

# Life@Park

*"Find and enjoy your park without a worry"*

**USABILITY TESTING E  
PROTOTIPO HIGH FIDELITY**

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

FILL YOUR DAY





# Report Highlights

**01 PROCEDURA PER I TEST**

**02 RISULTATI DEI TEST**

**03 MIGLIORAMENTI PRINCIPALI**



FILL YOUR DAY

# Il nostro team



Tommaso  
Bazzanella



William  
Lu



Ayrton  
Serafini



Giorgio  
Ortona



Samuele  
Succetti



Rayan Zaman  
Mohammad

# Procedura per i test

I test sono stati progettati per valutare l'usabilità dell'applicazione tramite scenari d'uso reali con utenti target, ogni sessione ha seguito un protocollo standardizzato composto come segue: intervista pre-test, 6 task (T1-T6), questionario post-test



# Sedi e modalità

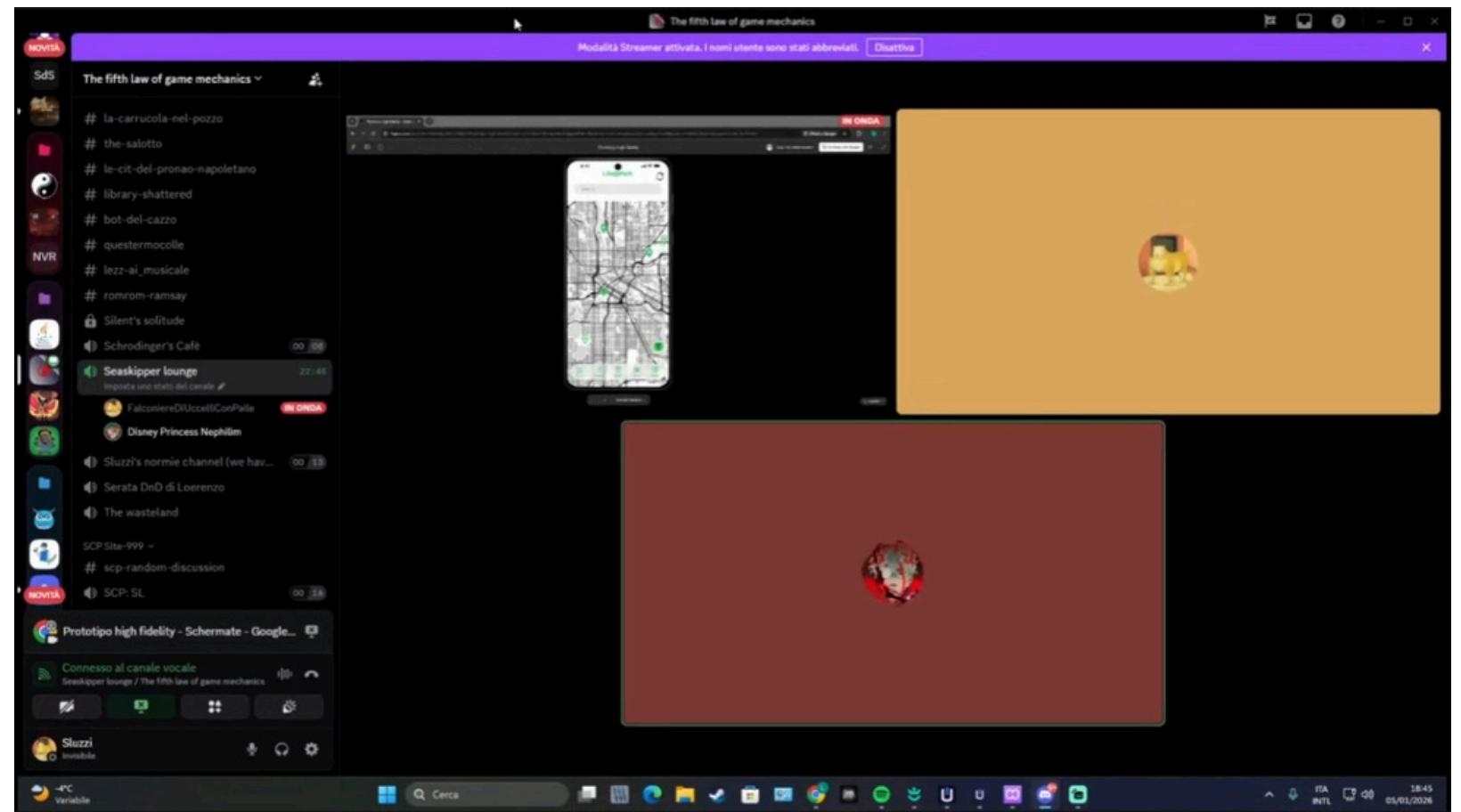
## In presenza

Realizzati in sessioni condotte di persona utilizzando uno smartphone per l'esecuzione del prototipo ed un secondo dispositivo per la registrazione e la presa degli appunti.



## In remoto

Realizzati tramite una sessione su Discord con condivisione schermo attiva con registrazione attiva del prototipo Figma.



# Campioni utenti e ruoli del team

## Campione utenti

Il test ha coinvolto 6 utenti, il gruppo di utenti include sia frequentatori assidui dei parchi, sia utenti occasionali, ciò permette di avere un buon quadro sull'utilizzo dell'applicazione da parte degli utenti target.

## Ruoli del team

I membri del team si sono suddivisi tra intervistatori, dediti alla conduzione del test e alle domande post-task e verbalizzatori, che invece si sono occupati di osservare il comportamento degli utenti e verbalizzare i suggerimenti ricevuti.

# Risultati dei test

I risultati dei test sono suddivisi in due macro categorie:

- Dati numerici aggregati: un'analisi dei punteggi emersi nei test
- Dati qualitativi: un'analisi delle opinioni degli utenti emerse durante il test



# Dati numerici aggregati

## **SUS (System Usability Scale):**

Il punteggio medio ottenuto dai 6 utenti per il parametro SUS è di 82.5, con un picco massimo di 97.5 ed uno minimo di 72.5, ciò rappresenta quindi un ottimo risultato per l'usabilità del prototipo.

