

# Università degli studi di Salerno

Progetto Interazione Uomo-Macchina- 2017/2018



**Assignment 3**  
**Versione 2.0**

## 0 - Struttura di gestione del gruppo del progetto

### 0.1 Componenti

Nome	Matricola
Pasquale Nappo	0512103046
Gerardo De Rosa	0512103762
Francesco D'Auria	0512103459
Riccardo D'Auria	0512103835
Salvatore Mirko Apicella	0512102889

### 0.2 Compiti

Nome	Ruolo
Pasquale Nappo	Manager del gruppo
Gerardo De Rosa	Manager di progetto
Francesco D'Auria	Manager della documentazione
Riccardo D'Auria	Manager della documentazione
Salvatore Mirko Apicella	Manager della Valutazione

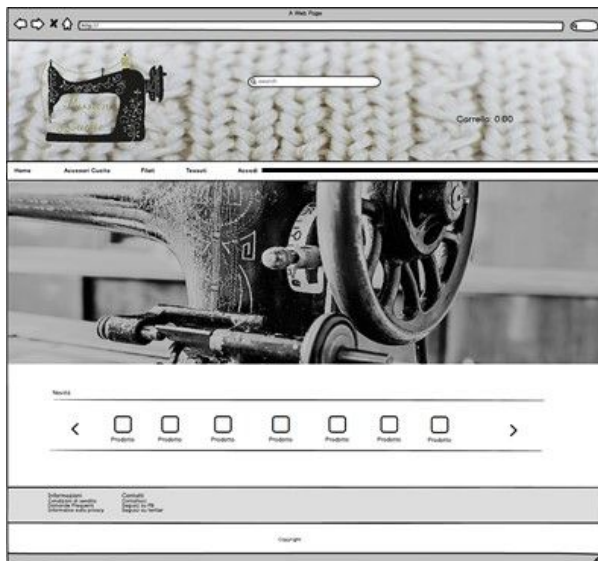
# Indice

<b>0 - Struttura di gestione del gruppo del progetto</b>	<b>2</b>
0.1 Componenti	2
0.2 Compiti	2
<b>1 - Paper Sketch</b>	<b>5</b>
1.1 Login	5
1.2 Inizio Registrazione	6
1.3 Inserimento Dati/ Completamento Registrazione	7
1.4 Modifica Dati	8
1.5 Logout	9
1.6 Recupero Password	10
1.7 Visualizza Acquisti	11
1.8 Visualizza Dettagli Acquisti	12
1.9 Visualizza Lista Desideri	13
1.10 Eliminazione Prodotto Lista Desideri	14
1.11 Visualizza Prodotto	15
1.12 Aggiungi Prodotto alla Wishlist	16
1.13 Aggiungi Prodotto al Carrello	17
1.14 Visualizza Carrello	19
1.15 Elimina Prodotto dal Carrello	20
1.16 Acquista Prodotto	21
1.17 Aggiungi Recensione	23
1.18 Visualizza Recensione Lasciate	24
1.19 Elimina Recensione	25
1.20 Scelta Categorie	26
1.20 Filtri	26
1.21 Ricerca	28
1.22 Invia Mail	29
<b>2 - Design Pattern</b>	<b>30</b>
2.1 Filter Select	30
2.2 Navigation Bar	32
2.3 Structured Format	34
2.4 Home link	36
<b>3 - Valutazione del Design</b>	<b>38</b>
3.1 Registrazione	38
3.2 Login	40
3.3 Logout	43
3.4 Recupera Password	44

3.5 Modifica Dati	45
3.6 Visualizza Acquisti	47
3.7 Visualizza Dettagli Acquisto	47
3.8 Lista dei desideri	48
3.9 Visualizza Prodotto	49
3.10 Aggiungi alla Lista Desideri	50
3.11 Aggiungi al Carrello	51
3.12 Carrello	52
3.13 Acquisita	53
3.14 Elimina Prodotto dal Carrello	54
3.15 Aggiungi recensione Prodotto	55
3.16 Angolo recensioni	55
3.17 Elimina Recensione	56
3.18 Elimina Prodotto dalla Wishlist	57
3.19 Selezione categoria prodotti	58
3.20 Filtra Prodotti	59
3.21 Ricerca	60
3.22 Invia email	60
<b>4 - Valutazione Euristica</b>	<b>62</b>
<b>5 - Testing di Usabilità</b>	<b>68</b>
<b>6 - Modifiche da effettuare pre-implementazioni</b>	<b>71</b>
<b>7 - Lavoro Svolto</b>	<b>72</b>
7.1 Descrizione lavoro svolto dai componenti del gruppo:	72
7.2 Revision History:	72

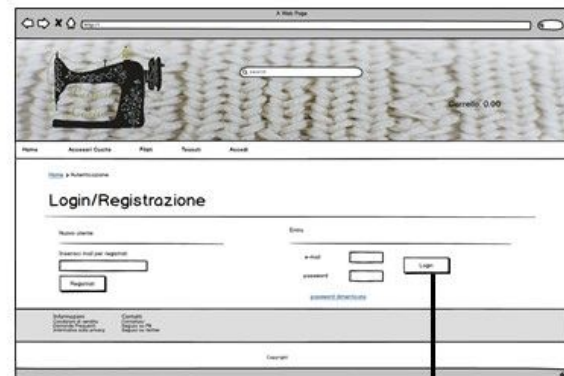
# 1 - Paper Sketch

## 1.1 Login

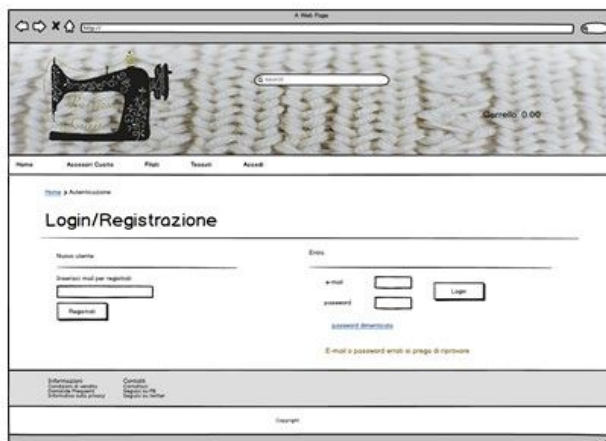


**Pagina Login:** L'utente si trova nella pagina di Login dopo aver cliccato accedi.

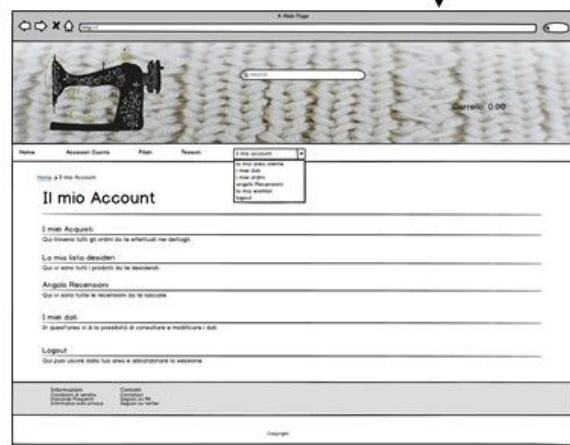
**Pagina Home:** L'utente ha appena aperto il sito.



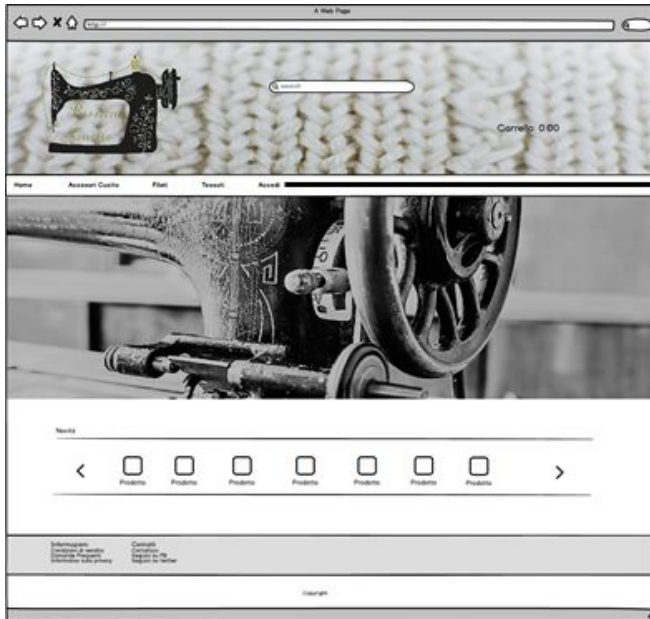
**Pagina Login:** L'utente ha inserito le credenziali in modo errato.



**Pagina Il mio Account:** L'utente ha effettuato l'accesso come Utente Registrato.

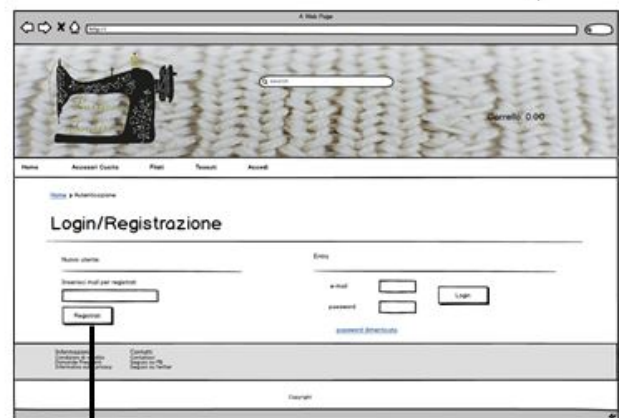


## 1.2 Inizio Registrazione

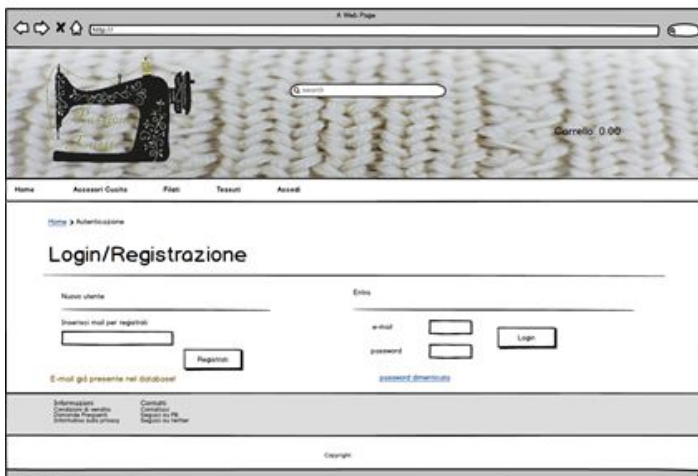


**Pagina Login/registrazione:**  
L'utente si trova nella pagina di Login dopo aver cliccato accedi.

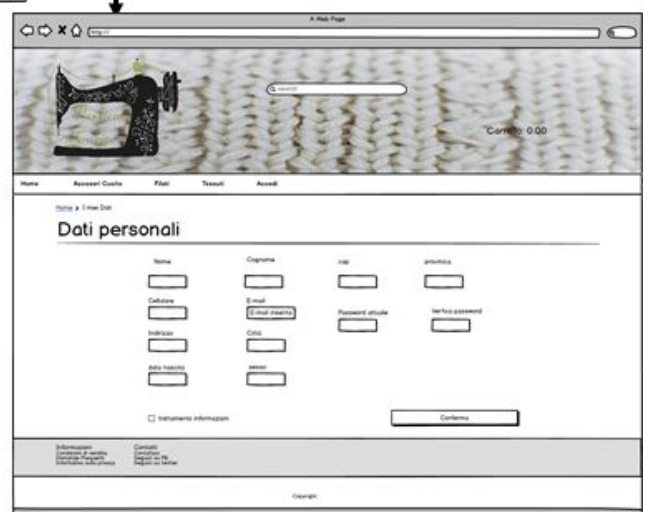
**Pagina Home:** L'utente ha appena aperto il sito.



**Pagina Login/Registrazione:**  
L'utente per registrarsi ha inserito una mail già presente nel database.



**Pagina I miei Dati:** L'utente ha inserito una nuova mail e viene reindirizzato all'inserimento dati per completare la registrazione.



## 1.3 Inserimento Dati/ Completamento Registrazione

A Web Page

Home Accessori Cucite Filati Tessuti Accessi

Home > I miei Dati

### Dati personali

Nome	Cognome	via	provincia
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cellulare	E-mail	Password attuale	Verifica password
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Indirizzo	Città		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
data nascita	sexe		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		

☐ Inoltro informazioni

Informazioni: Condizioni di vendita, Informativa privacy, Informativa sulla privacy

Contatti: Contattaci, Segui su FB, Segui su Twitter

Copyright

**Pagina I miei Dati:**  
L'utente si trova nella  
pagina inserimento  
dati.

A Web Page

Home Accessori Cucite Filati Tessuti Accessi

Home > I miei Dati

### I miei Dati

< ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ >

Informazioni: Condizioni di vendita, Informativa privacy, Informativa sulla privacy

Contatti: Contattaci, Segui su FB, Segui su Twitter

Copyright

**Pagina I miei Dati:**  
L'utente ha inserito  
due password diverse.

**Pagina Home:** L'utente  
ha inserito  
correttamente tutti i  
dati, viene reindirizzato  
alla home.

A Web Page

Home Accessori Cucite Filati Tessuti Accessi

Home > I miei Dati

### Dati personali

Nome	Cognome	via	provincia
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Cellulare	E-mail	Password attuale	Verifica password
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Indirizzo	Città		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
data nascita	sexe		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		

☐ Inoltro informazioni

Le password inserite risultano non essere le stesse!

