



POLITECNICO
MILANO 1863

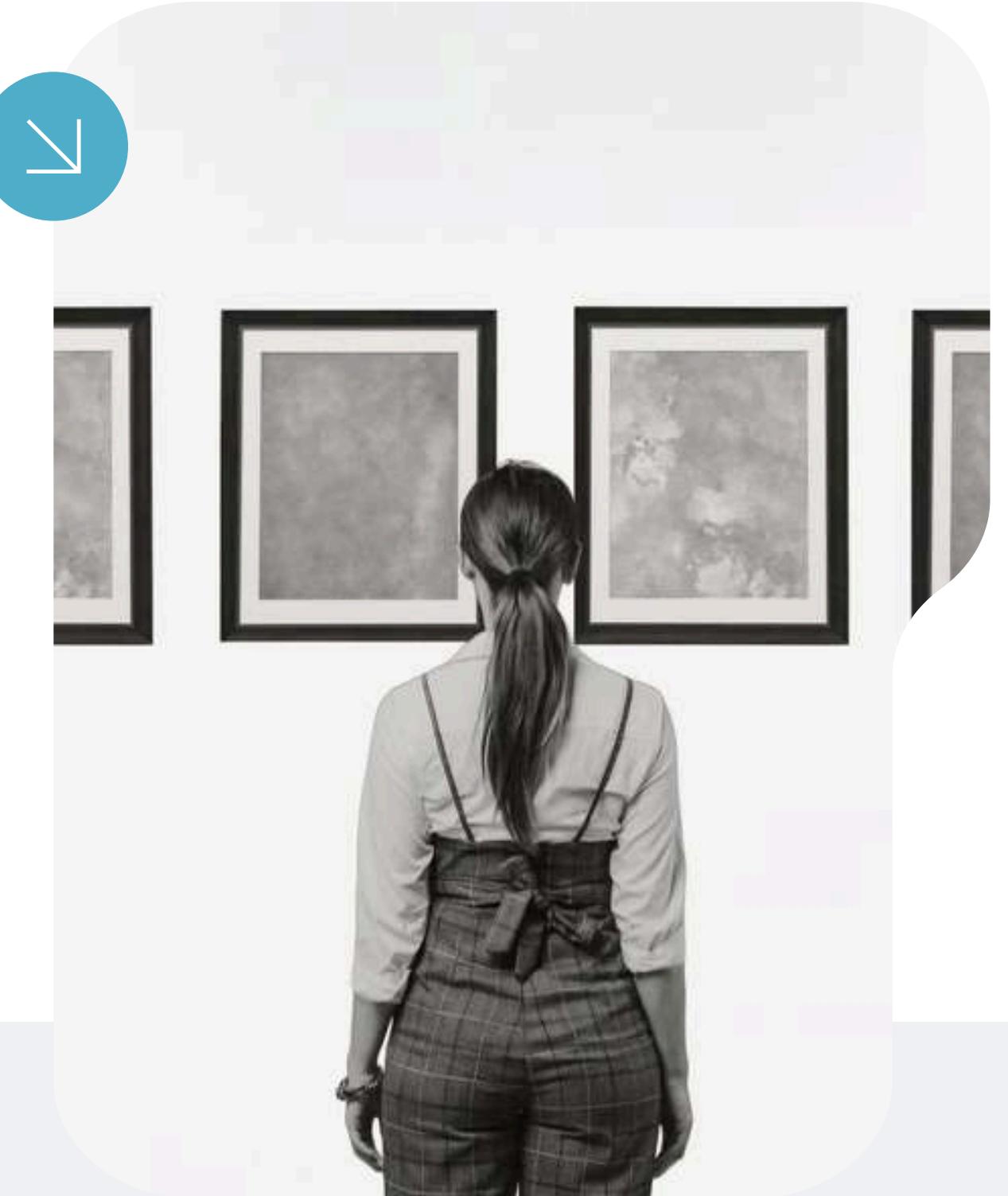
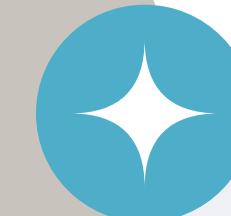


Human-centric
INteractive
Technologies

Designers For Culture



**PRESENTAZIONE
FINALE**



Meet the team



Alessia Franchetti-Rosada



Mattia Colombo



Carmen Giaccotto



Manoueil Michael Halim

Riad Hanna



Federico Previtali



Valentina Petrignano



Michele Arrigoni

Overview



A photograph of a woman with dark hair, seen from behind, looking at several framed artworks on a wall in a museum. The artworks appear to be oil paintings of figures.

1

GENESI DEL PROGETTO

- Problema affrontato
- Metodologia per la ricerca con gli utenti
- Risultati principali (personas, scenari)
- Nome del progetto e value proposition



Dominio di interesse

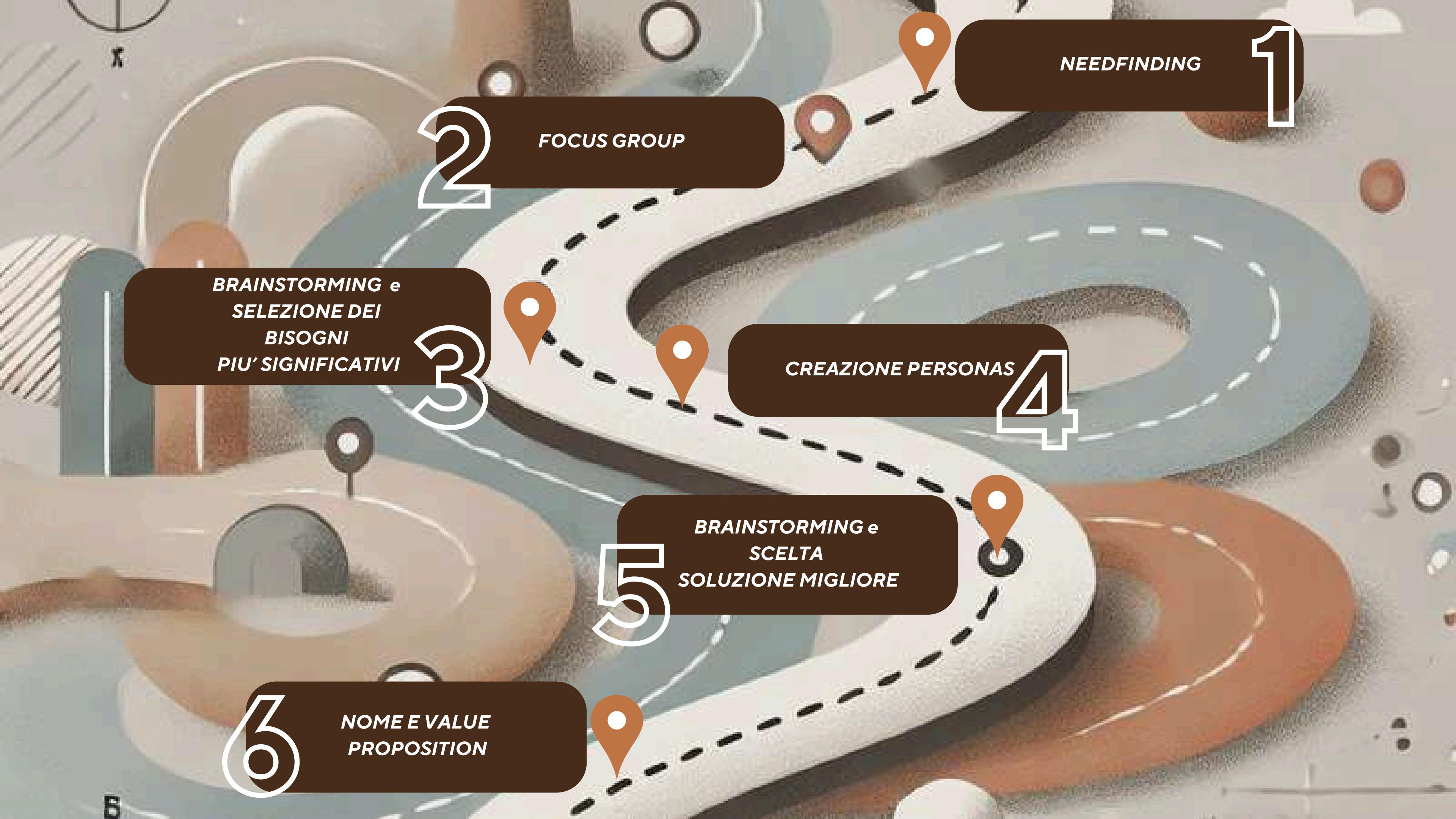


Le difficoltà e le sfide degli adolescenti (16-19 anni) nell'approccio tradizionale alla visita museale, con particolare attenzione all'accessibilità, all'interattività e al coinvolgimento nelle esperienze culturali.



SCELTO PERCHÉ

L'esperienza museale è spesso percepita come poco coinvolgente dagli adolescenti, soprattutto a causa della complessità dei passaggi necessari per accedere ai servizi (biglietti, audioguide) e della mancanza di percorsi interattivi che stimolino il loro interesse. Migliorare questo aspetto è fondamentale per avvicinare i giovani all'arte e alla cultura in modo inclusivo e divertente, sfruttando strumenti digitali e la gamification per creare un'esperienza più fruibile e stimolante. Questo approccio inoltre promuove una cittadinanza più consapevole e partecipativa, incoraggiando i giovani a sentirsi parte attiva del patrimonio culturale.



Needfinding - Persone coinvolte

Chi?



1 Utenti rappresentativi (target primario): adolescenti coinvolti specificamente per esplorare le loro esigenze e motivazioni relative alle esperienze museali.

Come?

2 Figure esterne (forniscono prospettive aggiuntive): genitori degli utenti rappresentativi per confrontare le loro opinioni con quelle dei figli e ottenere ulteriori informazioni da una prospettiva esterna, ma comunque vicina a quella dei giovani.

- Conoscenze personali.
- Piattaforme social (Linkedin).
- Contatti rilasciati in maniera volontaria nel survey.

3 Esperti di dominio: professionisti con anni di esperienza, per ricevere consigli su eventuali modifiche da apportare all'interno dei musei.

Bisogni degli utenti



1

Ha bisogno di un modo per **interagire attivamente con il museo** attraverso attività stimolanti.

"I laboratori che includono elementi di interazione, manualità o l'uso di tecnologie sono molto più stimolanti per loro."

-Camilla

2

Deve essere in grado di **immergersi** nell'esperienza museale tramite **installazioni interattive**.

"Alla mostra di Van Gogh... c'era una sala immersiva... Era una parte più interattiva rispetto al resto del percorso."

-Aurora

Bisogni degli utenti



3

Ha bisogno che i musei diventino **spazi sociali** dove incontrarsi e discutere d'arte.

"Mi piacerebbe che ci fossero spazi dove i ragazzi possono incontrarsi e parlare d'arte."

-Ludovica

4

Deve essere in grado di apprendere attraverso **metodi coinvolgenti**.

"Quando ci sono video che raccontano l'opera o la vita dell'autore... è una cosa che apprezzo molto."

-Marco

Focus Group



Scelta del Format



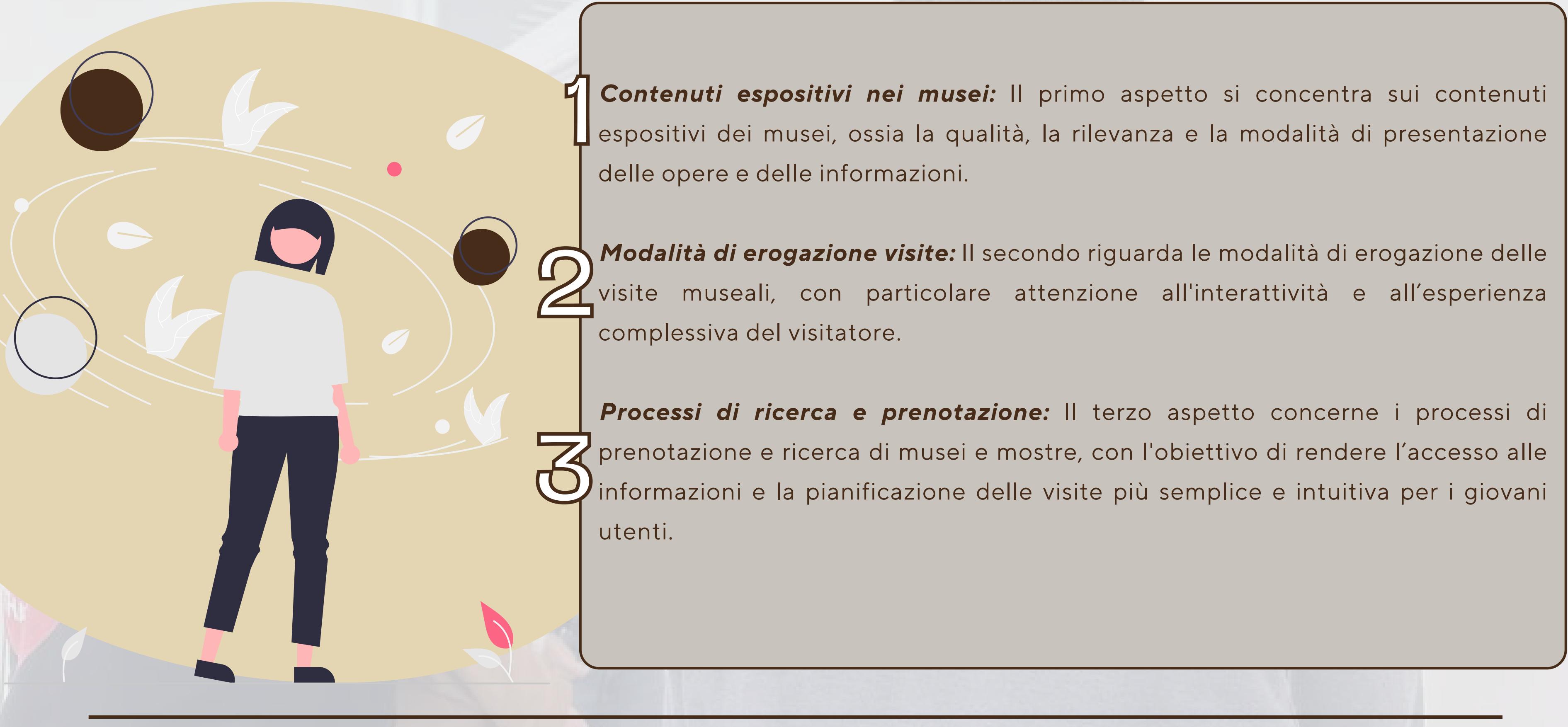
Persone coinvolte



Luogo

- Abbiamo scelto di utilizzare l'**intervista di gruppo** come metodo di indagine. Questa tecnica ci ha permesso di raccogliere una varietà di opinioni e prospettive in un ambiente interattivo: i partecipanti potevano confrontarsi e approfondire le varie idee a partire dagli spunti degli altri.
- Abbiamo coinvolto nell'intervista di gruppo **quattro nuovi utenti immediati**, ossia potenziali utilizzatori del nostro servizio, per ottenere una comprensione più precisa dei loro bisogni e per esplorare soluzioni che il servizio possa offrire loro. Questa scelta ci permette di osservare direttamente le esigenze e le aspettative dei futuri utenti, garantendo che le soluzioni proposte rispondano effettivamente alle loro necessità e migliorino la loro esperienza museale.
- L'intervista è stata svolta in **presenza**, con la partecipazione simultanea dei quattro utenti principali.

Aspetti rilevanti emersi



- 1 Contenuti espositivi nei musei:** Il primo aspetto si concentra sui contenuti espositivi dei musei, ossia la qualità, la rilevanza e la modalità di presentazione delle opere e delle informazioni.
- 2 Modalità di erogazione visite:** Il secondo riguarda le modalità di erogazione delle visite museali, con particolare attenzione all'interattività e all'esperienza complessiva del visitatore.
- 3 Processi di ricerca e prenotazione:** Il terzo aspetto concerne i processi di prenotazione e ricerca di musei e mostre, con l'obiettivo di rendere l'accesso alle informazioni e la pianificazione delle visite più semplice e intuitiva per i giovani utenti.

