

Usability Testing





Green Bites

Take a Bite Towards Change



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.

“**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.

Membri del team



Amantia Linda



Botti Matteo



Boulahrajane Omar



Martino Paolo



Mascolo Andrea



Reggianini Ludovico

Il nostro progetto

GreenBites è un'applicazione pensata per aiutare gli studenti universitari fuorisede a **ridurre lo spreco alimentare** attraverso piccoli gesti quotidiani. Il nome richiama proprio l'idea dei **“bites”**: piccole azioni semplici, ma costanti, che insieme contribuiscono a un impatto più grande e concreto sulla sostenibilità.

Guidando l'utente dalla **pianificazione** alla creazione della **lista della spesa**, la piattaforma offre strumenti pratici per organizzarsi al meglio anche con tempi e budget limitati.

GreenBites supporta inoltre nella **corretta conservazione** dei prodotti, **segnala scadenze** e consumi ottimali, e propone **ricette anti-spreco**, tecniche e suggerimenti per valorizzare ogni ingrediente.

Per gli utenti più attenti ai temi della sostenibilità, è presente anche un'area dedicata con articoli, tips, notizie, eventi e associazioni zero waste, che include inoltre uno spazio per monitorare e **visualizzare il proprio impatto** nella lotta allo spreco, rendendo tangibili i progressi compiuti.



Green Bites

Workflow

Dopo aver analizzato la **valutazione euristica** abbiamo:



**1) Revisionato
il progetto**

**2) Sviluppato un
protocollo di
test**



**3) Effettuato
test con gli
utenti**



**4) Raccolto e
analizzato i dati
emersi**

Scopo Testing

Lo user testing è stato condotto per validare le scelte progettuali relative alle funzionalità principali dell'app GreenBites, focalizzate sulla gestione della spesa, della dispensa e con lo scopo ultimo di ridurre lo spreco alimentare.

L'obiettivo dell'attività è la valutazione della capacità degli utenti di completare i task proposti in maniera **autonoma e comprensibile**, 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



Il progetto è stato valutato attraverso una serie di test di usabilità condotti su **6 partecipanti**. I test si sono svolti da remoto tramite **chiamata online**.

Ogni sessione ha avuto una **durata media di circa 30 minuti** ed è stata **registrata**, previo consenso dell'utente, così da permettere un'analisi più approfondita delle interazioni e dei comportamenti degli utenti anche in una fase successiva.

Durante tutte le sessioni è stato richiesto ai partecipanti di applicare il metodo **think-aloud**, che consiste nel verbalizzare ad alta voce pensieri, impressioni, dubbi e ragionamenti durante l'interazione con il prototipo, al fine di rendere esplicito il processo decisionale dell'utente.

Ruoli durante il test

Durante ogni sessione di test erano presenti **tre ruoli distinti**, ciascuno con una funzione specifica.

Utente

L'utente interagisce direttamente con il prototipo svolgendo i task assegnati, esprimendo a voce alta pensieri, dubbi e aspettative durante l'utilizzo dell'app.

Facilitatore

Il facilitatore introduce la sessione, presenta i task e interagisce con l'utente ponendo domande. In caso di difficoltà o blocco, fornisce supporto per permettere la continuazione del test.

Osservatore

L'osservatore si occupa di annotare comportamenti, errori, commenti e tempi di completamento, senza intervenire direttamente durante lo svolgimento del test.

Materiali utilizzati



Modulo del consenso infomativo

Documento utilizzato per ottenere il consenso esplicito dei partecipanti, dopo essere stati informati sulle modalità del test e gli obiettivi.



Domande conoscitive

Per raccogliere informazioni di base sui partecipanti, come dati anagrafici, competenze tecnologiche e aspettative sull'esperienza d'uso.



Questionario post-task (SEQ)

Domande somministrate dopo l'esecuzione di ogni task per valutare la difficoltà percepita, il livello di soddisfazione ed eventuali problemi riscontrati.



Questionario SUS post-test

Questionario somministrato al termine del test per raccogliere feedback generale riguardo l'usabilità del prototipo.

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, evitando di coinvolgere esclusivamente studenti o persone con una formazione in ambito informatico, in modo da ottenere un campione rappresentativo del pubblico target dell'applicazione, ma anche eterogeneo.

Per questo motivo sono stati inclusi potenziali utenti con differenti abitudini circa lo spreco di cibo, in quanto l'app rappresenta uno strumento utile non solo per ridurre lo spreco ma anche per gestire al meglio la propria dispensa e le spese future.

Ogni partecipante aveva almeno un livello intermedio di familiarità con l'uso di applicazioni mobili, coerente con la maggioranza della popolazione.



Misure e criteri di successo



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

- **Tempo di esecuzione;**
- **Numero di errori moderati:** errori che non compromettono l'esecuzione del task ma possono causare confusione o ritardi nello svolgimento;
- **Numero di errori gravi:** errori che impediscono di completare il task o di individuare informazioni necessarie;
- **Numero di aiuti richiesti al facilitatore.**

I criteri di successo sono i seguenti:

- **Successo Completo:** Il task è stato completato nel tempo previsto, senza errori e aiuti.
- **Successo con problema minore:** Il task è stato completato nel tempo previsto con un errore moderato o un aiuto da parte del facilitatore.
- **Successo con problema maggiore:** Il task è stato completato nel tempo previsto con uno errore grave o più aiuti da parte del facilitatore.
- **Insuccesso:** Il task non è stato completato o ha richiesto più tempo del tempo limite prefissato.

Metodo di valutazione scelto

Per misurare la percezione di difficoltà di ogni task abbiamo utilizzato il modulo **SEQ** (Single Ease Question), che invita l'utente ad esprimere il proprio giudizio su una scala Likert a 7 punti dove 1 indica “Poco” mentre 7 equivale a “Molto”. Ogni domanda è stata posta in modo tale che un punteggio alto corrisponda ad un esito positivo.

Il SEQ è un metodo validato sperimentalmente ed è riconosciuto per la sua affidabilità ed è in grado di mettere in luce le differenze importanti nelle esperienze degli utenti.



Task 1 - Modifica lista esistente (TS)

Scenario: Ti stai preparando per andare a fare la spesa e vuoi organizzarti al meglio. Dai un'occhiata alla lista che usi di solito: alcune cose non ti servono più mentre altre non sono segnate.

Obiettivo: Elimina i prodotti superflui che non ti servono e aggiungi quello di cui hai bisogno lavorando su una lista già esistente.

Errori moderati:

in totale: 6

in media: 1

Errori gravi:

in totale: 0

in media: 0

Aiuti dal facilitatore:

in totale: 1

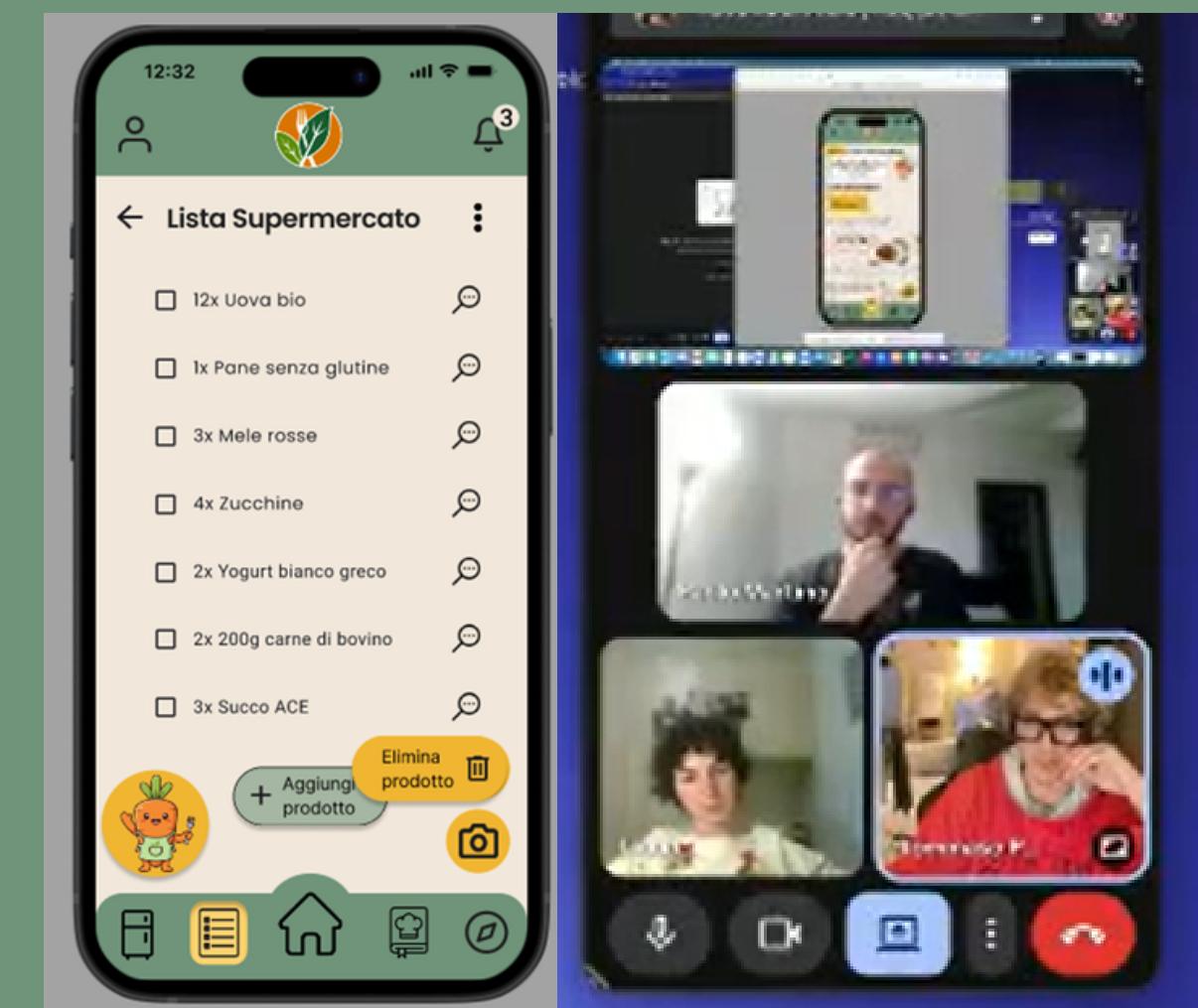
in media: 0.17

Opinione

U2: Ha trovato molto interessante la presenza della sezione per le liste della spesa in quanto ritiene fondamentale organizzarsi al meglio

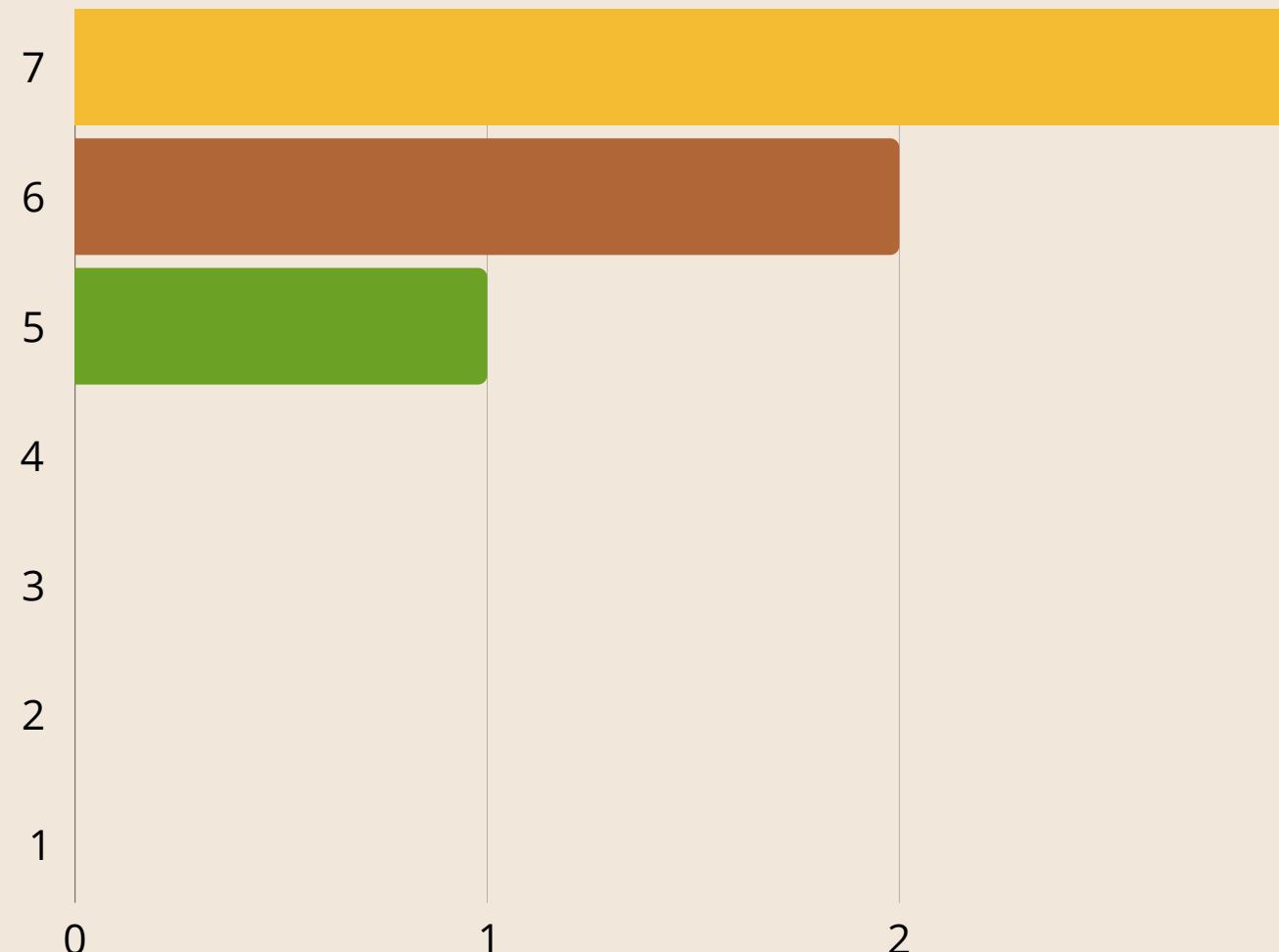
Opinione

U1: Apprezza molto poter creare delle liste della spesa dedicate ad una cosa specifica, come una festa o una ricetta particolare

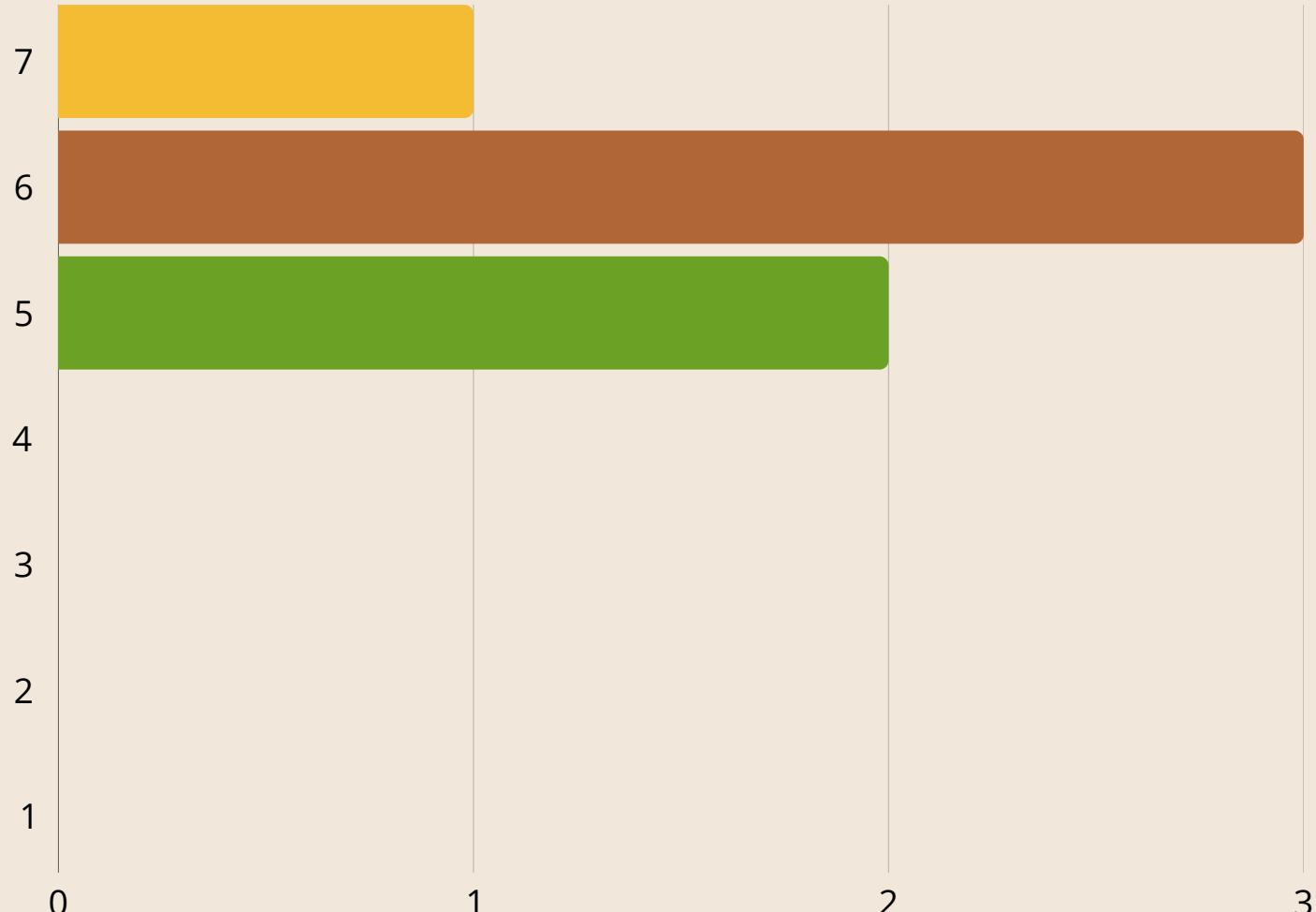


Task 1 - Modifica lista esistente (TS)

Hai trovato facile modificare la lista della spesa?



