

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA



Interazione Uomo Macchina



Assignment n.3

Relatore:
**Ch.mo Profssa.
Giuliana Vitiello**

Manager del gruppo:
Simone Spera 0512107045
Manager della valutazione:
Simone Spera 0512107045
Manager della documentazione:
Angelo Coralluzzo 0512105549
Manager di progetto:
Daniele De Marco 0512107915

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

CONTENTS

1 Design Pattern	3
1.1 Design Pattern applicati	3
1.1.1 Structured Format	3
1.1.2 Settings	4
1.1.3 Morphing controls	5
1.1.4 Input prompt	6
1.1.5 Rate content	6
1.1.6 Vote To Promote	7
1.1.7 Continuous scrolling	7
1.1.8 Thumbnail	8
1.1.9 Privileges	9
1.1.10 Tunnelling	10
1.1.11 Fixed rewards	11
1.1.12 Sequencing	11
1.1.13 Self-Expression	12
1.1.14 Wizard	12
1.1.15 HomeLink(Go back to a safe place)	13
2 Mago di Oz	14
2.1 Introduzione	14
2.2 Task 1-Aaggiungere informazioni per luogo d'interesse	14
2.3 Task 2-Valutare informazioni per luogo d'interesse	15
2.4 Task 3-Visualizzare informazioni luogo d'interesse	15
2.5 Task 4-Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica	15
2.6 Task 5-Aaggiungere mezzi per luogo d'interesse	15
2.7 Conclusioni	16
3 Valutazione:Cognitive walkthrough	17
3.1 Task 1 - Aggiungere informazioni per luogo d'interesse	17
3.2 Task 2 - Valutare informazioni per luogo d'interesse	19
3.3 Task 3 - Visualizzare informazioni luogo d'interesse	21

CONTENTS

3.4 Task 4 - Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica	22
3.5 Task 5 - Aggiungere mezzi per luogo d'interesse	24
4 Modifiche da apportare prima dell'implementazione	27
4.1 Conclusioni	27
4.2 Link ai Prototipi	27
5 Divisione dei compiti	28

CHAPTER 1

DESIGN PATTERN

1.1 Design Pattern applicati

1.1.1 Structured Format

L'utente deve inserire rapidamente i dati nel sistema, ma il formato dei dati deve aderire a una struttura predefinita. In questo caso l'utente deve inserire gli orari di arrivo e partenza di un mezzo ad una fermata. <https://ui-patterns.com/patterns/StructuredFormat>



Figure 1.1: structured format

1.1.2 Settings

L'utente ha bisogno di una pagina dedicata ad indicare le preferenze sul comportamento dell'applicazione. Nel nostro caso è presente la pagina delle impostazioni. <https://ui-patterns.com/patterns/settings>



Figure 1.2: settings

1.1.3 Morphing controls

L'utente desidera che vengano presentati solo i controlli disponibili per la modalità corrente. Nel nostro caso questo avviene quando si usa il sistema di up-vote/down-vote, ovvero quando si preme l'up si colora di verde, e cambiando i controlli disponibili, infatti premendo di nuovo l'up verde, si rimuoverà il voto. La situazione è la medesima quando si preme il down.

<https://ui-patterns.com/patterns/morphing-controls>

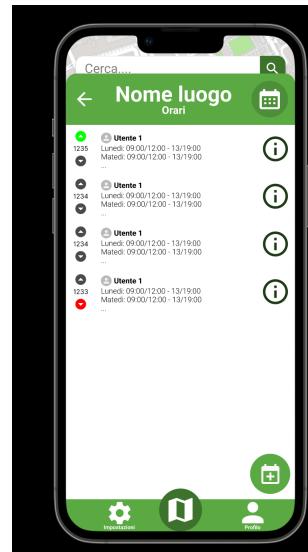


Figure 1.3: Morphing controls

1. DESIGN PATTERN

1.1.4 Input prompt

L'utente deve inserire i dati nel sistema. Nel nostro caso le caselle di input sono molteplici. <https://ui-patterns.com/patterns/InputPrompt>



