

C5 - Valutazione Euristica

PoliSHARE

22 December 2025

Descrizione del progetto

Il progetto Life@Park è stato ideato per incoraggiare le persone a muoversi insieme all'interno degli spazi verdi cittadini, valorizzando i parchi urbani come ambienti di socialità, partecipazione attiva e benessere condiviso.

Elenco condiviso delle violazioni

Problema 1: Navigazione all'indietro con il bottone in alto a sinistra

H3 - User control and freedom

Trovato da: P1, P3, P4, P5, P6

Dove: Su pagine che presentano il bottone “<” per tornare indietro in alto a sinistra

Cosa: Cliccando il bottone torna allo stato precedente della pagina corrente. Per esempio, se si è sulla pagina di un parco e si clicca sulle varie sezioni “Community”, “Recensioni”, cliccando poi “<” torna alla sezione selezionata prima, invece che tornare alla ricerca dei parchi.

Perché: Rende difficile la navigazione per pagine che non hanno un metodo alternativo per tornare indietro (come il logo in alto che torna alla pagina principale)

Severity: 4

Problema 2: Filtri nella ricerca avanzata

H4 - Consistency and Standards

Trovato da: P1

Dove: Task 1, durante la ricerca avanzata, sulla pagina dei risultati della ricerca

Cosa: Non è possibile applicare i filtri per le strutture come nella mappa

Perché: In genere, un utente si aspetterebbe che una ricerca “avanzata” offra la possibilità di applicare più filtri specifici rispetto ad altri metodi di ricerca

Severity: 2

Problema 3: Posizionamento di alcuni elementi ricorrente

NE - Problema non legato alle euristiche

Trovato da: P1, P3, P5 P6

Dove: Sulla pagina della ricerca avanzata dei parchi, sulla pagina dei dettagli di un parco

Cosa: Il posizionamento di alcuni elementi (bottone “<”, foto del parco, titolo “info parco”) cambiano quando si modifica leggermente lo stato della pagina (come cliccando su una sezione “community” ecc.)

Perché: Elementi ricorrenti dovrebbero essere nello stesso posto

Severity: 1

Problema 4: Posizionamento bottoni di condivisione e salvataggio

H4 - Consistency and Standards

Trovato da: P1, P5

Dove: Task 2, condividere eventi e parchi, sulla pagina di un parco oppure di un evento

Cosa: I bottoni per la condivisione (e anche per il salvataggio) si trovano in posizioni diverse nelle due pagine indicate: per gli eventi in alto a destra, per i parchi sotto le immagini insieme ad altri bottoni

Perché: Avere bottoni con le stesse funzionalità in posizioni diverse in diverse zone dell'applicazione può rallentare un utente che li cerca

Severity: 2

Problema 5: Errore di indirizzamento

H4 - Consistency and standards

Trovato da: P6

Dove: Pagina profilo

Cosa: Cliccando su una delle tre sezioni (*Parchi visitati*, *Eventi partecipati* e *Amici*) si nella sezione di ricerca associata; se si clicca poi sulla barra di ricerca e si annulla la ricerca, si viene mandati non nella sottosezione di profilo precedente, ma nella pagine di ricerca avanzata generale

Perché: L'utente si aspetterebbe di rimanere all'interno della pagina profilo, non di essere indirizzati in una sezione separata dell'app

Severity: 3

Problema 6: Mancanza sezione eventi a cui si è iscritti

H1 - Visibility of system status

Trovato da: P6

Dove: Iscrizione ad evento

Cosa: Non c'è nessuna sezione tra le pagine che mostri a quale evento si sia iscritti. L'unico modo per sapere a che eventi si è iscritti è scorrere tutti gli eventi o cercarli direttamente

Perché: Dover cercare manualmente a quali eventi si sta partecipando non è un feedback chiaro

Severity: 3

Problema 7: Mancanza tasto per tornare alla Home

H3 - User Control and Freedom

Trovato da: P3, P4, P5

Dove: Tutte le pagine tranne la ricerca

Cosa: Da molte pagine dell'applicativo, non è disponibile tornare rapidamente alla Home page.