Sei soddisfatto del tempo impiegato?



Task 2 - Confronto prezzo uova (TS)

Scenario: Sei a casa e vuoi prepararti una bella frittata ma apri il frigo e ti rendi conto che non hai più le uova...ti tocca ricomprarle ma la scorsa volta hai speso più del previsto per un prodotto che compri spesso quindi vuoi acquistarle facendo una scelta conveniente confrontando i prezzi di vari supermercati.

Obiettivo: Confrontare le offerte e i prezzi dello stesso prodotto nei diversi supermercati in modo da scegliere l'offerta più vantaggiosa.

Errori moderati:

in totale: 2

in media: 0.33

Errori gravi:

in totale: 2

in media: 0.33

Aiuti dal facilitatore:

in totale: 4

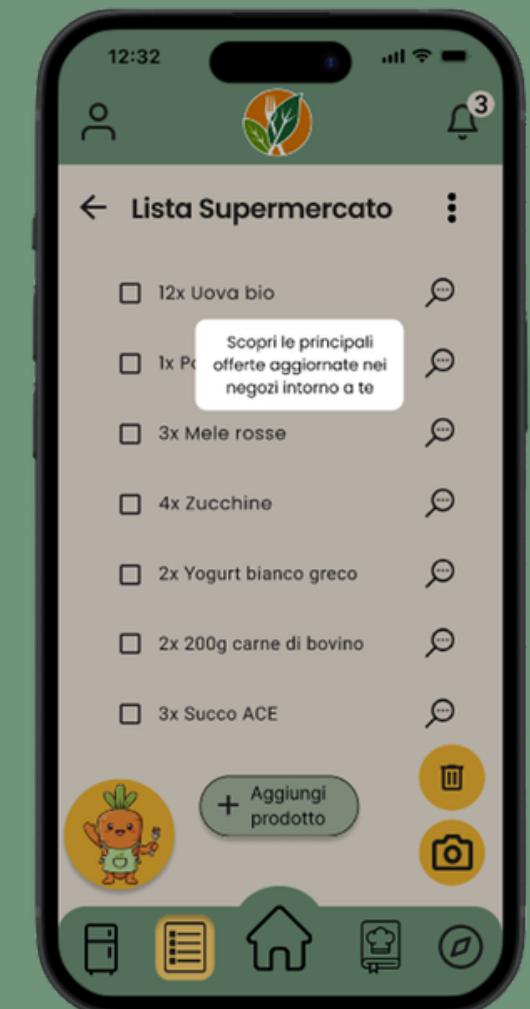
in media: 0.67

Suggerimento

U4-U5: Propongono entrambi la creazione di una sezione apposita dedicata unicamente alle offerte dei diversi punti vendita, magari con un'icona differente

Opinione

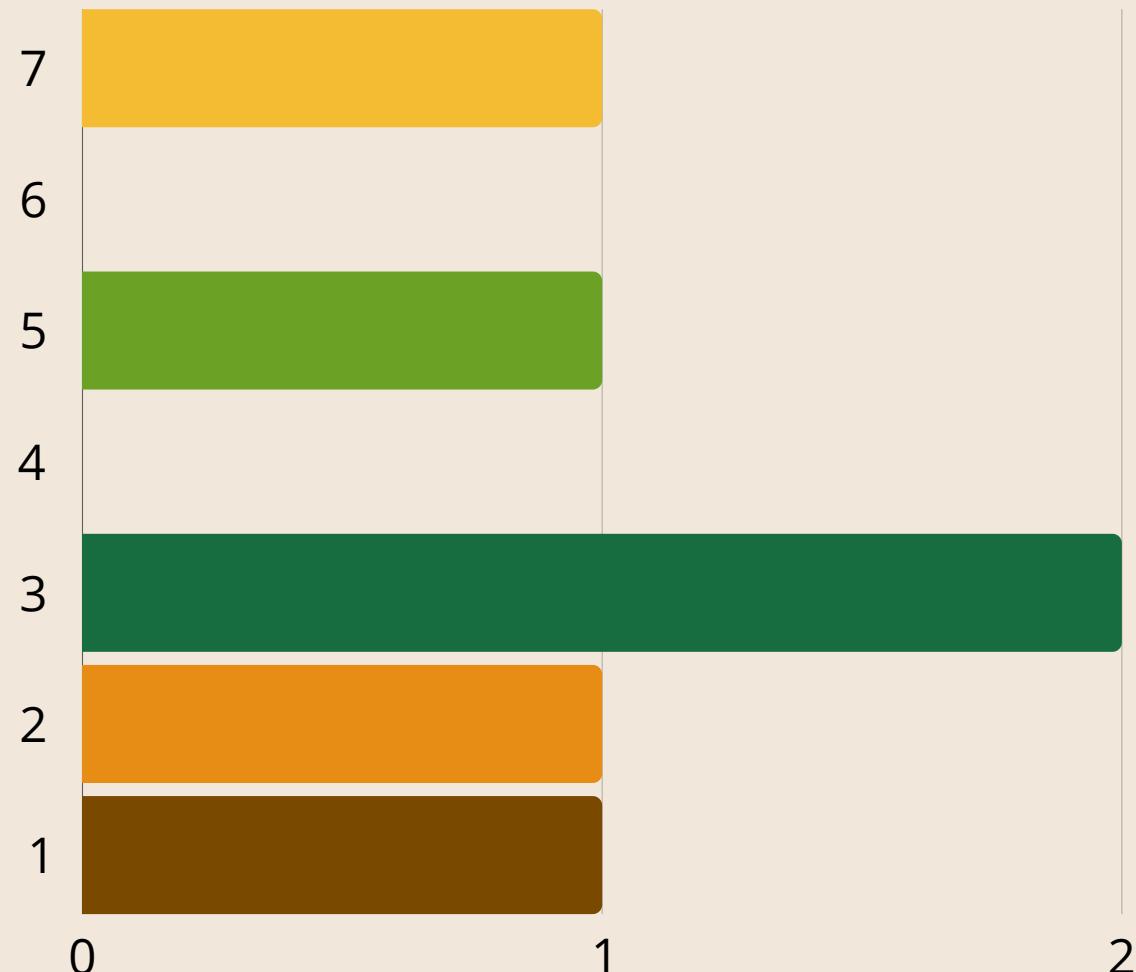
U1: Ha trovato la sezione di semplice individuazione, ha qualche dubbio su come poterla raggiungere al di fuori di una lista ma comunque è una funzionalità interessante



Task 2 - Confronto prezzo uova (TS)



Quanto è stato facile raggiungere la sezione?



Suggerimento

U6: suggerisce di poter creare un collegamento rapido tra il confronto prodotti e una lista dedicata ad ogni supermercato per velocizzare la spesa.

Task 3 - Scansione + consigli (TM)

Scenario: Sei appena tornato dalla spesa e inizi a sistemare i prodotti nella tua dispensa digitale tramite scansione scontrino. Tra questi c'è un prodotto di cui non sei sicuro come conservarlo e cerchi un consiglio.

Obiettivo: Scansionare lo scontrino della spesa in modo da avere i nuovi acquisti nella dispensa e leggere i consigli sul prodotto in modo da conservarlo correttamente prolungandone la shelflife.

Errori moderati:

in totale: 5

in media: 0,83

Errori gravi:

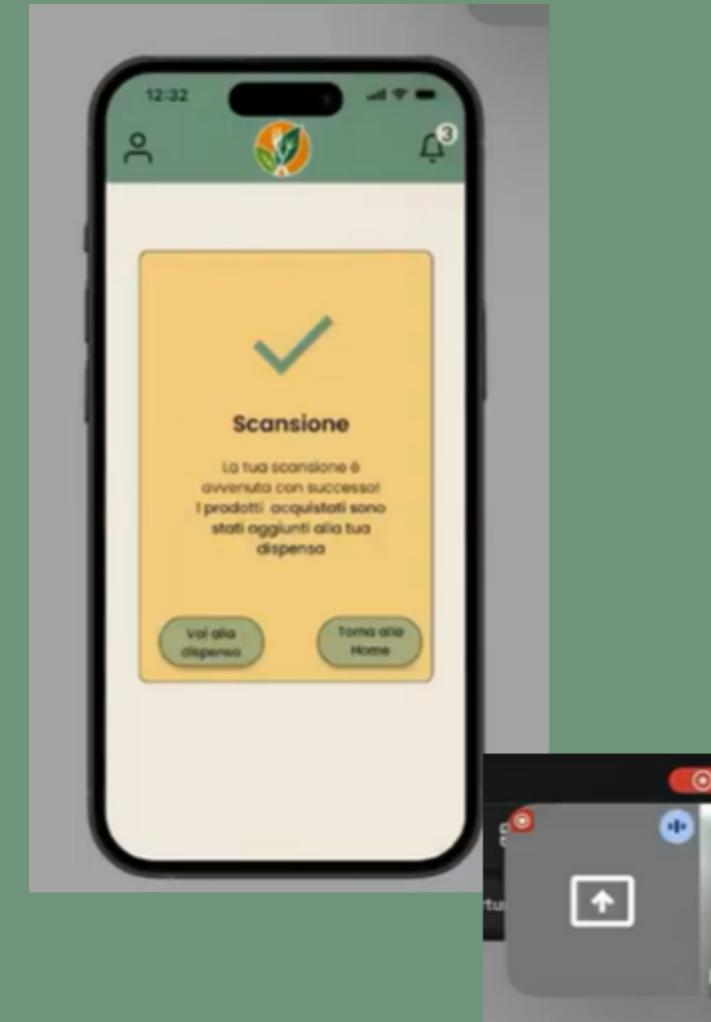
in totale: 1

in media: 0,17

Aiuti dal facilitatore:

in totale: 2

in media: 0,33



Opinione

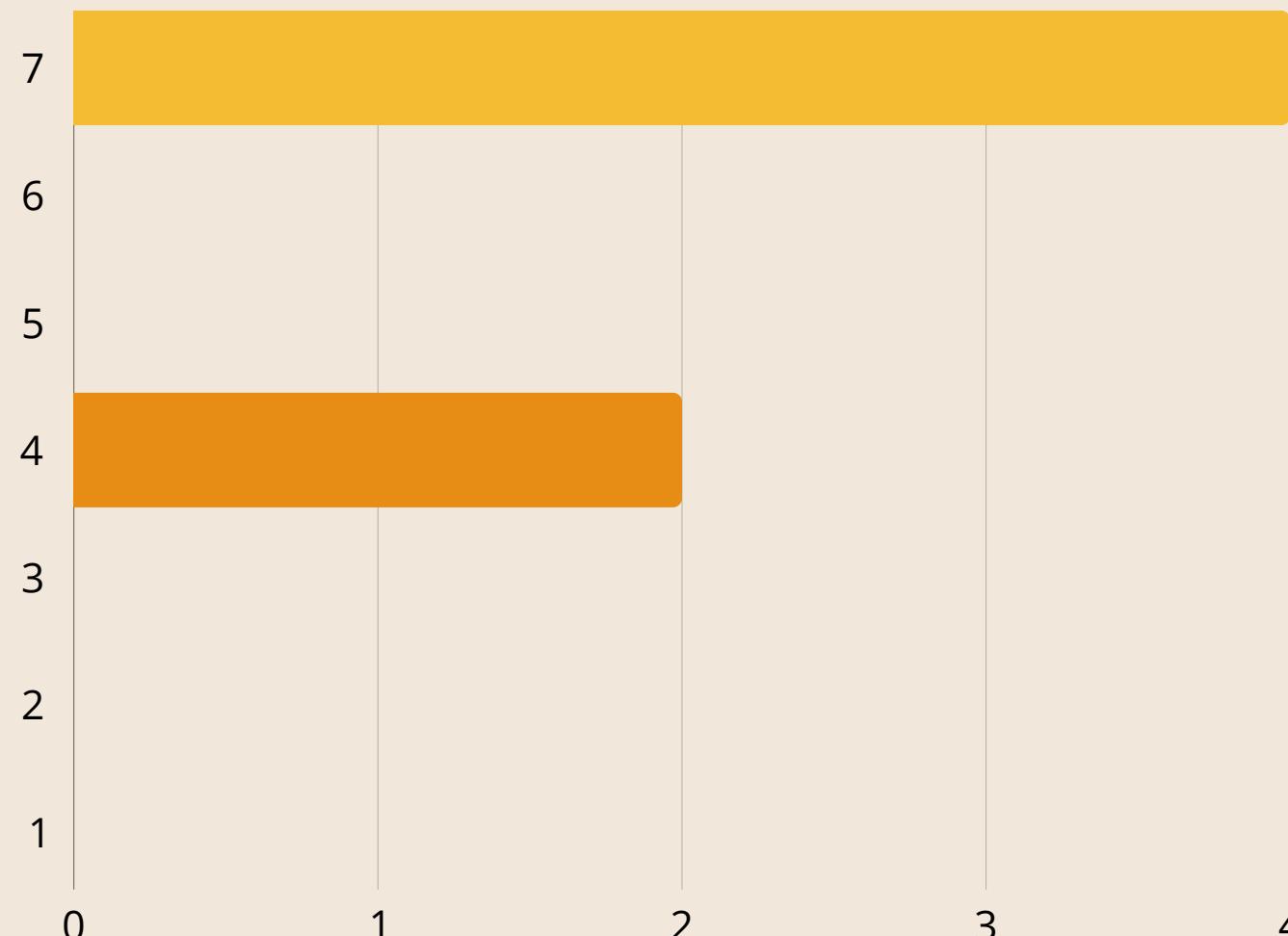
U1: Ha apprezzato molto la sezione dedicata alla scansione, è una funzionalità alternativa ed efficiente che fa risparmiare molto tempo

Opinione

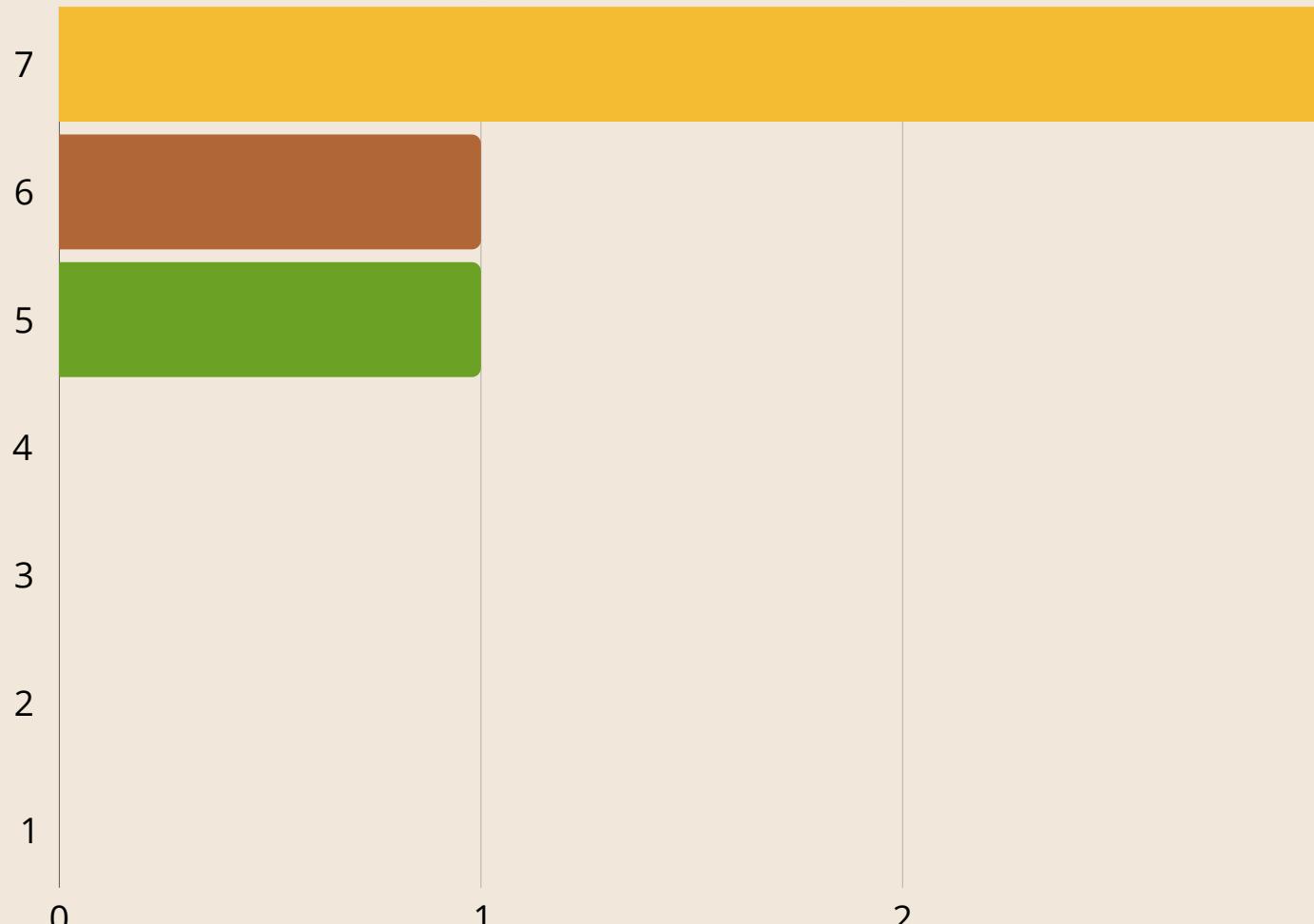
U2: Apprezza molto avere a portata di mano i consigli relativi ad ogni prodotto, li trova esaustivi e comodi da utilizzare nel momento del bisogno

Task 3 - Scansione + consigli (TM)

Quanto è stato facile trovare la sezione dedicata alla scansione?

