

# DEADLINE DODGERS



FONDAMENTI DI  
HUMAN COMPUTER  
INTERACTION

C6 / USABILITY TEST

# IL NOSTRO TEAM



Bramati Aurora



Ceresa Santiago



Grillo Anna

(01)



Lenoci Mattia

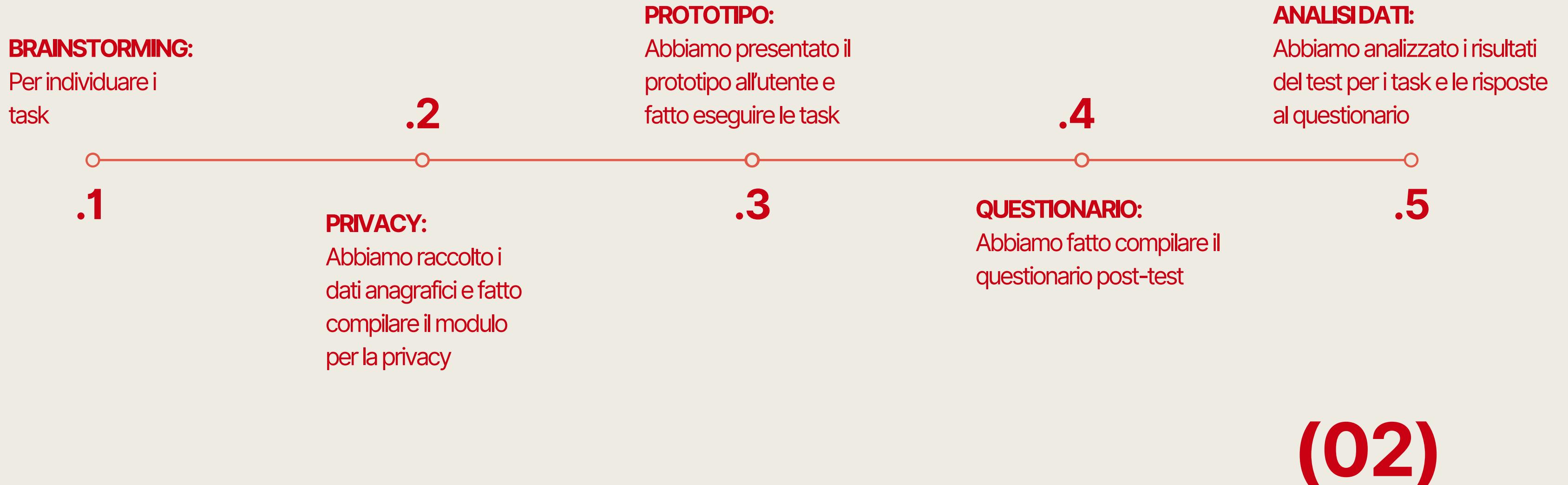


Macchia Simone



Massignani Alessandro

# IL PROCESSO CHE ABBIAMO SEGUITO



# USABILITY TEST

## (04)

### CHI HA PARTECIPATO:

Allo usability test hanno partecipato un totale di 6 studenti tra locali e internazionali, scelti per rappresentare diversi profili d'utente individuati.

Il gruppo includeva:

- **utenti medi locali:** cioè studenti italiani interessati a entrare in contatto con studenti stranieri, ma che non avevano ancora partecipato ad attività strutturate
- **utenti lead locali:** studenti che avevano già preso parte a programmi o esperienze di supporto a studenti internazionali, come il Buddy Program
- **utenti internazionali:** studenti Erasmus o di scambio con esperienze dirette di integrazione all'interno dell'ateneo

Questa composizione eterogenea è stata scelta col fine di rappresentare la varietà reale del target a cui il sistema è destinato e, di conseguenza, valutare al meglio l'efficacia del prototipo.

### LUOGO:

I test di usabilità sono stati condotti in presenza, per permettere la migliore osservazione del comportamento degli utenti durante l'interazione con il prototipo.

Inoltre, sono stati effettuati in piccoli gruppi per garantire più punti di vista durante l'esecuzione dei task.

---

### TEMPISTICHE:

Ogni sessione è durata circa 30 minuti di cui:

- 5 minuti di introduzione e spiegazione dell'obiettivo del test
- 20 minuti di interazione col prototipo e esecuzione dei task definiti
- 5-10 minuti di feedback dell'utente sull'esperienza

# IPARTECIPANTI

## (05)

<b>ELEONORA</b>
<b>UTENTE MEDIO RAPPRESENTATIVO LOCALE</b>
DONNA / 22
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studentessa di Ingegneria automatica, è stata in Erasmus in Portogallo per un semestre ed è interessata al programma Buddy

<b>GIOVANNI</b>
<b>UTENTE MEDIO RAPPRESENTATIVO LOCALE</b>
UOMO / 21
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studente di ingegneria elettrica interessato al programma Buddy, ma che non ha mai fatto esperienza in Erasmus

<b>DAVIDE</b>
<b>UTENTE MEDIO RAPPRESENTATIVO LOCALE</b>
UOMO / 22
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studente con conoscenze limitate sul programma Buddy, ma desideroso di approfondire e in grado di fornire feedback.

<b>BRYTTON</b>
<b>UTENTE LEAD LOCALE</b>
UOMO / 24
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studente internazionale a Milano da diversi anni che ha avuto molte interazioni con studenti di molteplici culture diverse in studentato e in università

<b>AHMED</b>
<b>UTENTE MEDIO RAPPRESENTATIVO INTERNAZIONALE</b>
UOMO / 21
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studente internazionale a Milano per il semestre, che ha avuto difficoltà di ambientamento nella nuova città e che è interessato al programma Buddy

<b>MIA</b>
<b>UTENTE MEDIO RAPPRESENTATIVO INTERNAZIONALE</b>
DONNA / 23
<b>MOTIVAZIONE DELLA SCELTA:</b> Studentessa internazionale che abita in uno studentato internazionale e al quale è stata affiancata un Buddy

# QUESTIONARIO PRE TEST

Il Questionario Pre Test è stato somministrato prima dell'inizio delle sessioni di user testing con l'**obiettivo** di raccogliere **informazioni generali** sui partecipanti. I dati raccolti hanno permesso di contestualizzare il test, comprendendo il profilo dell'utente, le sue esperienze pregresse e il livello di familiarità con applicazioni simili o con il contesto Erasmus e Buddy.

Le risposte non sono state utilizzate per valutare le prestazioni, ma esclusivamente per interpretare in modo più consapevole i comportamenti osservati durante il test e confrontare i risultati emersi tra utenti con **caratteristiche differenti**.

[LINK AL QUESTIONARIO  
\(ITALIANO\)](#)



[LINK AL QUESTIONARIO  
\(INGLESE\)](#)



# COME È STATO SVOLTO

(06)

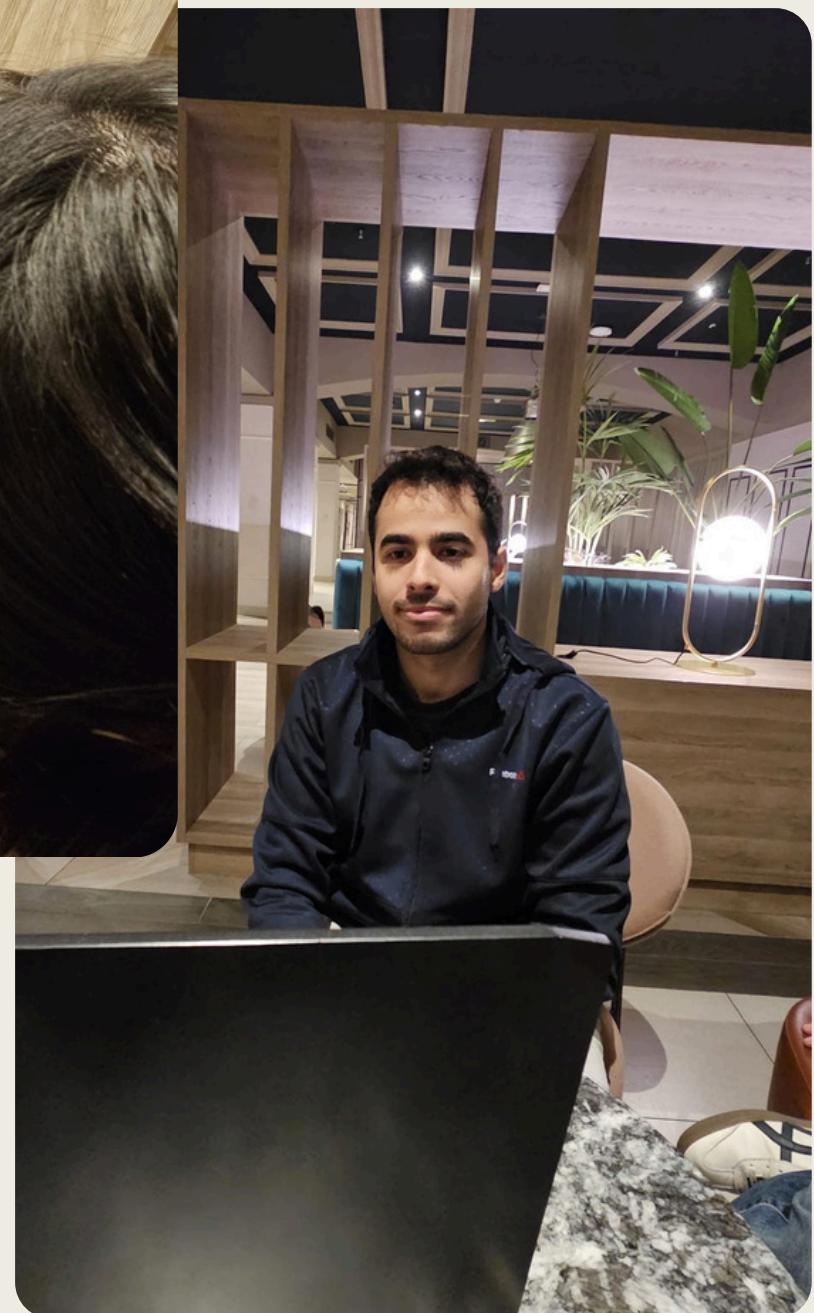
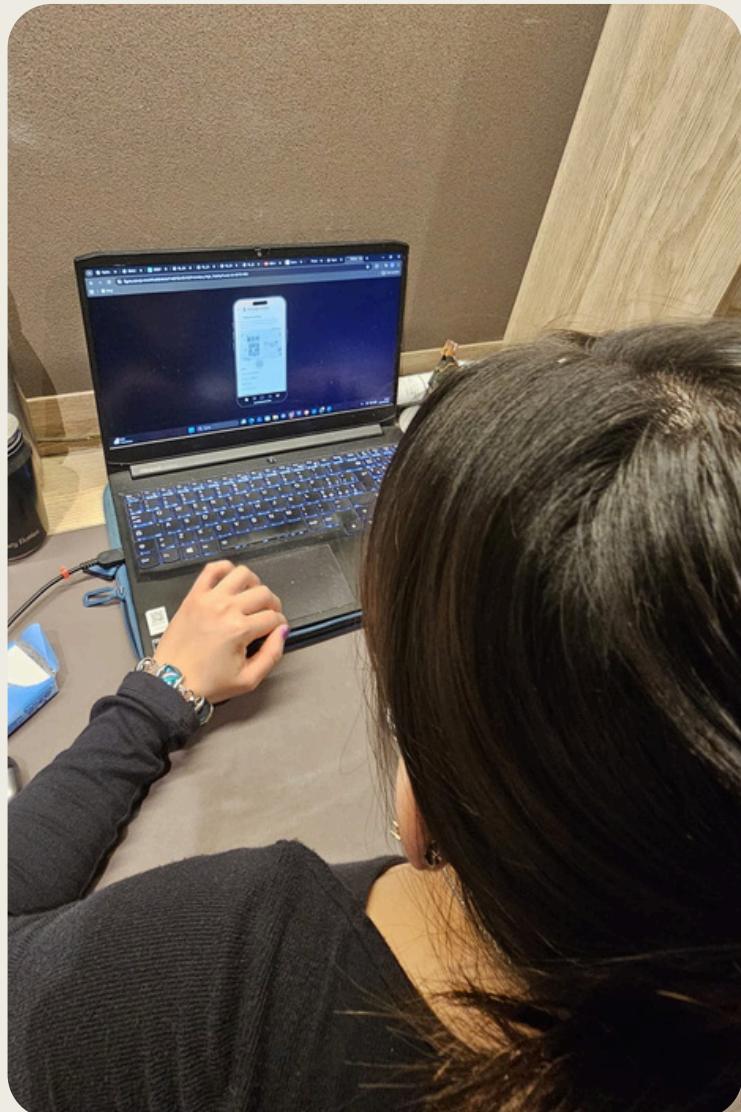
## SVOLGIMENTO DEL TEST:

Il partecipante è stato fatto sedere davanti al pc con solo la pagina del prototipo aperta e la lista dei task da completare.

