

Test Utente prototipo cartaceo:

Per il test utente per il prototipo cartaceo è stata usata la tecnica “Think aloud”, trascrivendo ciò che diceva l’utente, mentre testava il prototipo

L’utente ha capito subito che la prima schermata corrisponde a quella con il logo, cliccando subito il logo per accedere alla schermata del login. Qui l’utente scrive il suo nome utente e la password, notando però che manca un tasto che permette effettivamente l’accesso. Qui poi entra intuitivamente nella home page dell’applicazione (ovvero la schermata con i consigliati in evidenza). Fatto ciò, ho dato i task da fare all’utente.

(task 1) - Dalla schermata home l’utente apre il menù a tendina, capendo che doveva cliccare la voce “friends” per accedere alla propria lista amici, capendo a quale schermata corrispondesse. Nota subito l’assenza del filtro amici, che manca effettivamente nella versione cartacea del prototipo. Inoltre, l’utente consiglia di aggiungere una voce con una “sotto lista”, per gli amici che partecipavano a degli eventi prossimamente, piuttosto, che mettere una voce sotto il singolo amico che indica la partecipazione ad un evento (considerando la cosa poco comoda e poco leggibile). Dopo questa osservazione, clicca sul profilo dell’amico che partecipa all’evento vedendo così i dettagli del profilo. Aggiunge, inoltre, di apprezzare molto queste funzionalità molto simili ad un social per la lista amici e per gli inviti di partecipazione in un’applicazione di questo tipo.

(task 2) – Successivamente torna nella homepage, andando nuovamente sul menù a tendina, cliccando stavolta su “position” e intuitivamente va nella schermata corretta (dicendo che aveva capito la schermata perché si capiva che era una mappa). Qui l’utente cerca di interagire con la barra sottostante, per aumentare il range, selezionando quello più vicino e quello possibile nel prototipo. Dopo di ch  clicca sull’evento che gli appare, aprendo così il pop-up e dopo averlo cliccato va facilmente alla schermata corrispondente all’evento, qui nota anche gli amici che partecipano all’evento. Provando anche a fare l’acquisto del biglietto stavolta, vedendo facilmente la schermata che corrisponde.

(task 3) – L’utente poi torna alla home page dell’applicazione, provando a cercare un evento. Notando che non è presente una schermata corrispondente alla ricerca, clicca sull’evento presente sulla pagina principale, andando all’evento visto in precedenza comunicandomi successivamente l’orario di fine evento.

Considerazioni: L’utente ha molto apprezzato l’applicazione in sé, ma anche l’idea, suggerendo anche degli spunti interessanti (citato nel primo task). L’unica nota, che ha fatto riguardava l’assenza della barra di ricerca, che però è riuscita a sopperire cliccando l’evento presente nella schermata di home
