**Stile e resoconto dei test**

Sono stati svolti vari test per valutare le interfacce nelle varie versioni di QuizArt. Nella versione 1 sono stati svolti dei test su un piccolo bacino di utenza e inter nos sfruttando il metodo dello “Human Computer” e lavorando direttamente sui prototipi cartacei.

Una volta importato il progetto su Marvel abbiamo iniziato a svolgere i test sfruttando il suddetto software e presentando agli utenti una interfaccia molto simile a quella finale. I test sulle versioni 2 e 3 sono stati svolti utilizzando il metodo “Think Aloud” quindi facendo commentare agli utenti tutto quello che pensavano e facevano all’interno delle interfacce senza l’aiuto dell’amministratore (a meno di evidenti difficoltà nel proseguire il test). Alla fine, se necessario, sono state poste delle domande integrative in base all’andamento del test.

Qui di seguito verrà illustrato l’esito di **6 test** svolti su Marvel nelle versioni 2 e 3 dell’applicazione (Nota: nelle cartelle allegate sono presenti le registrazioni di alcuni test):

**Versione 2**

Test 2.1

Età: 18

Sesso: Donna

All’Utente è stato chiesto di testare lo Shop e la Bacheca.

L'utente non ha avuto grosse difficoltà ed è riuscito ad orientarsi sufficente bene all'interno dell'interfaccia.

Task Shop:

Dopo una difficoltà iniziale a comprendere il task procede con la conversione del buono senza particolari difficoltà cliccando sulla textbox corretta (quella per convertire da punti a euro).

Quando gli è stato chiesto di tornare alla home l'utente non ha identificato il pulsante ed ha cliccato su quello della bacheca, accortosi dell'errore riesce a tornare alla home.

Non ci sono state difficoltà nel visualizzare il codice identificativo del buono.

Per visualizzare le transazioni, inizialmente ha avuto difficoltà ad identificare il buono, dopo un momento di spaesamento riesce a portare a termine il task.

Per visualizzare il buono non ci sono stati problemi rilevanti.

Task Bacheca:

In questo task l'utente ha avuto difficoltà ad orientarsi nella bottom navigation ed ha raggiunto la bacheca andando a tentativi, verifica le informazioni del bene culturale scelto e riesce senza problemi a verificare la sua posizione.

Inoltre non ci sono stati problemi ad identificare le varie informazioni nella schermata del bene culturale.

Test 2.2

Età: 23

Sesso: Uomo

L’utente aveva mai visto la nostra app ed inizialmente ha avuto qualche difficoltà nel suo utilizzo, in questa seconda versione ha testato le due sezioni ‘Shop’ e ‘Bacheca’.

Task shop:

L’utente è riuscito a raggiungere senza difficoltà la sezione ‘Shop’, ma ha riscontrato subito diverse criticità:

* Nell’inserire la cifra di punti da convertire, in quanto la tastiera era solo alfabetica e non numerica, per cui dopo qualche tentativo è riuscito nel compito assegnatogli;
* Nella conversione euro -> punti, poiché l’utente non comprendendo bene i due box ha premuto nuovamente sul box per la conversione punti -> euro;
* La ricerca del buono convertito, inizialmente l’utente la va a cercare nella sezione ‘bacheca’, poi si accorge dell’errore e va nella sezione giusta;

Per gli altri compiti richiesti non ha riscontrato problemi.

Task bacheca:

Qui non è stata riscontrata nessuna criticità particolare, l’utente riesce a destreggiarsi all’interno della bacheca, premendo sul bene culturale e decifrando senza problemi le informazione che lo riguardano.

Test 2.3

Età: 26

Sesso: Uomo

L’Utente in questione non aveva mai visto la nostra app e non ha avuto evidenti difficoltà nel suo utilizzo, in questa seconda versione ha testato le due sezioni ‘Shop’ e ‘Bacheca’.

