

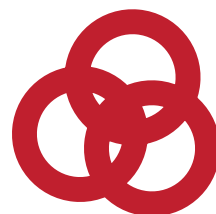


UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Progetto del Corso di **Interazione Uomo Macchina** - 2021/22

Docente: Professoressa **Giuliana Vitiello**

Gruppo 14



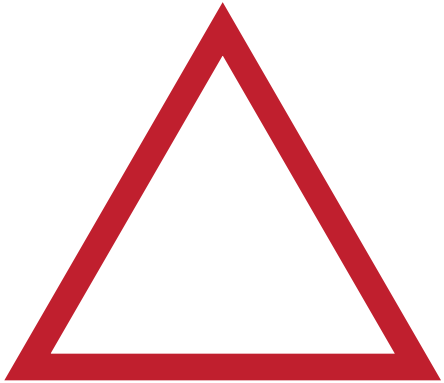
insiemi
social by design

PRESENTAZIONE

SOMMARIO

Gruppo 14	1
Descrizione del problema	2
Analisi di contesto	3
Soluzioni proposte ed obiettivi	4
Requisiti funzionali	5
Personas	6
Obiettivi di empowerment	8
Analisi Comparativa	9
Casi d'uso	10
Idee iniziali di design	11
Paper Sketch	14
Relazione di valutazione del design - Tecnica del Mago di Oz	16
Prototipo in figma	19
Design pattern	20
Relazione di valutazione del design - Cognitive Walkthrough	25
Prima Implementazione	26
Relazione sul testing di usabilità	27
Miglioramenti al sistema	28
Implementazione	31

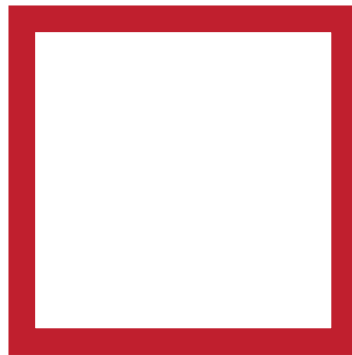
GRUPPO 14



BENE SABATO

0512106213

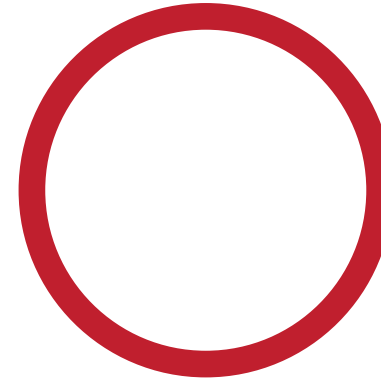
Manager del gruppo



CASTELLANO EMANUELE

0512108723

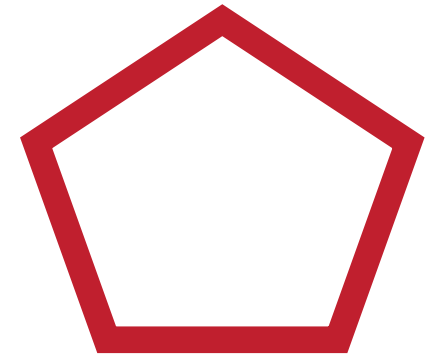
Manager della valutazione



GUADAGNO SALVATORE

0512113206

Manager della documentazione



SERRETIELLO SIMONE

0512107761

Manager di progetto

DESCRIZIONE DEL PROBLEMA

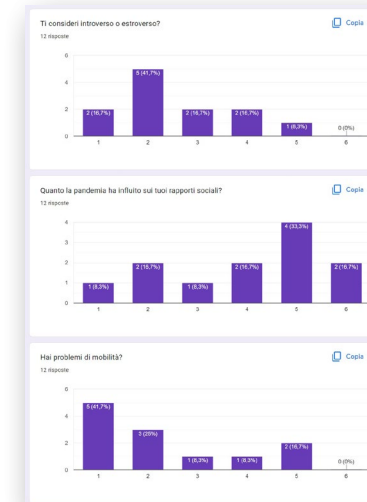
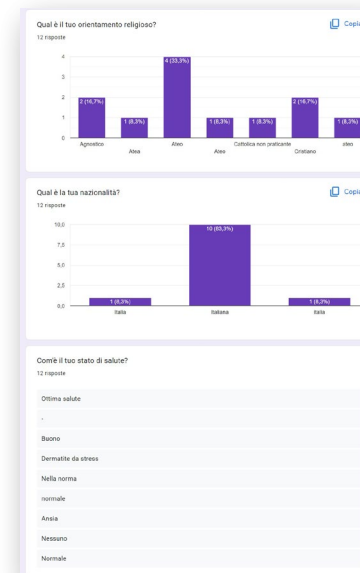
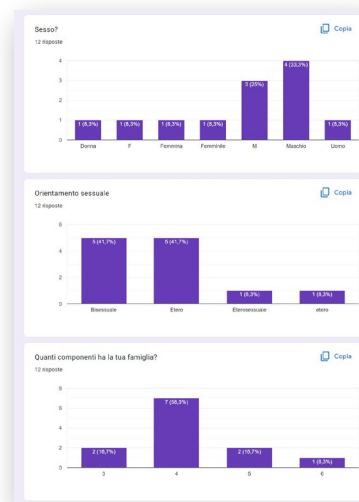
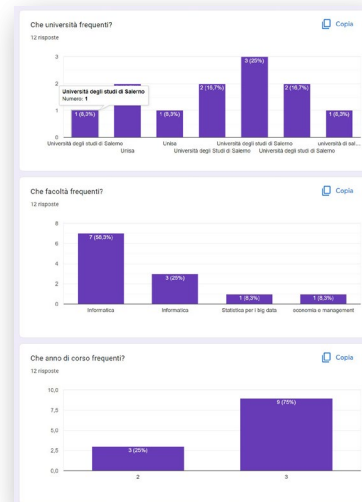
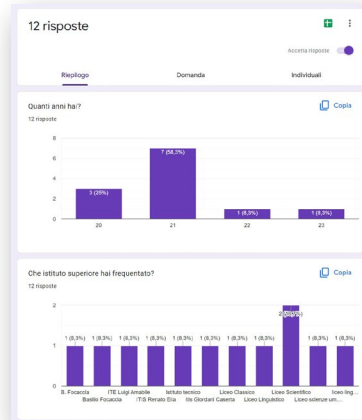
A causa della pandemia, molti studenti universitari si sono trovati isolati ed impossibilitati ad aggregarsi in luoghi fisici.

Ciò ha causato numerosi problemi, sia fisici che psicologici, legati sia all'isolamento che alla pandemia stessa.

ANALISI DI CONTESTO

Per acquisire conoscenze relative al dominio del problema abbiamo utilizzato prevalentemente:

- articoli e video riguardanti problemi psicologici a fisici derivanti dalla pandemia;
- questionari online;
- visite sul posto.



SOLUZIONE PROPOSTA ED OBIETTIVI

La soluzione proposta è una “**piattaforma di meeting**” con l’obiettivo di consentire agli studenti di comunicare tra di loro per fare aggregazione sociale.

Per esempio, grazie all’ausilio di questa piattaforma, gli studenti potranno organizzarsi per un appuntamento dopo una lezione universitaria per discutere gli argomenti studiati, eventualmente anche all’aperto (causa restrizioni).

Gli incontri potranno essere fissati in base a interessi personali (sport, lettura, hobby, ...), luoghi, date, etc.

Per quanto riguarda l’aspetto dell’inclusione, la piattaforma si pone l’obiettivo di far partecipare attivamente anche persone socialmente meno attive (timidi, introversi, ecc.) e persone con disabilità.

REQUISITI FUNZIONALI

Le principali funzioni che il sistema dovrà implementare sono:

- creare un evento;
- partecipare ad un evento;
- invitare persone ad un evento;
- cercare amici.

PERSONAS

Gli utenti della piattaforma sono studenti universitari.
Tra questi abbiamo individuato le principali categorie
e creato le personas corrispondenti

STUDENTE STANDARD



STUDENTE DISABILE



STUDENTE LGBT



STUDENTE ERASMUS



STUDENTE STANDARD



Descrizione

Mimì Cosenza è una studentessa di UNISA al terzo anno di Informatica. Ha studiato all'Istituto Tecnico Statale B. Focaccia, con il proposito di proseguire gli studi informatici.

Sempre autonoma negli spostamenti, frequenta la facoltà di informatica da pendolare.

La sua famiglia è molto legata. Quando possono escono insieme per escursioni e gite al mare con altre famiglie di parenti o amici.

Fa sport da bambina e le piacciono in particolare palla a volo e nuoto.

Durante la pandemia ha continuato ad allenarsi da sola a casa, ma ha tanta voglia di tornare a giocare con gli amici.

Obiettivo

Conoscere nuove persone con cui studiare, fare amicizia ed eventualmente fidanzarsi.