Personas e Scenari



Caterina

17 anni, studentessa Liceo Artistico, vive a Milano

Needs and Expectations:

- Possibilità di approfondire le opere e le conoscenze apprese in classe.
- Poter effettuare pagamenti in modo veloce e autonomo.
- Trovare musei vicini a dove abita e facilmente raggiungibili.
- Trovare interessi comuni con le compagne di classe.
- Aggiornamenti in tempo reale sulle informazioni del museo.
- Promozioni e sconti.

Frustations:

- Difficoltà a scoprire nuove mostre.
- Attese lunghe per visite impreviste.
- Limitazione nei metodi di pagamento, non ha una carta fisica.



Paola

19 anni, studentessa universitaria, vive a Milano

Needs and Expectations:

- Possibilità di ampliare le proprie conoscenze.
- Poter socializzare.
- Divertirsi.
- Giochi e attività interattive.
- Installazioni interattive e esperienze sensoriali.
- Esperienze di realtà aumentata e virtuale.

Frustations:

- Trova noiose le mostre classiche con solo i quadri esposti e la descrizione accanto.
- Le da fastidio dover stare in silenzio e non poter parlare con i suoi amici.
- Al termine della visita non sa come approfondire i temi di ciò che ha visto.

Personas e Scenari



Edoardo

16 anni, studente Liceo Scientifico, vive a Milano



Gianni

19 anni, studente universitario, appena trasferito a Milano

Needs and Expectations:

- Possibilità di ampliare le proprie conoscenze.
- Possibilità di approfondire le opere e le conoscenze apprese in classe.
- Scoprire nuove arti appartenenti a culture diverse.
- Sistemi di punti e premi digitali.
- Sblocco di contenuti speciali.
- Interazioni simili ai videogiochi.

Frustations:

- Si annoia a dover leggere lunghi testi sull'opera.
- Trova noiose le descrizioni date.
- Non sa su cosa concentrarsi guardando un'opera.
- Non ha motivo di andare nei musei durante il suo tempo libero.
- Si dimentica la maggior parte delle cose appena uscito dal museo.

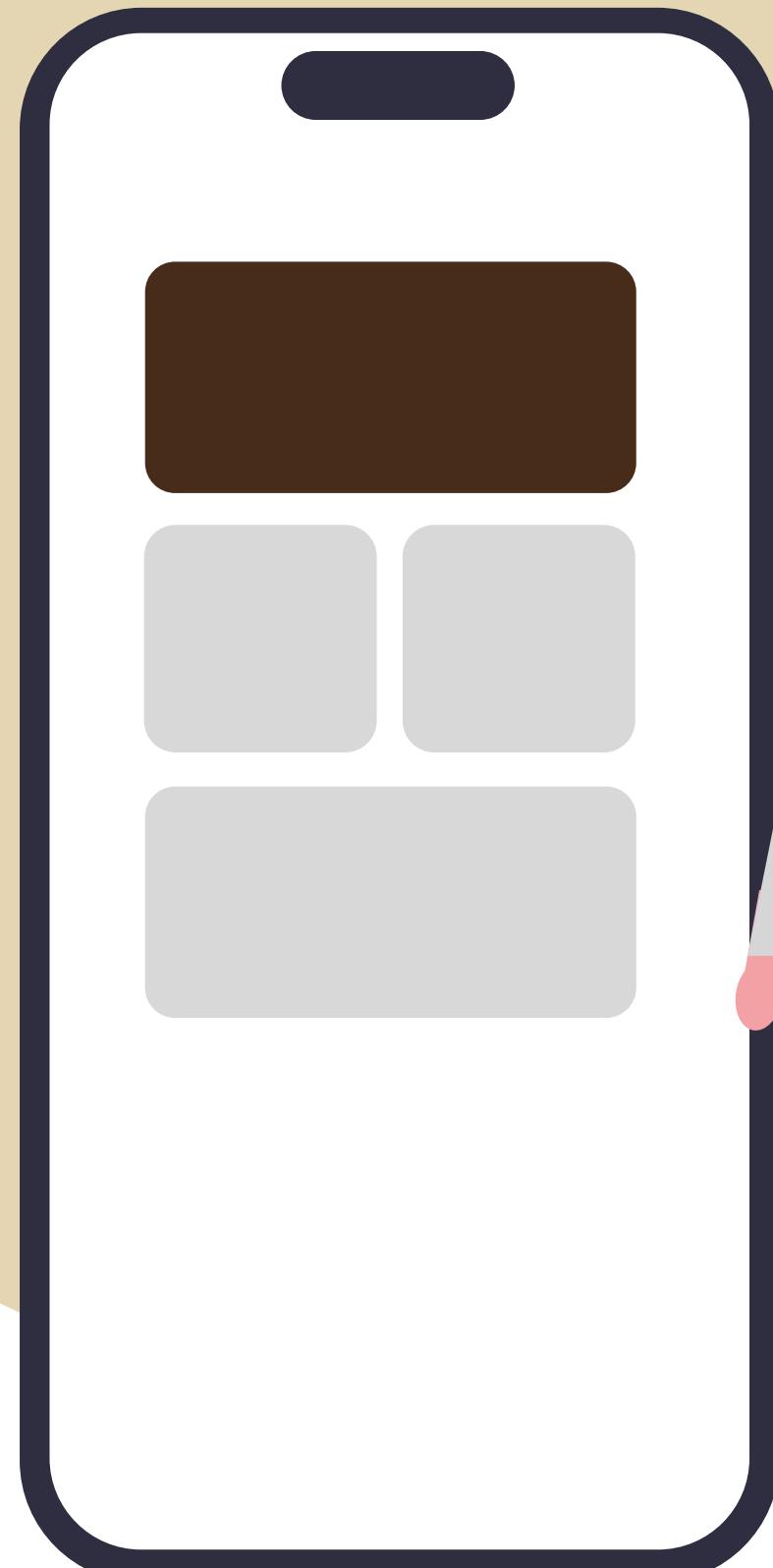
Needs and Expectations:

- Possibilità di scegliere il livello di dettaglio delle informazioni.
- Autonomia nell'esplorazione delle informazioni.
- Avere percorsi personalizzati e contenuti su misura.
- Avere accesso alle informazioni dopo la visita.

Frustations:

- Fa fatica a concentrarsi bene su ciò che osserva.
- Non riesce a organizzare la visita in base al tempo che ha a disposizione.
- Trova le descrizioni o troppo noiose o troppo brevi.

Descrizione della soluzione



La nostra soluzione è una piattaforma che offre visite museali personalizzate basate su tempo e interessi, con audioguide. Fornisce aggiornamenti sull'affluenza, suggerimenti su musei vicini, esperienze di realtà aumentata e un sistema per acquistare biglietti. Gli utenti possono confrontarsi con gli amici e ricevere consigli su mostre adatte ai loro interessi.

Nome e Value Proposition



ArtMyWay

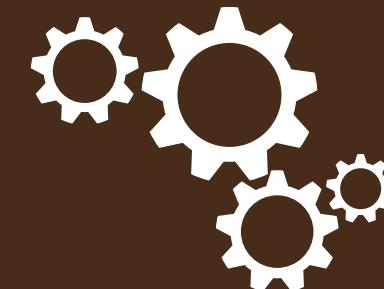
Rendiamo l'Arte un gioco da
ragazzi

A photograph of a woman with dark hair, seen from behind, looking at several framed artworks on a wall in a museum. The artworks are in gold frames and depict various scenes. The background is slightly blurred.

2

PROGETTAZIONE

- Task analysis
- Storyboard
- Versioni alternative: pro e contro
- Prototipo mid-fidelity



Ricerca dei Task

Per poter trovare i tre **task** principali, siamo partiti dagli scenari delle personas.

Per ogni **scenario** abbiamo individuato diversi tasks che sono riportati qui di seguito.

Legenda dei Task

- Semplice
- Moderato
- ◎ Complesso



Caterina

17 anni

Studentessa Liceo Artistico

Vive a Milano

- Ricerca di un museo da visitare
- Scoprire un museo nuovo
- Acquistare il biglietto online
- Trovare un museo vicino a se
- Vedere l'affluenza della coda in tempo reale
- Avere accesso a sconti per studenti
- Informarsi su come raggiungere il museo con i mezzi di trasporto



Paola

19 anni

Studentessa universitaria

Vive a Milano

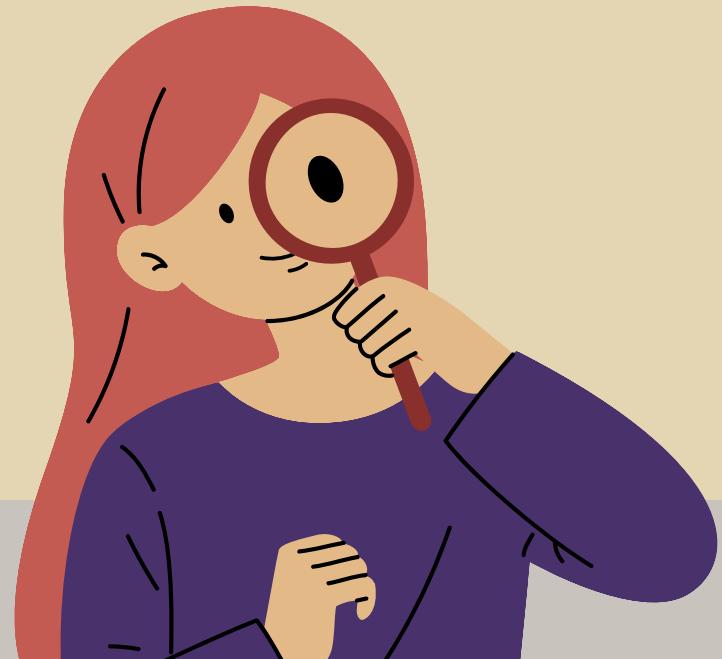
- Ricerca di un museo da visitare
- Filtrare la ricerca dei musei in base alle proprie preferenze
- Apprendere informazioni aggiuntive e fuori dal comune
- Partecipare a gruppi di discussione
- Utilizzare la realtà virtuale o aumentata durante la visita

Task principali



TASK SEMPLICI **Comuni e introduttivi**

Ricerca e prenotazione di un museo da visitare in base alle proprie preferenze e all'affluenza corrente.



TASK MODERATI

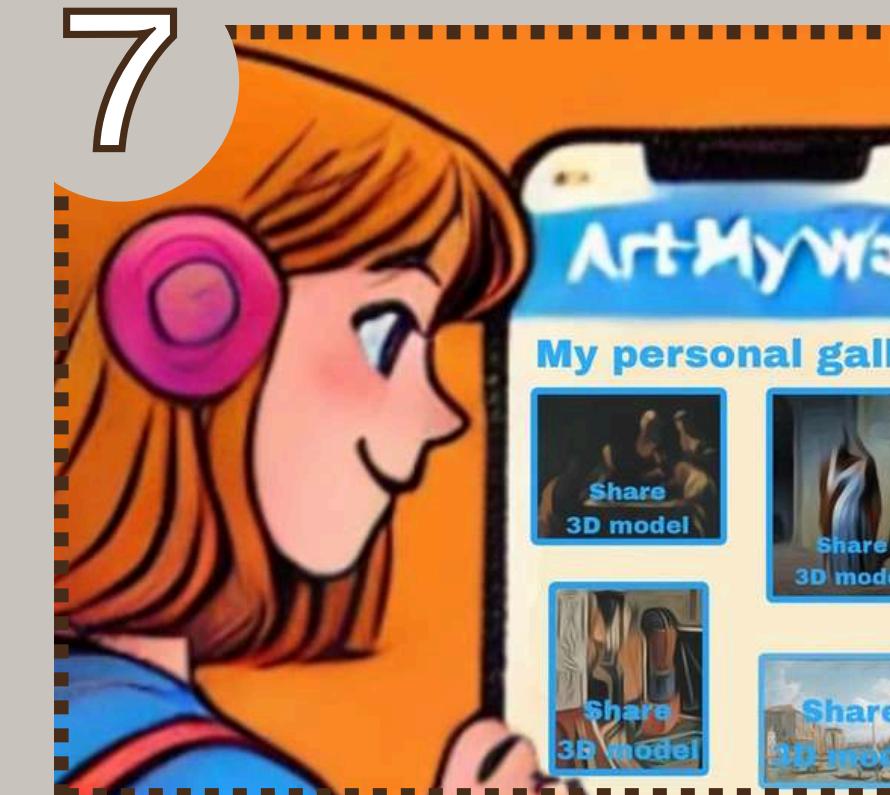
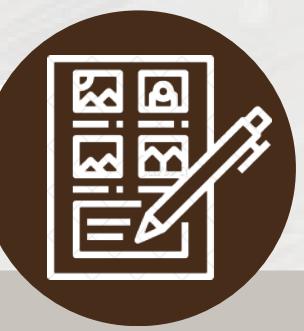
Personalizzazione della visita con audioguide (in base a preferenze e tempo disponibile) e utilizzo di Virtual Reality.



TASK COMPLESSI **Poco frequenti o per utenti esperti**

Aggiunta delle opere ad una propria galleria personale digitale, possibilità di visualizzarne il modello 3D e condivisione con altri utenti del proprio percorso personalizzato.

StoryBoard



Storyboard



Per sviluppare lo storyboard ci siamo serviti del metodo **SCR**:

SITUATION

Giulia è appena arrivata a Milano e vuole visitare i musei della città.

COMPLICATION

Il motore di ricerca propone a Giulia tanti siti diversi e non sa quale scegliere.

RESOLUTION

Finalmente trova l'unica piattaforma che le mostra tutti i luoghi di interesse: ArtMyWay.

Questo approccio ci ha permesso di creare uno storyboard in cui è chiaro il contesto, vengono evidenziate le sfide affrontate dall'utente target e vengono proposte soluzioni efficaci. Abbiamo così sviluppato un messaggio chiaro e mirato, rendendo la nostra comunicazione più efficace e persuasiva.

Esplorazione delle modalità



Dispositivi che abbiamo inizialmente preso in considerazione:



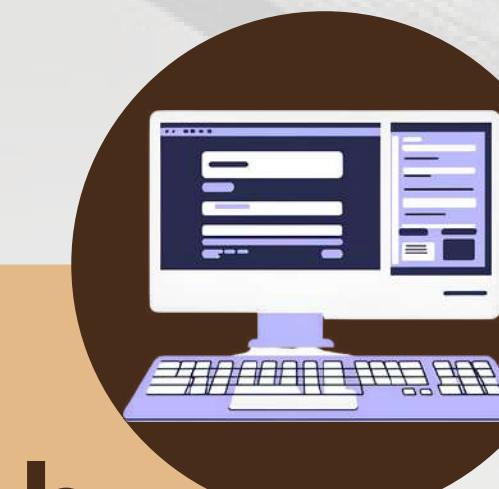
Mobile App



Smartwatch



Sito Web



Totem



Confronto tra i due prototipi



Mobile App

PRO:

- Ricerca immediata dei musei basata sulle preferenze personali.
- Esperienza personalizzata con selezione di temi ed esposizioni preferiti, senza dover navigare attraverso opzioni irrilevanti.
- Personalizzazione integrata con audioguide e VR per adattare la visita alle preferenze dell'utente.

Sito Web

CONTRO:

- Visualizzazione meno intuitiva su schermi piccoli, come smartphone.
- Navigazione e interazione in tempo reale limitate, riducendo l'immediatezza.
- La visualizzazione su dispositivi mobili è meno ottimizzata per esperienze immersive, come audioguide in tempo reale o VR.



Scelta finale del prototipo



LA SCELTA FINALE TRA I DUE PROTOTIPI E':



Motivazione della scelta:

L'app è più pratica e intuitiva per gli utenti ed offre un'esperienza immersiva e personalizzata. Rispetto al sito web, meno ottimizzato per dispositivi mobili, l'app è più comoda da usare in un museo e facilita la condivisione. Inoltre, il sito web risulterebbe poco coinvolgente per il nostro target e non supporterebbe appieno gli obiettivi del progetto.