Task shop:

L’utente è riuscito a raggiungere senza difficoltà la sezione ‘Shop’, e ha riscontrato subito diverse criticità:

* Se pur comprendendo l’utilizzo dei box per la conversione, non ha notato il tasto info, per cui non sapeva il valore della conversione punti/euro;
* Nella ricerca delle info sul buono non nota la scritta ‘i tuoi buoni’ sulla schermata e si dirige erroneamente nella bacheca;

Per gli altri compiti richiesti non ha riscontrato problemi.

Task bacheca:

Qui non è stata riscontrata nessuna criticità particolare, l’utente riesce a destreggiarsi all’interno della bacheca, premendo sul bene culturale e decifrando senza problemi le informazione che lo riguardano, aggiunge inoltre un apprezzamento sul fatto che i bottoni ‘sito web’ e ‘mappa’ rimandano a siti di terzi, affermando che queste funzioni solitamente sono fatte male se all’interno dell’app.

**Versione 3**

Test 3.1

Età: 18

Sesso: Donna

L’Utente aveva già svolto in precedenza dei test sulla bacheca e sullo shop quindi già conosceva l'interfaccia e sapeva come orientarsi. All’Utente è stato chiesto di testare l’intero prototipo.

Task quiz settimanale e giornaliero:

L'utente inizialmente non ha compreso che il prototipo è guidato, ma riesce comunque a portare a termine il quiz settimanale.

Ha svolto correttamente il quiz giornaliero.

Task shop:

L'utente non ha avuto difficoltà a convertire il buono e verificare le informazioni. Successivamente c'è stata un'incomprensione dovuta ad una richiesta errata da parte dell’amministratore. Questo ha permesso comunque di vedere il comportamento dell’utente di fronte ad una tale richiesta.

Non ha avuto difficoltà a visualizzare dove è stato speso il buono (probabilmente ciò è dovuto al fatto che già conosceva l'interfaccia).

Stesso ragionamento per la visualizzazione del buono scaduto.

Task bacheca:

Non ha avuto difficoltà a portare a termine il task della bacheca. Non ha compreso che la funzionalità del GPS è simulata, rispetto alla versione precedente ha subito capito il tempo di visita del bene (era stato compreso anche nella versione precedente ma non in modo immediato).

Test 3.2

Età: 23

Sesso: Uomo

L’Utente in questione aveva visto la nostra app solo una volta (nel testare la vecchia versione), per cui sapeva già come muoversi all’interno dell’applicazione. In questa seconda versione ha testato le due sezioni ‘Shop’ e ‘Bacheca’ e le due tipologie di quiz.

Task quiz settimanale:

L'utente ha subito compreso che il prototipo fosse guidato, ha compreso il significato degli oggetti presenti nello schermo, e il fatto che il quiz fosse live ed è riuscito a portare a termine il quiz settimanale senza problemi.

Task quiz giornaliero:

L’utente ha riscontrato alcune criticità:

* Per sbaglio preme su ‘partecipa ora’ entrando nel quiz settimanale invece che in quello giornaliero, poi esce e preme sul quiz giusto;
* Non capisce bene dove premere per rispondere, criticità dovute all’incomprensione del fatto che il quiz fosse guidato;

Per gli altri compiti richiesti non ha riscontrato problemi.

Task shop:

L’utente ha svolto tutti i compiti richiesti senza riscontrare alcuna difficoltà.

Task bacheca:

L’utente ha svolto tutti i compiti richiesti senza riscontrare alcuna difficoltà.

Test 3.3

Età: 30

Sesso: Uomo

L’Utente in questione aveva non aveva mai provato l’applicazione. In questa seconda versione ha testato l’intero prototipo.

Task quiz settimanale e giornaliero:

L’utente non ha riscontrato particolari difficoltà se non quella di capire quale risposta selezionare visto che le domande erano guidate. Il problema è stato risolto grazie ad un chiarimento dell’amministratore.

Task shop:

L’utente ha svolto tutti i compiti richiesti senza riscontrare alcuna difficoltà.

Task bacheca:

L’utente ha svolto tutti i compiti richiesti senza riscontrare alcuna difficoltà.