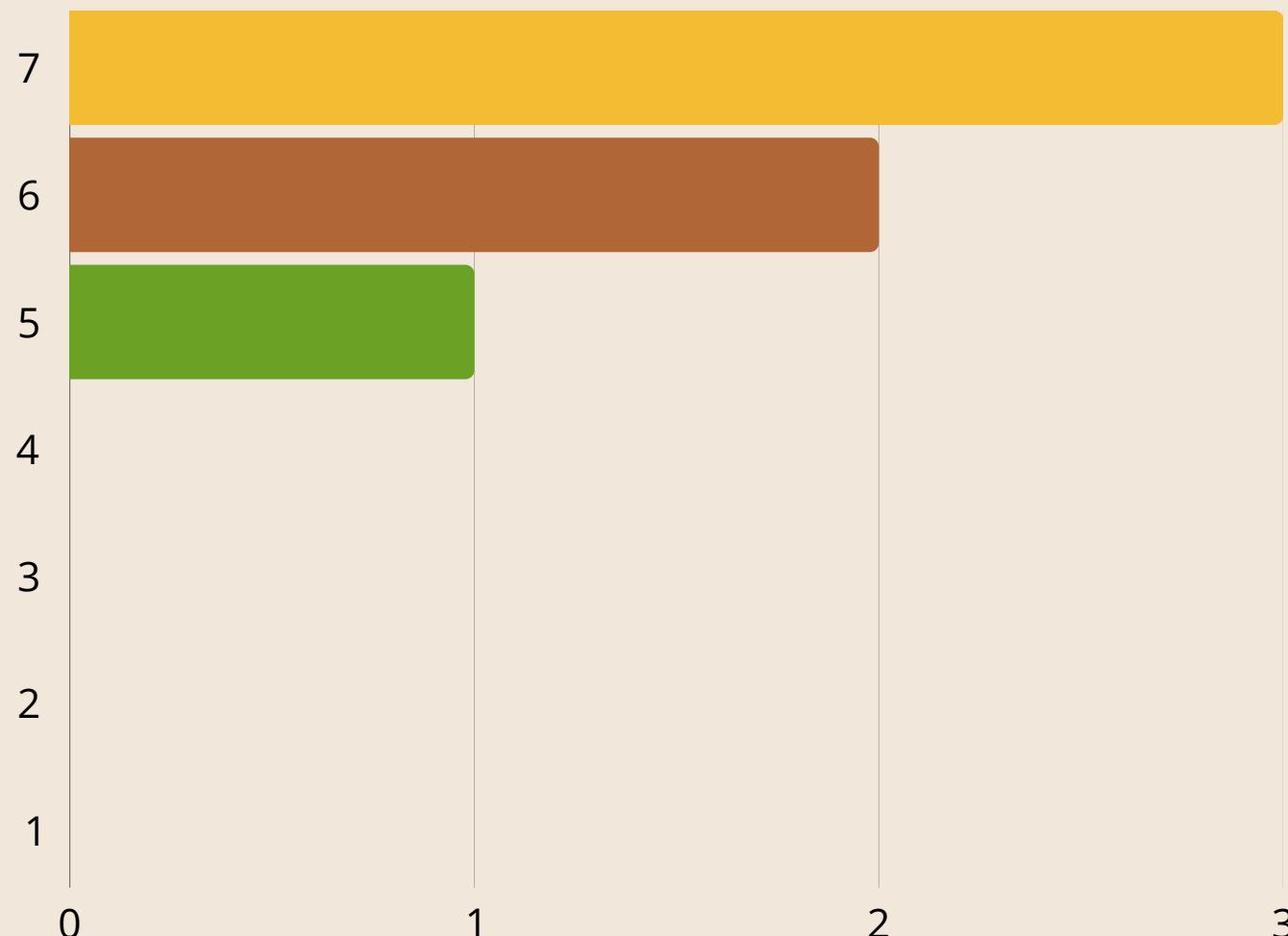


Ritieni utile la funzionalità di scansione?

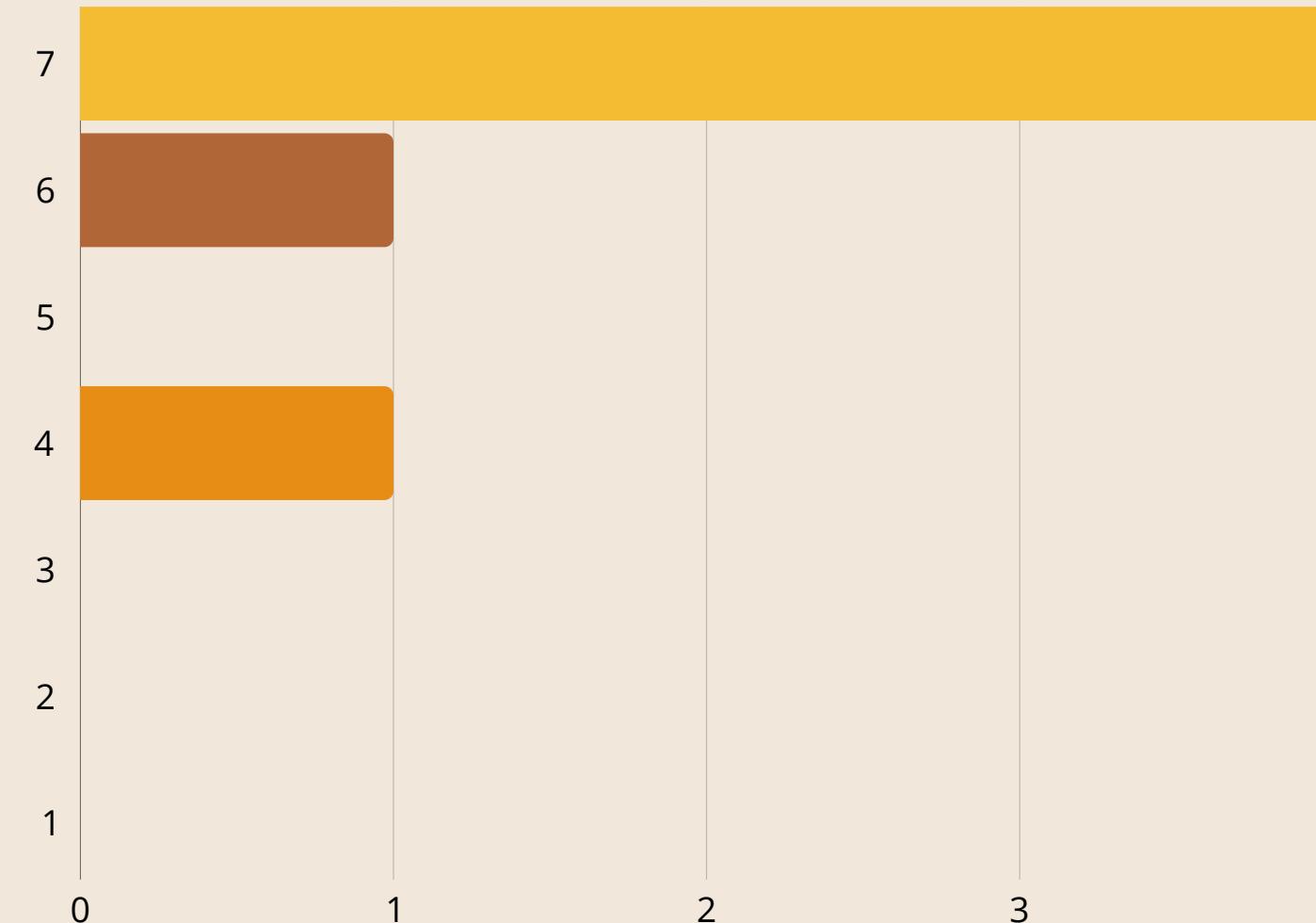


Task 3 - Scansione + consigli (TM)

Quanto è stato facile trovare i consigli sui prodotti?



Ritieni utile questa funzionalità?



Task 4 - Rimozione yogurt dalla dispensa (TM)

Scenario: Torni a casa dopo le lezioni insieme a un amico e fate merenda con un bello yogurt. Dopo aver mangiato, rimuovi i prodotti che hai consumato.

Obiettivo: Rimuovere dalla dispensa un prodotto consumato parzialmente modificando la quantità.

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

Suggerimento

Un'osservazione comune degli utenti riguarda la dicitura “*Hai salvato questo prodotto*” che ha generato confusione e un po’ di titubanza durante lo svolgimento del task

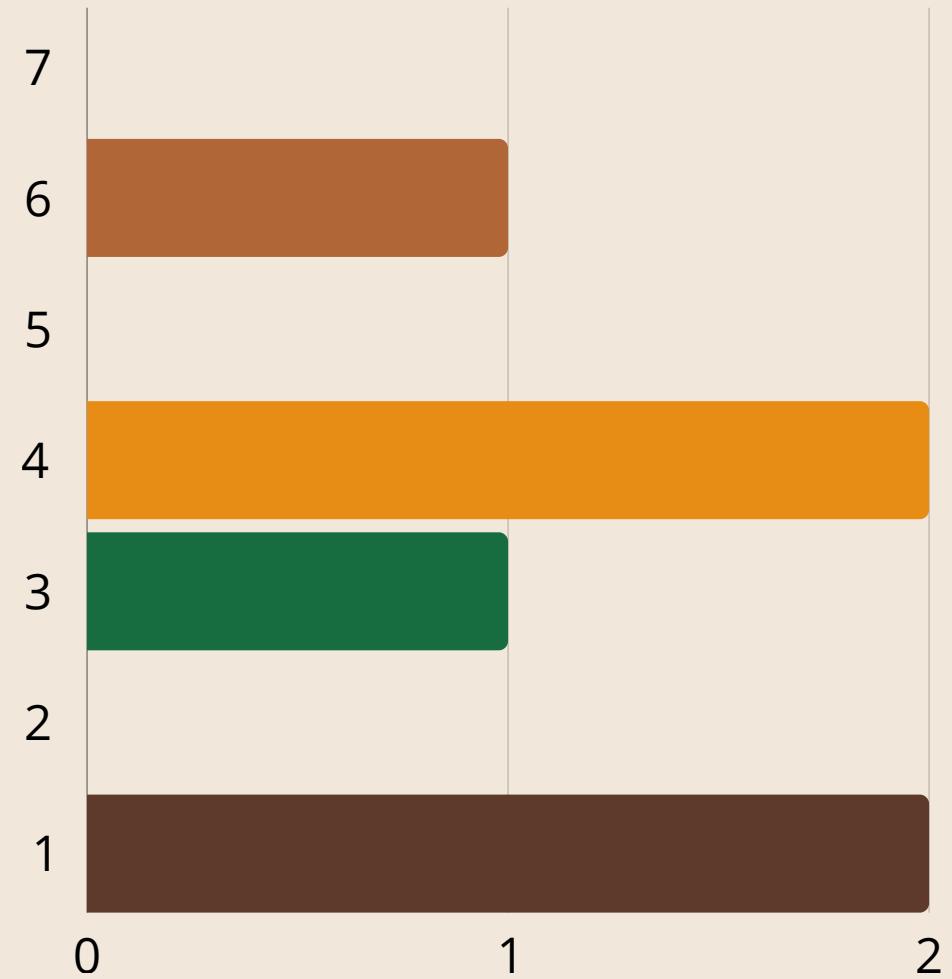
Hanno suggerito di modificare il testo magari aggiungendo la dicitura “*hai consumato*” per rendere il tutto più chiaro.

L’impaginazione e il design sono stati apprezzati

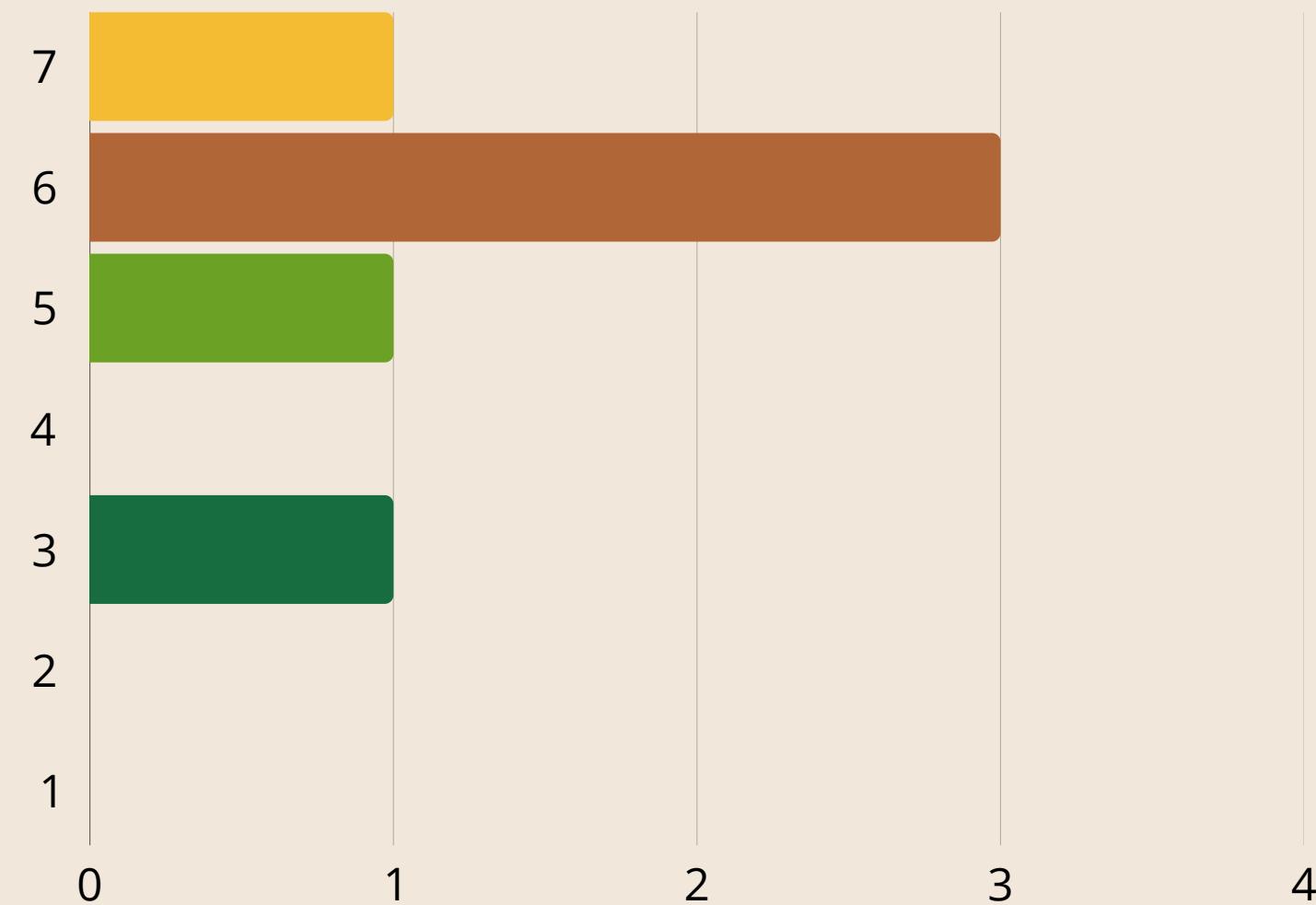


Task 4 - Rimozione yogurt dalla dispensa (TM)

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



Quanto è stato facile togliere dalla dispensa il prodotto?



