

REVISIONE VALUTAZIONE EURISTICA

A seguito della valutazione euristica effettuata dal gruppo "Imagineers", abbiamo realizzato questo documento per analizzare e documentare in modo dettagliato le modifiche apportate al prototipo. L'obiettivo principale è garantire una chiara comprensione delle correzioni implementate, della loro motivazione e del loro impatto complessivo sul progetto.

Inizialmente, abbiamo elencato ogni singola violazione segnalata dal gruppo valutatore, descrivendo le azioni intraprese per ciascun caso specifico e fornendone le relative motivazioni.

Successivamente, nella parte conclusiva del documento, abbiamo approfondito tutte le modifiche apportate, tenendo conto non solo della totalità delle violazioni indicate dal gruppo esterno, ma anche degli accorgimenti individuati autonomamente durante la fase di correzione.

Problema 1

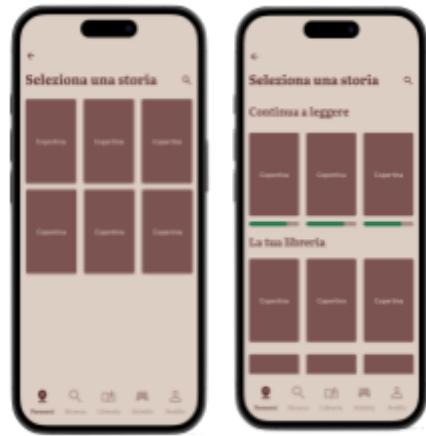
H6 - Recognition rather than recall

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



→ **SOLUZIONE:** Abbiamo deciso di mantenere questo formato per garantire coerenza grafica, rispettando l'euristica 6: azioni simili devono portare a meccanismi simili. Inoltre, è stata una scelta pensata quella di offrire poche storie sui percorsi predefiniti ma adatte a esso, piuttosto che tante storie come nel caso dei checkpoint.

Problema 2

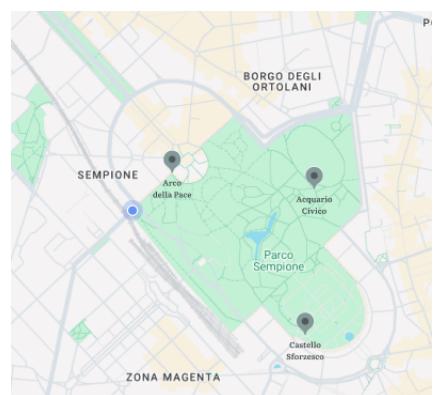
H8 - Aesthetic and minimalist design

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



→ **SOLUZIONE:** Questo problema è relativo solo all'interfaccia di Figma, infatti avendo a disposizione la possibilità di zoomare su una vera mappa si riesce a risolvere questo inconveniente

Problema 3

H4 - Consistency and standards

Dove: Percorsi > percorso standard

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

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

Severity: 1

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo sistemato le incongruenze, rendendo coerenti le diverse visualizzazioni all'interno dell'app.

Problema 4

H2 - Match between system and real world

H8 - Aesthetic and minimalist design

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo risolto il problema di visibilità, rendendo i tag visibili interamente nella schermata. Nel prototipo, i tag non sono cliccabili per motivi di implementazione, ma idealmente lo sarebbero e andrebbero a evidenziare i checkpoint che contengono il tag selezionato.



Problema 5

H8 - Aesthetic and minimalist design; NE - Altri problemi; H3 - User control and freedom

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.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Non abbiamo modificato questa parte perché non lo riteniamo necessario. Esistono recensioni senza descrizione, poiché dopo il completamento del percorso l'utente può lasciare una recensione tramite una valutazione in stelle, senza bisogno di un commento scritto. Il voto complessivo è comunque visibile nella parte alta della schermata

Problema 6

H2 - Match between system and real world

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo sistemato la posizione del bottone, rendendola coerente con il resto delle schermate nell'applicazione, per migliorare l'estetica.



Problema 7

H3 - User control and freedom

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

→ **SOLUZIONE:** Non riteniamo necessario modificare questa sezione, poiché il riquadro risulta già essere una card cliccabile. Abbiamo seguito le linee guida di Material Design, rendendo evidente la separazione dallo sfondo tramite l'ombra.