PROTOTIPO MID-FIDELITY

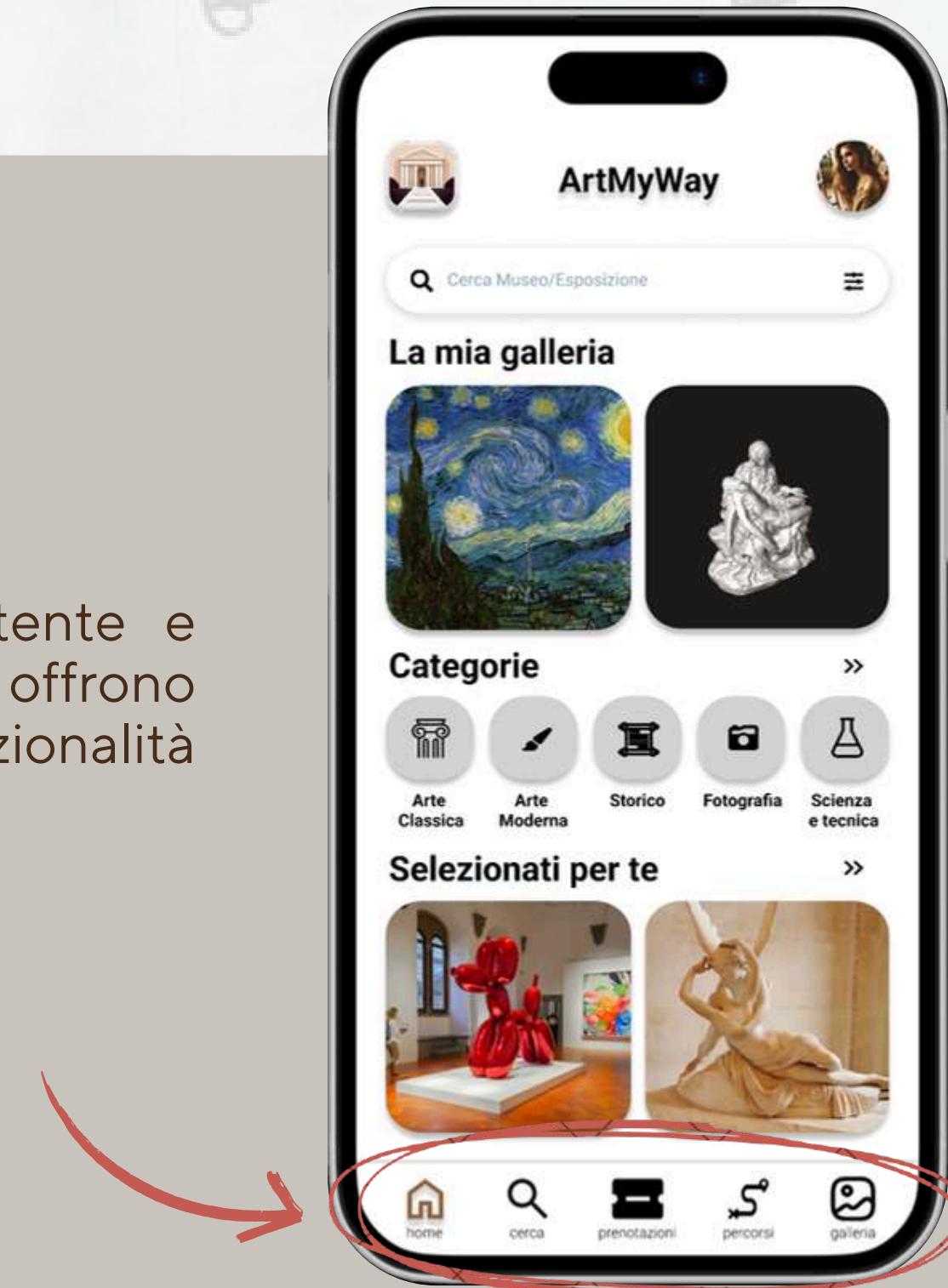
Homepage e strumenti di navigazione



Barra di navigazione inferiore

La barra inferiore è persistente e include cinque pulsanti che offrono un accesso diretto alle funzionalità chiave dell'applicazione:

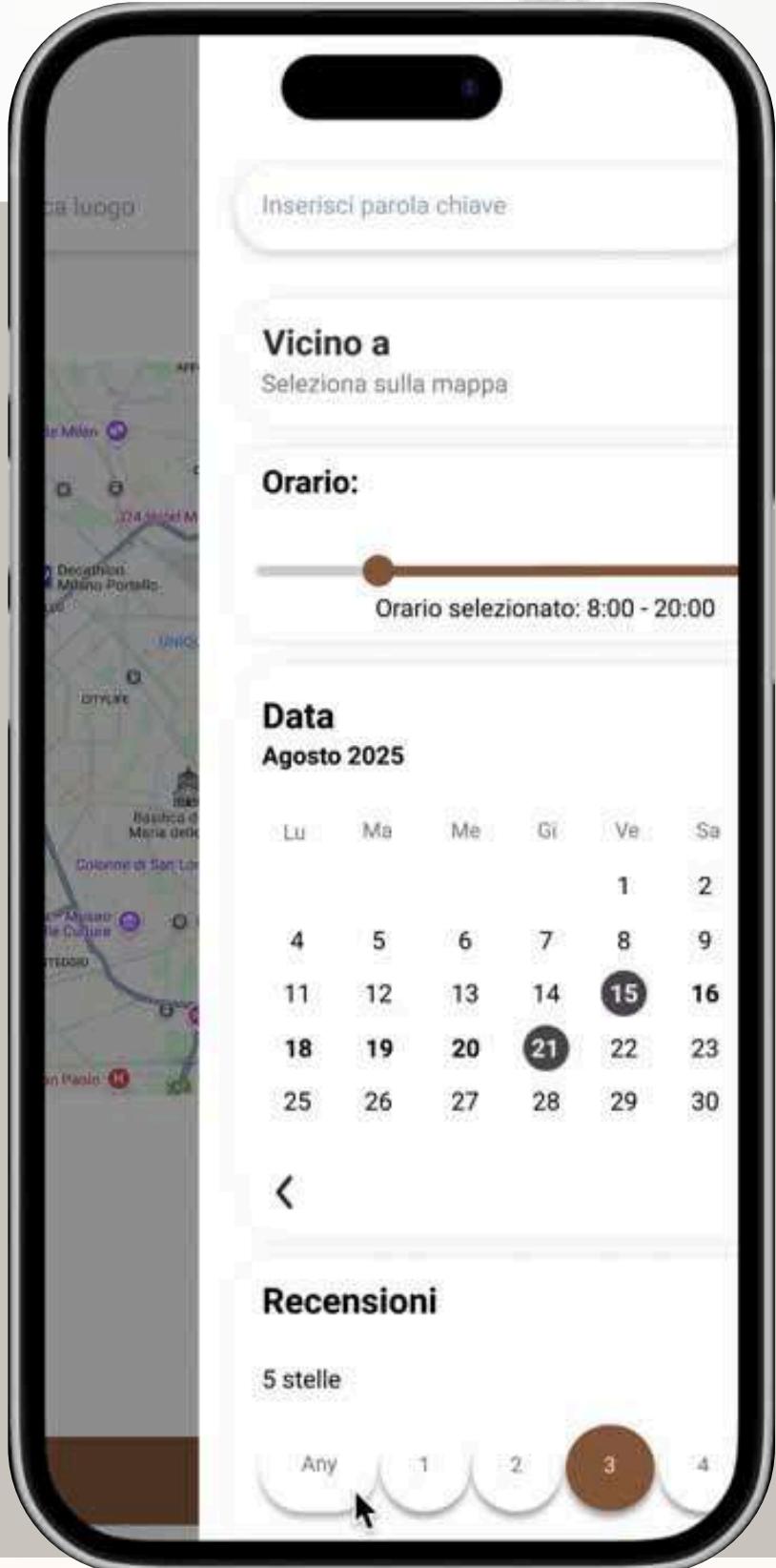
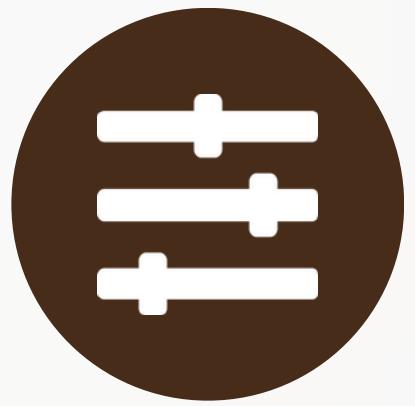
- **Home**
- **Cerca**
- **Prenotazioni**
- **Percorsi**
- **Galleria**



La **schermata principale** svolge il compito di aggregare alcune delle funzionalità principali dell'applicazione e si divide in diverse sezioni:

- **Barra di ricerca**
- **La mia galleria**
- **Categorie**
- **Selezionati per te**

Ricerca di un museo da visitare



La **ricerca di un museo** può essere effettuata inserendo delle parole chiave nella barra di ricerca o utilizzando dei filtri per affinare i risultati in base a criteri specifici.

Filtri

È possibile filtrare i musei in base ai seguenti **criteri**:

- **Vicino a**
- **Orari**
- **Data**
- **Recensioni**
- **Categoria**
- **Opzioni di pagamento**

Ricerca di un museo da visitare



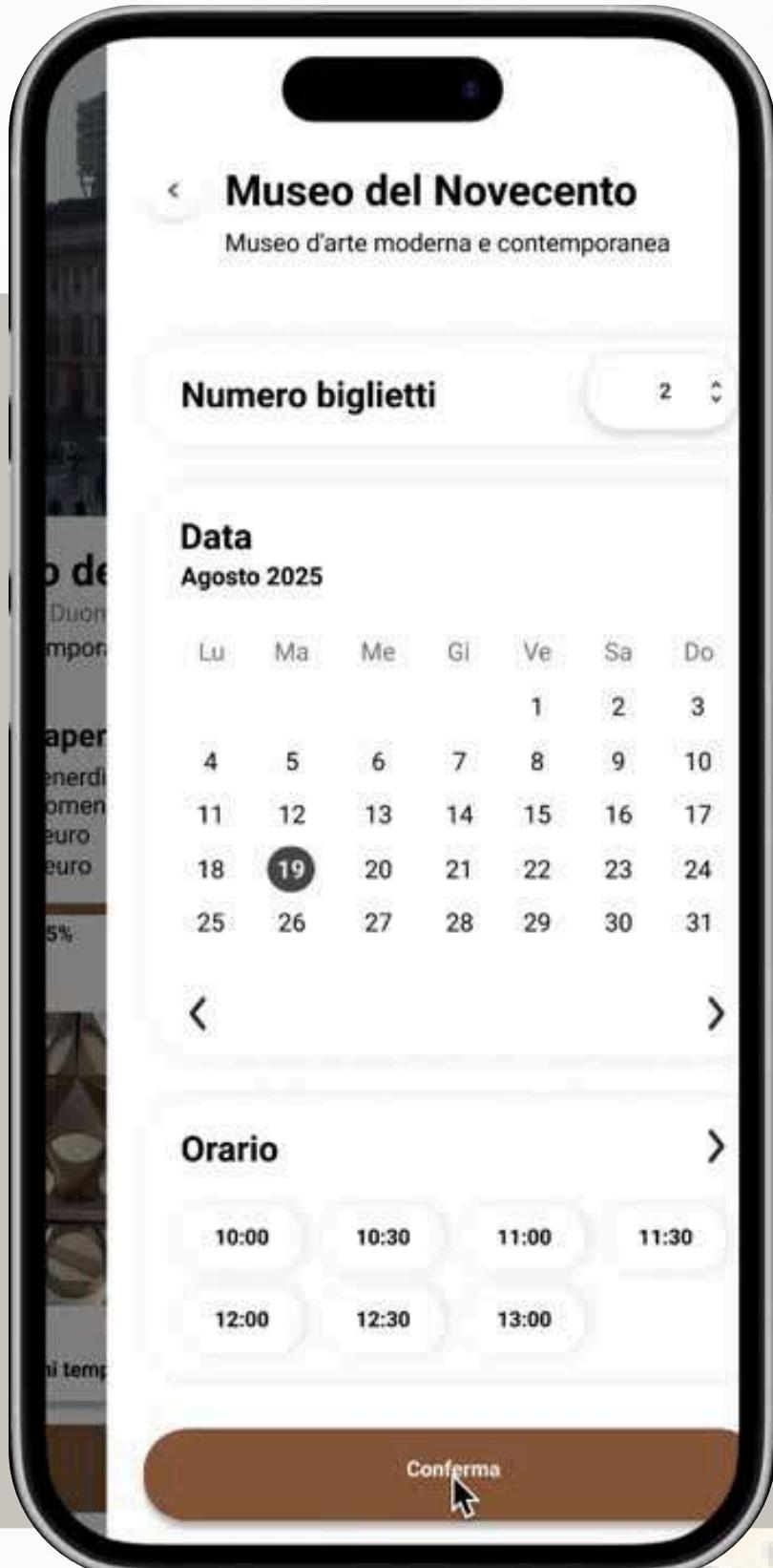
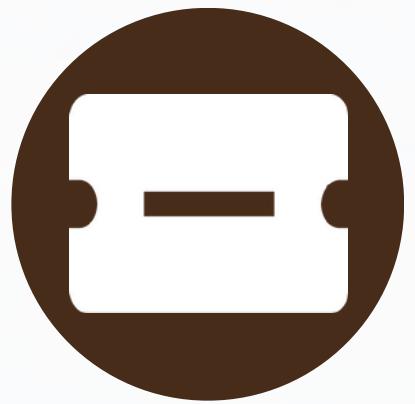
Schermata dei risultati

I risultati della ricerca sono presentati in una lista ordinata e organizzata in **card individuali**. Ogni card fornisce le seguenti informazioni chiave:

- **Nome del museo**
- **Affluenza**
- **Valutazione**
- **Cerchietto di stato**

Tramite il pulsante "**View**" è possibile accedere alla schermata con i dettagli del museo e alla sezione di prenotazione.

Prenotazione biglietto



Parametri selezionabili

Il sistema di prenotazione offre diverse opzioni, tra cui:

- **Selezionare il numero desiderato di biglietti.**
- **Scegliere la data e l'orario preferiti.**

Parametri visualizzati

Nella schermata di visualizzazione della prenotazione vengono mostrati:

- Il **nome del museo** con il relativo indirizzo.
- **La data e l'orario** della prenotazione.
- Il **sito web** e i **contatti** del museo, se disponibili.

Dopo aver confermato la prenotazione, l'utente può accedere alla personalizzazione della visita oppure cancellare la prenotazione direttamente dalla schermata di conferma.

Personalizzazione percorso



Personalizza la visita

È possibile personalizzare la durata della visita utilizzando uno slider. Successivamente, l'app invita a scegliere la tipologia di percorso preferita:

- **Predefinito**
- **Ordine cronologico**
- **Tematico**
- **Secondo i tuoi interessi:** personalizzato in base alle preferenze raccolte durante l'onboarding iniziale.

È inoltre possibile selezionare le opzioni **“Utilizza Audioguida”** e **“Utilizza supporti AR/VR”** per creare un percorso personalizzato che utilizzi questi strumenti.