Perché: L'unica modalità per tornare alla Home è fare una serie di Back.

Severity: 3

Problema 8: Conferma durante la creazione di eventi

H5 - Error Prevention

Trovato da: P1

Dove: Pagina "Nuovo evento" per la creazione di un evento

Cosa: Cliccare il bottone "<" per tornare indietro esce immediatamente dalla schermata di creazione dell'evento

Perché: Un utente potrebbe cliccare il bottone per sbaglio e perdere il progresso che aveva fatto verso l'inserimento dei dettagli dell'evento, senza che gli venga notificato che sta per uscire

Severity: 2

Problema 9: Incoerenza con i simboli

NE - Altri problemi (non euristici)

Trovato da: P6, P6

Dove: Pagine di ricerca

Cosa: Nonostante il layout delle tre sezioni sia congruente, solo due hanno un'icona accanto al nome della sezione

Perché: Non ha uno standard tra le sottosezioni di ricerca (Eventi, Parchi e Utenti)

Severity: 0

Problema 10: Tab nelle pagine dei parchi

H4 - Consistency and Standards

Trovato da: P1, P2

Dove: Task 2, Interagire con la comunità locale dei vari parchi tramite post, pagina "info parco"

Cosa: I bottoni per le sezioni "Eventi", "Community", "Recensioni" sembrano dei filtri. Inoltre, le azioni principali disponibili all'interno delle singole sezioni (ad esempio "Crea nuovo evento", "Crea nuovo post", "Scrivi una recensione") presentano lo stesso peso visivo, senza una chiara gerarchia tra azioni primarie e secondarie.

Perché: Elementi a "pillola", come i bottoni usati qui per indicare le sezioni, sono usate di solito per indicare filtri di ricerca oppure tag.

L'assenza di una gerarchia visiva tra azioni con obiettivi e frequenze d'uso differenti aumenta il carico cognitivo dell'utente che non ha chiaro quale sia il flusso d'interazione principale della pagina.

Severity: 2

Problema 11: Incoerenza tra etichetta di navigazione e contenuto (“Amici” vs “Chat”)

H4 - Consistency and Standards

Trovato da: P4

Dove: Menu di navigazione principale (schermata Mappa), transizione verso la sezione “Amici”

Cosa: Interagendo con il pulsante etichettato “Amici” nella schermata iniziale, l'utente viene reindirizzato a una schermata denominata “Chat”, che aggrega conversazioni singole e di gruppo. L'applicazione non distingue una sezione dedicata alla gestione dei contatti da quella dedicata alla messaggistica, accorpando entrambe le funzionalità in un'unica vista accessibile tramite un'etichetta non coerente con il contenuto mostrato

Perché: La soluzione adottata viola uno standard consolidato nelle applicazioni social e di messaggistica, in cui la lista dei contatti (amici) è generalmente separata dallo storico delle conversazioni (chat). L'etichetta “Amici” induce l'utente ad aspettarsi una lista di profili, mentre la schermata visualizzata presenta conversazioni attive, rendendo meno intuitiva la ricerca di un amico con cui non è ancora presente una chat.

Severity: 2

Problema 12: Tasto “+” per aggiungere amici nella sezione profilo

H8 - Aesthetic and Minimalist Design

Trovato da: P5, P2

Dove: Pagina profilo

Cosa: Il tasto “+” nella pagina profilo mi porta alla possibilità di aggiungere degli amici.

Perché: Il tasto “+” nella sezione profilo dà l'idea di poter aggiungere qualcosa al proprio profilo piuttosto che un'aggiunta di amici. La possibilità di aggiungere amici dovrebbe essere disponibile soltanto nella sezione amici.

