



## Test di prototipo cartaceo

### Tecnica: “Expert Based Evaluation (Cognitive walkthrough)”

Parto dalla prima schermata dove vedo il logo

1. Cliccare sul logo:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – NO
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – NO
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – NO
2. Fare il login oppure la registrazione all'app:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – NO
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – NO
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – NO

I primi due passi servono per accedere all'applicazione facendo o la registrazione o accedendo con il proprio account che permette di svolgere i task.

#### Primo Task

1. Mi trovo sulla schermata home e clicco sul tasto del menu:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – NO
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Devo trovare la sezione “friends”, penso che ci si possa trovare la sezione cercata cliccando il tasto del menu essendo l'unico cliccabile, il feedback ricevuto si capisce perché il menu contiene la sezione relativa agli amici.

2. Cliccare sul tasto “friends” nel menu:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Si capisce che questa è la sezione giusta, dato che contiene lista degli amici, il feedback ricevuto è di trovare la propria lista amici davanti.

3. Applicando il filtro devo verificare che un amico nella lista partecipi ad un evento:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – SI
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI

- d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Nonostante la mancanza del tasto del filtro nella versione del prototipo cartaceo, la lista degli amici è già ordinata in base a chi partecipa prossimamente ad un evento, si vede che Mario Rossi è un partecipante imminente.

## Secondo Task

Parto dalla schermata “home”

1. Mi trovo sulla schermata home e clicco sul tasto del menu:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – NO
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Devo trovare la sezione della geolocalizzazione, penso che ci si possa trovare la sezione cercata dato che il tasto del menu essendo l'unico cliccabile, il feedback ricevuto si capisce perché il menu contiene la sezione relativa geolocalizzazione “position”.

2. Clicco sul tasto “position” nel menu:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Il feedback ricevuto è la mappa con un evento nelle vicinanze del range selezionato sotto, quindi, capisco che è questa l'azione che devo svolgere. Però in questa versione del prototipo cartaceo manca il consenso della posizione.

3. Clicco sull'evento trovato nelle vicinanze:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

L'azione non corrisponde all'obiettivo dell'utente perché cliccandoci la prima volta non si apre la schermata con l'evento, però si capisce qual è il feedback.

4. Apro l'evento:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – SI
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

### Terzo Task

Torno nella schermata “home”

1. Clicco sul tasto della ricerca:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – NO
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Si vede subito il tasto della ricerca nel menu quindi è facile capire l'azione, però il feedback non corrisponde all'apertura della barra di ricerca(perché in questa versione del prototipo manca la schermata con la barra di ricerca), c'è subito l'evento aperto per vedere le informazioni.

2. Apro l'evento:
  - a. L'effetto dell'azione è lo stesso dell'obiettivo dell'utente? – SI
  - b. L'utente può vedere che l'azione è disponibile? – SI
  - c. L'utente capirà che quella è l'azione da eseguire? – SI
  - d. Dopo averla eseguita, capirà il feedback ricevuto? – SI

Aprendo l'evento posso vedere subito le informazioni trovando quelle che mi interessano.