Personalizzazione percorso

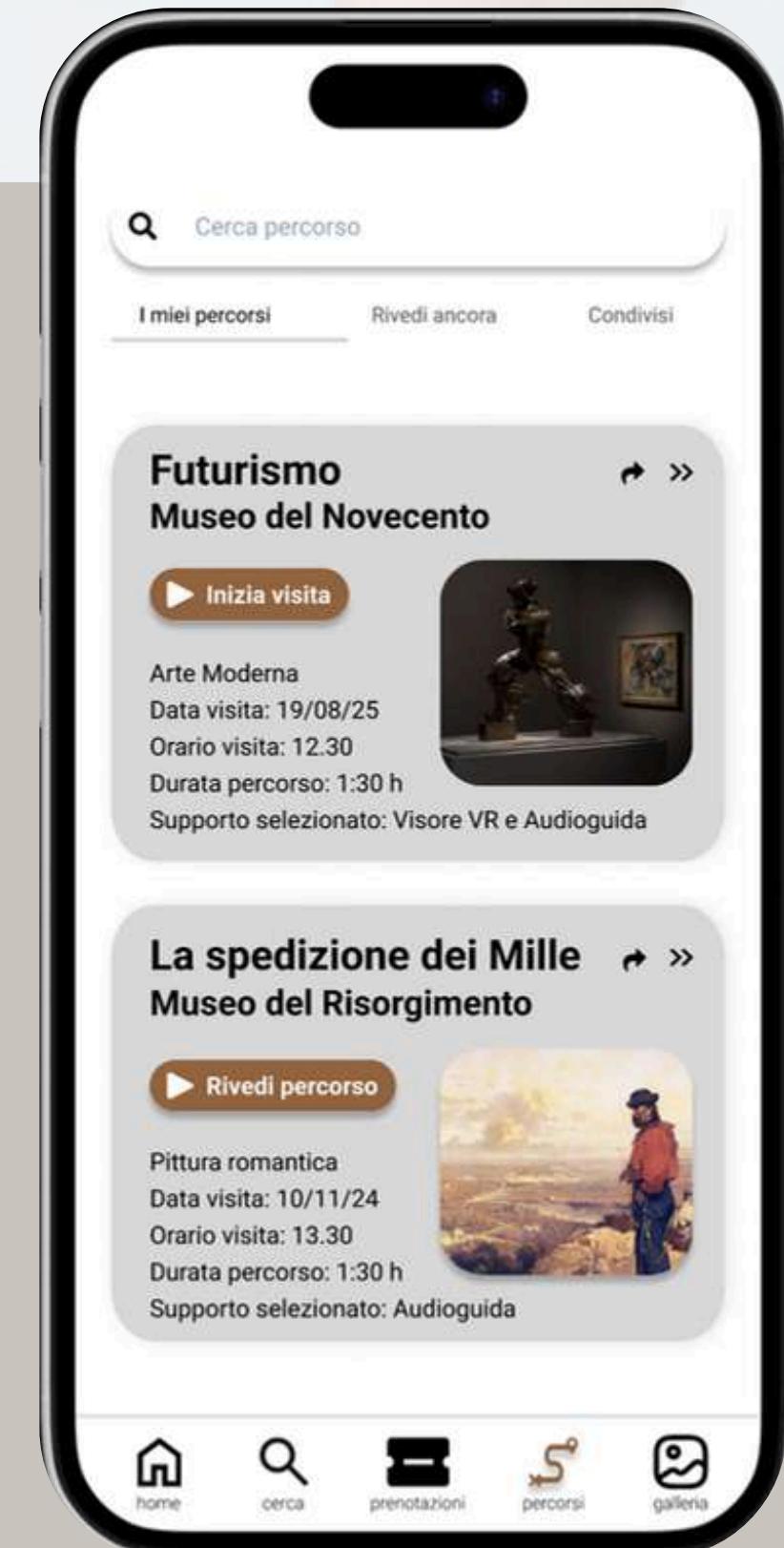


Riepilogo del percorso

- **Dettagli della prenotazione**
- Dettagli del percorso come **contenuto, supporti selezionati e mappe** con il tragitto previsto.

I miei percorsi

- **Elenco dei percorsi salvati**
- Opzioni per **rivedere o condividere i percorsi** già esplorati.
- Premere il pulsante "**Inizia visita**" al momento dell'arrivo al museo per avviare il percorso selezionato.



L'app durante la visita



Indicazioni e percorso

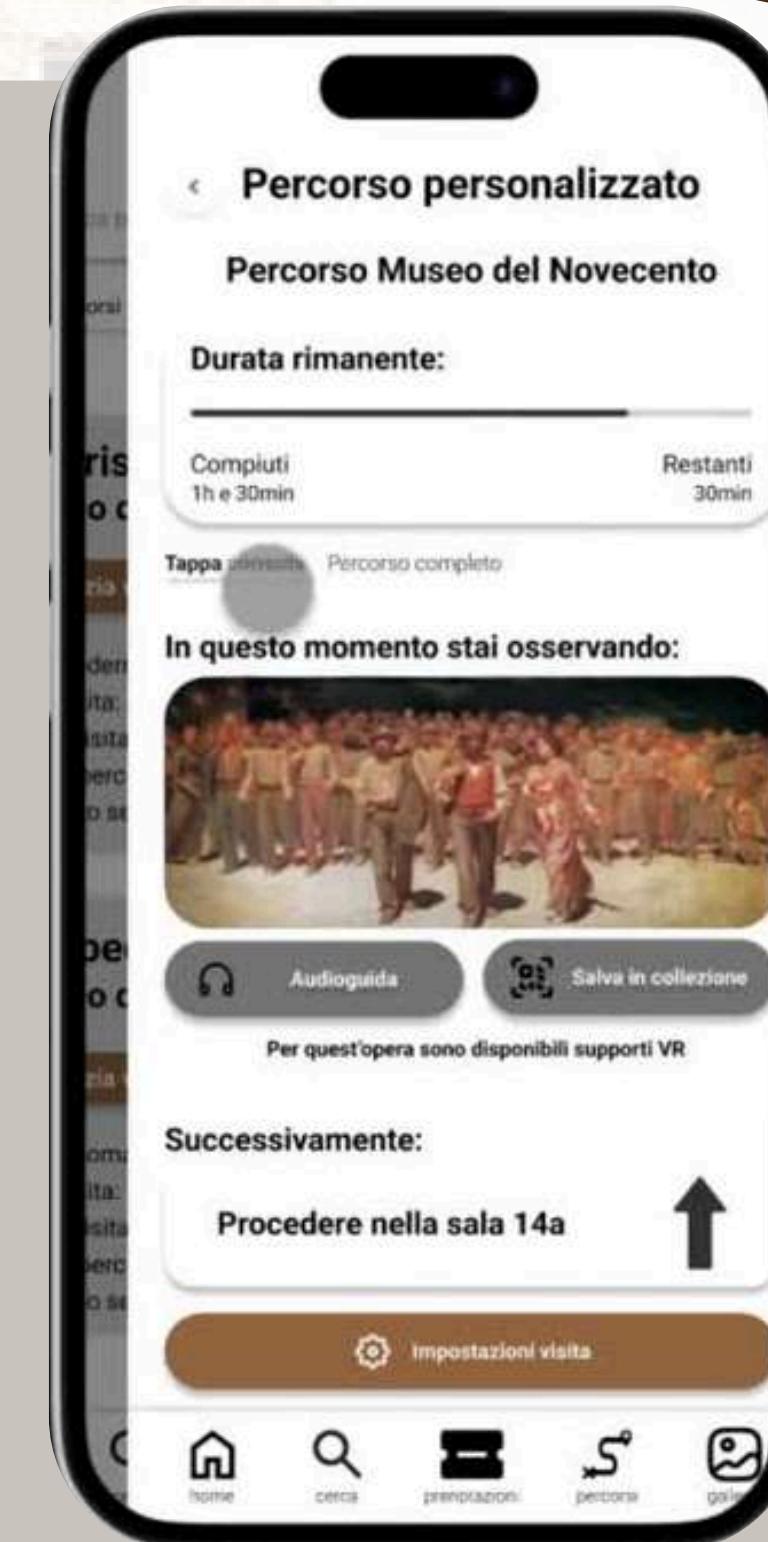
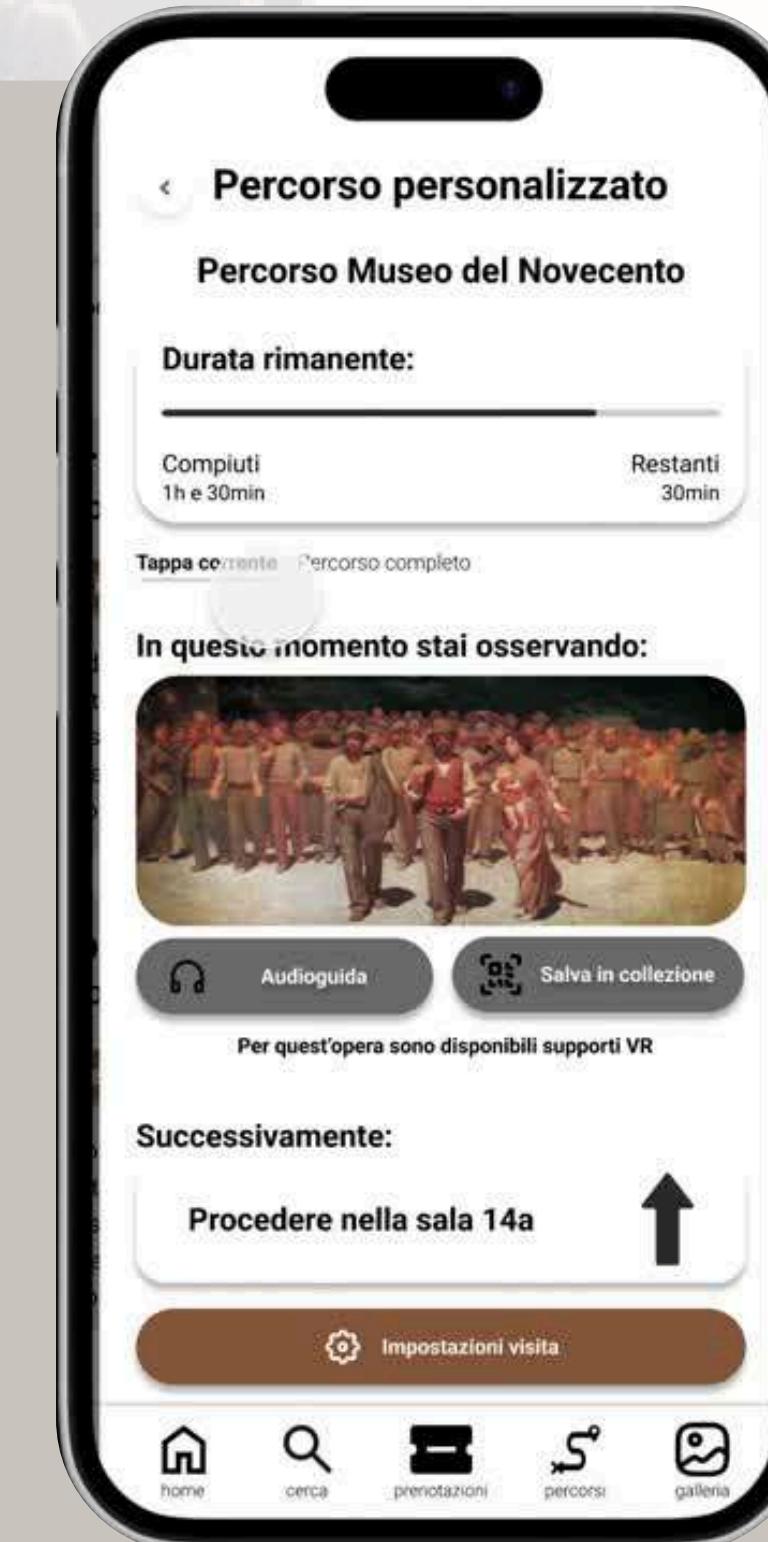
Tappa corrente:

- **Opera attualmente visualizzata**, con eventuali indicazioni su supporti **AR/VR**.
- **"Audioguida"**
- **"Salva in collezione"**

Percorso completo:

- **Mappa** del percorso completo
- Elenco delle **tappe successive**.

In caso si desideri modificare le **impostazioni** durante la visita, sarà sufficiente cliccare sul pulsante "Impostazioni visita".

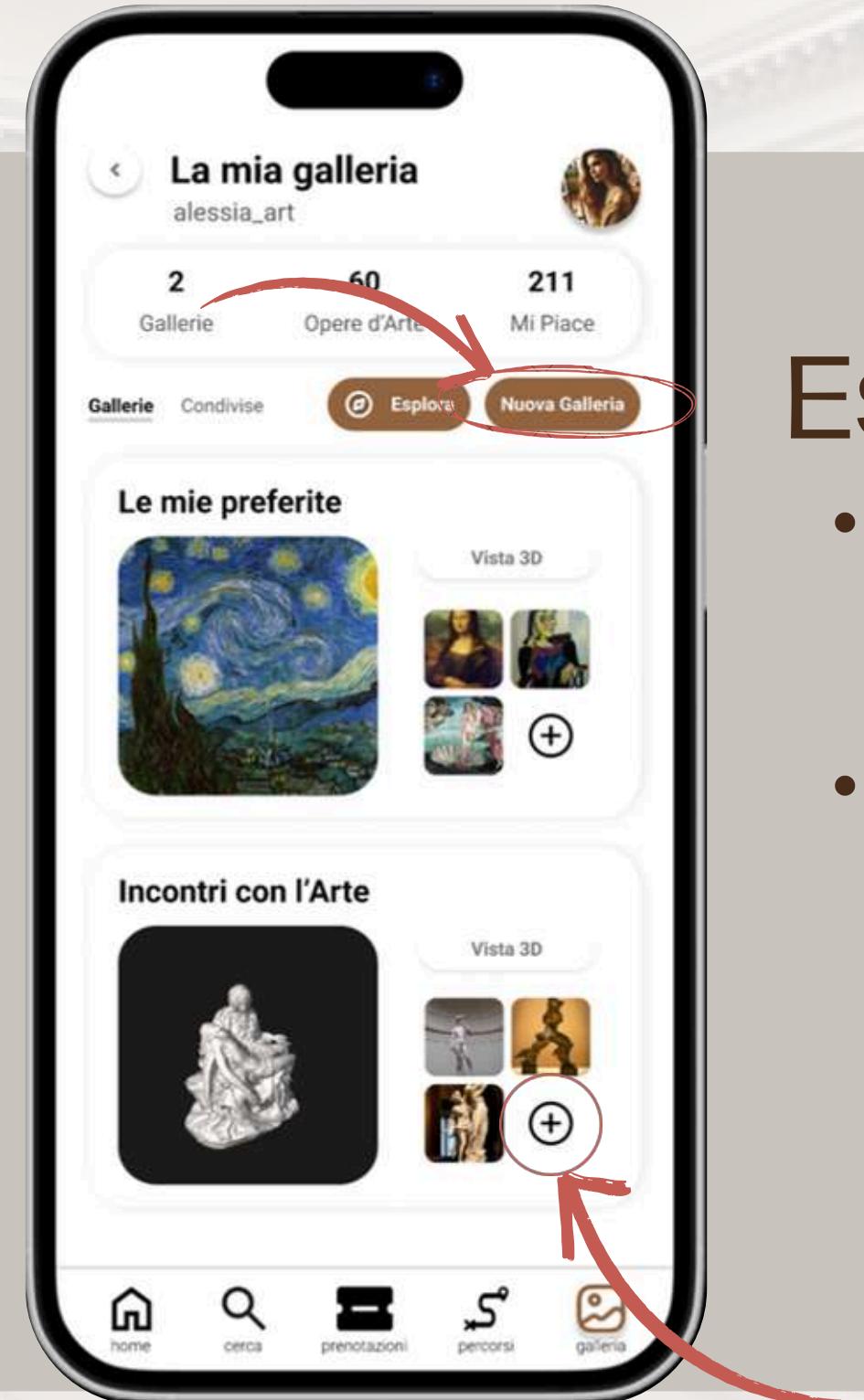


“La Mia Galleria”



Creazione della galleria

Nella pagina principale, in cui vengono visualizzate tutte le gallerie create dall’utente, sono disponibili **appositi pulsanti** che consentono all’utente di aggiungere le opere ad una galleria già esistente o di crearne una nuova.



Esplora

- Visualizzare i **percorsi** e le **gallerie condivise** sulla piattaforma dagli altri utenti.
- Navigare tra le collezioni e lasciare un "**Mi piace**" per interagire con la community.



“La Mia Galleria”



Visualizzazione della galleria

- **Rimuovere e Aggiungere** opere.
- **Note personali e informazioni aggiuntive** cliccando su un’opera.
- Se disponibile, esplorazione dei **modelli 3D** delle opere.

