

GYM-SMART

Assignment n.3

Manager del gruppo:

Borrelli Alessandro

Manager della valutazione:

Borrelli Alessandro

Manager della documentazione:

Cammardella Pierpaolo

Manager di design:

Dragone Valentino

CONTENUTI

1. Paper sketch	3
2. Design Pattern	3
2.1 Design applicati	3
2.1.1 Continuos application	3
2.1.2 Module Tabs	4
2.1.3 Home Links	5
2.1.4 Privileges	6
2.1.5 Continuos Scrolling	7
3. Mago di Oz	8
3.1 Introduzione	8
3.2 Task 1	8
3.3 Task 2	9
3.4 Task 3	9
3.5 Task 4	9
3.6 Task 5	9
3.7 Task 6	9
3.8 Task 7	9
3.9 Conclusioni	10
4. Valutazione: Cognitive Walkthrough	11
5. Conclusioni	18
6. Divisione dei compiti	19

CAPITOLO 1

PAPER SKETCH

Dopo aver revisionato tutti i paper sketch abbiamo deciso di portare avanti la 3 idea e abbiamo usato Figma il quale ci ha permesso di simulare il comportamento dell'app

[Link per visualizzare il Progetto](#)

CAPITOLO 2

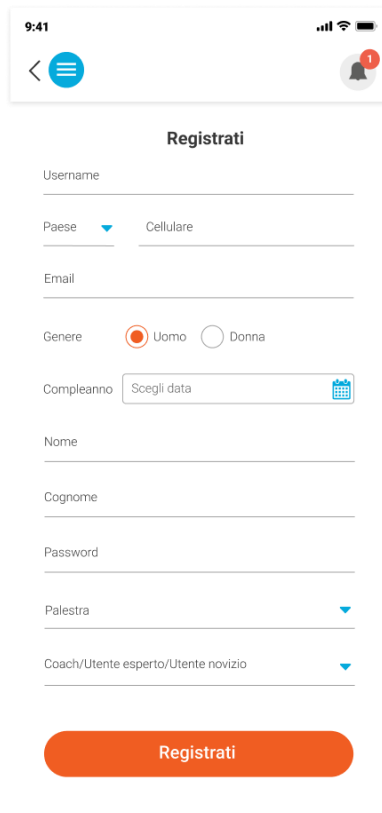
DESIGN PATTERN

2.1 Design Pattern Applicati

2.1.1 Account Registration

Desideri sapere chi è l'utente attivo per fornire contenuti personalizzati. In questo caso l'utente deve inserire i propri dati e specificare la palestra e il tipo di utente.

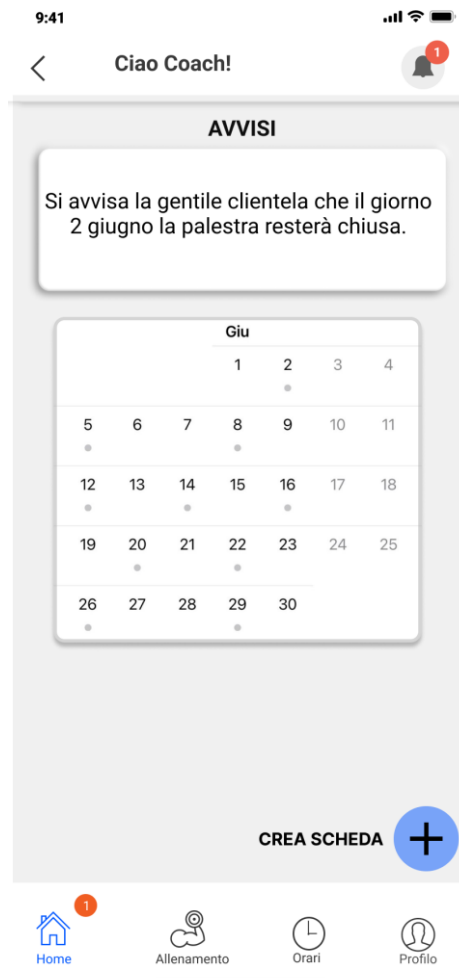
<https://ui-patterns.com/patterns/AccountRegistration>



