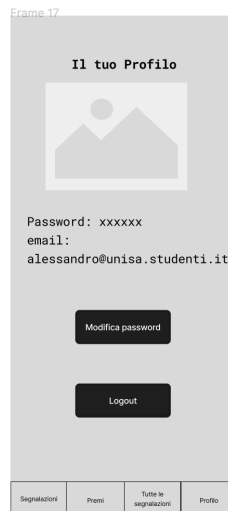
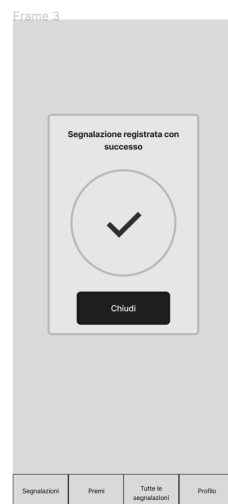
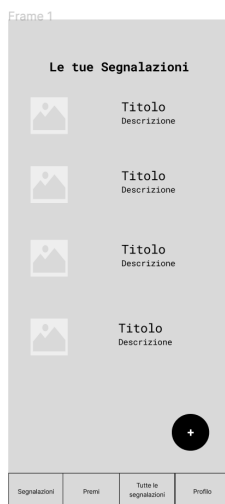


Terzo Assignment Progetto Interazione Uomo-Macchina

Gruppo 2: Vincenzo Maria Arnone, Paolo Carmine
Valletta, Alessandro Zoccola

Scelte di design rispetto alle proposte riportate nel secondo assignment

Dopo aver ragionato sulle scelte di design presenti nel secondo assignment abbiamo selezionato una combinazione delle due proposte, nel dettaglio riportiamo le scelte e i prototipi low-fi che abbiamo utilizzato per la valutazione con la tecnica del mago di Oz:



Tecnica del Mago di Oz

Per permettere ai progettisti di ottenere dei feedback da parte degli utenti e apportare modifiche o miglioramenti agli sketch realizzati abbiamo deciso di utilizzare la tecnica del mago di Oz.

I feedback ricevuti ci hanno permesso di evolvere e migliorare il prototipo iniziale e, dopo diverse iterazioni, siamo riusciti ad ottenere la base sulla quale abbiamo assemblato il prototipo low-fi.

1a iterazione

L'utente che ha eseguito il test ha valutato l'interfaccia come standard e familiare, ha evidenziato la mancanza di un tasto di scelta intuitiva del premio preferito, ed ha avuto difficoltà ad interpretare delle funzionalità associate a delle icone.

Modifiche effettuate

Aggiunta della spunta per selezionare il premio, sono state ridisegnate determinate icone frainintendibili.

2a iterazione

L'utente ha mostrato perplessità sulla visualizzazione delle segnalazioni passate, non riuscendo a capire quali fossero le vecchie segnalazioni.

Modifiche effettuate

Aggiunto il filtro alla lista delle segnalazioni, per visualizzare le segnalazioni passate già risolte.

Prototipo Interattivo

Link al prototipo low-fi interattivo:

<https://www.figma.com/file/XNtQgkC1iGdrncIRGQB8O5/Untitled?type=design&t=rMbCfOPbNgvAwfGQ-6>

Descrizione Design Pattern utilizzati

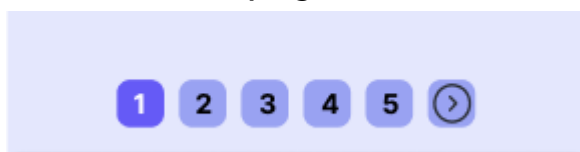
I design pattern che abbiamo scelto di utilizzare sono i seguenti:

Navigazione e contenuti:

Cards: La card è un componente dell'interfaccia utente che contiene contenuti e call to action relative ad un argomento/prodotto.



Pagination: Componente che permette di suddividere in pagine gli elementi della pagina.



