

Valutazione euristica

Report di gruppo - Imagineers

Parte I: Descrizione del progetto

Tale on Tour è un'applicazione che combatte la sedentarietà trasformando le camminate in esperienze immersive: offre percorsi narrativi predefiniti o personalizzabili, in cui gli utenti sbloccano storie a ogni checkpoint, rendendo l'attività fisica coinvolgente e divertente.

Parte II: Elenco condiviso delle violazioni

Task semplice: Scelta del percorso e della storia associata

Problema 1

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v3 e v5

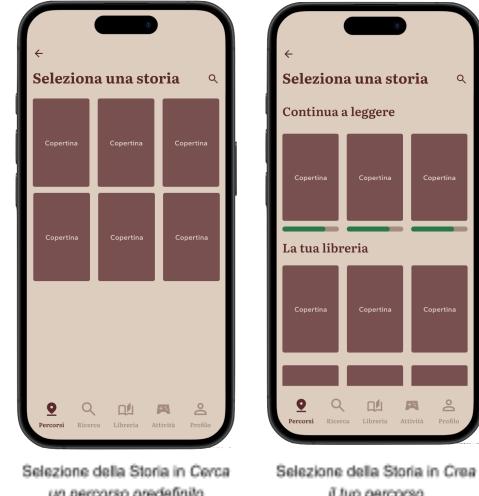
Dove: Scelta di un percorso (entrambi i tipi) > Selezione della Storia

Cosa: Gestione confusa delle storie associate ad un percorso

Perché: I due tipi di percorso non presentano lo stesso tipo di contenuto (i percorsi predefiniti hanno una piccola selezione di storie, quelli personalizzati hanno le storie possedute dall'utente ma non quelle "ufficiali"), ma non c'è nessuna indicazione o spiegazione di ciò, e l'utente potrebbe non capire perché non può accedere ai contenuti che si aspetta di trovare.

Inoltre nel caso dei percorsi personalizzati, si presume che la lista di storie tenda a crescere molto rapidamente, e l'attuale layout non prevede divisioni o organizzazioni di alcun tipo, risultando confusionaria e potenzialmente scomoda da usare.

Severity: 2



Problema 2

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v3

Dove: Individuato nella schermata che presenta la mappa, dopo aver selezionato l'opzione di ricerca di un percorso predefinito.

Cosa: L'unica modalità di visualizzazione dei percorsi è tramite segnalini sulla mappa.

Perché: Nel caso in cui ci fossero due o più percorsi vicini, potrebbe risultare confusionaria la visione e la selezione di un percorso.

Severity: 2

Problema 3

H4 - Consistency and standards

Individuato da v7

Dove: Percorsi > percorso standard

Cosa: Nell'esempio di percorso standard mostra come tempo 23 minuti e, una volta terminato mostrerà tempo effettivo, 5h.

Perché: Vengono utilizzati due notazioni diverse: sarebbe meglio utilizzare o min e h oppure minuti e ore.

Severity: 1

Percorso del Castello

~ 1.7 km

⌚ 23 minuti

Hai terminato il percorso!

🏃 passi: 10k

~~ chilometri: 10km

⌚ tempo: 5h

Recensione

Problema 4

H2 - Match between system and real world

H8 - Aesthetic and minimalist design

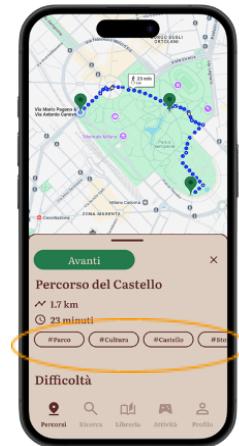
Individuato da v1 e v3

Dove: Dopo aver selezionato un percorso, nella sua schermata dei dettagli.

Cosa: I tag e i filtri relativi al percorso presentano problematiche di usabilità: i tag sembrano cliccabili ma sono statici, e i filtri orizzontali non facilitano una chiara visibilità di tutte le opzioni disponibili.

Perché: Entrambe le situazioni creano confusione per l'utente, che può percepire i tag come interattivi senza che lo siano, e trovare scomodo l'utilizzo dei filtri orizzontali, specialmente in presenza di molti hashtag. Questi aspetti possono ridurre l'efficienza e la soddisfazione nell'interazione con l'app.

Severity: 1



Problema 5

H8 - Aesthetic and minimalist design

NE - Altri problemi

H3: User control and freedom

Individuato da v1, v2 e v5

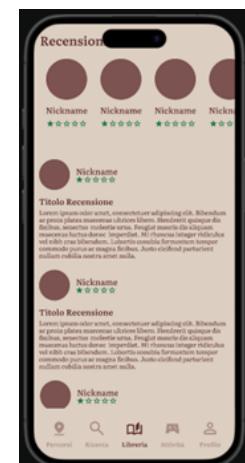
Dove: Schermata dei dettagli di una Storia

Cosa: Ripetizione non necessaria delle recensioni degli utenti

Perché: Le recensioni degli utenti sono mostrate due volte: una volta in una scrollview orizzontale, in cui viene mostrata l'immagine profilo dell'utente, il nickname e la valutazione in stelline, e subito sotto nella vista completa, contenente anche il titolo ed il testo della recensione. Essendo gli elementi anche posizionati uno sotto l'altro, la ripetizione risulta non necessaria e va a riempire un'interfaccia già molto piena di contenuti.

