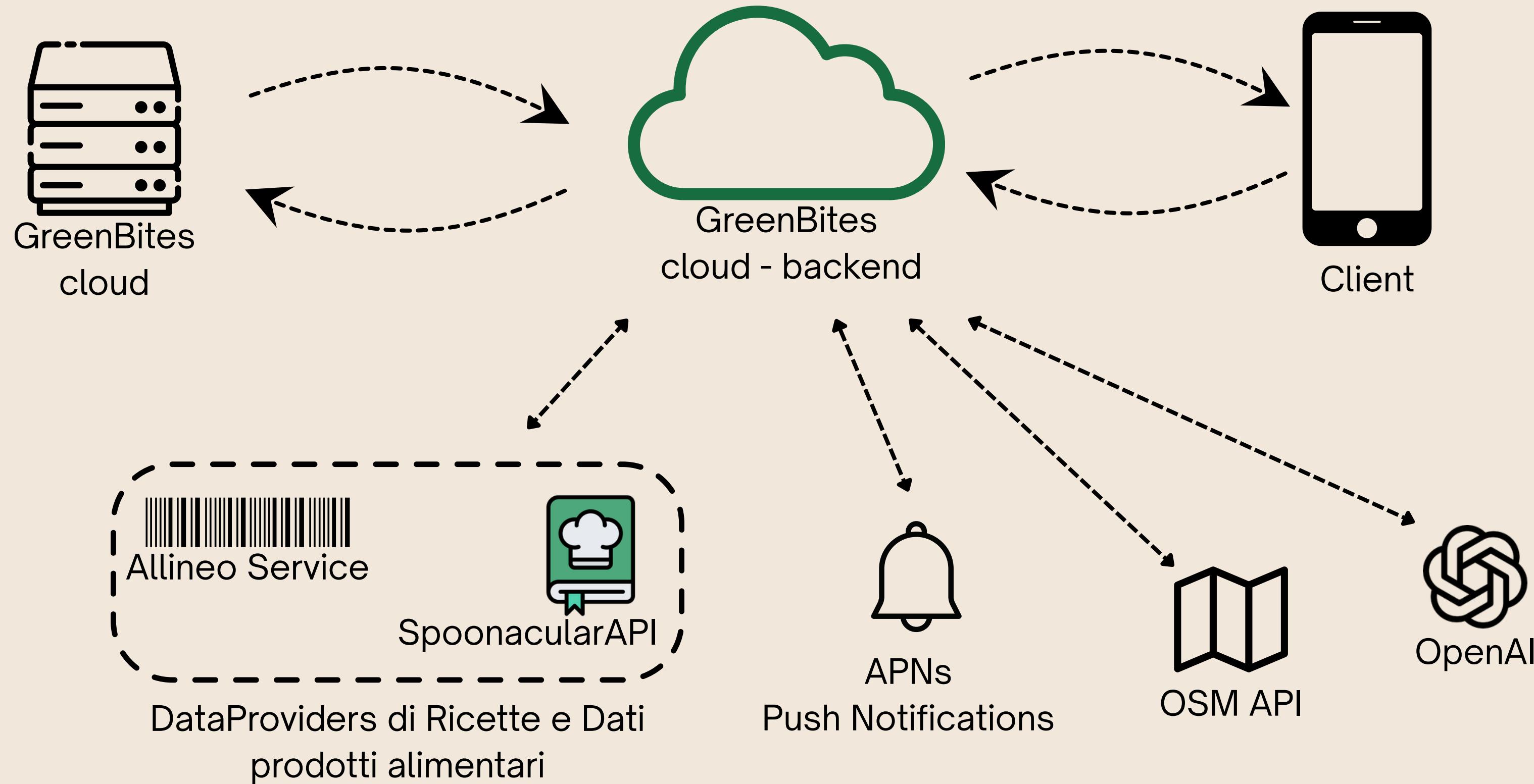
Abbiamo modificato la modalità di visualizzazione della lista rendendola più chiara. Ora è più semplice modificare la lista, infatti è possibile scegliere la quantità dei prodotti da aggiungere e scegliere simultaneamente ulteriori prodotti da aggiungere. Inoltre è possibile rimuovere prodotti dalla lista ed eliminare la lista stessa. Sono stati aggiunti dei overlay per chiarire la funzionalità della carotina e della lente d'ingrandimento.

Risolvimento bug:

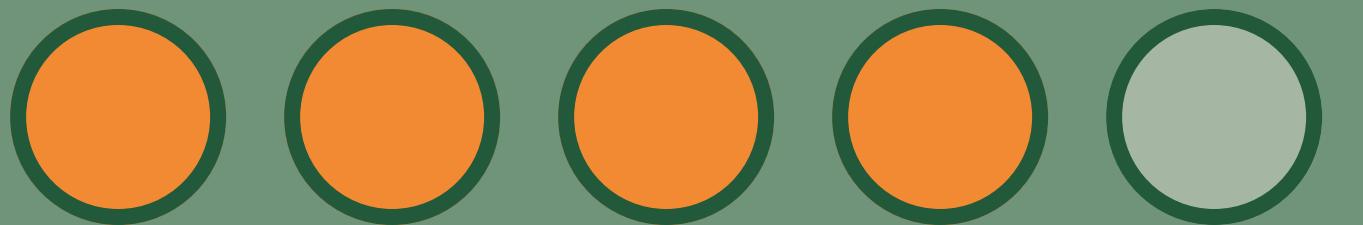
Sono stati sistemati tutti gli errori di flusso, tutte le varie ambiguità riscontrate, le incoerenze delle frecce indietro e delle X.



Architettura del sistema



User Testing



Scopo Testing

L'obiettivo dello usability testing è la valutazione della capacità degli utenti di completare i task proposti in maniera **autonoma** e **intuitiva**, nonché individuare eventuali criticità, ambiguità o punti di frizione all'interno dell'esperienza d'uso.

Il testing ha inoltre permesso di raccogliere **feedback qualitativi** utili a valutare l'efficacia delle funzionalità e a orientare le possibili future scelte progettuali.



Metodologia Testing



Gli utenti sono stati accompagnati da un facilitatore e da un osservatore. Durante tutte le sessioni è stato richiesto ai partecipanti di applicare il metodo **think-aloud** al fine di rendere esplicito il proprio processo decisionale. Ad ogni utente sono stati assegnati 7 **task** da effettuare che riflettono attività che un regolare utilizzatore dell'app si ritroverebbe a svolgere. Al termine dell'esecuzione del test è stato sottoposto un questionario **SUS** per misurare l'usabilità del sistema.

Misure e criteri di successo



Per valutare il successo dell'esecuzione durante ogni task vengono misurati:

- **Tempo di esecuzione;**
- **Numero di errori**, distinti in **moderati** e **gravi**;
- **Numero di aiuti richiesti al facilitatore.**

Ad ogni esecuzione di un task è stato associata una misura di successo, selezionata tra 4 fasce:

- **Successo Completo;**
- **Successo con problema minore;**
- **Successo con problema maggiore;**
- **Insuccesso.**

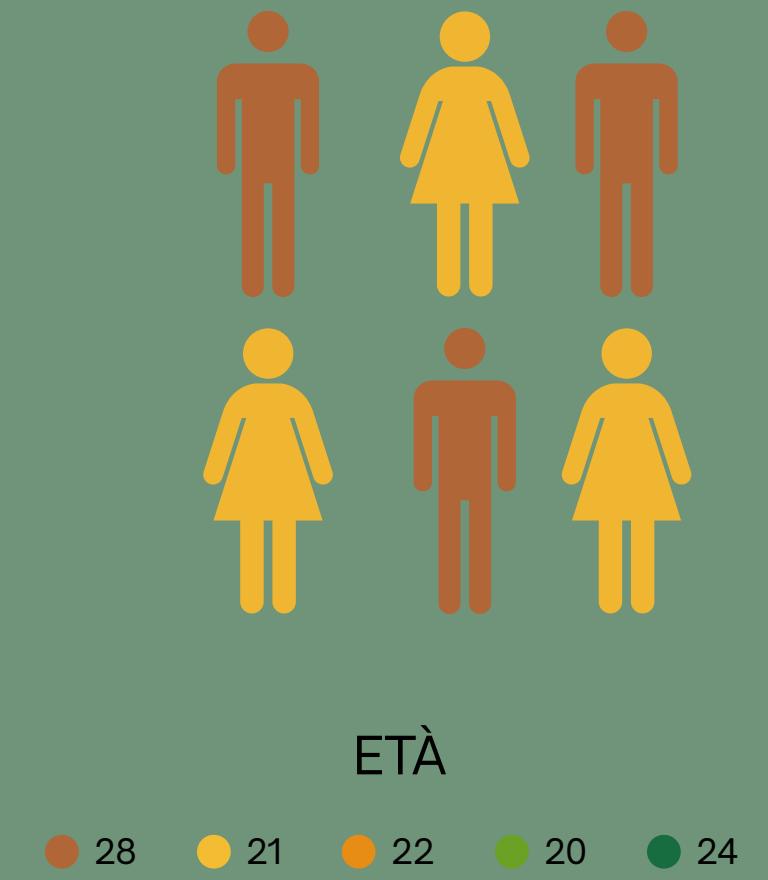
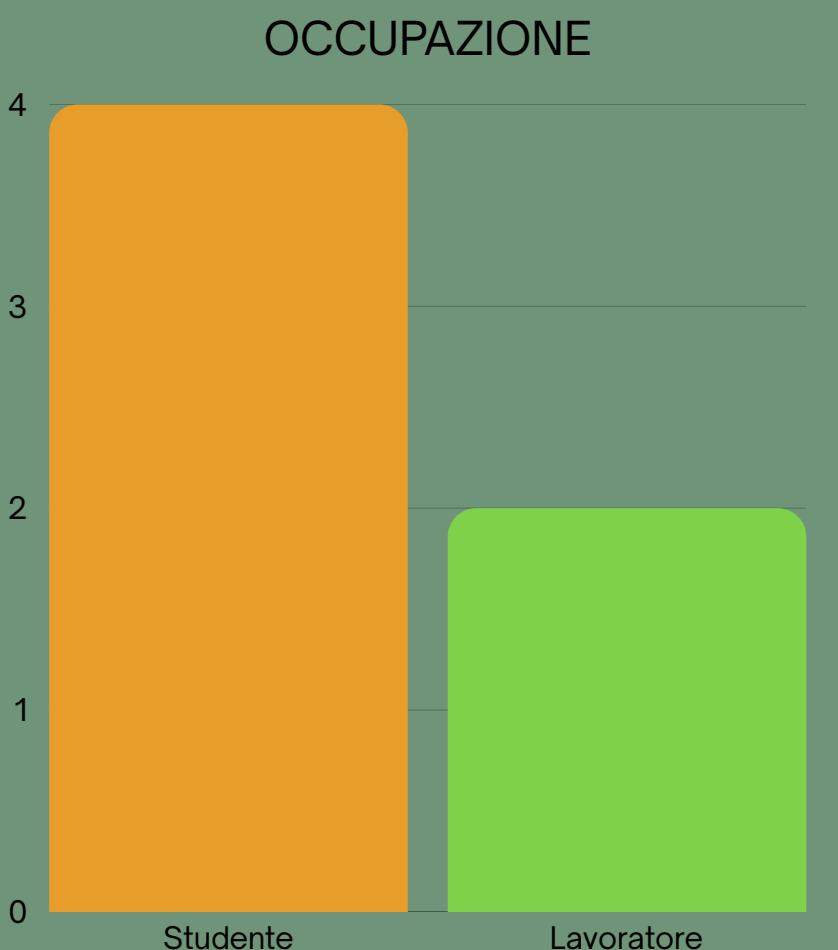
Per misurare la percezione di difficoltà di ogni task abbiamo utilizzato il modello **SEQ** (Single Ease Question), che invita l'utente ad esprimere il proprio giudizio su una scala Likert a 7 punti.