Nome	Mimì Cosenza
Anni	22
N° componenti familiari	4
Istruzione	Istituto Tecnico B. Focaccia
Università	UNISA
Facoltà	Informatica
Anno di corso	3
Sesso	Donna
Orientamento sessuale	Etero
Nazionalità	Italiana
Orientamento religioso	Atea
Stato di salute	Buono
Carattere	Introverso
Difficoltà negli spostamenti	No

OBIETTIVI DI EMPOWERMENT

	ISE	IKS	IPC	IMOT
T1 - Creare un evento	5,0	4,3	2,8	4,0
T2 - Partecipare ad un evento	4,3			4,1
T3 - Invitare persone ad un evento	3,0		3,0	4,4
T4 - Cercare amici	4,5			4,8

Dal questionario di empowerment sottoposto alle personas non sono emerse particolari criticità.

I soli valori bassi riguardano la **creazione di un evento** e l'**invito di persone ad un evento**, per la capacità di **personal control** degli utenti.

ANALISI COMPARATIVA

Tramite ricerche sul web sono stati trovati molti social network che consentono la gestione degli eventi.
I principali e più utilizzati risultano essere **Facebook** e **LinkedIn**.

FACEBOOK

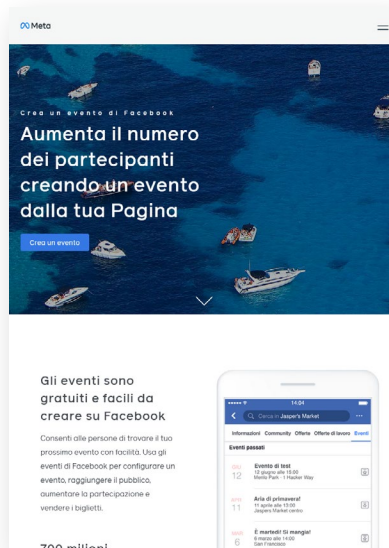
Il social network **più utilizzato al mondo** consente anche la gestione di eventi (sia online che offline), da parte di aziende e privati.

PRO:

Il sistema è gratuito, ma offre la possibilità di sponsorizzazione dell'evento.

CONTRO:

Dispersivo. Troppi utenti non appartenenti alla categoria interessata (gli studenti universitari).



LINKEDIN

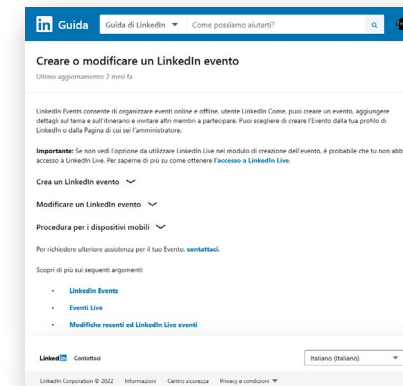
Il social network **più utilizzato nel settore professionale** consente anche la gestione di eventi (sia online che offline).

PRO:

Il sistema è gratuito, ma offre la possibilità di sponsorizzazione dell'evento.

CONTRO:

Essendo indirizzato ad al settore professionale, gli utenti universitari sono pochi.



CASI D'USO

Uno dei casi d'uso più significativi è quello riguardante la creazione di un evento.

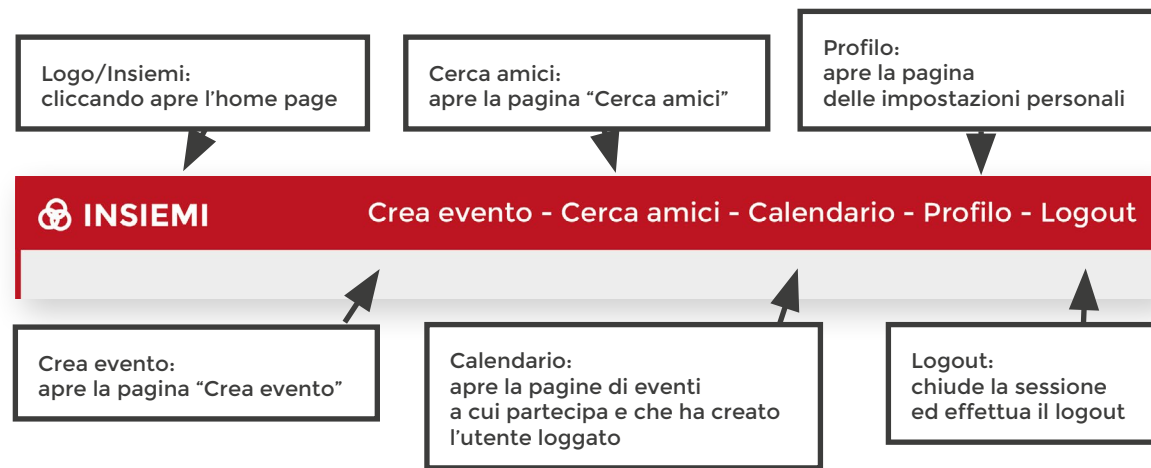
Identificativo	UC_01 - Creare un evento	Autori	Tutti i membri
Descrizione	Lo UC_01 consente la creazione di eventi dal vivo		
Attore principale	Studente		
Attori secondari	NA		
Entry condition	Studente ha effettuato il login		
Exit condition on success	Evento creato con successo		
Exit condition on failure	Segnalazione evento non creato		
Flusso di eventi principale			
1	Utente	Clicca sul bottone “Crea evento”	
2	Sistema	Mostra un form per la creazione dell’evento: - nome dell’evento; - descrizione (facoltativo); - data; - luogo.	
3	Utente	Compila il form inserendo nome dell’evento, descrizione, data, luogo e clicca su “inserisci”.	
4	Sistema	Mostra un messaggio di conferma di avvenuta creazione dell’evento.	
5			
I Scenario/Flusso di Eventi Alternativo: Nome evento non specificato			
4.a1	Mostra un messaggio che avvisa l’utente che non ha specificato il nome dell’evento.		
I Scenario/Flusso di Eventi Alternativo: Data evento non specificata			
4.b1	Mostra un messaggio che avvisa l’utente che non ha specificato la data dell’evento.		
I Scenario/Flusso di Eventi Alternativo: Luogo evento non specificato			
4.c1	Mostra un messaggio che avvisa l’utente che non ha specificato il luogo dell’evento.		

IDEE INIZIALI DI DESIGN

Le principali funzionalità, indicate nei casi d'uso, sono illustrate nei seguenti mockup. La struttura della pagina, nonostante abbia mantenuto parecchie delle sue caratteristiche peculiari, è stata aggiornata sia in seguito a valutazioni su prototipo e implementazione

BARRA DI NAVIGAZIONE

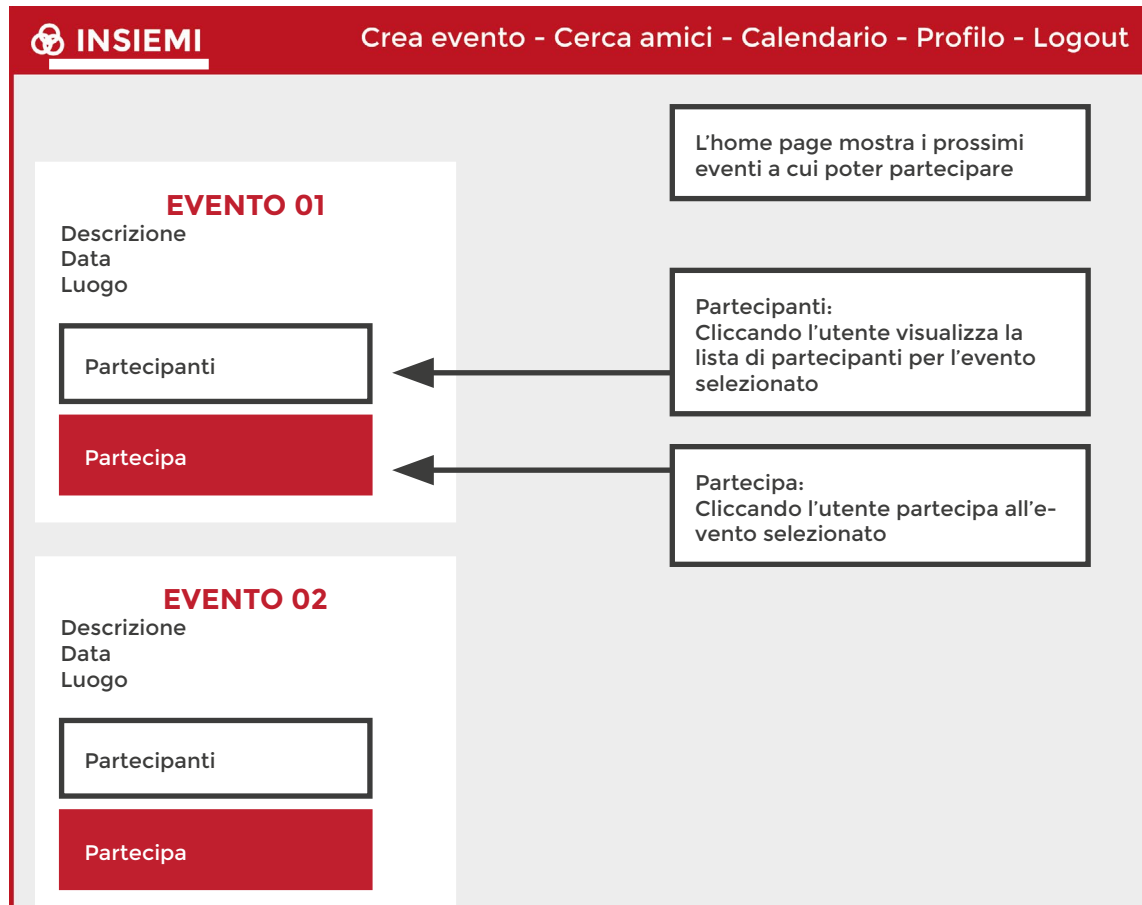
La barra di navigazione è presente in tutto il sito web.
Un trattino sotto la voce di menu indica la pagina attuale.
L'assenza del trattino indica che l'utente si trova in home page.