La visualizzazione così rende anche complicato capire se il percorso è piaciuto effettivamente oppure no, manca una media.

Severity: 2



Problema 6

H2 - Match between system and real world

Individuato da v1

Dove: nella pagina di creazione del percorso, ma anche nella pagina in cui il percorso è già creato e si vuole avviarlo.

Cosa: il tasto avanti è posizionato in modo non corretto.

Perché: dovrebbe posizionarsi sotto la parte del titolo e della descrizione del percorso, per essere coerente con il flusso di azioni dell'utente: lettura delle informazioni, scelta se sia il percorso che si vuole fare e poi proseguire per scegliere la storia.

Severity: 2



Problema 7

H3 - User control and freedom

Individuato da v2 e v3

Dove: schermata percorsi

Cosa: possibilità di aprire altre funzioni cliccando sulle immagini o sulla citazione del giorno

Perché: una persona poco avvezza alla tecnologia potrebbe trovarlo complicato.

Nonostante la consapevolezza del target tra i 20 e i 30 trovo che si potrebbe estendere anche a persone più adulte, nonché anziani, che quindi potrebbero avere problemi nell'interpretare.

Si potrebbe pensare di aggiungere un bottone da cliccare, così da rendere chiara la funzione

Severity: 2



Problema 8

H4 - Consistency and standards

Individuato da v2

Dove: libreria > schermata di dettaglio libri

Cosa: tasto lingua

Perché: l'utilizzo della forma rettangolare suggerisce la possibilità di poterlo cliccare, per magari cambiare la lingua o altro.

Inoltre la dimensione è piccola: una persona con dita di dimensioni notevoli potrebbe fare molta fatica a premerlo.

Severity: 1



Problema 9

H2 - Match between system and real world

Individuato da v5

Dove: schermata di *Dashboard* > mappa/pulsante per la scelta di un percorso predefinito.

Cosa: Uso del termine “predefinito” in riferimento ad una categoria di percorsi.

Perché: “Percorso predefinito” potrebbe risultare un termine troppo tecnico e/o troppo generico, riducendo l’importanza di questi percorsi e “spaventando” gli utenti che non sanno cosa siano.

Severity: 0

Problema 10

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v5

Dove: schermata di *Dashboard* > mappe/pulsanti per la scelta di un percorso predefinito o personalizzato.

Cosa: Divisione non ben definita tra i due tipi di percorso.

Perché: Sono stati usati due componenti quasi identici per distinguere due *flow* simili ma distinti, portando l’utente in confusione qualora non avesse ben chiara la differenza tra i due tipi di percorso.

Severity: 2

Problema 11

H7 - Flexibility and efficiency of use

Individuato da v5

Dove: schermata di *Dashboard* > mappe/pulsanti di avvio dei *flow* di scelta percorso, e successive schermate parallele.

Cosa: Divisione netta dei due *flow* di selezione del percorso

Perché: Una volta che l’utente avvia uno dei due *flow*, sia esso la selezione di un percorso predefinito o la creazione di un percorso personalizzato, non è possibile passare facilmente all’altro *flow*.

L’utente in una delle due visualizzazioni a mappa non può vedere i punti di interesse legati all’altro *flow*, e non può comparare le due opzioni se non facendo avanti e indietro tra le schermate.

Esempio 1: l’utente clicca su “Cerca un percorso predefinito” e vede quei percorsi, ma potrebbe non scoprire che tra alcune tappe di un percorso esistono altri punti di interesse che potrebbe voler visitare.

Esempio 2: l’utente clicca su “Crea il tuo percorso” e completa la propria selezione, non sapendo che esiste già un percorso predefinito molto simile o identico. In quest’ultimo caso, l’utente perderebbe l’accesso ai contenuti appositamente curati e preparati per quello specifico percorso, ottenendo un’esperienza di livello inferiore.

Severity: 3



Problema 12

H7 - Flexibility and efficiency of use

Individuato da v3 e v5

Dove: Durante la selezione di una storia associata al percorso, sia nella schermata di scelta della storia che nelle interazioni successive.

Cosa: La descrizione della storia non è visualizzabile nella schermata dei dettagli della storia prima di far partire il percorso e l'interazione per ottenere ulteriori dettagli è complicata, presentando una navigazione frammentata che richiede l'apertura di schermate separate.

Perché: La mancanza della descrizione nella schermata di scelta rende difficile per l'utente fare una selezione informata, se ne potrebbe mostrare anche una versione parziale. Inoltre, la necessità di aprire e chiudere le schermate dei dettagli per ogni singola storia, rende l'interazione lenta e poco intuitiva. Un approccio più fluido, come l'uso di modali o popup nella schermata di selezione, potrebbe migliorare significativamente l'esperienza utente.

Severity: 3



Schermata dei dettagli della storia dopo averne selezionata una per il percorso

Problema 13

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v1

Dove: nelle pagine di inizio di un percorso.

Cosa: non sono presenti nel susseguirsi delle schermate le informazioni del percorso selezionato; quindi l'utente non ha tutte le informazioni sott'occhio.

Perché: l'utente potrebbe dimenticarsi che percorso ha selezionato, quanto dura e il chilometraggio e, arrivato all'ultima schermata in cui visualizza la storia da ascoltare, doversi vedere costretto ad andare indietro di 2 schermate e rileggere le informazioni, per poi selezionare di nuovo la storia.