Al completamento di ogni task, un membro del team annotava il tempo di riuscita del task, così come eventuali errori e infine il criterio di successo.

## IL NOSTRO RUOLO:

Durante il test i membri del team presenti osservavano senza intervenire, così da non influenzare il comportamento degli utenti. Questa organizzazione ha consentito di raccogliere osservazioni coerenti e confrontabili, favorendo un'analisi affidabile dell'esperienza d'uso.



# SCELTA DI METODO NELLO USER TESTING

## DURANTE IL TEST:

Per la fase di user testing è stato scelto il metodo **think aloud** al fine di osservare non solo l'esecuzione dei task da parte degli utenti, ma anche il **modo in cui interpretano** le funzionalità e costruiscono il proprio modello mentale dell'applicazione StrandU.

Considerando che il prototipo sviluppato è ad alta fedeltà, il think aloud ha permesso di raccogliere feedback dettagliati sulla chiarezza dell'interfaccia, sulla comprensione dei flussi di interazione e sulle aspettative generate dagli elementi visivi e testuali.

In particolare, questo metodo si è rivelato utile per comprendere come gli utenti interpretano azioni chiave come il **matching** con il buddy, l'**invio di messaggi** predefiniti e la **partecipazione agli eventi**, evidenziando eventuali ambiguità o punti di frizione tra ciò che l'utente si aspetta e ciò che il sistema effettivamente consente di fare.

L'adozione del think aloud ha quindi consentito di individuare problemi di usabilità e di comunicazione dell'interfaccia in modo più approfondito rispetto a una semplice osservazione delle azioni, rendendo il metodo particolarmente adatto alla valutazione del prototipo.

## DOPO OGNI TASK:

Per la valutazione post-task è stata utilizzata la Single Ease Question (SEQ), in quanto consente di raccogliere rapidamente una misura della difficoltà percepita di ciascun task senza appesantire la sessione di test. Considerata la presenza del metodo think aloud e l'elevato numero di task, la SEQ è risultata più adatta rispetto a scale Likert più articolate.

# GU8TASK

---

## TASK 1: TROVA IL TUO BUDDY

Sei appena arrivata/o in università e vorresti avere un punto di riferimento con cui confrontarti. Usa StrandU per trovare il tuo buddy.

---

## TASK 2: CAMBIA IL TUO BUDDY

Dopo alcuni giorni ti rendi conto che il buddy assegnato non è molto affine ai tuoi interessi o al tuo modo di comunicare. Usa StrandU per cambiare buddy.

---

## TASK 3: RICERCA UN EVENTO

Hai voglia di partecipare a un'attività outdoor per conoscere nuove persone. Usa StrandU per trovarne un evento outdoor a cui saresti interessato.

---

## TASK 4: ISCRIVITI A UN EVENTO

Vorresti partecipare a un'attività per conoscere nuove persone. Usa StrandU per iscriverti all'evento disponibile.

---

## TASK 5: RICERCA CON L'ASSISTENTE AI

Vuoi sapere quali attività sono disponibili questo weekend a Milano. Usa l'assistente AI di StrandU per ottenere questa informazione.

---

## TASK 6: RICERCA INFORMAZIONI

Ti sei appena trasferito a Milano e stai cercando informazioni su dove vivere. Usa StrandU per trovare informazioni sugli alloggi in zona Città Studi.

---

## TASK 7: RICERCA PROFILI AFFINI

Vorresti conoscere persone con interessi simili ai tuoi. Usa StrandU per trovare un profilo compatibile.

---

## TASK 8: CONTATTA UN ALTRO UTENTE

Stai esplorando i profili suggeriti su StrandU e ne trovi uno che ti sembra interessante. Usa l'app per contattare questa persona.

# QUESTIONARIO POST TEST

Il Questionario Post Test è stato utilizzato per **raccogliere le impressioni complessive** degli utenti al termine dell'interazione con il prototipo. In particolare, ha permesso di valutare la percezione generale di facilità d'uso, la chiarezza dell'organizzazione delle funzionalità e la coerenza dell'interfaccia dal punto di vista visivo e comunicativo. Le risposte hanno fornito indicazioni utili per comprendere **se il sistema risultasse intuitivo nelle diverse fasi** di utilizzo e se gli utenti fossero in grado di orientarsi autonomamente all'interno dell'applicazione, offrendo così un riscontro qualitativo a supporto delle osservazioni emerse durante le sessioni di test.

[LINK AL QUESTIONARIO  
\(ITALIANO\)](#)



[LINK AL QUESTIONARIO  
\(INGLESE\)](#)



Per la fase di valutazione post-test è stato scelto il questionario **System Usability Scale (SUS)** in quanto l'obiettivo principale dello user testing era valutare la usabilità percepita, la chiarezza dell'interfaccia e la facilità di utilizzo complessiva del prototipo StrandU. Essendo il prototipo ad alta fedeltà e focalizzato su interazioni di tipo esplorativo e sociale (matching con il buddy, navigazione tra profili ed eventi, utilizzo di messaggi predefiniti), il SUS risulta particolarmente adatto a misurare l'esperienza d'uso globale in modo rapido e affidabile. Al contrario, il questionario **NASA-TLX** è più indicato per valutare il carico cognitivo in contesti complessi o altamente operativi, come attività prolungate o task critici, che non rappresentano lo scenario d'uso principale di StrandU. La scelta del SUS ha quindi permesso di raccogliere una valutazione standardizzata e confrontabile dell'usabilità del prototipo, senza appesantire la fase di test per i partecipanti.

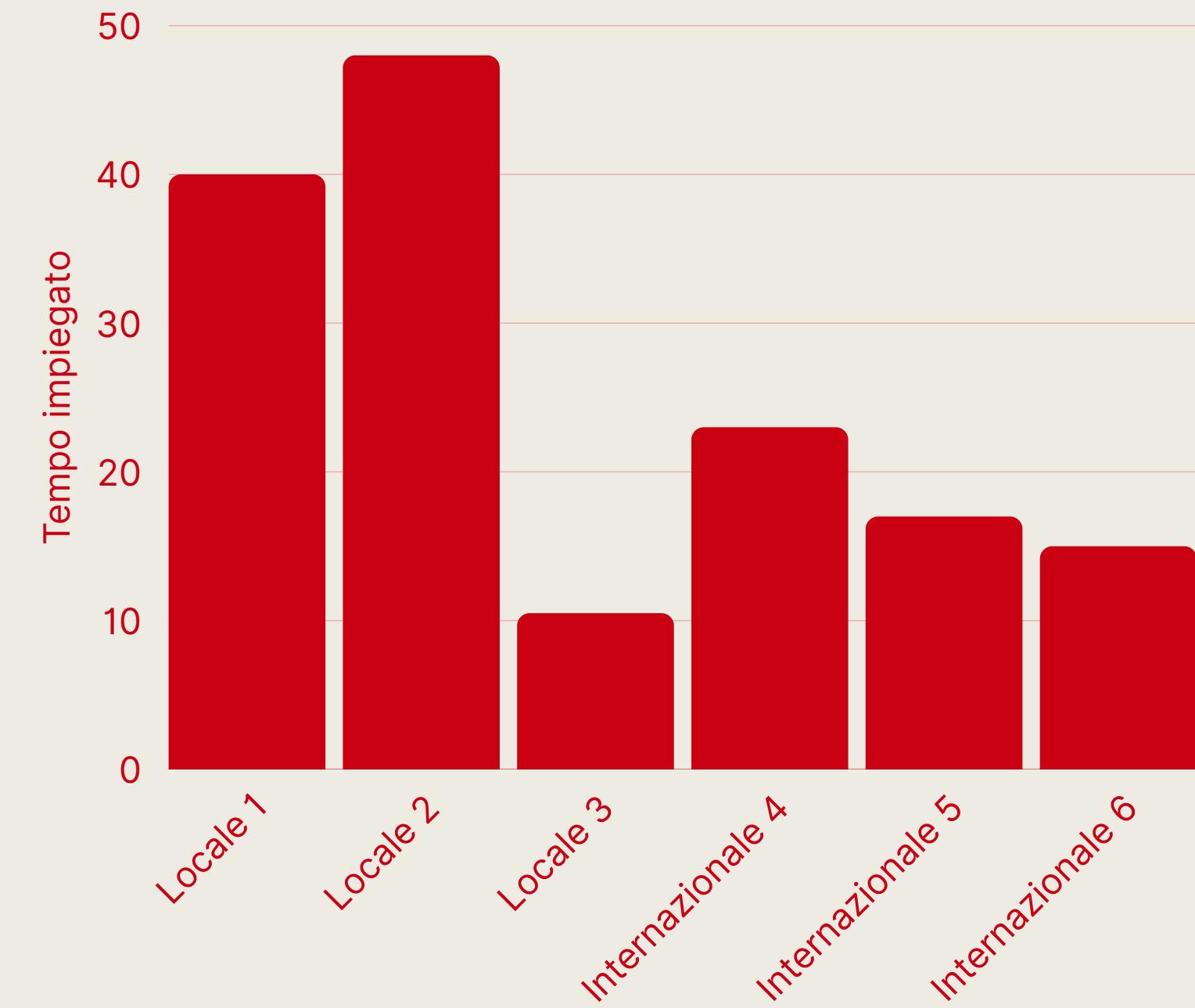
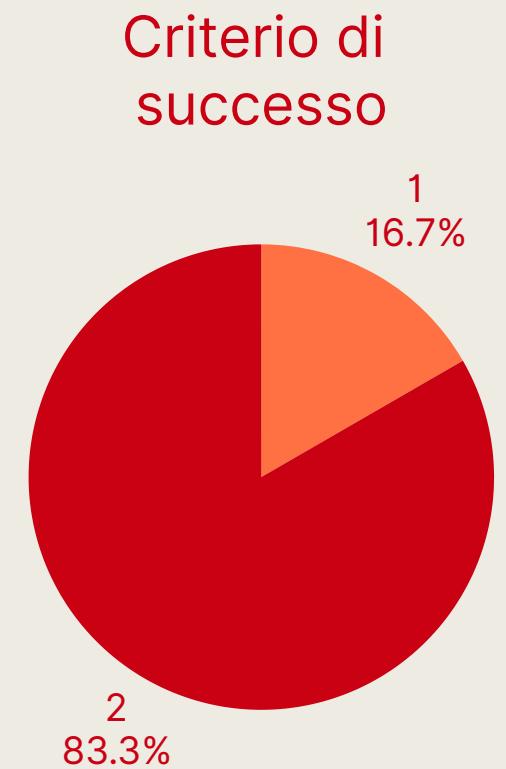
# ANALISI DEI DATI

# 1/COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 1: TROVA IL TUO BUDDY

Il primo task è stato eseguito con successo dalla maggioranza degli utenti.