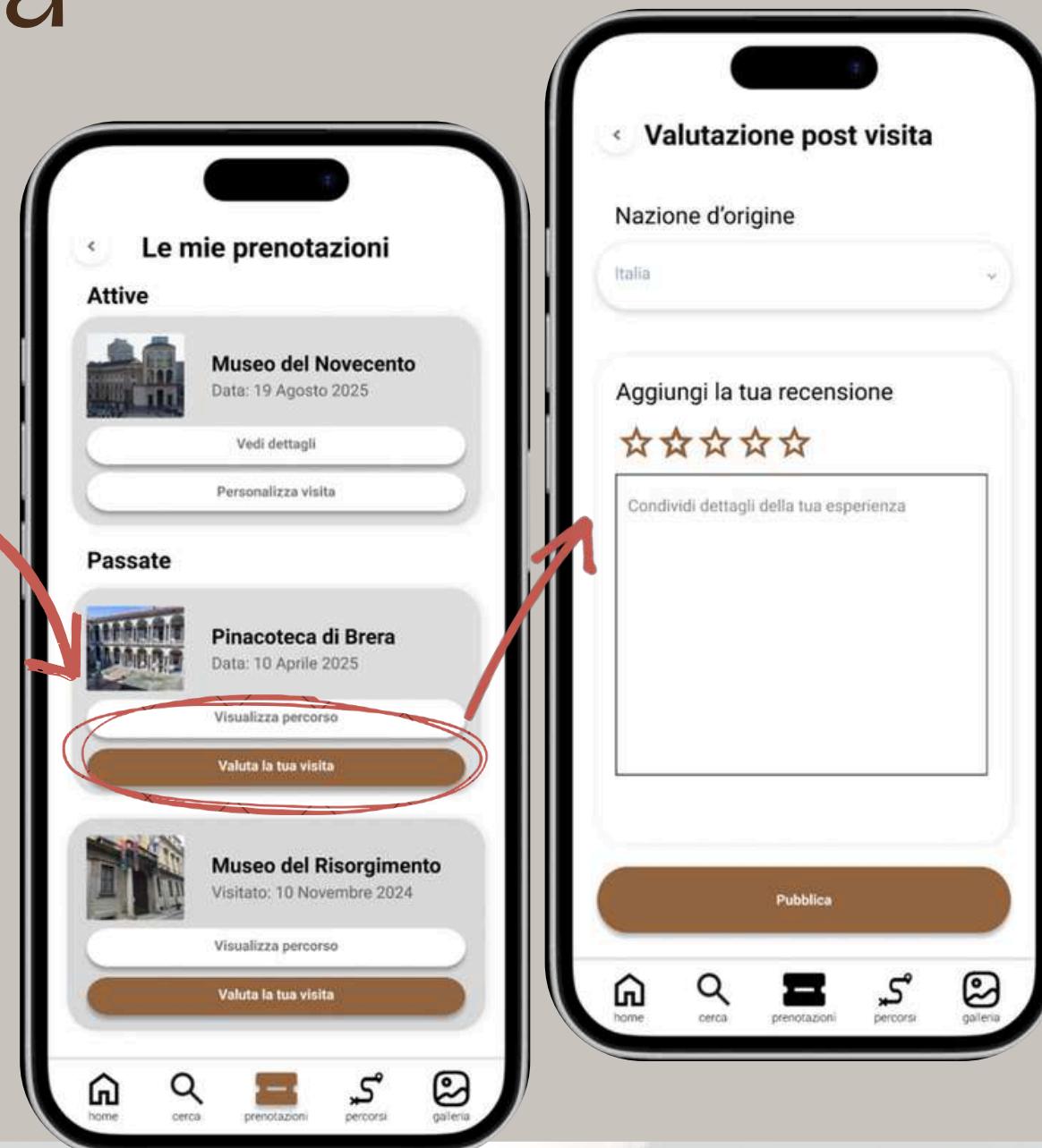
The image consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface. The left screenshot shows a grid of five small art thumbnails under the heading 'Le mie preferite' (My favorites). Above the grid are two buttons: 'Rimuovi' (Remove) and 'Aggiungi' (Add). A red arrow points from the top right of this screen to the right screenshot. The right screenshot shows a larger view of a painting by Giuseppe Pellizza da Volpedo titled 'Il Quarto Stato'. Below the painting, there is descriptive text: 'Aggiunta il 19/08/25 alle 13:00', 'Presso: Museo del Novecento (Piazza del Duomo, 820123, Milano)', and 'Sala:11'. There is also a 'Nota personale' (Personal note) section containing a message about the painting's dimensions and its impact. At the bottom, there is detailed information: 'Artista: Giuseppe Pellizza da Volpedo (1868-1907)', 'Titolo originale: Il cammino dei lavoratori, successivamente rinominato Il Quarto Stato', 'Data di realizzazione: 1898-1901', 'Tecnica: Olio su tela.', 'Dimensioni: 293 x 545 cm.', 'Movimento artistico: Divisionismo', 'Tema principale: L'emancipazione del proletariato e la lotta per i diritti sociali.', and 'Contesto storico: Ispirato ai movimenti socialisti e ai crescenti scioperi della fine dell'Ottocento in Italia.'

Condividi



Lasciare una recensione

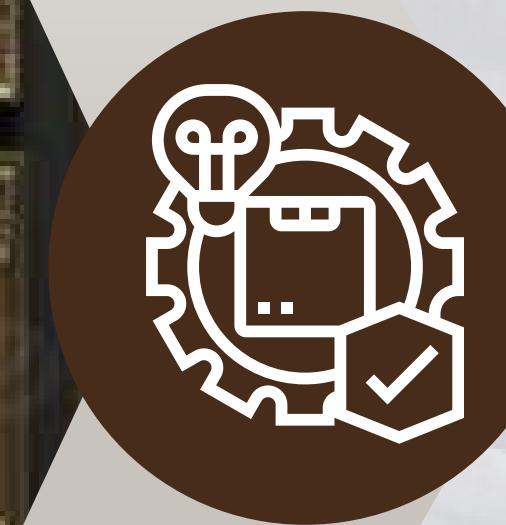
Per lasciare una recensione basta andare su “**Le mie prenotazioni**” e cliccare su “**Valuta la tua visita**”. Le recensioni saranno visibili nella descrizione del museo e nei risultati di ricerca.



Condividere il percorso

Per **condividere il proprio percorso** basta cercare l’icona di condivisione nella pagina “i miei percorsi” o nel riepilogo del percorso da condividere.



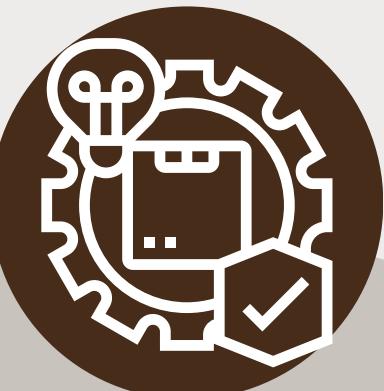


3

RAFFINAMENTO POST VALUTAZIONE EURISTICA

- Problemi recepiti dal gruppo di valutatori
- Strategie adottate per risolvere i problemi
- Prototipo High Fidelity
- Architettura del Sistema
- Il nostro Sito Web

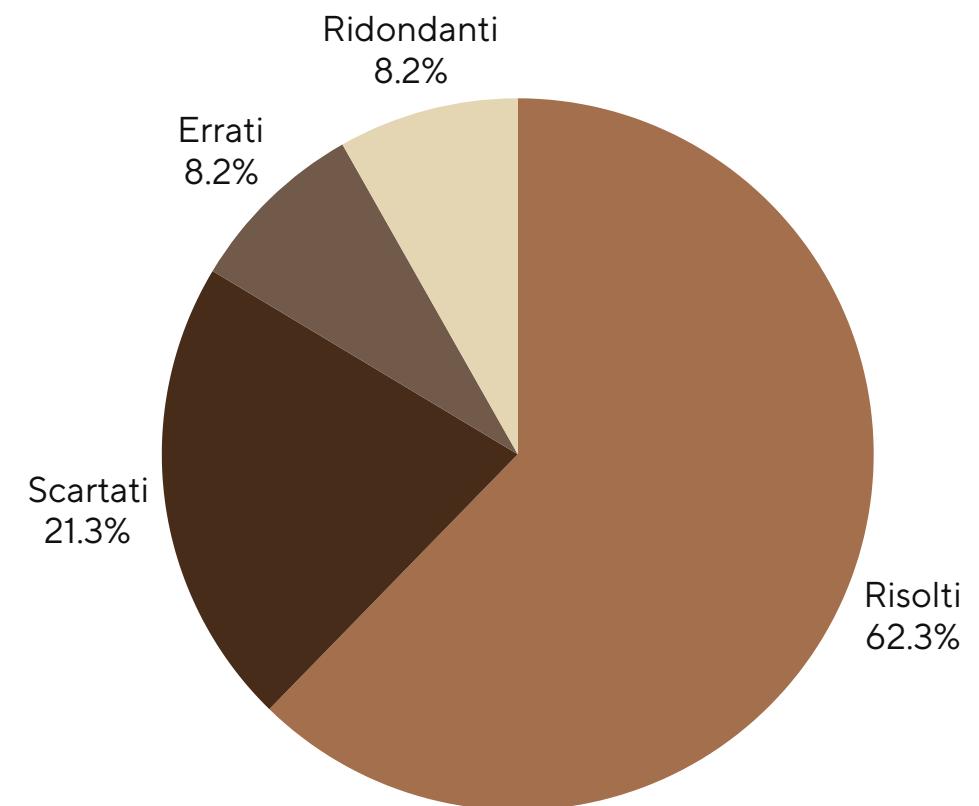
Problemi segnalati



Principali problemi segnalati

- Mancanza di **feedback** (H1)
- **Layout e di design** non coerenti(H4-H8)
- **Terminologia** ambigua (H2-H4)
- **Etichette** poco chiare (H2)
- **Errori** del prototipo (NE)
- Funzionalità **mancanti**

Analisi dei Problemi



- **61 Problemi Totali**
- 38 Problemi Risolti (62,3%)
- 13 Problemi Scartati (21,3%)
- 5 Problemi Errati (8,2%)
- 5 problemi Ridondanti (8,2%)

Strategie adottate



Come abbiamo analizzato i problemi



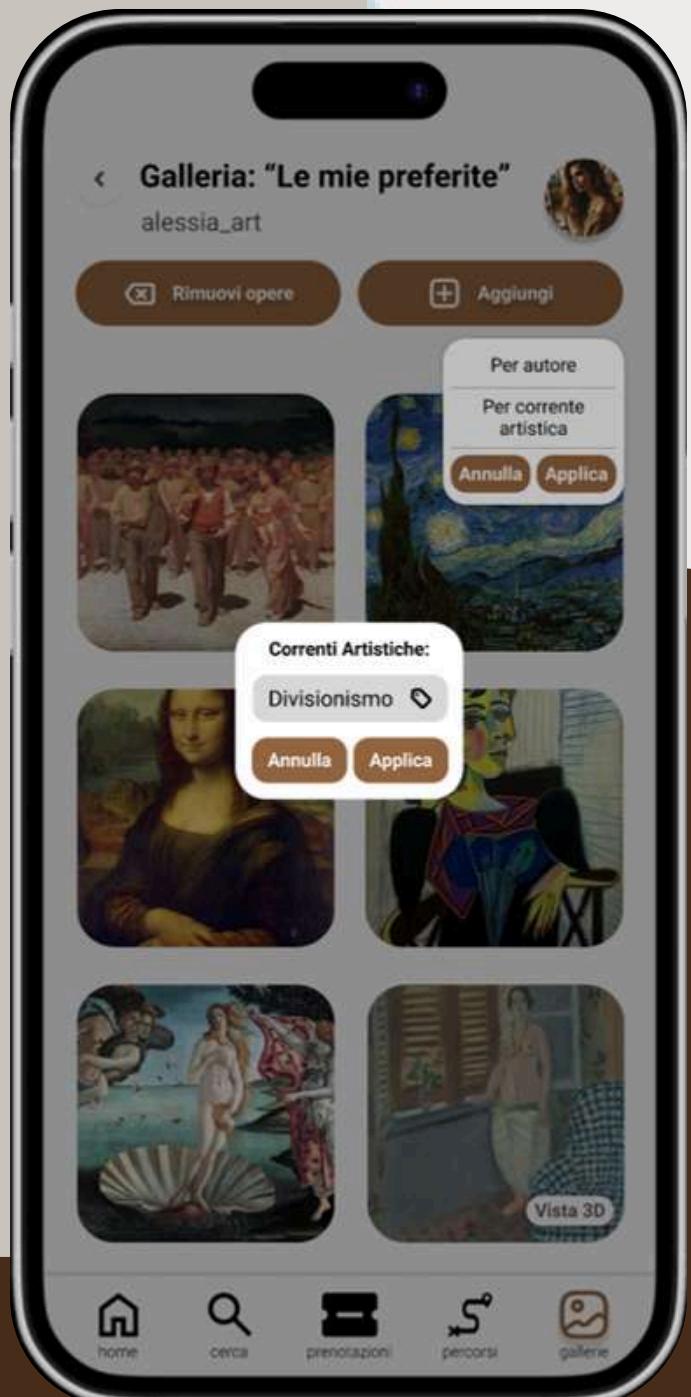
Questo metodo ha permesso ad ogni partecipante di **analizzare tutti i problemi segnalati** e di trovare la **migliore soluzione** nel minor tempo possibile.

Migliorato l'esperienza dell'utente



Abbiamo aggiunto:

- **Filtri** per cercare opere nella **galleria**. (H3)
- **Messaggi Pop-up** di conferma.(H1)
- **Prompt di verifica** per **confermare di voler proseguire.**(H1)
- Guide per spiegare i **passaggi più complessi** (Es. salvataggio opere nella galleria).(H6-H10)
- **Animazioni** al passaggio del mouse per individuare i tasti meno evidenti. (H6)



Linguaggio chiaro e coerente

- Abbiamo modificato **termini** che potessero creare confusione per una comunicazione più chiara e veloce. (H2-H4)



Layout e design

- Abbiamo ridotto la quantità di **colori** presenti per ottenere un prototipo più pulito e uniforme.(H4-H8)
- Abbiamo migliorato la **grafica** di alcune schermate per rendere la navigazione più fluida.(H8)
- Abbiamo uniformato il **layout**. (H4)

Scelte grafiche



Colori

- Colore **principale**:
Hex: #936541
- Colore **secondario**:
Hex: #D9D9D9
- Colore **terziario**:
Hex: #000000

Marrone chiaro

Grigio chiaro

Nero

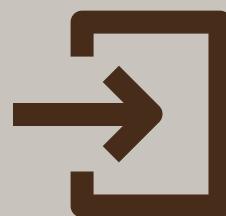
Per riprendere
il colore della
segnaletica
turistica!

Tipografia



- Utilizzo del font **Roboto** per garantire leggibilità e uniformità.
- Peso differenziato per gerarchie visive chiare (es. grassetto per titoli, normale per contenuti).

Iconografia

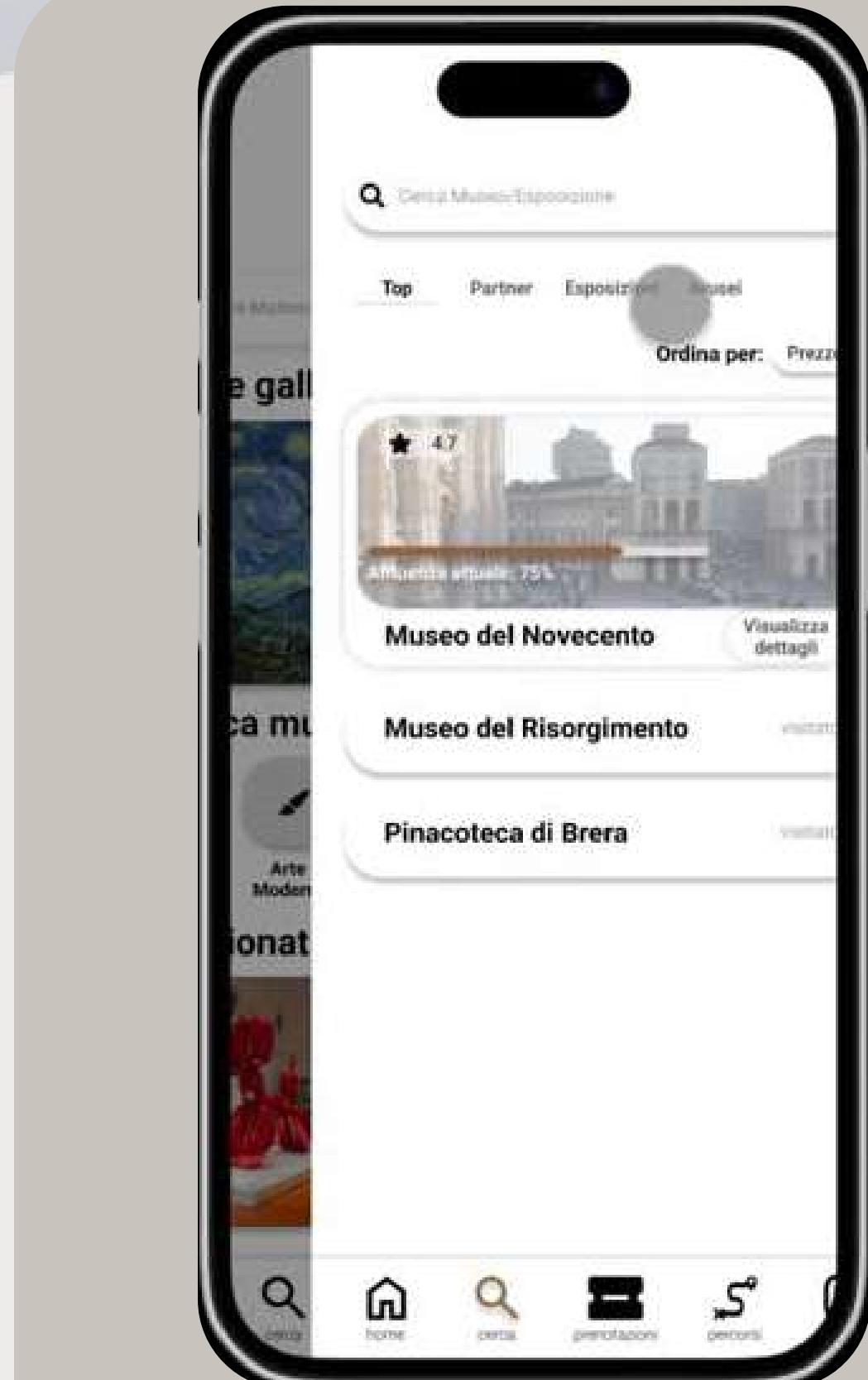


- Le icone utilizzate sono **intuitive** e seguono un **design minimalista**, supportando l'utente nella navigazione senza distrarre dall'esperienza visiva.