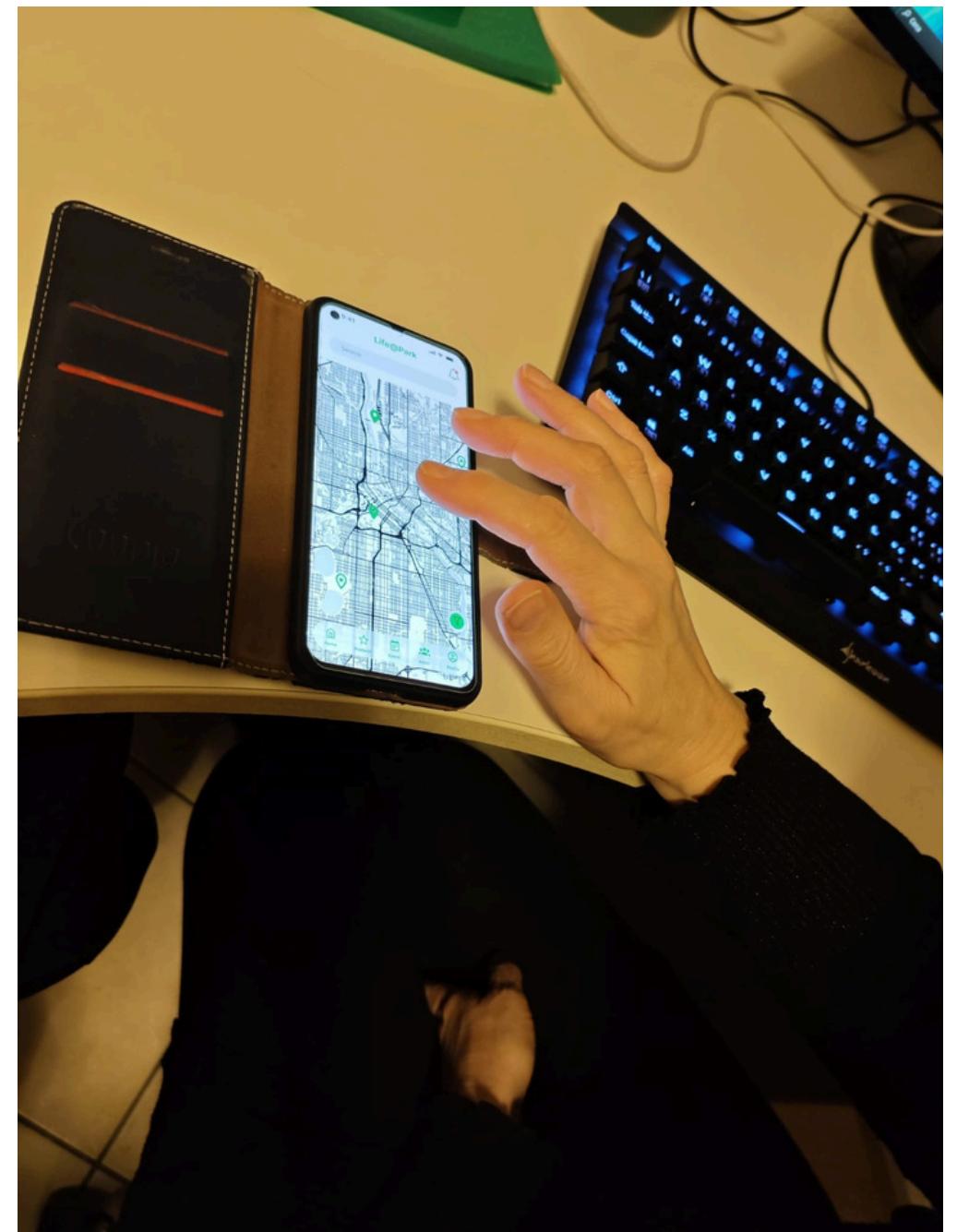
## **SEQ (Single Ease Question):**

Il punteggio medio dato dai 6 utenti per la facilità d'uso percepita del prototipo è di 5.75 su 7, risultato che sostanzialmente coincide quindi con quello ottenuto per il parametro SUS.

# Dati numerici aggregati

## Successo dei task (scala da 0 a 2):

- **T0 Prime impressioni:** Tutti gli utenti hanno identificato correttamente lo scopo dell'app ripotando chiarezza funzionale, affinità visiva ma anche qualche problema di visibilità legato alla barra di ricerca ed i filtri.
- **T1 Ricerca parco 1.5/2:** Qualche esitazione dovuta ad un icona dei filtri poco chiara.
- **T2 Unirsi ad un evento 1.8/2:** Quasi tutti hanno completato il task facilmente ma un utente ha confuso la visualizzazione dettagli con l'iscrizione.
- **T3 Aggiungere preferiti 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti.
- **T4 Creare un evento 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti.
- **T5 Consultare calendario 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti anche se sono stati suggeriti miglioramenti.
- **T6 Aggiungere amico 1/2:** Task più critico, molti non hanno usato la barra di ricerca aspettandosi un tasto “Aggiungi” nella sezione amici.



# Dati qualitativi

## Analisi qualitativa:

I temi ricorrenti emersi dall'analisi sono i seguenti:

- Dominanza della mappa: apprezzata come elemento centrale
- Problema cromatico: l'utilizzo costante del colore verde rende l'app un po' monotona.
- Barriere social: la ricerca degli amici non è risultata intuitiva, gli utenti si aspettano un tasto "Aggiungi" nella sezione Amici
- Incertezza informativa: qualche dubbio sulla gratuità degli eventi e sulla chiarezza delle fasce orarie



# Miglioramenti principali

Sulla base di un SUS medio di 82.5, i miglioramenti puntano a diversificare il cromatismo verde per definire meglio la gerarchia visiva e a semplificare la ricerca di amici e filtri, rendendo i flussi più intuitivi e meno frustranti.