Figure 1.4: input prompt

1.1.5 Rate content

L'utente desidera promuovere un determinato contenuto per aiutare democraticamente a decidere quale contenuto è di qualità superiore. Sfruttando un sistema basato sulle stelle, gli utenti possono recensire i luoghi, e il voto per un luogo sarà dato dalla media di tutte le votazioni lasciate dagli utenti. <https://ui-patterns.com/patterns/RateContent>



Figure 1.5: Rate content

1.1.6 Vote To Promote

L'utente desidera promuovere un contenuto specifico per aiutare democraticamente a decidere quale contenuto è più popolare. Sfruttando il sistema di up-vote/down-vote gli utenti votano le informazioni inserite dagli altri utenti, promuovendo quelle che reputano più affidabili, e osteggiando le altre. <https://ui-patterns.com/patterns/VoteToPromote>

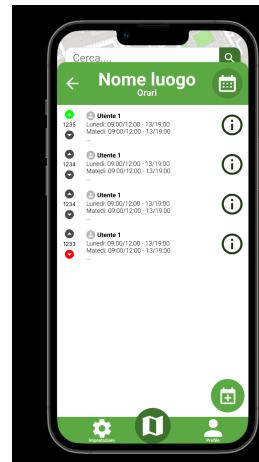


Figure 1.6: vote to promote

1.1.7 Continuous scrolling

L'utente deve visualizzare un sottoinsieme di dati che non è facilmente visualizzabile su una singola pagina; Il contenuto deve essere presentato agli utenti come un sottoinsieme di un insieme molto più ampio apparentemente infinito, in un modo che li aiuti a consumare il contenuto senza sforzo. Nel nostro caso per visualizzare le mappe, le lunghe liste di immagini e recensioni è possibile scrollare la pagina. <https://ui-patterns.com/patterns/ContinuousScrolling>

1. DESIGN PATTERN



Figure 1.7: continuous scrolling

1.1.8 Thumbnail

L'utente deve ottenere una panoramica di più immagini senza dover scaricare ciascuna delle immagini a dimensione intera. Nel nostro caso per la pagina della galleria delle immagini di un luogo, è possibile visualizzare la lista delle immagini senza aprire singolarmente. <https://ui-patterns.com/patterns/Thumbnail>



Figure 1.8: thumbnail

1.1.9 Privileges

L'utente deve avere accesso a diverse funzionalità in base al livello di esperienza(Principiante – Esperto), e garantire che vengano promossi solo contenuti di qualità. Nel nostro caso tutti i livelli di utente possono scrivere informazioni, ma solo quelli che ottengono un grado di esperienza intermedio possono votarle. <https://ui-patterns.com/patterns/Powers>



Figure 1.9: privileges

1.1.10 Tunnelling

L'utente viene guidato attraverso un processo o un'esperienza in modo da ridurre al minimo la possibilità di errore. Nel nostro caso quando l'utente deve inserire un nuovo mezzo di trasporto per un determinato luogo, in una prima fase viene guidato nell'inserimento delle informazioni riferite al mezzo, e successivamente, in vari step può inserire le fermate e i rispettivi orari.