Severity: 3



Problema 14

H4 - Consistency and standards

Individuato da v4

Dove: Nella sezione Mappe, nella pagina Conferma checkpoints

Cosa: L'utilizzo della 'X' al posto della freccia "Indietro" non è coerente con il resto dell'applicazione, in cui viene prevalentemente usata la freccia "Indietro".

Perché: L'utilizzo di due simboli diversi per la stessa funzione potrebbe confondere l'utente, inducendolo a chiedersi quale sia il significato della 'X'.

Severity: 2

Problema 15

H3 - User control and freedom

Individuato da v2 e v4

Dove: Percorsi > Crea un percorso predefinito > Sezione ascolto audio

Cosa: Non è presente un pulsante che permetta di tornare indietro di un solo passo, nella schermata autore o nei dettagli del libro, senza dover tornare alla schermata principale.

Perché: L'utente non ha la possibilità di tornare indietro per correggere un errore o rivedere le informazioni precedenti.

Severity: 4



Problema 16

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v1 e v5

Dove: Schermata dei dettagli di una Storia

Cosa: L'interazione di espansione della descrizione potrebbe non essere individuabile

Perché: L'unico indizio del fatto che la descrizione sia ampliabile è un cropping della settima riga del testo, leggermente visibile. Questa interazione potrebbe non essere molto ovvia per tutti gli utenti: potrebbe essere accompagnata da un'icona (come avviene per la compressione della stessa) o da una dicitura "Altro..." o simili.

Severity: 2



Problema 17

NE - altri problemi

Individuato da v2

Dove: Percorsi > Crea un percorso predefinito > Descrizione percorso

Cosa: visualizzazione della descrizione

Perché: sarebbe meglio mettere la possibilità di ingrandire il testo, così da leggerlo meglio.

Inoltre avere uno sfondo colorato rende complicata la lettura.

Scegliere meglio il contrasto, o trovare un'altra modalità potrebbe essere l'ideale

Severity: 1



Problema 18

NE - Altri problemi

Individuato da v5

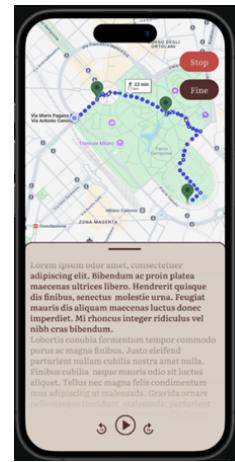
Dove: Schermata di ascolto della Storia durante la camminata.

Cosa: Dimensione dei pulsanti di controllo della riproduzione

Perché: I pulsanti di controllo della riproduzione della Storia, ovvero "Play" e "Avanti/Indietro di 10 secondi" risultano troppo piccoli e scomodi per essere utilizzati agilmente, specialmente in un contesto dinamico quale può essere una camminata.

Inoltre, nel *README* viene detto che sarà possibile cliccare su un qualunque punto nel testo per saltare rapidamente alla riproduzione di quel punto: questo rende ancora più importante distinguere al meglio le *hitbox* dei pulsanti e del testo, onde evitare che un input "maldestro" dell'utente possa avere effetti indesiderabili fastidiosi sull'esperienza d'uso.

Severity: 2



Problema 19

H4 - Consistency and standards

Individuato da v5

Dove: Schermata di riepilogo di fine percorso

Cosa: Utilizzo errato di uno *sheet*.

Perché: In questa schermata si è utilizzato uno *pseudo-sheet*, all'apparenza custom (non quindi uno *sheet* di sistema di Android o iOS). Di per sé non è un problema, ma lo *sheet* è un componente pensato per essere espanso, azione ulteriormente amplificata dalla presenza di uno *handle*, la "barra" posizionata in alto che comunica all'utente la presenza di un'interazione di tipo *drag*.

Tuttavia, nel prototipo non sono presenti ulteriori contenuti, ed il componente in questione non risulta espandibile, il che potrebbe confondere l'utente.

Rimuovere l'*handle* potrebbe risolvere il problema.

Severity: 1



Problema 20

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v4

Dove: Percorsi > Avanti > Seleziona una storia > Avvia > Fine

Cosa: Il pulsante "Recensione" non specifica chiaramente il contesto, rendendo difficile comprendere se la recensione si riferisce al percorso o al libro.

Perché: Il termine "Recensione" in questo contesto potrebbe risultare ambiguo, rendendo poco chiaro a cosa si riferisca.

Severity: 2



Problema 21

H5 - Error prevention

Individuato da v1

Dove: nella schermata dopo aver finito il percorso.

Cosa: il tasto stop nella schermata dove si scrive la recensione non dovrebbe essere presente.

Perché: se l'utente ha già fatto fine percorso, dovrebbe poter concludere senza lasciare una recensione. Inoltre non dovrebbe poter cliccare ancora stop e perdere tutti i progressi del percorso.

Severity: 4



Task moderato: Percorsi con i propri amici

Problema 22

H1 - Visibility of system status

Individuato da v4, v6 e v7

Dove: Attività > amici > crea squadra, task moderato

Cosa: Una volta creato il gruppo, risulta poco chiaro come procedere per avviare un percorso. Non è evidente se sia necessario tornare alla sezione dedicata ai percorsi o selezionare un apposito pulsante.