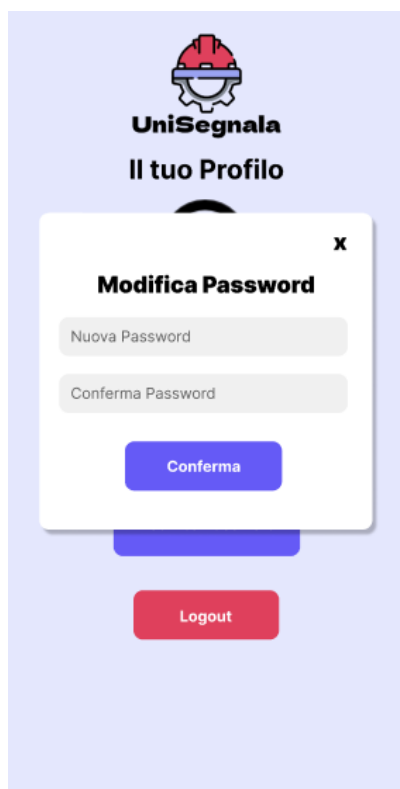
Navigation tab



HomeLink

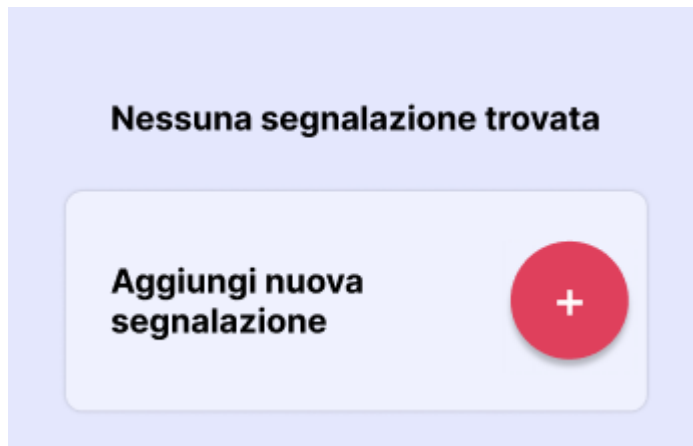


Modal: componente rappresentata da una finestra che si apre sull'interfaccia che permette la visualizzazione o l'inserimento di dati.



Onboarding:

Blank Slate



Dealing with data:

SlideShow: componente per la visualizzazione multipla di immagini o contenuti multimediali.



Miscellaneous:

ProductPage: componente usata per mostrare la pagina di un prodotto nel dettaglio.



Valutazione del design

Task 1 (T1) Segnalazione di un problema

Azione 1: Premere il pulsante “+”

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: L'interfaccia mette a disposizione la possibilità di aggiungere una nuova segnalazione tramite un pulsante rosso con un “+” posizionato in basso, molto intuitivo per l'utente.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, in quanto è subito visibile il pulsante da cliccare.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, una volta cliccato il pulsante, si aprirà immediatamente la schermata successiva per inserire i dettagli della segnalazione.

Azione 2: Inserimento dati della segnalazione, quali “Titolo” e “Descrizione”

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, i campi da compilare sono subito in primo piano ed obbligatori per salvare la segnalazione effettuata.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, grazie alla guida del placeholder sia per il “titolo” che per la “descrizione”.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, perchè il campo viene riempito immediatamente.

Azione 3: Click del tasto “Inserisci foto”

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, c'è il pulsante apposito in primo piano.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, c'è il pulsante ben visibile ed autoesplicativo.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, perchè si aprirà la galleria per aggiungere la foto.