The image shows a mobile app interface for account registration. At the top, the status bar displays the time 9:41, signal strength, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a navigation bar with a back arrow, a menu icon, and a notification bell with a red badge showing '1'. The main title 'Registrati' is centered. The form consists of several input fields: 'Username', 'Paese' (with a dropdown arrow), 'Cellulare', 'Email', 'Genere' (with radio buttons for 'Uomo' and 'Donna'), 'Compleanno' (with a date picker icon), 'Nome', 'Cognome', 'Password', 'Palestra' (with a dropdown arrow), and 'Coach/Utente esperto/Utente novizio' (with a dropdown arrow). At the bottom, there is a large orange button labeled 'Registrati'.

2.1.2 Module Tabs

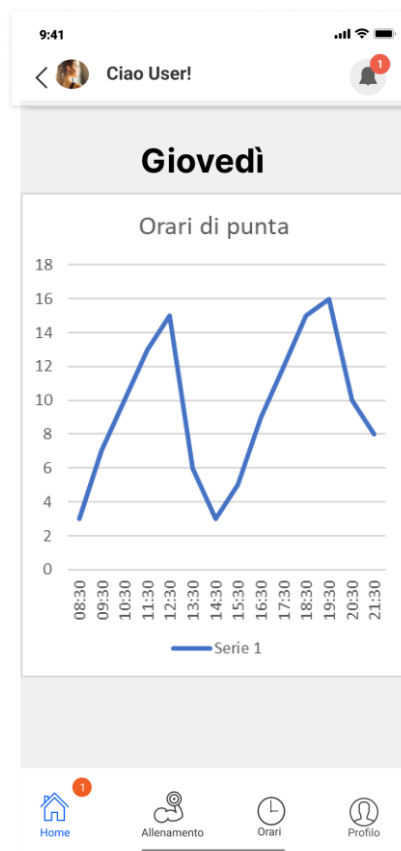
Il contenuto deve essere separato in sezioni e accessibile tramite un'unica area di contenuto utilizzando una struttura di navigazione piatta che non aggiorna la pagina quando viene selezionata. In questo caso l'utente, tramite i tasti in basso, ha l'opportunità di passare in modo rapido alle sezioni: Home, Allenamento, Orari, Profilo. <https://ui-patterns.com/patterns/ModuleTabs>



2.1.3 Home links

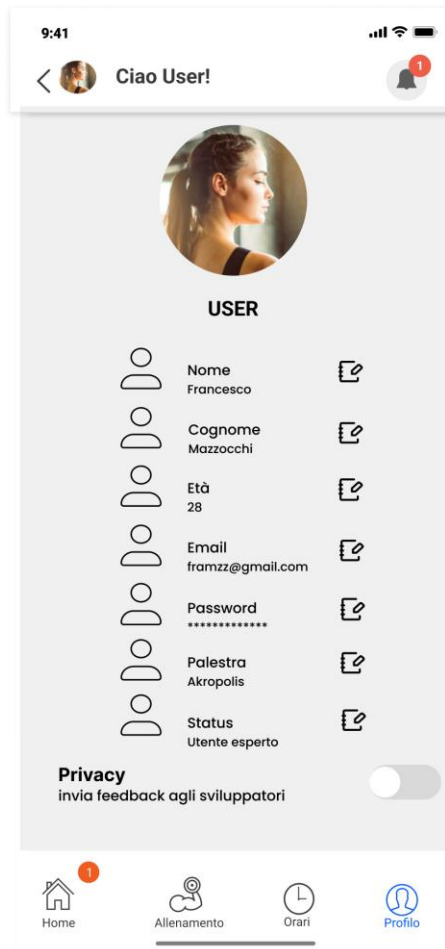
L'utente può tornare alla home del sito tramite il pulsante “home” in basso.