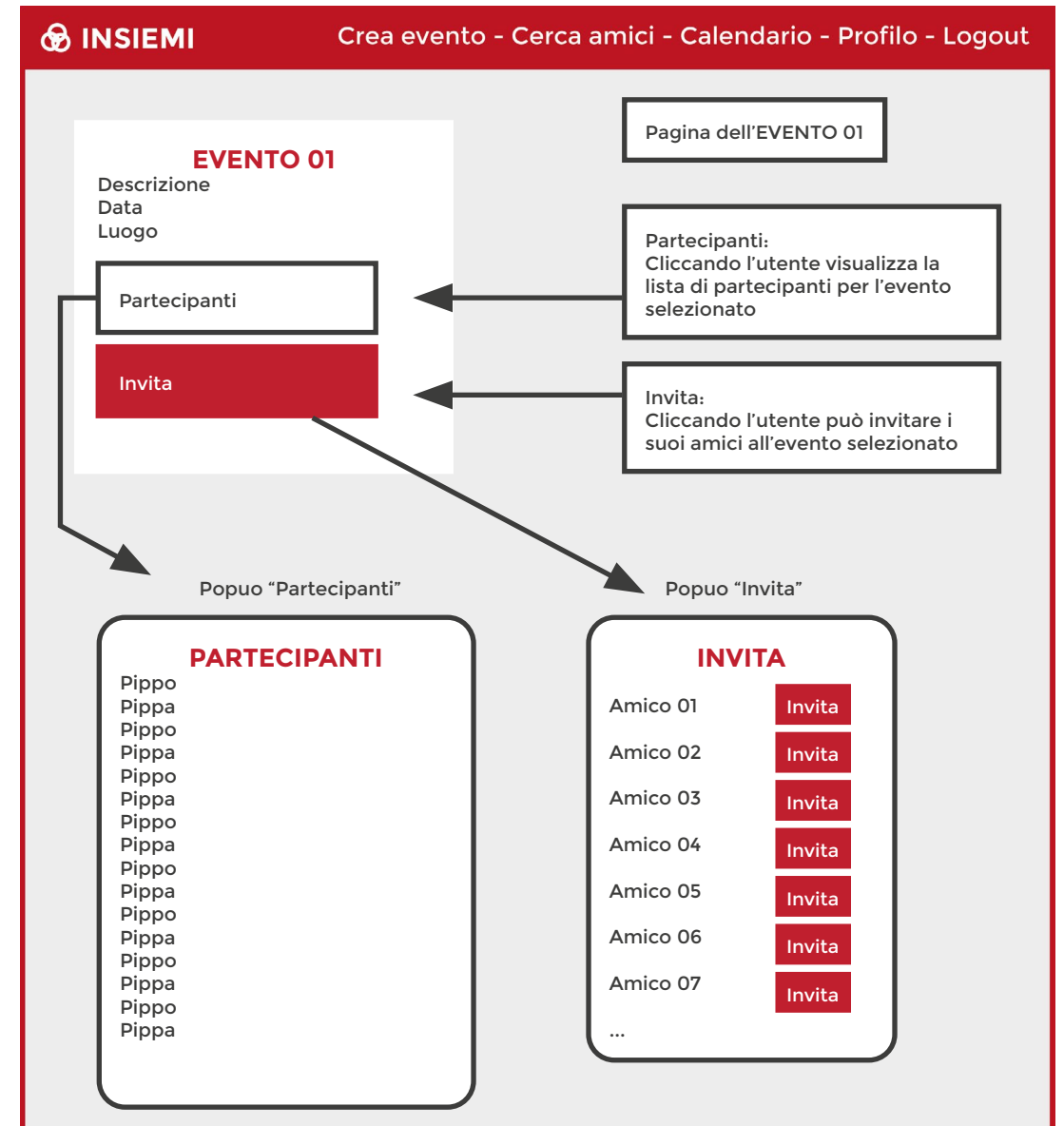
CREARE UN EVENTO

Il mockup mostra la pagina "Crea evento" del sito INSIEMI. La barra di navigazione in alto è rossa con il logo INSIEMI e i menu "Crea evento - Cerca amici - Calendario - Profilo - Logout", dove "Crea evento" è sottolineato. La pagina ha un titolo "Crea evento:" e un form con i seguenti campi: "Nome evento", "Descrizione (facoltativo)", "Data", "Luogo" e un pulsante rosso "Inserisci". A destra del form, una scatola di testo spiega: "Form creazione evento: l'utente inserisce i dati relativi all'evento che intende creare". Un'altra scatola di testo, "Campi con i relativi dati da inserire per la creazione dell'evento che intende creare", ha quattro frecce che puntano ai campi "Descrizione (facoltativo)", "Data", "Luogo" e "Inserisci". Una terza scatola di testo, "Inserisci: Clickando l'utente crea l'evento", ha una freccia che punta al pulsante "Inserisci".


PARTECIPARE AD UN EVENTO



INVITARE PERSONE AD UN EVENTO




CERCARE E AGGIUNGERE AMICI DALLA RICERCA

 **INSIEMI**

Crea evento - Cerca amici - Calendario - Profilo - Logout

Cerca amico:
l'utente inserisce il nome dell'amico che cerca

 **INSIEMI**

Crea evento - Cerca amici - Calendario - Profilo - Logout

RISULTATI RICERCA

Pippo Peloso	Aggiungi
Pippo Pipposo	Aggiungi
Pippo Noioso	Aggiungi
Pippo Rossi	Aggiungi
Pippo Bianchi	Aggiungi
Pippo Verdi	Aggiungi
Pippo Blu	Aggiungi
...	

Nome inserito

Nei risultati della ricerca compaiono i nomi delle persone che corrispondono ai criteri inseriti. Cliccando su "Aggiungi", si aggiunge l'utente corrispondente agli amici. Ogni nome è cliccabile ed apre la pagina dell'utente corrispondente. Dalla pagina utente è possibile inviare la richiesta di amicizia.

PAPER SKETCH

HOME PAGE

La schermata Home della piattaforma mostra tutti i prossimi eventi in ordine cronologico.

L'utente può:

- scorrere la schermata verso il basso, per far sì che compaiano nuovi eventi fino alla barra di paginazione;
- partecipare ad un evento o visualizzarne i partecipanti.

È presente una barra di navigazione, come in tutte le altre pagine, che consente l'accesso rapido alle funzioni principali.

The sketch shows a mobile app interface for 'LOGO INSIEMI'. At the top is a navigation bar with links: 'Crea evento', 'Cerca amici', 'Calendario', 'Profilo', and 'Logout'. Below the bar, there are two event cards. Each card has a red header with the text 'Titolo evento'. The first card contains a short description, a 'Leggi tutto...' link, and fields for 'Data' and 'Luogo'. At the bottom of the first card are two red buttons: 'Partecipanti' and 'Partecipa'. The second card is partially visible below the first one, showing the same structure.

CREARE UN EVENTO

In questa pagina l'utente può creare un evento, inserendo le informazioni dello stesso.

The sketch shows the 'Crea evento' page in the 'LOGO INSIEMI' app. The navigation bar at the top is identical to the Home page. The main content area has the title 'Crea evento' and a form with five input fields: 'Nome evento', 'Descrizione (facoltativo)', 'Data', 'Luogo', and a red 'Crea' button at the bottom.

INVITARE PERSONE AD UN EVENTO

L'utente si trova nella pagina di un evento in cui partecipa e può invitare le persone a parteciparvi.

Clickando "Invita" si aprirà un modal con l'elenco degli amici da poter invitare.

LOGO INSIEMI

Crea eventoCerca amiciCalendarioProfiloLogout

Titolo evento

Descrizione breve - Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.
Leggi tutto...

Data

Luogo

Partecipanti

Invita

LOGO INSIEMI

Crea eventoCerca amiciCalendarioProfiloLogout

Invita amici all'evento

Amico 01

Invita

Amico 02

Invita

Amico 03

Invita

Amico 04

Invita

Amico 05

Invita

Amico 06

Invita

Amico 07

Invita

AGGIUNGERE AMICI DALLA RICERCA

In questa pagina l'utente può cercare le persone inserendo il nome nel campo di ricerca.

LOGO INSIEMI

Crea eventoCerca amiciCalendarioProfiloLogout

Cerca amici

Pippo

Cerca

Il risultato della ricerca sarà mostrato nella stessa pagina e consentirà di inviare la richiesta di amicizia alla persona desiderata.