Problema 8

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** L'intenzione era rendere il bottone "lingua" cliccabile, ma non verrà implementato per questioni tempistiche. Abbiamo comunque aggiornato la schermata per migliorare l'aspetto visivo e l'usabilità, rendendola più user-friendly.



Problema 9

H2 - Match between system and real world

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo aggiornato il testo da "Percorso Predefinito" a "Percorso Narrativo" per chiarire meglio il tipo di percorso che l'utente sta per selezionare.



Problema 10

H6 - Recognition rather than recall

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

→ **SOLUZIONE:** Il problema non sussiste, anzi, abbiamo seguito il suggerimento dei professori per rendere la schermata più comprensibile per l'utente. Inoltre, abbiamo separato i percorsi narrativi da quelli interattivi (anche se questi ultimi non sono stati implementati).



Problema 11

H7 - Flexibility and efficiency of use

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.

Severity: 3

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo risolto questo problema: ora l'utente può tornare alla home senza perdere i checkpoint selezionati.

Problema 12

H7 - Flexibility and efficiency of use

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo aggiornato la visualizzazione delle informazioni del libro, tenendo conto che l'utente sta visualizzando il contenuto per la prima volta.



Problema 13

H6 - Recognition rather than recall

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

→ **SOLUZIONE:** Non riteniamo sia coerente fare questa modifica, poiché l'utente seleziona anticipatamente il tempo che desidera trascorrere fuori casa. Inoltre secondo la nostra visione è la storia ad adattarsi al percorso, non viceversa.

Problema 14

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** Modificare la freccia sarebbe un errore, poiché la freccia serve per tornare indietro, mentre la "X" ha la funzione di chiudere un oggetto, in questo caso la tendina.



Problema 15

H3 - User control and freedom

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

→ **SOLUZIONE:** Non riteniamo necessario cambiare questa parte, poiché a percorso avviato non è necessario per l'utente tornare alla selezione precedente. È comunque possibile ritornare alla schermata home mediante il tasto stop.

Problema 16

H6 - Recognition rather than recall

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo sfocato la parte bassa della descrizione per suggerire che possa essere ampliata. L'utente dovrebbe cliccarci sopra per visualizzare il contenuto completo, in quanto la descrizione è incompleta di default.



Problema 17

NE - altri problemi

Dove: Percorsi > 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

→ **SOLUZIONE:** Non riteniamo necessario intervenire su questo aspetto perché la visualizzazione corrente funziona sufficientemente bene.



Problema 18

NE - Altri problemi

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

→ **SOLUZIONE:** Riteniamo che i pulsanti siano già ben visibili e facilmente distinguibili dal testo, pertanto non riteniamo necessarie modifiche. Inoltre, un eventuale clic accidentale su una parte del testo non comporterebbe particolari disagi, poiché sullo schermo viene visualizzata solo una piccola porzione di testo, rendendo semplice il ritorno al punto desiderato.



Problema 19

H4 - Consistency and standards

Dove: Schermata di riepilogo di fine percorso

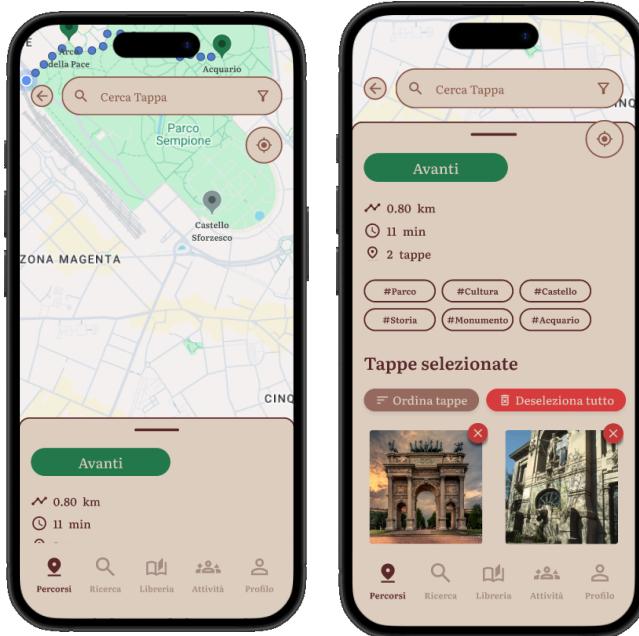
Cosa: Utilizzo errato di uno sheet.