Task 5 - Gestione ingredienti ricetta (TM)

Scenario: Torni a casa e vuoi mangiare un bel piatto di pasta con quello che ti ritrovi a casa e non hai molte idee su come condirla. Alla fine opti per una ricetta semplice; durante la preparazione consulta i passaggi e, una volta finito, gestisci gli ingredienti che hai usato.

Obiettivo: Scegliere la ricetta corretta per preparare la pasta con i pomodorini, leggere il procedimento e gestire gli ingredienti togliendo dalla dispensa quelli usati.

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

Opinione

La totalità degli utenti apprezza e commenta positivamente il design e l'organizzazione delle ricette. Bello poter gestire gli ingredienti direttamente dalla pagina della ricetta

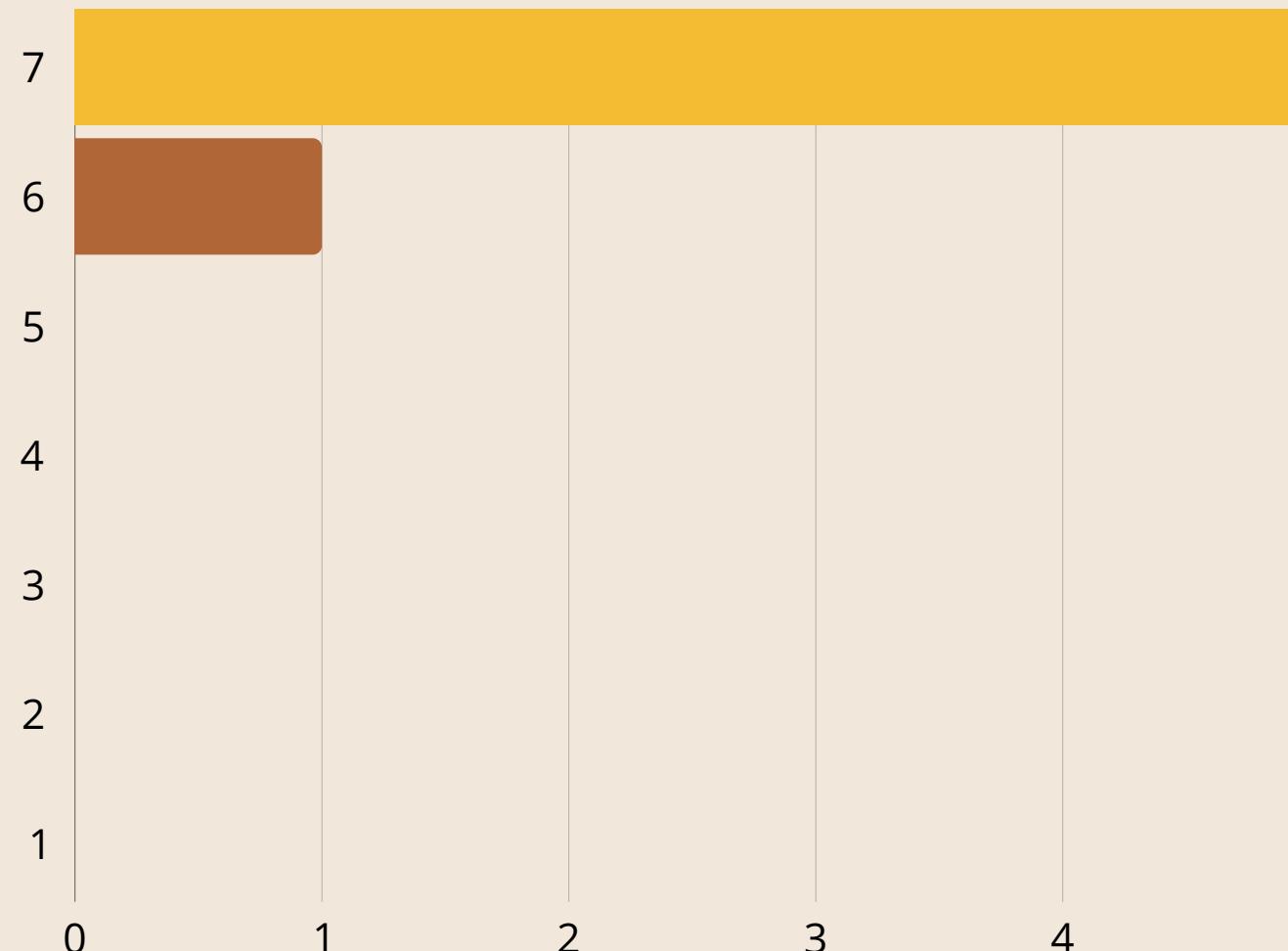
Suggerimento

U6: Suggerisce di inserire all'interno del profilo le proprie preferenze alimentari così che le ricette proposte dall'app possano basarsi anche su quelle

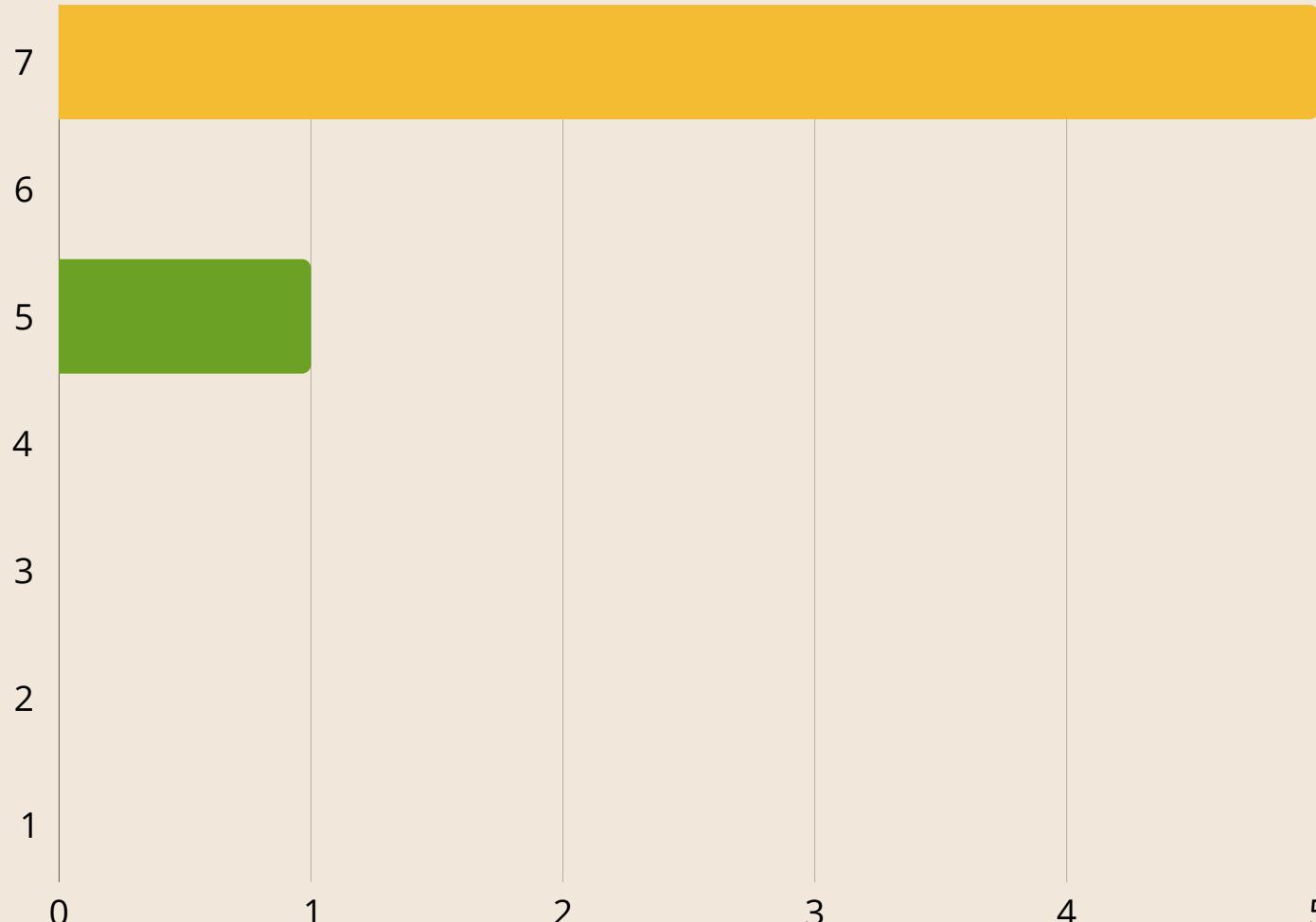


Task 5 - Gestione ingredienti ricetta (TM)

E' stato semplice trovare la sezione delle ricette?



Hai trovato semplice gestire gli ingredienti della ricetta?



Task 6 - Ricerca evento (TC)

Scenario: Sei interessato a partecipare a un evento di food rescue e vuoi trovarne uno che si svolga nella tua città.

Obiettivo: Individuare la sezione eventi e filtrare per città, scegliendo un evento nella città di Milano.

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

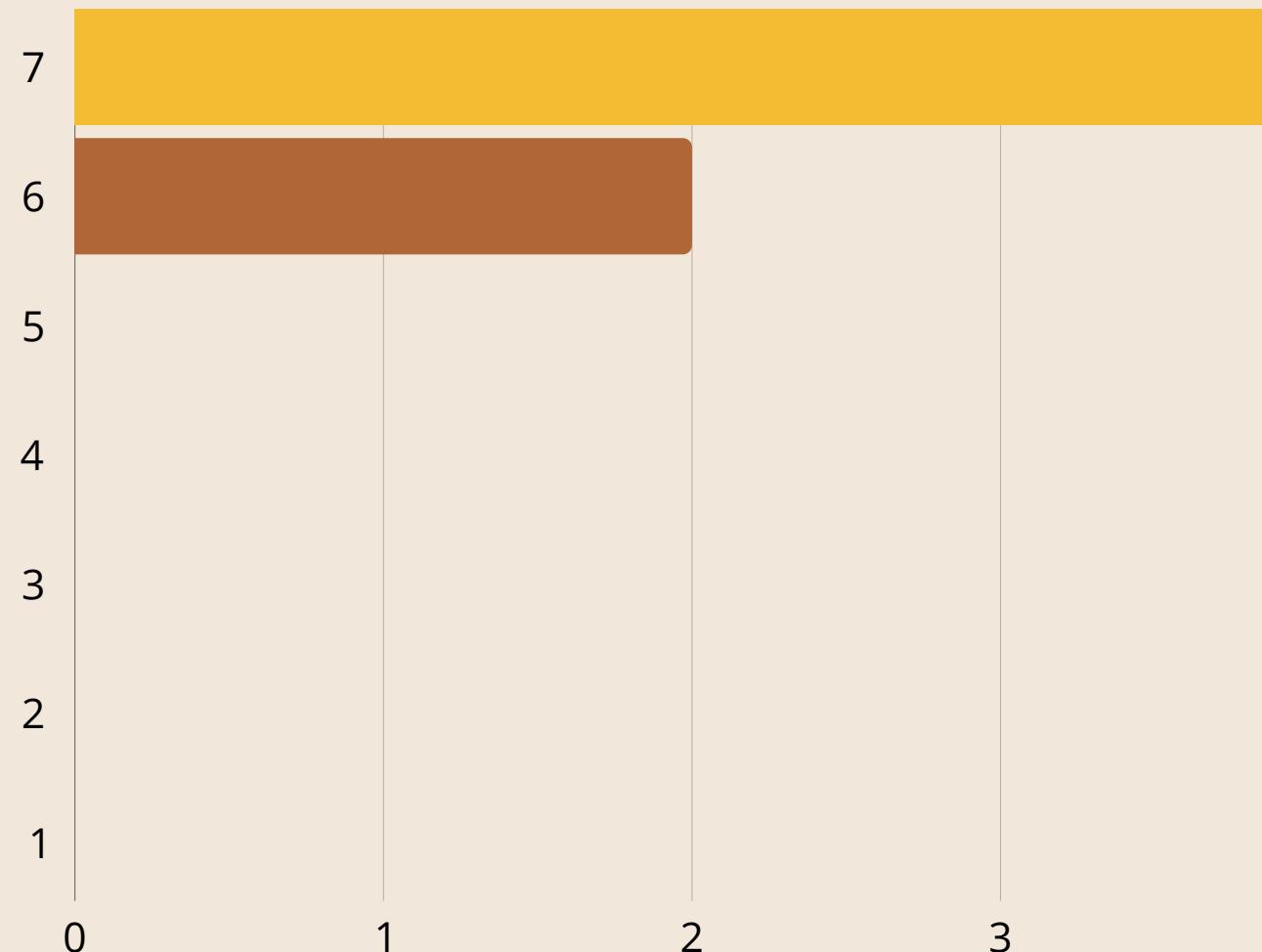


Opinione

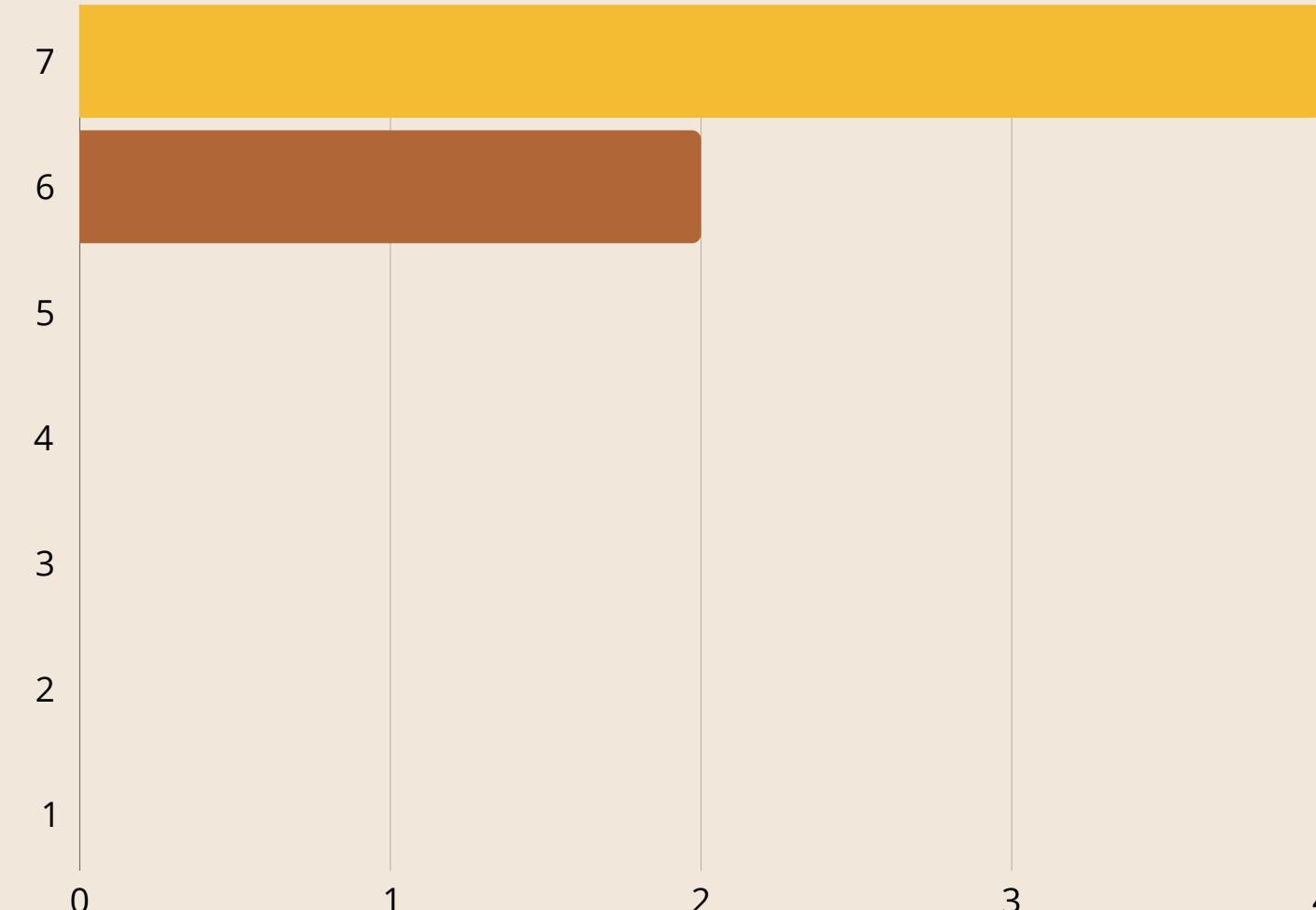
U4: Ha trovato la sezione molto interessante, soprattutto la possibilità di visionare l'evento sulle mappe e l'opzione di aggiungerlo al calendario

Task 6 - Ricerca evento (TC)

Hai trovato facile raggiungere la sezione relativa agli eventi?