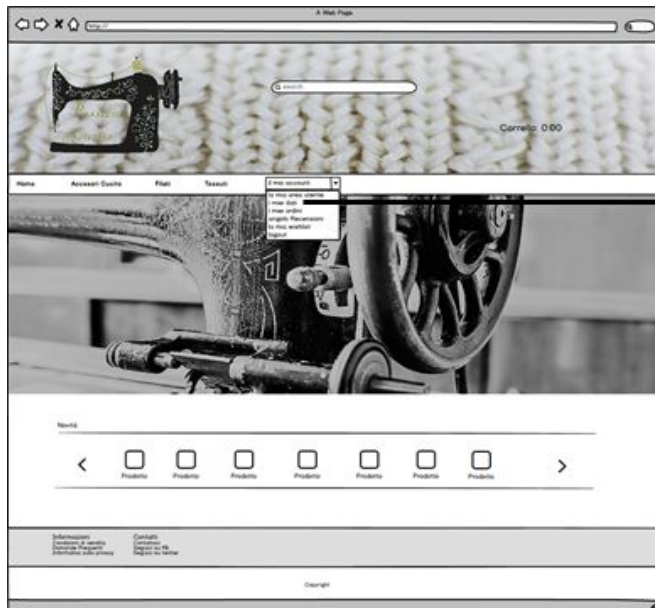
Informazioni: Condizioni di vendita, Informativa privacy, Informativa sulla privacy

Contatti: Contattaci, Segui su FB, Segui su Twitter

Copyright



## 1.4 Modifica Dati



**Pagina Home:** L'utente loggato si trova nella home del sito

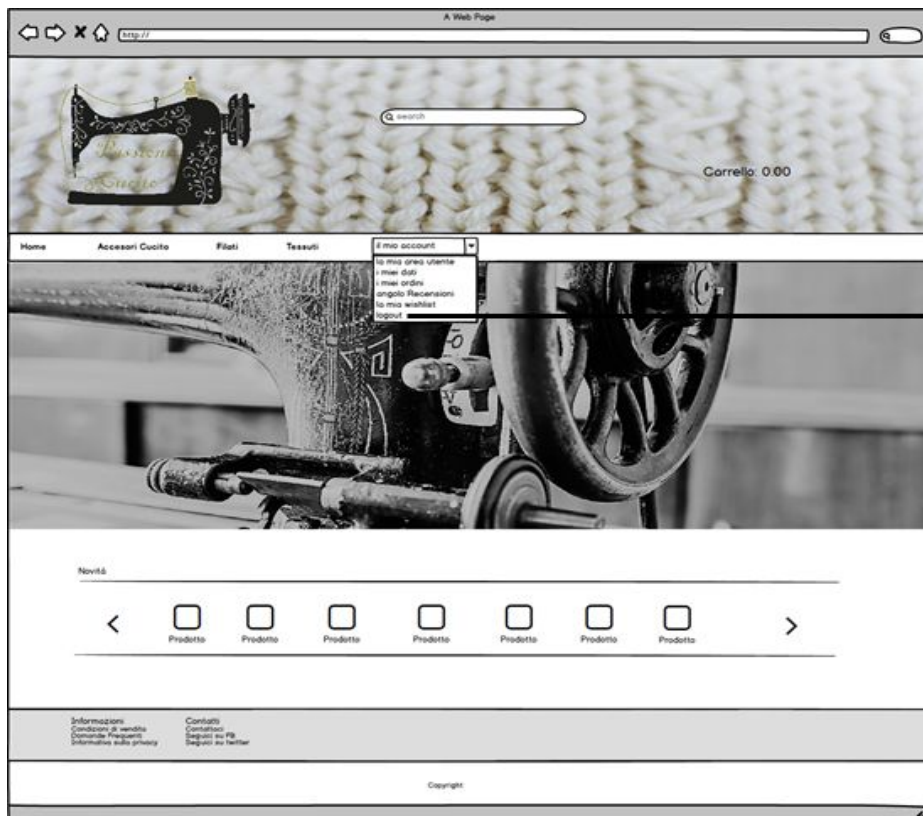
**Pagina I miei Dati:** L'utente si trova nella pagina inserimento dati per effettuare le modifiche.

**Pagina I miei Dati:** L'utente ha inserito correttamente i dati da modificare e viene reindirizzato alla home.

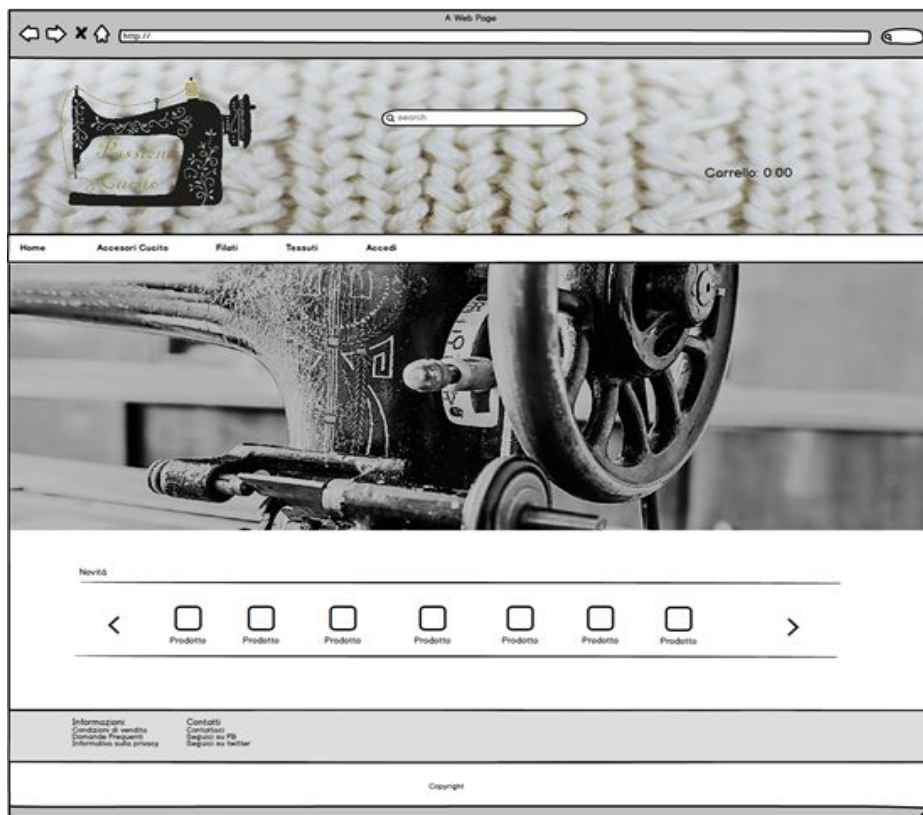
**Pagina I miei Dati:** L'utente ha inserito due password diverse.



## 1.5 Logout

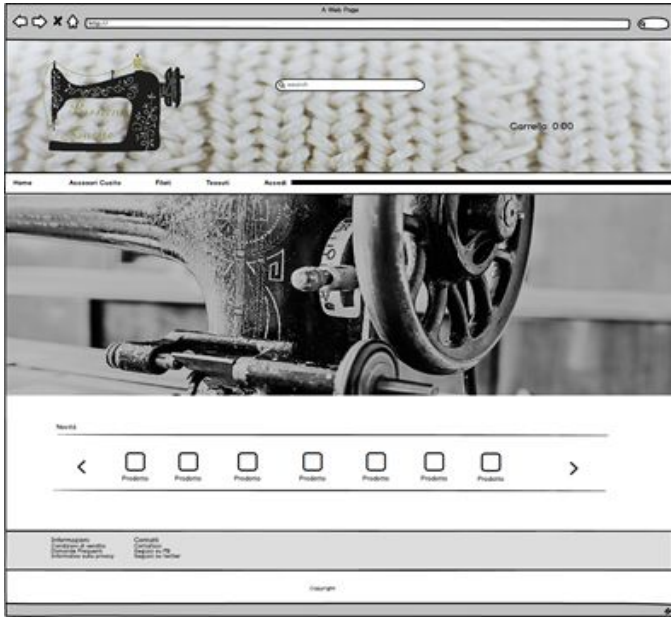


**Pagina Home:**  
L'utente loggato  
si trova nella  
home del sito



**Pagina Home:**  
L'utente ha  
effettuato il  
Logout e si trova  
nella home del  
sito

## 1.6 Recupero Password

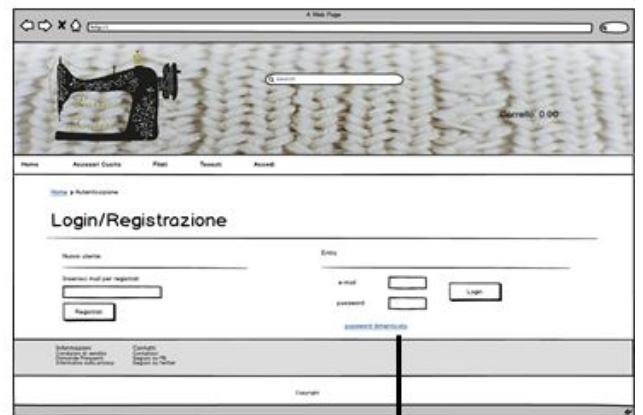


**Pagina Recupero Password:**  
L'utente si trova nella pagina Recupero Password dopo aver cliccato: "Recupero Password".



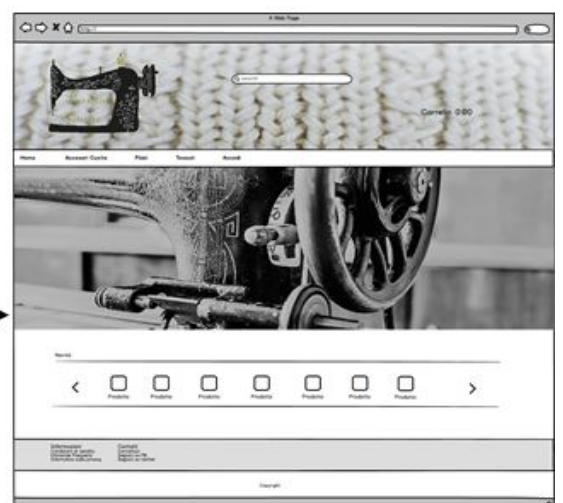
**Pagina Home:** L'utente ha appena aperto il sito.

**Pagina Login:** L'utente si trova nella pagina di Login dopo aver cliccato accedi.

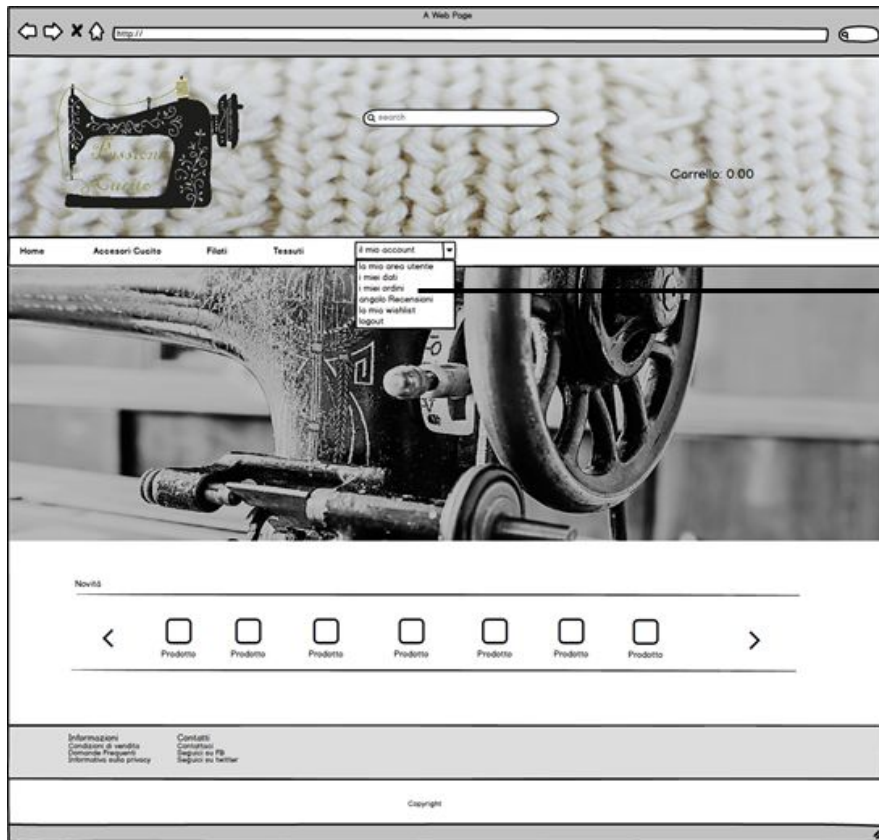


**Pagina Recupero Password:**  
L'utente ha inserito una mail  
non presente nel database.

**Pagina Home:** L'utente si trova nella home, la password è stata inviata alla sua mail.

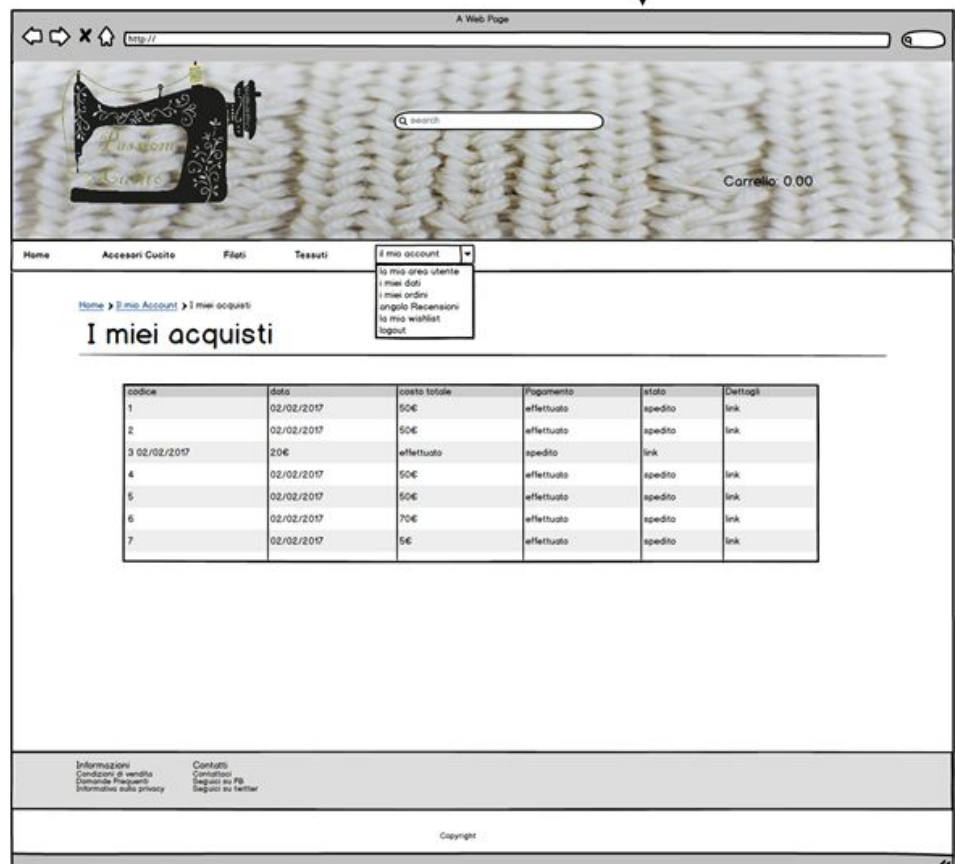


## 1.7 Visualizza Acquisti



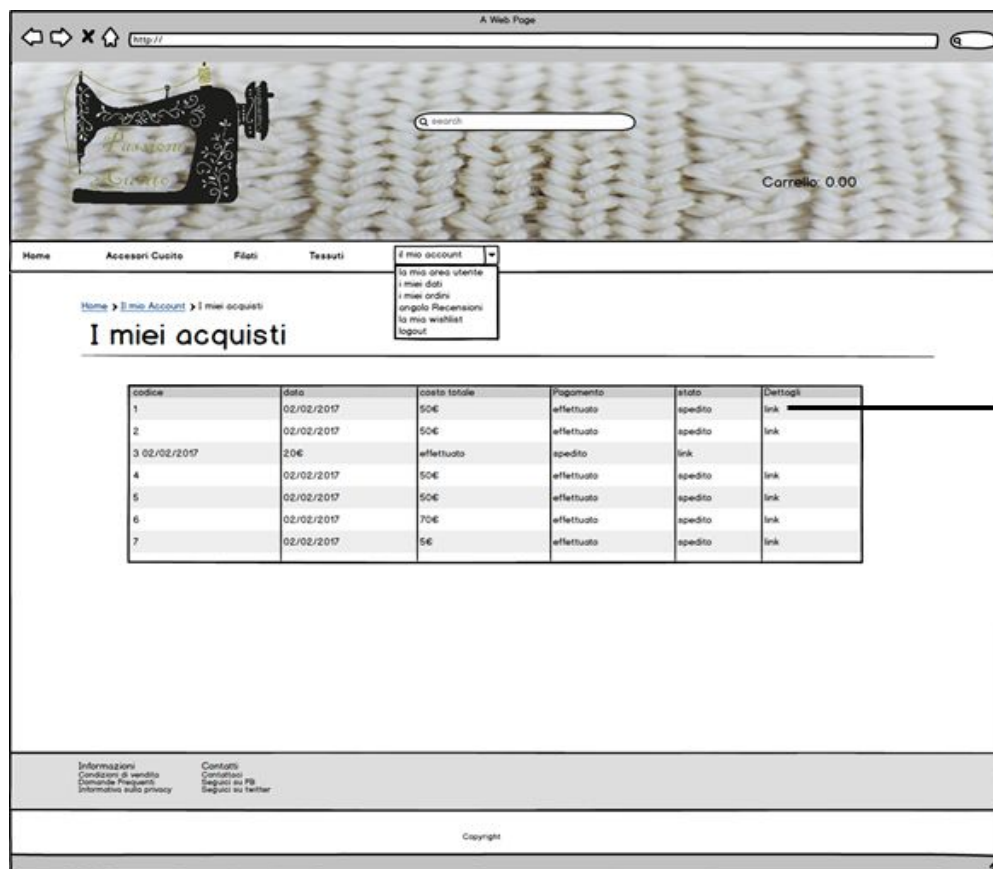
**Pagina Home:**  
L'utente  
loggato si  
trova nella  
home.

