



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Assignment 3

Progetto HCI

Daniele Palomba & Filippo Vetrone

A.A. 2023/2024

Contents

1	Paper sketch & prototipo finale	2
2	Pattern utilizzati	3
3	Relazione sulla tecnica del Mago di Oz e valutazione del design	4
4	Lista delle modifiche da effettuare	9
5	Suddivisione compiti	10

Chapter 1

Paper sketch & prototipo finale

Si rimanda il lettore al sito [Figma](#) per la visualizzazione dei Paper sketch e del prototipo finale.

Chapter 2

Pattern utilizzati

I pattern da noi utilizzati sono i seguenti:

- **Go back to a Safe Place** Questo pattern prevede l'inclusione di un pulsante, di solito etichettato come "Home" o rappresentato da un'icona di una casa, che consente agli utenti di tornare facilmente alla pagina principale o a una pagina sicura del sito o dell'applicazione. Questo aiuta a evitare che gli utenti si perdano durante la navigazione, offrendo un punto di riferimento stabile da cui possono sempre ripartire.
- **Breadcrumbs** I Breadcrumbs sono un menù di navigazione che mostra il percorso seguito dall'utente all'interno del sito o dell'applicazione, rappresentando ogni livello gerarchico come un collegamento cliccabile. Questo pattern aiuta gli utenti a capire dove si trovano all'interno della struttura del sito e a navigare facilmente tra le diverse sezioni, migliorando l'orientamento e riducendo il carico cognitivo.
- **Form with Inline Validation** Questo pattern si riferisce alla validazione immediata dei dati inseriti dagli utenti nei campi di un modulo. Man mano che l'utente inserisce informazioni, il sistema controlla automaticamente la validità dell'input, ad esempio verificando che un indirizzo email sia nel formato corretto. Questo feedback istantaneo, come messaggi di errore o conferme visive, guida l'utente verso la compilazione corretta del modulo, migliorando l'usabilità e riducendo il numero di errori.

Chapter 3

Relazione sulla tecnica del Mago di Oz e valutazione del design

Utilizziamo la tecnica del “*Mago di Oz*” per simulare il funzionamento del sistema con un utente. Nello specifico simuleremo una interazione con Sara, la studentessa determinata.

Dialogo Simulato con l’Utente Sara

Contesto: L’utente è “*Sara*”, una studentessa determinata, che sta interagendo con il prototipo per accedere ai corsi, cercare corsi interessanti e partecipare alle lezioni.

Prototipo: Schermate realizzate con Figma.

Simuliamo un dialogo con Sara.

- **Sara:** Ok, ho appena aperto l’applicazione. La prima cosa che voglio fare è accedere ai miei corsi.
- **Mago:** Certo, Sara. Puoi vedere la schermata iniziale con l’opzione “*I miei corsi*” presente nella navbar. Clicca quel pulsante.
- **Sara:** Bene, ora vedo l’elenco dei miei corsi. Voglio entrare nel corso di Programmazione Distribuita.
- **Mago:** Ottimo. Clicca il tasto “*Accedi*” nella card del corso “*Programmazione Distribuita*”.
- **Sara:** Perfetto, ora voglio cercare qualche corso interessante che potrei voler seguire in futuro.
- **Mago:** Va bene, torna alla schermata principale e cerca il tuo corso, inserendo il nome della materia nella barra di ricerca presente nella navbar.
- **Sara:** Vorrei cercare corsi di programmazione. Scrivo “*Programmazione*” nella barra di ricerca e premo “*Cerca*”.
- **Mago:** Ecco i risultati della ricerca. Puoi vedere diversi corsi di programmazione disponibili.
- **Sara:** Mi sembra interessante il corso di “*Programmazione Python*”. Vorrei aggiungerlo alla mia lista dei miei corsi.
- **Mago:** Tocca il corso di “*Programmazione Python*” e poi il pulsante “*Iscriviti*”.
- **Sara:** Ora voglio partecipare alla lezione di Programmazione Distribuita che inizia tra poco.
- **Mago:** Torna alla pagina del corso di Programmazione Distribuita e seleziona “*Partecipa alla Lezione*”.
- **Sara:** Fantastico, sono entrata nella lezione. Tutto sembra funzionare bene!
- **Mago:** Perfetto, Sara. Se hai bisogno di altro, fammi sapere.

Tabella dei punti critici dell'usabilità del sistema

I punti critici sono stati trovati basandoci sulle euristiche di Nielsen.

Task	Problema Identificato	Gravità	Soluzione Proposta
Accesso ai Corsi	Conferma di accesso non visibile	Alta	Aggiungere un messaggio di conferma ben visibile
	Mancanza di opzione per annullare	Alta	Aggiungere pulsante di "Annulla"
	Messaggi di errore poco chiari	Alta	Fornire messaggi di errore dettagliati
	Mancanza di sezione di aiuto	Media	Aggiungere sezione di aiuto o FAQ
Ricerca di Corsi interessanti	Categorie e filtri non presenti	Alta	Utilizzare categorie e filtri che riflettano la logica degli utenti
	Messaggi di errore poco chiari	Alta	Fornire messaggi di errore chiari
	Mancanza di suggerimenti o tutorial	Media	Aggiungere suggerimenti e tutorial
Partecipazione alle lezioni	Difficoltà a lasciare una lezione	Media	Aggiungere un'opzione chiara per lasciare la lezione
	Possibilità di partecipare accidentalmente	Bassa	Aggiungere una conferma prima di entrare in una lezione
	Interfaccia sovraccarica	Molto bassa	Ridurre il numero di elementi visivi
	Messaggi di errore poco chiari	Alta	Fornire messaggi di errore chiari
Svolgimento di compiti	Stato di completamento dei compiti non chiaro	Alta	Mostrare chiaramente lo stato di completamento
	Termine "compiti" non sempre chiaro	Molto basso	Utilizzare termini più familiari
	Difficoltà a modificare la consegna dei compiti	Media	Aggiungere un'opzione chiara per modificare la consegna dei compiti
	Possibilità di inviare un compito incompleto	Alta	Aggiungere una conferma prima di inviare un compito
	Messaggi di errore poco chiari	Alta	Fornire messaggi di errore chiari