Il tempo medio è stato intorno ai 25 secondi e l'83% ha portato a termine il task senza indecisioni.

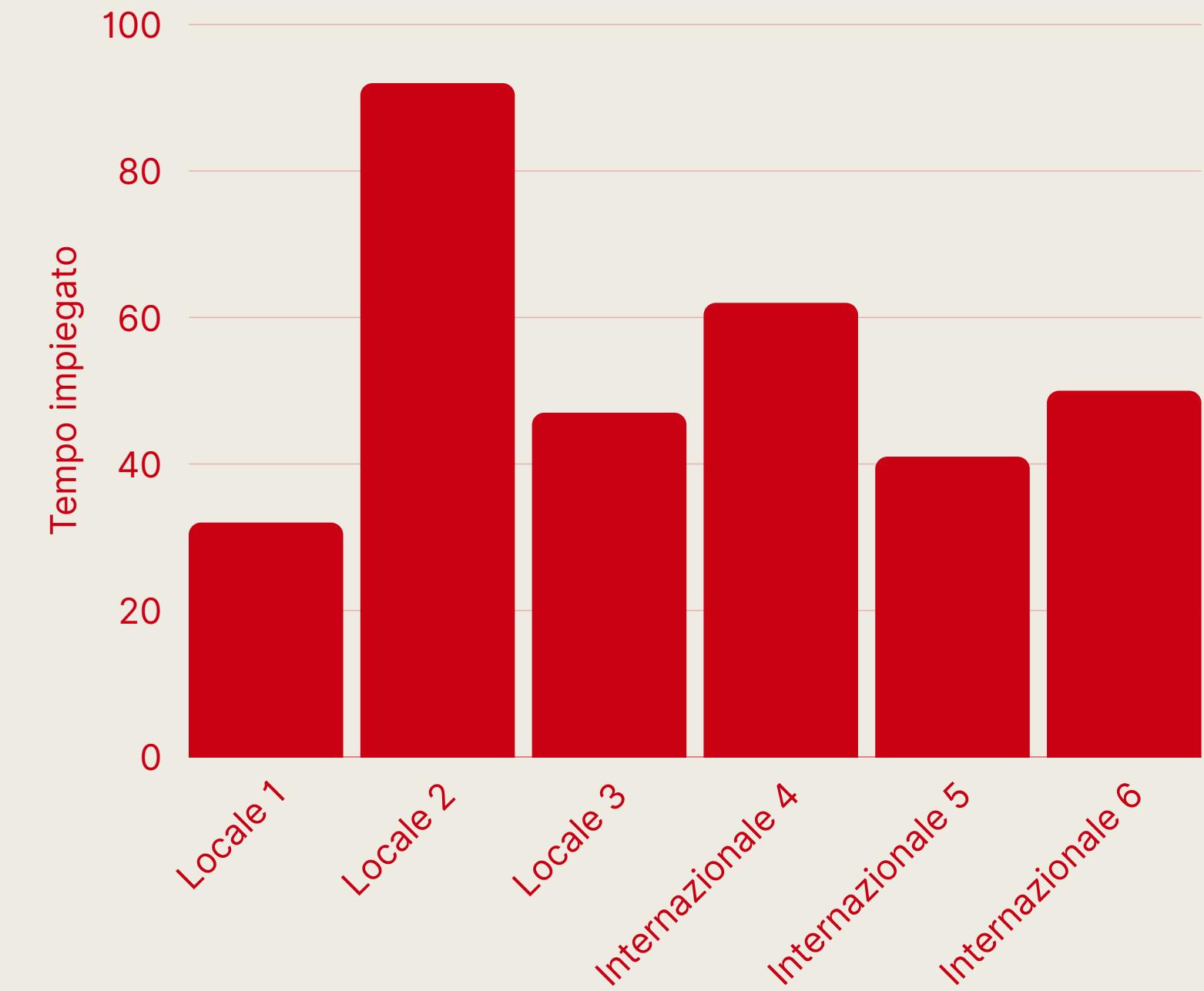
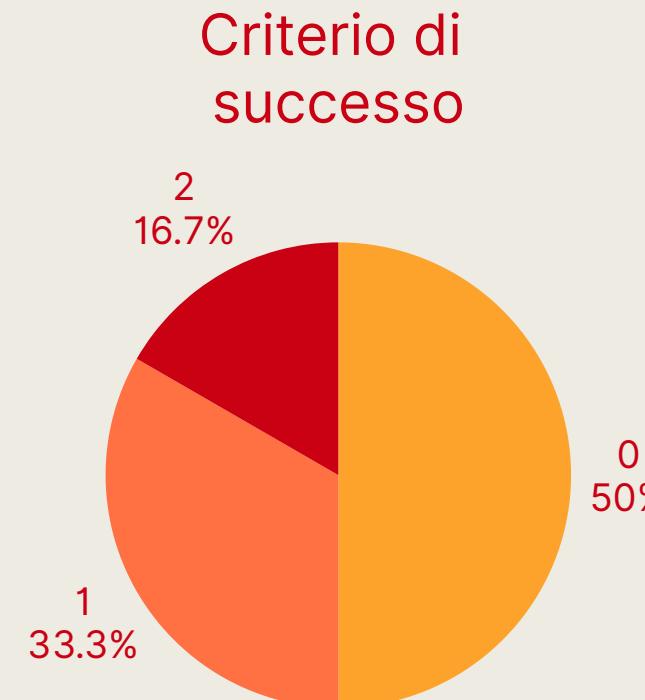


# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 2: CAMBIA IL TUO BUDDY

Il secondo task ha riscontrato maggiori difficoltà tra gli utenti, di cui la metà ha abbandonato l'esecuzione del task.

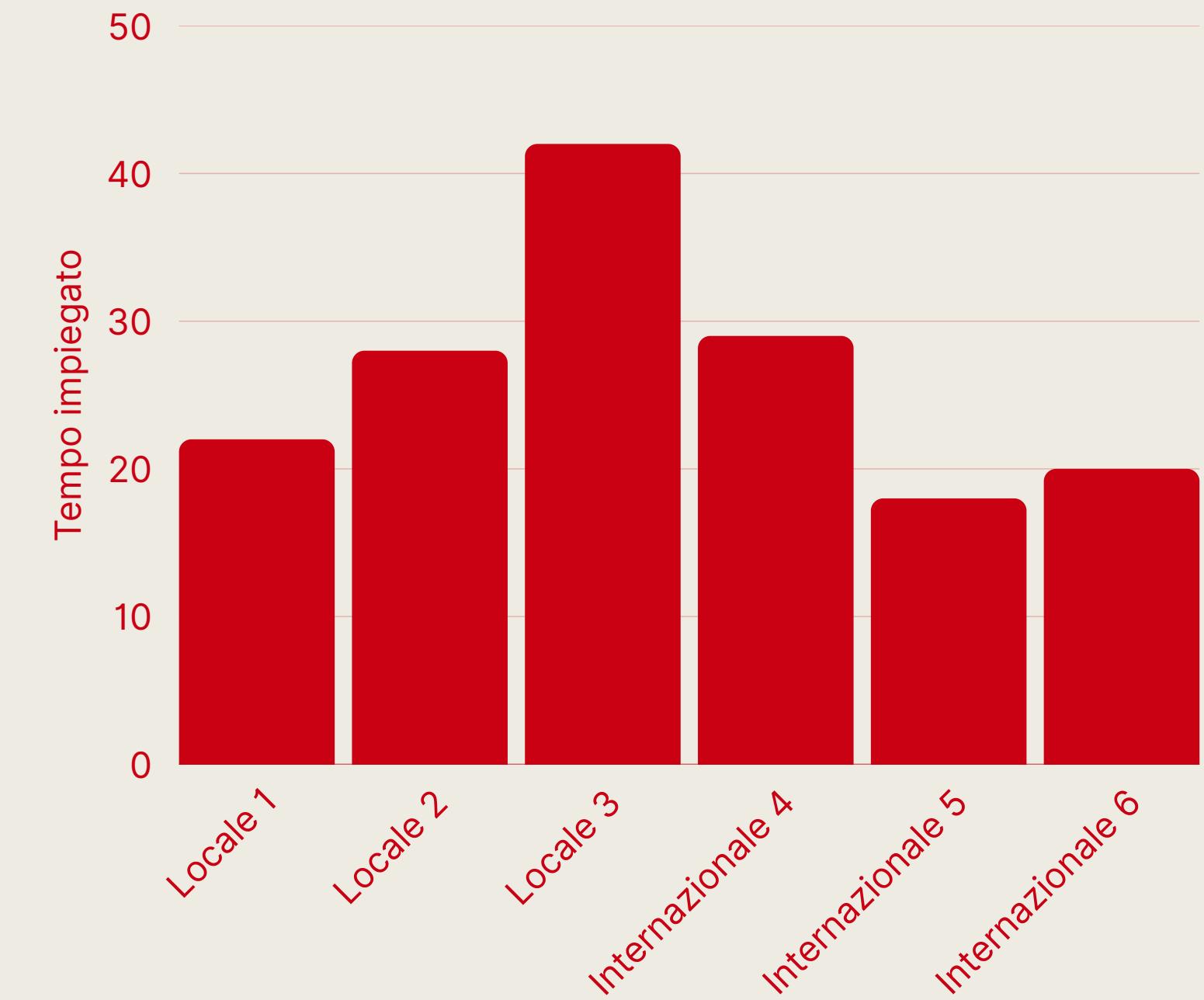
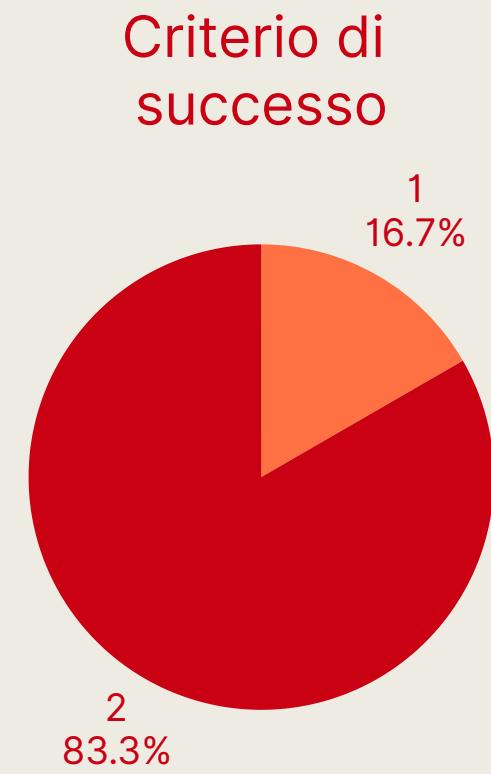
Il tempo medio di esecuzione è aumentato rispetto al task precedente, infatti l'unico utente in grado di completarlo con successo ha impiegato 90 secondi.



# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 3: RICERCA UN EVENTO

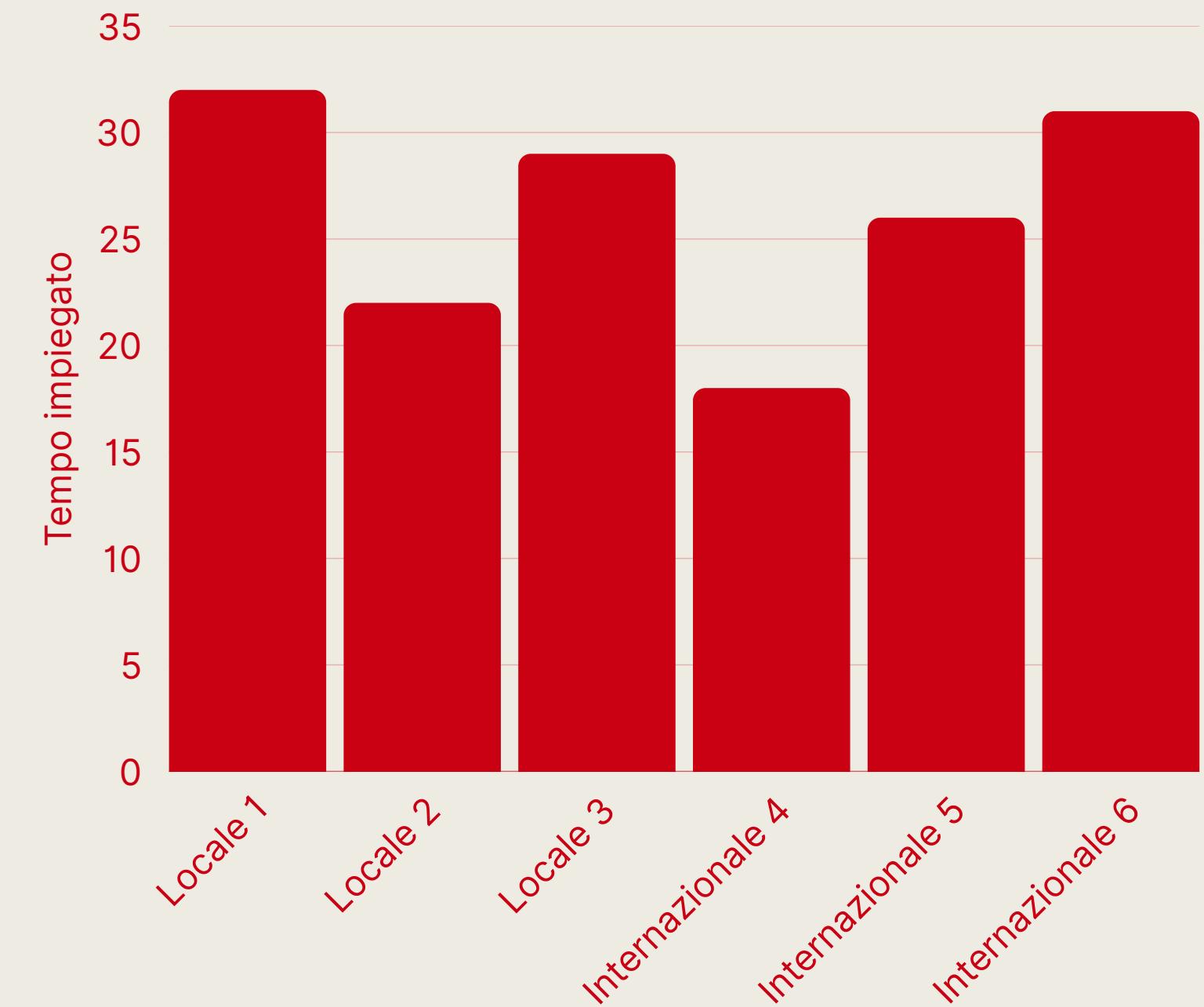
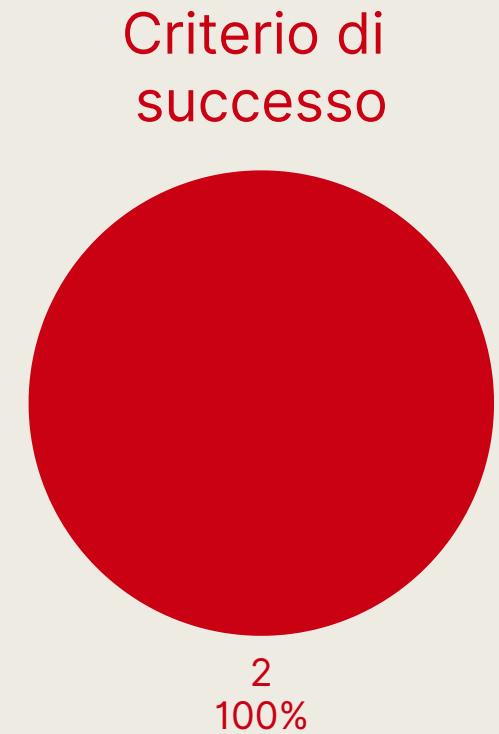
Il terzo task ha riscontrato poche difficoltà tra gli utenti, con ancora una volta una percentuale di successo dell'83% e una media di poco più di 25 secondi per l'esecuzione.



# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 4: ISCRIVITI A UN EVENTO

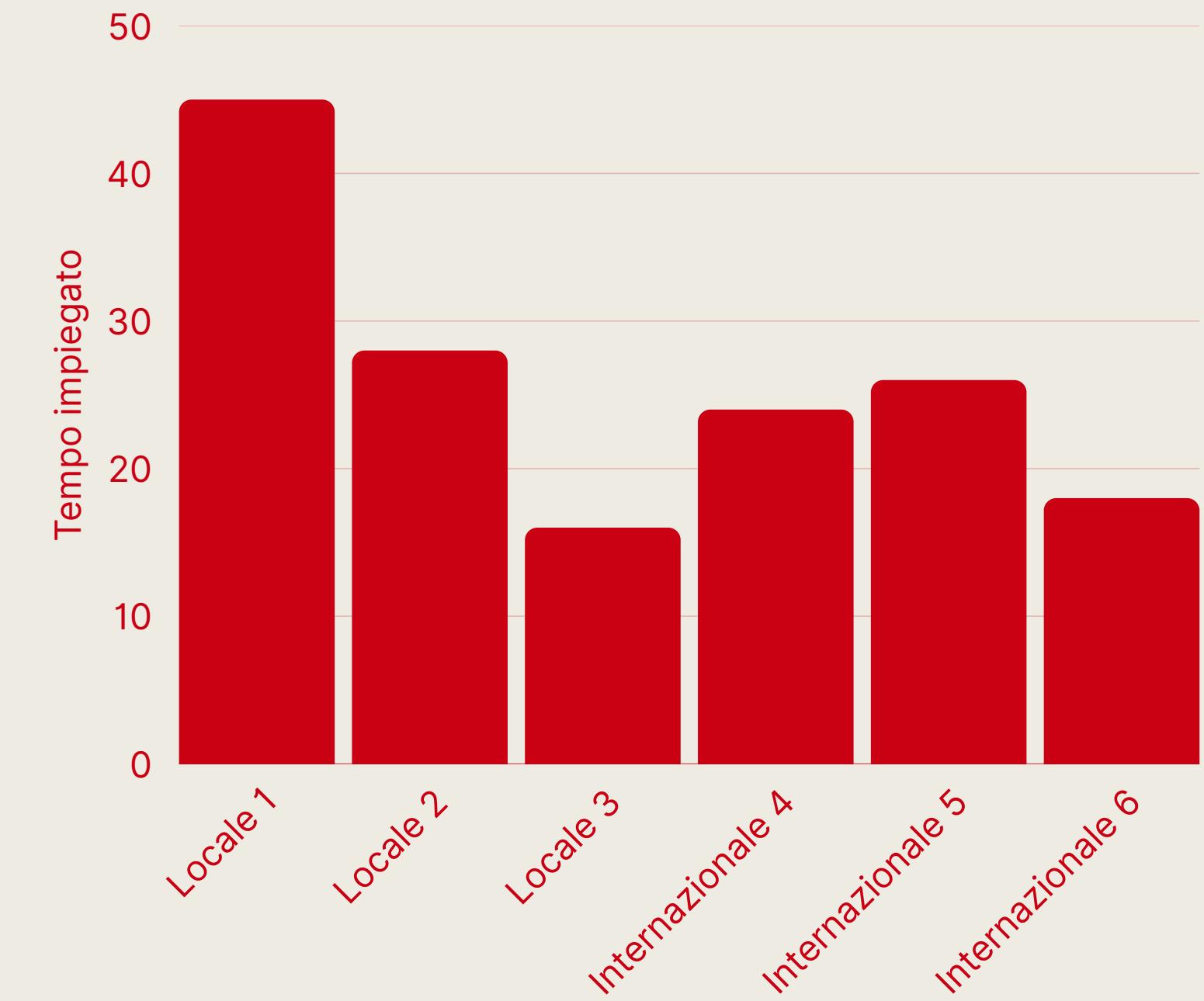
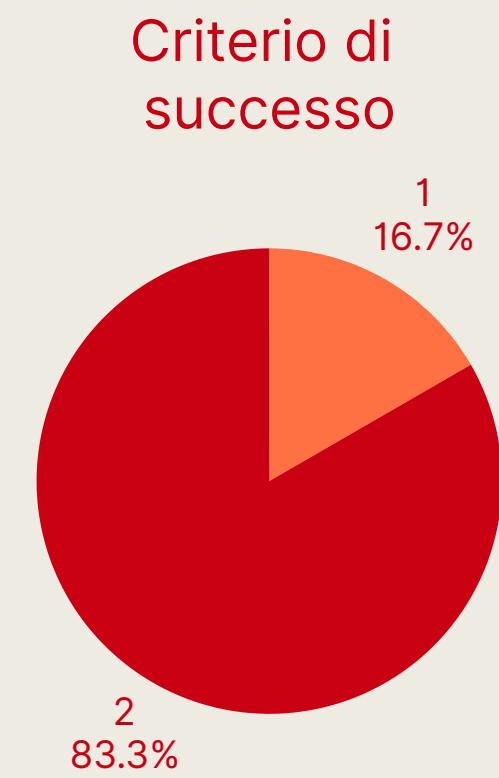
Il quarto task ha riscontrato difficoltà nulle, ha una percentuale di successo del 100% e una media di circa 20 secondi per l'esecuzione.



# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 5: RICERCA CON L'ASSISTENTE AI

Anche il quinto task non ha riscontrato molte difficoltà tra gli utenti, la maggioranza ha risolto il task in circa 25 secondi, con solo un utente che ha impiegato più tempo.