**Pagina I miei  
Acquisti:**  
L'utente  
visualizza i  
propri acquisti,  
dopo aver  
cliccato: "i miei  
Ordini".



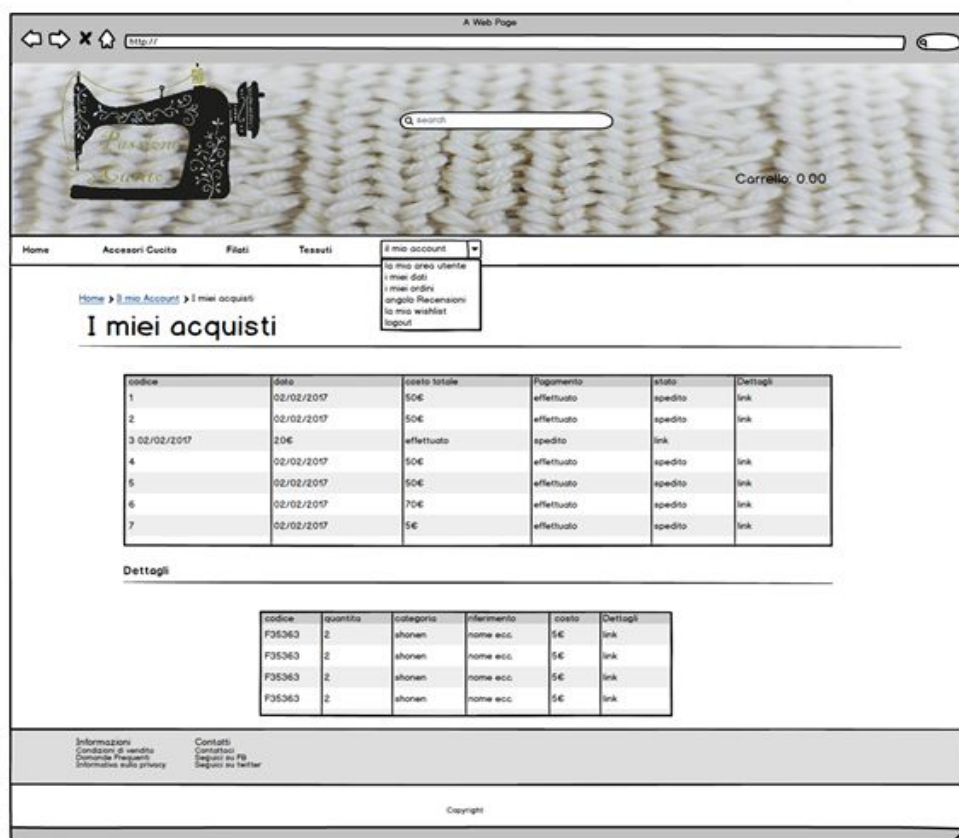


## 1.8 Visualizza Dettagli Acquisti

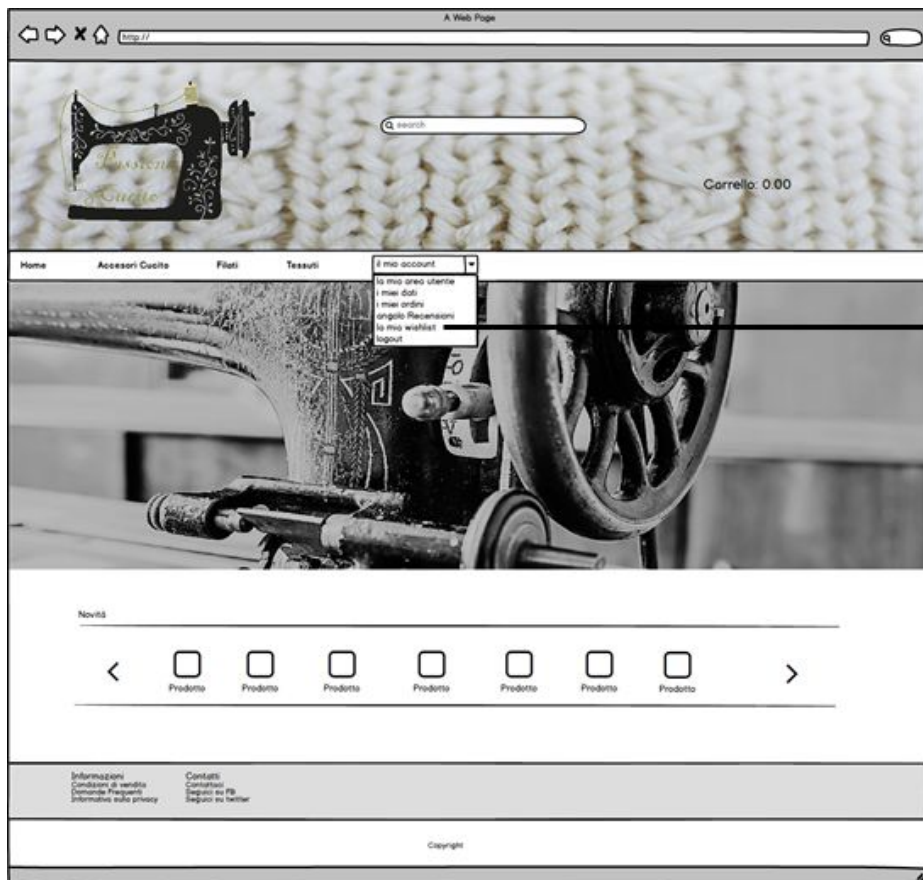


**Pagina I miei Acquisti:**  
L'utente sta visualizzando gli ordini.

**Pagina I miei Acquisti:** L'utente ha cliccato su "Dettagli" in corrispondenza di un ordine e ne visualizza i dettagli.

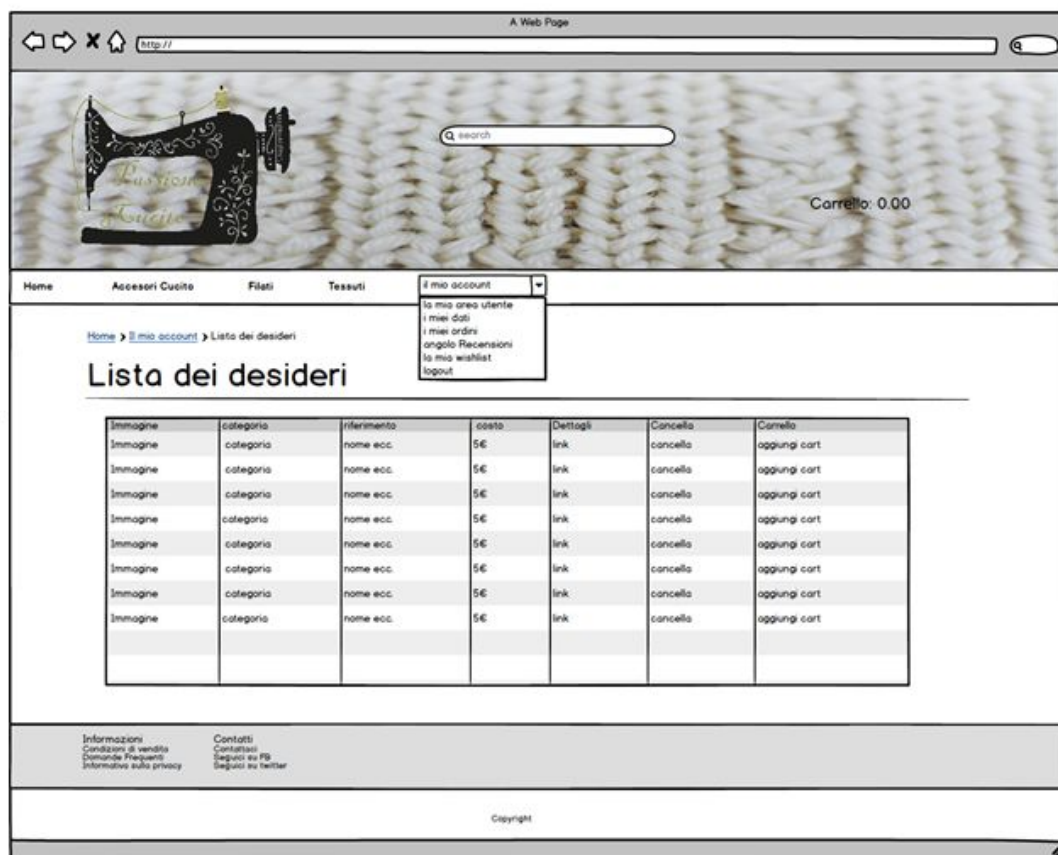


## 1.9 Visualizza Lista Desideri

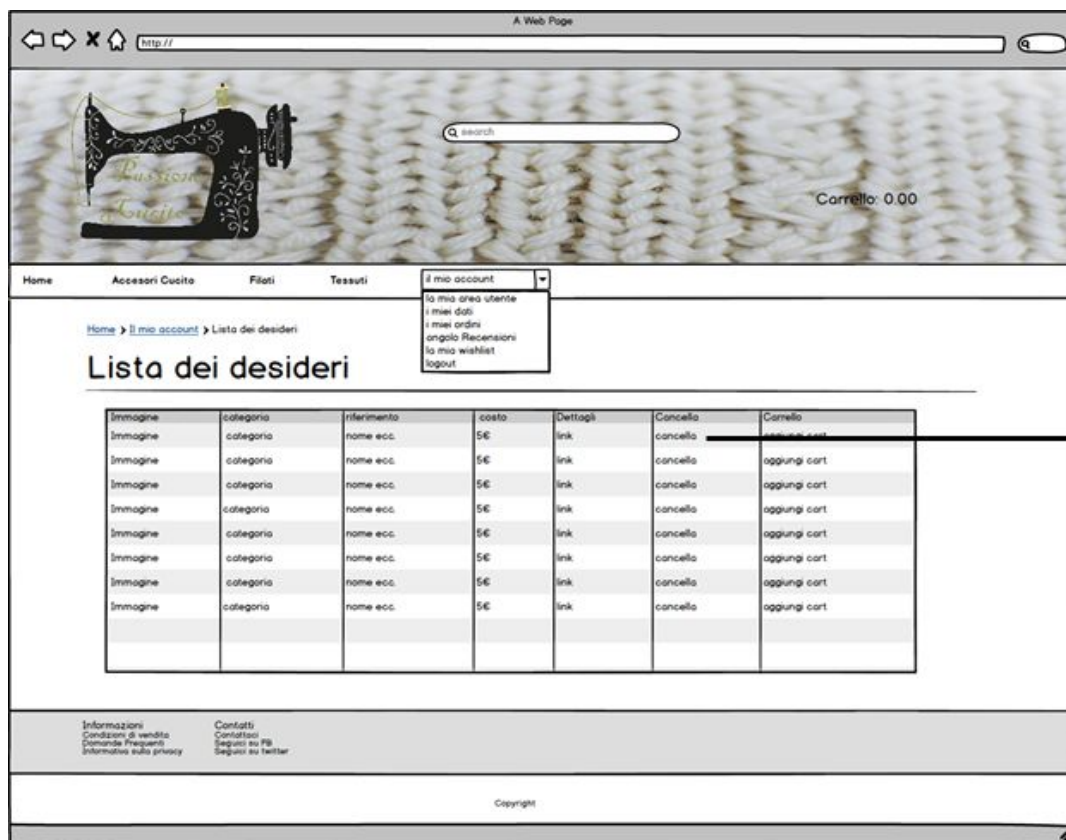


**Pagina Home:**  
L'utente  
loggato si  
trova nella  
home.

**Pagina I miei Acquisti:**  
L'utente visualizza i propri acquisti, dopo aver cliccato: "La mia Lista desideri".



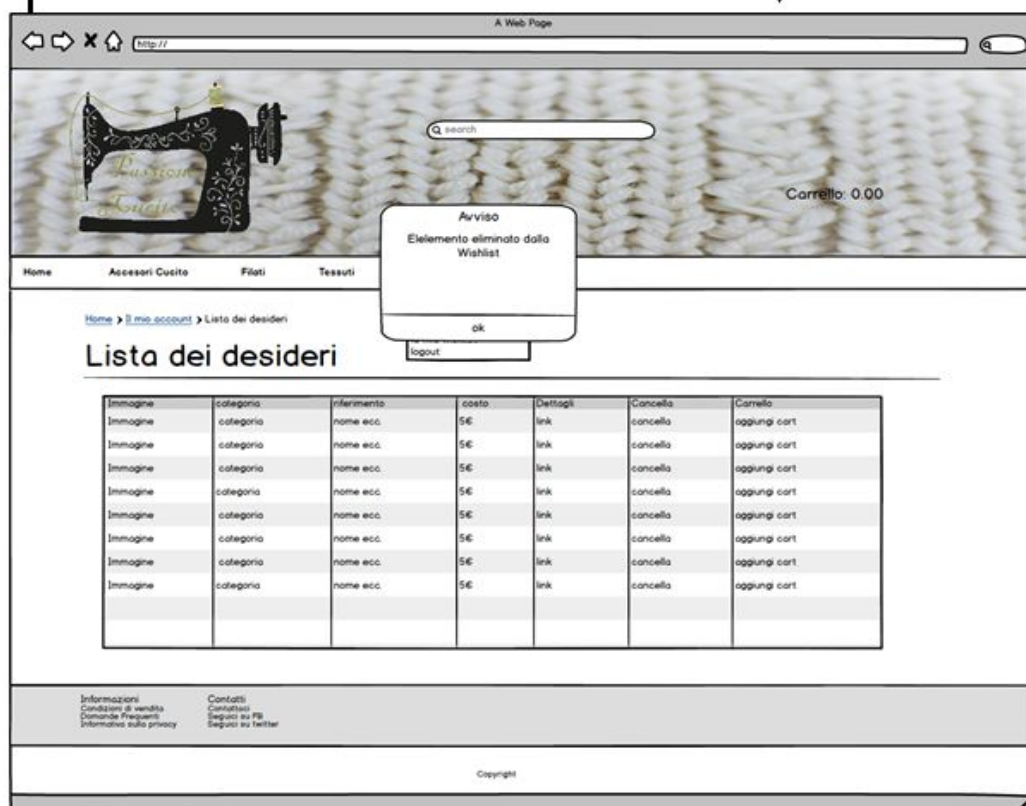
## 1.10 Eliminazione Prodotto Lista Desideri