I partecipanti

Per testare il prototipo realizzato abbiamo selezionato **6 partecipanti** in linea con il **target** di utenti definito nella fase iniziale del progetto.

L'obiettivo era includere utenti con background e occupazioni differenti.



Utenti coinvolti



Utente 1

- Brescia, 21 anni
- Ing. informatica
- App social e intrattenimento



Utente 2

- Cagliari, 24 anni
- Biomedical eng.
- App social e giochi



Utente 3

- Milano, 20 anni
- Economia
- App social e Safari

Utenti coinvolti



Utente 4

- Milano, 22 anni
- Tecnico informatico
- App social, YUKA e YAZIO



Utente 5

- Alessandria, 21 anni
- Ing. Edile
- App social, intrattenimento e YAZIO



Utente 6

- Modena, 28 anni
- Medico
- App social e app trasporti

Task 1: Modifica lista esistente

Errori moderati:

In totale: 6

In media: 1

Errori gravi:

In totale: 0

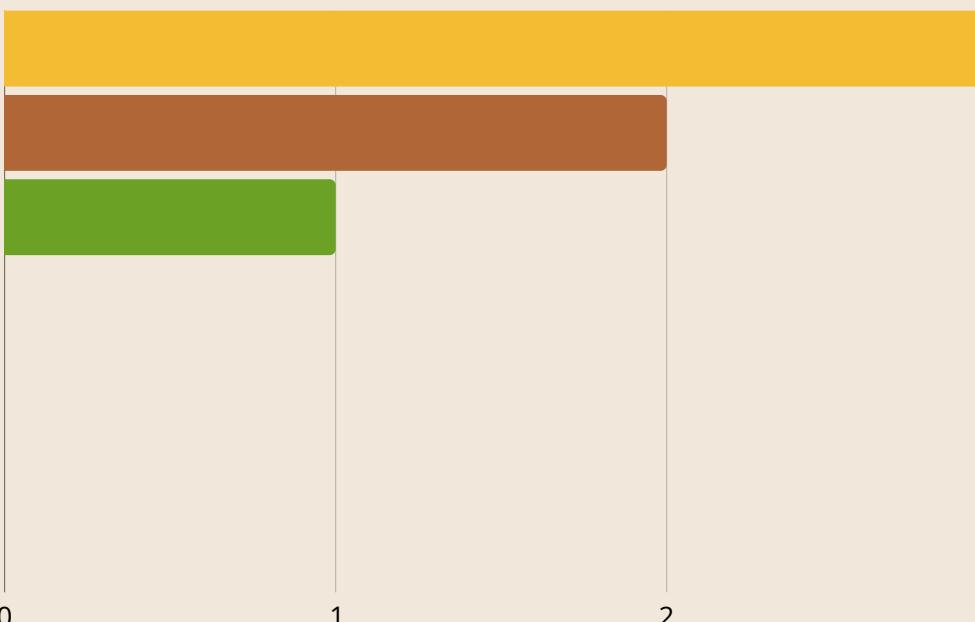
In media: 0

Aiuti dal facilitatore:

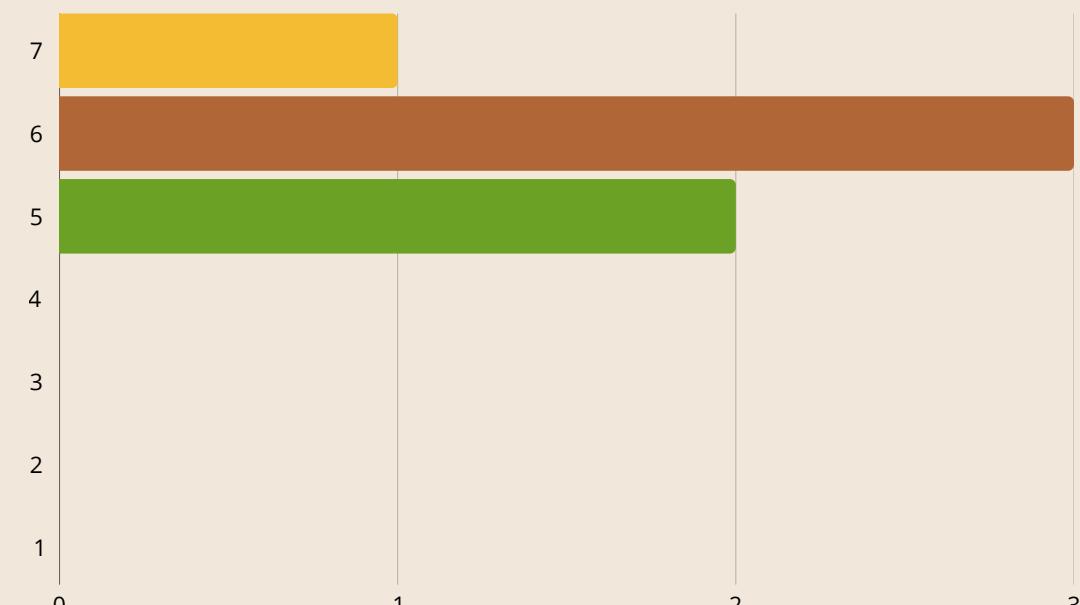
In totale: 1

In media: 0.17

Hai trovato facile modificare la lista della spesa?



Sei soddisfatto del tempo impiegato?



Task 2: Confronto prezzo prodotto

Errori moderati:

In totale: 2

In media: 0.33

Errori gravi:

In totale: 2

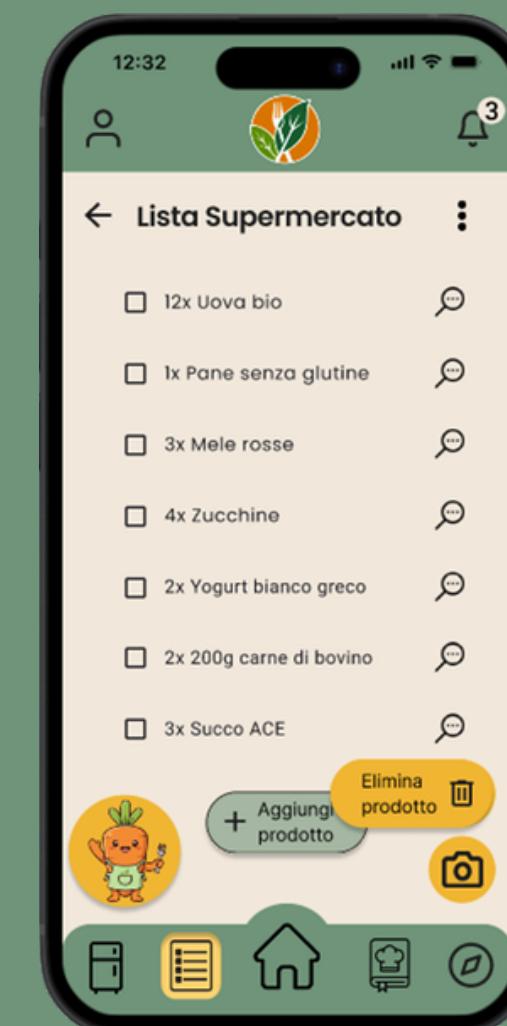
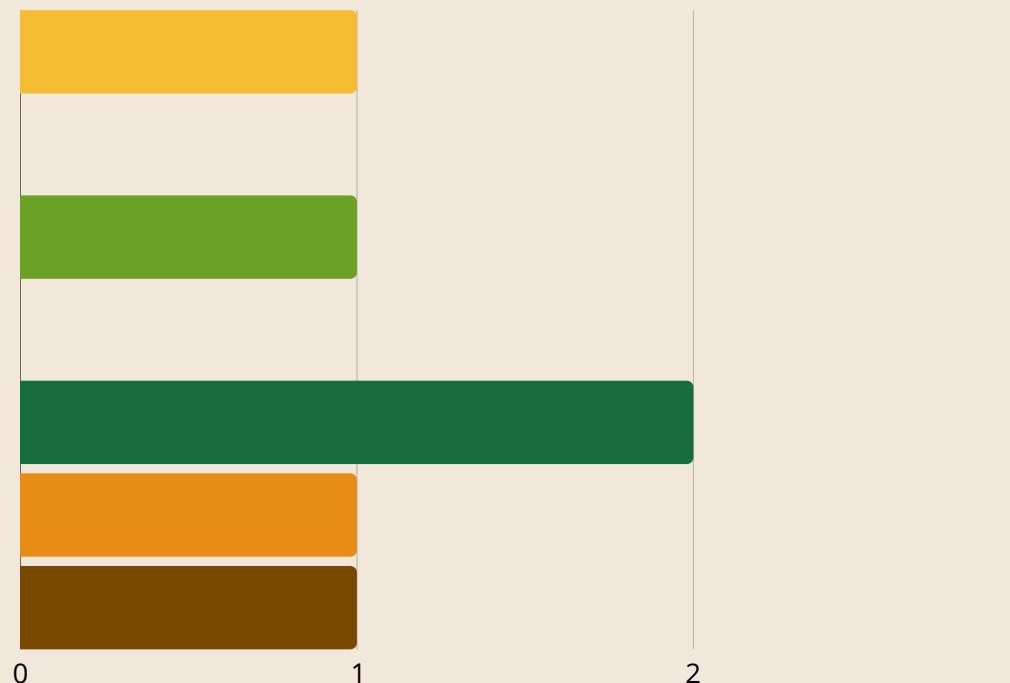
In media: 0,33

Aiuti dal facilitatore:

In totale: 4

In media: 0.67

Quanto è stato facile raggiungere la sezione?



Task 3: Scansione e consigli

Errori moderati:

In totale: 5

In media: 0,83

Errori gravi:

In totale: 1

In media: 0,17

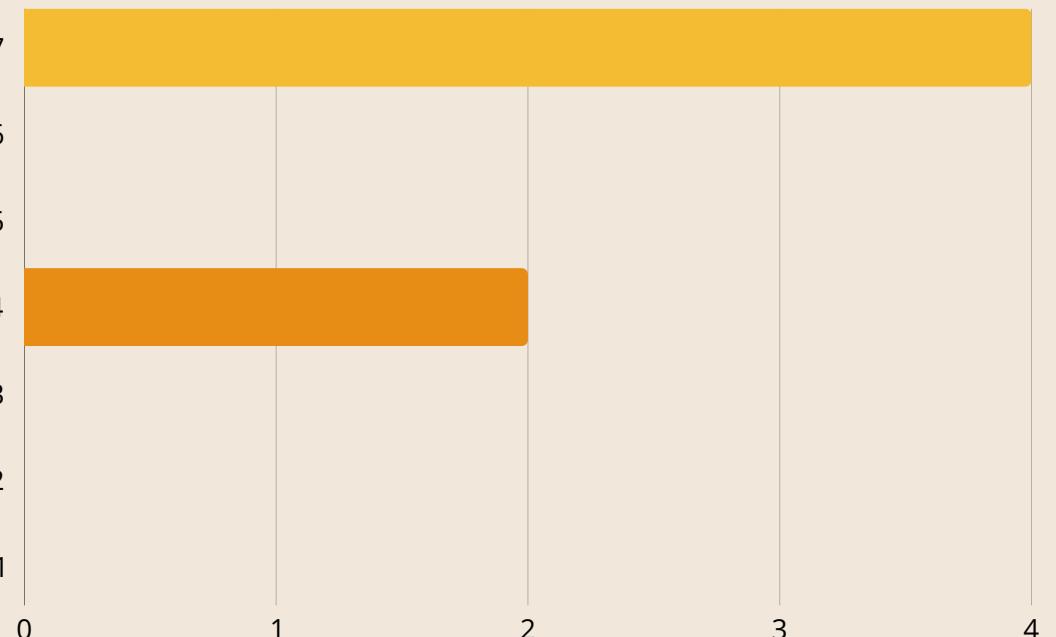
Aiuti dal facilitatore:

In totale: 2

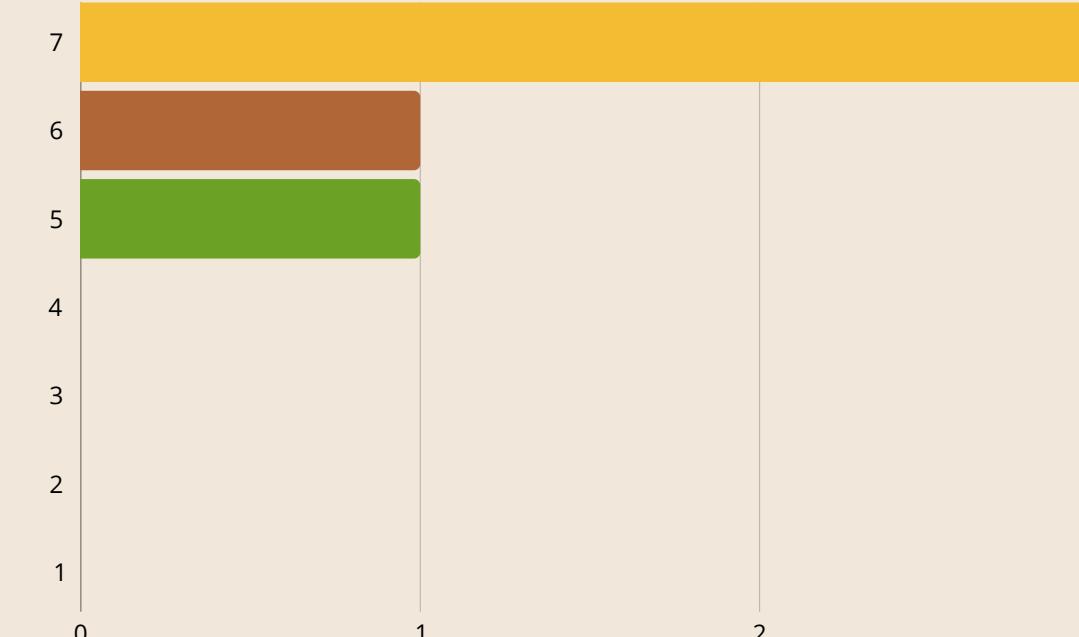
In media: 0,33



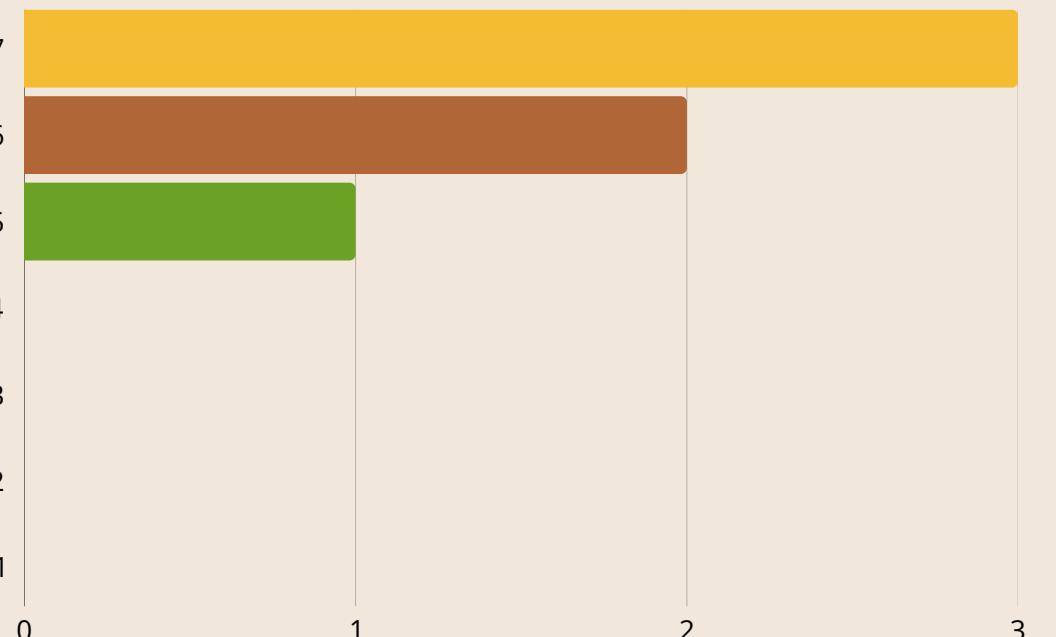
Quanto è stato facile trovare la sezione dedicata alla scansione?