Table 3.1: Problemi Identificati e Soluzioni Proposte

Valutazione del prototipo attraverso il Cognitive Walkthrough

Per ogni task, ci chiediamo se:

1. L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
2. L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
3. L'utente assocerà correttamente la risposta dell'azione?

Task 1: Accesso ai Corsi

Azioni Necessarie:

1. Aprire l'applicazione.
2. Ricerca il corso a cui è interessato.
3. Seleziona un corso dall'elenco.
4. Effettua l'accesso a quel corso.

Valutazione:

1. Azione corretta evidente?

- L'utente sa come aprire l'applicazione?
- Il pannello "Ricerca Corsi" è facilmente visibile e accessibile?
- L'elenco dei corsi è chiaro e organizzato?

2. Notare l'azione corretta?

- Il pulsante o il link per "Ricerca Corsi" è prominente?
- I corsi sono elencati in modo intuitivo?

3. Associazione corretta della risposta?

- L'utente riceve un feedback chiaro quando accede ad un corso?
- L'interfaccia mostra chiaramente le informazioni sul corso selezionato?

Task 2: Ricerca di Corsi

Azioni Necessarie:

1. Accedere alla funzione di ricerca.
2. Inserire parole chiave di ricerca.
3. Esaminare i risultati della ricerca.
4. Selezionare un corso dai risultati.

Valutazione:

1. Azione corretta evidente?

- L'utente sa come accedere alla funzione di ricerca?
- I campi di inserimento per le parole chiave sono chiari?

2. Notare l'azione corretta?

- La funzione di ricerca è visibile e accessibile?
- I risultati della ricerca sono presentati in modo chiaro?

3. Associazione corretta della risposta?

- L'utente capisce i risultati della ricerca e come selezionare un corso?
- Il feedback dopo la selezione di un corso è chiaro?

Task 3: Partecipazione alle Lezioni

Azioni Necessarie:

1. Aprire l'applicazione.
2. Cercare la pagina 'I miei corsi'.
3. Selezionare un corso e visualizzarne le lezioni.
4. Partecipare alla lezione.

Valutazione:

1. **Azione corretta evidente?**
 - L'utente sa come trovare l'elenco delle lezioni?
2. **Notare l'azione corretta?**
 - Il link o il pulsante per partecipare alla lezione è prominente e chiaro?
3. **Associazione corretta della risposta?**
 - L'utente capisce che sta partecipando alla lezione e riceve un feedback?

Task 4: Svolgimento di Compiti

Azioni Necessarie:

1. Accedere alla sezione dei compiti.
2. Selezionare un compito assegnato.
3. Completare il compito o allegare il file richiesto.

Valutazione:

1. **Azione corretta evidente?**
 - L'utente sa come accedere alla sezione dei compiti?
 - I compiti assegnati sono chiari?
2. **Notare l'azione corretta?**
 - Le istruzioni per completare il compito sono chiare?
 - Il pulsante o il link per inviare il compito è visibile?
3. **Associazione corretta della risposta?**
 - L'utente riceve una conferma chiara dopo l'invio del compito?
 - Il feedback indica chiaramente che il compito è stato inviato con successo?

Tabella dei problemi relativi ai Task

	Task1	Task2	Task3	Task4	Importanza
Problema 1	Mancanza dei filtri di ricerca				Media
Problema 2		Suggested search			Bassa
Problema 3				Traccia dei compiti particolarmente difficile da comprendere	Alta
Problema 4				L'utente potrebbe non ricevere una conferma chiara dopo aver inviato un compito, portando a incertezze sull'avvenuto invio.	Alta
Problema 5	Dopo aver selezionato un corso, l'utente potrebbe non ricevere un feedback chiaro su quale corso è stato selezionato o sulle azioni disponibili all'interno del corso.				Alta
Problema 6			L'interfaccia per visualizzare e seguire il corso potrebbe essere confusa o sovraccarica di informazioni, rendendo difficile per l'utente comprendere cosa deve fare.		Alta

Chapter 4

Lista delle modifiche da effettuare

Problema 1

Abbiamo inserito i filtri di ricerca in modo tale da permettere all'utente una navigazione più semplice e pulita.

Problema 2

Abbiamo fatto sì che la pagina RicercaCorsi, dopo una ricerca da parte dell'utente, mostri solo i primi 3 corsi più seguiti.

Problema 3

Abbiamo reso la traccia dei compiti quanto più semplice e diretta, evitando l'utilizzo di terminologia sofisticata per evitare di creare ansia nell'utente finale.

Problema 4

Il problema è stato risolto inserendo un messaggio di avvenuta conferma del compito assegnato per lo specifico corso, notificando così correttamente l'utente.

Problema 5

Il sistema mostra all'utente l'avvenuta iscrizione al corso, notificandolo con un messaggio.

Problema 6

Il problema è stato risolto semplificando al massimo la pagina, inserendo pochi elementi chiari e posizionati in modo intuitivo.

Chapter 5

Suddivisione compiti

Daniele Palomba: 50%
Filippo Vetrone: 50%