**Pagina Lista dei desideri:**  
L'utente si trova nella propria lista desideri.

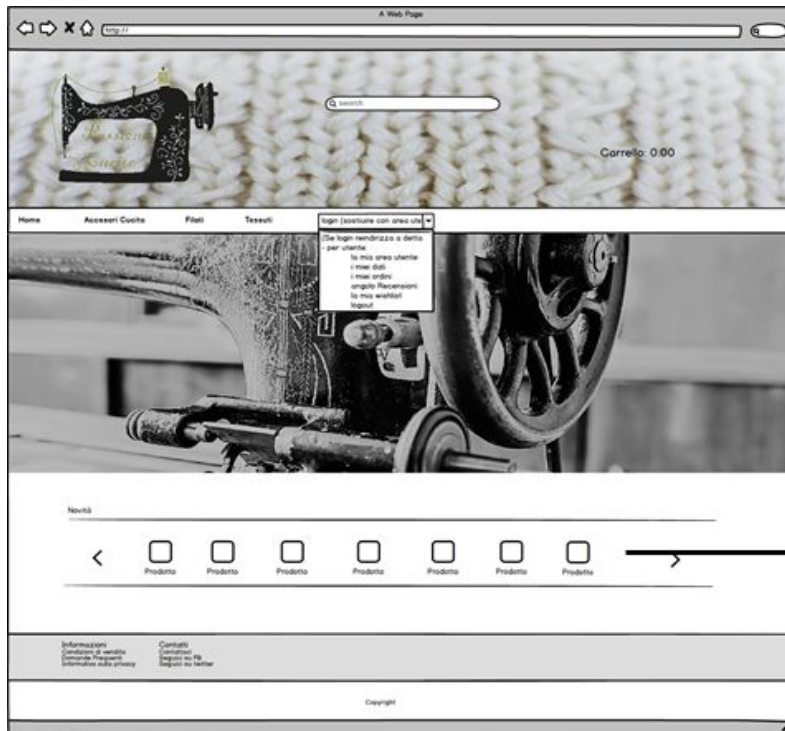
**Pagina Lista dei desideri:**  
L'utente riceve la conferma dell'avvenuta eliminazione dopo aver cliccato su cancella.

**Pagina Lista dei desideri:**  
Viene ricaricata la pagina "Lista dei Desideri".



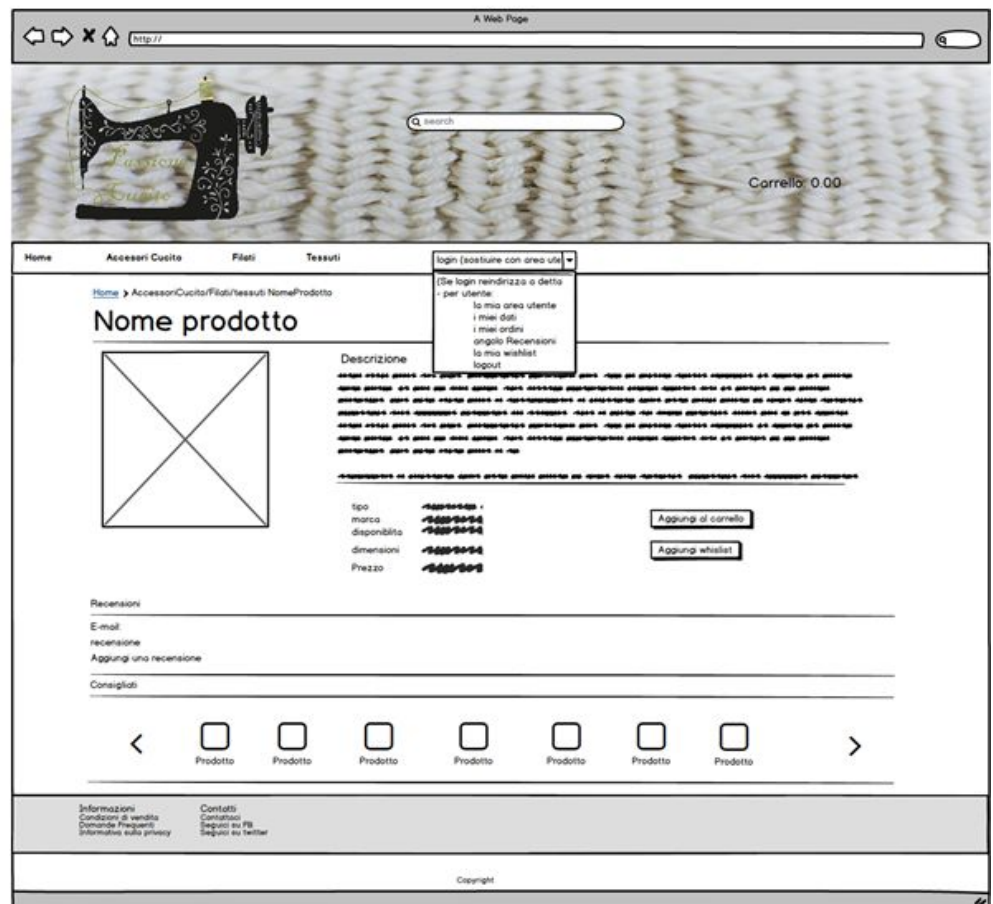


## 1.11 Visualizza Prodotto

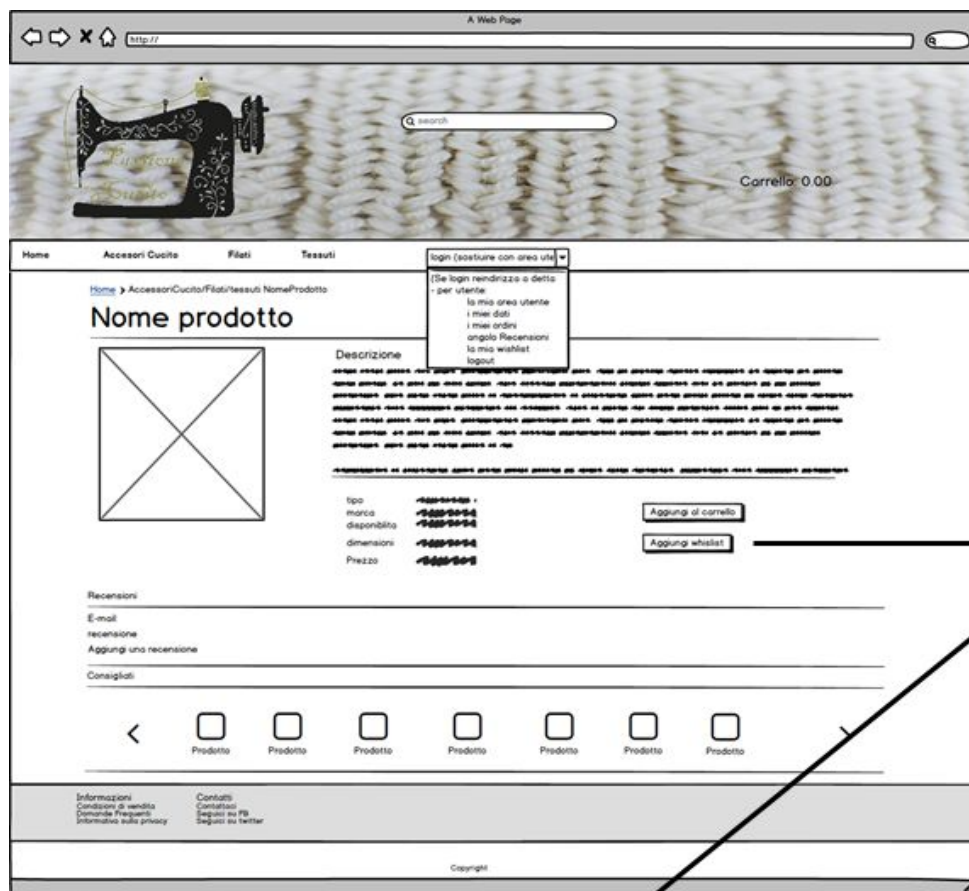


**Pagina Home:**  
L'utente si  
trova nella  
home.

**Pagina Oggetto:** L'utente si trova nella  
pagina rappresentante l'oggetto sul  
quale ha cliccato.



## 1.12 Aggiungi Prodotto alla Wishlist



**Pagina Oggetto:**  
L'utente si trova nella pagina dell'oggetto.



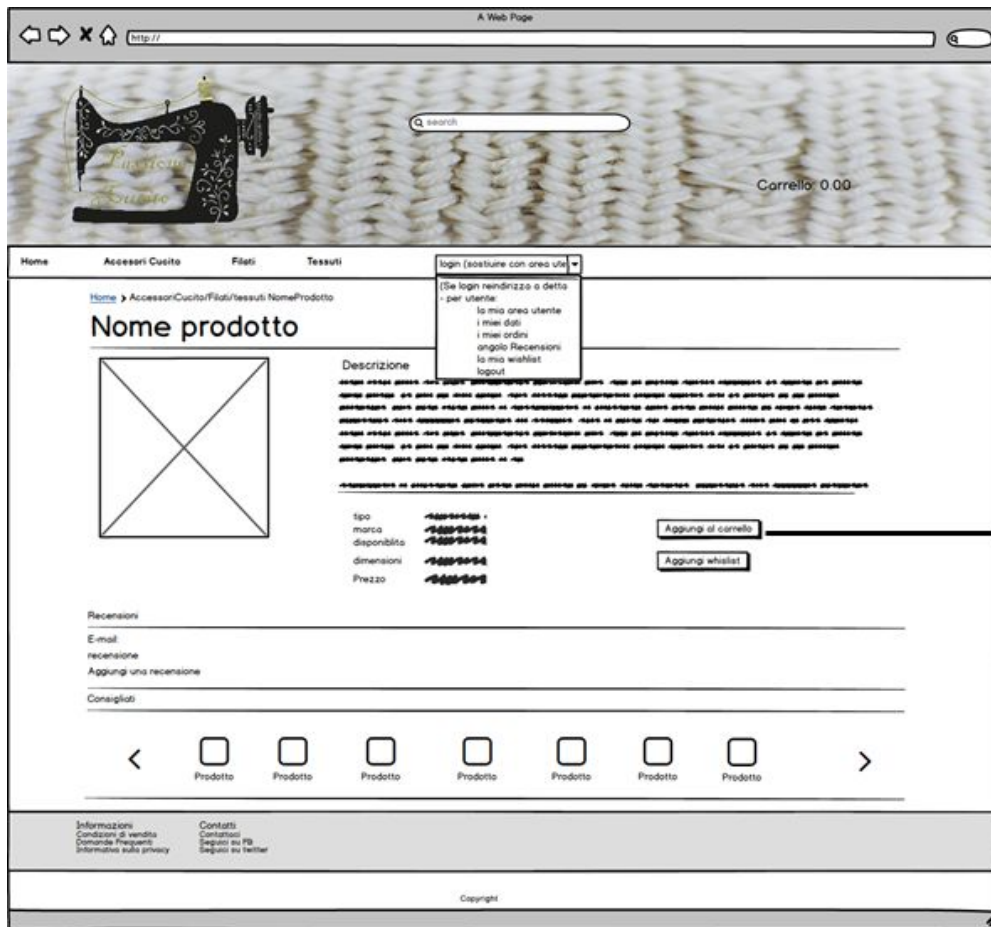
**Pagina Oggetto:**  
Viene ricaricata la pagina dell'oggetto.



**Pagina Oggetto:**  
Viene generato un avviso dopo che l'utente ha cliccato su aggiungi alla Wishlist.

**Pagina Oggetto:** Viene generato un avviso poiché l'utente non è loggato e non può quindi aggiungere articoli alla lista.