<https://ui-patterns.com/patterns/HomeLink>



2.1.4 Privileges

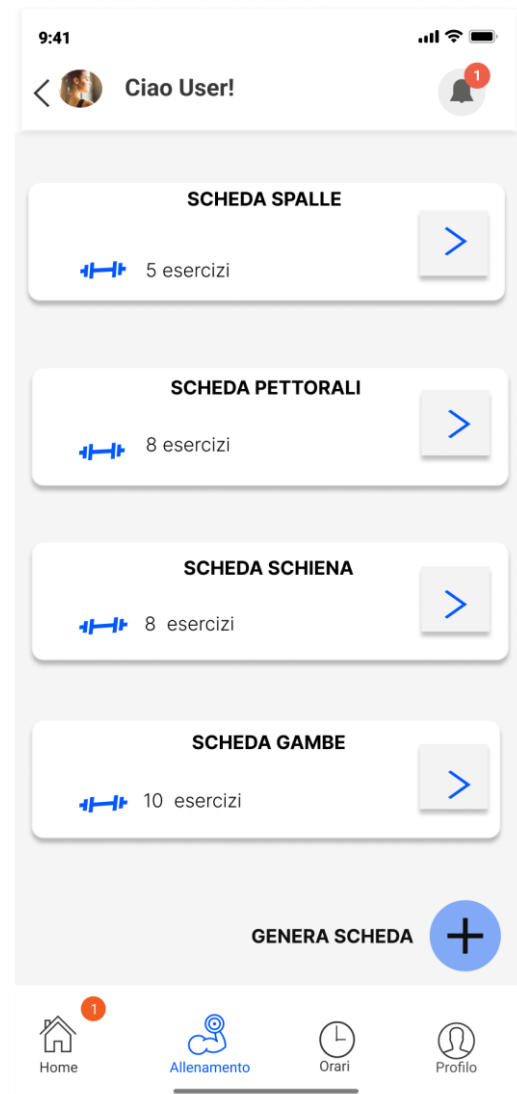
Un utente può visualizzare il proprio status, che può essere : Utente non esperto, Utente esperto e Coach. <https://ui-patterns.com/patterns/Powers>



2.1.5 Continuous scrolling

L'utente deve visualizzare un sottoinsieme di dati che non è facilmente visualizzato su una singola pagina. Il contenuto deve essere presentato agli utenti come un sottoinsieme di un insieme apparentemente infinito molto più grande, in un modo che li aiuti a consumare il contenuto senza sforzo. In questo caso l'utente può scorrere le varie schede proposte.

<https://ui-patterns.com/patterns/ContinuousScrolling>



CAPITOLO 3

MAGO DI OZ

3.1 Introduzione

Abbiamo scelto di applicare la tecnica del mago di Oz prima di sviluppare il prototipo finale su 3 candidati, scelti in modo che siano quanto più possibile eterogenei tra loro e appartenenti a entrambe le tipologie di utenti disponibili.

- Il primo è stato Carmelo, un ragazzo di 25 anni che si allena presso una palestra locale da pochi mesi, è abituato ad utilizzare la tecnologia ed è molto interessato al mondo della palestra anche se non è esperto nell'allenamento individuale.
- Il secondo è stato Gerardo, un uomo di 53 anni che si allena presso varie palestre in base ai periodi stagionali e pratica bodybuilding da più di 30 anni. Essendo un utente esperto non ha problemi a creare le proprie schede di allenamento; tuttavia, non è particolarmente avvezzo alla tecnologia.
- La terza scelta è stata Rosita, 51 anni, proprietaria di un'associazione sportiva situata in un piccolo paese, che fornisce ai propri clienti una sala pesi di modeste dimensioni. Lavora e gestisce la palestra da sola ed è anche istruttrice di allenamento, utilizza sistemi cartacei per tenere traccia delle schede di allenamento degli iscritti.