Perché: Rende incredibilmente difficile, se non impossibile, effettuare dei percorsi in gruppo e potrebbe generare confusione nell'utente riguardo i passaggi da seguire. Inoltre "Riunirsi insieme ai propri amici per affrontare insieme un percorso" sembra inteso che ci si ritrovi in un punto già determinato, ovvero dal quale partire a fare il percorso, quindi prima di invitarli andrebbe già stabilito.

Severity: 4



Problema 23

H7 - Flexibility and efficiency of use

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v2 e v6

Dove: Schermata attività/ barra che indica che si è all'interno della squadra, task moderato

Cosa: Se il gruppo intende mantenere

l'impossibilità di essere dentro più squadre contemporaneamente e di sciogliere la squadra una volta finito il percorso, sarebbe utile nella schermata attività uno storico delle squadre alle quali si è già preso parte.

Se invece si vuole dare la possibilità di partecipare a più squadre e di rimanervi dentro finchè si vuole e non solo per la durata di un percorso, risulterebbe molto appesantito il design dato che la barra rimane visibile in tutte le schermate finchè si è dentro alla squadra.

Perché: Magari sarebbe utile tenere la squadra non solo per il singolo percorso ma anche per un tempo indeterminato per fare quanti percorsi si vuole con le stesse persone, e in tal caso se si è dentro a più squadre la schermata verrebbe ingombra da queste barre. Oppure si potrebbe inserire uno storico nella sezione attività, in modo da velocizzare la creazione di squadre a cui si è già partecipato.

Severity: 3



Problema 24

H4 - Consistency and standards

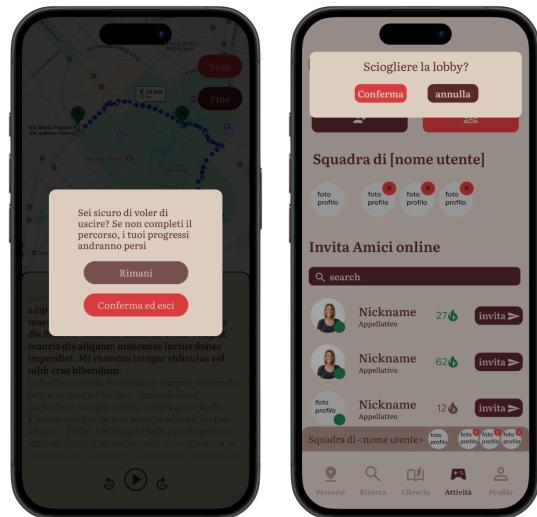
Individuato da v1

Dove: nelle varie schermate in cui compare il pop-up per chiedere se si è sicuri di tornare indietro e quindi perdere le informazioni correnti.

Cosa: il pop-up per tornare indietro varia a seconda della schermata.

Perché: si usa una forma e parole diverse in quasi tutti i casi, rendendo difficile all'utente capire dove deve cliccare.

Severity: 4



Problema 25

H7 - Flexibility and efficiency of use

Individuato da v5

Dove: Attività – Aggiungi amico

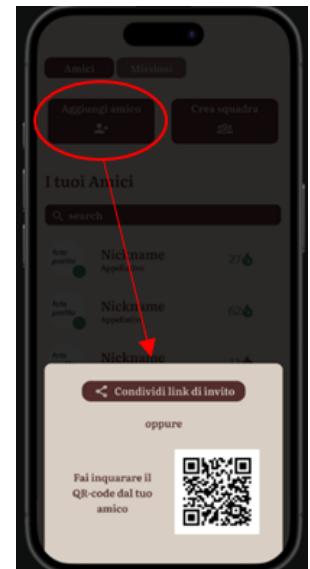
Cosa: Interazione lontana dal pulsante che la invoca, e potenzialmente problematica

Perché: L'interazione con il pulsante “Aggiungi amico”, posizionato in alto a sinistra, provoca la comparsa di un *modal* nella parte bassa dell'interfaccia. Questa distanza tra le due interazioni rischia di essere molto scomoda per l'utente, specialmente se considerata in un contesto di uso ad una sola mano, e peggio ancora in movimento.

Inoltre la posizione in basso potrebbe collidere con lo *Share Sheet* di sistema, che sia in Android che in iOS compare anch'esso nella parte bassa dello schermo, e andrebbe così a coprire l'interfaccia in questione.

Quindi in seguito alla pressione del pulsante “Condividi link di invito”, l'utente si troverebbe a vedere lo *Share Sheet* di sistema, con sopra solamente una vista sull'*overlay* nero presente sopra l'app, perdendo di vista cosa si sta condividendo in quel momento.

Severity: 1



Problema 26

NE - Altri problemi

Individuato da v1

Dove: pagina delle attività -> crea squadra.

Cosa: è presente 2 volte la sezione in cui si visualizza la squadra e in cui si possono rimuovere gli utenti.

Perché: non è necessario avere la stessa informazione 2 volte.

Severity: 2



Task complesso: Creazione della propria storia

Problema 27

H3 - User control and freedom

Individuato da v7

Dove: Profilo > le tue storie > modifica capitolo

Cosa: Quando si modifica un capitolo, l'opzione per uscire dalla schermata senza salvare le modifiche non è presente.

Perché: L'utente non ha l'opzione di annullare le modifiche apportate, costringendo l'utente a salvare anche nel caso in cui non desideri farlo.