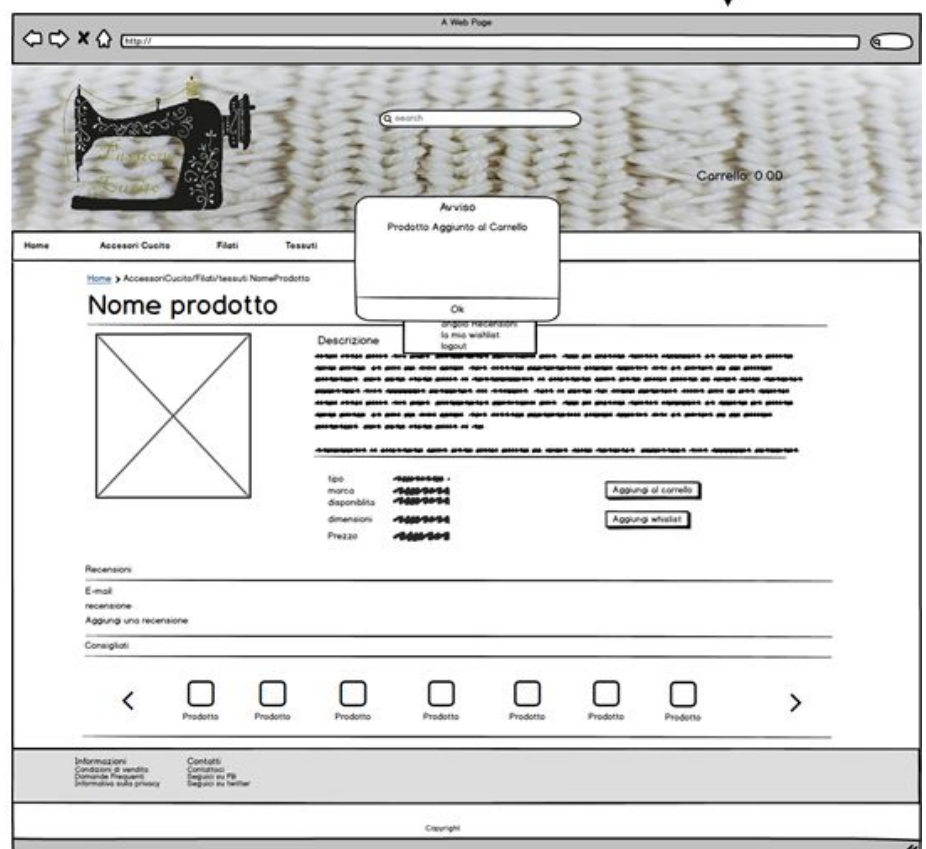
## 1.13 Aggiungi Prodotto al Carrello



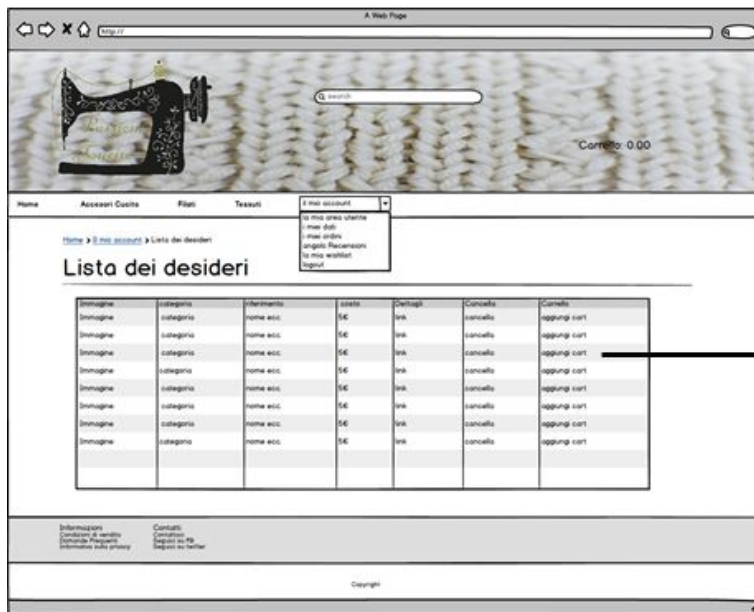
**Pagina Oggetto:**  
L'utente si trova nella pagina dell'oggetto.

**Pagina Oggetto:**  
Viene ricaricata la pagina dell'oggetto.

**Pagina Oggetto:**  
Viene generato un avviso dopo che l'utente ha cliccato su aggiungi al carrello.

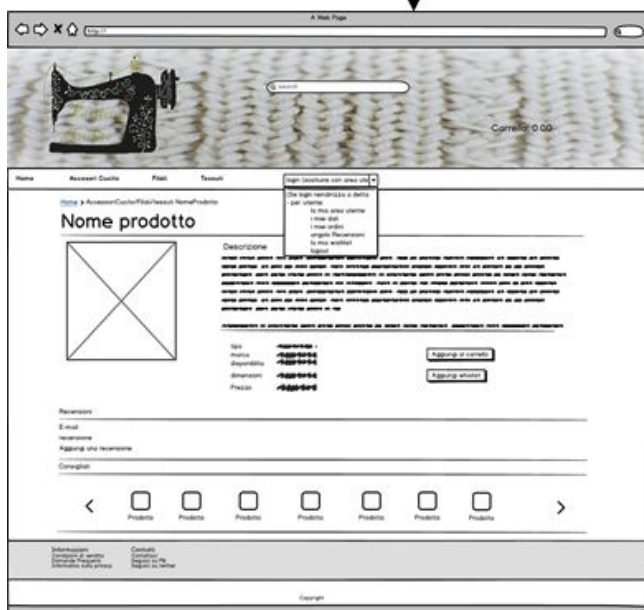
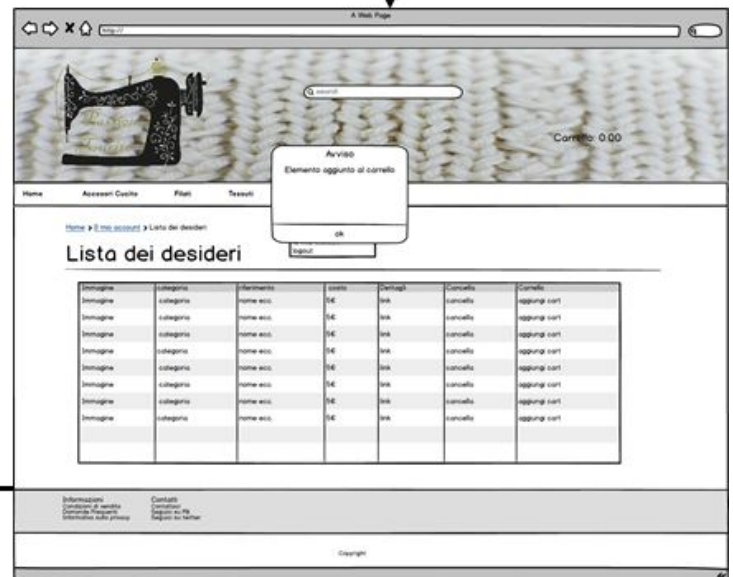






**Pagina Lista dei Desideri:**  
L'utente si trova nella propria lista desideri.

**Pagina Lista Desideri:** Viene generato un avviso dopo che l'utente ha cliccato su aggiungi al carrello.



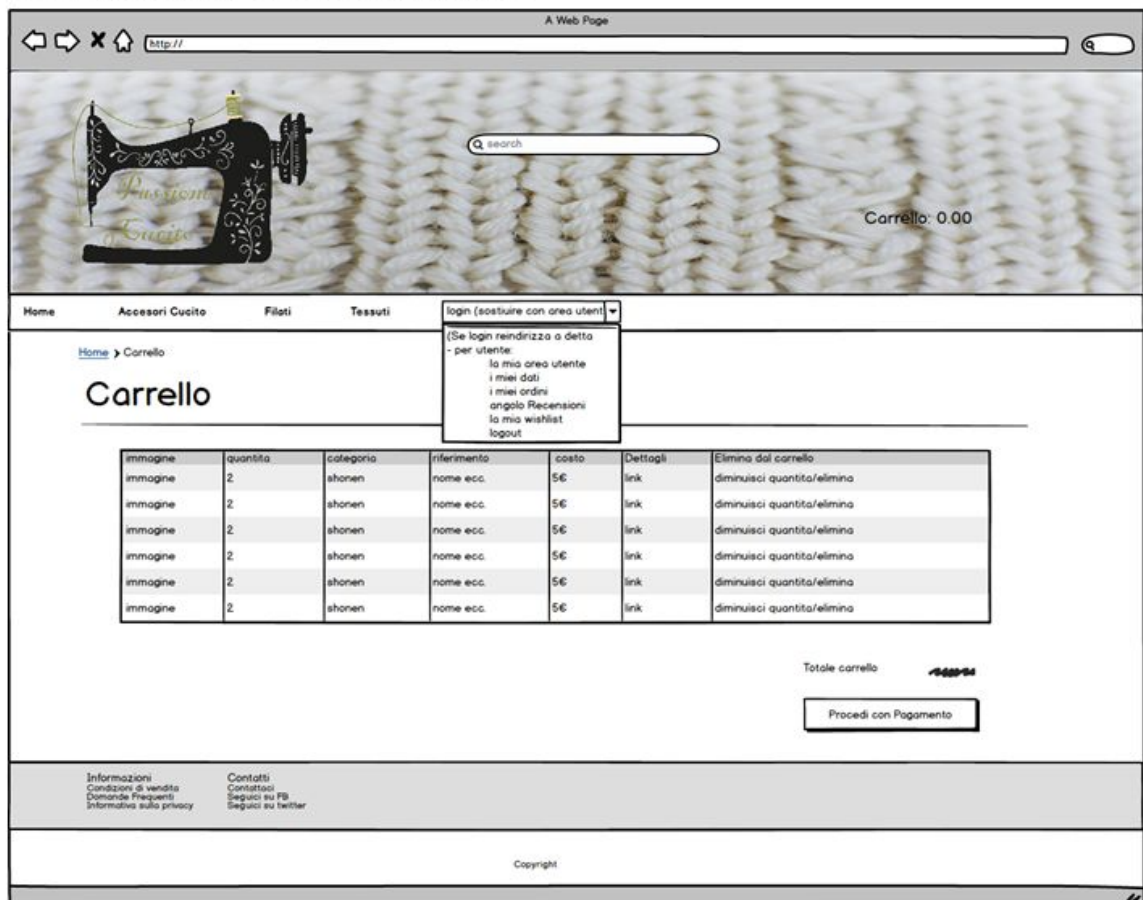
**Pagina Oggetto:**  
Viene mostrata la pagina del prodotto che si è aggiunto al carrello.

## 1.14 Visualizza Carrello

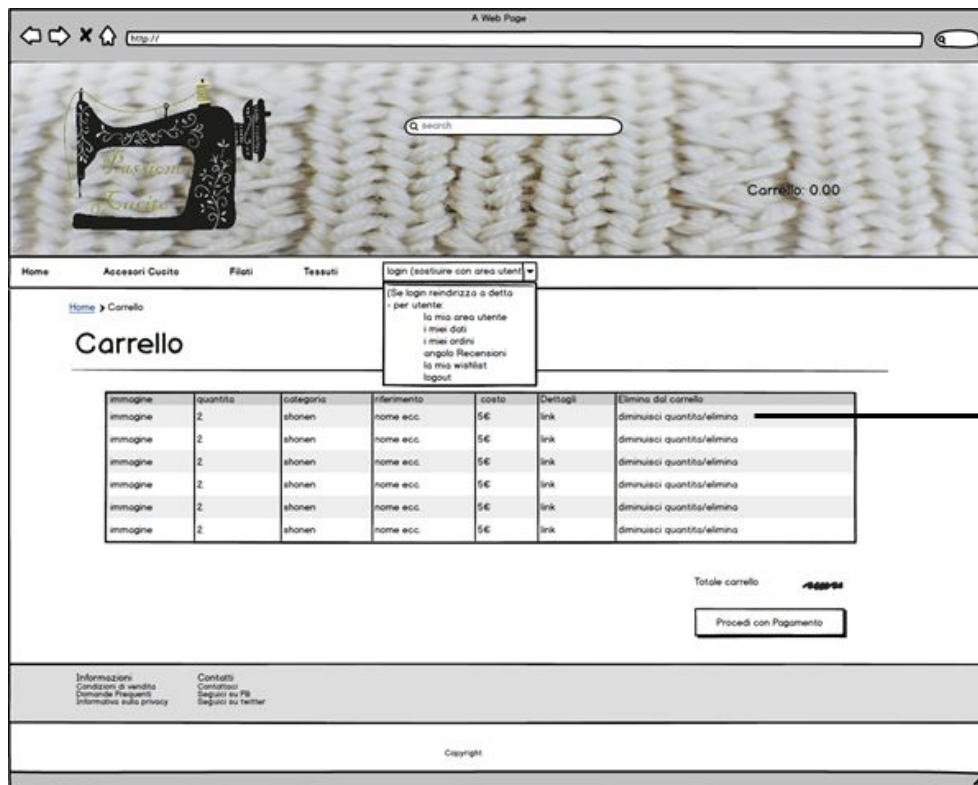


**Pagina Home:**  
L'utente si  
trova nella  
home.

**Pagina Carrello:** L'utente si trova nella pagina rappresentante il carrello, dove visualizza tutti i prodotti aggiunti.



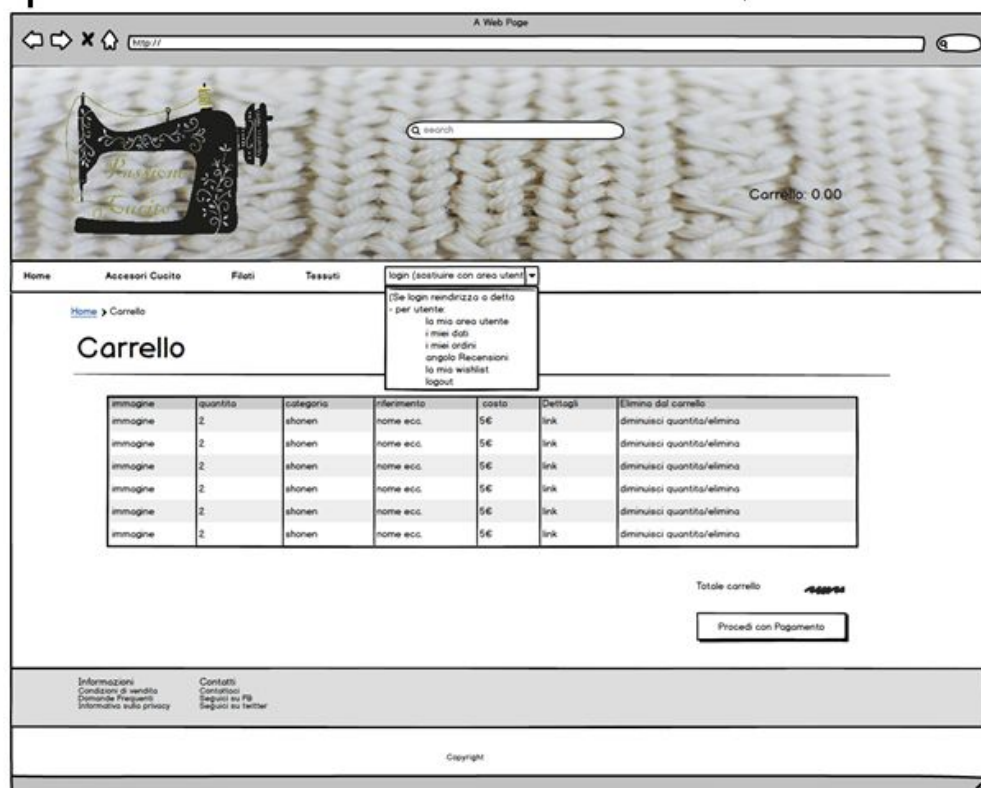
## 1.15 Elimina Prodotto dal Carrello



**Pagina Carrello:**  
L'utente si trova nella pagina del carrello.

**Pagina Carrello:** Viene ricaricata la pagina' carrello con le modifiche apportate.

**Pagina Carrello:** L'utente clicca su diminuisce quantità (quantità > 1) o su elimina, per diminuire la quantità o eliminare il prodotto corrispondente.