Ogni candidato scelto ha eseguito un'istanza di ogni task tranne i task riservati alla tipologia di utente istruttore che sono stati eseguiti soltanto dal candidato numero 3. Il prototipo utilizzato è stato quello Hi-Fi. L'esecuzione del task consisteva nel mostrare al candidato il prototipo e lui stesso indicasse quale azione eseguire mentre un membro del nostro gruppo simula l'azione richiesta, mostrando quindi il cambiamento dell'interfaccia in seguito ad una azione, il nostro team intanto è rimasto passivo in modo da non condizionare l'utente nelle scelte.

3.2 Task 1 – Creazione scheda di allenamento

Nell'esecuzione del task 1 è stato chiesto a tutti i candidati di creare una nuova scheda di allenamento. Partendo dalla schermata home si sono tutti spostati sulla sezione "allenamenti" in basso, da qui hanno selezionato "Crea scheda". Viene presentata loro una lista di tutti gli esercizi disponibili che si possono selezionare e da lì conferma creazione consentendo loro di completare il task; tuttavia, sia Rosita che Gerardo non sono riusciti ad inserire le informazioni aggiuntive per personalizzare le specifiche di ogni esercizio, avrebbero dovuto premere sul pulsante di fianco al checkbox per selezionare l'esercizio.

3.3 Task 2 – Visualizzazione scheda di allenamento

Per quanto riguarda il task 2 tutti e 3 i candidati sono riusciti a visualizzare correttamente la scheda di allenamento, partendo dalla home e premendo su allenamenti, da lì hanno selezionato il pulsante con una freccia affiancato ad ogni scheda di allenamento che li ha portati alla visualizzazione della scheda.

3.4 Task 3 – Visualizzazione tutorial

Per il task 3 tutti i candidati sono riusciti a visualizzare correttamente i tutorial di allenamento, partendo dalla home e premendo su allenamenti, da lì hanno selezionato il pulsante con una freccia affiancato ad ogni scheda di allenamento che li ha portati alla visualizzazione della scheda da qui era presente un pulsante “guarda tutorial” relativo ad ogni esercizio.

3.5 Task 4 – Prenotazione orari di allenamento

Nel task 4 i candidati partendo dalla home hanno selezionato la voce “orari” nel menu e sono riusciti a prenotare con successo gli orari di allenamento selezionando la fascia oraria d’interesse. Tuttavia, è successo che sia Gerardo che Carmelo hanno prenotato una fascia oraria con un solo posto disponibile, questo ha portato a non capire se la prenotazione era avvenuta con successo e per chi dei due partecipanti.

3.6 Task 5 – Visualizzazione fasce orarie frequentate

Durante l’esecuzione del task 5 tutti e 3 i candidati sono riusciti con successo a visualizzare la schermata con le fasce orarie frequentate, partendo dalla home hanno premuto sul pulsante “fasce orarie” che li ha portati alla schermata di interesse.

3.7 Task 6 – Caricamento tutorial esercizio

Nell’esecuzione del task 6, che interessava soltanto Rosita, partendo dalla home la candidata ha selezionato allenamenti dal menu, da qui ha aperto una scheda di allenamento ma i tutorial degli esercizi presenti erano già tutti caricati. In realtà sarebbe dovuta andare su “crea scheda” da lì un pulsante presente sugli esercizi con tutorial mancanti le avrebbe permesso di caricare i video.

3.8 Task 7 – Generazione training plan

Nel task 7 tutti e 3 i candidati sono riusciti a generare una scheda di allenamento automatica recandosi nella sezione allenamenti e da qui hanno selezionato genera scheda automaticamente, così facendo una nuova scheda evidenziata in verde per segnalare che fosse stata generata automaticamente è stata aggiunta alla lista.

3.9 Conclusioni

Come risultato delle interviste che sono state intraprese si è deciso di apportare i seguenti cambiamenti all'interfaccia:

- Reso più chiaro il pulsante di aggiunta delle info aggiuntive usando un'icona diversa, inserendo anche un messaggio tooltip la prima volta che si apre la sezione degli allenamenti.
- Aggiunti messaggi di feedback per far capire se la prenotazione è avvenuta con successo o meno.
- Si è scelto di modificare il percorso da seguire per caricare nuovi video tutorial, è stata introdotta una sezione carica tutorial accessibile dalla home degli utenti di tipo coach.