Severity: 3



Problema 28

H4 - Consistency and standards

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v5

Dove: Schermate di creazione di una Storia e modifica/aggiunta capitoli

Cosa: Pulsante principale non chiarissimo

Perché: I pulsanti “Conferma creazione” e “Aggiungi un capitolo” presentano uno stile diverso da qualunque altro pulsante all'interno dell'app, ricordando i classici *FAB* (*Floating Action Button*) di Android, ma in una posizione totalmente diversa, ed essendo accompagnati da una *label* molto grande, ma che non fa parte della *hitbox* del pulsante... Suggerirei di utilizzare uno stile più coerente con il resto del *design* di quest'app, nonché maggiormente in grado di comunicare all'utente il suo essere interattivo.

Severity: 1



Problema 29

NE - altri problemi

Individuato da v2

Dove: Profilo > tasto “Profilo utente”/“Diventa autore”

Cosa: transizione tra profilo utente e diventa autore

Perché: invece di cambiare in questo modo si potrebbe semplicemente aggiungere crea una nuova storia.

Oppure si potrebbe direttamente considerare che un utente può essere sia autore che utente, quindi prevedere una funzionalità di aggiunta di una nuova storia, senza dover fare il passaggio.

Prendiamo d'esempio YouTube che ha un bottone in basso che fa andare ad una schermata di aggiunta video. Potreste prendere ispirazione da quello, o trovare un altro metodo.

Severity: 2



Problema 30

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v1

Dove: pagina di creazione di una nuova storia.

Cosa: troppi tasti modifica dei campi compilabili.

Perché: c'è un tasto modifica per ogni campo, rendendo complessa la modifica di più campi alla volta (gli unici che giustamente devono rimanere separati sono quelli relativi ai capitoli)

Severity: 2



Problemi non associati a un task

Problema 31

H3 - user control and freedom

H6 - Recognition rather than recall

Individuato da v2 e v3

Dove: Nessun task. Schermata “attività”

Cosa: Le missioni sono posizionate in una delle due possibili visualizzazioni della schermata attività invece di essere vicino alle schermate in cui si possono selezionare i percorsi

Perché: Le missioni, pur essendo strettamente collegate ai percorsi che l’utente vuole intraprendere, sono molto distanti dalla schermata in cui questi si possono selezionare, rischiando di non venir presi in considerazione nella decisione di un percorso piuttosto che di un altro.

Inoltre anche se un utente andasse a vederle non è detto che si ricordi tutto quello che deve fare. Sarebbe meglio implementare un bottone “vai” che faccia direttamente andare alla missione.

Severity: 2



Problema 32

H7 - Flexibility and efficiency of use

H2 - Match between system and real world

Individuato da v3

Dove: Dopo aver selezionato un percorso, prima di accettarlo

Cosa: i tag del percorso sono statici

Perché: I tag sembrano cliccabili (come tutti i tag) ma non rimandano a niente e non sono di grande utilità

Severity: 1

Problema 33

H4 - Consistency and standards

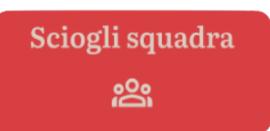
Individuato da v7

Dove: Attività > crea squadra > sciogli squadra

Cosa: Quando si preme il tasto *Sciogli Squadra*, nonostante la funzione non sia implementata (la squadra non viene effettivamente sciolta), appare comunque un tasto di conferma denominato *Sciogliere la Lobby*.

Perché: Vengono utilizzati due nomi diversi: questa discrepanza nei nomi potrebbe generare confusione nell’utente e compromettere la comprensione delle azioni disponibili.

Severity: 2



Problema 34

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v7

Dove: Profilo > sezione Trofei

Cosa: il colore scelto per le icone dei trofei.

Perché: Poiché è stata adottata una palette di colori molto tenue, basata su tonalità di marrone e beige, il giallo acceso risulta leggermente discordante a livello visivo. Una gradazione meno satura sarebbe più armoniosa con il design complessivo.

Severity: 1



Problema 35

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v7

17 25/50

Dove: Profilo > barra in alto a destra

Cosa: La barra del livello.

Perché: Sarebbe opportuno modificare il design in modo che le quantità siano visibili solo al clic sull'icona, rendendo più intuitiva la comprensione della funzione.

Severity: 1



Reference di pokémon tcg pocket

Problema 36

H3 - User control and freedom

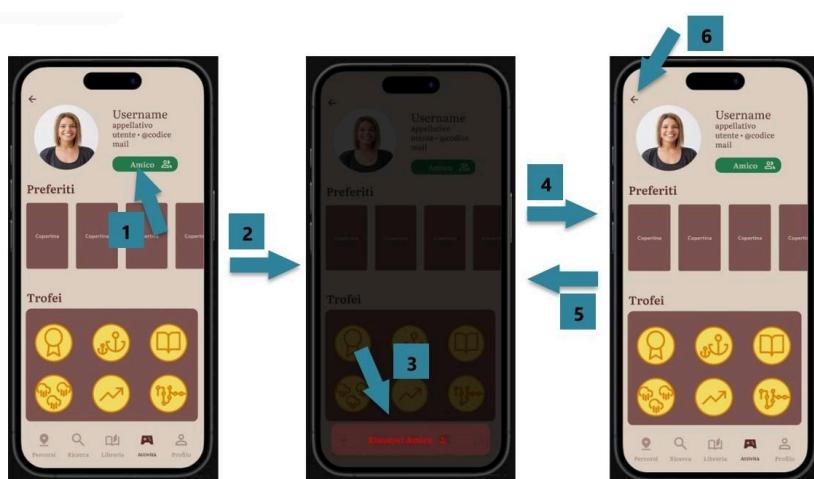
Individuato da v4 e v7

Dove: Attività > I tuoi amici > Profilo amico

Cosa: Quando un utente rimuove un amico, il pop-up di conferma si ripresenta se si preme la freccia “Indietro”. Il problema si risolve temporaneamente solo cliccando un punto casuale dello schermo.