Come mai il marrone?



Prototipo High Fidelity



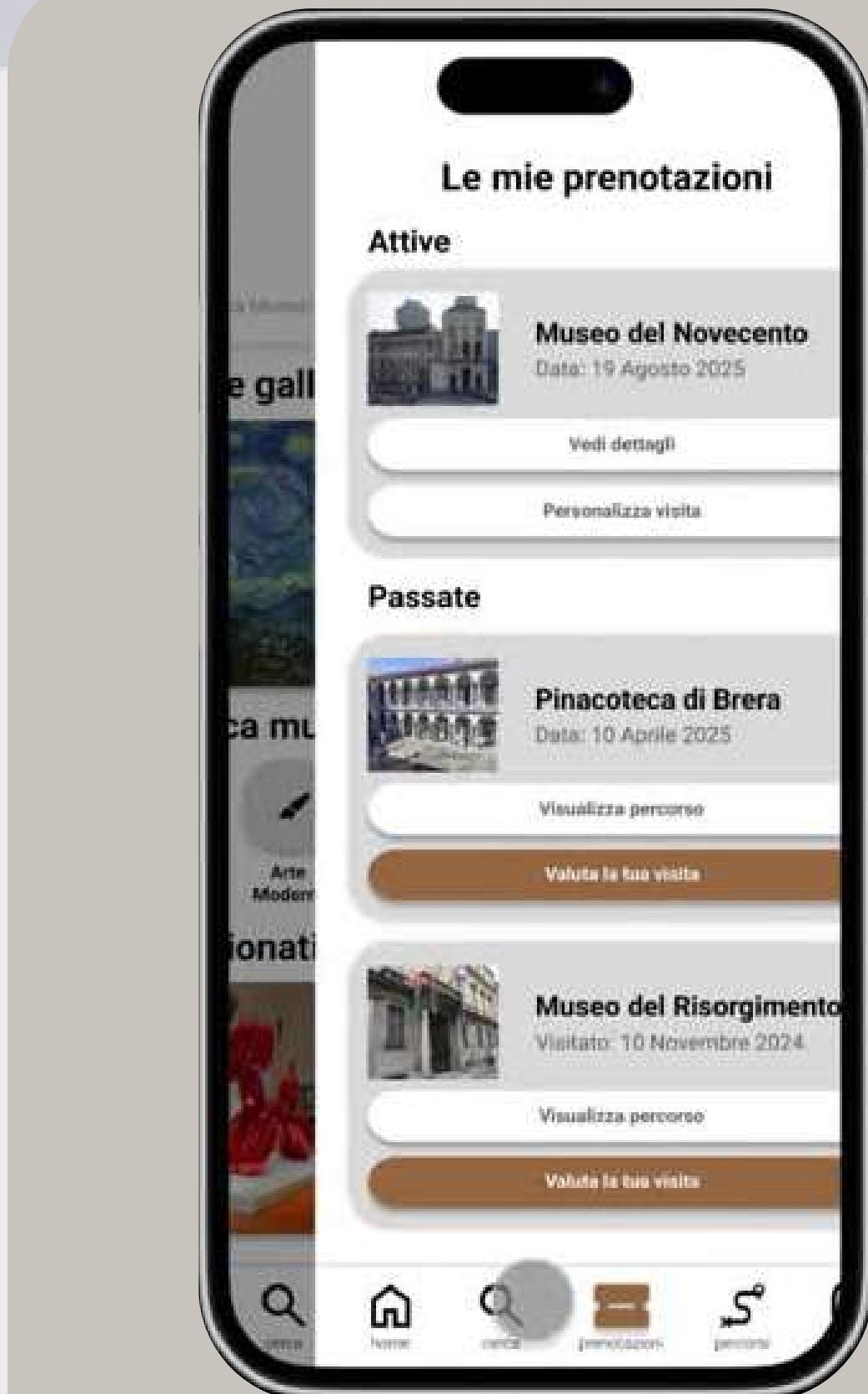
Task Semplice

Per il **task semplice** abbiamo aggiunto:

- La possibilità di **selezionare il raggio di distanza** nei filtri della mappa.
- La possibilità di **ordinare i risultati** di ricerca in base al prezzo.

Clicca **qui** per vedere il prototipo High Fidelity.

Prototipo High Fidelity



Task Moderato

Per il **task moderato** abbiamo:

- Aggiunto la possibilità di **ingrandire** a schermo intero le **mappe del museo**.
- Aggiunto una guida che spiega come **salvare le opere** in galleria con il codice QR.
- Aggiunto **descrizioni** delle opere o dei movimenti nella personalizzazione.
- Dato più **rilevanza alle opere**.

Clicca qui per vedere il prototipo High Fidelity.

Prototipo High Fidelity



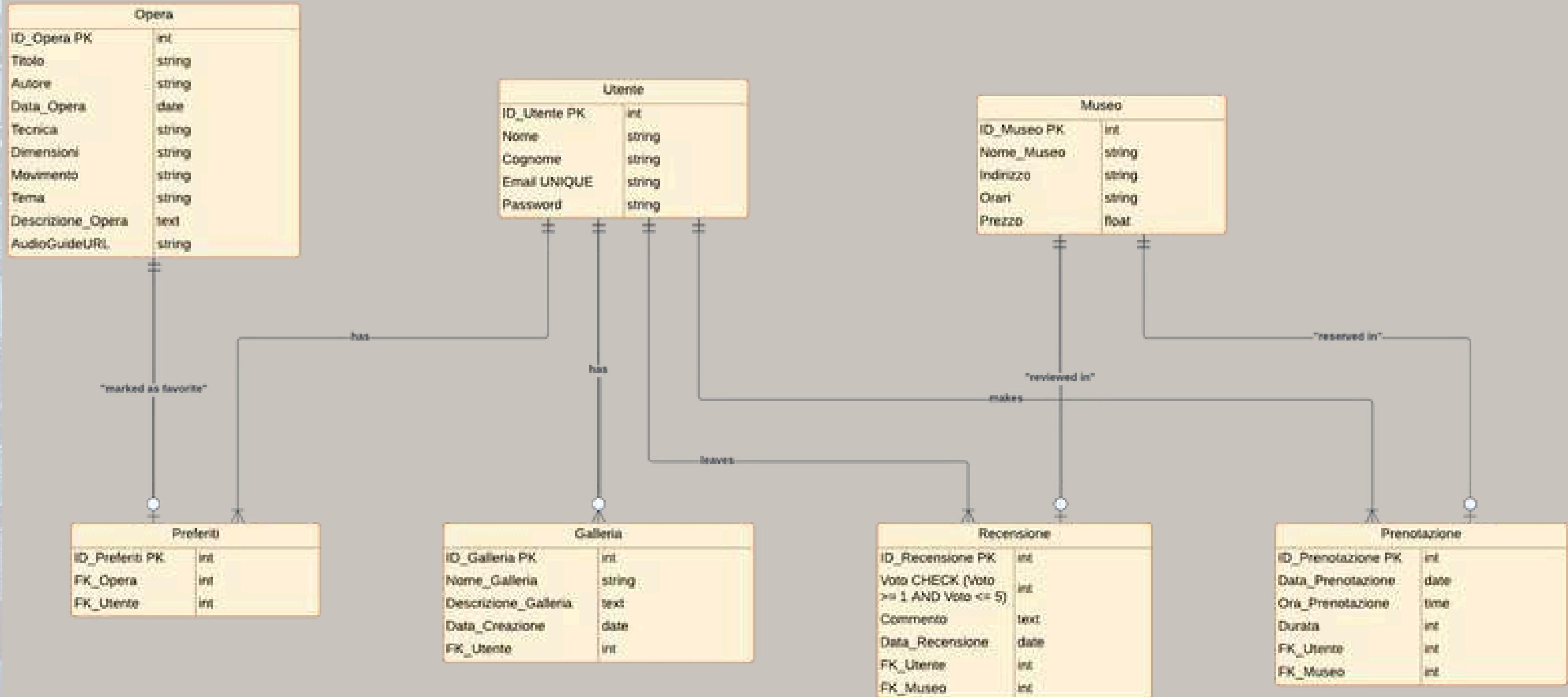
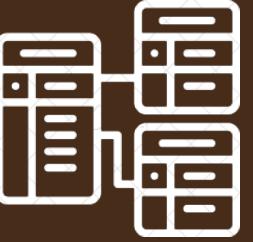
Task Complesso

Per il **task complesso** abbiamo aggiunto:

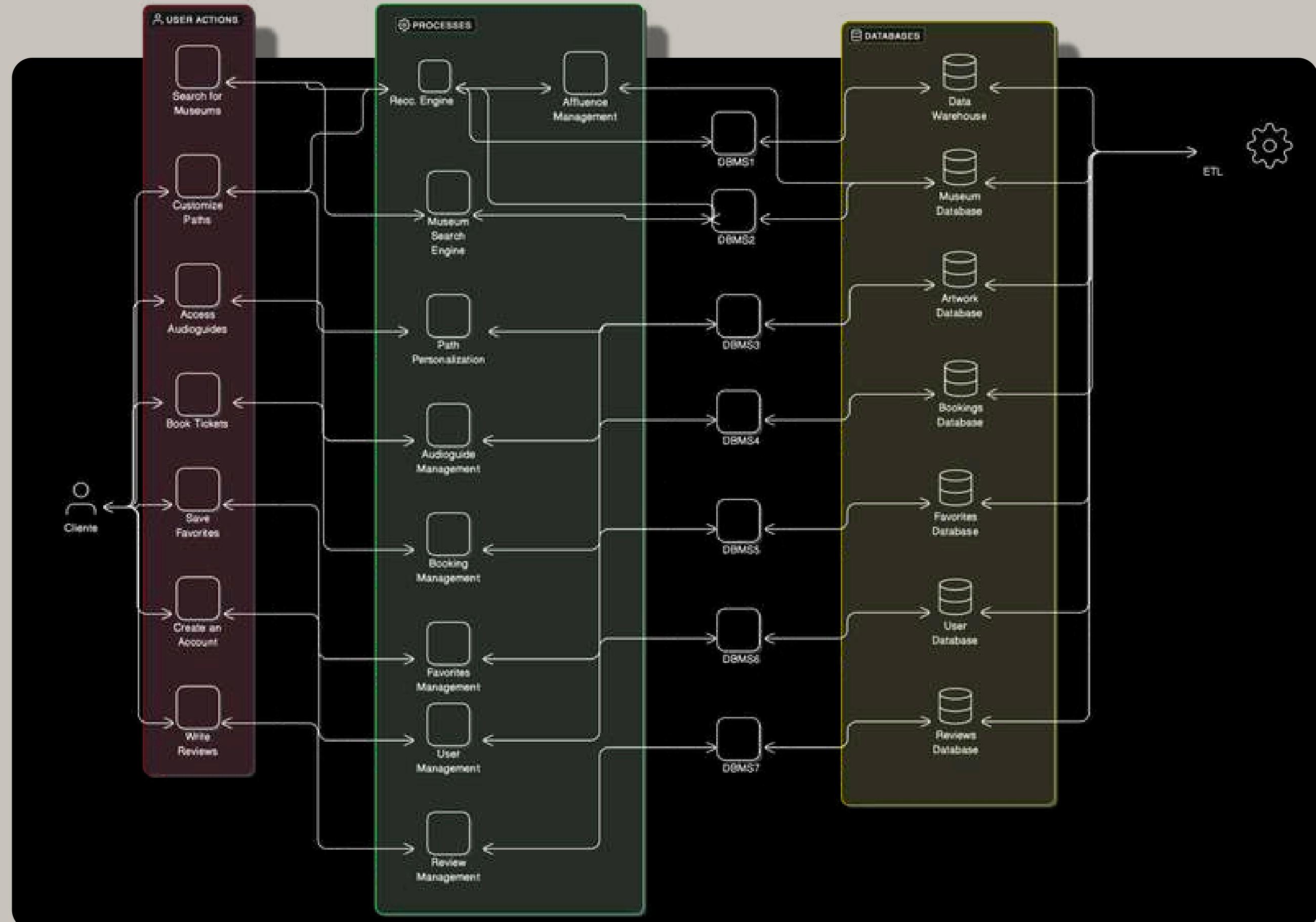
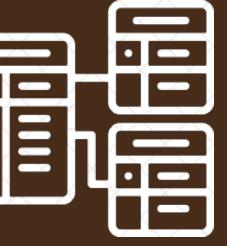
- La possibilità di **eliminare** l'intera galleria.
- **Filtri** per cercare le opere.
- Il simbolo del **lucchetto** per le gallerie private.
- **Modello 3D** sulla singola opera.

Clicca qui per vedere il prototipo High Fidelity.

Diagramma ER



Architettura del Sistema



Il sito ArtMyWay

Le nostre pubblicazioni

- Abbiamo documentato ogni passaggio del nostro lavoro **pubblicandolo regolarmente su GitHub** per garantire trasparenza e tracciabilità.

Il sito

- Abbiamo progettato e realizzato da zero un sito web utilizzando Next.js, dove abbiamo inserito:
 - Una **timeline step-by-step** per illustrare l'evoluzione del progetto.
 - L'accesso diretto al **prototipo**.
 - Dei post di **approfondimento**, per condividere le sfide affrontate e le soluzioni adottate.
 - Una presentazione dei **membri** del gruppo.
 - **Strumenti di accessibilità**.

Trasparenza
Accessibilità
Inclusività



Clicca qui per visitare il nostro sito.

A photograph of a woman with dark hair, seen from behind, looking at several framed artworks on a wall in a museum. The artworks are in gold frames and depict various scenes. The background is slightly blurred.

4

USER TESTING

- Descrizione della procedura
- Utenti coinvolti
- Risultati ottenuti
- Possibili miglioramenti del prototipo



Descrizione della procedura



Dove sono stati condotti i test?

Online, usando la piattaforma

Google Meet



- Ai partecipanti è stato chiesto di collegarsi via **smartphone**, così da poter osservare le loro interazioni con l'app.
- Le video chiamate sono state **registerate**.
- Tutti i partecipanti al test hanno scaricato **Figma** su mobile per rispecchiare al meglio la modalità di utilizzo dell'applicazione.

Durata di ogni sessione: 30 minuti in media.

Ruoli dei membri del team

Ogni caso di test è stato eseguito con il contributo di quattro componenti del gruppo, selezionati a turno tra i sette membri complessivi. I ruoli di facilitatore e osservatore sono stati assegnati a priori e sono rimasti invariati per l'intera durata delle sessioni di testing.



Facilitatori



Osservatori



Utenti coinvolti



Per condurre gli usability test sulla versione high-fidelity del prototipo,
abbiamo selezionato **7 partecipanti**.

Anagrafica

- Studenti **universitari e liceali**.
- Fascia d'età: **16-19**
- Genere:



Competenze

- Esperienza pregressa nella visita di musei.
- Familiarità con le applicazioni mobili.