LOGO INSIEMI

Crea eventoCerca amiciCalendarioProfiloLogout

Risultati ricerca

Pippo

Pippo Peloso

Aggiungi

Pippo Pipposo

Aggiungi

Pippo Noioso

Aggiungi

Pippo Rossi

Aggiungi

Pippo Bianchi

Aggiungi

Pippo Verdi

Aggiungi

Pippo Blu

Aggiungi

RELAZIONE DI VALUTAZIONE DEL DESIGN

TECNICA DEL MAGO DI OZ

L'utente ha effettuato l'interazione con i paper sketch.
Ad ogni operazione gli veniva mostrato il successivo paper sketch
con il quale interagire al fine di realizzare l'obiettivo finale.

Riportiamo i casi significativi nei quali sono state apportate modifiche.

(Prima di poter effettuare qualsiasi task è richiesto che l'utente abbia già fatto il login.)

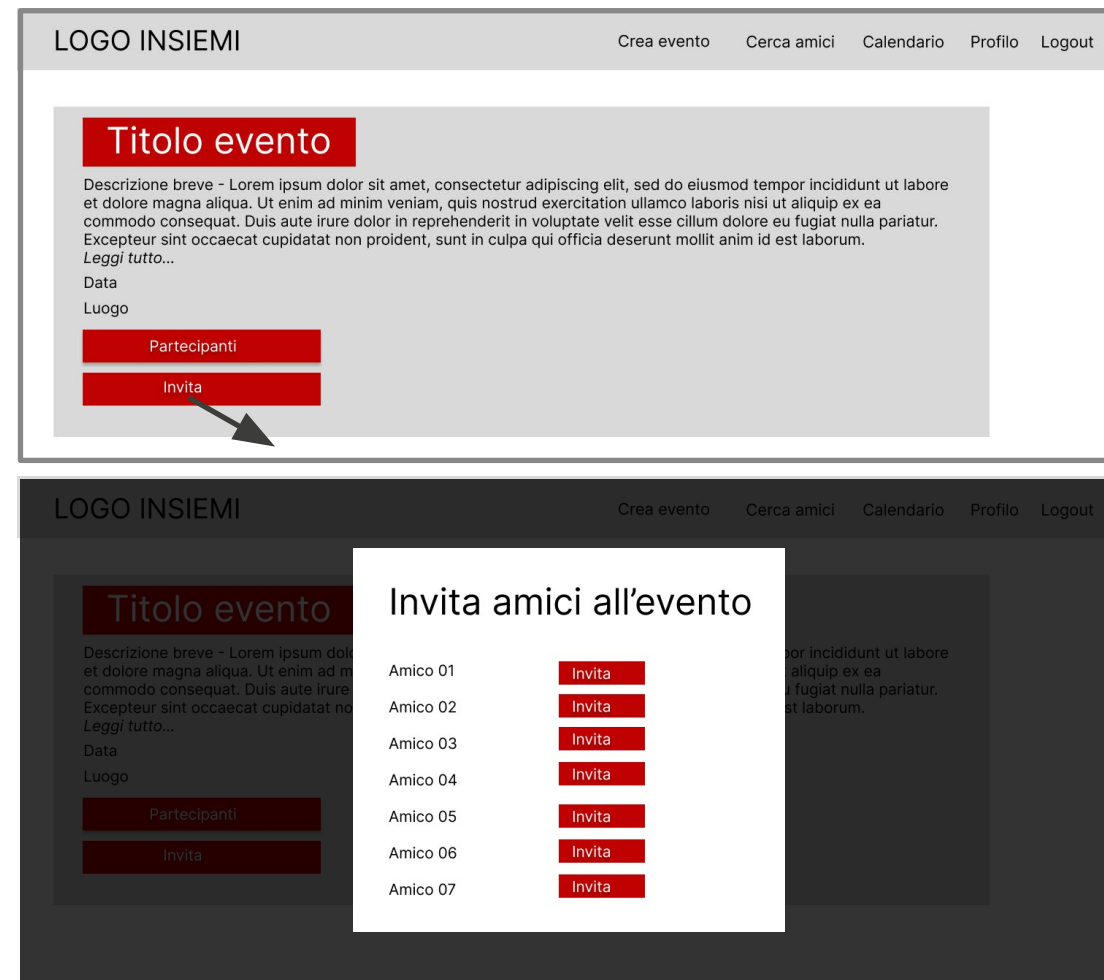
TASK 2 - PARTECIPARE AD UN EVENTO

Durante lo svolgimento di questo task l'utente non ha segnalato problemi tuttavia ha segnalato la necessità di cercare un evento in base a dei criteri di ricerca, come nome o data. Per velocizzare il task abbiamo quindi implementato il pattern "input prompt" per filtrare gli eventi.



TASK 3 - INVITARE PERSONE AD UN EVENTO

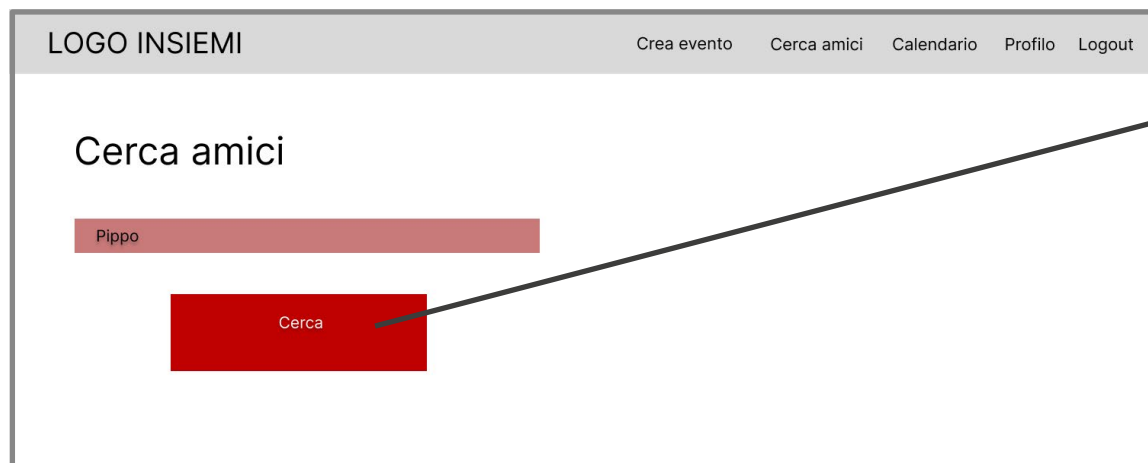
Durante lo svolgimento di questo task l'utente ha segnalato che il popup per invitare le persone creava confusione. Abbiamo quindi utilizzato il design pattern "modal" per evitare il popup e lasciare l'utente nella stessa pagina dell'evento. Abbiamo anche utilizzato il pattern "invite friends".



TASK 4 - CERCARE AMICI + TASK 5 - AGGIUNGERE AMICI

Durante lo svolgimento di questo task l'utente ha segnalato che nella ricerca compaiono utenti omonimi e non c'è modo di distinguerli.