Azione 4: Click del tasto “Invia”

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

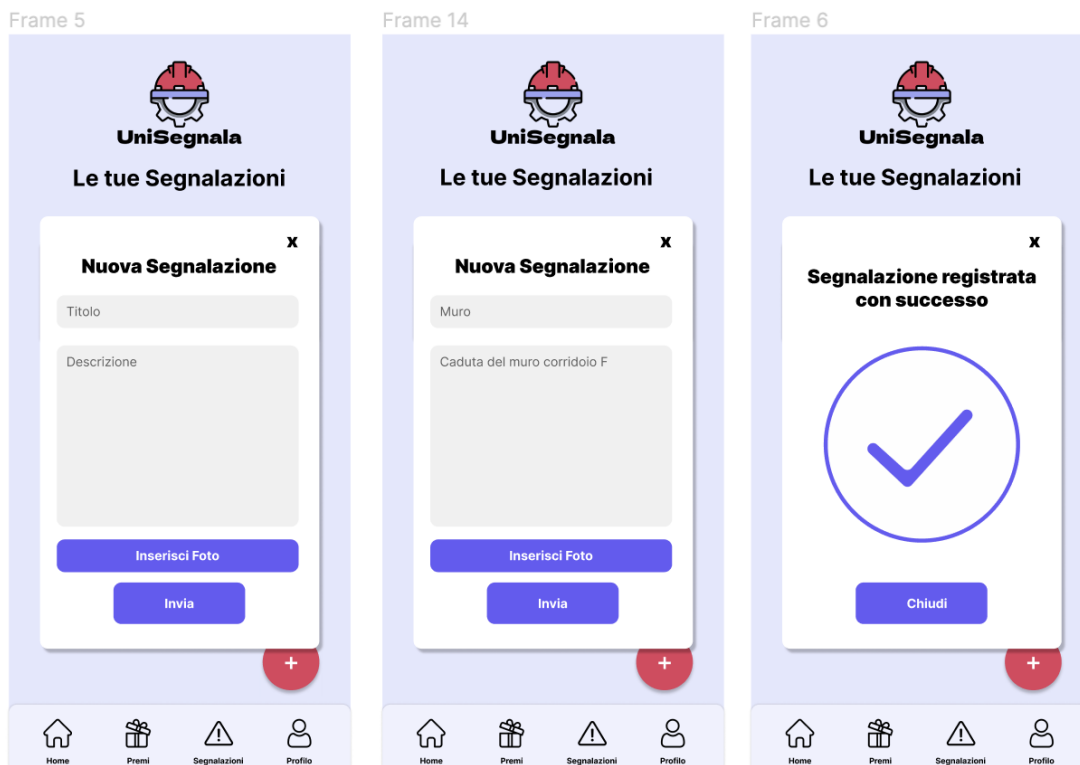
Risposta 1: Sì, c'è il pulsante apposito in primo piano.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, c'è il pulsante ben visibile ed autoesplicativo.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, perché gli verrà mostrata una pagina con l'avvenuta registrazione della segnalazione.



Task 2 (T2) Visualizzare le segnalazioni

Azione 1: Cliccare sul pulsante “Segnalazioni”

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, in quanto nella pagina di home sarà presente una navbar, nel quale sarà presente il pulsante apposito.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, in quanto nella pagina di home sarà presente una navbar, nel quale sarà presente il pulsante apposito, correttamente segnalato dalla dicitura “Segnalazioni”

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, in quanto nel momento in cui cliccherà il pulsante verrà reindirizzato sulla pagina nella quale saranno presenti tutte le segnalazioni fatte dagli altri utenti.

Azione 2: Cliccare sulla singola segnalazioni

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, in quanto nel momento in cui si accede alla pagina verranno mostrate tutte le segnalazioni.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perchè essendo che le segnalazioni sono raffigurate mediante delle card, in maniera automatica l'utente proverà a cliccarci.