Materiali e strumenti utilizzati

Materiali

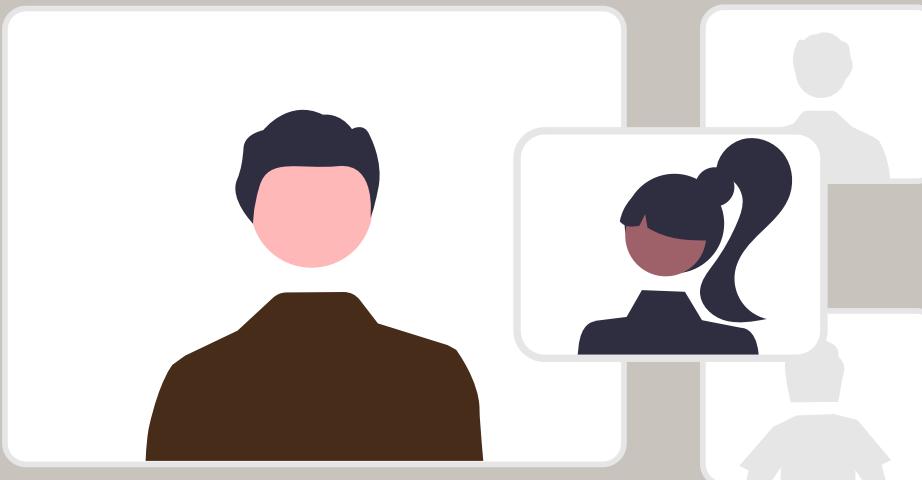
- Modulo di **consenso informato**.
- Questionario **pre-test** per raccogliere informazioni iniziali.
- Questionario **post-test** per raccogliere impressioni complessive e feedback finali.

...

=

Strumenti

- Uno **smartphone** e un **computer** per la compilazione dei questionari.
- Un'**applicazione di meeting online** per eseguire il test a distanza e registrare l'interazione dell'utente.
- **Carta e penna** per prendere appunti.

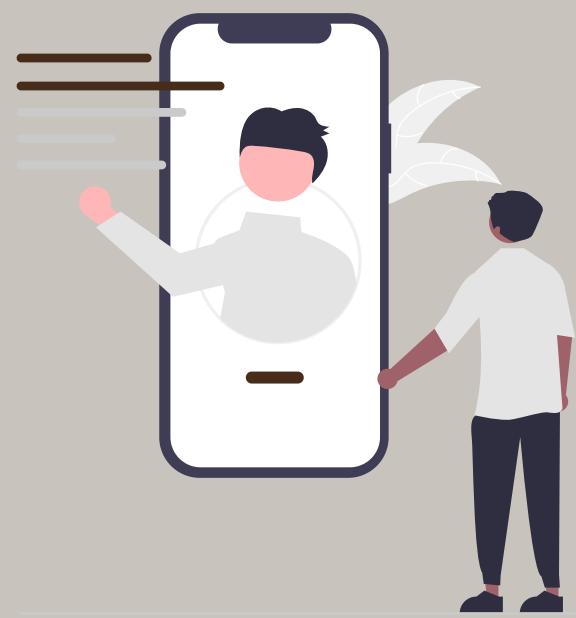


Misure e criteri di successo

I task sono stati valutati sulla base di:

Tempo di esecuzione

- Espresso in secondi



Numero di volte in cui viene richiesto l'aiuto del facilitatore



Numero di errori commessi

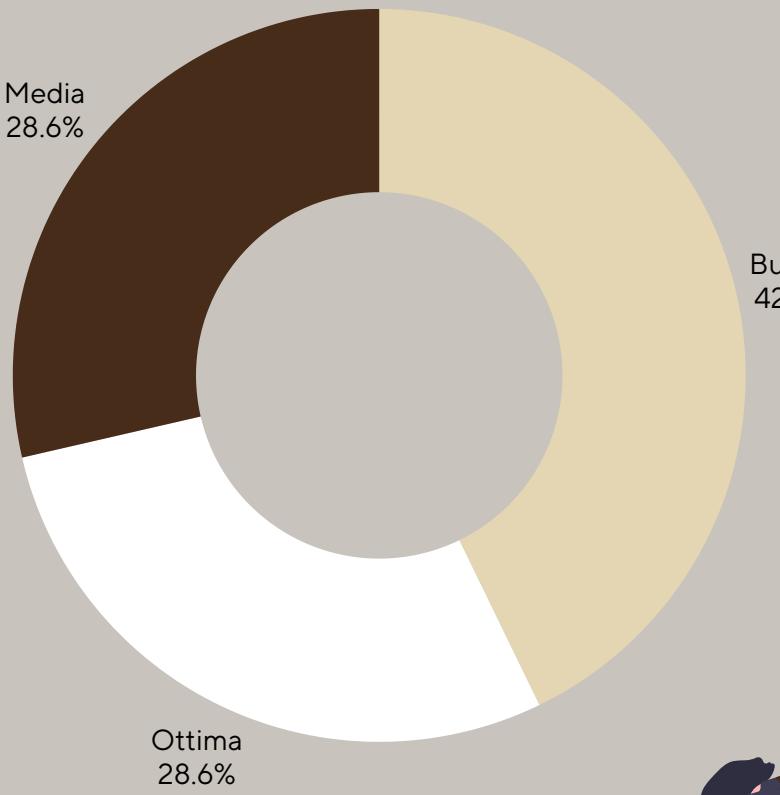
Vengono distinti in due categorie:

- **Moderati:** non compromettono l'esecuzione del task, ma possono causare piccoli ritardi o confusione temporanea.
- **Gravi:** impediscono all'utente di completare il task o di individuare le informazioni necessarie.

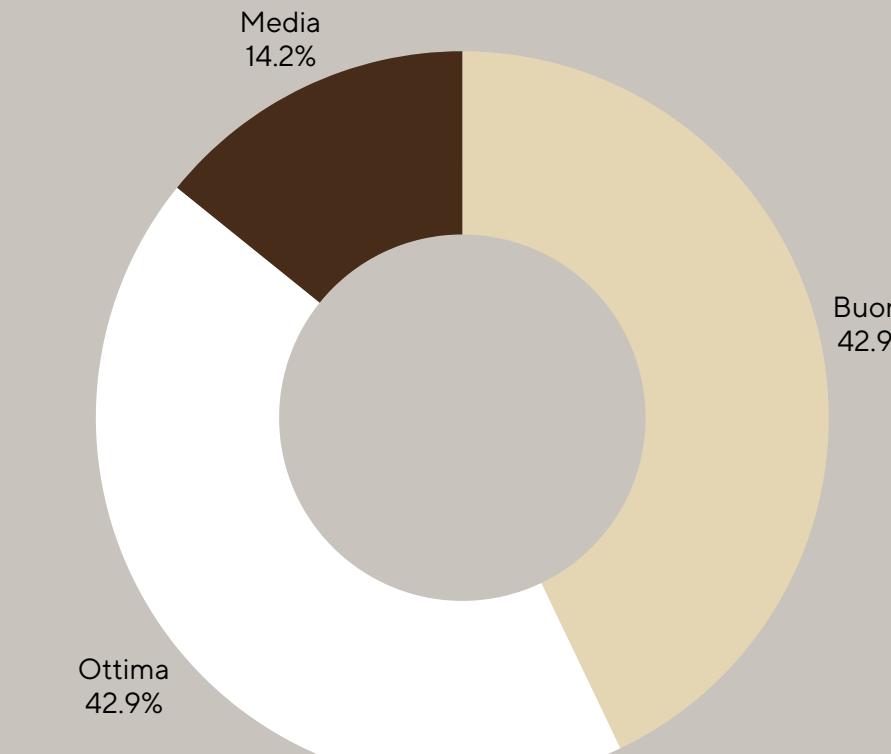


Risultati del pre-test

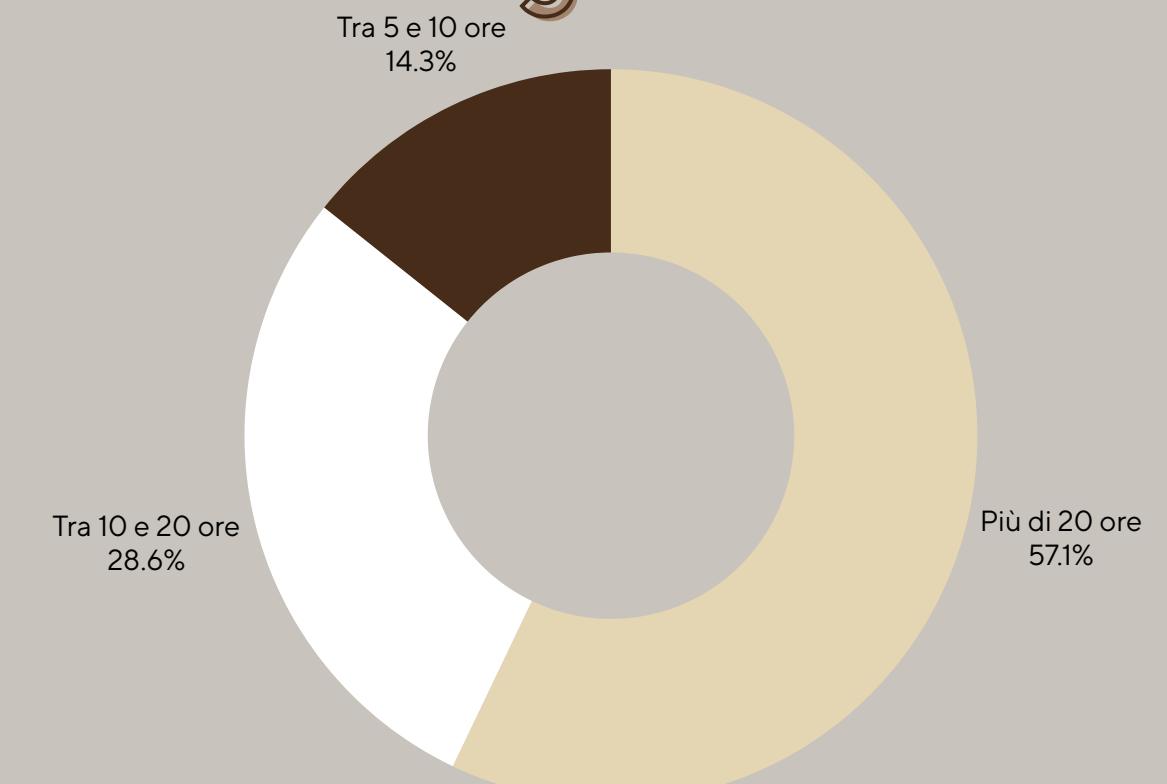
Esperienza d'uso con le app mobili



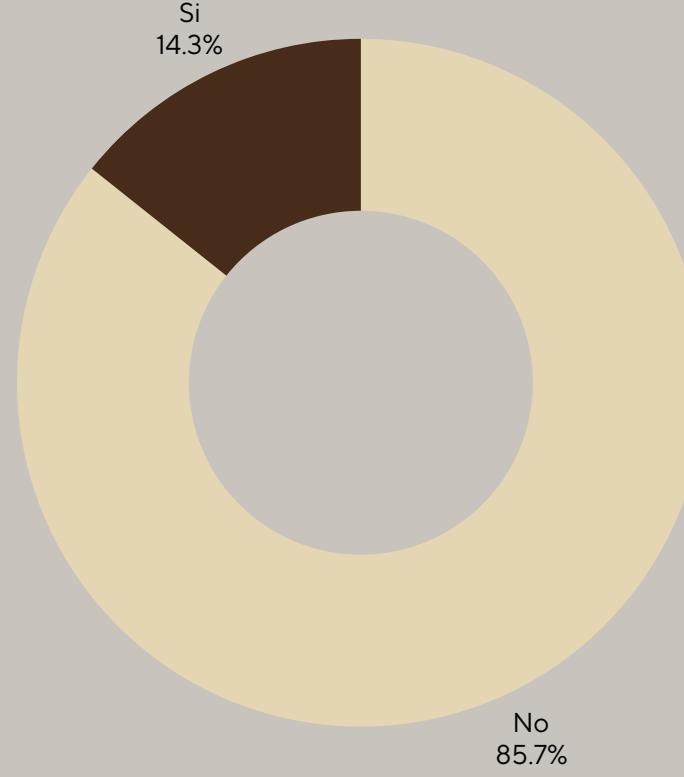
Esperienza d'uso con i social media



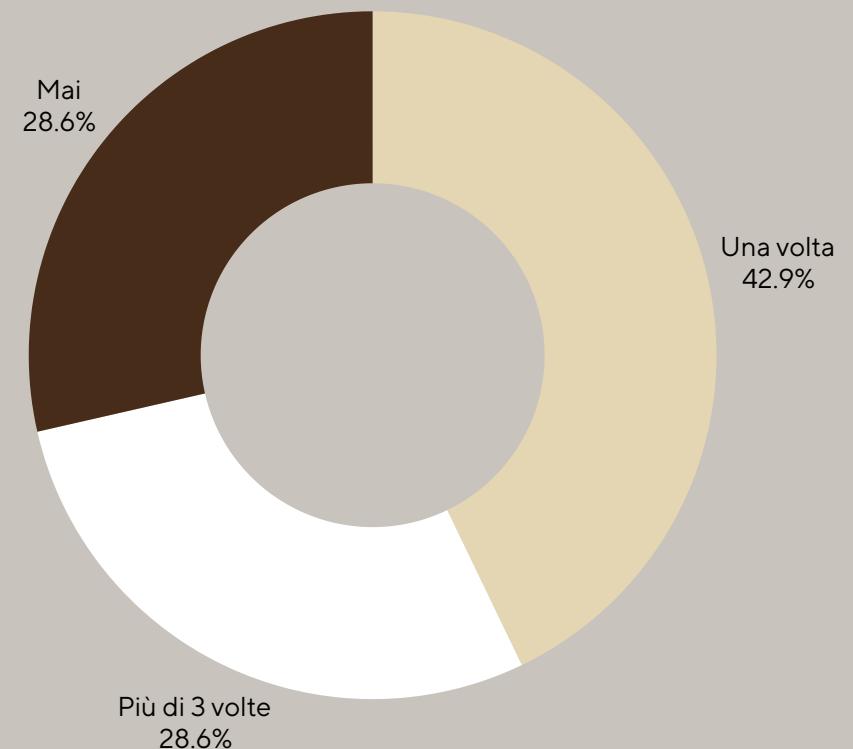
Ore settimanali di utilizzo di app mobili o tecnologie digitali



Risultati del pre-test



**Visite a
musei negli
ultimi 12
mesi**

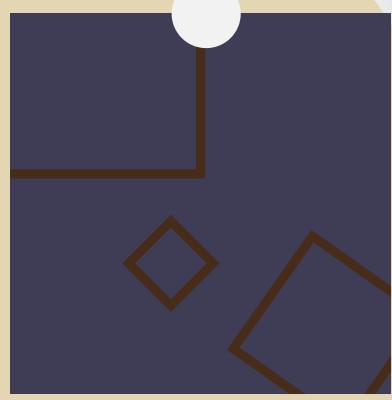
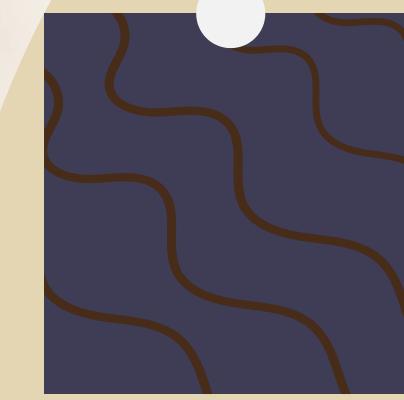


Utilizzo di app per la visita di musei

Durante una visita al museo, quali strumenti utilizzi di solito?