## 1.16 Acquista Prodotto



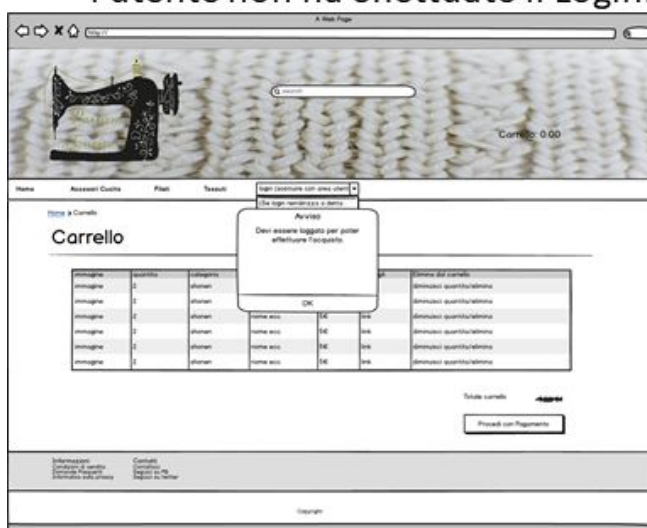
**Pagina Carrello:**  
L'utente si trova nella pagina del carrello.



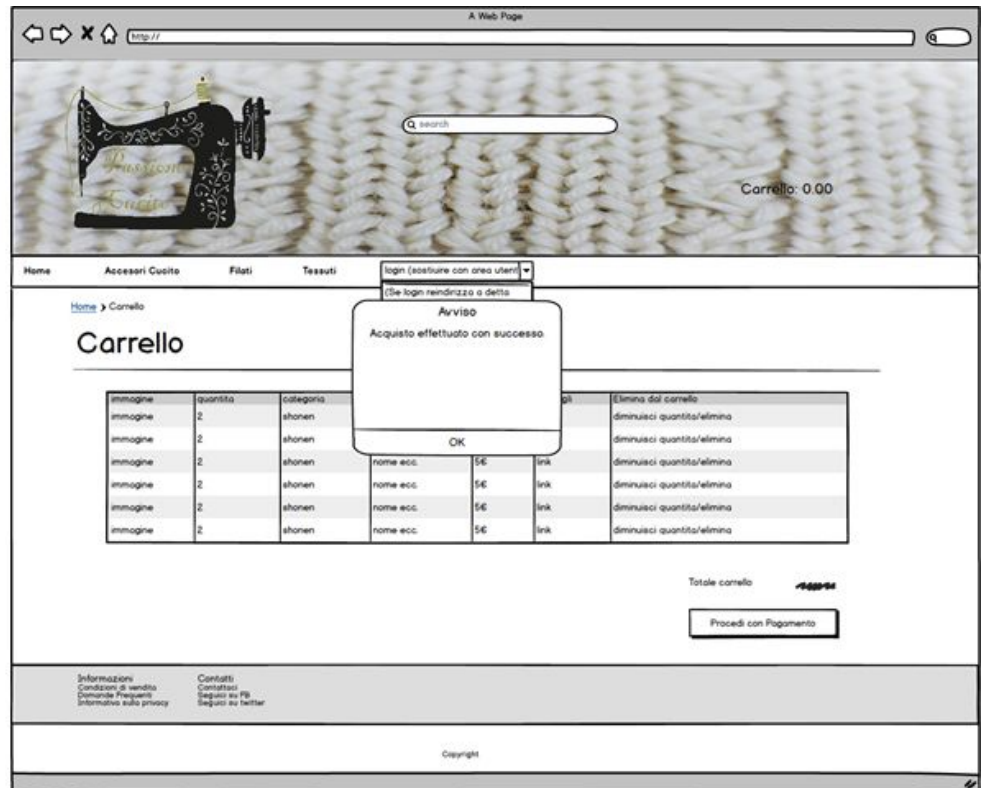
**Pagina Carrello:**  
Viene generato Un avviso poiché l'utente non ha effettuato il Login.

**Pagina Carrello:**  
Viene generato Un avviso poiché il carrello non contiene prodotti.

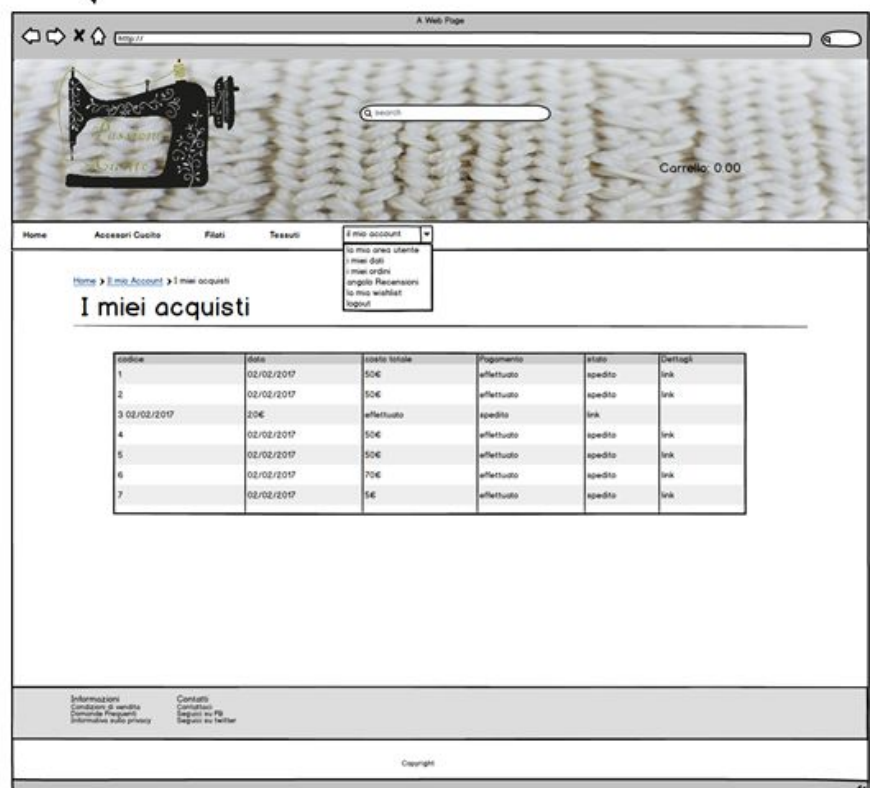
**Pagina Carrello:**  
L'acquisto viene effettuato correttamente.



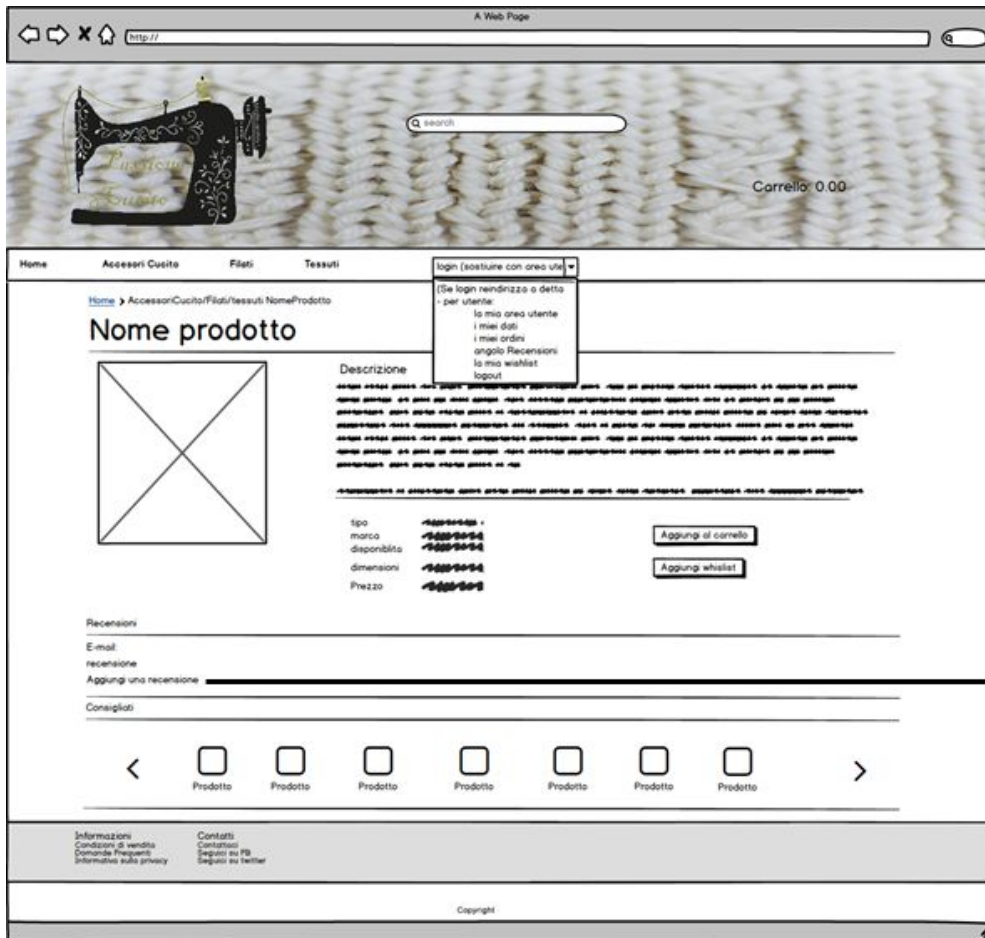
**Pagina Carrello:**  
L'acquisto viene effettuato correttamente.



**Pagina I miei Acquisti:**  
L'utente viene reindirizzato dopo aver effettuato l'acquisto.



## 1.17 Aggiungi Recensione



**Pagina Oggetto:**  
L'utente si trova nella pagina dell'oggetto.

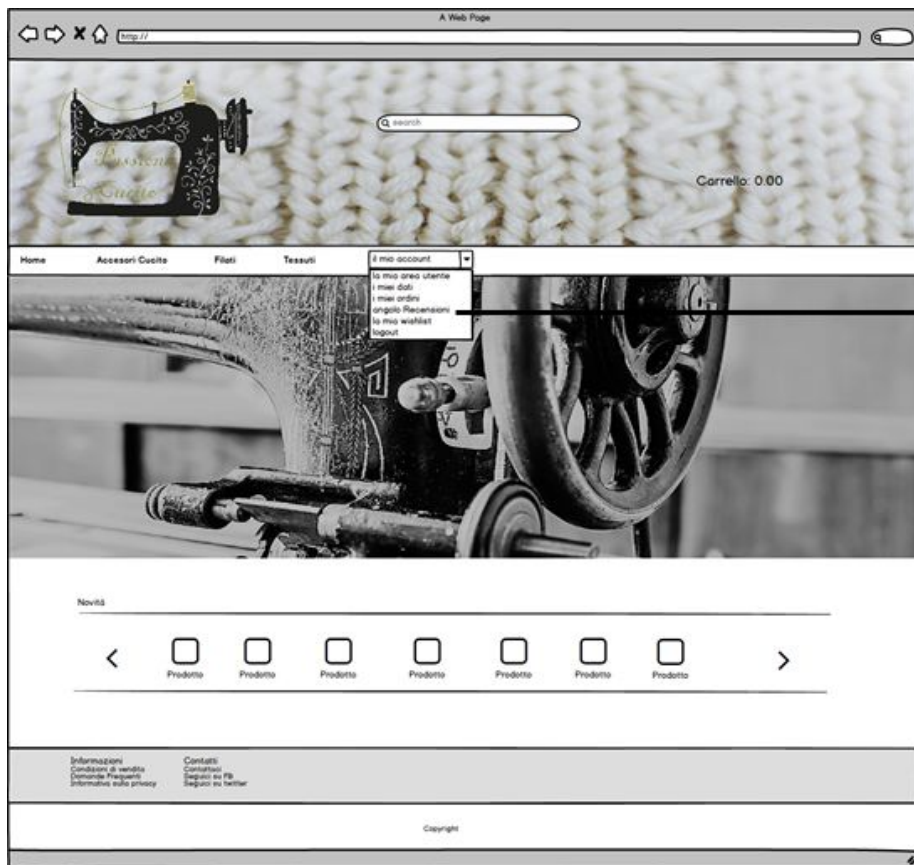
**Pagina Oggetto:** Dopo aver cliccato su inserisci, viene ricaricata la pagina dell'oggetto.

**Pagina Oggetto:**  
Vengono Visualizzati una text-area ed un submit button per permettere l'inserimento della recensione.





## 1.18 Visualizza Recensione Lasciate

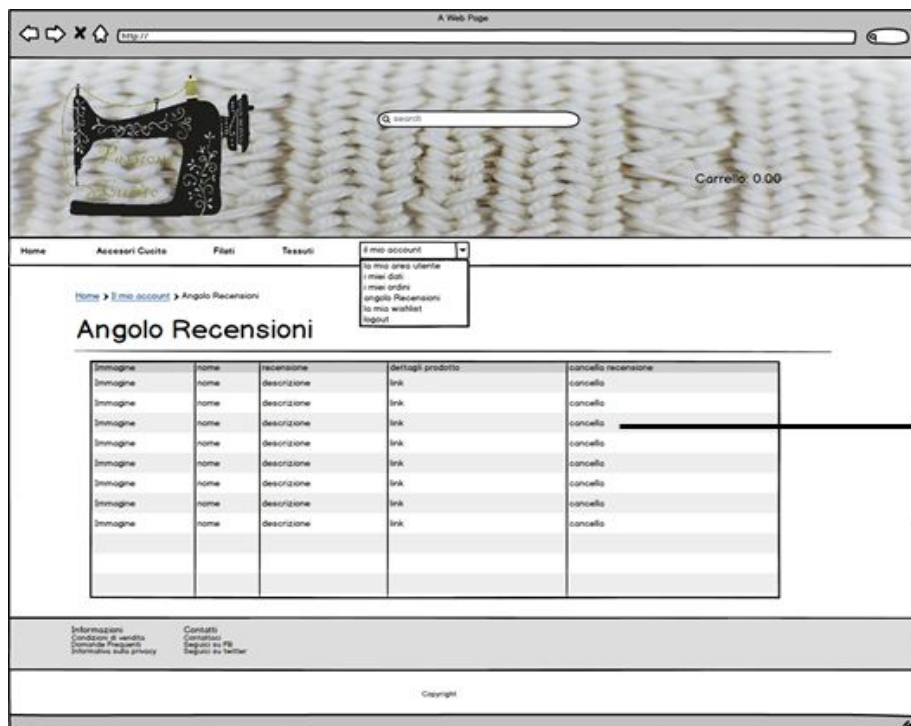


**Pagina Home:**  
L'utente  
loggato si  
trova nella  
home.

**Pagina Angolo  
Recensioni:**  
L'utente  
visualizza le  
recensione da  
lui lasciate con i  
prodotti a cui si  
riferiscono.



