

StrandU – README del Prototipo per la Valutazione Euristica

Politecnico di Milano – Fondamenti di Human-Computer Interaction
Anno Accademico 2025/26

Membri del team:

- Bramati Aurora
 - Ceresa Santiago
 - Grillo Anna
 - Lenoci Mattia
 - Macchia Simone
 - Massignani Alessandro
-

1. Panoramica del Progetto

1.1 Introduzione

Il presente documento accompagna il prototipo mid-fidelity di **StrandU** ed è destinato alla **valutazione euristica** da parte di studenti di altri gruppi, con l'obiettivo di individuare problemi di usabilità, criticità dell'interfaccia e possibili miglioramenti.

1.2 Nome del Progetto

StrandU

Il nome unisce la parola *strand* (filo, legame) alla *U* di *University* e “tu” (*in inglese*), richiamando l’idea di connessioni tra studenti internazionali e locali all’interno dell’ambiente universitario.

1.3 Goal del Sistema

Il goal principale di StrandU è **favorire l’integrazione tra studenti internazionali e studenti locali**, supportando la creazione di relazioni autentiche, spontanee e durature nel contesto universitario.

In particolare il sistema mira a:

- facilitare il primo contatto tra studenti;

- supportare l'orientamento informativo prima e dopo l'arrivo;
 - rendere più semplice l'organizzazione e il mantenimento delle relazioni attraverso micro-eventi.
-

1.4 Value Proposition

“Stranded together, not alone.”

StrandU permette agli studenti di non sentirsi soli nell'ingresso in un nuovo contesto universitario, favorendo connessioni umane autentiche e un senso di appartenenza a una comunità multiculturale.

1.5. Descrizione del problema

Ogni anno, numerosi studenti internazionali arrivano nelle università italiane senza un reale punto di riferimento.

Nonostante la presenza di programmi ufficiali (come buddy system istituzionali), spesso questi non riescono a garantire:

- **un contatto anticipato e personalizzato** prima dell'arrivo;
- **informazioni affidabili e centralizzate** su aspetti logistici, amministrativi e quotidiani;
- **opportunità semplici, leggere e non formali** per creare relazioni stabili;
- **matching basati su compatibilità reali**, anziché casuali o poco curate;
- **supporto ai locali**, che spesso vorrebbero partecipare ma si sentono impreparati, timidi o privi di strumenti concreti.

Questo genera diversi problemi:

- studenti internazionali che si sentono isolati o disorientati nei primi giorni;
- studenti locali motivati, ma che abbandonano rapidamente per incertezza o incompatibilità nel matching;
- relazioni che difficilmente diventano durature;
- mancanza di occasioni spontanee, quotidiane, realmente accessibili per incontrarsi.

Il risultato è una **scarsa integrazione sociale**, che limita il potenziale dello scambio culturale e riduce il senso di appartenenza alla comunità universitaria.

1.6 Utenti Target

Gli utenti target principali sono:

- **Studenti internazionali** (Erasmus, visiting, scambio);
- **Studenti locali** interessati allo scambio culturale, linguistico e sociale.

Il sistema è pensato sia per utenti più intraprendenti sia per studenti più timidi o insicuri, che necessitano di un maggiore supporto nelle fasi iniziali dell'incontro.

1.7 Contesto di Utilizzo

StrandU è pensato per essere utilizzato in diversi momenti dell'esperienza universitaria:

- **Pre-arrivo**, per raccogliere informazioni pratiche e creare i primi contatti;
 - **Nei primi giorni**, per ridurre l'incertezza iniziale e facilitare l'inserimento;
 - **Durante il semestre**, per mantenere relazioni tramite micro-eventi, attività leggere e chat.
-

2. Descrizione del Prototipo e Modalità di Navigazione

Il prototipo è un'applicazione mobile **mid-fidelity**, navigabile tramite schermate collegate da link interattivi.

Non è presente un backend reale: tutti i dati visualizzati (profili, eventi, messaggi, informazioni) sono **fittizi** e hanno il solo scopo di simulare il comportamento del sistema.

Nel prototipo è possibile:

- creare un profilo;
- esplorare profili suggeriti;
- consultare guide informative;
- visualizzare micro-eventi;
- simulare l'invio di messaggi e proposte di eventi.

3. Task Selezionati per la Valutazione Euristica

Per la valutazione euristica si chiede al valutatore di concentrarsi sui tre task principali individuati nel Compito 3.

3.1 Task Semplice – Creazione del profilo e primo match

Obiettivo dell’utente: creare il proprio profilo su StrandU e ottenere un primo suggerimento di match con uno studente internazionale.

Nel prototipo è possibile:

- inserire informazioni di base;
 - selezionare interessi;
 - aggiungere foto;
 - visualizzare un profilo suggerito;
 - accedere a una schermata di chat simulata.
-

3.2 Task Moderato – Consultazione delle informazioni

Obiettivo dell’utente: consultare guide informative utili per orientarsi prima e dopo l’arrivo.

Le guide includono:

- alloggio;
 - trasporti;
 - procedure universitarie;
 - vita nel campus.
-

3.3 Task Complesso – Scoperta e proposta di un micro-evento

Obiettivo dell’utente: scoprire un evento e proporlo a uno studente internazionale.

Nel prototipo è possibile:

- visualizzare un evento;
- accedere ai dettagli (luogo, orario, descrizione);
- simulare l'invio di una proposta tramite chat;
- visualizzare una schermata di conferma.

4. Modalità alternative: App + Chatbot

Applicazione mobile

Pensata come piattaforma centrale per:

- profilo,
- matching,
- chat,
- eventi,
- guide informative,
- impostazioni personali.

Vantaggi:

- completa
- visiva
- sempre accessibile
- adatta a supportare tutti i task.

Chatbot conversazionale

Modalità alternativa più leggera, utile per:

- chiarire dubbi,

- fornire assistenza immediata,
- suggerire attività,
- aiutare studenti timidi a formulare messaggi.

Possibile integrazione futura come supporto automatico all'interno dell'app.

5. Funzionalità dell'app

Home

- eventi consigliati;
 - accesso rapido alle guide informative;
 - notifica di attività vicine agli interessi dell'utente.
-

Esplora (Matching)

- profili suggeriti con affinità esplicitate;
 - possibilità di avviare chat rispondendo ai prompt del profilo.
-

Messaggi

- tutte le conversazioni attive;
 - possibilità di proporre attività direttamente dalla chat;
 - stimoli conversazionali generati dinamicamente.
-

Informazioni

- guide sintetiche e tematiche;
- contenuti salvabili;
- struttura semplice e navigabile.

Profilo

- modifica informazioni personali;
 - aggiornamento interessi;
 - cambio foto;
 - impostazioni generali.
-

6. Indicazioni per il Valutatore

- Concentrarsi principalmente sui **flussi dei tre task descritti**;
 - Valutare la **chiarezza delle etichette**, la coerenza delle schermate e la comprensibilità delle azioni;
 - Considerare il supporto agli utenti più timidi o meno esperti;
-

7. Link al Prototipo

https://www.figma.com/design/5yLqlGL81hMOmbh0Pce4R/Prototipo_Mid_Fidelity?node-id=3-57&t=PAWufdoWKMv3miu3-1