Perché: Questo comportamento obbliga l'utente a cercare soluzioni alternative, come cliccare un punto casuale dello schermo, causando confusione e compromettendo l'usabilità dell'interfaccia.

Severity: 3



Problema 37

H4 - Consistency and standards

Individuato da v4 e v7

Dove: Ogni volta che è presente una barra di ricerca

Cosa: Il pulsante "Ricerca" è etichettato in inglese ("Search"), mentre il resto della schermata è in italiano.

Perché: La piattaforma utilizza esclusivamente termini in italiano, mentre in questo caso viene impiegata una parola inglese. Per mantenere la coerenza del design e dell'esperienza utente, sarebbe opportuno sostituire "Search" con "Cerca".

Severity: 2



Problema 38

H3 - User control and freedom

Individuato da v4 e v2

Dove: Libreria > Cliccando qualsiasi libro > Leggi

Cosa: Cliccando il tasto "Leggi", si accede al contenuto del libro. Tuttavia, se si vuole tornare indietro nella sezione di Libreria, la freccia "Indietro" non funziona correttamente, poiché riapre continuamente la schermata con il testo del libro anziché tornare alla Libreria.

Perché: Il malfunzionamento della freccia 'Indietro' costringe l'utente a rimanere bloccato in un loop (nelle figure sotto è identificato dalle frecce 4 e 6), obbligandolo a utilizzare metodi alternativi e poco intuitivi per tornare alla libreria.

Severity: 4



Problema 39

H1 - Visibility of system status

H3 - User control and freedom

Individuato da v4

Dove: Nella pagina del Profilo di un utente generico

Cosa: La freccia “Indietro” non funziona: cliccandoci sopra non succede niente.

Perché:

- Visibility of system status: La freccia “Indietro” che non risponde crea confusione, lasciando l’utente nell’incertezza riguardo al risultato dell’azione.
- User control and freedom: La freccia “Indietro” rotta limita il controllo dell’utente, obbligandolo a cercare soluzioni alternative per navigare.

Severity: 4



Problema 40

H7 - Flexibility and efficiency of use

Individuato da v5

Dove: Profilo > Statistiche

Cosa: Complicazione non necessaria dell’interazione

Perché: Nella schermata delle statistiche sono presenti una serie di grafici per mostrare all’utente i propri dati.

Interagire con essi provoca l’apertura di un’ulteriore schermata che ne mostra i dettagli, ma che aggiunge poche informazioni a quanto già mostrato nella schermata precedente.

In compenso, aggiunge un’ulteriore schermata al *back stack*, complicando e allungando l’interazione, e rende impossibile visualizzare più dati contemporaneamente.

Portare questi dati direttamente nella schermata precedente, anche solo accessibili in un *modal* mostrato dopo l’interazione con il componente, risolverebbe il problema.

Severity: 2



Problema 41

H4 - Consistency and standards

Individuato da v5

Dove: Profilo – Statistiche – Dettagli di una statistica (qualunque)

Cosa: Design del tasto indietro incoerente

Perché: Questa è l’unica schermata (o insieme di schermate) dell’intera applicazione in cui non si può tornare indietro tramite il classico tasto “Back” in alto a sinistra; bisogna invece premere il tasto “Chiudi” presente nell’angolo in basso a destra della *card* mostrata.

Severity: 3



Problema 42

H1- Visibility of system status

H8 - Aesthetic and minimalist design

Individuato da v1 e v5

Dove: Ricerca e Dettagli di una storia

Cosa: Mancanza del costo delle storie.

Perché: La sezione “Ricerca” mostra le Storie disponibili e il conteggio dei “crediti” che l’utente possiede, ma non c’è nessuna indicazione dell’utilizzo di questa valuta, né qui né nei dettagli delle storie.

Nel README viene detto che le storie devono essere acquistate tramite questa valuta, ma questo aspetto risulta completamente mancante nel prototipo.

Severity: 4



Problema 43

NE - Altri problemi

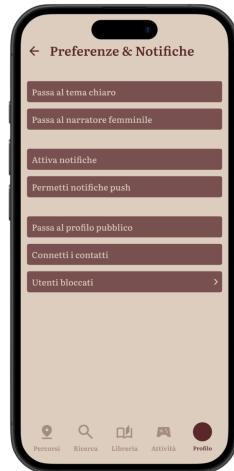
Individuato da v1

Dove: nella schermata impostazioni -> preferenze e notifiche

Cosa: button per cambiare tema e voce della lettura non intuibili

Perché: non si capisce bene che tema e che voce di lettura ha selezionato l’utente e in che stato si trova attualmente la preferenza: l’utente deve intuire che se può passare al tema scuro ha attualmente attivo il tema chiaro, e viceversa (lo stesso vale per la voce di lettura).