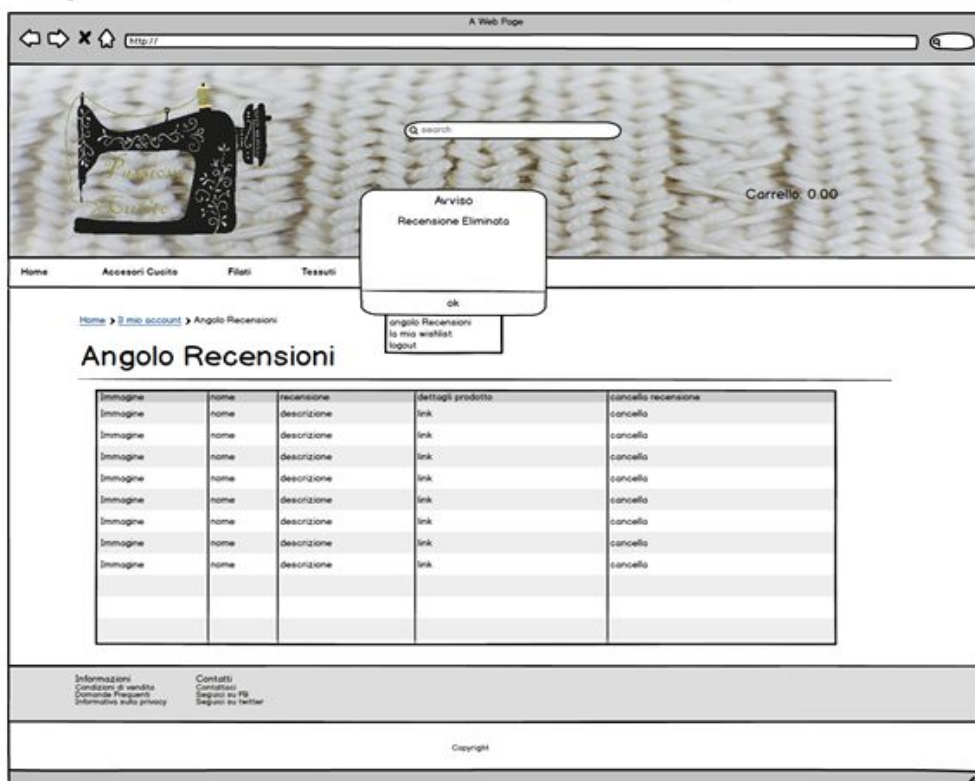
## 1.19 Elimina Recensione



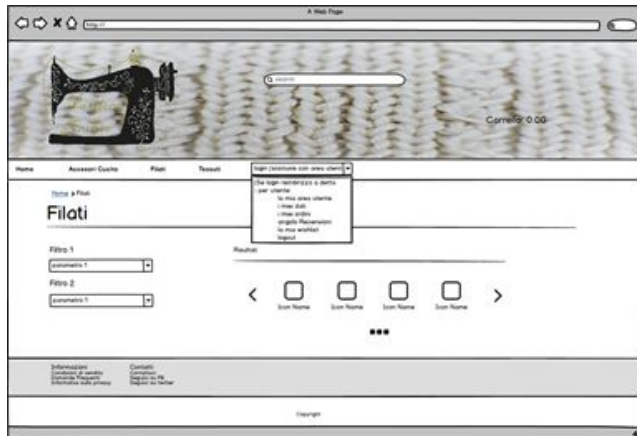
**Pagina Angolo Recensioni:**  
L'utente si trova nella pagina Angolo Recensioni.

**Pagina Angolo Recensioni:**  
L'utente riceve la conferma dell'avvenuta eliminazione dopo aver cliccato su cancella.

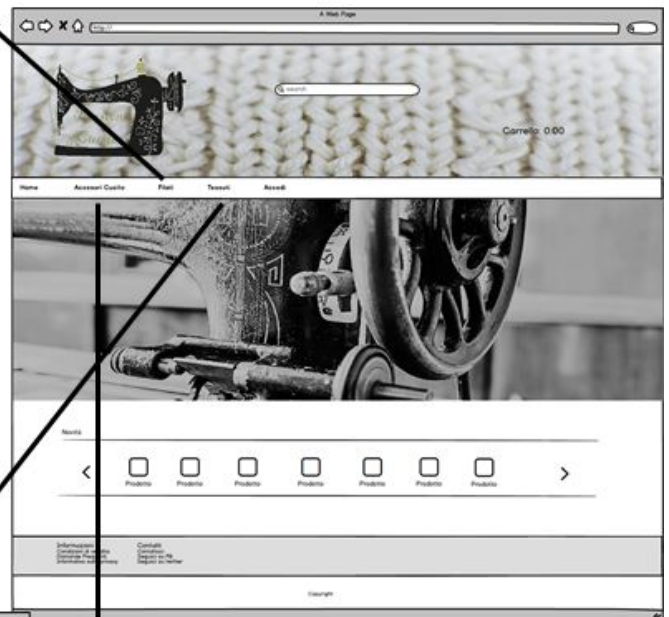
**Pagina Angolo Recensioni:**  
Viene ricaricata la pagina 'Angolo Recensioni'.



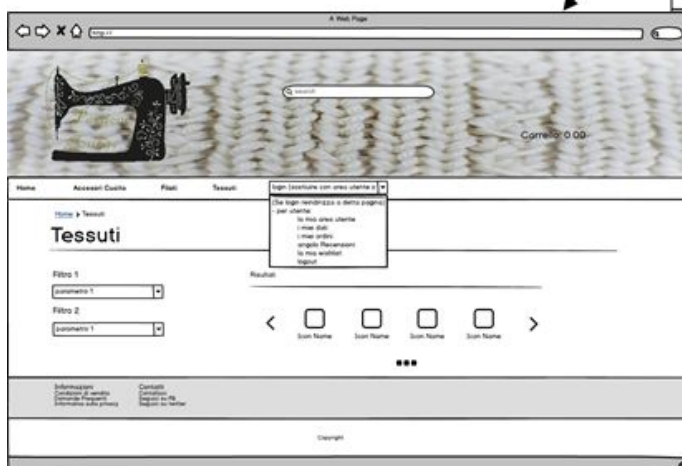
## 1.20 Scelta Categorie



**Pagina Home:** L'utente ha appena aperto il sito.

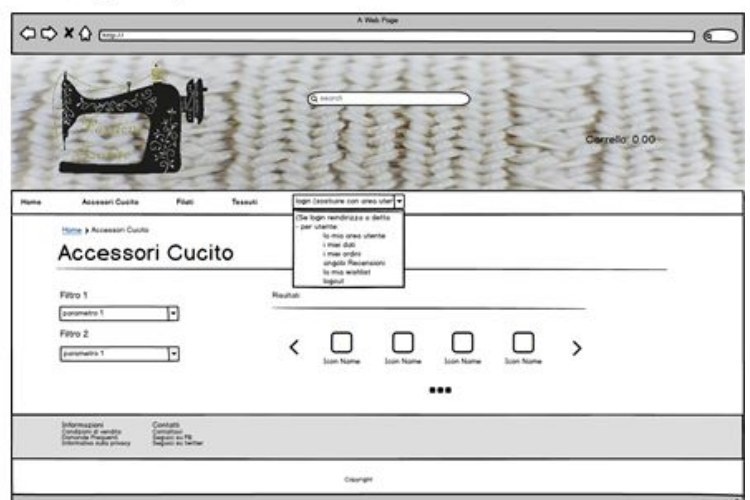


**Pagina Filati:** L'utente si trova nella pagina "Filati" dopo aver scelto la rispettiva categoria dalla navbar.



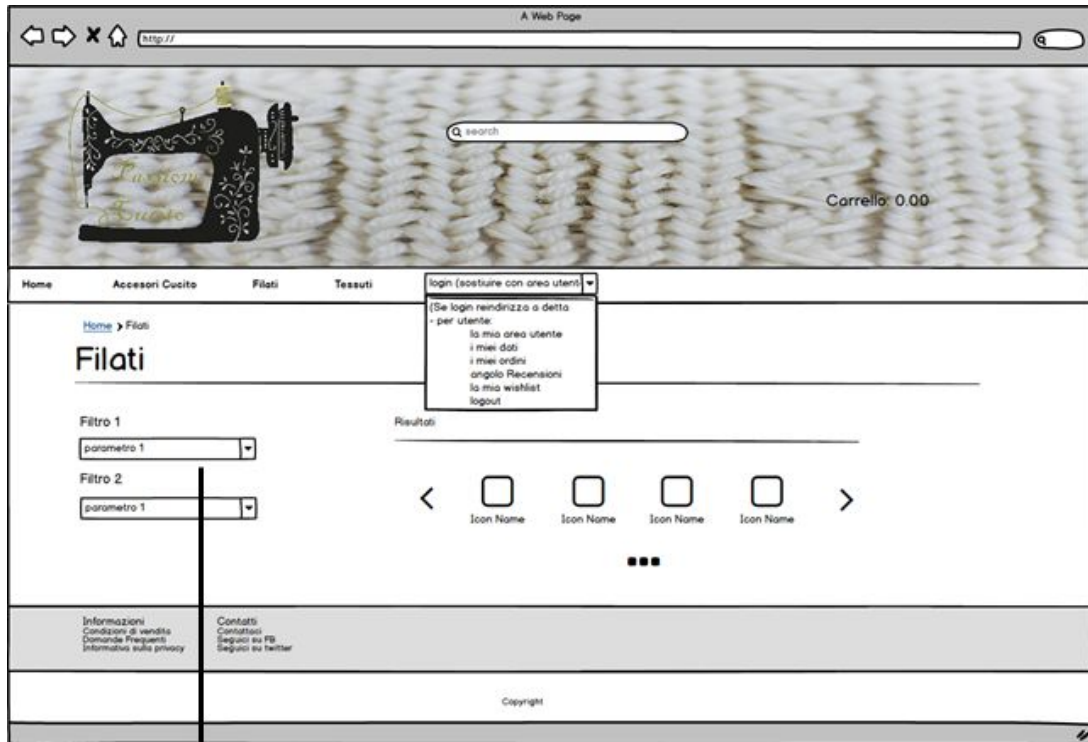
**Pagina Tessuti:** L'utente si trova nella pagina "Tessuti" dopo aver scelto la rispettiva categoria dalla navbar.

**Pagina Accessori Cucito:** L'utente si trova nella pagina "Accessori Cucito" dopo aver scelto la rispettiva categoria dalla navbar.