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

→ **SOLUZIONE:** La tendina ora funziona correttamente: è espandibile e contiene ulteriori contenuti.



Problema 20

H6 - Recognition rather than recall

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

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

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

Severity: 2



→ **SOLUZIONE:** Abbiamo esplicitato le funzioni dei pulsanti per le recensioni, rendendo chiara la loro azione e il loro contesto applicativo.

Problema 21

H5 - Error prevention

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



→ **SOLUZIONE:** Abbiamo sistemato questa parte, ora è possibile uscire dalla schermata senza problemi.

Problema 22

H1 - Visibility of system status

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

→ **SOLUZIONE:** La sezione "Amici" è stata ottimizzata ed è ora dinamica, funzionando correttamente. Il gruppo di amici permette di affrontare insieme una storia, ma richiede che le persone coinvolte siano fisicamente vicine durante il percorso. Ora, una volta creata la squadra, compare una barra sopra la bottom bar che consente di visualizzare costantemente la composizione del gruppo.



Problema 23

H7 - Flexibility and efficiency of use

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 finché 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 finché si è dentro alla squadra. Oppure si potrebbe inserire uno storico nella sezione attività, in modo da velocizzare la creazione di squadre a cui si è già partecipato.

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 ingombbrata da queste barre.

Severity: 3

→ **SOLUZIONE:** Sebbene sarebbe una buona idea, non abbiamo avuto il tempo di implementarla. La squadra rimane attiva finché gli utenti desiderano, anche per più di un percorso. Per trovare rapidamente gli utenti, è disponibile una lista amici che contiene le persone online in cima, per cui non è necessaria una cronologia delle squadre.

Problema 24

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** I pop-up sono formulati in modo diverso perché le funzionalità sono distinte. Ora, comunque, tutte le icone sono centrate e uniformate nel testo.



Problema 25

H7 - Flexibility and efficiency of use

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

→ **SOLUZIONE:** Il problema del modal nella parte bassa dell'interfaccia non si pone. Lo Share Sheet di sistema apparirebbe nella parte superiore insieme al link, come avviene comunemente in qualsiasi applicazione. Come indicato nel report, questa funzionalità non è stata implementata in Figma poiché non considerata prioritaria..



Problema 26

NE - Altri problemi

Dove: Pagina delle attività > Crea squadra.

Cosa: È presente due 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 due volte.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Per coerenza grafica, abbiamo deciso di mantenere lo stesso formato di visualizzazione su tutte le pagine dell'app.

Problema 27

H3 - User control and freedom

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, costringendolo a salvare anche nel caso in cui non desideri farlo.

Severity: 3

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo corretto questa sezione, ora è possibile tornare indietro come in una scheda standard.



Problema 28

H4 - Consistency and standards, H6 - Recognition rather than recall

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.

Severity: 1

→ **SOLUZIONE:** Considerando i suggerimenti ricevuti e le violazioni segnalate, l'intera pagina di creazione delle storie e quella del profilo sono state completamente ridisegnate per garantire maggiore coerenza. Le modifiche effettuate sono descritte in dettaglio alla fine del documento.



Problema 29

NE - Altri problemi

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.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Considerando i suggerimenti ricevuti e le violazioni segnalate, l'intera pagina di creazione delle storie e quella del profilo sono state completamente ridisegnate per garantire maggiore coerenza. Le modifiche effettuate sono descritte in dettaglio alla fine del documento.



Problema 30

H8 - Aesthetic and minimalist design



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

→ **SOLUZIONE:** Considerando i suggerimenti ricevuti e le violazioni segnalate, l'intera pagina di creazione delle storie e quella del profilo sono state completamente ridisegnate per garantire maggiore coerenza. Le modifiche effettuate sono descritte in dettaglio alla fine del documento.