7 su 7 persone hanno risposto

	Mai	Raramente	A volte	Spesso
Audioguide	0%	57.1%	14.3%	28.6%
Mappe interattive	42.9%	14.3%	42.9%	0%
App Mobili	57.1%	14.3%	28.6%	0%



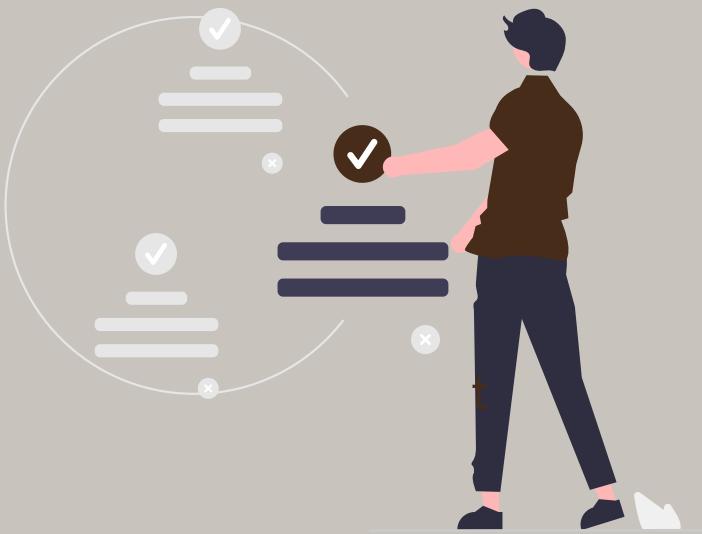
Task valutati



Durante il test abbiamo chiesto ai partecipanti di svolgere i seguenti **task**:

Semplice

- Ricerca di un museo;
- Utilizzo dei filtri di ricerca;
- Consultazione affluenza del museo;
- Prenotazione e acquisto del biglietto;
- Ricerca del biglietto acquistato.



Complesso

- Accesso alla galleria;
- Creazione di una galleria;
- Aggiunta/rimozione opere;
- Visualizzazione del modello 3D delle opere;
- Condivisione del percorso;
- Visualizzazione delle condivisioni degli altri utenti;
- Scrivere una recensione al museo

Moderato

- Personalizzazione del percorso;
- Avvio del percorso;
- Accesso all'audioguida e alla realtà virtuale;
- Modifica del percorso.

Risultati ottenuti



Tempo
impiegato

■ Medio ■ Minimo ■ Massimo

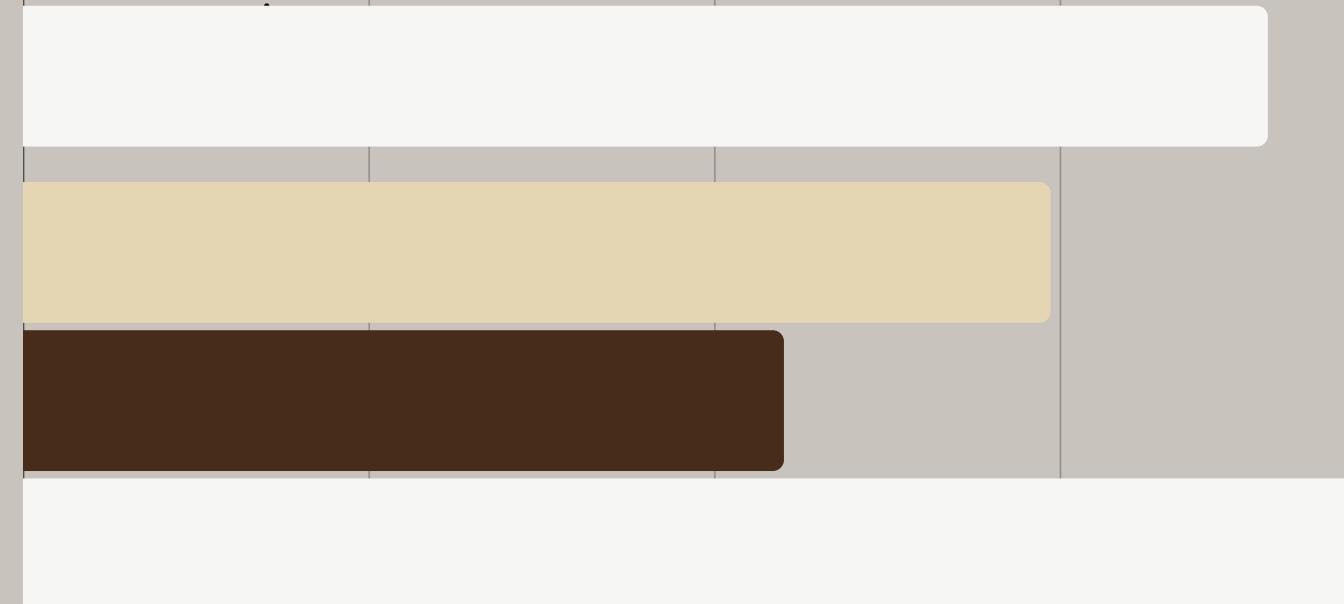
Task semplice



Task moderato



Task complesso



Risultati ottenuti

Errori
moderati

Errori
gravi

Aiuti dal
facilitatore



Risultati del post-test

Seguendo il calcolo per il **punteggio** per il singolo partecipante abbiamo ottenuto:

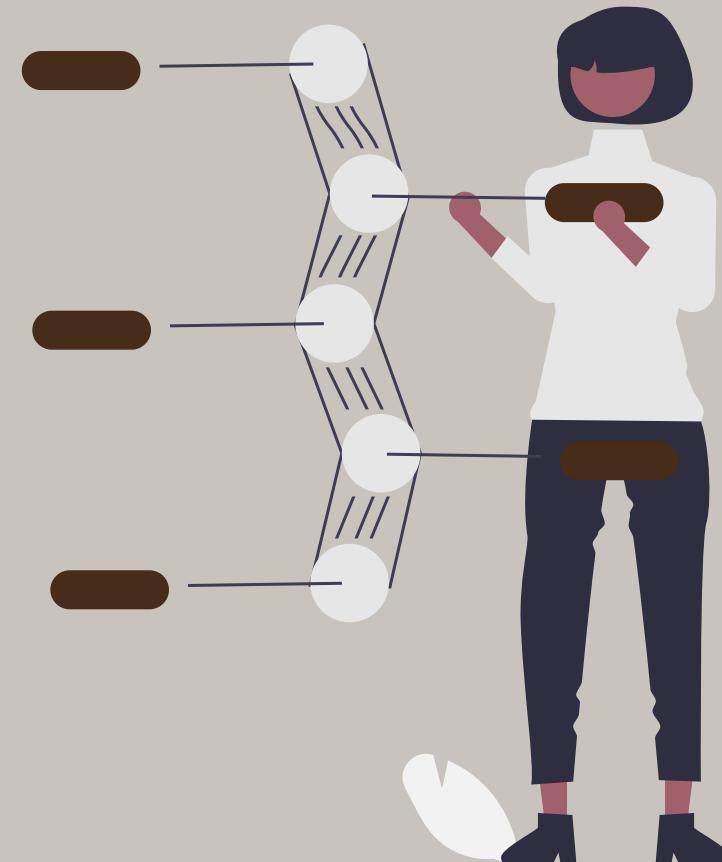
- Punteggio utente 1: **65**
- Punteggio utente 2: **97.5**
- Punteggio utente 3: **90**
- Punteggio utente 4: **82.5**
- Punteggio utente 5: **92.5**
- Punteggio utente 6: **90**
- Punteggio utente 7: **85**

Facendo la media dei singoli punteggi abbiamo ottenuto il punteggio totale.

Punteggio totale:

86.1

Considerando che un **punteggio SUS superiore a 68 è ritenuto sopra la media, il nostro risultato è molto buono.**



Principali problemi emersi



1. Filtri e Elementi Interattivi:

- Problema: posizionamento di elementi interattivi come il pulsante “Visualizza dettagli”.

2. Distinzione tra Percorsi e Prenotazioni:

- Problema: difficoltà a distinguere la sezione "Percorsi" dalla sezione "Prenotazioni"
- Soluzione: rinominare o integrare meglio le due sezioni per chiarire i rispettivi utilizzi.

3. Funzionalità di Condivisione:

- Problema: alcuni utenti non hanno compreso il processo per condividere percorsi e contenuti.
- Soluzione: integrare un tutorial rapido o un'icona più visibile e intuitiva per la condivisione.

4. Modifica Percorsi:

- Problema: non è possibile apportare modifiche ad un percorso già salvato.
- Soluzione: aggiungere un'opzione per modificare i percorsi direttamente dalla schermata di riepilogo.

Raccomandazioni emerse



Personalizzazione e Funzionalità

- **Personalizzazione percorsi:**

- Consentire l'aggiunta manuale di opere durante la creazione del percorso.
- Includere una descrizione breve delle audioguide per facilitare la scelta da parte degli utenti.

- **Funzionalità avanzate:**

- Integrare la realtà virtuale con spiegazioni chiare su come accedere e utilizzarla.
- Permettere la modifica dei percorsi già salvati, migliorando la flessibilità.

- **Notifiche e promemoria:**

- Implementare notifiche per prenotazioni non ancora utilizzate o opzioni per inviare conferme via email.

Raccomandazioni emerse



Esperienza complessiva

- **Feedback e recensioni:**

- Introdurre un prompt per scrivere recensioni subito dopo una visita, migliorando il coinvolgimento.

- **Galleria personale:**

- Unificare le opzioni di modifica (aggiunta/rimozione opere) in un singolo pulsante.
- Chiarire il significato e la funzione del modello 3D con istruzioni esplicite.

Aspetti grafici

- **Interfaccia utente:**

- Utilizzare un layout più chiaro e minimalista per evitare confusione tra sezioni simili.
- Aggiungere un design che renda immediatamente comprensibile lo scopo delle funzioni.



5

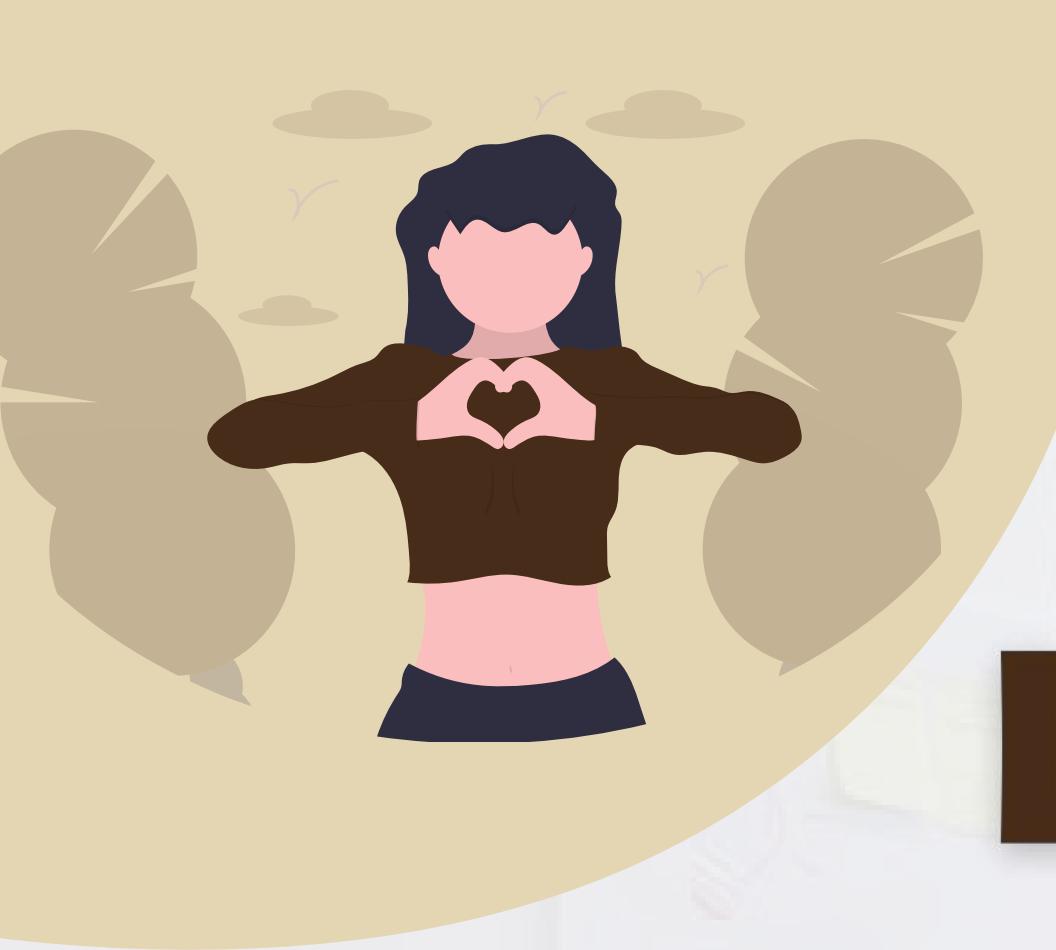
PASSI FUTURI

Passi futuri

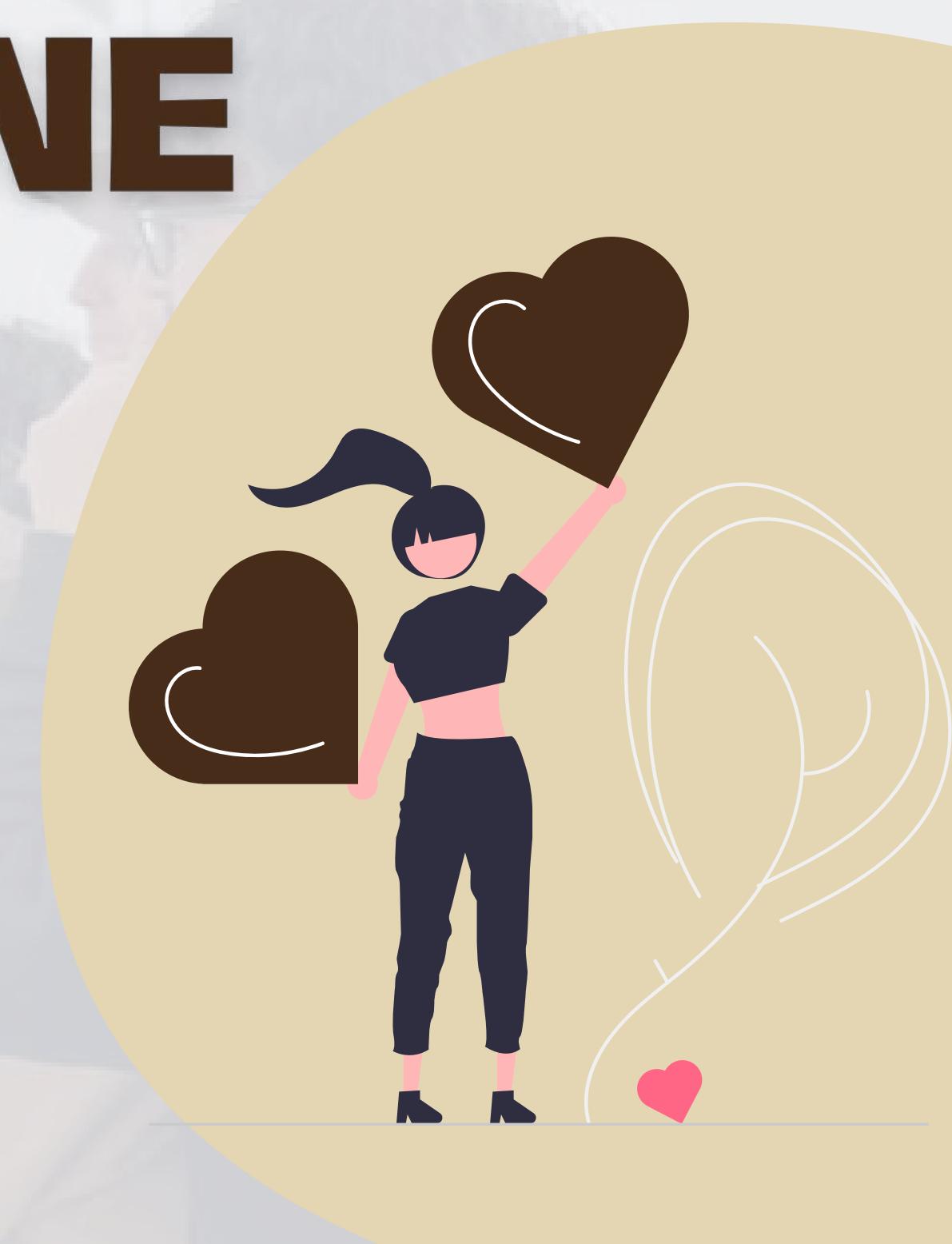
Per il futuro dell'app ArtMyWay sono ipotizzabili questi passi futuri:

- 1. Miglioramento delle funzionalità interattive**
- 2. Integrazione con i musei partner**
- 3. Supporto alla scalabilità**
- 4. Marketing e diffusione**
- 5. Monitoraggio e analisi**
- 6. Espansione geografica**





GRAZIE PER L'ATTENZIONE



Contattaci!

suggestions@art-my-way.com

ArtMyWay

GitHub