# Navigazione e Ricerca (Task T1 & T6)

## Multifunzionalità della barra di ricerca

Gli utenti hanno faticato a capire che la barra di ricerca principale serve anche per trovare persone. È necessario aggiungere suggerimenti testuali come "Cerca un parco, evento o utente" e rendere i filtri di categoria (Parchi/Eventi/Utenti) più evidenti.

## Differenziazione visiva dei filtri

Il pulsante dei filtri sulla mappa viene spesso confuso con l'icona di un parco. Si suggerisce di cambiargli colore (es. giallo) e aggiungere delle etichette di testo (label) accanto alle icone per chiarirne la funzione.

## Feedback dei risultati

Bisogna specificare la logica dei risultati suggeriti (se basati su cronologia, vicinanza o pertinenza) e migliorare il posizionamento del tasto "indietro" nelle schermate di ricerca.

# Esperienza Social e Amici (Task T6)

## Accessibilità della funzione "Aggiungi Amico"

Molti utenti hanno cercato invano di aggiungere persone dalla schermata "Amici" o "Chat". Occorre inserire un pulsante dedicato "Aggiungi nuovo amico" direttamente in queste sezioni.

## Chiarezza nei testi

Sostituire titoli generici come "Attività degli amici" con inviti all'azione più chiari come "Visualizza le attività dei tuoi amici" e dare più risalto visivo ai relativi pulsanti.

# Gestione e Iscrizione Eventi (Task T2, T3 & T4)

## Conferma e Trasparenza

Gli utenti si aspettano una notifica di conferma dopo l'iscrizione che rassicuri sul passaggio dei dati all'organizzatore. È inoltre richiesto un campo specifico per indicare chiaramente se l'evento è gratuito o a pagamento.