CAPITOLO 4

VALUTAZIONE: COGNITIVE WALKTHROUGH

Task 1: Creazione scheda di allenamento

1. Azione A: Dalla schermata home l'utente preme sull'icona allenamenti.

Risposta A: Il sistema visualizza la pagina degli allenamenti.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare la voce allenamenti.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente disponibile nel menu con anche un'icona associata.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché sarà chiaro che ci si trova nella sezione degli allenamenti.

2. Azione B: Dalla schermata degli allenamenti l'utente preme su crea scheda.

Risposta B: Il sistema visualizza la schermata degli allenamenti disponibili.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna premere il pulsante crea scheda.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perché il pulsante è in primo piano e visibile.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì perché ci si troverà sulla schermata con tutti gli allenamenti disponibili.

3. Azione C: Dalla schermata creazione scheda l'utente seleziona gli esercizi di interesse spuntando le caselle relative poi preme conferma creazione.

Risposta C: Il sistema visualizza nuovamente la schermata degli allenamenti con la nuova scheda appena creata.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna spuntare le caselle che sono presenti al fianco di ogni esercizio, poi premere su conferma creazione.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perché le caselle sono immediatamente associabili agli allenamenti ed il pulsante conferma creazione è chiaramente visibile.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì perché ci si troverà sulla schermata degli allenamenti e la nuova scheda appena creata sarà evidenziata per far capire la nuova creazione avvenuta.

Task 2: Visualizzazione scheda di allenamento

1. Azione A: Dalla schermata home l'utente preme sull'icona allenamenti.

Risposta A: Il sistema visualizza la pagina degli allenamenti.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare la voce allenamenti.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente disponibile nel menu con anche un'icona associata.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché sarà chiaro che ci si trova nella sezione degli allenamenti.

2. Azione B: Dalla schermata degli allenamenti l'utente preme sul pulsante ">" associato alla scheda di interesse.

Risposta B: Il sistema visualizza la pagina con tutte le informazioni relative alla scheda di allenamento selezionata.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante ">" relativo alla scheda.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è l'unico pulsante disponibile associato alle schede di allenamento.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verranno visualizzati gli esercizi ed i dettagli relativi alla scheda selezionata, il nome della scheda selezionata verrà visualizzato in alto.

Task 3: Visualizzazione tutorial esercizio

1. Azione A: Dalla schermata home l'utente preme sull'icona allenamenti.

Risposta A: Il sistema visualizza la pagina degli allenamenti.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare la voce allenamenti.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente disponibile nel menu con anche un'icona associata.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché sarà chiaro che ci si trova nella sezione degli allenamenti.

2. Azione B: Dalla schermata degli allenamenti l'utente preme sul pulsante ">" associato alla scheda di interesse.

Risposta B: Il sistema visualizza la pagina con tutte le informazioni relative alla scheda di allenamento selezionata.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante ">" relativo alla scheda.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è l'unico pulsante disponibile associato alle schede di allenamento.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verranno visualizzati gli esercizi ed i dettagli relativi alla scheda selezionata, il nome della scheda selezionata verrà visualizzato in alto.

3. Azione C: Dalla schermata di visualizzazione di una scheda, l'utente preme sul pulsante guarda tutorial relativo all'esercizio di interesse.

Risposta C: Il sistema visualizza il video tutorial dell'esercizio relativo.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante guarda tutorial relativo all'esercizio.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è un pulsante con scritto guarda tutorial.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verrà visualizzato il video associato a quell'esercizio.

Task 4: Prenotazione orario di allenamento in palestra

1. Azione A: Dalla schermata home, l'utente seleziona l'icona orari

Risposta A: Il sistema visualizza la schermata degli orari disponibili alla prenotazione.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare l'icona orari presente nel menu.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente presente la voce orari con un'icona associata.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verrà visualizzata la pagina degli orari disponibili.

