

GYM-SMART

Assignment n.4

Manager del gruppo:

Borrelli Alessandro

Manager della valutazione:

Borrelli Alessandro

Manager della documentazione:

Cammardella Pierpaolo

Manager del design:

Dragone Valentino

CONTENUTI

1. Modifiche per l'implementazione	3
1.1 Lista delle modifiche effettuate	3
2. Testing usabilità implementazione	3
2.1 Metodologia SUS	3
2.2 Usabilità e Task	4
2.3 Risultati	5
2.3.1 Risultati SUS	5
2.3.2 Risultati usabilità dai Task	5
3. Divisione dei compiti	6

CAPITOLO 1

MODIFICHE PER L'IMPLEMENTAZIONE

1.1 Lista delle modifiche effettuate

- Migliorati e aggiunti più messaggi di feedback per quanto riguarda la creazione della scheda, eventuali errori e prenotazione orari.
- Modificata la visualizzazione delle fasce orarie da un grafico a delle schede per ciascun orario.
- Aggiunta la possibilità di interagire con l'icona profilo nella barra di navigazione superiore per navigare alla pagina utente.
- Aggiunta una descrizione aggiuntiva o note dell'allenatore per quanto riguarda l'esercizio nella pagina relativa al tutorial di quell'esercizio.

CAPITOLO 2

TESTING USABILITA' IMPLEMENTAZIONE

2.1 Metodologia SUS

Il sistema è stato ideato per utilizzo su dispositivi mobile, è stato dunque implementato tramite l'uso di Android Studio del framework Flutter che ha permesso di realizzare , la versione Android(.apk). Per testare il sistema è stato utilizzato un dispositivo android tramite il quale `e stato possibile far testare il sistema facilmente a più utenti. Per effettuare il testing di usabilità abbiamo proposto a dieci utenti una serie di task da effettuare sul prototipo ed in seguito è stato somministrato un questionario (basato sullo standard SUS) per la raccolta delle opinioni degli utenti sull' usabilità. Il System Usability Scale (SUS) fornisce uno strumento rapido ed affidabile per la valutazione dell'usabilità. Si compone di un questionario a dieci domande con cinque possibili risposte, da Scarso ad Eccellente.

Sono stati scelti 10 utenti e per ad ognuno sono stati sottoposti i seguenti task:

1. Registrazione di un nuovo utente.
2. Generare una scheda di allenamento.
3. Visualizzazione scheda di allenamento.
4. Visualizzazione tutorial di un esercizio.
5. Segnalazione orari di frequentazione della palestra.
6. Visualizzazione orari frequentati.
7. Generazione di un training plan suggerito.

Gli utenti durante la fase di test sono stati osservati e guidati nell'esecuzione dei task.

2.2 Usabilità e Task

Successivamente `e stato deciso di sottoporre ulteriori questionari di usabilità facendo riferimento ai questionari di empowerment realizzati nell'Assignment 1. In base agli 8 task principali

- T1- Registrazione utente
- T2-Generazione scheda di allenamento
- T3-Visualizzazione della propria scheda di allenamento
- T4-Visualizzazione tutorial esercizio
- T5-Segnalazione orari in cui si intende andare in palestra e gruppo muscolare da allenare.
- T6-Visualizzazione fasce orarie frequentate
- T7-Caricamento tutorial esercizio.
- T8-Generazione di training plan suggerito.

Per ogni task sono state valutati: Decision Making, Self-Management, Communication e Engagement, e per ognuno `e stato associato uno più fra i seguenti elementi

- SE = Self-Efficacy
- K&S = Knowledge & Skills
- PC = Personal Control
- MsOT = Motivation

	<i>Decision</i>	<i>Self-</i>	<i>Communicat</i>	<i>Engageme</i>
TASK T1 <Generazione sche K&S		SE/PC		
TASK T2<Visualizzazione scheda>				MOT
TASK T3<Visualizzazione tutorial>		PC		MOT/SE
TASK T4<Segnalazione orari>		PC	MOT	MOT
TASK T5<Visualizzazione or PC		MOT		
TASK T6<Caricamento tuto K&S			K&S/MOT	MOT
TASK T7<Generazione TrainingP.>		SE		PC

2.3 Risultati

2.3.1 Risultati SUS

A seguito della somministrazione dei questionari, i dati raccolti sono stati valutati secondo il sistema fornito dal SUS ed `e stato possibile attribuire un valore su una scala da 1 a 100 alle risposte di ogni persona partecipante. Tali risultati sono mostrati nella tabella sottostante.

Media	82,5	80	55	65	67,5	45	85	45	87,5	90	70,25
-------	------	----	----	----	------	----	----	----	------	----	-------

Dai punteggi riportati nella tabella il sistema risulta avere un punteggio medio totale di 70,25 con la maggior parte dei risultati sopra il 60, `e risultato quindi facile da utilizzare per la maggior parte dei partecipanti al test.

2.3.2 Risultati usabilità dei Task

Per quanto riguarda i questionari di usabilità dei task, i risultati sono stati valutati allo stesso modo dei questionari di empowerment, ritenendo usabili i task con un punteggio maggiore di 3.

<i>Task</i>	<i>ISE</i>	<i>IKS</i>	<i>IPC</i>	<i>IMO</i>
T1	4,3	3,4	-	-
T2	-	-	-	3,2
T3	4,7	-	3,9	3,3
T4	-	-	3,8	3,5
T5	-	-	3,4	3,6
T7	4,4	-	3,5	-

CAPITOLO 3

DIVISIONE COMPITI

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