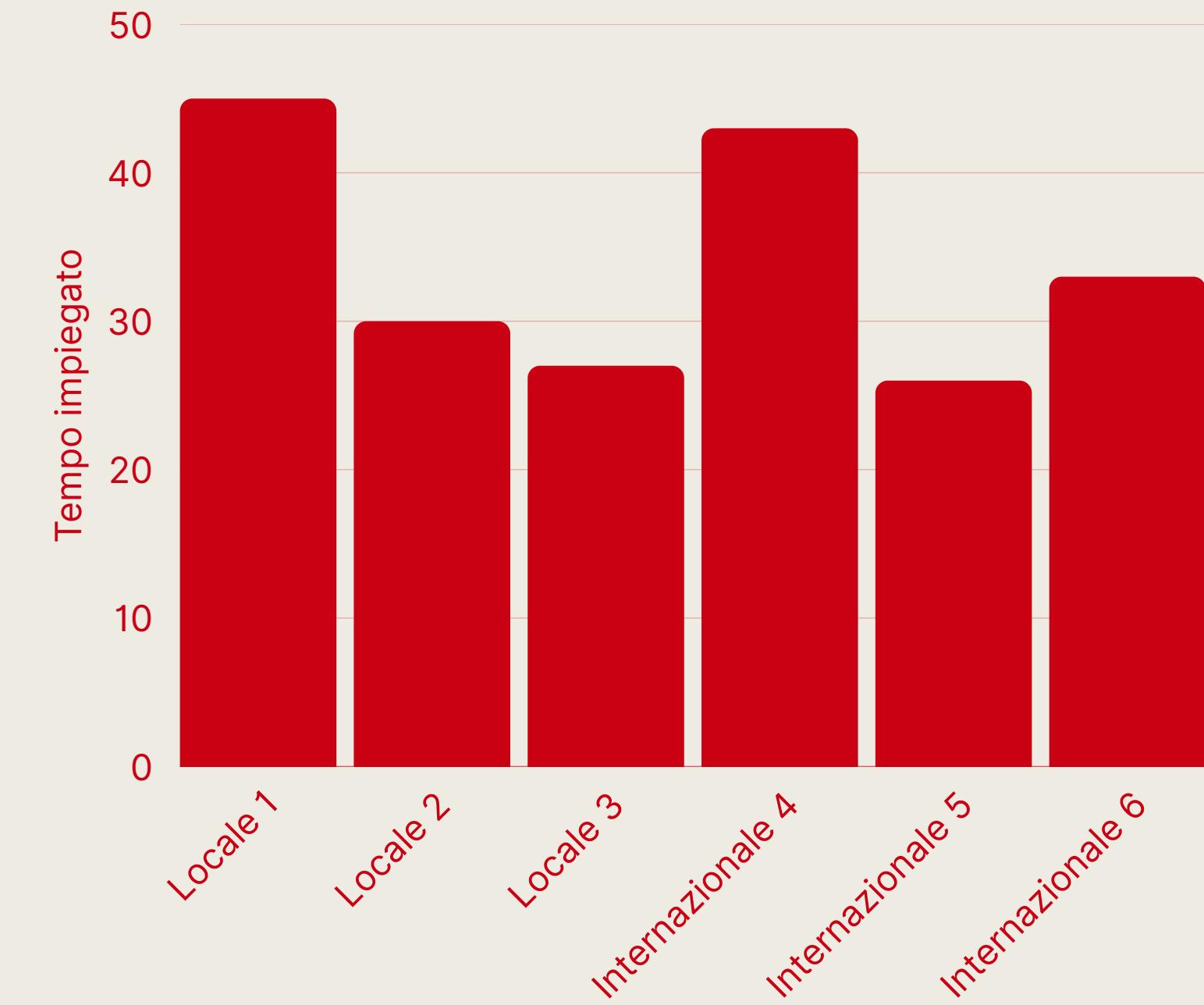


# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 6: RICERCA INFORMAZIONI

Il sesto task ha incontrato qualche difficoltà tra gli utenti, con la metà in grado di trovare le informazioni nella modalità prevista dal task.

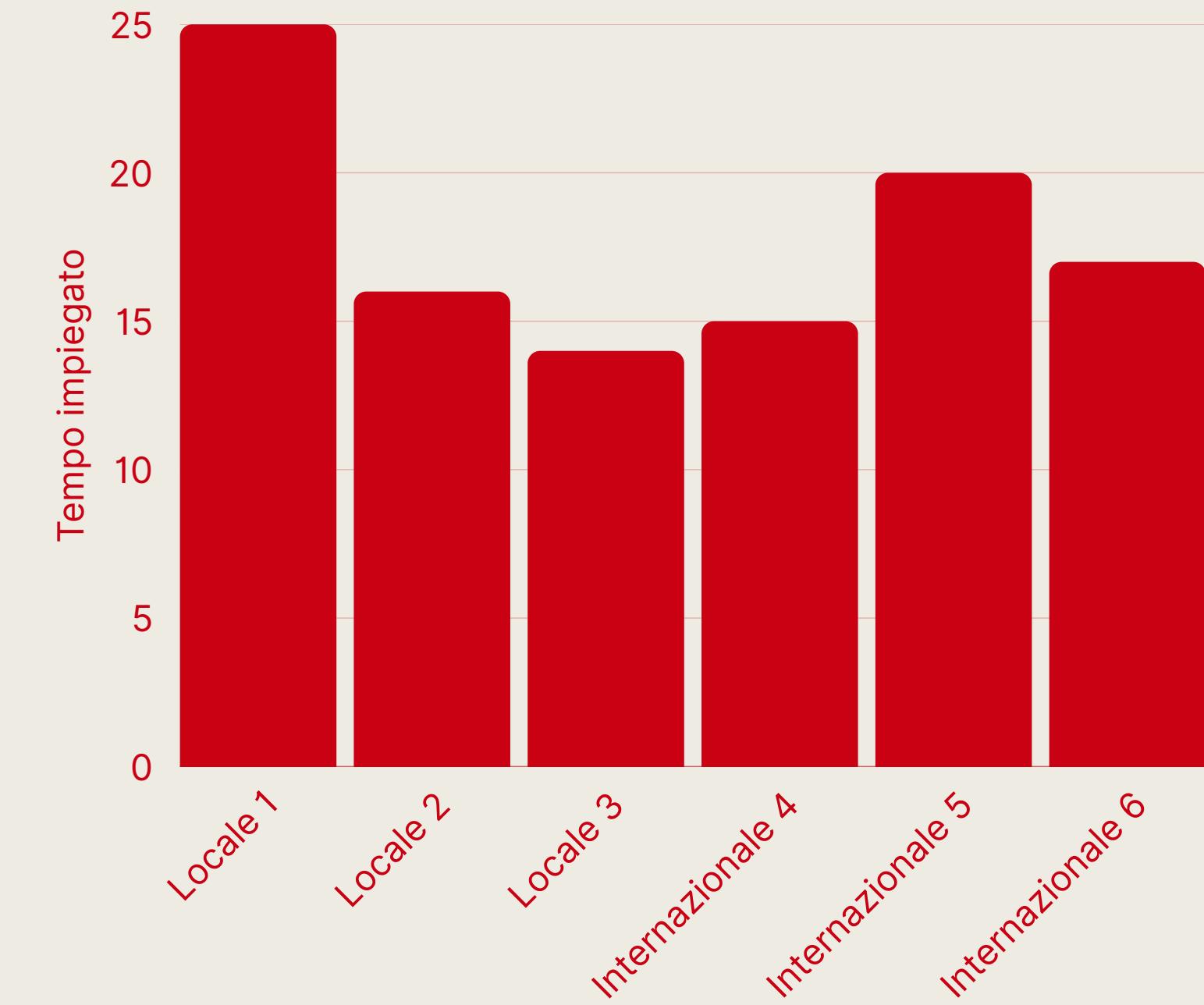
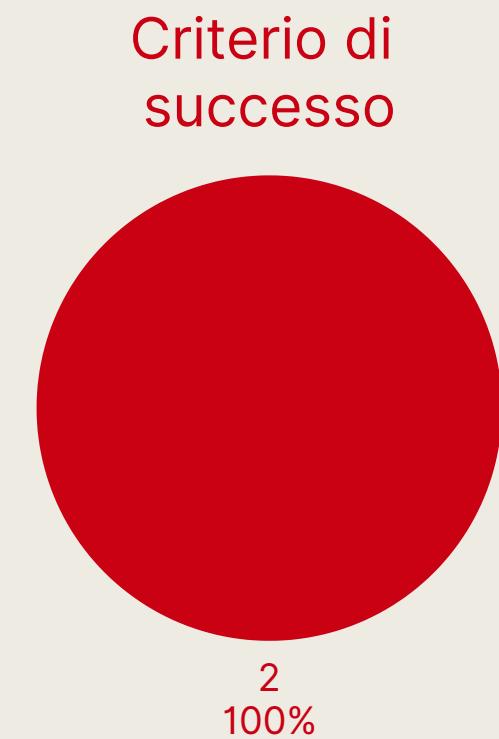
Il tempo di esecuzione del task si aggira intorno ai 35 secondi.



# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 7: RICERCA PROFILI AFFINI

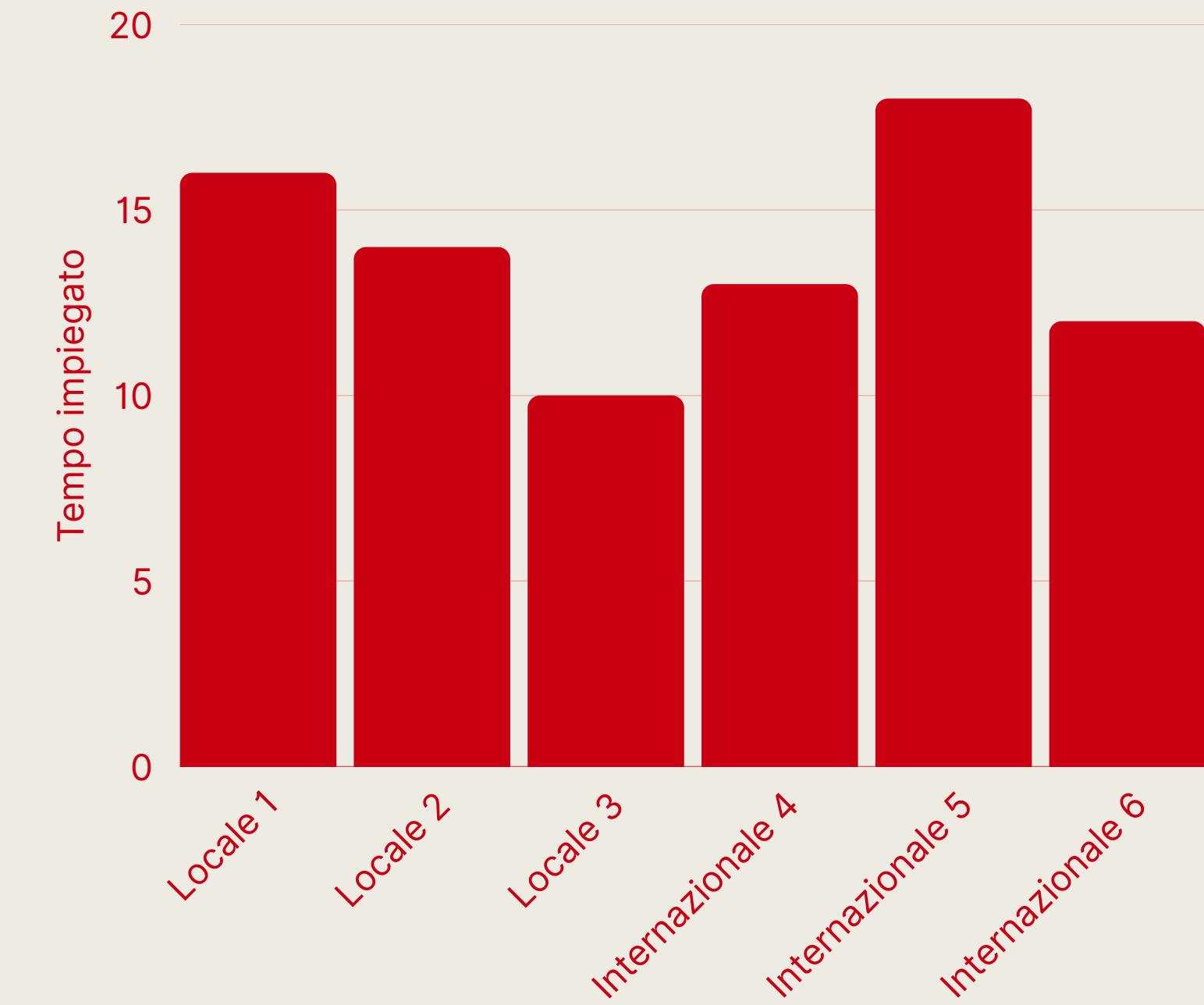
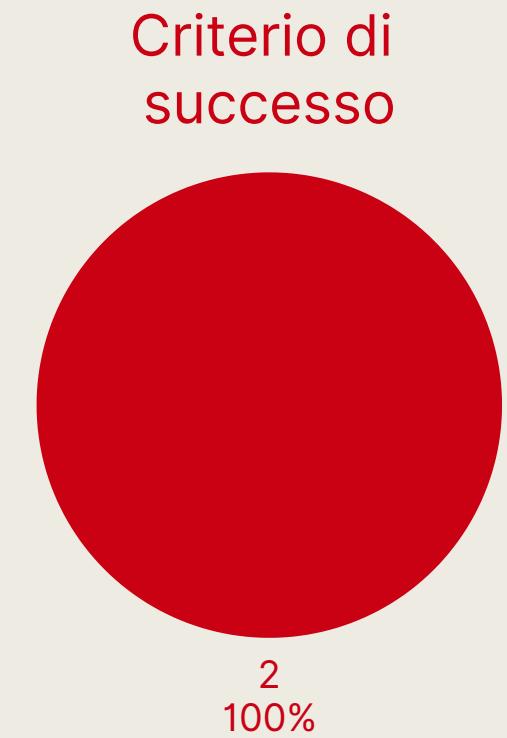
Il settimo task non ha trovato difficoltà tra gli utenti, tutti capaci di eseguirlo all'incirca in 20 secondi.