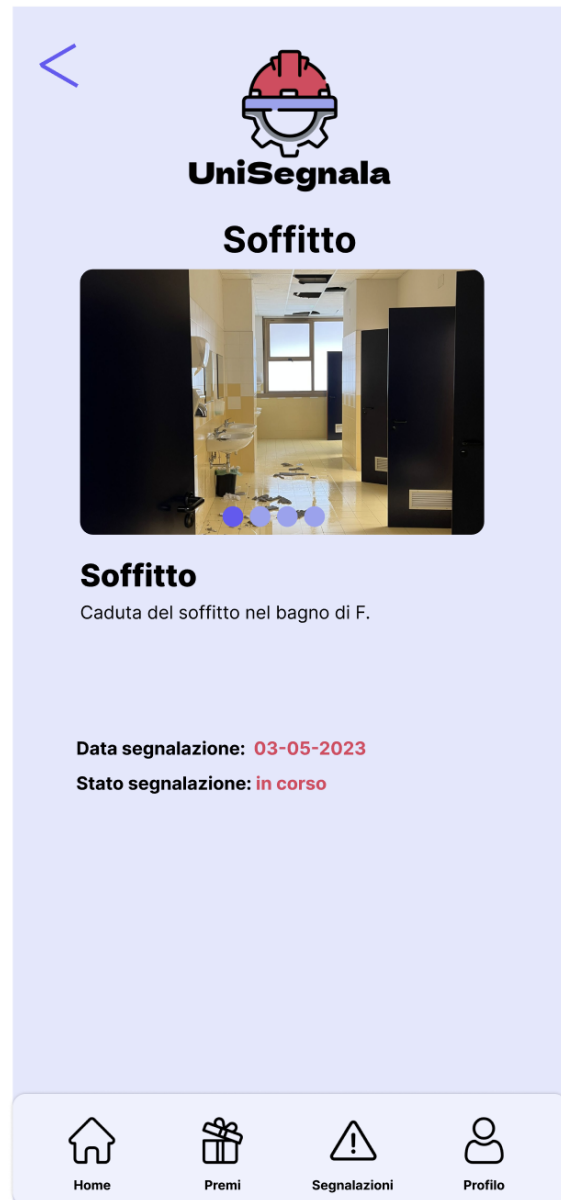
Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, in quanto nel momento in cui cliccherà verrà mostrata la pagina di descrizione della segnalazione specifica.

Frame 2



Frame 3



Task 4 (T4) Guadagnare punti e premi

Azione 1: Premere il pulsante Premi dal menu in basso

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, in quanto è ben visibile un'icona nel menu in basso.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perché l'icona nel menu è ben visibile.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, perché sarà visualizzata una nuova schermata.

Azione 2: Selezionare il premio che si vuole riscattare

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, perché ci sarà un campo per ciascun premio che può essere segnato con una spunta dall'utente.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì perché il campo è presente per ogni premio, quindi è chiaro che debba cliccare lì per riscattare.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì, perché la spunta è un chiaro segno che l'utente ha scelto di riscattare quel premio.

Azione 3: Premere il pulsante riscatta

Domanda 1: L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Risposta 1: Sì, perché è presente un pulsante per il riscatto del premio.

Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Risposta 2: Sì, perché il pulsante sarà cliccabile solo quando un premio è stato scelto, in caso contrario sarà disabilitato.

Domanda 3: L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Risposta 3: Sì perché all'utente apparirà una modal con la conferma dell'avvenuto riscatto.

Frame 4



Frame 7



Prototipo Interattivo

Link al prototipo finale interattivo:

<https://www.figma.com/file/Q47tVyhPyO3RGSSjyn6AhP/MockUp?type=design&t=rMbCfOPbNgvAwfGQ-6>

Lista delle modifiche

Durante la fase di valutazione non sono sorte problematiche rilevanti per cui durante l'implementazione non apporteremo modifiche.

Partecipazione del team

Vengono riportate di seguito le collaborazioni di ciascun componente del team nelle varie parti dell'assignment:

	Vincenzo Maria Arnone	Paolo Carmine Valletta	Alessandro Zoccola
Paper sketch finali	33,3%	33,3%	33,3%
Prototipo interattivo in Figma	33,3%	33,3%	33,3%
Breve descrizione dei pattern utilizzati	33,3%	33,3%	33,3%
Relazione sul mago di OZ	33,3%	33,3%	33,3%
Lista delle modifiche	0%	0%	0%