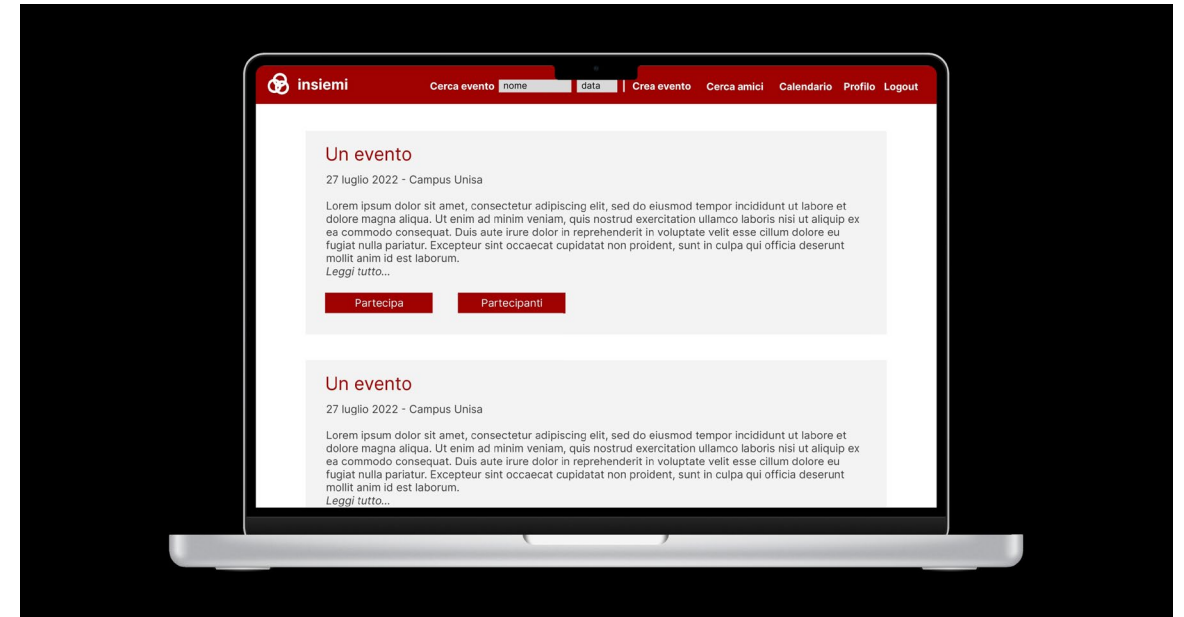
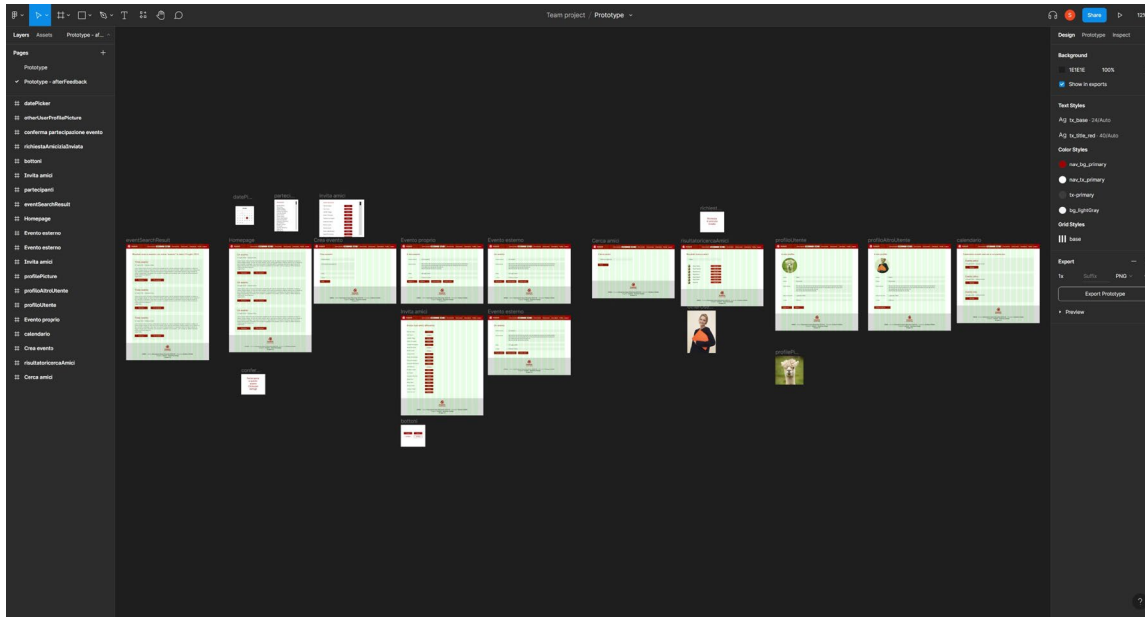
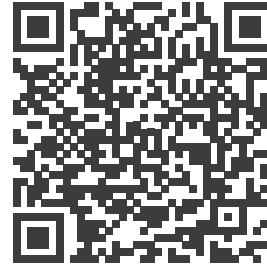
Abbiamo quindi aggiunto un modal che mostra l'immagine dell'utente ed un link al profilo.



PROTOTIPO IN FIGMA

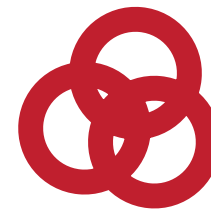
Prototipo interattivo realizzato con Figma:

<https://www.figma.com/file/qk6n4g5gX3c9kMyC5ZeTjX/Prototype?node-id=226%3A196>



DESIGN PATTERN

I design pattern individuati su UI-Patterns.com,
utilizzati nella fase dell'implementazione.



EVENT CALENDAR

L'utente desidera trovare eventi di interesse che si verificano in un determinato periodo di tempo. Gli eventi devono essere presentati agli utenti in un modello visivamente conciso che raggruppa data e ora. Utilizzato in home page.

31


Events

+ Create an Event

Today


Birthdays: Rikke Høyer, Jonas Jobbe Jobsen

Tomorrow




Emil Savery Trio på Tango y Vinos
Tomorrow 7:30pm
Emil Savery and 34 other guests

Maybe Attending




Ben & Jerry's på Roskilde 2010
Tomorrow 9:00pm
Tinna Maersk and 67 other guests

This Week




Friday Night Skate – 6 tur
Friday 8:00pm
Morten Engmark, Susan Lützner, and 173 other guests




SUMMER SESSION EVERY FRIDAY AND SATU...
Friday 8:00pm
Ola Trickykid Persson, Emanuel Grau Sundström, and 260 other guests

Not Attending



Jazz: Martin Lutz Group
Friday 8:30pm
1 guest



4th leg of July: Keep Athena on 4 Pa...
Saturday 12:30pm
Julie Bahna, Gabe Schwartz, and 20 other guests

Not Attending

This Month

CALENDAR PICKER

L'utente desidera trovare o inviare informazioni in base a una data o a un intervallo di date.

Photos overview

Search photos

Refine your search

Neighborhood: Venice

Date taken

8/1/2008 - 4/23/2009

Source

Flickr

Panoramio

Photos > Venice

Venice — Get more news from this area, plus e-mail alerts and RSS feeds.

Select a date range

Past 30 days Past 12 months Current YTD

April 2009

May 2009

June 2009

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Click the calendar to choose an end date. Jump to: Start date / End date / Today

Done

NAVIGATION TABS

Il contenuto deve essere suddiviso in sezioni e accessibile utilizzando una struttura di navigazione piatta che dia una chiara indicazione della posizione attuale. La barra di navigazione è presente in tutte le pagine.