## Dettagli Logistici

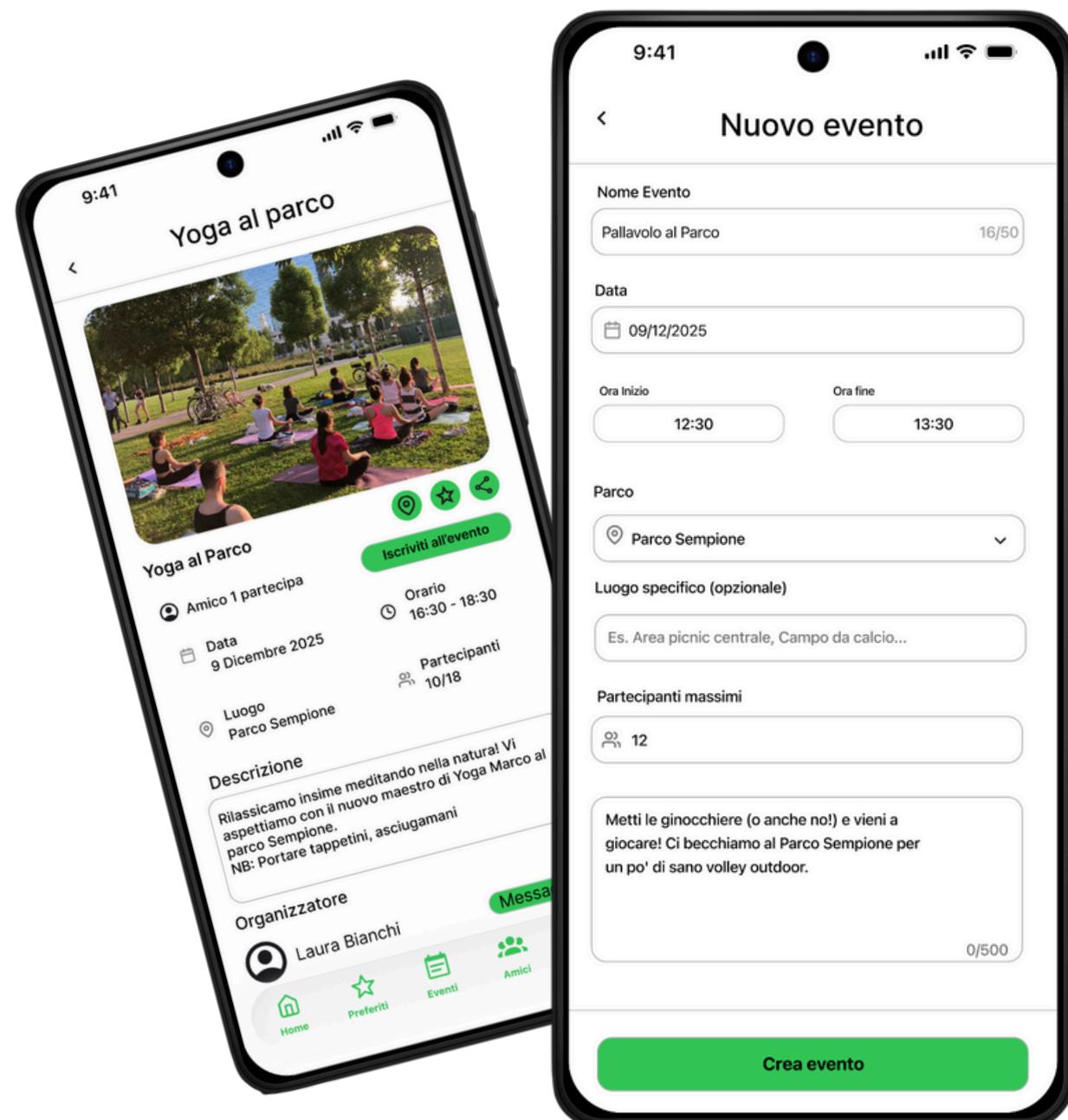
Per migliorare la chiarezza, andrebbe aggiunta una mini-mappa del parco che indichi il punto esatto del ritrovo e specificato meglio l'orario (distinguendo inizio e fine).

## Funzioni Avanzate di Creazione

Durante la creazione di un evento, sarebbe utile avere dei "tag consigliati" basati sulle caratteristiche del parco ospitante e l'opzione per definire l'evento come pubblico o privato

## Shortcut Post-Azione

Dopo aver aggiunto un parco ai preferiti, un pop-up che offre una scorciatoia per andare direttamente alla lista "Preferiti" migliorerebbe la fluidità.