Severity: 2



Problema 44

H4 - Consistency and standards

Individuato da v2

Dove: in tutte le schermate in cui c’è la possibilità di tornare indietro

Cosa: tasto in alto a sinistra

Perché: sarebbe meglio poterlo avere a disposizione in ogni momento, senza dover per forza tornare in su per poterlo visualizzare.

Non deve essere visualizzato costantemente, magari si potrebbe pensare ad implementarlo in modo che basti andare leggermente in su con la schermata per farlo apparire.

È un problema di comodità più che di usabilità.

Severity: 2

Problema 45

H2 - Match between system and the real world

Individuato da v2

Dove: Libreria > click su “Copertina” > sezione “Statistiche”

Cosa: titolo “Statistiche”

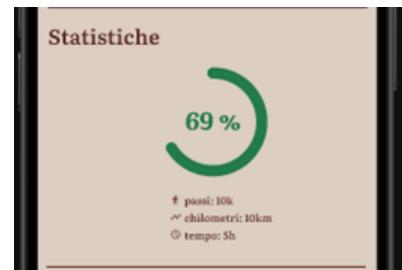
Perché: scrivere “statistiche” può risultare un po’ ambiguo, dal momento che è di fatto riportato l’andamento della camminata avviata.

Si potrebbe cambiare in “andamento percorso” o un titolo simile.

Da una voce “statistica” mi aspetterei di trovare un punto in cui vengono raggruppati una serie di indici statistici basati su più di un percorso.

L’idea di fare la voce statistiche è buona, però dovrebbe avere una sua schermata personale, e prevedere altro.

Severity: 2



Problema 46

NE - altri problemi

Individuato da v2 e v3

Dove: Homepage > scritta “Bentornato <Username>”

Cosa: scritta “Bentornato <Username>”

Perché: in generale non è una brutta idea, in molte applicazioni si fa uso di questo escamotage, ma suggerirei di creare un pop up che viene visualizzato all’avvio dell’applicazione in primo piano, così da dare il messaggio.

In questo modo si può evitare che venga visualizzato ogni qualvolta si vada sulla pagina iniziale, il che avrebbe poco senso.

In alternativa si potrebbe prevedere che il messaggio cambi dopo un certo periodo di tempo.

Severity: 2



Problema 47

H4 - Consistency and standards

Individuato da v4

Dove: Profilo > Pagina utente > Sezione Trofei

Cosa: Vengono utilizzati simboli non noti senza etichette descrittive

Perché: Poiché si tratta di simboli non standard, il loro significato risulta poco chiaro, generando confusione.

Severity: 2



Problema 48

H4 - Consistency and standards

Individuato da v4

Dove: Libreria > Sezione I tuoi amici

Cosa: Non è chiaro cosa rappresenti la barra di avanzamento.

Perché: Le barre di avanzamento generalmente indicano stati come il completamento o il progresso. In questo caso, il loro scopo non risulta evidente, sollevando dubbi sulla conformità agli standard comuni.

Severity: 2



Problema 49

H8 - Aesthetic and minimalist design

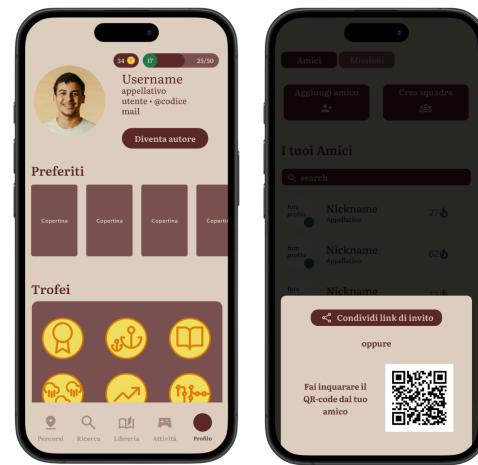
Individuato da v1

Dove: pagina del profilo.

Cosa: codice dell'utente non utile.

Perché: sono già presenti il nickname e l'appellativo se si ha bisogno di cercare un autore. Inoltre l'aggiunta di un amico si effettua tramite qr code o link, quindi non è giustificata la presenza del codice, che magari è utile solo agli sviluppatori dell'app come identificativo unico.

Severity: 3



Problema 50

H10 - Help and documentation

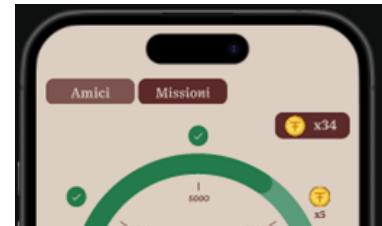
Individuato da v2

Dove: Attività > Missioni

Cosa: significato del x34

Perché: non è chiaro né il significato né l'utilità di questo bottone

Severity: 3



Problema 51

H7 - Flexibility and efficiency of use

Individuato da v6

Dove: Profilo > altro

Cosa: Tutte le cose racchiuse in altro sono molto nascoste, ma funzioni come "cambiare lingua" o "utenti bloccati" possono essere utili da raggiungere in maniera più diretta.

Perché: In altro sono presenti sezioni che anche un utente base deve poter raggiungere senza troppa difficoltà, ma al momento non sono immediate da trovare.