Hai avuto difficoltà ad impostare i filtri?



Task 7 - Consulta Green per dei consigli (TC)

Scenario: È ora di mangiare, ma sei a corto di idee. Ti affidi a Green che ha sempre una soluzione che fa al caso tuo.

Obiettivo: Interagire con Green (agente conversazionale) in modo libero, trovando una ricetta da fare.

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

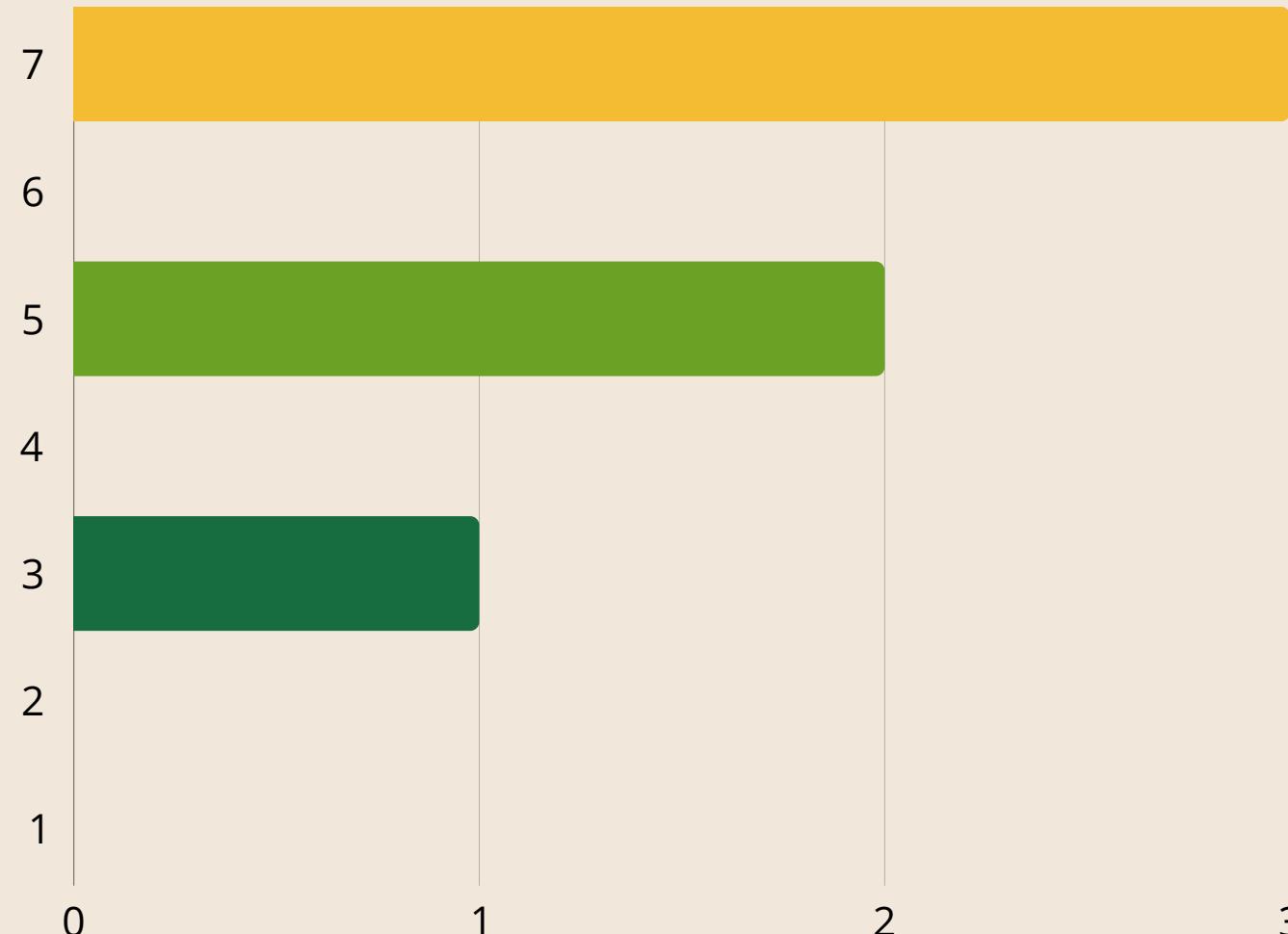
Opinione
La totalità degli utenti apprezzano molto la sezione dedicata all'agente conversazionale, apprendono sia l'utilità che la grafica di Green

Suggerimento
U4: Suggerisce, sebbene sia scritto in modo esplicito, di rendere “graficamente interattiva” la cliccabilità di Green

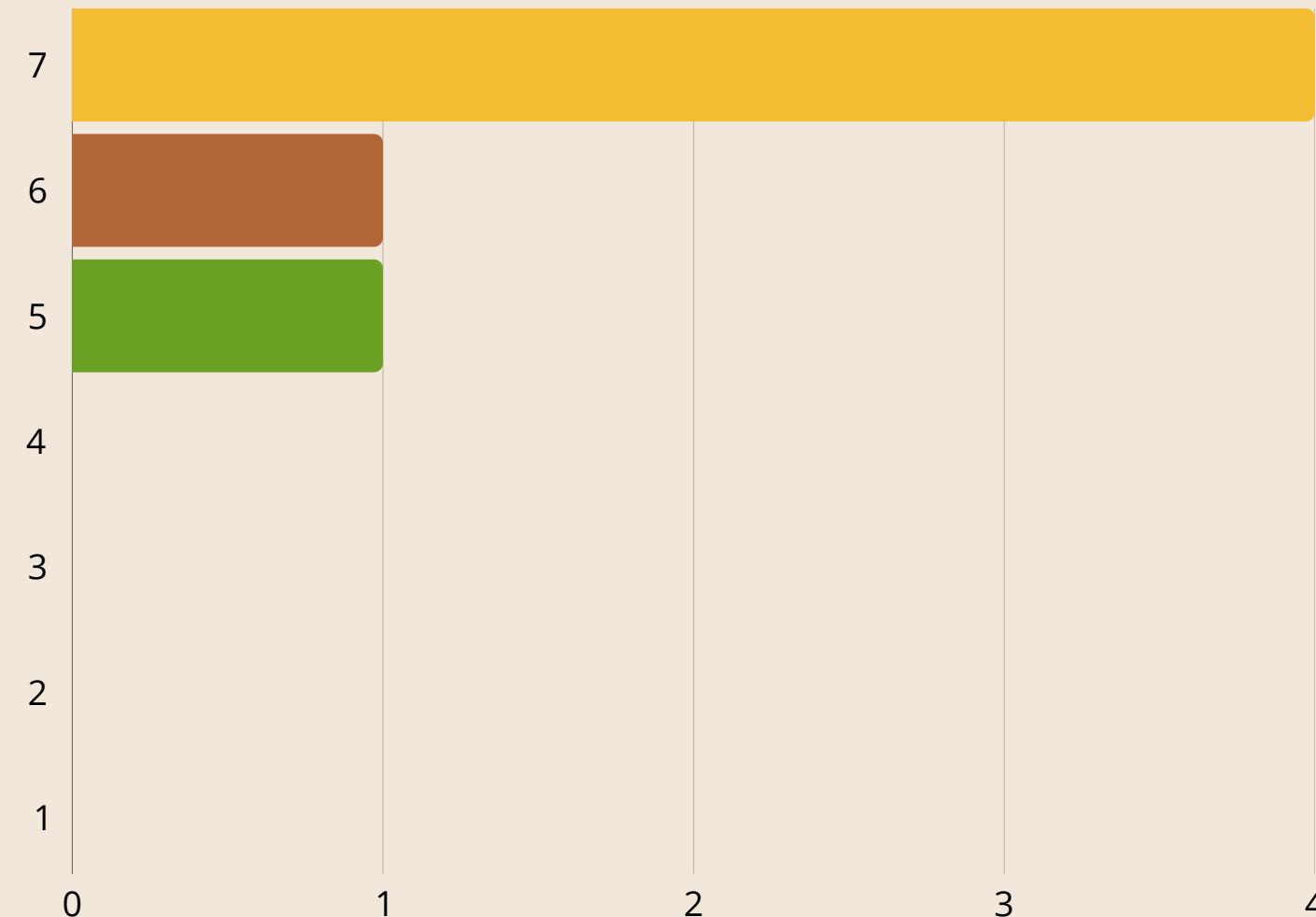


Task 7 - Consulta Green per dei consigli (TC)

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



Hai trovato interessante la funzionalità offerta?



Risultati dell'analisi



● Task 1: successo con problema minore

- Successo completo: 16% (1 su 6)
- Successo con problema minore: 83% (5 su 6)

● Task 2: successo con problema moderato

- Successo completo: 33% (2 su 6)
- Successo con problema minore: 33% (2 su 6)
- Successo con problema maggiore: 33% (2 su 6)

● Task 3: successo con problema moderato

- Successo completo: 16% (1 su 6)
- Successo con problema minore: 66% (4 su 6)
- Successo con problema maggiore: 16% (1 su 6)

● Task 4: successo completo

- Successo completo: 100% (6 su 6)

● Task 5: successo completo

- Successo completo: 83% (5 su 6)
- Successo con problema minore: 16% (1 su 6)

● Task 6: successo completo

- Successo completo: 66% (5 su 6)
- Successo con problema maggiore: 16% (1 su 6)

● Task 7: successo completo

- Successo completo: 83% (5 su 6)
- Successo con problema maggiore: 16% (1 su 6)

Questionario post - test

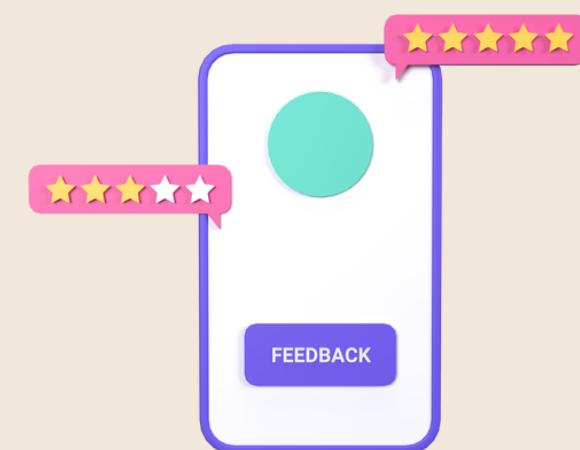
Il metodo SUS (System Usability Scale) è il metodo che abbiamo adottato per svolgere il questionario post test in quanto rappresenta una delle metriche più utilizzate per valutare l'usabilità percepita di un sistema. Oltre a ciò permette di ottenere anche delle indicazioni quantitative riguardo al livello di soddisfazione degli utenti e alla facilità d'uso complessiva ed è un approccio molto affidabile.

Il questionario è strutturato su 10 domande, ognuna delle quali ha 5 opzioni di risposta sulla seguente scala Likert:

- 1 - Fortemente in disaccordo
- 2 - Disaccordo
- 3 - Neutrale
- 4 - D'accordo
- 5 - Fortemente d'accordo

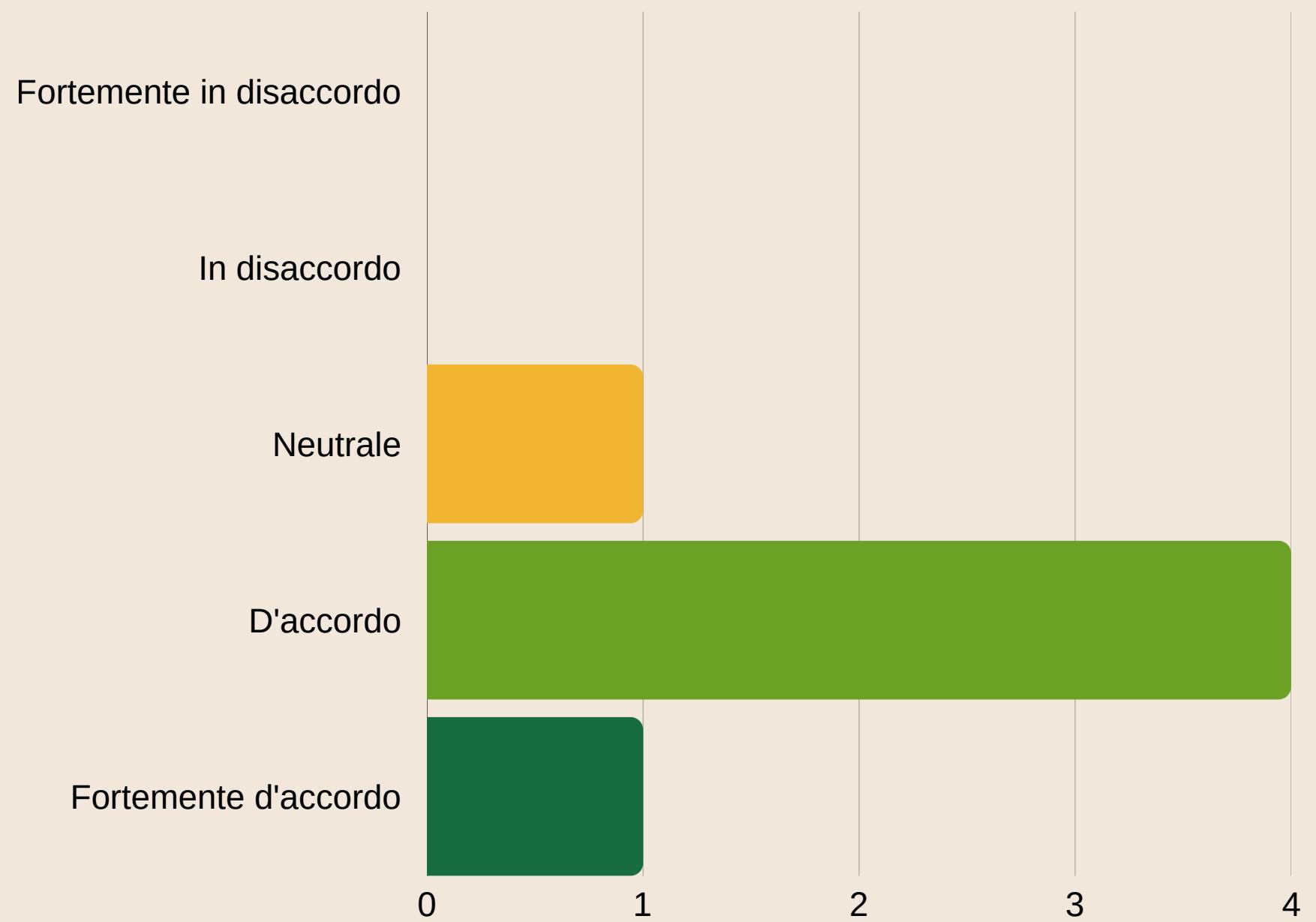
I risultati ottenuti vengono convertiti in un punteggio complessivo che varia da 0 a 100, dove **un valore superiore a 68 indica un'usabilità sopra la media**.

La conversione che si attua è la seguente: indicando come x il punteggio dato ad ogni quesito, per le domande pari si calcola $(5-x)$ mentre per le domande dispari il calcolo da fare è $(x-1)$; si sommano poi tutti i nuovi punteggi e si moltiplica la somma per 2,5.