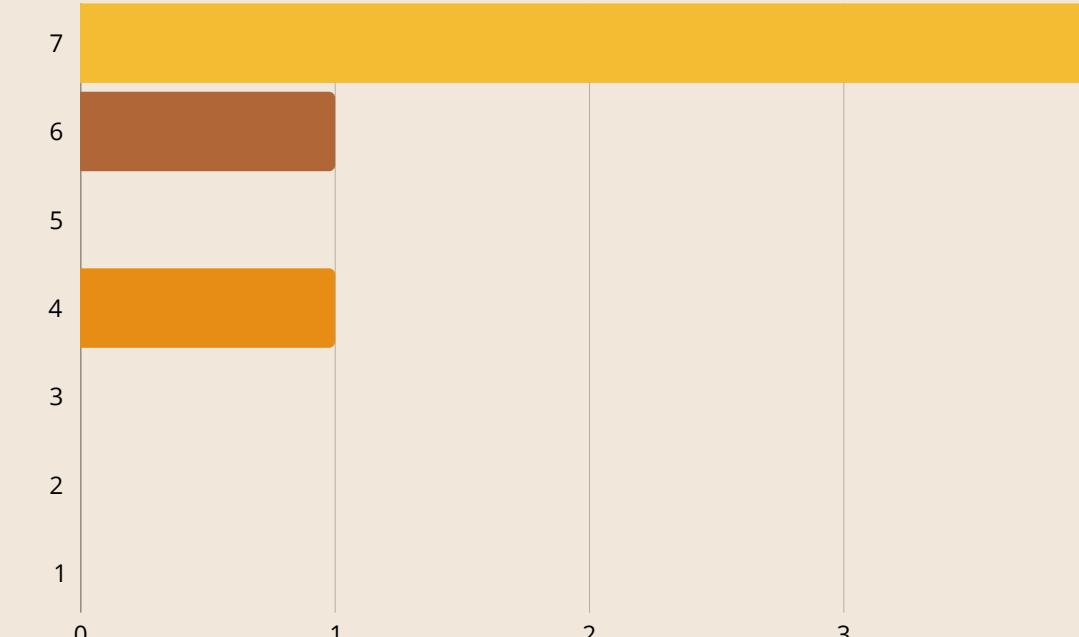
Ritieni utile la funzionalità di scansione?



Quanto è stato facile trovare i consigli sui prodotti?



Ritieni utile questa funzionalità?



Task 4: Rimozione prodotto dispensa

Errori moderati:

In totale: 0

In media: 0

Errori gravi:

In totale: 0

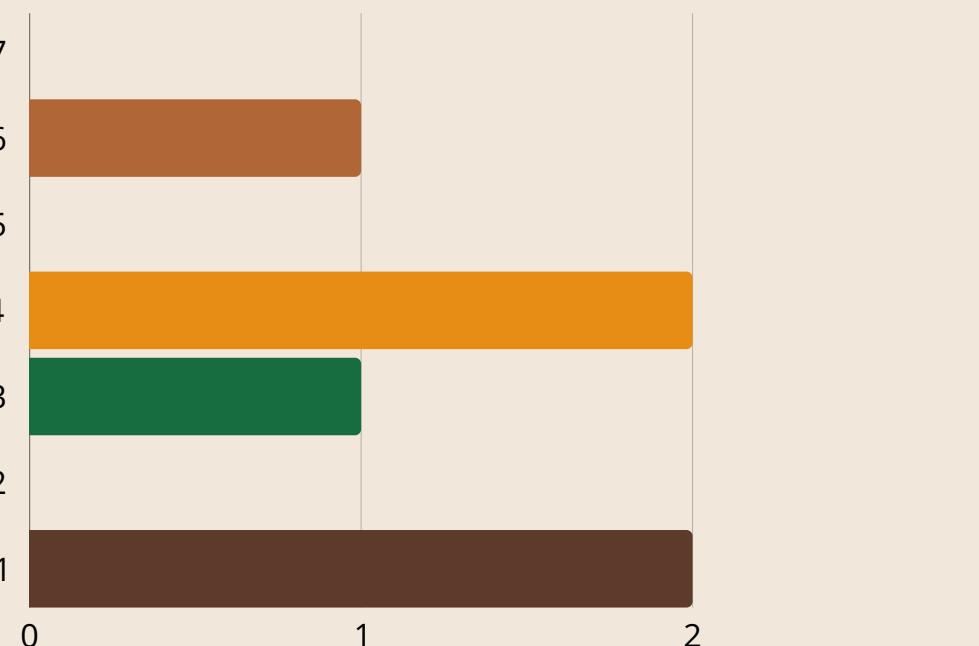
In media: 0

Aiuti dal facilitatore:

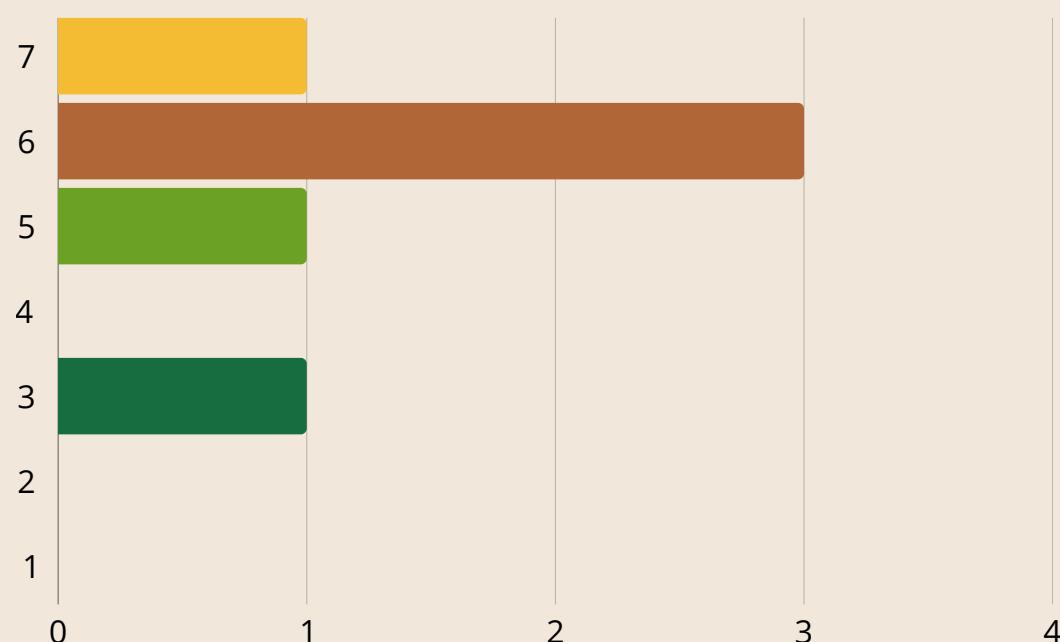
in totale: 0

in media: 0

Quanto era chiaro che la scritta “*Hai salvato*” intendesse quello?



Quanto è stato facile togliere dalla dispensa il prodotto?



Task 5: Gestione ingredienti ricetta

Errori moderati:

In totale: 1

In media: 0,17

Errori gravi:

In totale: 0

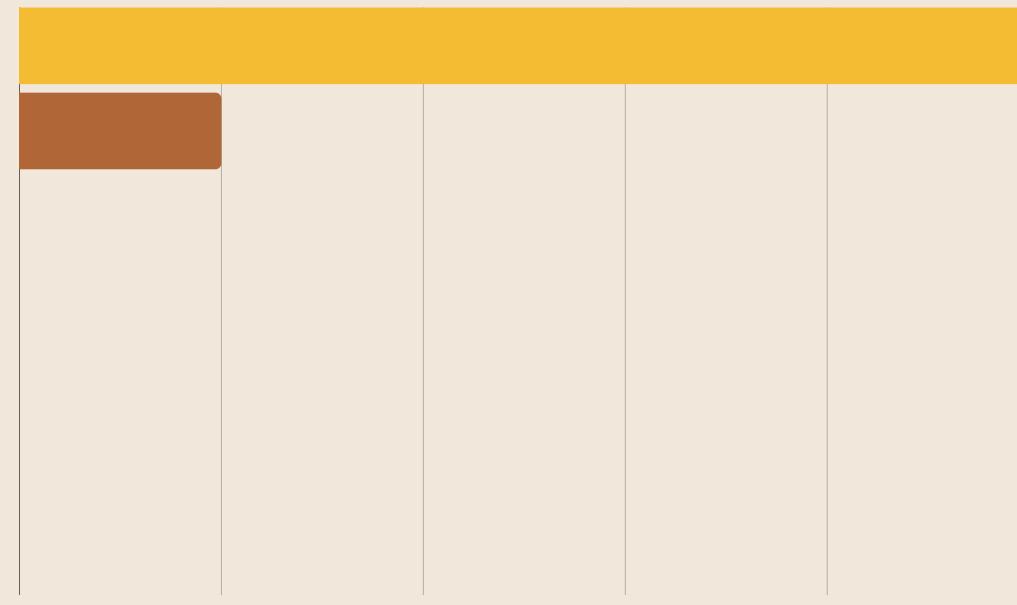
In media: 0

Aiuti dal facilitatore:

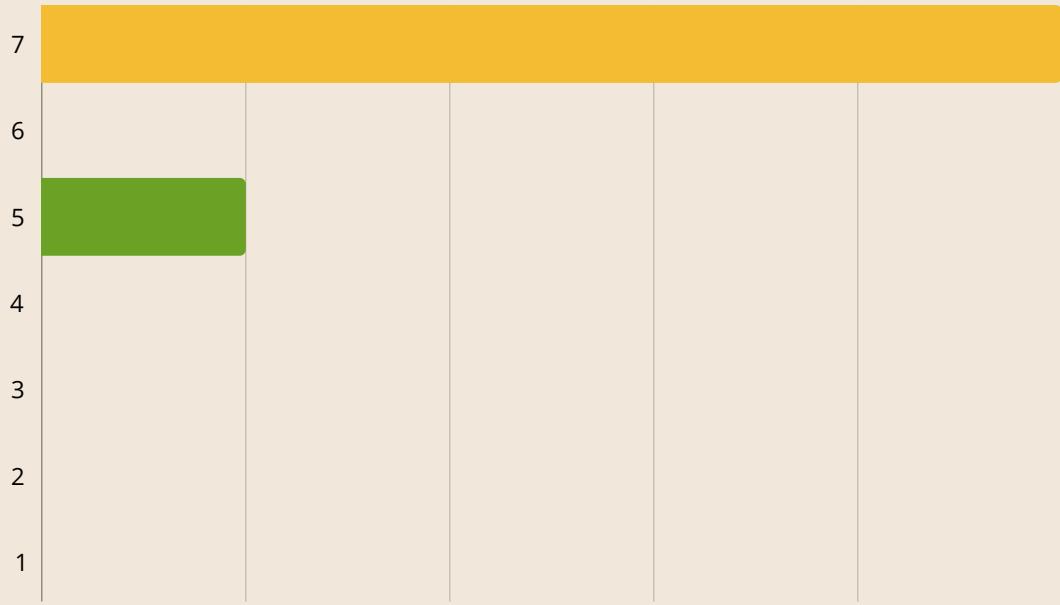
in totale: 1

in media: 0,17

E’ stato semplice trovare la sezione delle ricette?



Hai trovato semplice gestire gli ingredienti della ricetta?



Task 6: Ricerca Evento

Errori moderati:

In totale: 0

In media: 0

Errori gravi:

In totale: 1

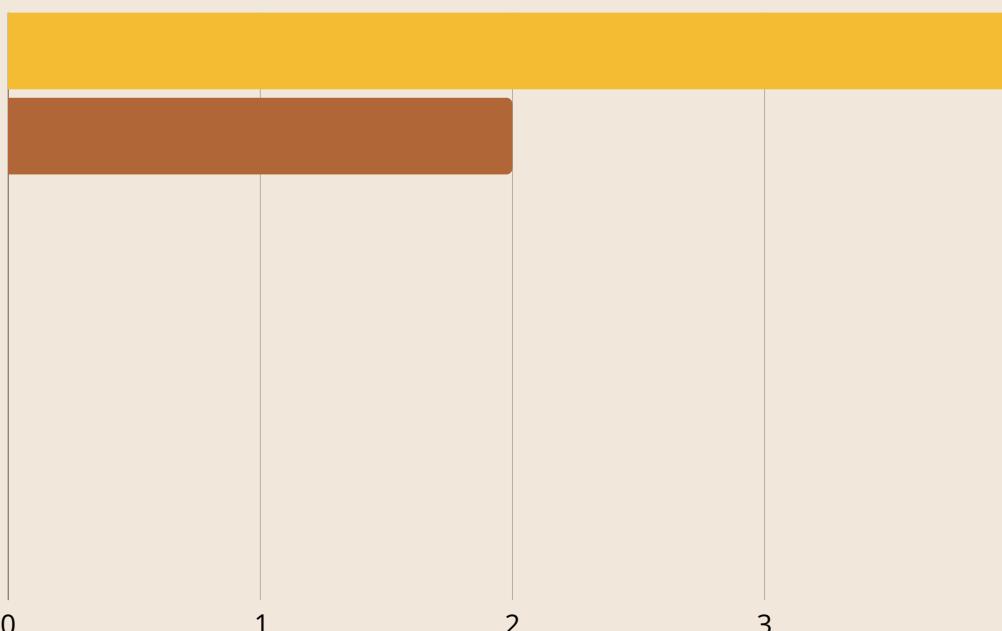
In media: 0,17

Aiuti dal facilitatore:

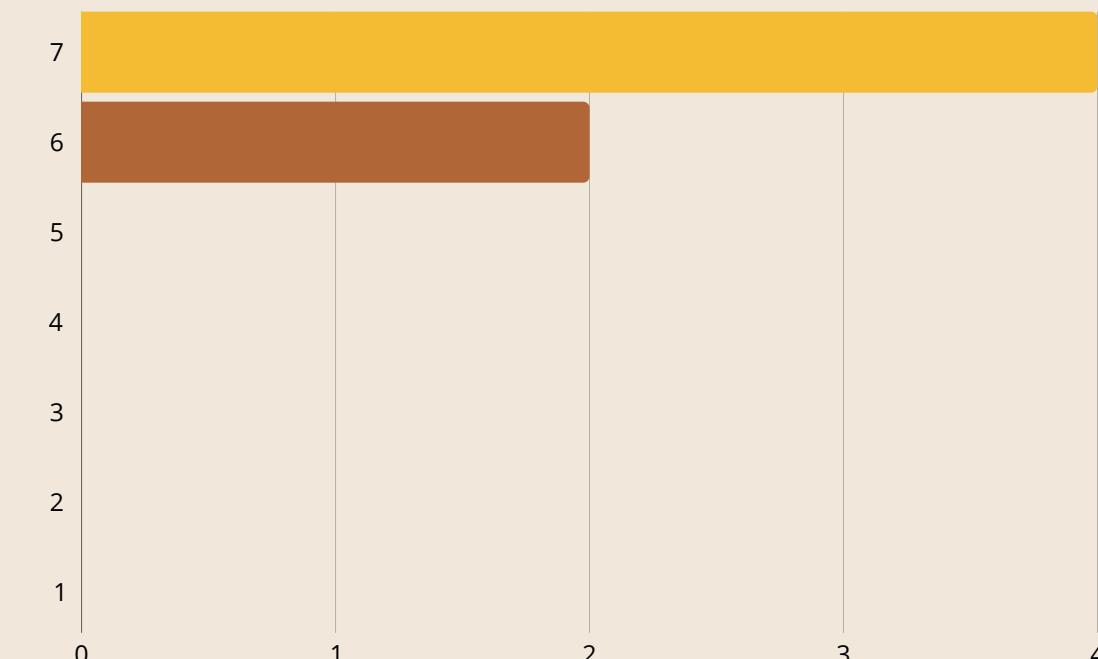
In totale: 2

In media: 0,33

Hai trovato facile raggiungere la sezione relativa agli eventi?



Hai avuto difficoltà ad impostare i filtri?



Task 7: Consultazione Green

Errori moderati:

In totale: 0

In media: 0

Errori gravi:

In totale: 1

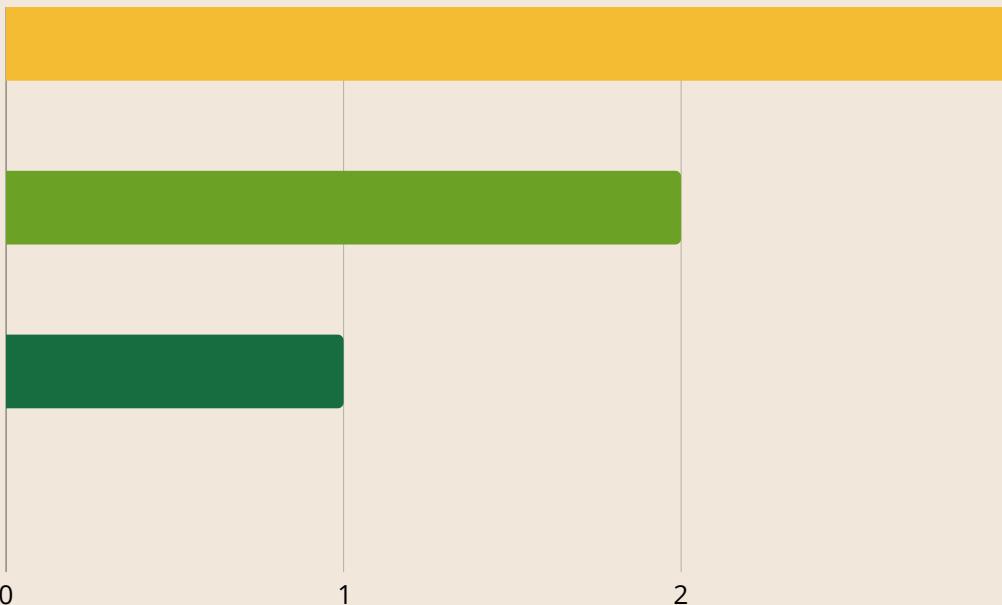
In media: 0,17

Aiuti dal facilitatore:

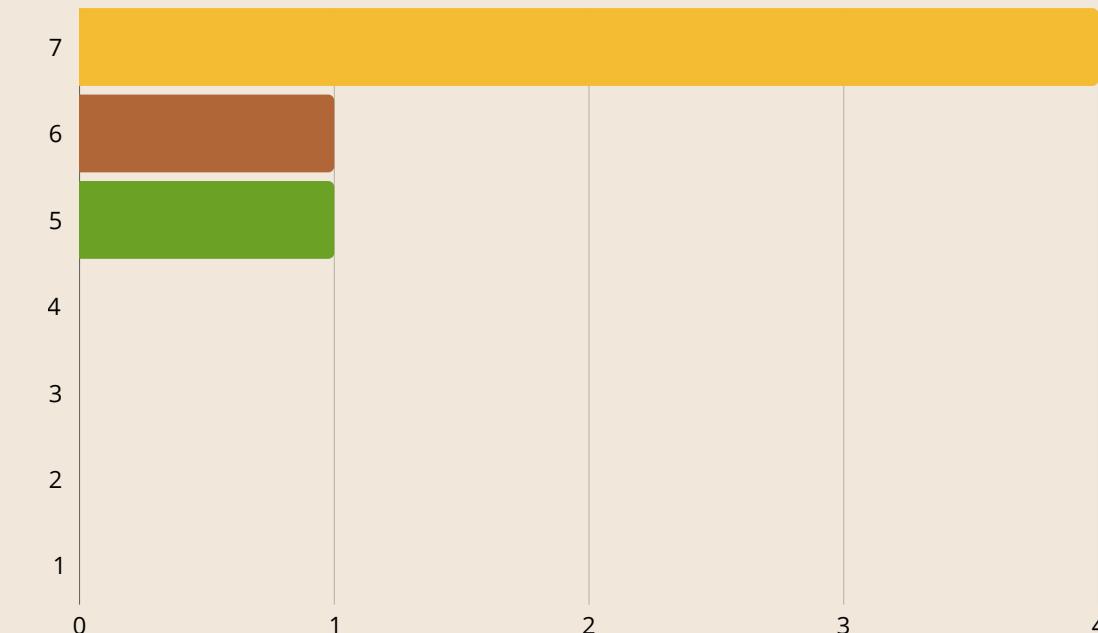
In totale: 1

In media: 0,17

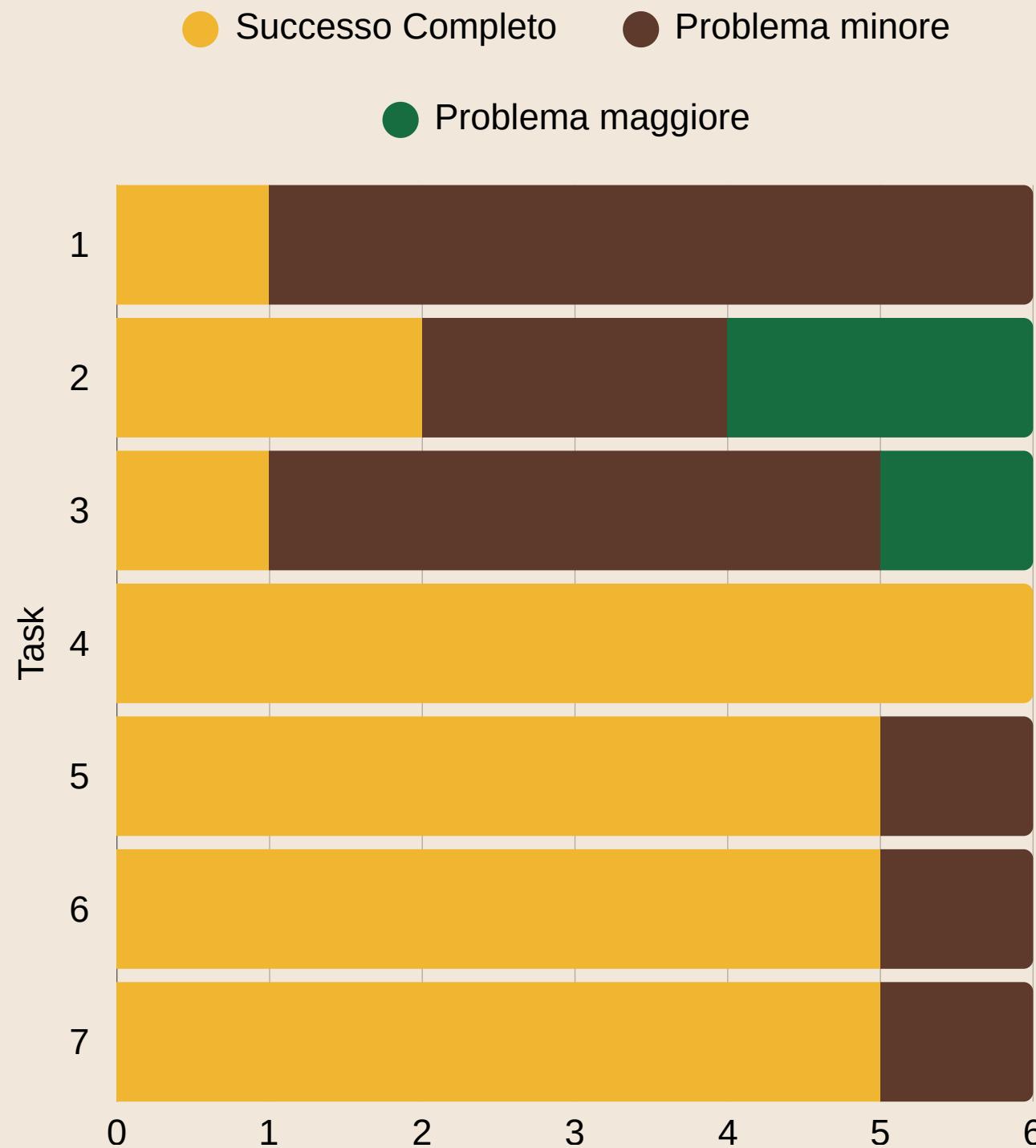
Quanto è stato semplice trovare la sezione dedicata all'agente conversazionale?



Hai trovato interessante la funzionalità offerta?



Risultati dell'analisi



Task svolti con fluidità

- Task 5 - Gestione ingredienti ricetta (TM)
- Task 6 - Ricerca evento (TC)
- Task 7 - Consulta Green per dei consigli (TC)



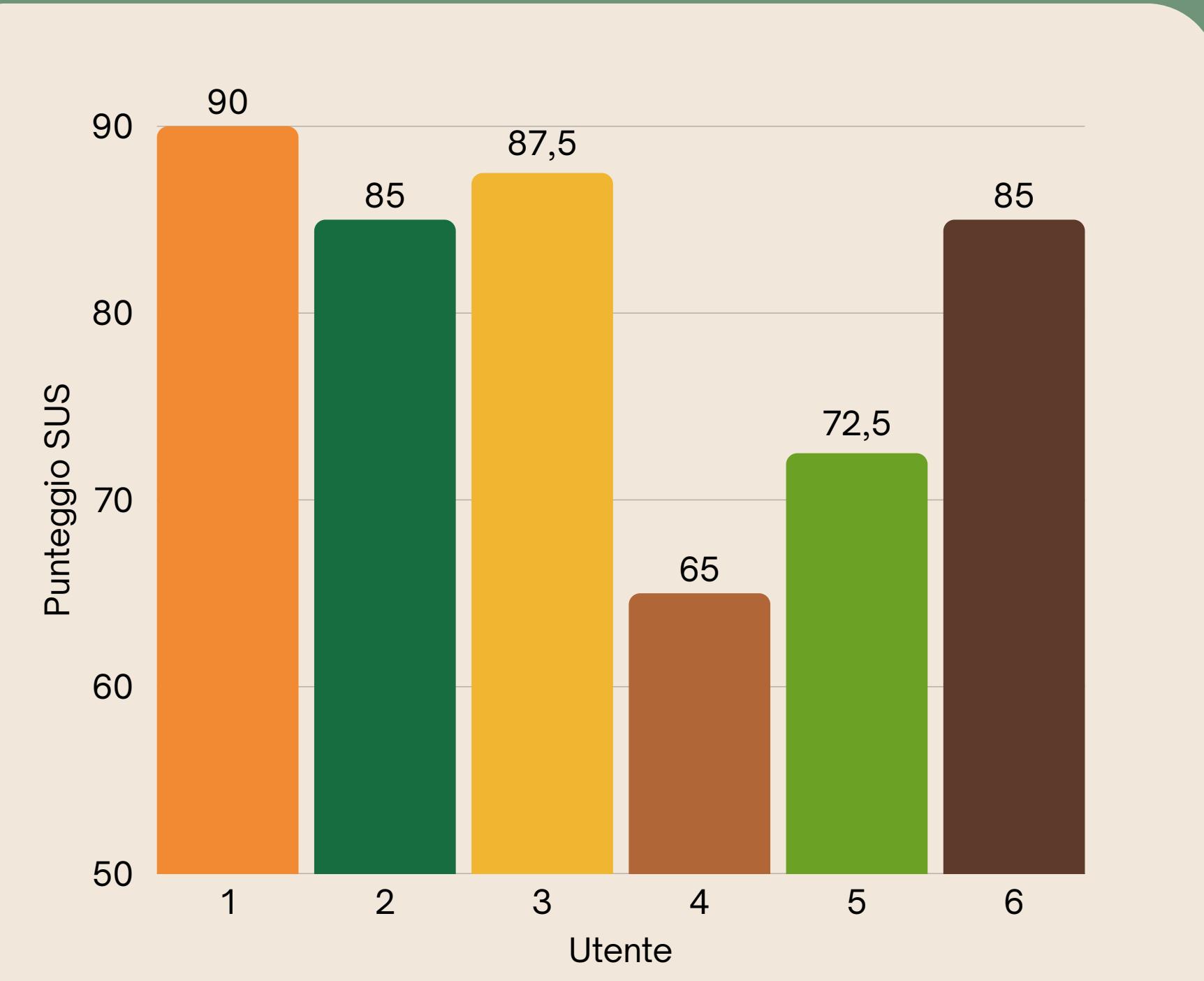
Task svolti con incertezza

- Task 1 - Modifica lista esistente (TS)
- Task 2 - Confronto prezzo uova (TS)
- Task 3 - Scansione + consigli (TM)
- Task 4 - Rimozione yogurt dalla dispensa (TM)

