



ArtMyWay - DesignersForCulture

PROTOCOLLO E SCRIPT USABILITY TEST

27 Dicembre 2024

1 Partecipanti Coinvolti

Prima di condurre i test sulla versione high-fidelity del prototipo, sono stati selezionati 7 adolescenti di età compresa tra i 16 e i 19 anni, in linea con il target definito nella fase iniziale del progetto. La selezione tiene conto di due aspetti chiave, ritenuti fondamentali per una valutazione efficace del prototipo:

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

Questi criteri permettono di assicurare che i partecipanti rappresentino adeguatamente il pubblico target, fornendo feedback utili e mirati per ottimizzare l'applicazione.

2 Ruoli dei membri del gruppo

Ogni caso di test viene eseguito con il contributo di tutti i componenti del gruppo, ciascuno assegnato ad un ruolo specifico.

Ruolo	Componente del gruppo	Responsabilità
Facilitatore	Carmen Giaccotto, Alessia Franchetti-Rosada, Mattia Colombo.	Chiede ai partecipanti di eseguire dei task utilizzando una o più interfacce utente.
Osservatore	Federico Previtali, Manoueil Michael Halim Riad Hanna, Valentina Petrignano, Michele Arrigoni.	Osserva il comportamento del partecipante e ascolta eventuali commenti.

3 Materiali e Strumenti necessari per il Test

Strumenti

- Uno smartphone e/o 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.

Materiali

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

4 Esecuzione dello Usability Test

Il test è condotto individualmente per ciascun utente, seguendo una serie di passaggi ben definiti:

1. L'utente firma il modulo di consenso informato.
2. L'utente compila il questionario *pre-test* per fornire dati anagrafici e altre informazioni generali.
3. Si raccolgono le idee iniziali degli utenti sulle loro prime impressioni.
4. Gli utenti eseguono i task richiesti dai facilitatori, mentre gli osservatori annotano le loro reazioni. A ogni partecipante viene chiesto di pensare ad alta voce, seguendo il metodo **THINK-ALoud**.
5. Al termine dei task, vengono richieste ulteriori impressioni ai partecipanti.
6. Ogni utente compila il questionario *post-test*, basato sul modello SUS (System Usability Scale).

5 Questionario Pre-Test

Domande

1. Come ti chiami?
2. Quanti anni hai?
3. Qual è l'ultimo titolo di studio che hai conseguito?
4. Come giudichi la tua esperienza d'uso con le app mobili?
5. Come giudichi la tua esperienza d'uso con i social media?
6. In media, quante ore alla settimana usi app mobili o tecnologie digitali?
7. Hai mai utilizzato app per la visita di musei?
8. Hai mai visitato un museo negli ultimi 12 mesi?
9. Durante una visita al museo, quali strumenti utilizzi di solito?

Link al questionario: <https://g9dzinv68sa.typeform.com/to/mfIKDzUR>

6 Analisi dell'esecuzione dei task

Durante il test viene chiesto ai partecipanti di risolvere i task fondamentali riguardanti il progetto. Per ogni task si misura:

- Il tempo di esecuzione;
- Il numero di errori commessi;
- Il numero di volte in cui è necessario l'intervento del facilitatore.

Gli errori vengono distinti in due categorie:

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

7 Task Assegnati

Task Semplice

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

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

Task Moderato

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

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

Task Complesso

”Aggiunta delle opere a una galleria personale digitale, visualizzazione del modello 3D e condivisione con altri utenti”

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

8 Questionario Post-Test

Il questionario post-test è basato sul modello **SUS (System Usability Scale)**. Ad ogni partecipante viene data la possibilità di scegliere un valore da 1 a 5, dove 1 corrisponde a ”fortemente in disaccordo” e 5 a ”molto d’accordo”. I risultati vengono raccolti in maniera anonima.

Domande

1. Penso che mi piacerebbe usare questo sistema frequentemente.
2. Ho trovato il sistema inutilmente complesso.
3. Penso che il sistema sia facile da usare.
4. Penso che avrei bisogno del supporto di una persona tecnica per poter utilizzare questo sistema.
5. Ho trovato le varie funzioni di questo sistema ben integrate.

6. Penso ci siano troppe incoerenze nel sistema.
7. Immagino che la maggior parte delle persone imparerebbe a usare questo sistema molto rapidamente.
8. Ho trovato il sistema molto pesante da usare.
9. Mi sono sentito molto sicuro nell'usare il sistema.
10. Ho avuto bisogno di imparare molte cose prima di poter iniziare a usare questo sistema.