Severity: 2

Problema 13: Descrizioni delle caselle di testo sotto ai box

H4 - Consistency and Standards

Trovato da: P3

Dove: Pagina di creazione evento

Cosa: Le descrizioni/istruzioni delle label dei campi di inserimento sono posizionate sotto la casella di testo anziché sopra.

Perché: Il posizionamento delle label non segue gli standard più comuni

di progettazione delle interfacce e può confondere l'utente, che tende a notare prima il campo senza comprenderne subito lo scopo.

Severity: 1

Problema 14: Segnalazioni con gravità diversa trattate allo stesso modo

H2 - Match between system and the real world

Trovato da: P2

Dove: Task 2, lista delle segnalazioni nella pagina di dettaglio di un parco

Cosa: Le segnalazioni relative a problemi di natura diversa (ad esempio pulizia, sicurezza, vandalismo) sono rappresentate con lo stesso stile visivo, senza una distinzione di priorità o gravità.

Perché: Nel mondo reale problemi legati alla sicurezza o al vandalismo hanno un'importanza e un'urgenza maggiore rispetto ad altre segnalazioni. Il sistema non riflette questa differenza, rendendo difficile per l'utente comprendere rapidamente quali problemi richiedano maggiore attenzione.

Severity: 3

Sintesi e raccomandazioni condivise

ID	Euristica	# Violazioni per Rating				
		0	1	2	3	4
H1	Visibility of system status				1	
H2	Match between the system and the real world					
H3	User control and freedom				1	1
H4	Consistency and standards		1	4	1	
H5	Error prevention			1		
H6	Recognition rather than recall					
H7	Flexibility and efficiency of use					
H8	Aesthetic and minimalist design			1		
H9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors					
H10	Help and documentation					
NE	Altri problemi (non euristici)	1	1			

Table 1: Valutazione Euristica - Violazioni per Livello di Gravità

1. Navigazione e Comportamento del “Back”

Il problema più rilevante riguarda la gestione del tasto **“Indietro”**, posizionato in alto a sinistra su alcune pagine. Attualmente, il sistema tende a tornare allo stato precedente della pagina che si sta visualizzando, piuttosto che alla pagina precedente dell’app. Per allinearsi ai modelli mentali degli utenti, è necessaria una revisione strutturale del prototipo:

- **Unificazione dei Frame:** Si suggerisce di unificare i frame che rappresentano diversi stati della stessa pagina (es. *Dett. parco (Eventi)*, *Dett.*

parco (Community) e *Dett. parco (Recensioni)*), gestendo la visibilità degli elementi interni invece di creare nuove transizioni.

- **Logica di Ritorno:** Il back deve permettere il ritorno effettivo alla sezione precedente dell'app, garantendo una navigazione fluida e intuitiva.

2. Architettura dell'Informazione e Layout

Alcuni elementi grafici e testuali richiedono un affinamento per migliorare la leggibilità:

- **Gerarchia Visiva:** È necessaria una revisione dei titoli e delle immagini nelle sezioni dei parchi per garantire maggiore coerenza.
- **Sezioni Personalizzate:** Si consiglia di aggiungere un'evidenza specifica nella lista eventi per quelli a cui l'utente è già iscritto, migliorando la fruibilità delle informazioni.

3. Soluzioni Tecniche e Usabilità

Per risolvere attriti specifici durante l'interazione (come nel caso della creazione di eventi), si propone l'uso di **Overlay** (es. notifica "Apri in Mappa"). Questo approccio permette di fornire feedback o funzionalità aggiuntive senza costringere l'utente ad abbandonare il flusso di lavoro corrente o a navigare verso nuove pagine inutilmente.

Conclusioni Analisi Prototipo Life@Park

Il prototipo **Life@Park** si presenta come un progetto solido e ben strutturato, caratterizzato da una logica funzionale coerente e un'interfaccia visivamente gradevole. Nonostante l'operatività complessiva sia garantita, l'analisi ha evidenziato alcune criticità, principalmente legate alla navigazione e alla coerenza dell'interfaccia, che influiscono sulla fluidità dell'esperienza utente.