Problema 31

H3 - User control and freedom, H6 - Recognition rather than recall

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 prese in considerazione nella decisione di un percorso piuttosto che di un altro.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Le missioni sono generiche e puntano a essere completate giocando regolarmente. Nel prototipo, gli utenti possono cliccare sulle missioni non completate per accedere alle schermate pertinenti, che non sono necessariamente legate ai percorsi ma potrebbero essere legate all'ascolto o alla scrittura di storie.



Problema 32

H7 - Flexibility and efficiency of use, H2 - Match between system and real world

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

→ **SOLUZIONE:** Nel prototipo, i tag non sono cliccabili per motivi di implementazione, ma idealmente lo sarebbero e andrebbero a evidenziare i checkpoint che contengono il tag selezionato.

Problema 33

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo sistemato la sezione "Amici" e ora funziona correttamente.



Problema 34

H8 - Aesthetic and minimalist design

Dove: Profilo > Sezione Trofei.

Cosa: Il colore scelto per le icone dei trofei.

Perché: Poiché è stata adottata una paletta 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

→ **SOLUZIONE:** Seguendo il consiglio, abbiamo sistemato i colori dei trofei: ora ogni trofeo ha un proprio colore unico.



Problema 35

H8 - Aesthetic and minimalist design

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

→ **SOLUZIONE:** La sezione del profilo è stata modificata per migliorare l'aspetto e la funzionalità.



Problema 36

H3 - User control and freedom

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo rimosso la visualizzazione degli amici dal prototipo per concentrare le risorse sullo sviluppo di parti del prototipo ritenute più rilevanti. Tuttavia, la visualizzazione del profilo degli amici dovrebbe essere prevista nell'applicazione finale.

Problema 37

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** Le search bar sono state unificate graficamente e sono ora coerenti con la lingua.



Problema 38

H3 - User control and freedom

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, obbligandolo a utilizzare metodi alternativi e poco intuitivi per tornare alla libreria.

Severity: 4

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo corretto la navigazione del flusso.

Problemi 39 – 43 inerenti alla schermata del profilo

Come descritto nel report, all'interno del prototipo mid-fidelity il profilo non era stato prioritizzato poiché non rientrava tra le funzionalità essenziali per i task principali.

Le schermate e le funzionalità relative a questi aspetti non sono più presenti nell'applicazione, in quanto sono state eliminate e riprogettate in modo diverso.

Problema 44

H4 - Consistency and standards

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.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Troviamo che visualizzare sempre il pulsante rubi troppo spazio nella schermata, la seconda soluzione proposta crediamo sia valida ma non l'abbiamo implementata sul prototipo perché figma non lo permette.

Problema 45

H2 - Match between system and the real world

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.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Nella sezione statistiche, ora vengono riportati i dati di progresso sulla storia e sul numero di passi completati.

Problema 46

NE - Altri problemi

Dove: Homepage > Scritta “Bentornato <Username>”.

Cosa: Scritta “Bentornato <Username>”.

Perché: Non è una brutta idea, ma sarebbe meglio creare un pop-up visualizzato all’avvio dell’applicazione, così da dare il messaggio in primo piano senza che venga visualizzato ogni volta nella pagina iniziale.

Severity: 2

→ SOLUZIONE: Si tratta sicuramente di una valida idea alternativa. Abbiamo comunque deciso di lasciare la schermata invariata in quanto ugualmente efficace.

Problema 47

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** La spiegazione dei trofei dovrebbe comparire in una descrizione apposita, visibile dopo aver selezionato l’icona. Tuttavia, per mancanza di tempo, questa funzionalità non è stata implementata, in quanto non essenziale al prototipo. Scrivere delle etichette descrittive direttamente nella pagina utente, la renderebbe troppa densa di informazioni violando l’euristica 8.

Problema 48

H4 - Consistency and standards

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo rifatto questa sezione, ora vengono evidenziati gli amici che hanno aggiunto la storia ai preferiti.



Problema 49

H8 - Aesthetic and minimalist design

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

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo rifatto la sezione del profilo. Abbiamo rimosso appellativo e codice lasciando il link e il QR code.