# Calendario e Legenda (Task T5)

## Identità della sezione

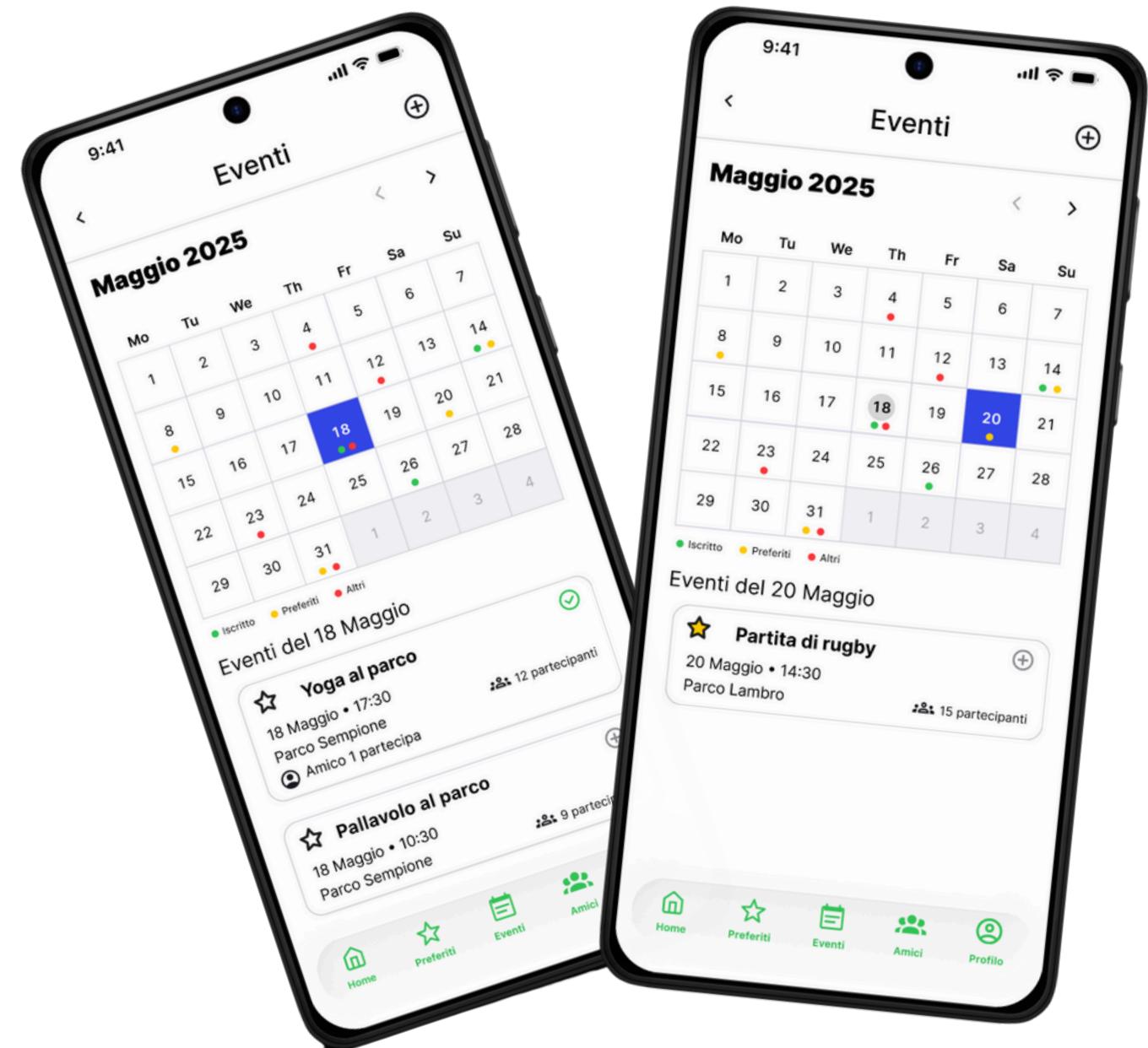
La testata del calendario dovrebbe recitare "I TUOI EVENTI" per evitare che l'utente pensi di visualizzare eventi generici nelle vicinanze.

## Simbologia

La legenda basata solo su pallini colorati è risultata poco chiara. Si suggerisce di integrare icone specifiche (es. una stella per i preferiti, una spunta per gli iscritti).

## Pulizia dei dati

Valutare la rimozione della categoria "Altri eventi" se non ne viene esplicitata la natura (sponsor, suggeriti, ecc.), poiché crea confusione.