Severity: 2



Problema 52

NE - Problema non legato alle euristiche

Individuato da v6

Dove: Libreria > libri recenti

Cosa: Il nome “I tuoi amici” rappresenta amici con cui hai svolti l’attività dove avete letto quel libro, oppure amici che a loro volta hanno letto quella storia e l’hanno recensita o qualcos’altro ancora?

Perché: Il nome non è esplicativo e potrebbe confondere l’utente.

Severity: 1



Problema 53

NE - Altri problemi

Individuato da v1

Dove: nella pagina profilo -> statistiche.

Cosa: i grafici e i relativi titoli non sono ben intuibili. Esempio: “Totale dal tuo migliore”.

Perché: i testi a supporto dei grafici non fanno ben capire a cosa si riferisce il grafico: se al tempo dei percorsi svolti, se ai chilometri o se a una somma dei 2.

Severity: 3



Parte III: Sintesi e raccomandazioni condivise

Riportare in una tabella come quella sottostante il numero di violazioni identificate in base al loro livello di gravità.

| Euristica | # viol. (rating: 0) | # viol. (rating: 1) | # viol. (rating: 2) | # viol. (rating: 3) | # viol. (rating: 4) |
|--|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|
| H1: Visibility of system status | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 |
| H2: Match between the system and the real world | 1 | 2 | 2 | 0 | 0 |
| H3: User control and freedom | 0 | 0 | 3 | 2 | 3 |
| H4: Consistency and standards | 0 | 4 | 6 | 1 | 1 |
| H5: Error prevention | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| H6: Recognition rather than recall | 0 | 1 | 4 | 1 | 0 |
| H7: Flexibility and efficiency of use | 0 | 2 | 2 | 3 | 0 |
| H8: Aesthetic and minimalist design | 0 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| H9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| H10: Help and documentation | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| NE: Altri problemi - non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen | 0 | 2 | 6 | 1 | 0 |

Parte III: Conclusioni

La valutazione euristica ha messo in luce diversi problemi che si differenziano per gravità e impatto sull'esperienza dell'utente. Per affrontarli in modo efficace e migliorare il prototipo, proponiamo una serie di consigli:

1. Uniformare il design e i termini utilizzati

Per rendere l'applicazione più intuitiva, è fondamentale garantire coerenza nel design. Pulsanti, indicatori e termini dovrebbero seguire uno standard uniforme. Ad esempio, i pop-up di conferma per tornare indietro dovrebbero avere lo stesso stile in tutte le schermate, così da rendere più facile per l'utente comprendere dove cliccare. Allo stesso modo, il pulsante "Search" dovrebbe essere tradotto in italiano per coerenza con il resto dell'applicazione.

2. Ottimizzare la visibilità dello stato del sistema

Ogni azione dell'utente dovrebbe restituire un feedback chiaro e immediato. È importante, ad esempio, che l'applicazione gestisca in modo chiaro lo stato dei percorsi e l'attività degli amici nel gruppo. Problemi tecnici, come la freccia "Indietro" non funzionante, devono essere risolti per evitare confusioni e interruzioni nell'esperienza di navigazione.

3. Migliorare il controllo e la libertà d'azione

Gli utenti devono poter annullare modifiche o tornare indietro senza perdere i progressi. Per questo motivo, nelle schermate di modifica dei percorsi o delle storie, è essenziale introdurre opzioni che permettano di correggere errori in modo semplice e veloce.

4. Rendere l'interazione più flessibile ed efficiente

La gestione dei percorsi potrebbe essere migliorata consentendo una transizione più fluida tra modalità predefinite e personalizzate. Anche l'organizzazione delle storie necessita di un'ottimizzazione: suddividerle in categorie e rendere i tag interattivi aiuterebbe gli utenti a navigare e trovare ciò che cercano più facilmente.

5. Rendere l'interfaccia più intuitiva

Eliminare elementi ridondanti, come la ripetizione delle recensioni, semplificherebbe la visualizzazione e alleggerirebbe l'interfaccia. Questo miglioramento renderebbe più chiara e piacevole l'interazione con l'applicazione.

6. Chiarire e semplificare le funzionalità

Si consiglia di aggiungere spiegazioni semplici e dirette per le funzionalità più complesse, come il significato di "Statistiche" o "Recensioni". Questi strumenti di supporto aiuterebbero gli utenti a orientarsi facilmente e ridurrebbero eventuali incomprensioni.

7. Migliorare l'usabilità dinamica

In contesti dinamici, come durante una camminata, è importante rendere i pulsanti principali – ad esempio quelli di riproduzione audio – più grandi e facilmente cliccabili. Anche il posizionamento del tasto "Avanti" dovrebbe essere ripensato, seguendo un flusso logico che accompagni l'utente nelle sue scelte.

Nonostante i problemi riscontrati, l'applicazione si distingue per l'originalità dell'idea e la cura generale nella progettazione. Il concept, che trasforma le camminate in esperienze narrative immersive, è ben sviluppato e offre un approccio originale per combattere la sedentarietà. Molte funzionalità chiave sono già ben implementate, e l'interfaccia, pur con alcune aree di miglioramento, rappresenta una solida base estetica e funzionale.

Con i miglioramenti suggeriti, l'app ha il potenziale per diventare ancora più accessibile e coinvolgente, soddisfacendo pienamente le esigenze del pubblico target. La struttura del prototipo rappresenta già un eccellente punto di partenza per sviluppare un prodotto finale di grande qualità.