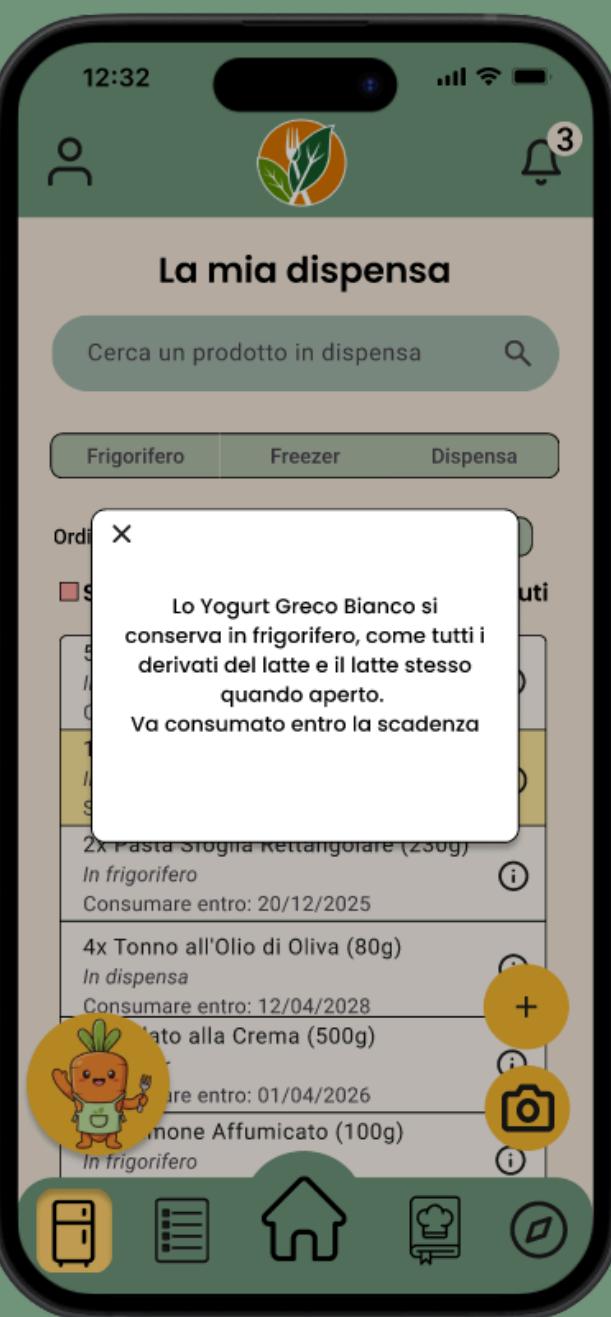
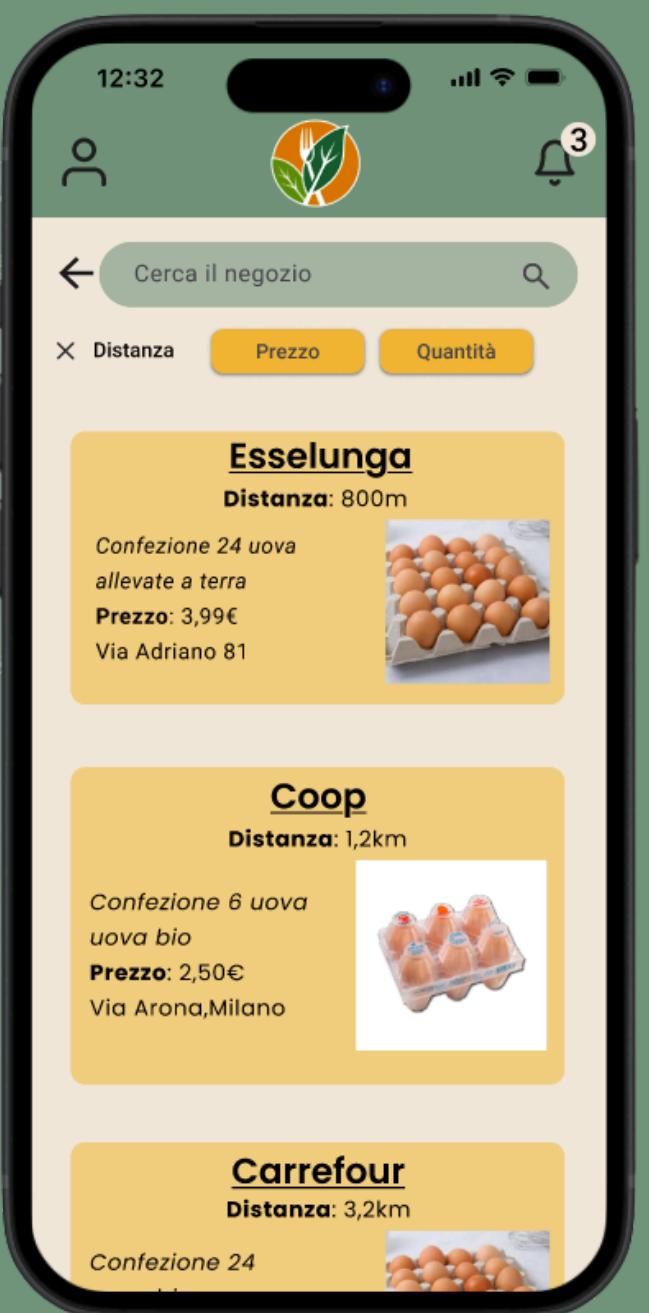
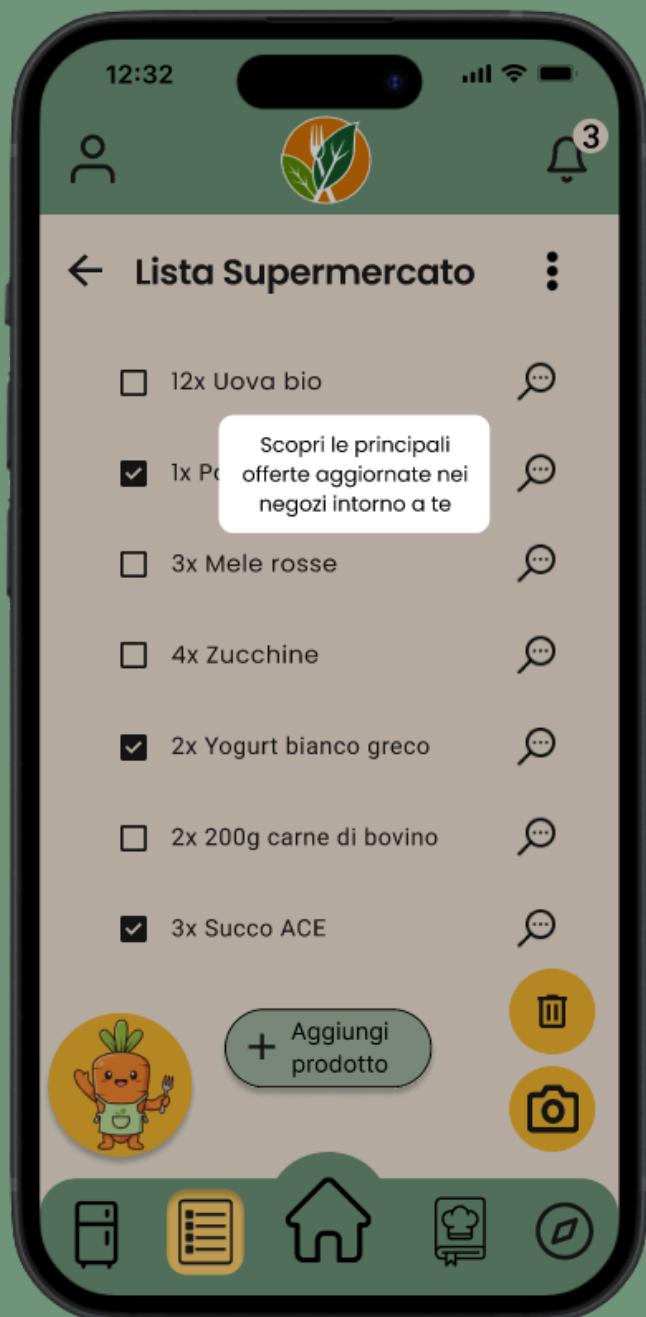
Risultati questionario post - test

I risultati del questionario SUS riportano un **punteggio medio di 80,83** che indica una buona usabilità del sistema.

Solo un utente ha ottenuto un punteggio inferiore a 68, considerata la soglia di buona usabilità del sistema.