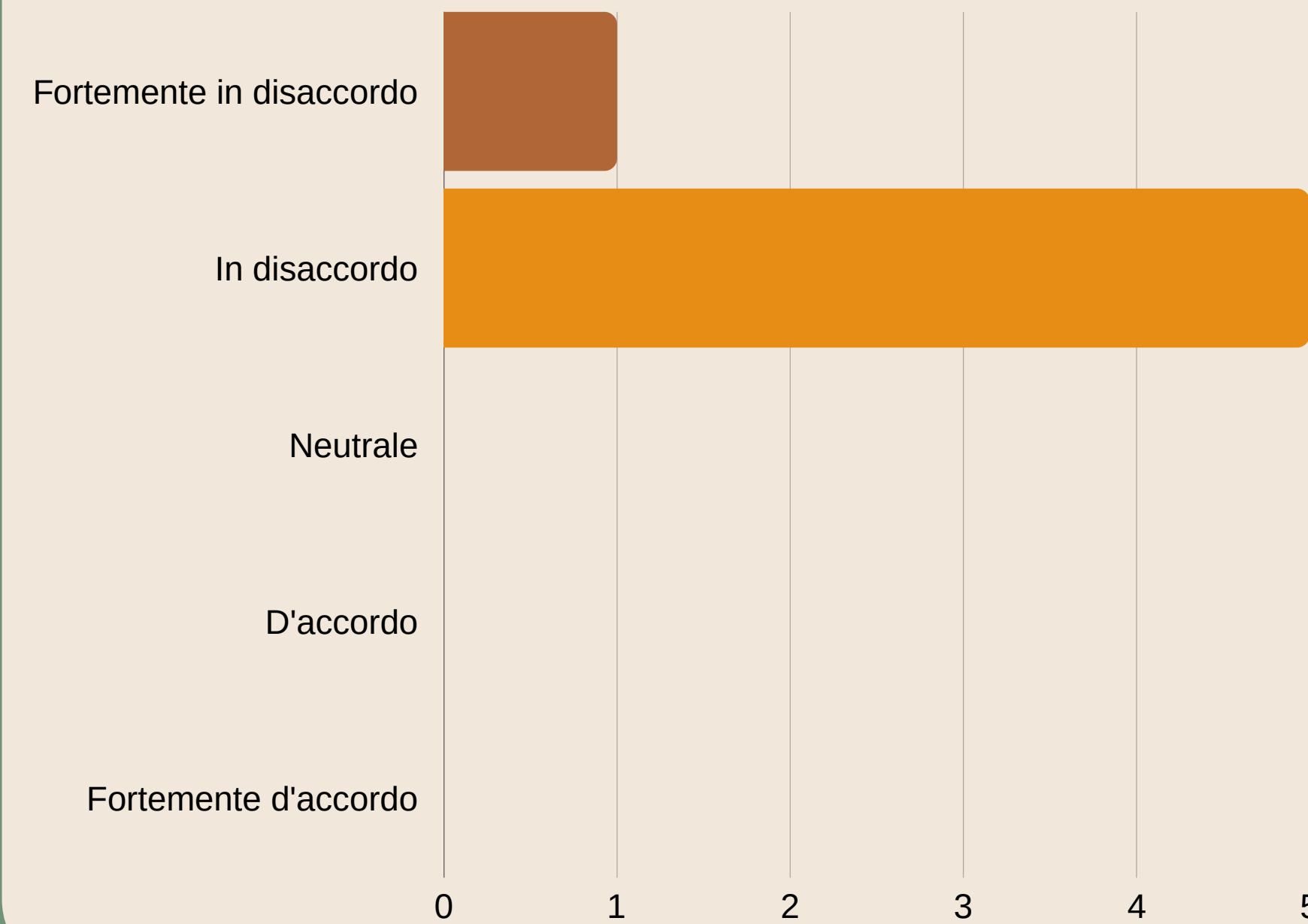


Risultati questionario post - test

1. Penso che mi piacerebbe usare questo sistema frequentemente

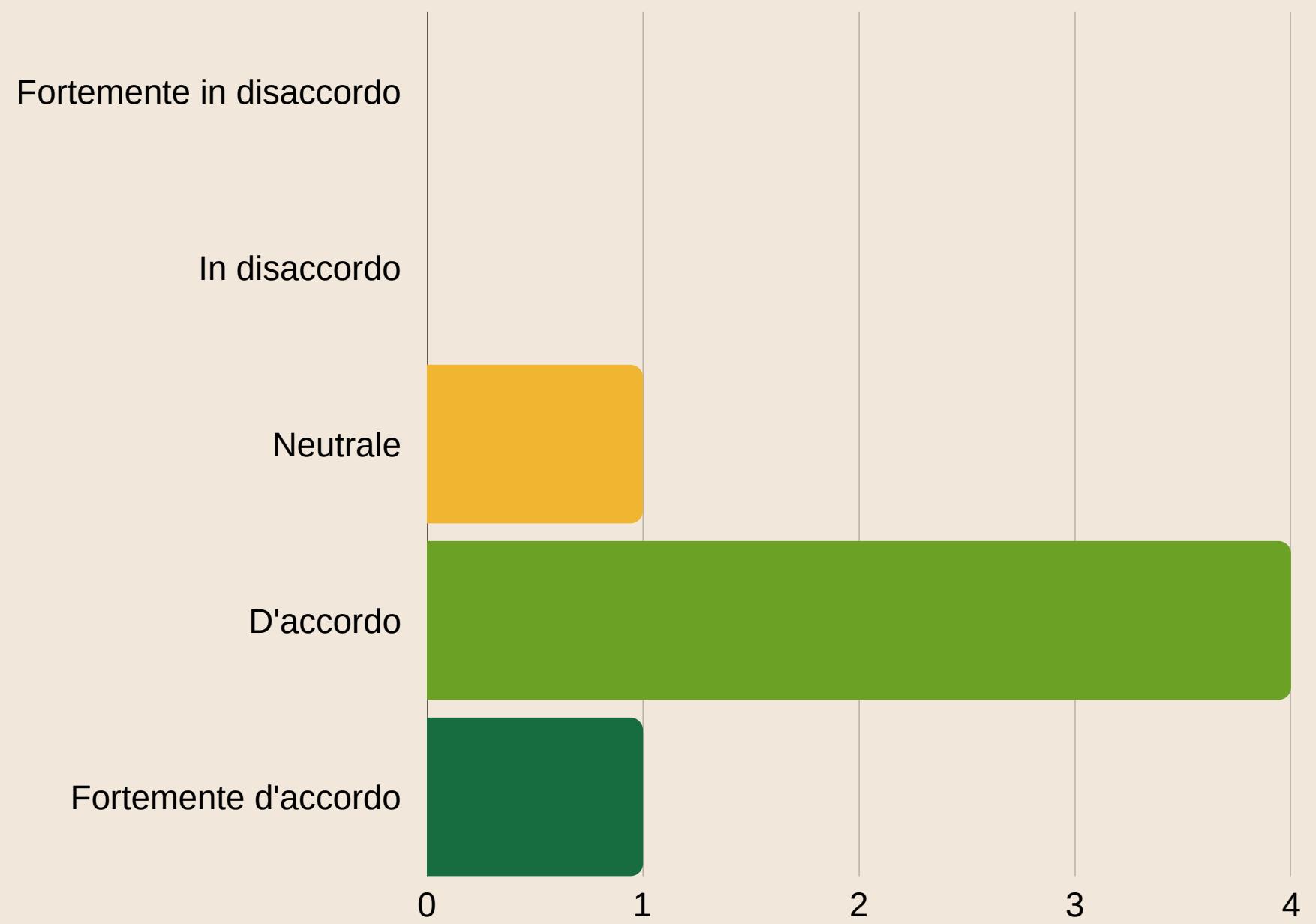


2. Ho trovato il sistema inutilmente complesso

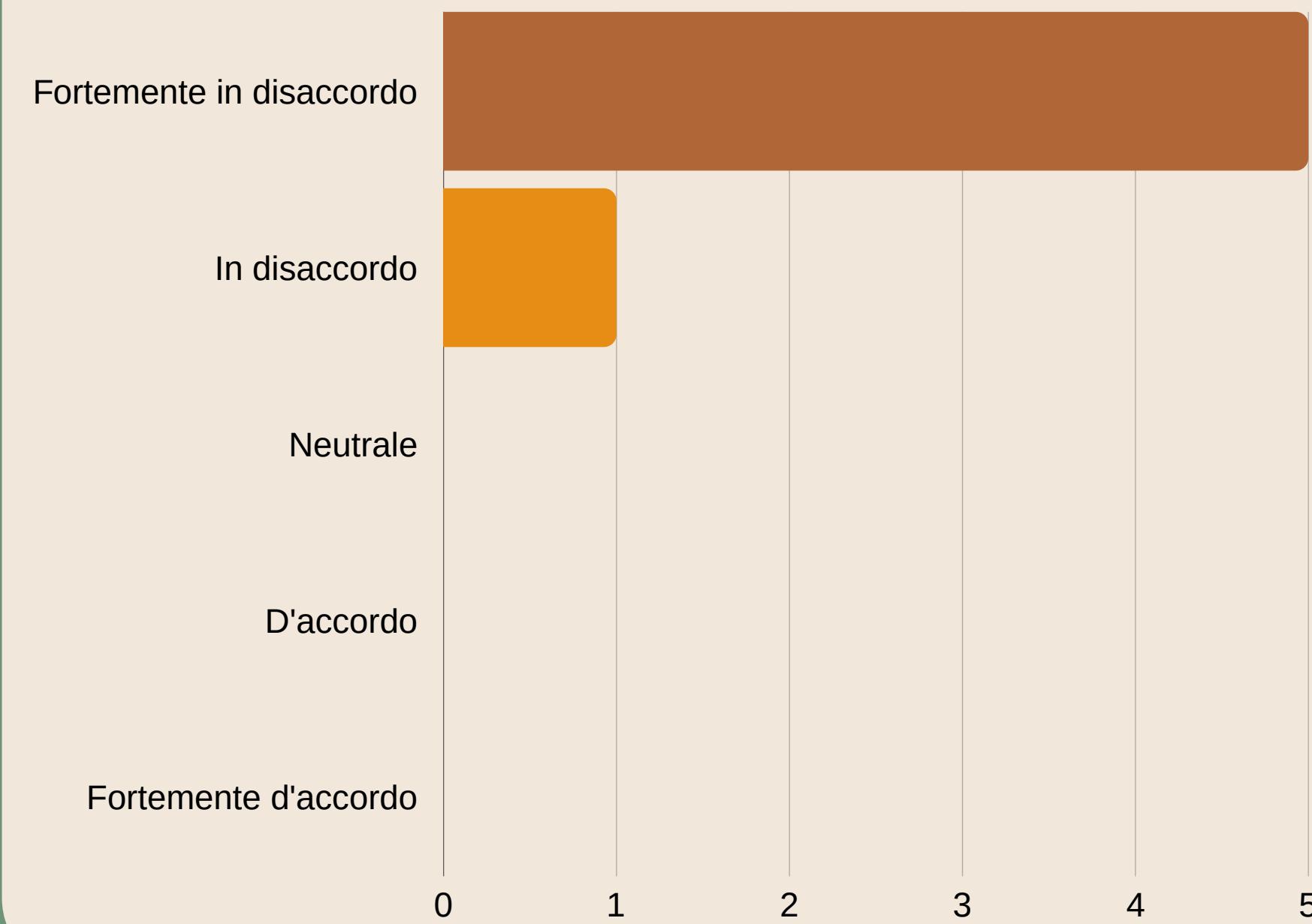


Risultati questionario post - test

3. Ho pensato che il sistema sia facile da usare

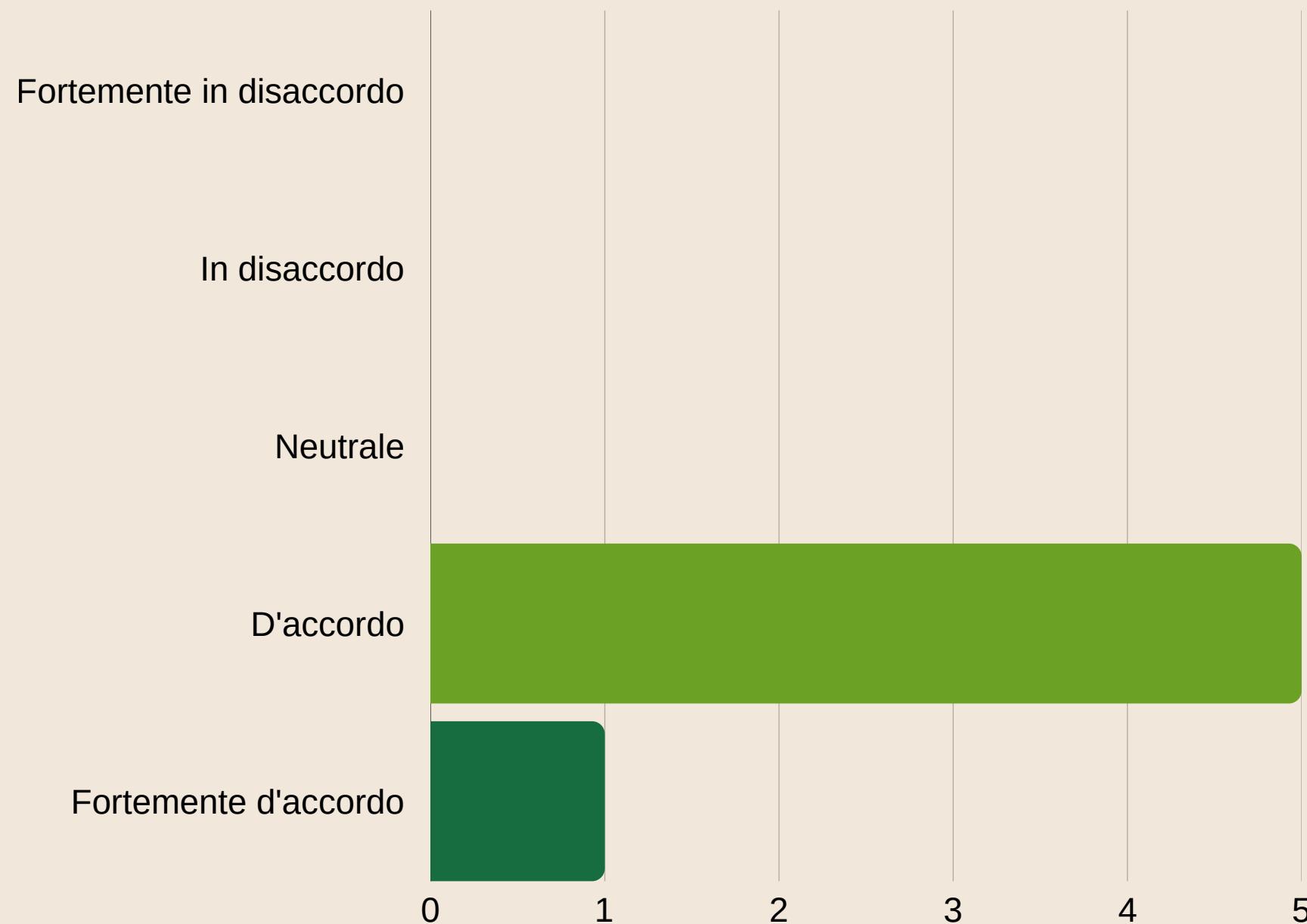


4. Penso che avrei bisogno del supporto di una persona tecnica per poter utilizzare questo sistema

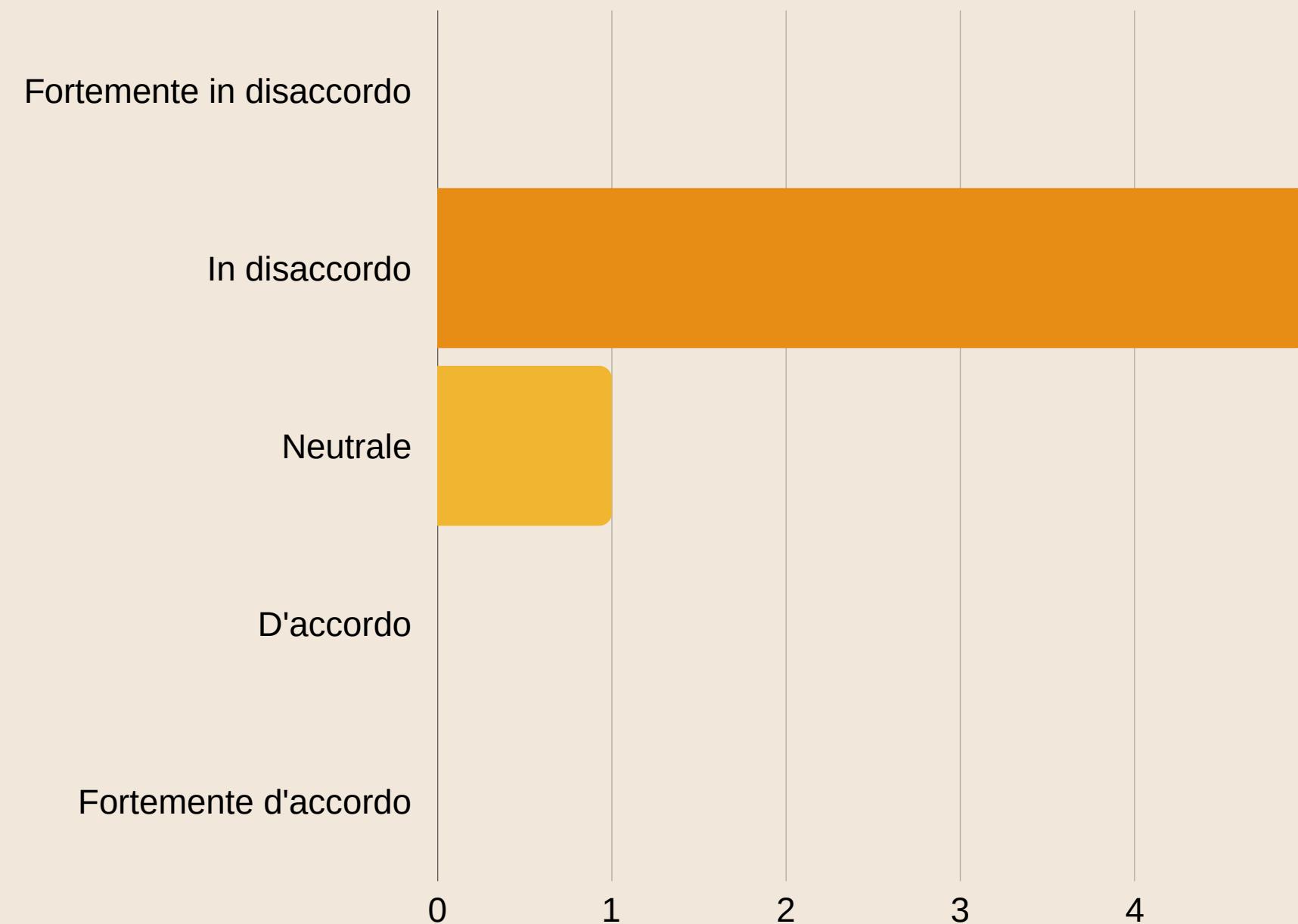


Risultati questionario post - test

5. Ho trovato le varie funzioni di questo prototipo ben integrate

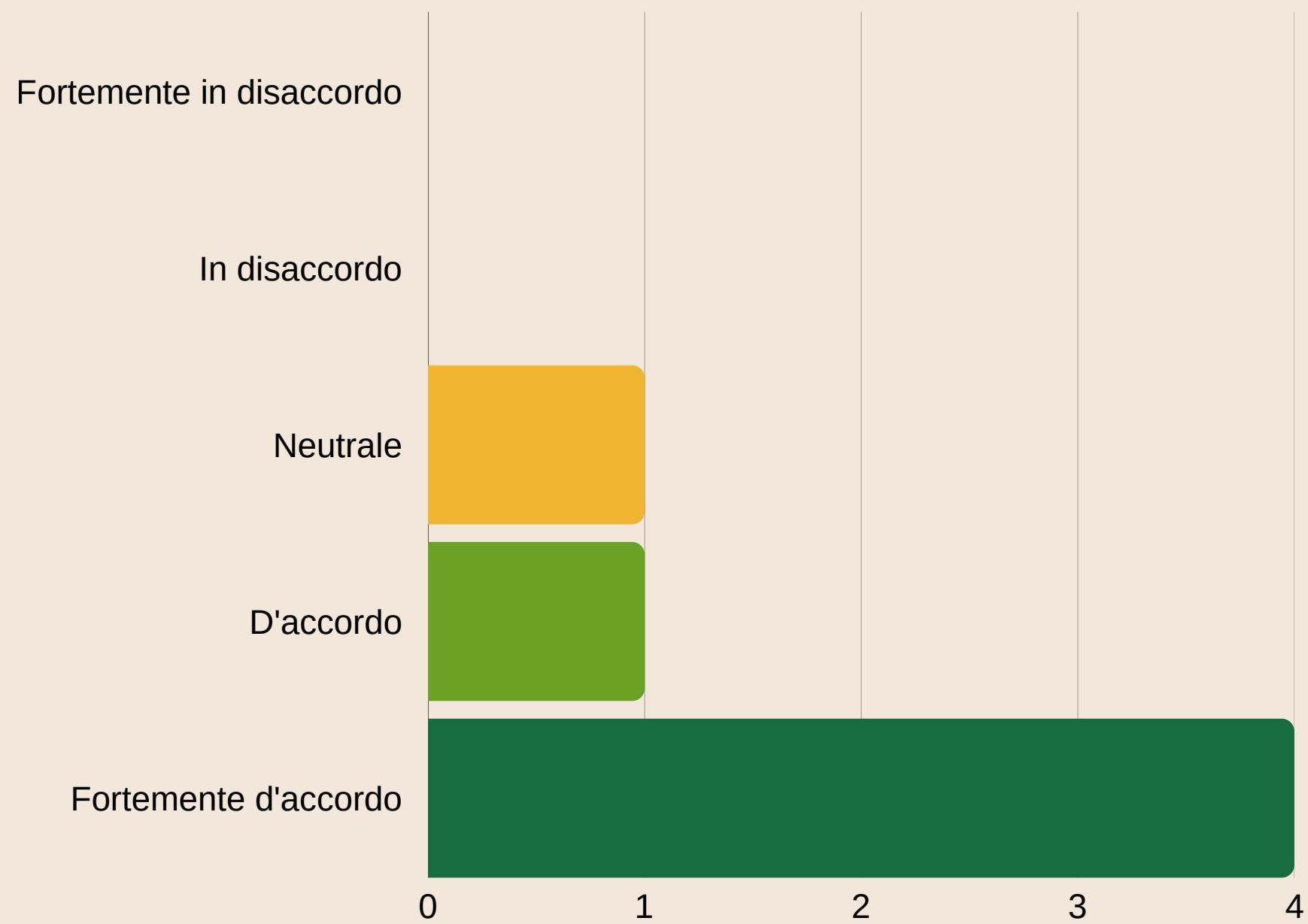


6. Ho pensato che ci fossero troppe incoerenze nel sistema

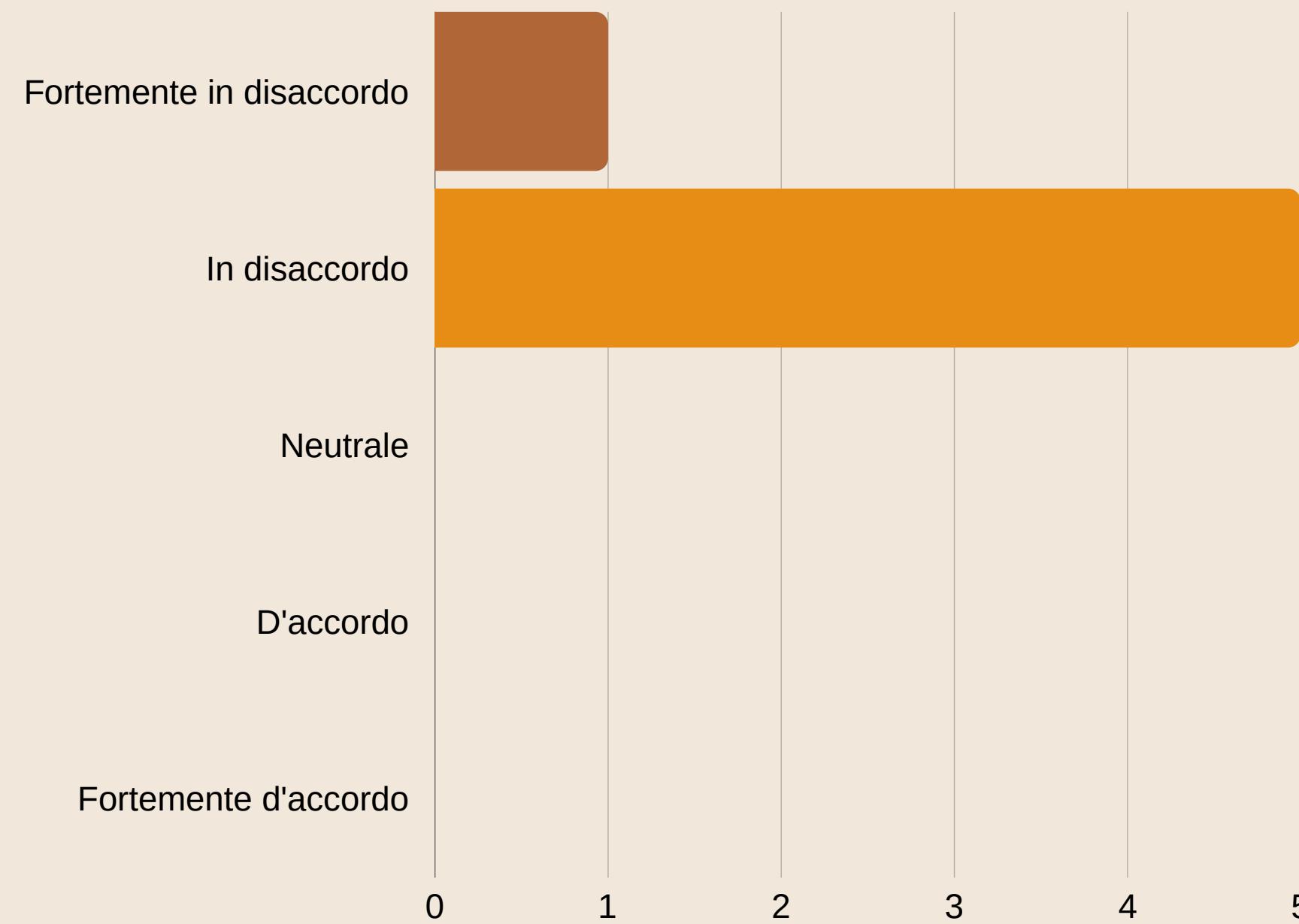


Risultati questionario post - test

7. Immagino che la maggior parte delle persone imparerebbe ad usare questo sistema molto rapidamente

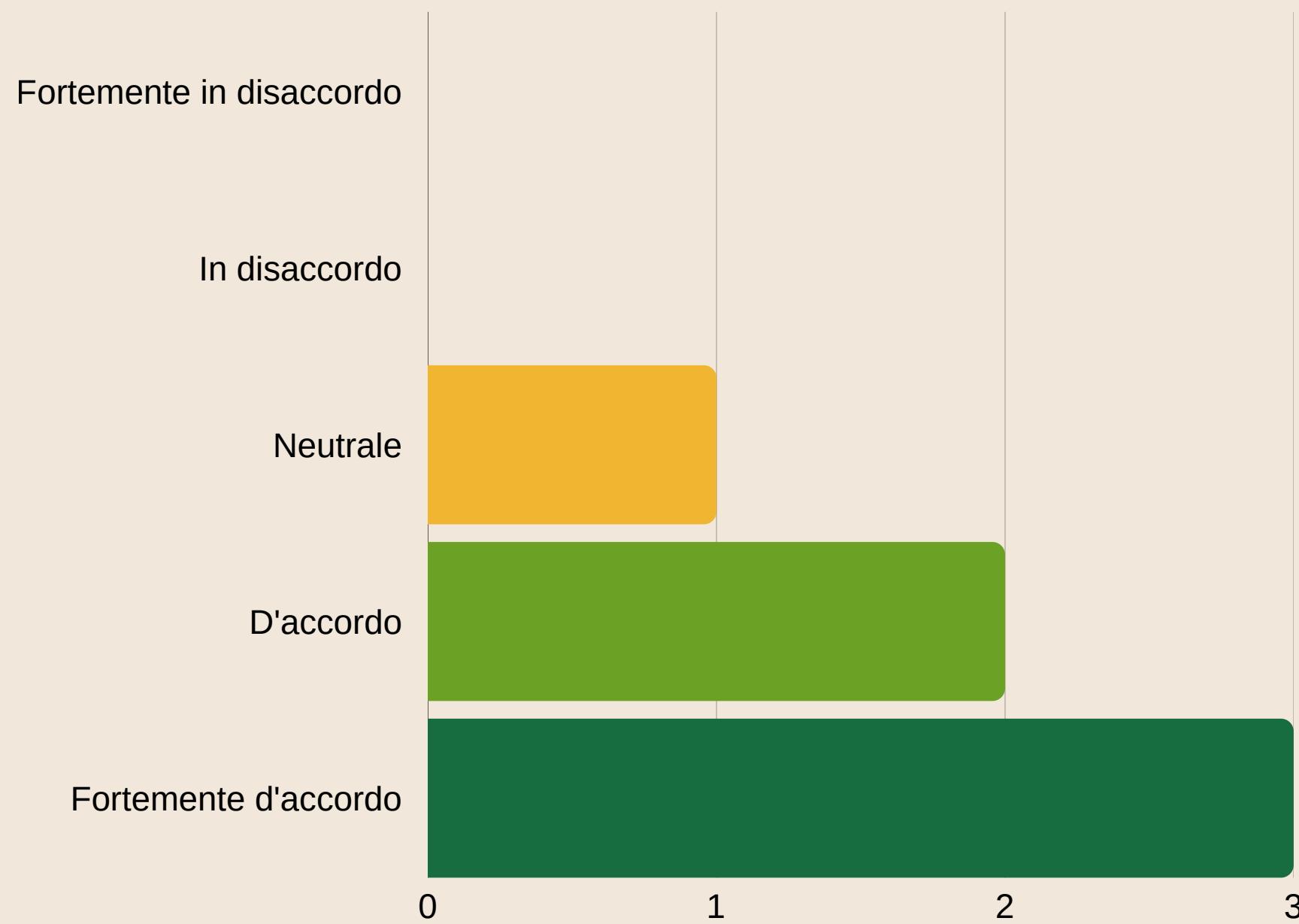


8. Ho trovato il sistema molto pesante/scomodo da utilizzare