PETER SCHIFF for SENATE 2010

GET UPDATES

Email

Zip

Search Site

ABOUT GET INVOLVED MEDIA NEWS EVENTS BLOG CONTACT

EVENTS CALENDAR

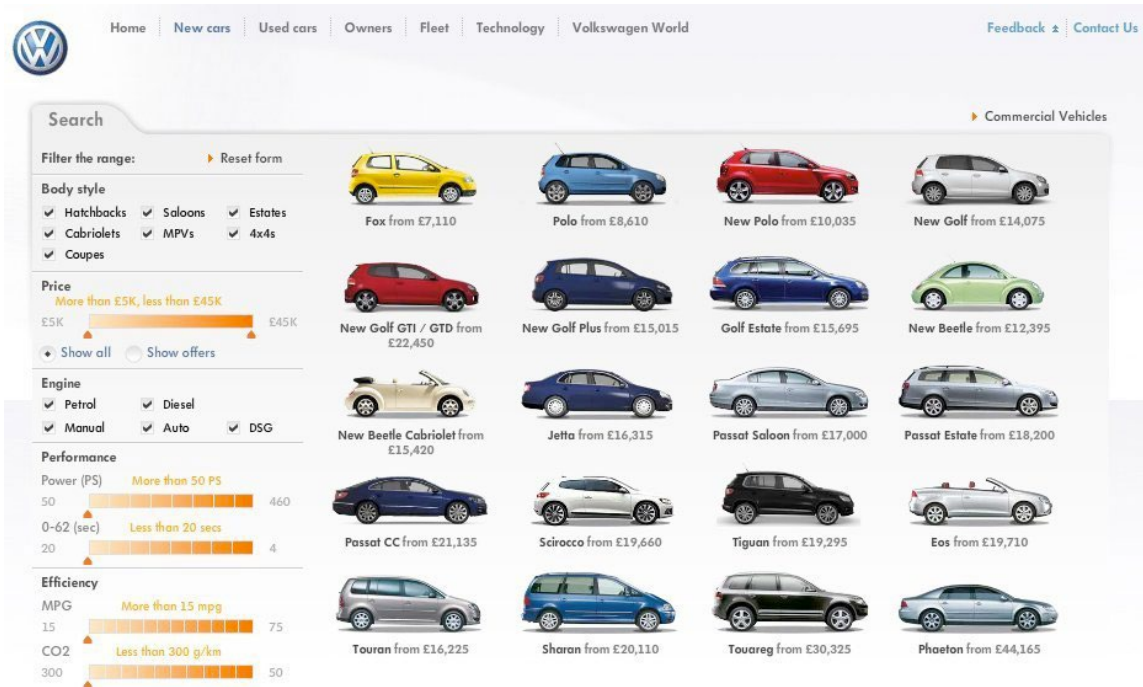
EVENTS LISTING

BUT MERELY

PETER SCHIFF

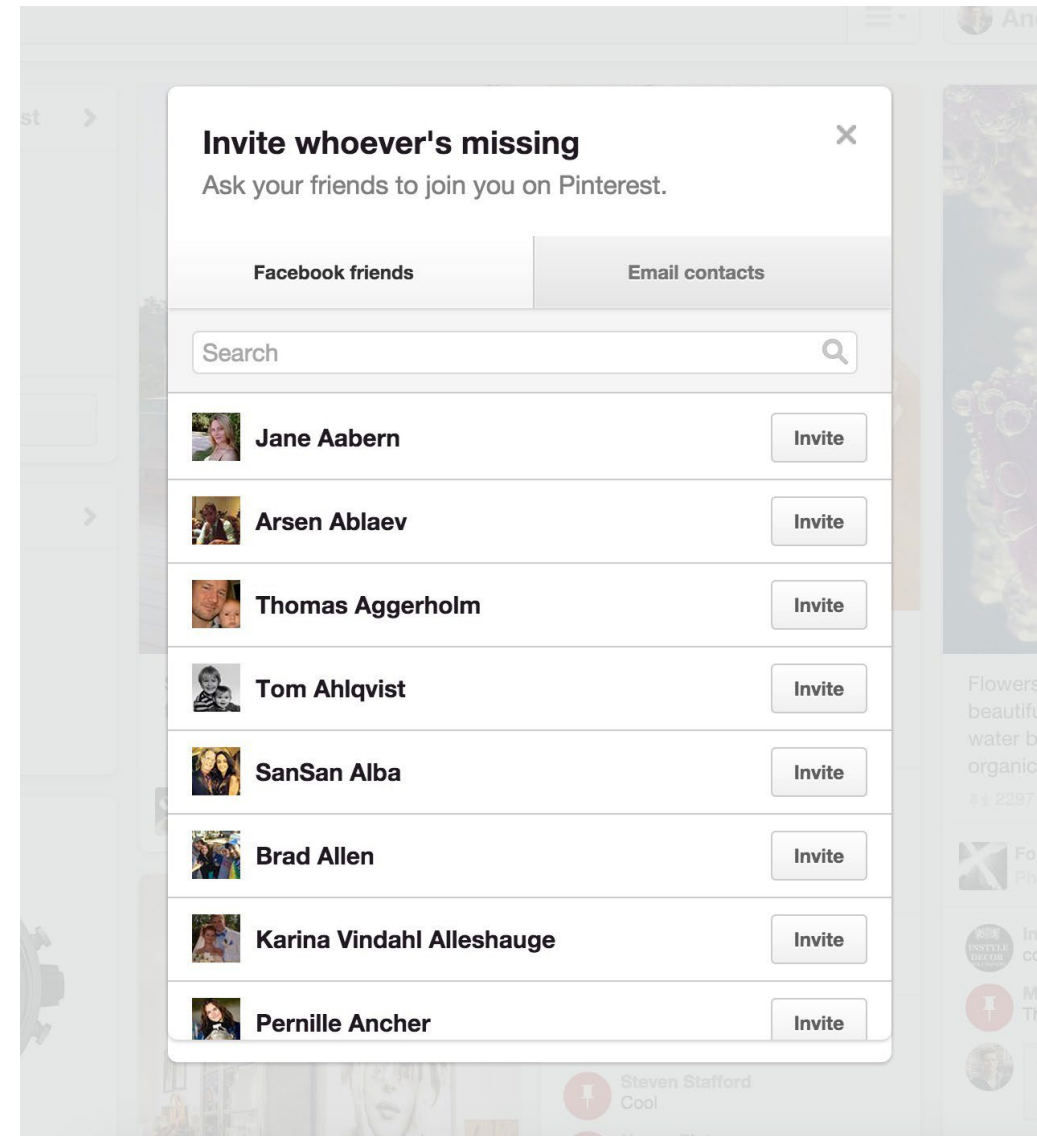
SEARCH FILTERS

Gli utenti devono condurre una ricerca utilizzando filtri contestuali che restringono i risultati della ricerca.



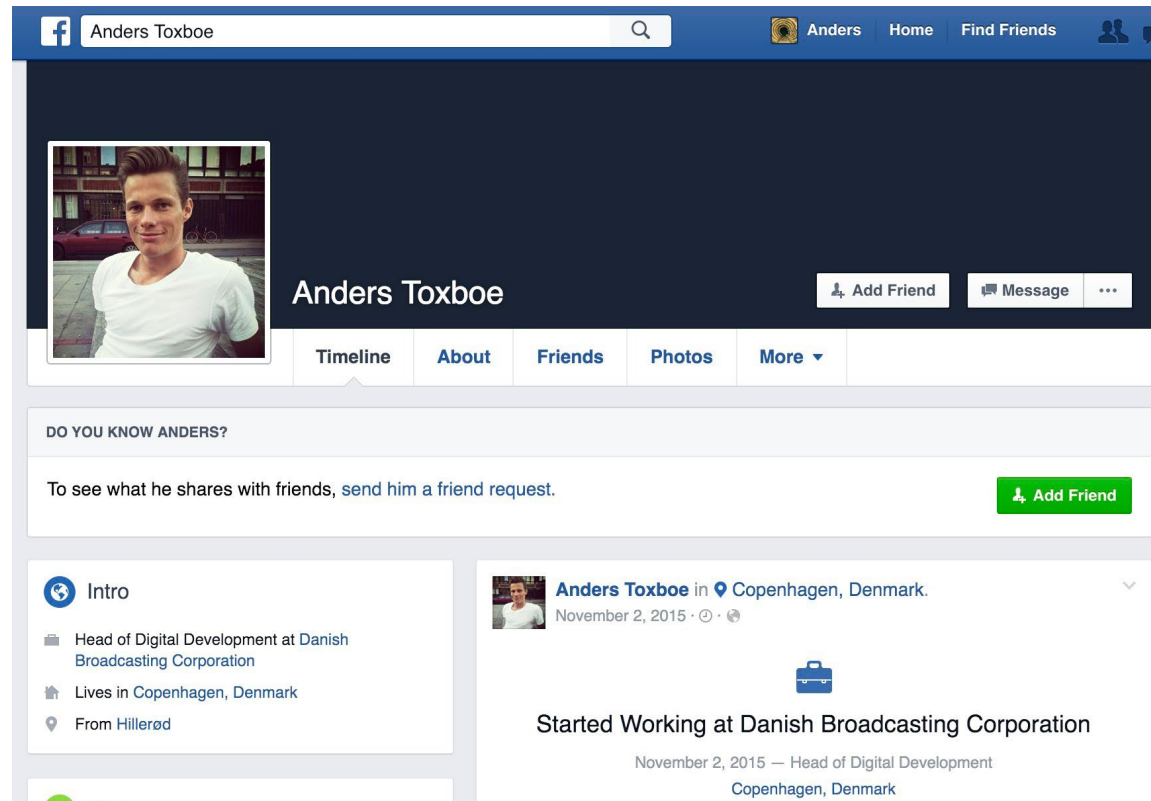
INVITE FRIENDS

L'utente desidera invitare all'evento i propri amici.



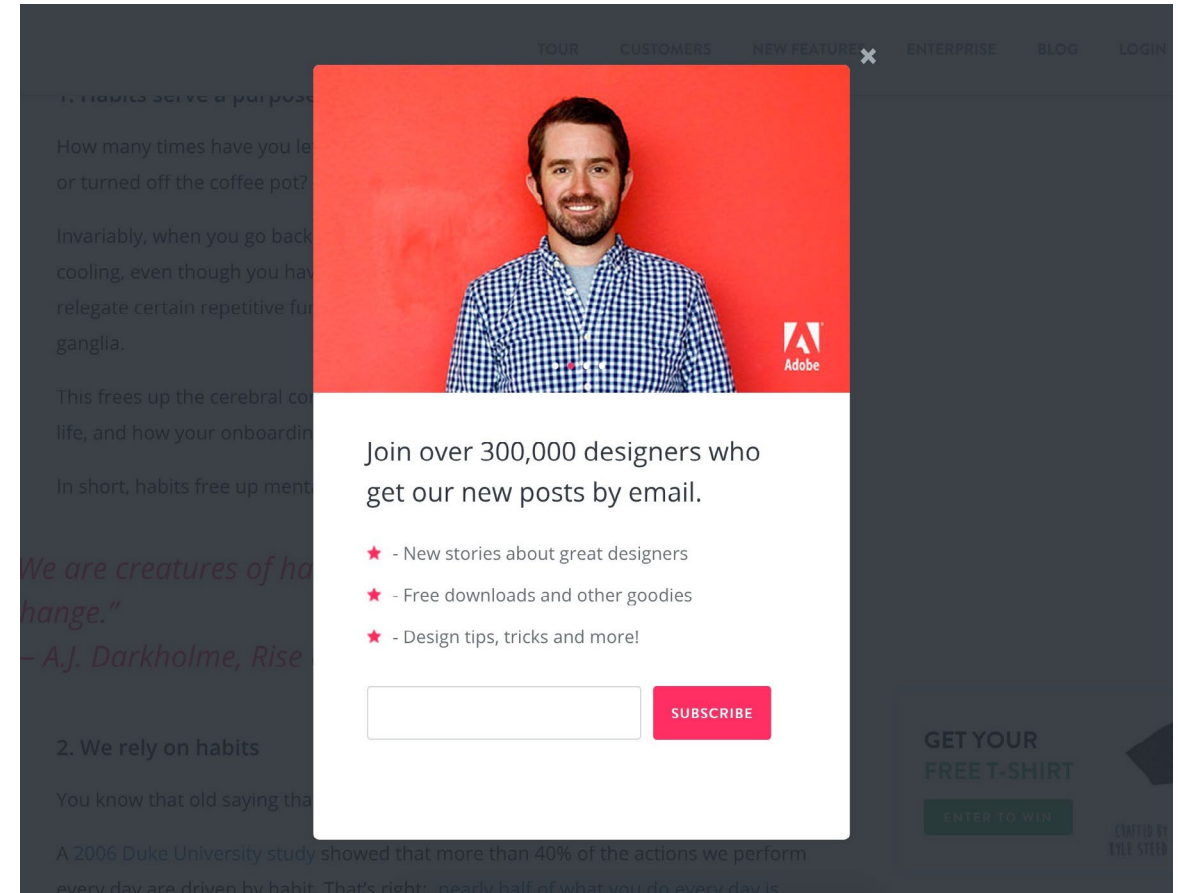
FRIENDS

L'utente desidera stabilire una connessione con un'altra persona



MODAL

L'utente deve eseguire un'azione o annullare l'overlay finché non può continuare a interagire con la pagina originale.
(Sostituisce i popup utilizzati nei paper sketch.)