<https://ui-patterns.com/patterns/Tunnelling>

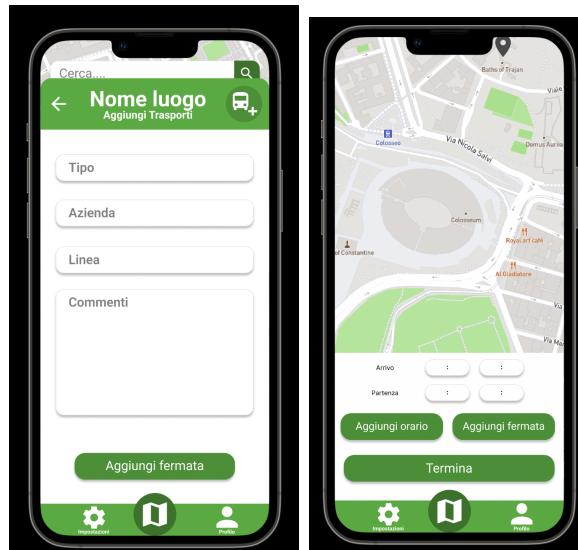


Figure 1.10: Tunnelling

1.1.11 Fixed rewards

L'utente riceve un reward fisso per promuovere la valutazione di un post o la recensione di un luogo. L'utente per salire di livello può compiere diversi task, tra i quali scrivere le recensioni e le informazioni, inoltre ottiene altri punti in base agli up-vote che i suoi post ottengono.
<https://ui-patterns.com/patterns/Fixed-rewards>



Figure 1.11: Fixed rewards

1.1.12 Sequencing

L'utente completa task complessi eseguendo azioni piccole e semplici. Per l'inserimento di un mezzo, l'azione complessa viene divisa in più task, che comprendono; l'inserimento delle informazioni, l'inserimento delle singola fermata e l'inserimento di un orario.
<https://ui-patterns.com/patterns/Sequencing>

1. DESIGN PATTERN

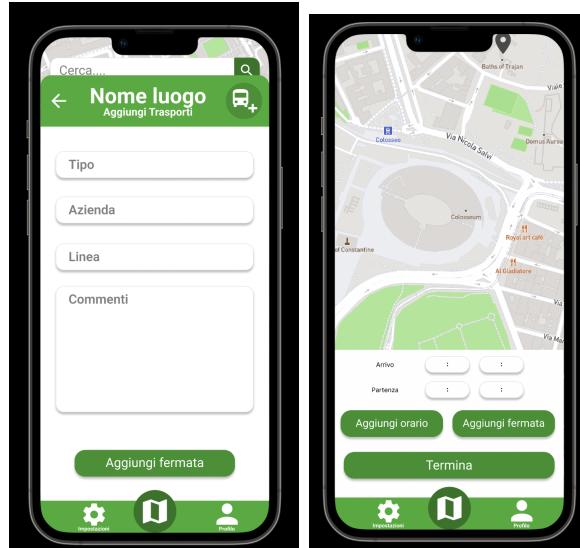


Figure 1.12: sequencing

1.1.13 Self-Expression

L'utente desidera condividere contenuti che esprimono identità e opinioni personali. L'utilizzo delle recensioni per le informazioni riguardanti: il luogo, i contatti, i mezzi e gli orari. <https://ui-patterns.com/patterns/Self-expression>



Figure 1.13: Self-Expression

1.1.14 Wizard

L'utente desidera raggiungere un unico obiettivo che può essere suddiviso in attività secondarie affidabili. <https://ui-patterns.com/patterns/Wizard>

1. DESIGN PATTERN

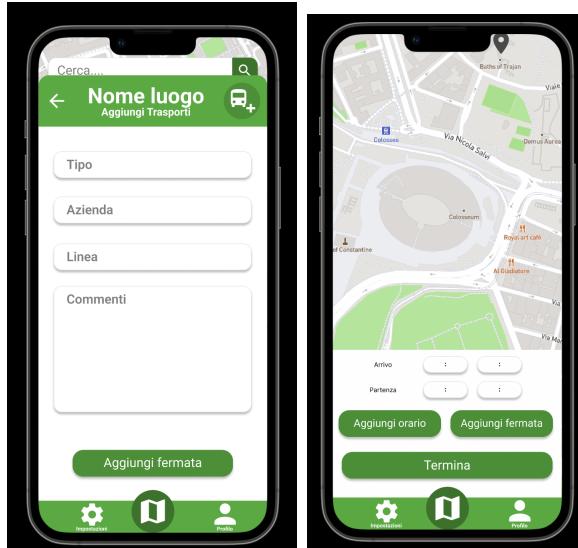


Figure 1.14: wizard

1.1.15 HomeLink(Go back to a safe place)

L'utente deve avere la possibilità di annullare le proprie azioni in caso di errore, nella massima sicurezza e rapidità. Nel nostro caso è presente una bassa di navigazione, nella quale è presente il pulsante home, per tornare alla pagina principale <https://ui-patterns.com/patterns/HomeLink>