Problematiche emerse

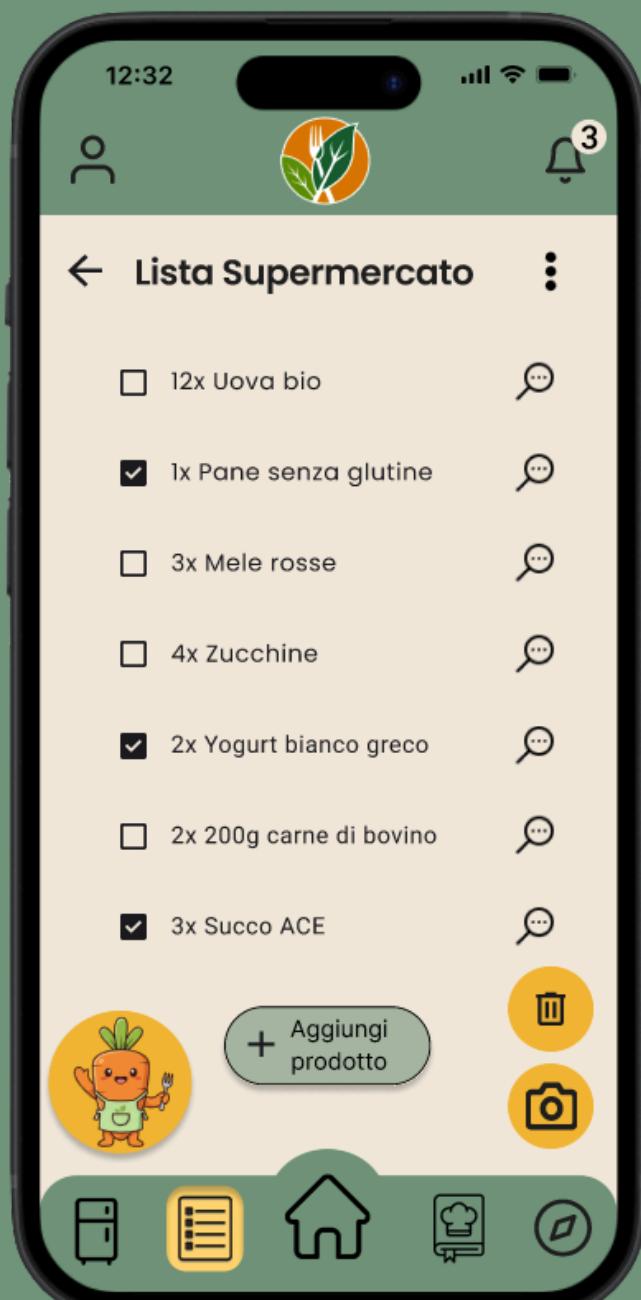


Modifica 1
Comparazione
prodotti

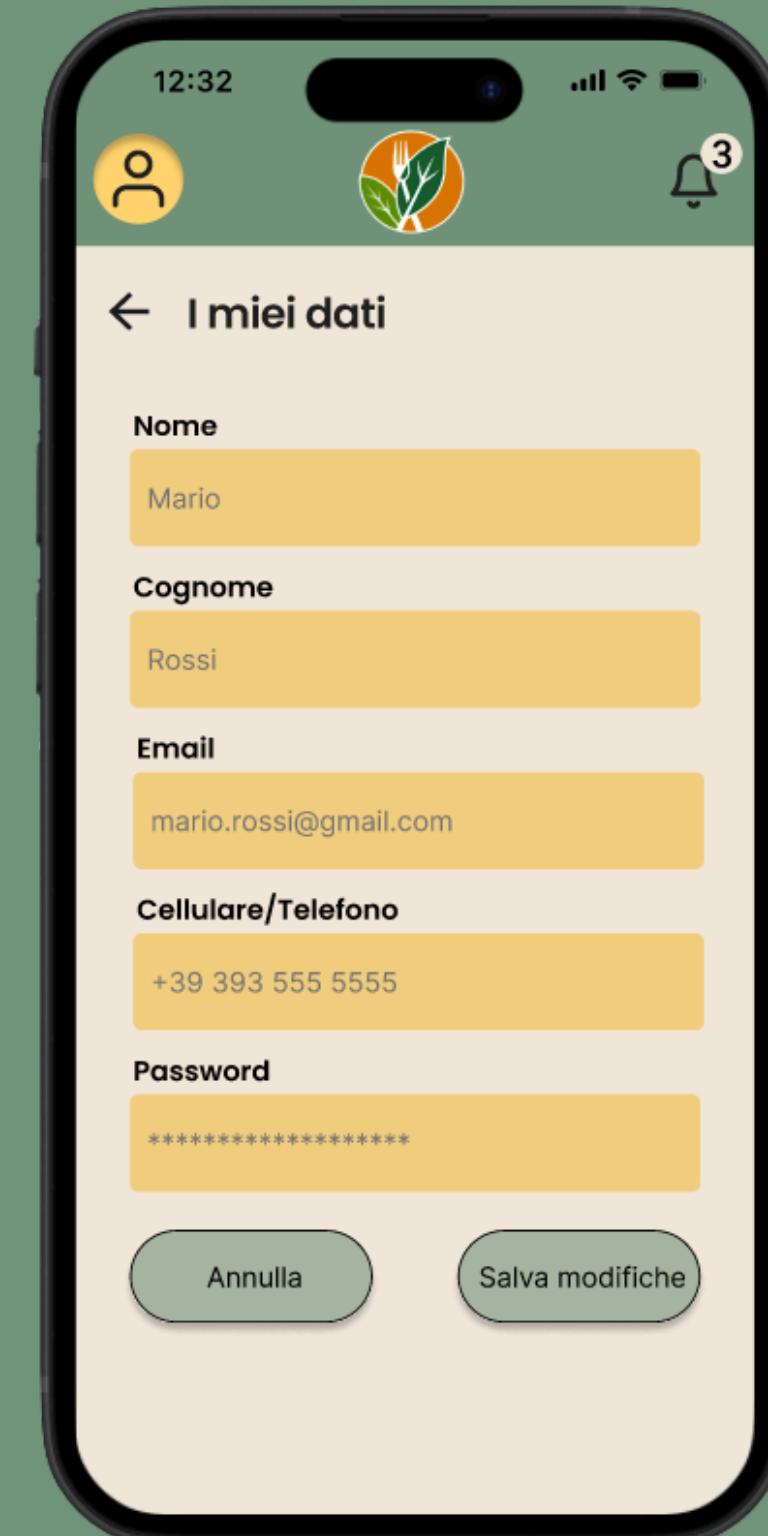
Modifica 2
Consigli per la
conservazione



Modifica 3
Rimozione prodotto dispensa

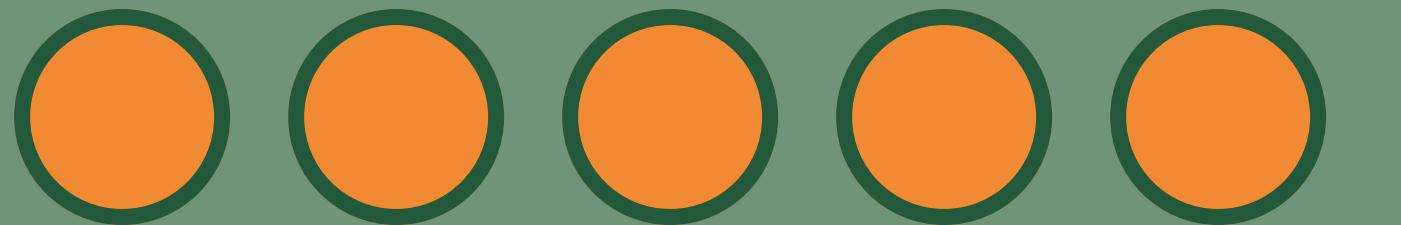


Modifica 4
Unificazione
Lista & Dispensa



Modifica 5
Personalizzazione
alimentare

Passi Futuri

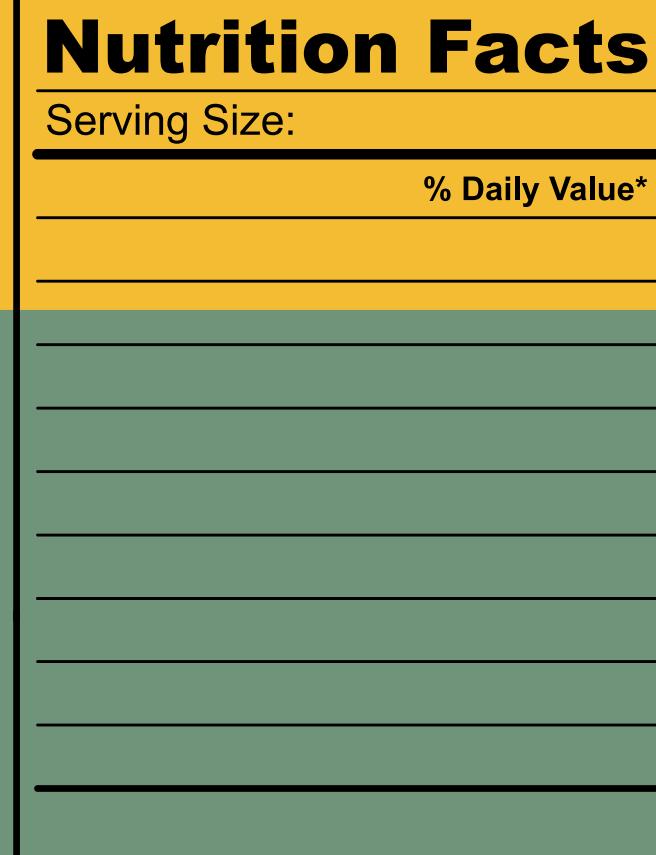


Passi Futuri

Miglioramento delle funzionalità interattive 1.



2. Integrazione partnership con supermercati



Sostenibilità nutrizionale
e ambientale



3.



4. Integrazione con AI



Passi Futuri



Ampliamento Community **5.**



6. Gamification

Marketing e diffusione **7.**

Green ti sta aspettando!



Link al sito web



Link al prototipo di Figma



Link alla repository GitHub