INPUT PROMPT

L'utente deve inserire i dati nel sistema,






From: yahoo.com

NOTIFICATIONS

L'utente desidera essere informato su aggiornamenti e messaggi importanti.


Messages Notifications

Notifications

-  Latest RSVPs for **PMO CLUB: Agile Governance** (Apr 28) 3 days ago
-  This new Meetup just started: **dEmoscene Events in Denmark**. April 8
-  This new Meetup just started: **React and Redux Copenhagen**. April 5
-  This new Meetup just started: **Find or do work that matters! - Live Your Legend CPH Meetup**. March 28
-  This new Meetup just started: **Copenhagen Hygge Jam**. March 27

upload
ave an amazing

EVENT HOST

 **Morten Elvang**
ORGANIZER

RELAZIONE DI VALUTAZIONE DEL DESIGN

La tecnica scelta per valutare il design del sistema rispetto ai task e agli scenari dei casi d'uso è quella del **Cognitive Walkthrough**. Questo approccio si basa sulla teoria dell'apprendimento esplorativo di Polson e ci aiuta a capire quanto il design aiuta l'utente nell'apprendimento dei task.

I valutatori dovranno rispondere alle seguenti 3 domande per ogni azione corrispondente al task selezionato:

1. L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

2. L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

3. L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

A questa valutazione verranno sottoposti alcuni Task Core a fine dimostrativo.

TASK: UC_01 - CREARE UN EVENTO

Azione 1 Utente: Clicca sul bottone "Crea evento"

Risposta 1 Sistema: Mostra un form per la creazione dell'evento:
- nome dell'evento;
- descrizione (facoltativo);
- data;
- luogo.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, l'interfaccia mostra chiaramente il bottone "Crea evento" nella barra di navigazione.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, il bottone "Crea evento" è visibile facilmente e il testo del bottone è autoesplicativo.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì. Premuto il pulsante, viene mostrata una pagina con un form per la creazione dell'evento.

Azione 2 Utente: Compila il form inserendo nome dell'evento, descrizione, data, luogo e clicca su "inserisci".

Risposta 2 Sistema: Mostra un messaggio di conferma di avvenuta creazione dell'evento.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, l'interfaccia mostra chiaramente i campi da inserire con un'etichetta di testo esplicativa.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, il pulsante "Crea" è visibile nell'interfaccia. L'utente capirà subito cosa fare per eseguire l'azione.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì. Premuto il pulsante, viene mostrata una conferma della creazione dell'evento.

L'utente quindi le riconoscerà come un segnale della corretta esecuzione della prima azione.

TASK: UC_04 - CERCARE PERSONE

Azione 1 Utente: Clicca sul bottone "Cerca amici"

Risposta 1 Sistema: Mostra la pagina con il campo di ricerca.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, l'interfaccia mostra chiaramente il bottone "Cerca amici" nella barra di navigazione.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, il bottone "Cerca amici" è visibile facilmente e il testo del bottone è autoesplicativo.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì. Premuto il pulsante, viene mostrata una pagina con un form per la ricerca degli amici.

Azione 2 Utente: Scrive il nome della persona da cercare nel campo "Cerca amico" e preme il pulsante "Cerca".

Risposta 2 Sistema: Mostra la lista delle persone che corrispondono al criterio di ricerca.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, l'interfaccia mostra chiaramente un'etichetta che indica di inserire il nome della persona cercata nel campo di ricerca ed il pulsante "Cerca" in basso.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì. Il campo di ricerca è evidente ed il bottone "Cerca" è visibile facilmente ed il testo è autoesplicativo.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì. Premuto il pulsante, viene mostrata una pagina con i risultati della ricerca effettuata.

PRIMA IMPLEMENTAZIONE

A questo punto è stata realizzata la prima implementazione della piattaforma

loading...



RELAZIONE SUL TESTING DI USABILITÀ

METODOLOGIE DI TESTING

In seguito alla conclusione della parte implementativa del progetto. Abbiamo selezionato 7 utenti, ognuno dei quali potesse rappresentare una categoria di utente finale scelta nelle fasi precedenti di progettazione, ad essi abbiamo posto un breve **questionario** da compilare in seguito alla firma di un modulo di consenso che ci permettesse di utilizzare le loro risposte ai fini progettuali, ed ad un rapido utilizzo del sistema nell'esecuzione dei principali Task.

La tecnica che è stata utilizzata è la **valutazione cooperativa**.

Abbiamo scelto questa tecnica per i seguenti motivi:

- Il valutatore e l'utente interagiscono durante la sessione di valutazione portando l'utente a criticare il sistema oltre che ad utilizzarlo;
- Il valutatore può intervenire nelle fasi critiche dell'interazione per indagare sulle difficoltà dell'utente e valutare proposte alternative;

Oltre alla valutazione cooperativa abbiamo utilizzato anche dei questionari per raccogliere dati utili per la valutazione dell'usabilità.

Per ricevere feedback dall'utente abbiamo utilizzato la tecnica del **Think Aloud**. Questi potenziali utenti hanno provato ad eseguire i task, di cui conoscevano solo il nome, sul sistema esponendo le loro azioni ad alta voce ad un valutatore presente al loro fianco al fine di calcolare gli errori commessi nello svolgere i vari task.

Utente 1 - Numero Errori: 1

L'utente ha effettuato con successo i primi tre task senza trovare particolari difficoltà, al momento di effettuare il quarto task ha espresso perplessità sulla questione di non riuscire a distinguere chiaramente il profilo dell'amico da dover aggiungere in presenza di eventuali omonimi ed ha anche espresso altre perplessità sulla mancanza di ulteriori dettagli sui risultati della ricerca.

Utente 2 - Numero Errori: 0

L'utente non ha avuto particolari difficoltà nell'eseguire i task assegnati ma ha espresso perplessità sulla mancanza di notifiche chiare sugli aggiornamenti.

Utente 4 - Numero Errori: 0

L'utente esposto le sue azioni e non ha riscontrato problemi nei quattro task del sistema. Ma ha suggerito la necessità dell'inserimento di un calendario per tenere traccia degli impegni assunti sulla piattaforma.

Utente 7 - Numero Errori: 0

L'utente esposto le sue azioni e non ha riscontrato problemi nei quattro task del sistema ma ha espresso la volontà di avere a disposizione una barra di ricerca universale sia per eventi che per i membri della community, ha inoltre consigliato di rendere il sito adattabile ai ridimensionamenti della finestra (responsiveness).

QUESTIONARIO SUMI

Dopo aver svolto il testing di usabilità, per ottenere dati soggettivi da parte degli utenti è stato utilizzato un **Questionario SUMI** esposto a 7 utenti finali, misurando la loro soddisfazione e la qualità percepita del software.

MIGLIORAMENTI AL SISTEMA

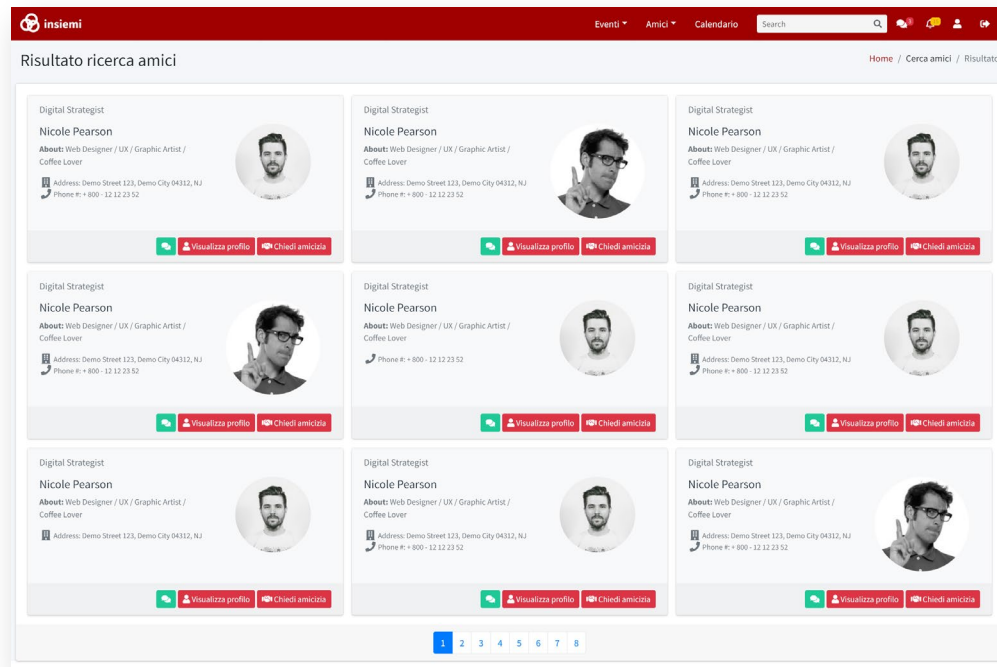
In seguito al testing al prototipo e alla prima implementazione del sistema, sono state apportate alcune modifiche all'implementazione, descritte di seguito.