Figure 1.15: HomeLink

CHAPTER 2

MAGO DI OZ

2.1 Introduzione

Prima di sviluppare il prototipo finale, è stato deciso di applicare la tecnica del mago di Oz su 3 candidati, esenti dalla progettazione del sistema. I 3 candidati sono stati scelti in modo che fossero quanto più eterogenei possibili fra loro.

- Il primo è stato Pasquale: un ragazzo di 19 anni che studia presso un liceo scientifico di scienze applicate e viaggia spesso. Essendo sia avvezzo che alla tecnologia che ai viaggi è stato scelto come candidato di partenza
- Il secondo è stato Giada: un casalinga di 40 anni che non ha mai viaggiato, e che sa approcciarsi alla tecnologia, sebbene interagire con nuovi sistemi le richiede un po' di sforzo.
- Il terzo ed ultimo è stato Cosimo, un ex-ingegnere di 70, che sebbene abbia viaggiato spesso, ha poca dimestichezza con la tecnologia.

Le interviste sono state eseguite separatamente per ogni utente e ognuno ha eseguito un'istanza di ogni Task. Le interviste sono state svolte con le prime versioni dei prototipi Hi-Fi, poichè i prototipi Lo-Fi sono stati sviluppati in modo troppo poco dettagliato. L'esecuzione del task consisteva nel far sì che l'utente posto davanti i prototipo, indicasse quale azione eseguire, e un membro del nostro team era addetto a simulare l'azione desiderata, cambiando l'interfaccia di conseguenza in oltre l'intero team di sviluppo è rimasto passivo alle azione dell'utente, in modo da non condizionare le sue scelte.

2.2 Task 1-Aaggiungere informazioni per luogo d'interesse

Durante l'esecuzione del task è stato chiesto di aggiungere un contatto per un luogo a tutti gli utenti; nell'esecuzione del task sia Giada che Cosimo

dopo essersi recati nella pagine delle informazioni relative ad un luogo hanno cliccato sull'icona dei contatti ritrovandosi nella lista dei contatti, da cui non era possibile aggiungerne di nuovi,invece avrebbero dovuto cliccare l'icona di modifica situata nella pagina delle informazioni che li avrebbe portati alla pagina di selezione delle modifiche. Lo stesso problema è stato riscontrato quando gli è stato chiesto di aggiungere un orario.

2.3 Task 2-Valutare informazioni per luogo d'interesse

Durante l'esecuzione del task è stato chiesto di valutare un informazione relativa ad un luogo e nessun candidato ha riscontrato problemi nell'eseguire il task ,trovandolo semplice ed intuitivo.

2.4 Task 3-Visualizzare informazioni luogo d'interesse

Durante l'esecuzione del task è stato chiesto di visualizzare i trasporti per un luogo e nessun candidato ha riscontrato problemi nell'eseguire il task ,trovandolo semplice ed intuitivo.

2.5 Task 4-Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica

Durante l'esecuzione del task è stato chiesto di modificare le informazioni relative all'accessibilità per un luogo a tutti gli utenti; nell'esecuzione del task Giada a Cosimo hanno cercato di selezionare l' icona del livello di accessibilità relativa al luogo senza risultato, avrebbero dovuto invece cliccare l'icona di modifica situata nella pagina delle informazioni che li avrebbe portati alla pagina di selezione delle modifiche.

2.6 Task 5-Aaggiungere mezzi per luogo d'interesse

Durante l'esecuzione del task è stato chiesto di un mezzo per un luogo a tutti gli utenti; nell'esecuzione del task tutti gli utenti dopo essersi recati nella pagina per delle informazioni relative ad un luogo hanno cliccato sull'icona dei trasporti ritrovandosi nella lista dei trasporti, da cui non era possibile aggiungerne di nuovi, invece avrebbero dovuto cliccare l'icona di aggiunta mezzo situata nella sidebar presente nella pagina principale che li avrebbe portati alla pagina di aggiunta mezzo.