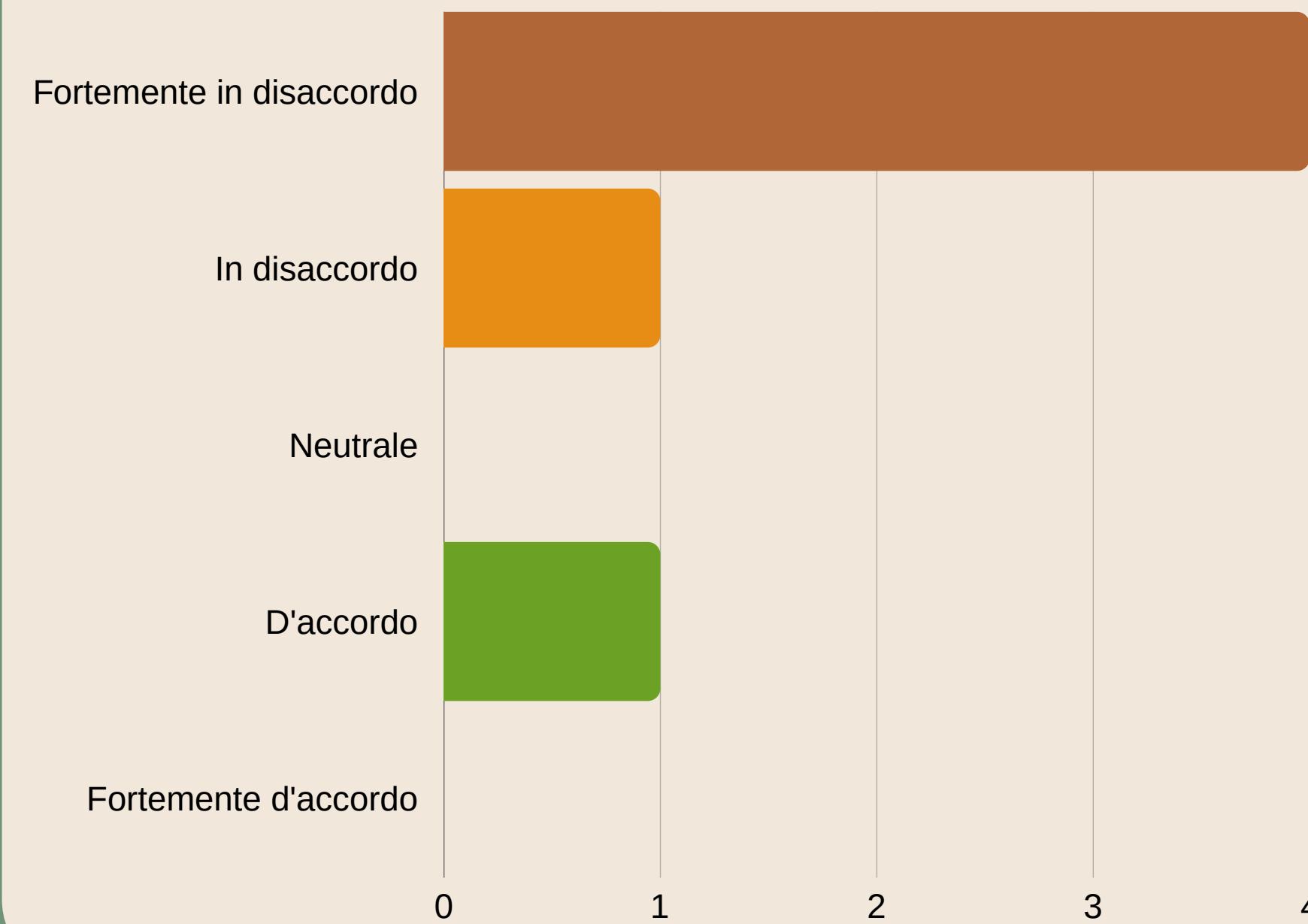


Risultati questionario post - test

9. Mi sono sentito molto sicuro nell'usare il sistema



10. Ho avuto bisogno di imparare molte cose prima di poter iniziare ad utilizzare questo sistema



Risultati questionario post - test

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

Sebbene un solo utente abbia totalizzato un punteggio inferiore a 68, gli altri 5 partecipanti hanno ottenuto valutazioni ampiamente superiori a 68 che è la soglia che indica una buona usabilità del sistema.

Nel complesso ci riteniamo soddisfatti dei risultati ottenuti che indicano che il prototipo ha superato con successo il test di usabilità rispondendo in modo efficiente alle esigenze degli utenti.

UTENTE	SOMMA DEI SUS	CONVERISONE IN 100ESIMI
U1	36	90
U2	34	85
U3	35	87,5
U4	26	65
U5	29	72,5
U6	34	85

Esplorazione Libera

Al termine dell'esecuzione dei task è stato chiesto agli utenti di esplorare liberamente il prototipo per analizzare la loro navigazione in autonomia.