Link al questionario: <https://wlq33ve5j5s.typeform.com/to/vyJDAffI>

9 Script Usability Test

9.1 Introduzione

Grazie per aver accettato di partecipare al test di usabilità della nostra applicazione. Il tuo contributo è fondamentale per aiutarci a migliorare l'applicazione, rendendola più intuitiva e semplice da usare. Prima di iniziare, ti chiediamo gentilmente di compilare un modulo di consenso informato. Questo documento spiega come utilizzeremo i dati raccolti durante il test e garantisce che le tue informazioni saranno trattate in modo riservato. Ricorda che puoi interrompere il test in qualsiasi momento senza fornire spiegazioni.

Se hai domande prima di cominciare, non esitare a chiedere.

9.2 Prima parte: Introduzione e Quiz Anagrafico

Per iniziare, ti proporremo un breve quiz anagrafico per raccogliere alcune informazioni su di te e comprendere meglio il tuo background.

Sei pronto per iniziare?

[Se l'utente conferma:] Perfetto! Ti invierò un link al quiz. Una volta completato, ritorna pure da me per proseguire con il test.

9.3 Seconda parte: Test di Usabilità

9.3.1 Osservazione iniziale della schermata home

Ti mostrerò per pochi secondi la schermata principale dell'applicazione. Per il momento, ti chiedo di non cliccare nulla ma solo di osservare attentamente.

Dopo 5 secondi: Stop. Vorrei sapere cosa ne pensi: riesci a intuire a cosa serve l'applicazione e per chi potrebbe essere utile?

Ora potrai osservare di nuovo la schermata, questa volta con calma, ma sempre senza interagire.

Dopo 10 secondi: Cosa ne pensi adesso? Quali sono le tue prime impressioni? Dove pensi che inizieresti a navigare? E cosa ti aspetteresti che accada cliccando sui vari elementi?

9.3.2 Esplorazione guidata del prototipo

Adesso sei libero di esplorare il prototipo. Ti chiedo solo di pensare ad alta voce mentre interagisci: descrivi cosa fai, cosa noti e cosa pensi. Questo ci aiuterà a capire meglio come utilizzi l'applicazione e quali sono le tue aspettative. Durante il test ti guiderò chiedendoti di svolgere alcuni compiti specifici.

Task 1: Ricerca e prenotazione di un museo Immagina di voler visitare un museo. Puoi mostrarmi cosa faresti per cercare un museo da visitare? Tieni a mente che si tratta di un prototipo, quindi alcune funzionalità potrebbero non essere pienamente operative. Ricordati di pensare ad alta voce e chiedimi pure se hai dubbi.

Dopo la ricerca: Hai trovato il museo che cercavi? Vuoi provare un altro metodo per effettuare la ricerca? Sei soddisfatto dei risultati?

Dopo la prenotazione: Riesci a trovare il biglietto che hai appena acquistato?

Dopo l'esecuzione: Cosa ne pensi? Hai trovato difficoltà nel completare il compito? Ci sono aspetti che ti sono piaciuti particolarmente o che potrebbero essere migliorati?

Task 2: Personalizzazione della visita con audioguide Ora ti chiedo di creare un percorso personalizzato per la visita al museo.

Dopo la creazione del percorso: Riesci ad avviare il percorso che hai appena salvato? Come procederesti se volessi modificarlo?

Dopo l'esecuzione: Hai trovato difficoltà? C'è qualcosa che ti ha colpito positivamente o negativamente?

Task 3: Galleria personale e condivisione Prova ad utilizzare la galleria personale. Cosa faresti per aggiungere o rimuovere un'opera dalla galleria?

Se volessi condividere il tuo percorso o esplorare quelli condivisi da altri utenti, come procederesti?

Dopo l'esecuzione: Hai riscontrato difficoltà? Ci sono funzionalità che ti hanno particolarmente soddisfatto o che pensi potrebbero essere migliorate?

9.3.3 Esplorazione libera del prototipo

Ora puoi esplorare liberamente il prototipo, soffermandoti su funzionalità che ti incuriosiscono o tornando su aspetti già visti per approfondirli. Anche in questa fase, ti invitiamo a pensare ad alta voce per condividere con noi le tue impressioni.

9.4 Conclusione

Ora che hai osservato e interagito con il prototipo, ti invito a condividere eventuali impressioni, domande o osservazioni che non hai ancora espresso. Inoltre, ti chiedo di compilare il questionario che ti ho mandato per e-mail. Grazie mille per il tuo tempo e il tuo prezioso contributo.

9.5 Domande utili durante l'utilizzo del prototipo

- A cosa stai pensando?
- Cosa pensi dovresti fare in questa schermata?
- Cosa ti aspetti che succeda cliccando questo bottone?
- Qual è il tuo obiettivo in questo momento?
- Ho notato che... a cosa stavi pensando in quel momento?
- Cosa stai cercando?