2.7 Conclusioni

A seguito delle interviste, sono stati apportati i seguenti cambiamenti all'interfaccia

- Nella Home e Barra di Navigazione
 - Rimozione della barra laterale, poiché i comandi associati ad essa risultavano poco intuitivi e ridondanti, infatti per l'aggiunta di trasporti, informazioni ecc.., è stato ritenuto opportuno inserirli nelle pagine associate alla loro visualizzazione.
 - l'aggiunta di un luogo è stata rimossa dalla barra di navigazione in basso, ed è stato aggiunto un pulsante apposito sulla mappa, poiché avere quella tipologia di pulsante sulla barra principale è risultato superfluo e poco chiaro.
- Menu modifica luogo
 - Rimossa interfaccia separata che conteneva la lista delle possibili informazioni che si possono inserire, a favore di bottoni specifici per ogni schermata riguardante una specifica informazione(Contatti,mezzi,Orari), in questo modo l'utente risulta meno spaesato quando prova ad aggiungere un'informazione.
- Segnalare luogo pericoloso e segnalare luogo o mezzo con barriere architettoniche
 - Le icone per segnalare un pericolo e segnalare luogo o mezzo con barriere architettoniche sono state aggiunte come parametri selezionabili delle recensioni.

CHAPTER 3

VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

3.1 Task 1 - Aggiungere informazioni per luogo d'interesse

Task:Aggiungere un contatto per un luogo d'interesse

1. Azione A: Dalla schermata di home dove è presente la mappa, l'utente clicca sull'icona relativa al luogo d'interesse Risposta A: Si apre la pagina con le informazioni del luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, poiché basta selezionare l'icona corrispondente al luogo desiderato sulla mappa
 - Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si , poiché i vari luoghi selezionabili saranno già presenti sulla mappa
 - Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, perché si aprirà la pagina con le informazioni del luogo, ed è presente il nome del luogo che è stato aperto
2. Azione B: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sull'icona dei contatti
Risposta B:Si apre la pagina con i contatti relativi al luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci un'icona che rappresenta un telefono, è intuitivo cliccare su essa

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l'icona dei contatti sarà facilmente visibile nella pagina

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina dei contatti relativi al luogo ed è presente nel titolo la scritta "Contatti"

3. Azione C: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sul pulsante in basso a destra per aggiungere un contatto

Risposta C: Si apre la pagina con il form da compilare con le informazioni necessarie

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Si, essendoci sul pulsante un'icona che rappresenta un telefono con un "+" , è intuitivo cliccare su essa

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Risposta 2: Si, il pulsante è ben visibile a schermo

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina di aggiungi contatti ed è presente nel titolo la scritta "Aggiungi Contatti"

4. Azione D:L'utente inserisce le informazione e preme conferma

Risposta D: Si apre la pagina dei contatti relativa al luogo e mostra il nuovo contatto nella lista

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Si, ogni casella da compilare è accompagnata dalla relativa descrizione e il pulsante di conferma è facilmente visibile

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Risposta 2: Si, l'interfaccia contiene tutto il necessari per completare l'azione

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina dei contatti relativa al luogo ed è presente il nuovo contatto nella lista

3.2 Task 2 - Valutare informazioni per luogo d'interesse

Task:L'utente vuole valutare positivamente un contatto per un luogo d'interesse

1. Azione A: Dalla schermata di home dove è presente la mappa, l'utente clicca sull'icona relativa al luogo d'interesse Risposta A: Si apre la pagina con le informazioni del luogo

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, poiché basta selezionare l'icona corrispondente al luogo desiderato sulla mappa
- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si , poiché i vari luoghi selezionabili saranno già presenti sulla mappa
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, perché si aprirà la pagina con le informazioni del luogo, ed è presente il nome del luogo che è stato aperto