# Interfaccia Grafica (UI) e Usabilità Generale

## Contrasto e Colore

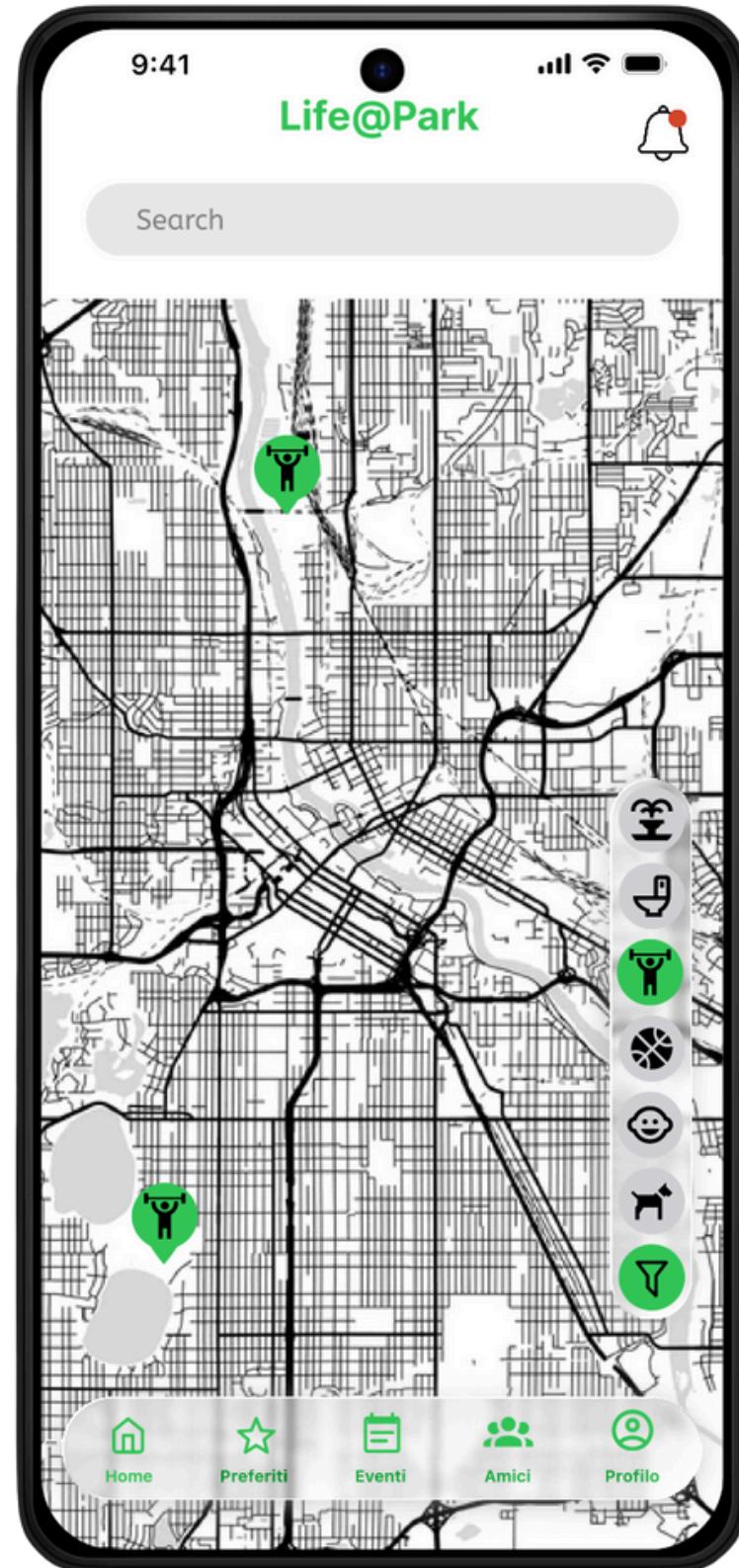
L'app appare "smorta" a causa del monocromatismo verde e appiattisce la gerarchia visiva con una conseguente difficoltà nella distinzione dei bottoni interattivi dallo sfondo. È necessario introdurre colori diversi per marcare la gerarchia visiva.

## Accessibilità

Le dimensioni dei font per i dettagli (tag) sono considerate troppo piccole , così come le aree cliccabili (hitbox) dei bottoni.

## Contenuti Extra

Gli utenti hanno espresso interesse nel vedere sulla mappa anche monumenti o punti di interesse non strettamente legati ai parchi.



# Thank You

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

FILL YOUR DAY