# COSA È EMERSO DAI TASK

## TASK 8: CONTATTA UN ALTRO UTENTE

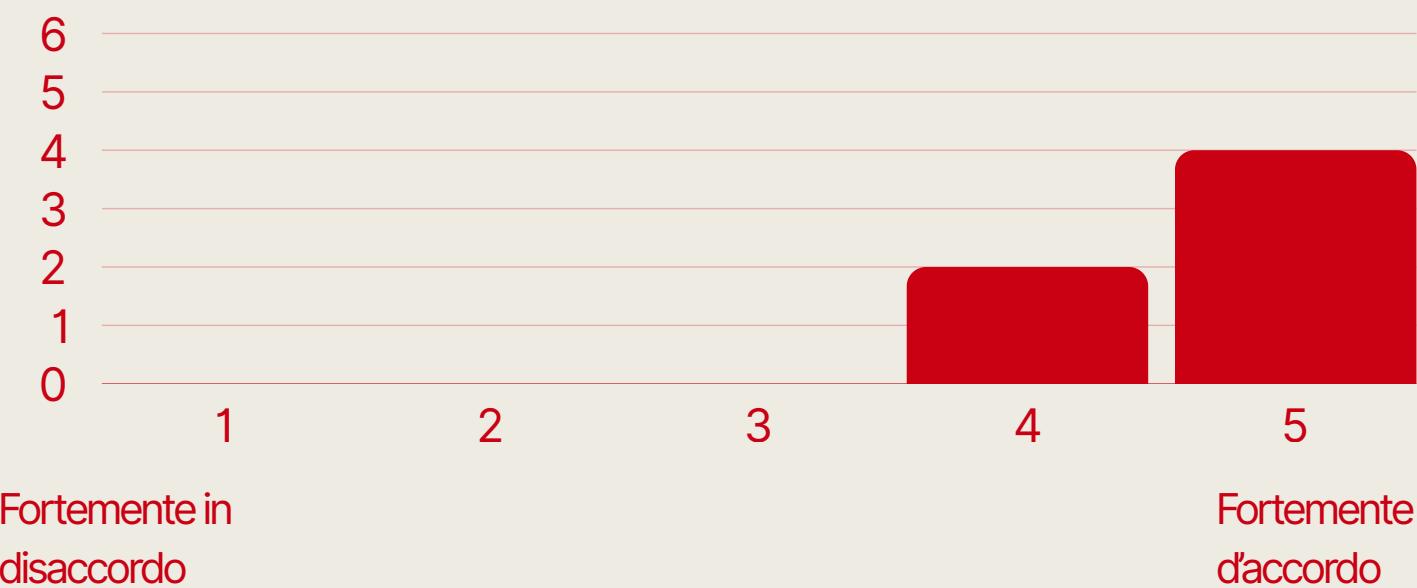
Infine, anche l'ottavo task è stato eseguito con successo da tutti gli utenti in poco tempo.



# LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO POST TEST

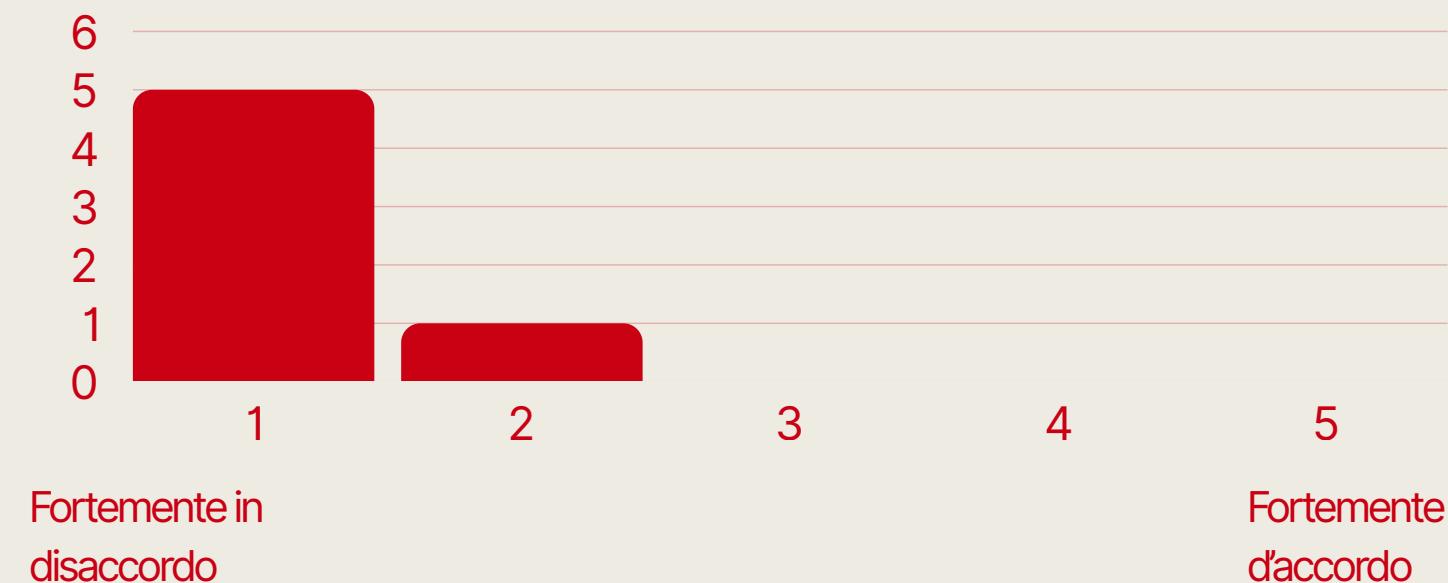
## DOMANDA 1: PENSO CHE MI PIACEREbbe USARE QUESTO SISTEMA FREQUENTEMENTE

Dalle risposte emerge che la maggior parte degli utenti è interessata a utilizzare questo sistema frequentemente.



## DOMANDA 2: HO TROVATO IL SISTEMA INUTILMENTE COMPLESSO

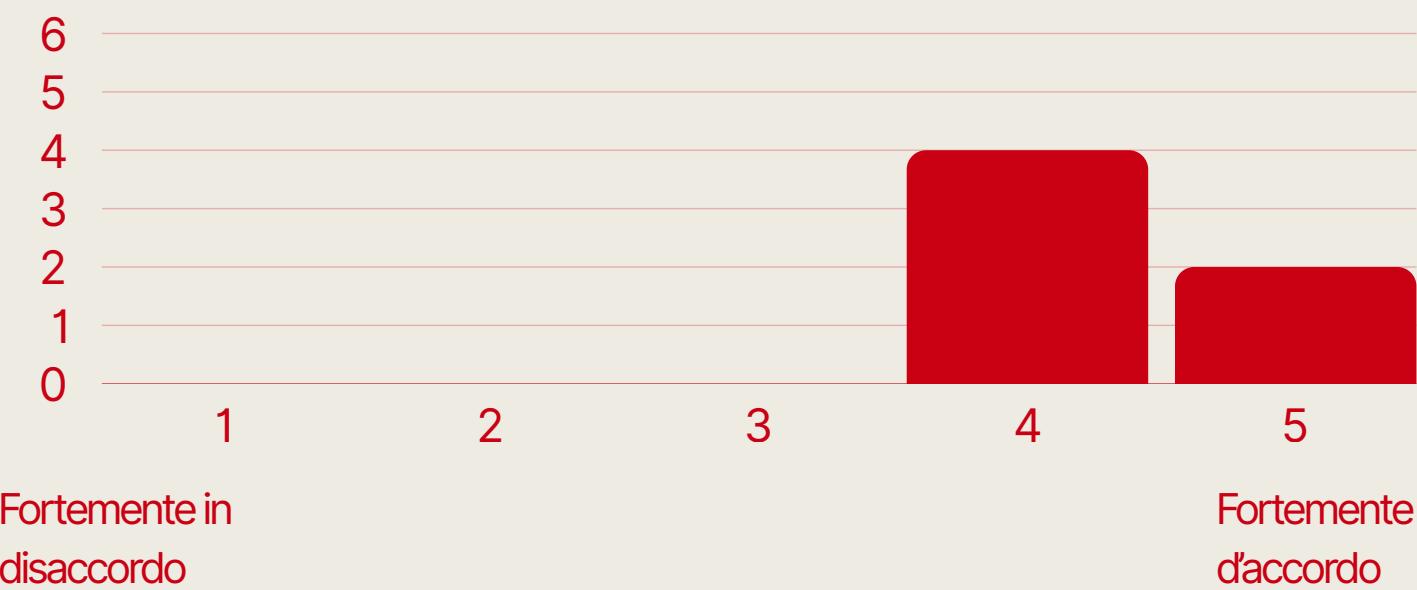
Gli utenti non hanno trovato il prototipo inutilmente complesso.



# LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO POST TEST

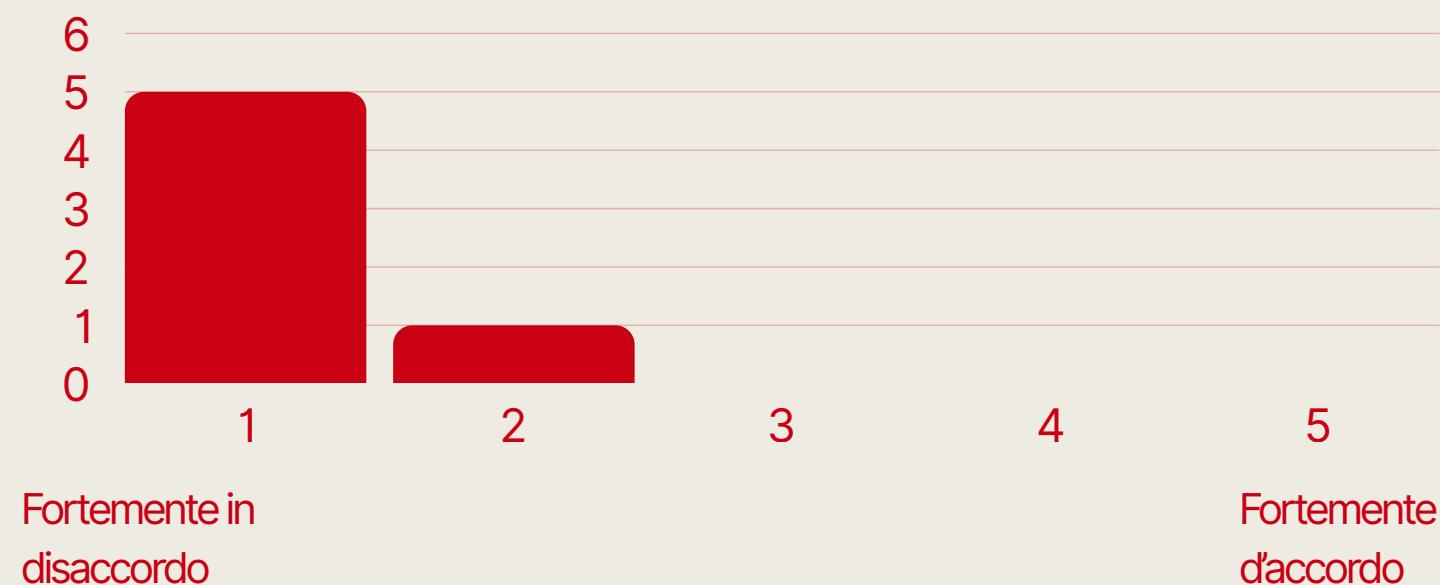
## DOMANDA 3: HO PENSATO CHE IL SISTEMA SIA FACILE DA USARE

Gli utenti hanno trovato il sistema perlopiù facile da usare, ma non con così tanta convinzione.



## DOMANDA 4: PENSO CHE AVREI BISOGNO DEL SUPPORTO DI UNA PERSONA TECNICA PER POTER UTILIZZARE QUESTO SISTEMA

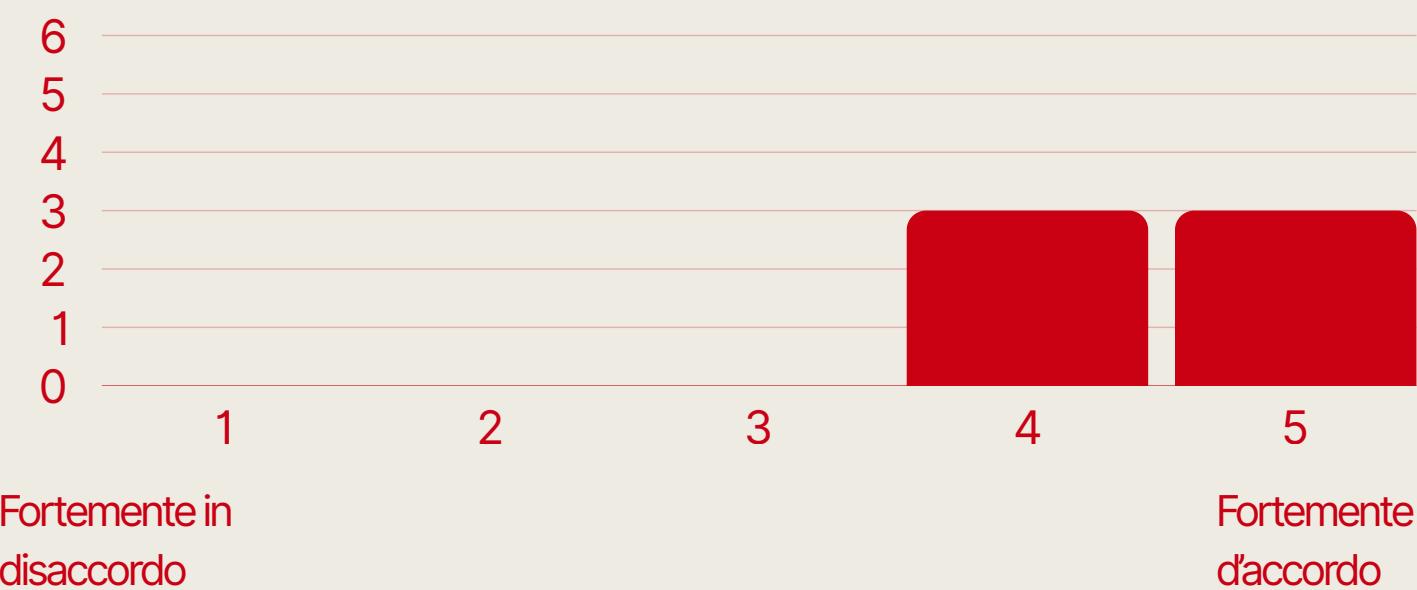
Da queste risposte emerge che gli utenti, per la maggiore, non avrebbero bisogno di aiuti esperti per utilizzare il sistema.



# LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO POST TEST

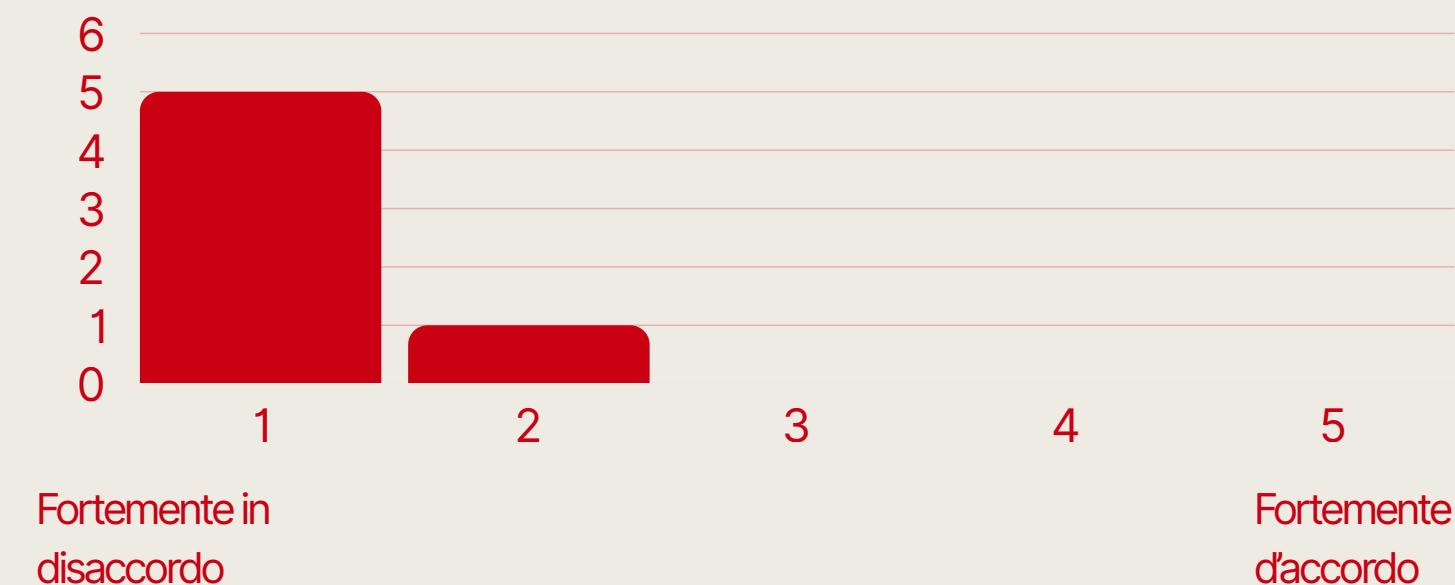
## DOMANDA 5: HO TROVATO LE VARIE FUNZIONI DI QUESTO SISTEMA BEN INTEGRATE

Secondo gli utenti, le funzioni del programma sono state integrate in modo abbastanza efficace.



## DOMANDA 6: HO PENSATO CI FOSSENNO TROPPE INCOERENZE NEL SISTEMA

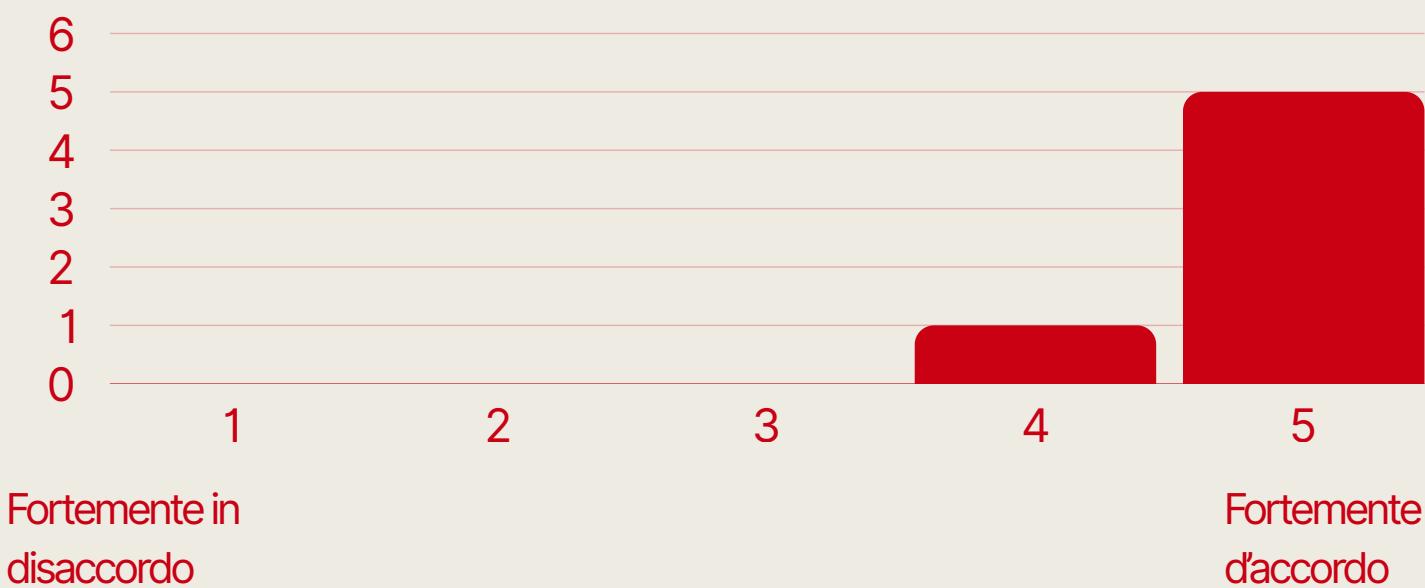
Il sistema non risulta incoerente agli occhi degli utenti.



# LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO POST TEST

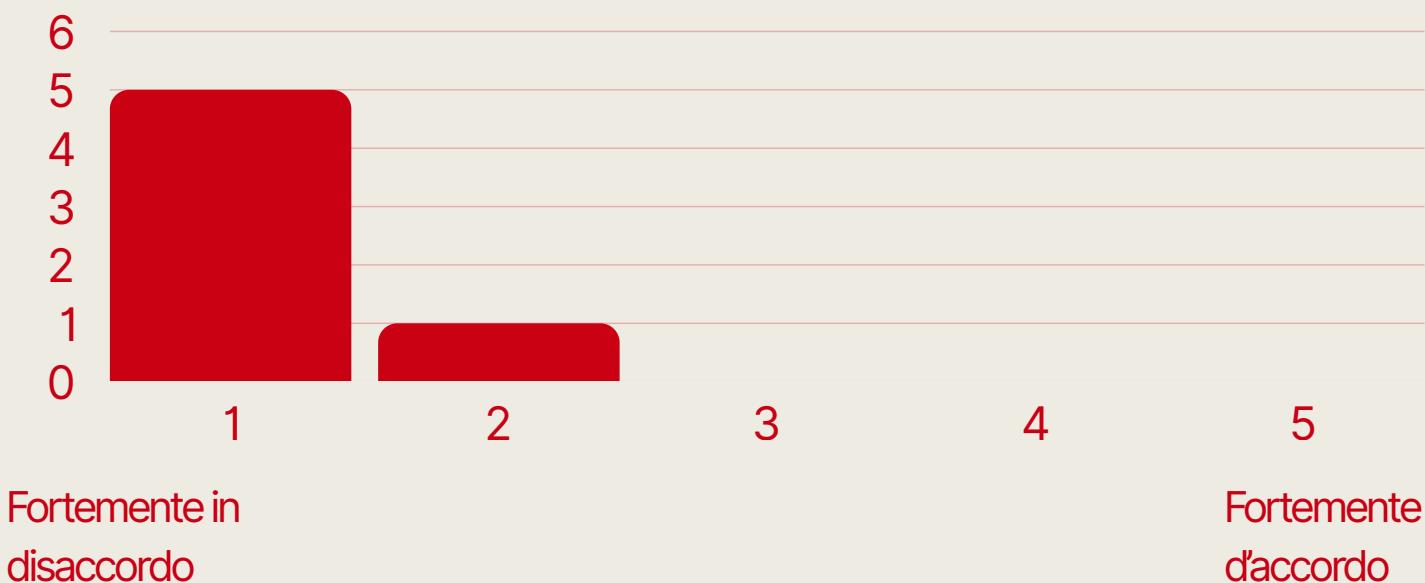
## DOMANDA 7: IMMAGINO CHE LA MAGGIOR PARTE DELLE PERSONE IMPAREREbbe A USARE QUESTO SISTEMA MOLTO RAPIDAMENTE

Gli utenti sono dell'opinione che il sistema possa essere imparato velocemente.



## DOMANDA 8: HO TROVATO IL SISTEMA MOLTO PESANTE DA USARE

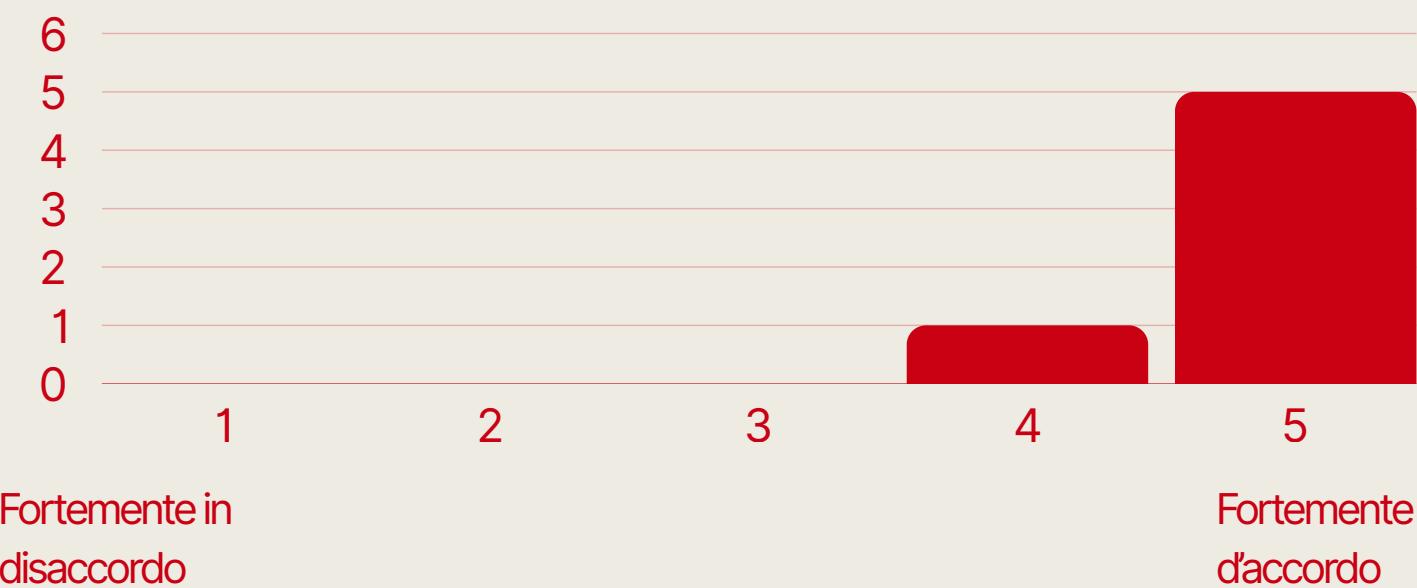
Per gli utenti, il prototipo non è stato pesante da usare.



# LE RISPOSTE AL QUESTIONARIO POST TEST

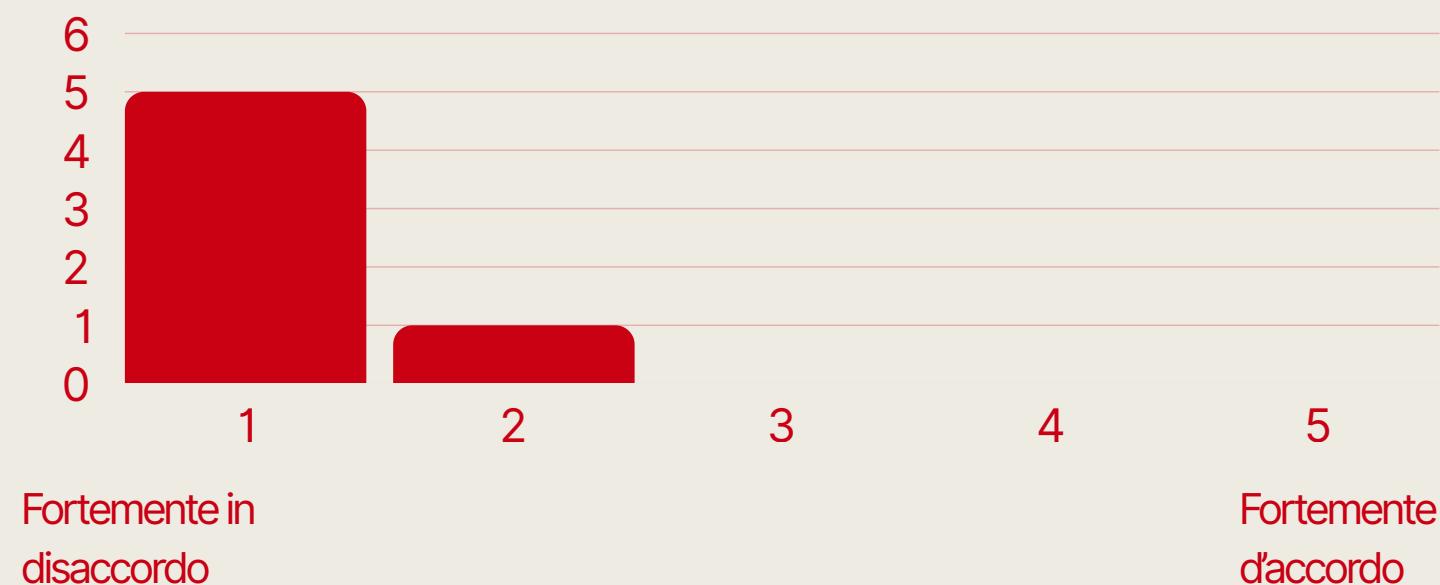
## DOMANDA 9: MI SONO SENTITO MOLTO SICURO/A NELL'USARE IL SISTEMA

Gli utenti non hanno riscontrato molte insicurezze nell'utilizzo del sistema.



## DOMANDA 8: HO AVUTO BISOGNO DI IMPARARE MOLTE COSE PRIMA DI POTER INIZIARE A USARE QUESTO SISTEMA

Dalle risposte emerge che gli utenti non hanno avuto bisogno di imparare informazioni prima dell'utilizzo del prototipo.



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO POST TEST - SUS

Sommando i punteggi ottenuti dal questionario, si ottiene un punteggio di 89,6, che è oltre il punteggio di 68, che indica una **buona usabilità**.

Tale risultato è motivato principalmente dalla percezione di facilità d'uso espressa dagli utenti, che hanno trovato il sistema semplice da comprendere e immediato nelle sue funzionalità principali. La struttura chiara delle sezioni, la coerenza degli elementi di navigazione e la presenza di azioni esplicite hanno permesso ai partecipanti di orientarsi rapidamente senza necessità di spiegazioni aggiuntive.



# PROBLEMI E PROPOSTE DEGLI UTENTI

## PROBLEMI EMERSI:

Durante lo user testing sono emerse alcune criticità principali:

- Gli utenti **non individuavano** immediatamente il **pulsante** dedicato alla modifica del buddy, poiché risultava poco visibile e non sufficientemente evidenziato rispetto agli altri elementi della schermata. Alcuni partecipanti non collegavano subito l'azione di cambio buddy alla posizione del comando, aspettandosi di trovarlo in una sezione più legata alla gestione del profilo o delle impostazioni.
- La presenza di **più pulsanti** con la stessa etichetta "Manda messaggio" **generava confusione**, portando gli utenti a non comprendere immediatamente la differenza tra le varie azioni disponibili.
- Alcuni **filtri** nella sezione eventi, così come l'AI chatbot nella sezione Home, **non erano funzionanti** poiché ancora non implementati.

Queste osservazioni evidenziano la necessità di **migliorare la visibilità** delle **azioni chiave** e di rendere più esplicite e differenziate le etichette per guidare meglio l'utente nell'interazione.

## PROPOSTE PRESENTATE:

Durante lo user testing sono emersi anche alcuni suggerimenti di miglioramento funzionale. In particolare:

- L'integrazione di un sistema di **traduzione automatica dei messaggi** per facilitare la comunicazione tra studenti di nazionalità diverse e ridurre le difficoltà linguistiche nelle prime interazioni.
- Una modalità di **ricerca degli eventi basata su mappa**, che consenta di visualizzare le attività in relazione alla loro posizione geografica e di individuare più facilmente quelle vicine o raggiungibili.



# GRAZIE!

IL NOSTRO GITHUB