2. Azione B: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sull'icona dei contatti

Risposta B:Si apre la pagina con i contatti relativi al luogo

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci un'icona che rappresenta un telefono, è intuitivo cliccare su essa
- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l 'icona dei contatti sarà facilmente visibile nella pagina
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, in caso di azione corretta si apre la pagina dei contatti relativi al luogo ed è presente nel titolo la scritta "Contatti"

3. Azione C:L utente clicca il pulsante di up-vote

Risposta C: l'icona dell'up-vote diventa verde e il numero di valutazioni aumenta di uno.

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si,poiché l'informazione è affiancata da una freccia verso l'alto che suggerisce il fatto si voglia valutarla positivamente

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, la freccia per l up-vote è facilmente individuabile
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, poiché l'icona dell'up-vote diventa verde e il numero di valutazioni aumenta di uno.

3.3 Task 3 - Visualizzare informazioni luogo d'interesse

Task: L'utente vuole visualizzare positivamente un contatto per un luogo d'interesse

1. Azione A: Dalla schermata di home dove è presente la mappa, l'utente clicca sull'icona relativa al luogo d'interesse Risposta A: Si apre la pagina con le informazioni del luogo

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, poiché basta selezionare l'icona corrispondente al luogo desiderato sulla mappa
- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si , poiché i vari luoghi selezionabili saranno già presenti sulla mappa
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, perché si aprirà la pagina con le informazioni del luogo, ed è presente il nome del luogo che è stato aperto

2. Azione B: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sull'icona dei contatti

Risposta B:Si apre la pagina con i contatti relativi al luogo

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci un'icona che rappresenta un telefono, è intuitivo cliccare su essa
- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l 'icona dei contatti sarà facilmente visibile nella pagina
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, in caso di azione corretta si apre la pagina dei contatti relativi al luogo ed è presente nel titolo la scritta "Contatti"

3.4 Task 4 - Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica

Task: l'utente inserire una recensione negativa riguardante l'accessibilità di un luogo

1. Azione A: Dalla schermata di home dove è presente la mappa, l'utente clicca sull'icona relativa al luogo d'interesse Risposta A: Si apre la pagina con le informazioni del luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, poiché basta selezionare l'icona corrispondente al luogo desiderato sulla mappa
 - Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si , poiché i vari luoghi selezionabili saranno già presenti sulla mappa
 - Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, perché si aprirà la pagina con le informazioni del luogo, ed è presente il nome del luogo che è stato aperto
2. Azione B: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sull'icona delle barriere architettoniche Risposta B: Si apre la pagina con le barriere architettoniche relativi al luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci un'icona che rappresenta una carrozzina, è intuitivo cliccare su essa
 - Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l'icona delle barriere architettoniche sarà facilmente visibile nella pagina
 - Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3: Si, in caso di azione corretta si apre la pagina delle barriere architettoniche relativi al luogo ed è presente nel titolo la scritta "Accessibilità"
3. Azione C:L'utente scrive la sua segnalazione , seleziona l'icona con la carrozzina rossa e preme conferma
Risposta C: Si aggiorna la pagina delle barriere architettoniche relativa al luogo e mostra la nuova segnalazione nella lista
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, ogni casella da compilare è accompagnata dalla relativa descrizione e il pulsante di conferma è facilmente visibile

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l'interfaccia contiene tutto il necessari per completare l'azione
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3: Si, poiché nella lista delle barriere architettoniche relativa al luogo appare la nuova segnalazione.