Problema 50

H10 - Help and documentation

Dove: Attività > Missioni.

Cosa: Significato del "x34".

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

Severity: 3

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo risolto il problema e ora le monete possedute dall'utente sono correttamente visualizzate in un contenitore unificato.

Problema 51

H7 - Flexibility and efficiency of use

Dove: Profilo > Altro.

Cosa: Tutte le cose racchiuse in "Altro" sono molto nascoste.

Perché: Funzioni come "cambiare lingua" o "utenti bloccati" dovrebbero essere facilmente accessibili senza troppa difficoltà.

Severity: 2

→ **SOLUZIONE:** Queste funzionalità secondarie sono state escluse dal prototipo finale. Ad ogni modo riteniamo che raggrupparle sotto il pulsante altro sia necessario per mantenere una pagina profilo minimalista, sacrificando la visibilità di funzionalità che sono secondarie per l'utente.

Problema 52

NE - Problema non legato alle euristiche

Dove: Libreria > Libri recenti.

Cosa: Il nome "I tuoi amici" rappresenta amici con cui hai svolto l'attività, oppure amici che a loro volta hanno letto quella storia e l'hanno recensita?

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

Severity: 1

→ **SOLUZIONE:** Abbiamo rifatto questa sezione, ora vengono evidenziati gli amici che hanno aggiunto la storia ai preferiti.



Problema 53

NE - Altri problemi

Dove: Nella pagina profilo > Statistiche.

Cosa: I grafici e i relativi titoli non sono ben intuibili.

Perché: I testi a supporto dei grafici non fanno ben capire a cosa si riferisce il grafico (es. tempo, chilometri, somma dei due).

Severity: 3

→ **SOLUZIONE:** La sezione "statistiche" è stata esclusa dal prototipo finale perché non di primaria importanza

Prototipo High Fidelity - Analisi dettagliata

Di seguito sono spiegati in modo dettagliato principali cambiamenti e miglioramenti apportati al prototipo Medium-fidelity.

Sezione PERCORSI

Abbiamo implementato diverse modifiche per migliorare l'esperienza utente nella gestione dei percorsi e delle tappe, ottimizzando anche l'interfaccia per la selezione e la visualizzazione delle storie. Di seguito, il riordino e la sistemazione delle informazioni:

Percorsi creati

I cambiamenti maggiori sono stati effettuati alla sezione 'Crea il tuo percorso'.

- La mappa ora è dinamica nella selezione delle tappe, permettendo all'utente di visualizzare meglio le azioni in app tramite il prototipo.
- Con la selezione del percorso tramite tappe, l'utente può visualizzare un'anteprima della tappa selezionata prima di aggiungerla e può avere un'anteprima del percorso.
- La tendina permette di gestire le tappe e adattare la vista sulla mappa.
- Il sistema ottimizza automaticamente il percorso per seguire la sequenza migliore ma l'utente ha comunque la possibilità di riorganizzare le tappe tramite la tendina se desidera percorrerle in un ordine diverso.
- Se, infine, l'utente decide di rimuovere tutte le tappe selezionate, può farlo facilmente tramite l'apposito pulsante.

Nota: Si presentano alcuni problemi di visualizzazione quando si cancellano tutti i checkpoint selezionati contemporaneamente, a causa di un bug su Figma.

Selezione libro

Una volta selezionate le tappe, l'utente accede alla sezione di selezione del libro, dove può scegliere una delle storie sbloccate.

- Abbiamo migliorato l'interfaccia per renderla dinamica e più user-friendly, riducendo la confusione nelle informazioni visualizzate.
- Ogni componente della sezione libro è interagibile, tuttavia nel prototipo sono state implementate solo quelle più importanti per il funzionamento.

Recensioni

- Alla fine del percorso, la sezione delle recensioni è stata sistemata e ora funziona correttamente.