La scelta di compiere questa attività solo in seguito allo svolgimento dei task non è casuale e si è dimostrata proficua.

L'obiettivo principale del test era valutare l'intuitività dell'applicazione, senza fornire agli utenti alcun livello di familiarità pregressa; se si fosse svolta prima dei task avrebbe sicuramente semplificato il loro svolgimento falsando i risultati ottenuti e difficilmente avrebbe generato commenti significativi.

D'altra parte aver prima assegnato ai partecipanti l'esecuzione di alcune attività guidate gli ha permesso di prendere dimestichezza con le intenzioni e il flusso d'interazione dell'app e a quel punto l'esplorazione libera ha ispirato gli utenti verso considerazioni e suggerimenti veramente in linea con la direzione che noi abbiamo dato al progetto.



Risultati generali dei test

Nel corso dei test sono emerse alcune problematiche ricorrenti che si sono presentate con diversi utenti. Abbiamo pertanto suddiviso i task sulla base dei risultati ottenuti dai test in due macro gruppi:

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)



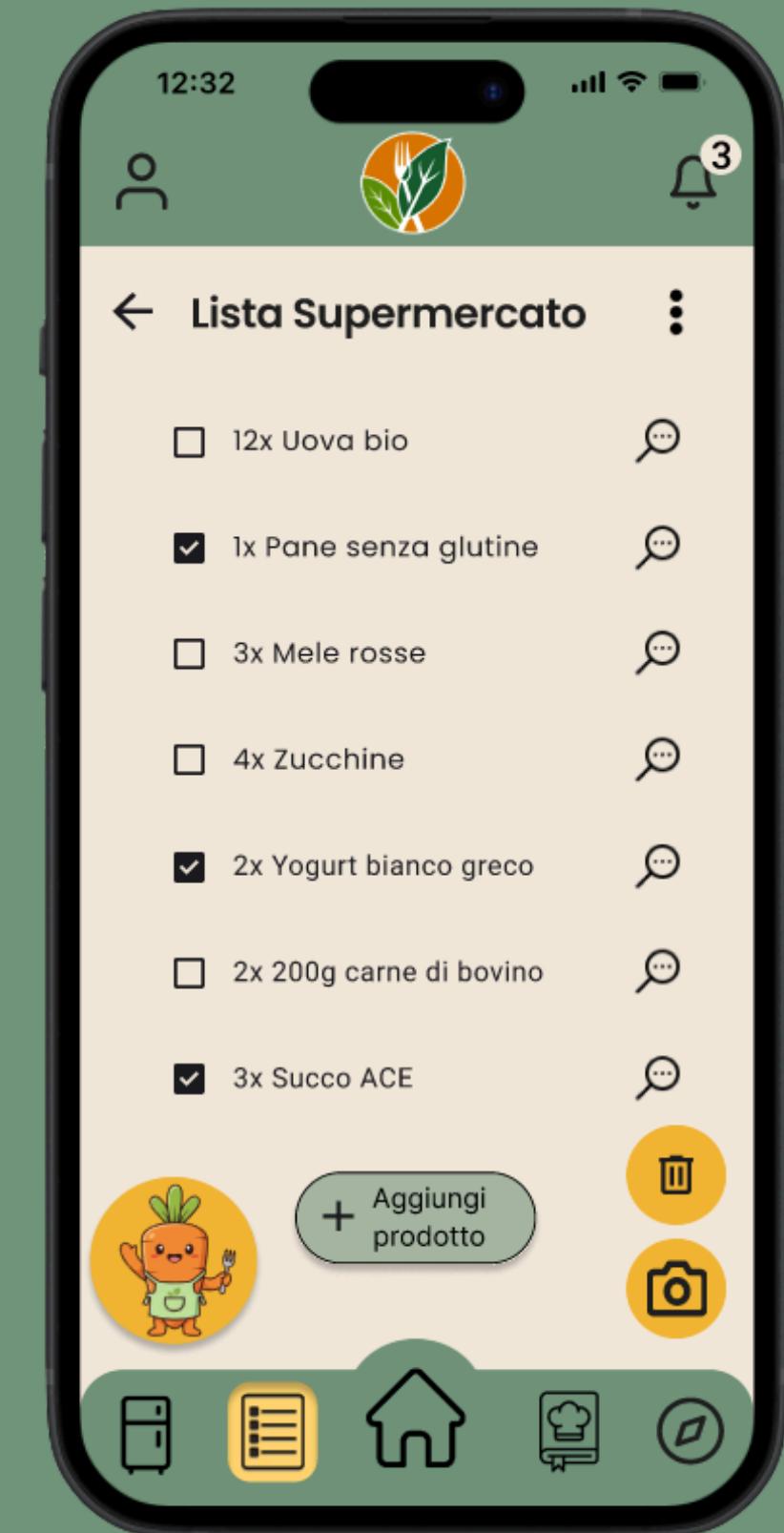
Task 1: Errori comuni

Durante le sessioni di test di usabilità è emersa una scarsa comprensione del funzionamento della lista della spesa. In particolare, gli utenti faticavano a riconoscere a primo impatto le azioni disponibili, come la selezione o l'eliminazione degli articoli.

Questa criticità evidenzia una carenza di feedback visivo dell'interfaccia.

Una possibile soluzione progettuale consiste nell'applicare una linea di barratura sovrapposta agli articoli acquistati, così da rendere immediatamente comprensibile lo stato dell'elemento e l'esito dell'azione compiuta.

Tuttavia, l'implementazione di tale soluzione risulta complessa in fase di prototipazione a causa di alcune limitazioni operative riscontrate nell'utilizzo di Figma.



Task 2: Errori comuni

Molti utenti hanno impiegato un tempo eccessivo nella comparazione dei prodotti già inseriti in lista tra i principali supermercati della zona. Tale difficoltà è riconducibile principalmente alla scarsa visibilità dell'icona associata alla funzione, che risulta poco saliente all'interno dell'interfaccia grafica complessiva.

Inoltre, diversi utenti si aspettavano una sezione dedicata accessibile dal menù principale, in linea con le loro aspettative di navigazione.

Nel complesso, nonostante la funzione sia risultata di difficile individuazione e accesso, è stata valutata come altamente utile. Alcuni utenti hanno inoltre suggerito un'evoluzione della funzionalità, proponendo l'integrazione della comparazione con la possibilità di inserire direttamente i prodotti all'interno di liste dedicate per ciascun supermercato, migliorando così efficienza e flusso operativo.



Task 3: Errori comuni

Durante i test, diversi utenti hanno interpretato le etichette “In frigo” e “In freezer” come indicazioni di conservazione, mentre il loro significato reale riguarda esclusivamente la posizione di inserimento dei prodotti.

Inoltre, l’icona informativa associata ai singoli articoli, non è sempre stata immediatamente riconosciuta come tale. Questa criticità sembra derivare da una scelta grafica che dispone le icone in colonna, generando un’eccessiva uniformità visiva e riducendone quindi, la capacità di attrarre l’attenzione ad occhi non attenti.



Task 4: Errori comuni

Quasi la totalità degli utenti ha manifestato indecisione nella schermata di dettaglio del prodotto in risposta alla domanda “*Hai già consumato questo prodotto?*”, in particolare a causa della scarsa chiarezza delle opzioni “*Ho salvato questo prodotto*” e “*Non ho salvato questo prodotto*”.

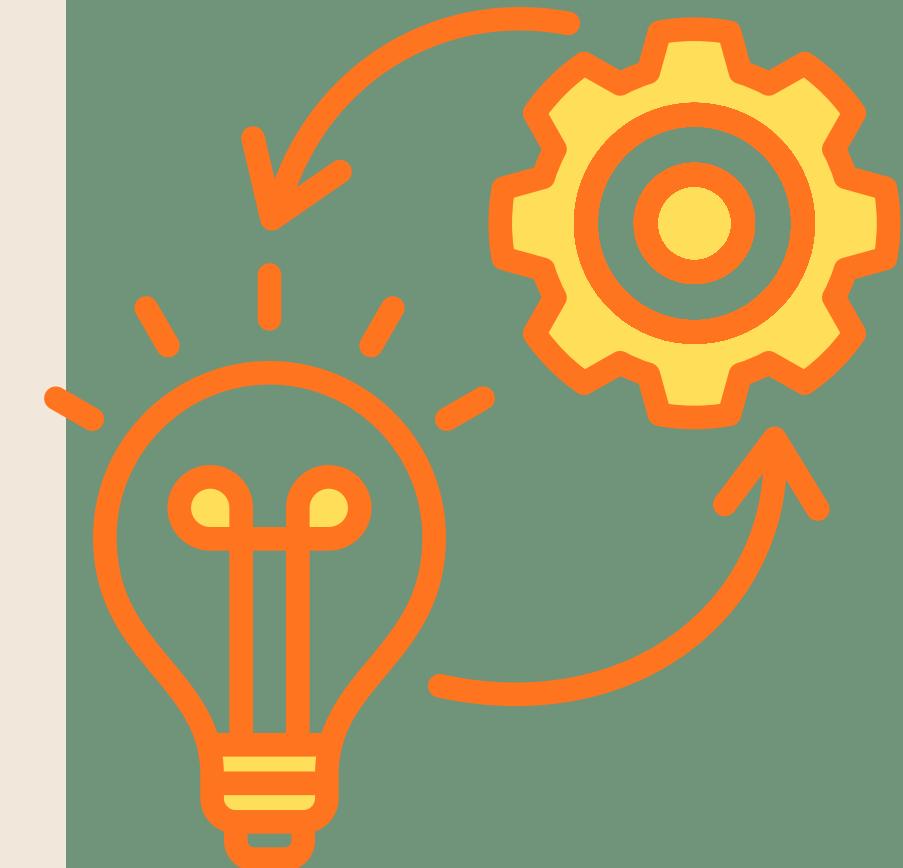
Su suggerimento di un utente, si propone di riformulare la domanda e le relative opzioni in modo più coerente con il modello mentale dell’utente, ad esempio: “*Hai consumato questo prodotto?*” con le scelte “*Sì, in tempo*” / “*No, scaduto*”, riducendo l’ambiguità e il carico cognitivo dell’utente.



Modifiche da implementare

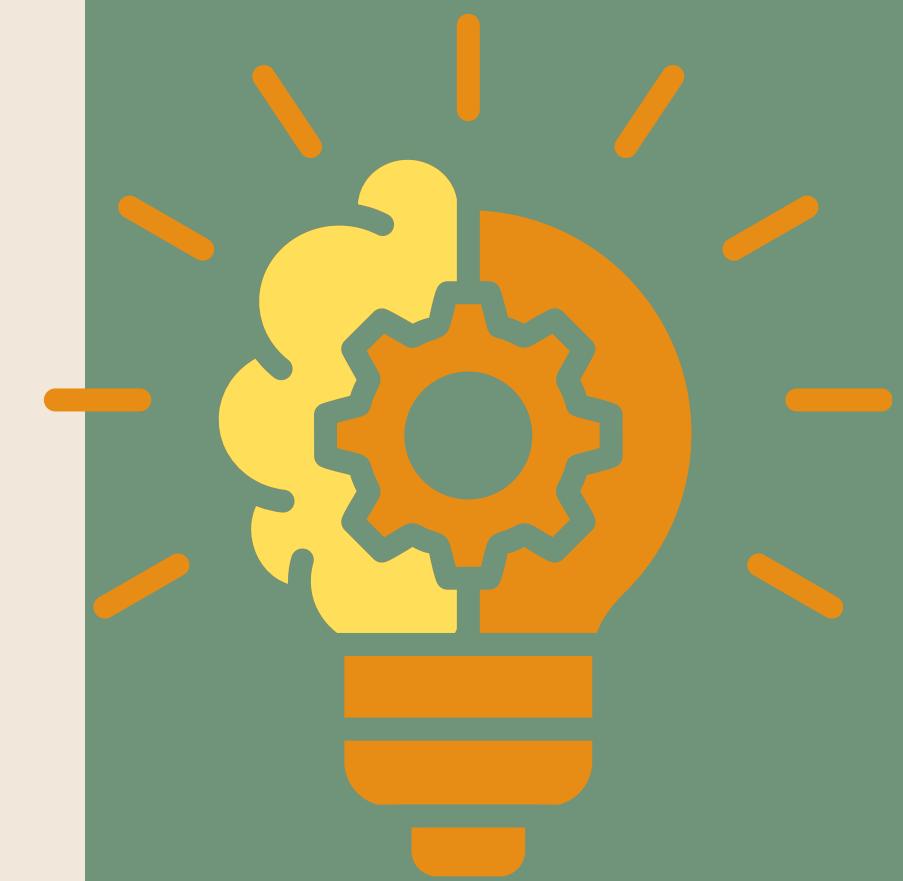
Sulla base dei risultati emersi durante i test, riportiamo di seguito le maggiori problematiche e relative modifiche da apportare in ordine di priorità, per migliorare l'esperienza dell'utente.

- Per l'azione di **rimozione dei prodotti dalla dispensa**, concordiamo con i suggerimenti degli utenti: modificare la domanda in “*Hai consumato questo prodotto?*” e le risposte in “*Sì, in tempo*” e “*No, scaduto*” potrebbe rappresentare una soluzione efficace per ridurre la confusione.
- In merito al **confronto delle offerte** nei vari punti vendita, alcuni utenti hanno proposto di creare una sezione dedicata. Pur essendo un'idea meritevole di attenzione, riteniamo che la soluzione già presente nel prototipo sia più adatta a non appesantire l'app. Si potrebbe invece sostituire l'icona con una più significativa e intuitiva, così da richiamare meglio il concetto di confronto tra prodotti.



Modifiche da implementare

- Solo un utente ha riscontrato difficoltà nel distinguere le **funzionalità della lista e della dispensa**. Si potrebbe ipotizzare di convogliare entrambe le sezioni, in un unico button nel menù, inserendo un collegamento alla lista dalla sezione dispensa. Riteniamo tuttavia, che mantenerle separate possa risultare più efficace. Per evitare di adottare una soluzione non ottimale, sarebbe opportuno rieffettuare uno studio al fine di analizzare il reale bisogno degli utenti target così da comprendere meglio le loro aspettative e ciò che desiderano trovare nelle sezioni in questione, soddisfando pienamente i loro bisogni.
- Potrebbe risultare rilevante l'aggiunta della possibilità di impostare le **proprie preferenze alimentari** in modo da agevolare ulteriormente l'utilizzo dell'applicazione e rendere più efficienti le operazioni al suo interno.



GreenBites da test a... routine?

Il 66% dei partecipanti al test (4 su 6) ha valutato l'app come utile e adatta a un utilizzo quotidiano. I restanti utenti hanno invece evidenziato un significativo dispendio di tempo ed energie per il mantenimento dei dati.

Tale criticità, emersa fin dalle prime fasi progettuali, evidenzia l'importanza di soluzioni che riducano il carico operativo dell'utente, come partnership con catene di negozi o l'integrazione di sistemi di inserimento automatico dei prodotti (ad esempio tramite tessere fedeltà o importazione da scontrini digitali via barcode/QR code o file CSV). Queste soluzioni, pur risultando rilevanti dal punto di vista dell'esperienza utente, si sono dimostrate solo parzialmente rappresentabili all'interno del prototipo realizzato in Figma.



Feedback degli utenti

Nel complesso, il design generale dell'app è stato apprezzato dagli utenti per la coerenza con il tema trattato; tuttavia, in alcuni casi è stato percepito come poco allineato allo stile minimalista che caratterizza molte applicazioni moderne.

È risultata molto gradita la sezione notifiche relative ai prodotti in scadenza, eventi nelle vicinanze, metodi di conservazione e tutti i consigli generati automaticamente dall'applicazione sulla base delle abitudini dell'utente.

Positivi sono stati valutati anche i differenti colori dei prodotti salvati in dispensa, che riflettono lo stato di scadenza, migliorando la leggibilità e la gestione visiva della lista.

Infine ha riscosso molta simpatia l'assistente conversazionale Green che si dimostra assai utile nell'affiancamento dell'utente nell'utilizzo generale dell'applicazione.



Conclusioni

Il processo di user testing si è rivelato fondamentale per valutare l'efficacia e la comprensibilità del prototipo, permettendoci di verificare con soddisfazione che le scelte progettuali adottate rispondessero alle esigenze degli utenti. Attraverso i test è stato possibile individuare sia i punti di forza dell'applicazione sia alcune criticità, fornendoci indicazioni chiare su quali aspetti lavorare per migliorare l'esperienza complessiva.

Il gruppo si ritiene soddisfatto del lavoro svolto; risultati ottenuti e il riscontro positivo da parte degli utenti confermano la validità del lavoro svolto e rappresentano una base solida per l'evoluzione futura dell'app, che potrà essere ulteriormente affinata partendo dai bisogni concreti emersi durante il test.



Link utili



[Link al sito web](#)



[Link al prototipo di Figma](#)