2. Azione B: L'utente sceglie l'orario di interesse e preme sul pulsante prenota.

Risposta B: il sistema visualizza una notifica di feedback che indica se la prenotazione è andata a buon fine o no.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante prenota relativo alla fascia oraria d'interesse.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, il pulsante associato è visibile e avrà una colorazione da verde a rosso per segnalare quanti posti rimasti ci sono, alternativamente è visualizzato anche numericamente.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché il sistema darà un feedback chiaro in base al risultato dell'operazione.

Task 5: Visualizzazione fasce orarie frequentate

1. Azione A: Dalla schermata home, l'utente preme sul pulsante visualizza fasce orarie.

Risposta B: Il sistema visualizza la schermata delle fasce orarie frequentate.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante visualizza fasce orarie presente nella schermata home.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché il pulsante è visibile nella schermata home.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verrà visualizzata la schermata delle fasce orarie maggiormente frequentate con un grafico che rappresenta il numero di prenotazioni effettuate.

Task 6: Caricamento tutorial esercizio

1. Azione A: Dalla schermata home l'utente coach preme su sezione allenamenti
Risposta A: Il sistema visualizza la sezione relativa agli allenamenti ed i tutorial.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante sezione allenamenti.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente disponibile nella home.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché sono presenti le info relative ai tutorial se "caricati" o "non caricati".

2. Azione B: Dalla schermata dei tutorial l'utente preme carica tutorial, relativo ad un esercizio il cui tutorial è mancante.

Risposta B: Il sistema visualizza la pagina che permette di selezionare il file video da caricare.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il pulsante carica tutorial evidenziato in rosso relativo all'esercizio.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è l'unico pulsante disponibile associato agli allenamenti.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verrà visualizzata la pagina di scelta del file che è quello che si aspetta.

3. Azione C: Dalla schermata di scelta del file l'utente sceglie un file e poi preme sul pulsante salva.

Risposta C: Il sistema visualizza una notifica che indica che il salvataggio è avvenuto con successo e riporta l'utente alla home.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare il file e premere su salva.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché il file picker è quello standard utilizzato dal dispositivo anche per altre app.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché verrà visualizzata una notifica di conferma.

Task 7: Generazione training plan

1. Azione A: Dalla schermata home l'utente preme sull'icona allenamenti.

Risposta A: Il sistema visualizza la pagina degli allenamenti.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna selezionare la voce allenamenti.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché è immediatamente disponibile nel menu con anche un'icona associata.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Sì, perché sarà chiaro che ci si trova nella sezione degli allenamenti.

2. Azione B: Dalla schermata degli allenamenti l'utente preme su genera training plan.

Risposta B: Il sistema aggiorna la schermata degli allenamenti con il nuovo training plan.

Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Sì, bisogna premere il pulsante genera training plan.

Domanda 2: L'utente noterà che è presente la voce o pulsante per eseguire l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perché il pulsante è in primo piano e visibile.

Domanda 3: L'utente riuscirà ad interpretare correttamente la risposta del sistema all'azione?

Risposta 3: Si perché comparirà il nuovo training plan generato automaticamente evidenziato con una colorazione diversa per far capire che è stato generato e non creato manualmente.

CAPITOLO 5

MODIFICHE DA APPORTARE PRIMA DELL'IMPLEMENTAZIONE

5 Conclusioni

A seguito dei risultati del cognitive walkthrough si è deciso di apportare una serie di modifiche tra cui:

- Inserimento di più notifiche feedback al seguito delle operazioni effettuate per rendere più chiaro l'effetto delle azioni degli utenti sul sistema.
- Rinominazione di “Training plan” a “Scheda generata automaticamente” in quanto risalente ad un'idea che è stata successivamente scartata.
- Spostare il pulsante generazione scheda automatica dalla home alla sezione allenamenti.

CAPITOLO 6

DIVISIONE DEI COMPITI

Capitolo	Alessandro Borrelli	Pierpaolo Cammardella	Valentino Dragone
1	34%	33%	33%
2	33%	33%	34%
3	33%	34%	33%