Percorsi predefiniti

I percorsi predefiniti sono stati divisi in due categorie per facilitarne la comprensione e la visualizzazione da parte dell'utente:

1. Percorsi narrativi: progettati per seguire una trama definita.
2. Percorsi interattivi: progettati per partecipare più attivamente allo sviluppo della storia che si ascolta, in particolare compiendo delle scelte o svolgendo delle sfide durante il percorso. [non implementati]

La principale differenza tra la selezione delle tappe e i percorsi predefiniti è che, nella

visualizzazione del libro, vengono mostrate molte più informazioni, considerando che l'utente sta visualizzando la storia per la prima volta.

Sezione Ricerca

La pagina presenta una sezione chiamata "**autori del momento**," una selezione curata di autori considerati rilevanti al momento. Le sezioni successive sono organizzate per genere e includono raccolte di libri con le migliori recensioni o quelli più letti, sebbene al momento questa sia una funzionalità [non implementata] e i libri siano scelti casualmente.

Autori

Cliccando su un autore, si accede a una pagina dedicata con la classifica delle sue storie migliori, informazioni personali, autori correlati e una lista completa delle sue opere. Qui è possibile anche seguire l'autore, facendolo apparire nella propria libreria.

Libri

Per i singoli libri, cliccando su un titolo si raggiunge la schermata dei dettagli, che include la possibilità di acquistare il libro se non lo si possiede. La sezione "piace anche" mostra gli amici che hanno aggiunto il libro ai loro preferiti.

Pagina Libro

- Le recensioni sono divise in due categorie: quelle rapide mostrano solo la valutazione da 0 a 5 stelle, mentre quelle dettagliate includono anche un commento.
- Dopo aver acquistato un libro, la schermata cambia: il tasto "acquista" viene sostituito da "leggi" e un'icona a forma di cuore, che permette di aggiungere il libro alla libreria personale. È prevista anche una funzione automatica chiamata "vicino a te" (non ancora implementata) che consente di iniziare l'ascolto del libro immediatamente, grazie alla selezione di checkpoint locali.
- Inoltre, sono disponibili statistiche che mostrano il progresso di lettura, i passi effettuati, i chilometri percorsi e il tempo speso leggendo.
- Un'altra funzionalità importante è "recensisci storia," che consente agli utenti di lasciare una recensione. Attualmente, si può recensire lo stesso libro più volte, ma idealmente, dopo la prima recensione, l'utente verrebbe reindirizzato alla propria valutazione esistente per modificarla o aggiornarla.

Sezione La tua libreria

Storie

- L'applicazione organizza sia i libri acquistati che gli autori seguiti in una schermata principale, con l'aiuto di chip posizionati in alto per una navigazione intuitiva.
- In cima alla pagina, cliccando sull'icona a forma di lente, compare una barra di ricerca che facilita la ricerca di contenuti specifici. La barra include anche un'icona per i filtri [non implementati], che permette di ordinare i libri per parametri come data di uscita o genere.

- Accanto alla lente si trova un'icona che consente di attivare una visione compatta dei libri, migliorando la navigazione all'interno di librerie particolarmente ricche.
- La sezione "preferiti" raccoglie i libri contrassegnati con il cuore, come descritto in precedenza, offrendo un rapido accesso ai titoli preferiti.
- La sezione "tutto," invece, mostra l'intera libreria senza filtri applicati, ad eccezione di quelli eventualmente impostati tramite la barra di ricerca.

Autori

L'applicazione include una sezione dedicata agli autori seguiti, organizzata per garantire una navigazione agevole.

- In cima alla schermata, cliccando sull'icona della lente, si attiva una barra di ricerca che permette di trovare rapidamente autori specifici. Questa barra integra anche un'icona per i filtri [non implementati] che consente di ordinare gli autori per genere o altre categorie.
- Accanto alla lente è presente un'icona aggiuntiva che abilita una visione compatta degli autori, semplificando ulteriormente la navigazione, specialmente per gli utenti che seguono un numero elevato di scrittori. Questa funzionalità mira a rendere l'interfaccia più versatile e personalizzabile.

Sezione Attività

L'applicazione include diverse funzionalità legate agli amici e alle missioni, progettate per rendere l'esperienza utente più gratificante. I "chips amici/missioni" permettono di passare da una schermata all'altra.