VISUALIZZAZIONE RISULTATI DI RICERCA AMICI

Per consentire all'utente di riconoscere più facilmente la persona cercata, il risultato della ricerca degli amici include più informazioni delle persone trovate, come la foto, ed altri dettagli personali.

Visivamente la pagina è stata organizzata in schede dei utenti.

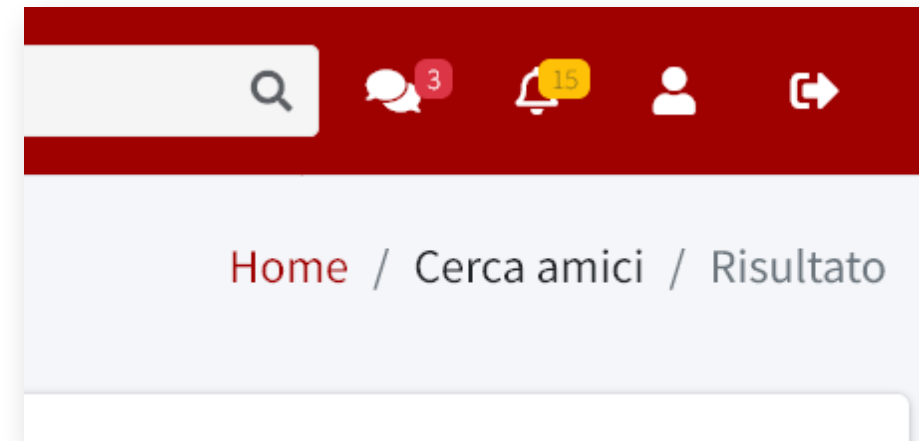
In ogni scheda utente sono presenti pulsanti per inviare un messaggio, visualizzare il profilo e richiedere l'amicizia.



BREADCRUMB

Per fornire all'utente la possibilità di tenere traccia della loro posizione di navigazione, è stato aggiunto il design pattern breadcrumb in tutte le pagine.

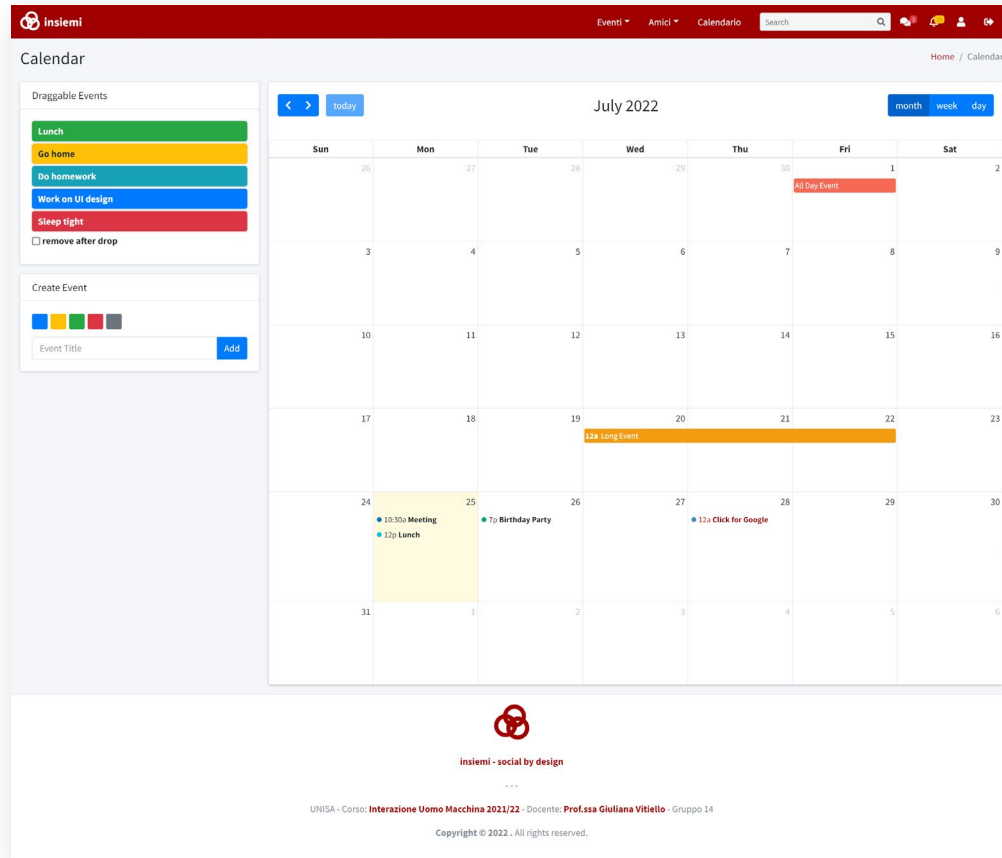
In particolare è utile nelle pagine che non possono essere evidenziate direttamente nel menu quando sono aperte, per esempio quelle dei menu a tendina o quella del risultato di ricerca (come illustrato nell'immagine seguente).



CALENDARIO EVENTI

L'utente aveva necessità di una visualizzazione agevole degli eventi (propri o di altri utenti) a cui partecipare.

È stata quindi aggiunta una pagina con un calendario a griglia che mostra tutti gli eventi.



RISTRUTTURAZIONE MENU DI NAVIGAZIONE

Il menu di navigazione è stato modificato raggruppando le voci “eventi” ed “utenti”, a cui sono stati aggiunti menu a tendina.

È stata così ridotto il numero delle voci di menu di primo livello per rendere più chiara la navigazione.



NOTIFICHE PER MESSAGGI E AGGIORNAMENTI

Sulla barra di navigazione sono state aggiunte icone per ricevere notifiche visive di messaggi e aggiornamenti.



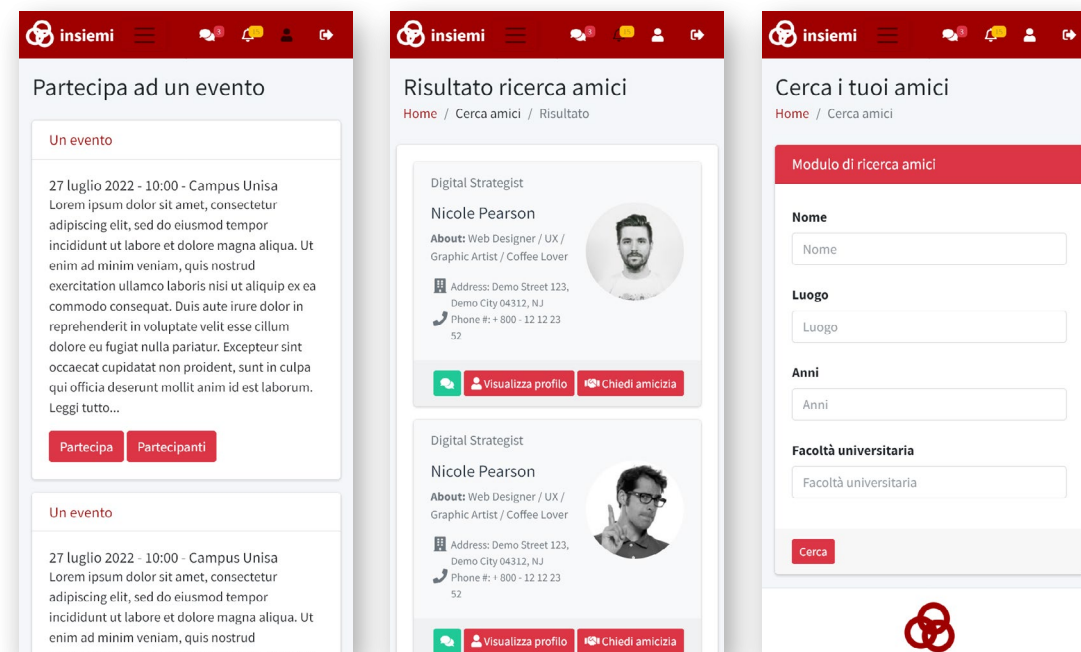
BARRA DI RICERCA UNIVERSALE

Per velocizzare e semplificare la ricerca nel sito, è stato aggiunto un campo di ricerca di sulla barra di navigazione, che effettua ricerche testuali di eventi e di utenti contemporaneamente. L'idea deriva da Facebook, sito sicuramente familiare a molti utenti.



SITO RESPONSIVE

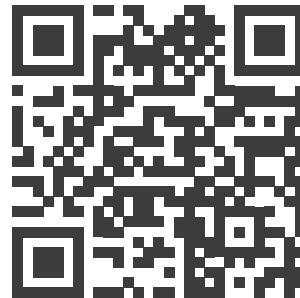
Il sito, inizialmente progettato solo per la visualizzazione desktop, è stato reso responsive non inficiarne l'usabilità in caso di fruizione da smartphone.



IMPLEMENTAZIONE

I file dell'implementazione aggiornata sono disponibili su Github a questo indirizzo:
<https://github.com/darkframe/IUM-gruppo-14>

Per agevolare la visualizzazione dell'implementazione, una versione navigabile è temporaneamente disponibile qui:



https://strab.it/_IUM/insiemi/

GRAZIE

**IL GRUPPO 14
:)**