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

3.5 Task 5 - Aggiungere mezzi per luogo d'interesse

Task: l'utente aggiungere un nuovo mezzo di trasporto per raggiungere un luogo, con 2 fermate

1. Azione A: Dalla schermata di home dove è presente la mappa, l'utente clicca sull'icona relativa al luogo d'interesse Risposta A: Si apre la pagina con le informazioni del luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, poiché basta selezionare l'icona corrispondente al luogo desiderato sulla mappa
 - Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si , poiché i vari luoghi selezionabili saranno già presenti sulla mappa
 - Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3:Si, perché si aprirà la pagina con le informazioni del luogo, ed è presente il nome del luogo che è stato aperto
2. Azione B: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sull'icona dei trasporti
Risposta B:Si apre la pagina con i trasporti relativi al luogo
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci un'icona che rappresenta un autobus, è intuitivo cliccare su essa
 - Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l 'icona dei trasporti sarà facilmente visibile nella pagina
 - Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina dei trasporti relativi al luogo ed è presente nel titolo la scritta "Trasporti"
3. Azione C: Dalla schermata delle informazioni del luogo, l'utente clicca sul pulsante in basso a destra per aggiungere una fermata
Risposta C: Si apre la pagina con il form da compilare con le informazioni necessarie
 - Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, essendoci sul pulsante un'icona che rappresenta un mezzo di trasporto con un' "+", è intuitivo cliccare su essa

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Risposta 2: Si, il pulsante è ben visibile a schermo

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina di aggiungi trasporti ed è presente nel titolo la scritta "Aggiungi Trasporti"

4. Azione D: L'utente inserisce le informazioni e preme "aggiungi fermata"

Risposta D: Si apre la pagina di aggiunta delle fermate

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Si, ogni casella da compilare è accompagnata dalla relativa descrizione e il pulsante di conferma è facilmente visibile

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Risposta 2: Si, l'interfaccia contiene tutto il necessari per completare l'azione

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina per aggiungere una nuova fermata

5. Azione E:L'utente seleziona il punto della mappa corrispondente alla prima fermata da aggiungere, inserisce gli orari e seleziona "aggiungi fermata"

Risposta E:apre una nuova pagina per l'aggiunta di una fermata,e sulla mappa è ora visibile 1 icona della fermata aggiunta

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Risposta 1: Si, ogni casella da compilare è accompagnata dalla relativa descrizione e il pulsante di conferma è facilmente visibile

- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Risposta 2: Si,l'interfaccia contiene tutto il necessari per completare l'azione

- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Risposta 3:Si, poiché si apre la pagina per aggiungere una nuova fermata e in più la mappa sarà aggiornata con la nuova fermata.

6. Azione F:L'utente seleziona il punto della mappa corrispondente alla prima fermata da aggiungere, inserisce gli orari e seleziona "Termina"

Risposta F:Si apre la pagina della lista trasporti con il nuovo mezzo di trasporto inserito.

3. VALUTAZIONE:COGNITIVE WALKTHROUGH

- Domanda 1: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?
Risposta 1: Si, ogni casella da compilare è accompagnata dalla relativa descrizione e il pulsante di conferma è facilmente visibile
- Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?
Risposta 2: Si, l'interfaccia contiene tutto il necessario per completare l'azione
- Domanda 3: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
Risposta 3: Si, poiché si apre la pagina con la lista dei mezzi ed è presente il nuovo mezzo di trasporto aggiunto.

CHAPTER 4

MODIFICHE DA APPORTARE PRIMA DELL'IMPLEMENTAZIONE

4.1 Conclusioni

A seguito dei risultati forniti dalla valutazione tramite cognitive walkthrough si è giunti alla conclusione che la principale modifica da effettuare, sta nell'uso delle icone della mappa e dei colori associate ad esse poiché risultano poco visibili.

Per questo è stato deciso di adattare icone più riconoscibili, e di utilizzare colori con un contrasto maggiore con la mappa.

Allo stesso modo per le icone relative alle fermata, per rendere più intuitiva la sequenza temporale, è stato deciso di utilizzare icone numerate da 1 in poi.

4.2 Link ai Prototipi

Figma: [Clicca per visualizzare il Progetto](#)

CHAPTER 5

DIVISIONE DEI COMPITI

Chapter	Angelo Coralluzzo	Daniele De Marco	Simone Spera
1	34%	33%	33%
2	33%	34%	33%
3	33%	33%	34%