Amici

- Per aggiungere un amico, è disponibile un tasto che genera un link copiabile o un QR code da scansionare, rendendo il processo semplice e accessibile.
- La funzione "crea una squadra" consente all'utente di formare gruppi temporanei invitando persone dalla propria lista amici; il gruppo rimane attivo fino a quando non viene sciolto manualmente.
- Gli invitati devono accettare l'invito per far parte del gruppo, e il creatore ha il potere di espellere membri se necessario.
- Inoltre, la lista amici è automaticamente ordinata mostrando in cima le persone attualmente online, semplificando il processo di selezione e invito, dato che essere online è un requisito minimo per partecipare.
- Accanto al nome di ogni amico è indicato il loro "slancio", che rappresenta il numero di giorni consecutivi in cui hanno raggiunto l'obiettivo di 10.000 passi. Questo dettaglio aggiunge un elemento motivazionale e competitivo, contribuendo a rendere l'app più coinvolgente.

Nota: Idealmente, una barra di ricerca dovrebbe aiutare a trovare amici specifici nella lista, anche se questa funzionalità è [non implementata].

Missioni

- La schermata presenta un diagramma circolare che tiene traccia dei passi percorsi dall'utente, questa visualizzazione si ispira allo step-tracker di "WeWard".
- Questa ruota mostra anche i giorni consecutivi in cui è stato raggiunto l'obiettivo di 10.000 passi. Le ricompense accumulate devono essere riscattate manualmente tramite il tasto "converti in", invece di essere assegnate automaticamente, aggiungendo un elemento di interazione.
- Le missioni sono suddivise in giornaliere e settimanali: le prime offrono meno monete ma possono essere completate da soli, mentre le missioni settimanali prevedono talvolta obiettivi di gruppo, incentivando la collaborazione tra utenti.
- Cliccando su una missione non ancora completata, si accede a una pagina dedicata per iniziare la gestione delle attività.
- Una volta completata una missione, l'utente può premere il tasto "riscuoti" per aggiungere il compenso al proprio saldo di monete; il pulsante cambia quindi stato, diventando "completato", per segnalare che la ricompensa è stata riscossa.
- Ogni giorno/settimana si sbloccano delle nuove missioni.

Sezione Profilo

Abbiamo riorganizzato e semplificato la pagina del profilo per migliorare l'esperienza utente e ridurre il rischio di confusione dovuto a un eccesso di informazioni. Come scritto sopra, abbiamo tenuto conto ovviamente dei consigli riportati dal gruppo esterno.

Panoramica del profilo

Per il profilo utente standard, è stata aggiunta una panoramica che mostra chiaramente i seguenti progressi dell'utente:

- Monete accumulate
- Giorni di slancio (streak) giornalieri, relativi all'obiettivo dei 10.000 passi giornalieri
- Esperienza guadagnata

Bachecca dei trofei

Nella bachecca dei trofei sono ora evidenziati gli ultimi trofei guadagnati. Gli utenti possono ottenere ulteriori dettagli su ciascun trofeo cliccando sulla relativa casella. Per esplorare tutti i trofei, è disponibile un pulsante, che porta alla sezione dedicata.

Altro

In fondo alla pagina rimangono accessibili le azioni secondarie. [non implementate]

Passa ad autore

- Cliccando sul pulsante "Passa ad autore", l'utente entra nella modalità di visualizzazione del profilo come autore, esattamente come per gli autori certificati.
- La sezione autore evidenzia le migliori tre storie, i dati sull'autore e altre informazioni.

- In questa modalità è anche possibile creare una nuova storia o continuare a scriverne una tramite l'apposita sezione.

Creazione di una storia

Abbiamo apportato delle modifiche per rendere l'interfaccia più chiara, funzionale e user-friendly, migliorando l'esperienza complessiva per l'utente.

- Per creare una storia, è prevista una sezione introduttiva in cui inserire le specifiche della storia tramite appositi riquadri di completamento per adattarsi agli standard delle altre applicazioni, con l'obiettivo di rendere l'esperienza utente il più semplice e intuitiva possibile.
- Successivamente, si accede alla schermata per scrivere i capitoli.
- In ogni fase, l'utente ha la possibilità di modificare le informazioni precedenti.