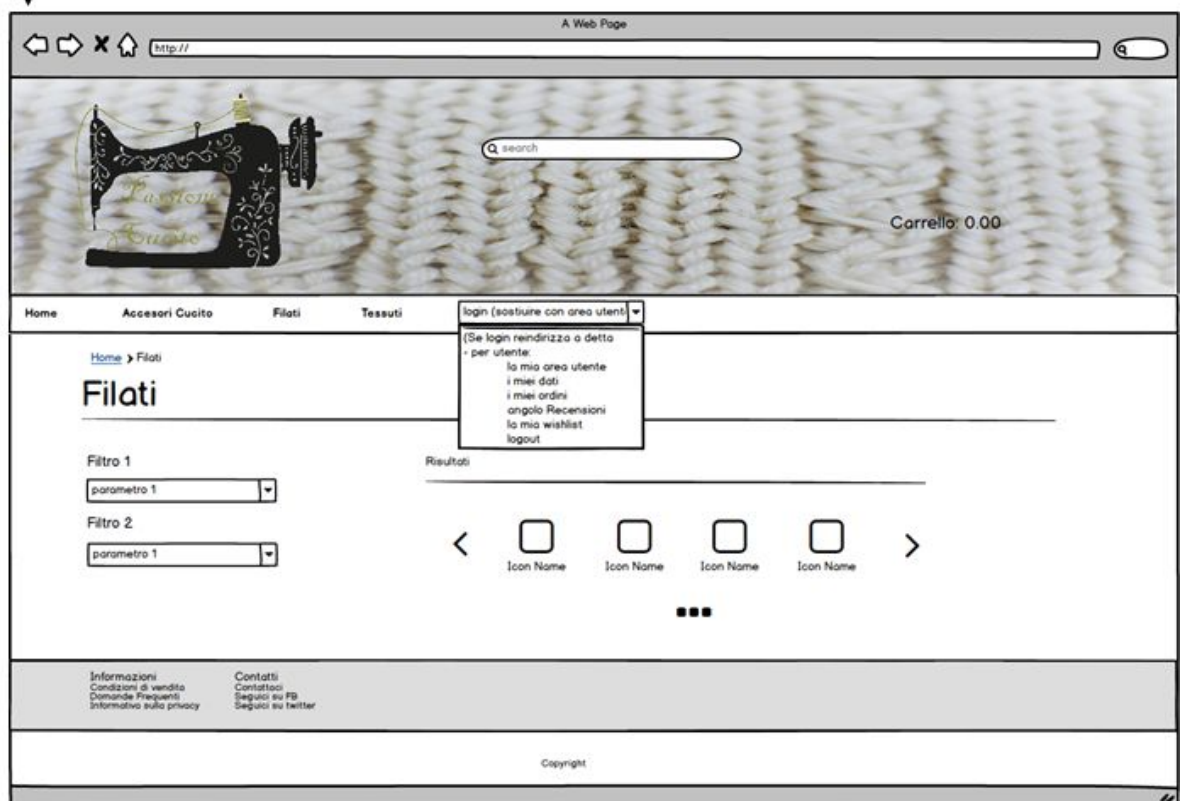


## 1.20 Filtri

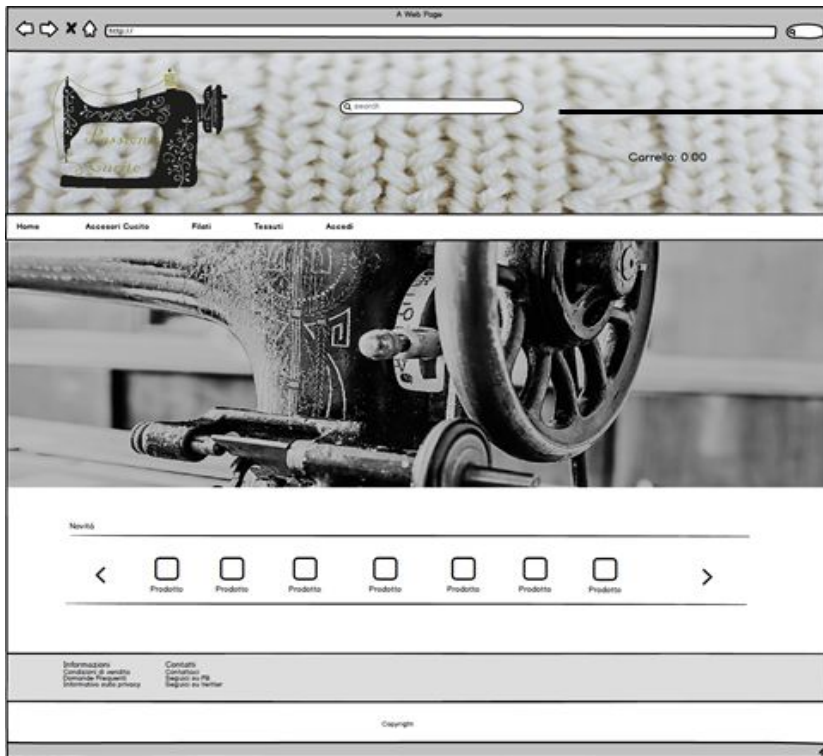


**Pagina Filati:** Viene ricaricata la pagina mostrando i prodotti che rispecchiano i filtri

**Pagina Filati:** L'utente si trova nella pagina "Filati".

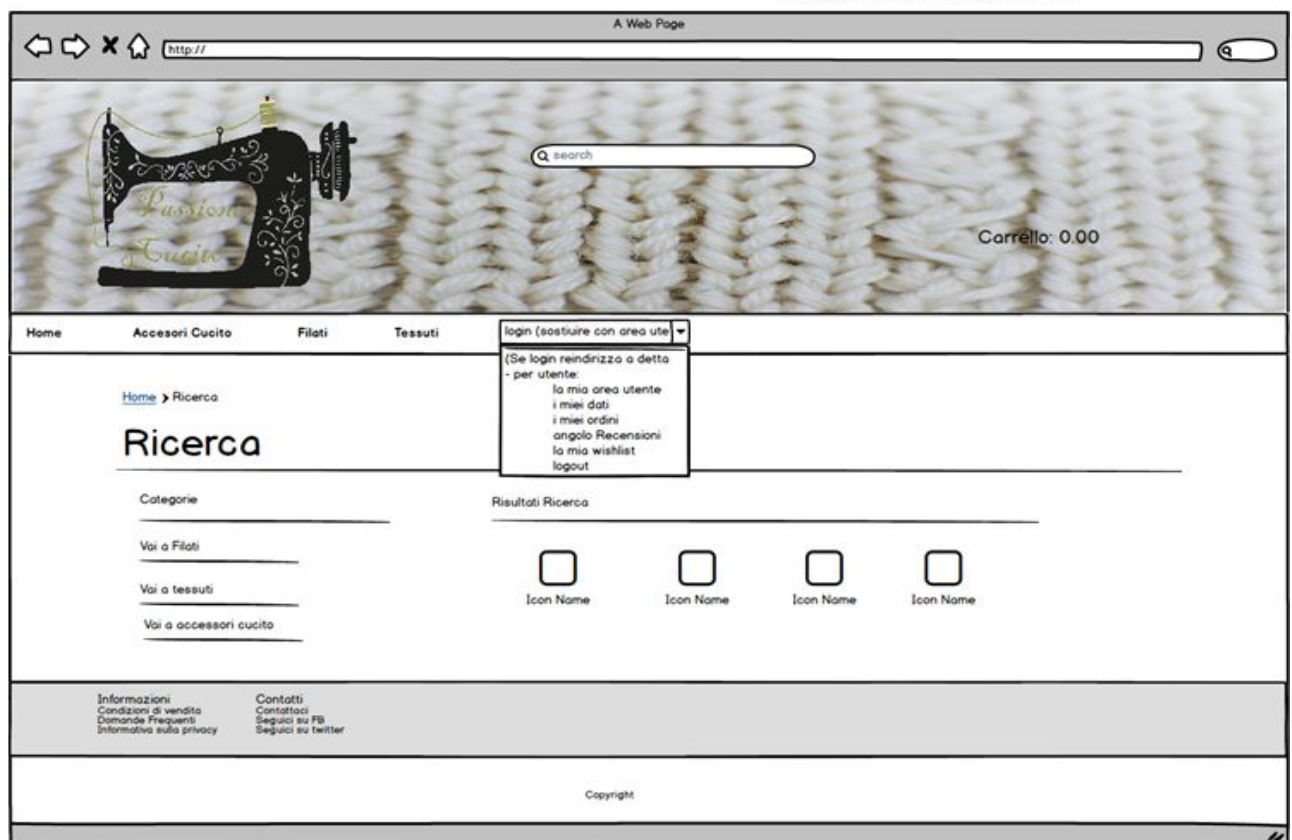


## 1.21 Ricerca

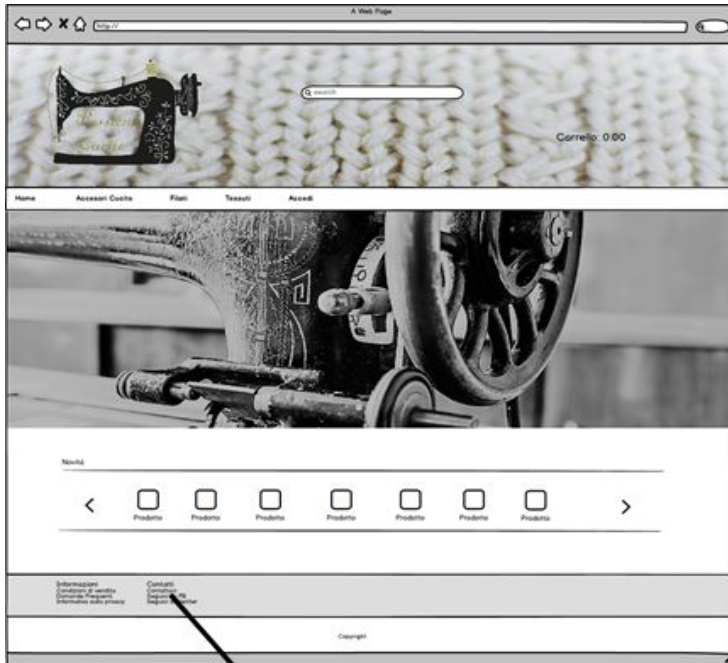


**Pagina Home:**  
L'utente ha appena aperto il sito.

**Pagina Ricerca:**  
L'utente visualizza i prodotti che rispecchiano la chiave di ricerca inserita.



## 1.22 Invia Mail



**Pagina Home:**  
L'utente ha appena aperto il sito.



**Pagina Contattaci:**  
L'utente visualizza la pagina che permette di contattare il gestore del sito.

**Pagina Contattaci:** Viene generato un avviso di corretto invio dopo che l'utente ha premuto invio ed ha inserito i dati correttamente.



## 2 - Design Pattern

Tra i principali design pattern per navigare all'interno dell'applicazione abbiamo utilizzato:

### 2.1 Filter Select

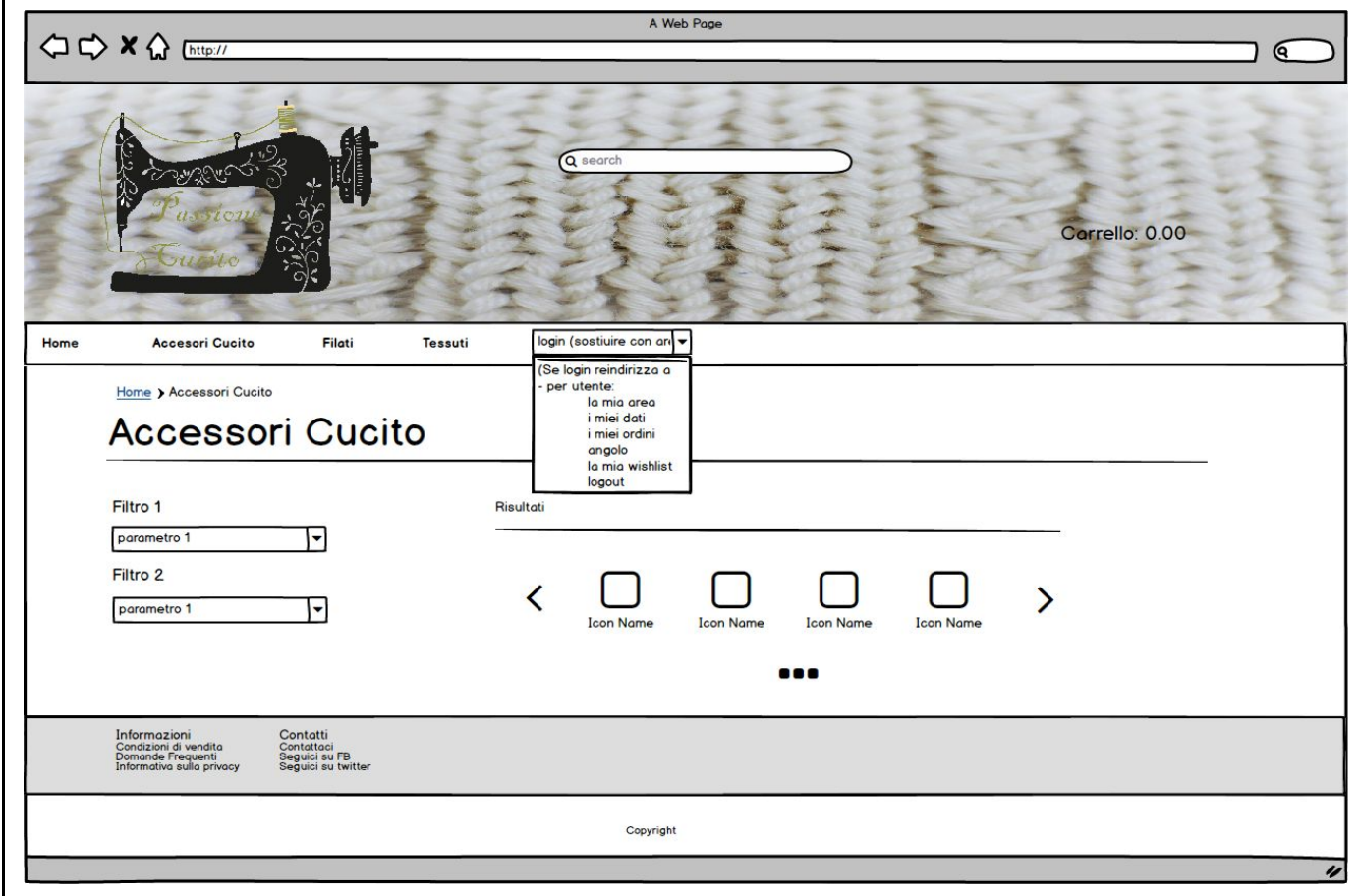
#### Descrizione

Il modello di selezione dei filtri(Filter Select) è una estensione della metafora del desktop in cui gli oggetti fisici sono filtrati all'interno del sistema in base a determinate caratteristiche. I filtri creano una ricerca di contenuti, quando si seleziona un filtro, viene caricato il relativo contenuto inerente al prodotto con le specifiche selezionate.

#### Problema

Esigenze di informazioni che devono essere separate in sezioni e accessibili tramite un'unica area di contenuto con una struttura di navigazione piatta.

#### Esempio





## Uso

- Utilizzare quando vi ci sono prodotti che non interessano all'utente;
- Utilizzare quando è necessario mantenere l'attenzione dell'utente su dei prodotti specifici;
- Utilizzare quando il contenuto di una pagina può essere visto visualizzando solo alcuni prodotti;
- Non usare se si vogliono visualizzare tutti i prodotti.

## Soluzione

- Presentare il contenuti in una scheda all'interno di una scatola(area di contenuto);
- Mettere una barra orizzontale sulla parte superiore dell'area dei contenuti con i link che rappresentano le schede;
- Posizionare a lato dei filtri tramite i quali categorizzare i prodotti.

## 2.2 Navigation Bar

### Descrizione

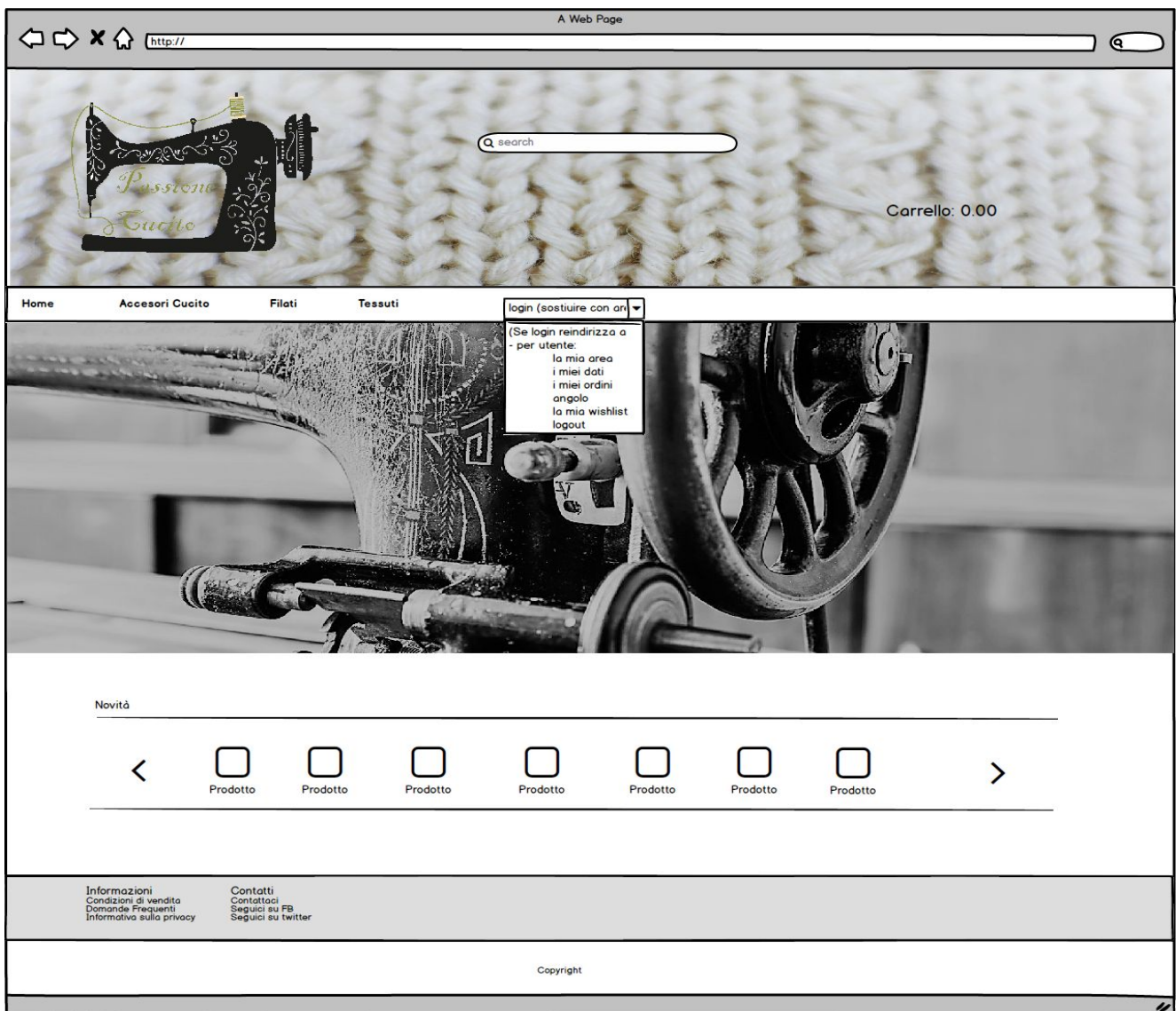
La Navigation Bar è una barra di navigazione in cui sono visualizzate tutte le pagine a cui è possibile accedere.

Resta visibile la maggior parte del tempo, ma cambia a seconda della pagina in cui ci si trova, cliccando sulle varie sezioni è possibile raggiungere la pagina di proprio interesse.

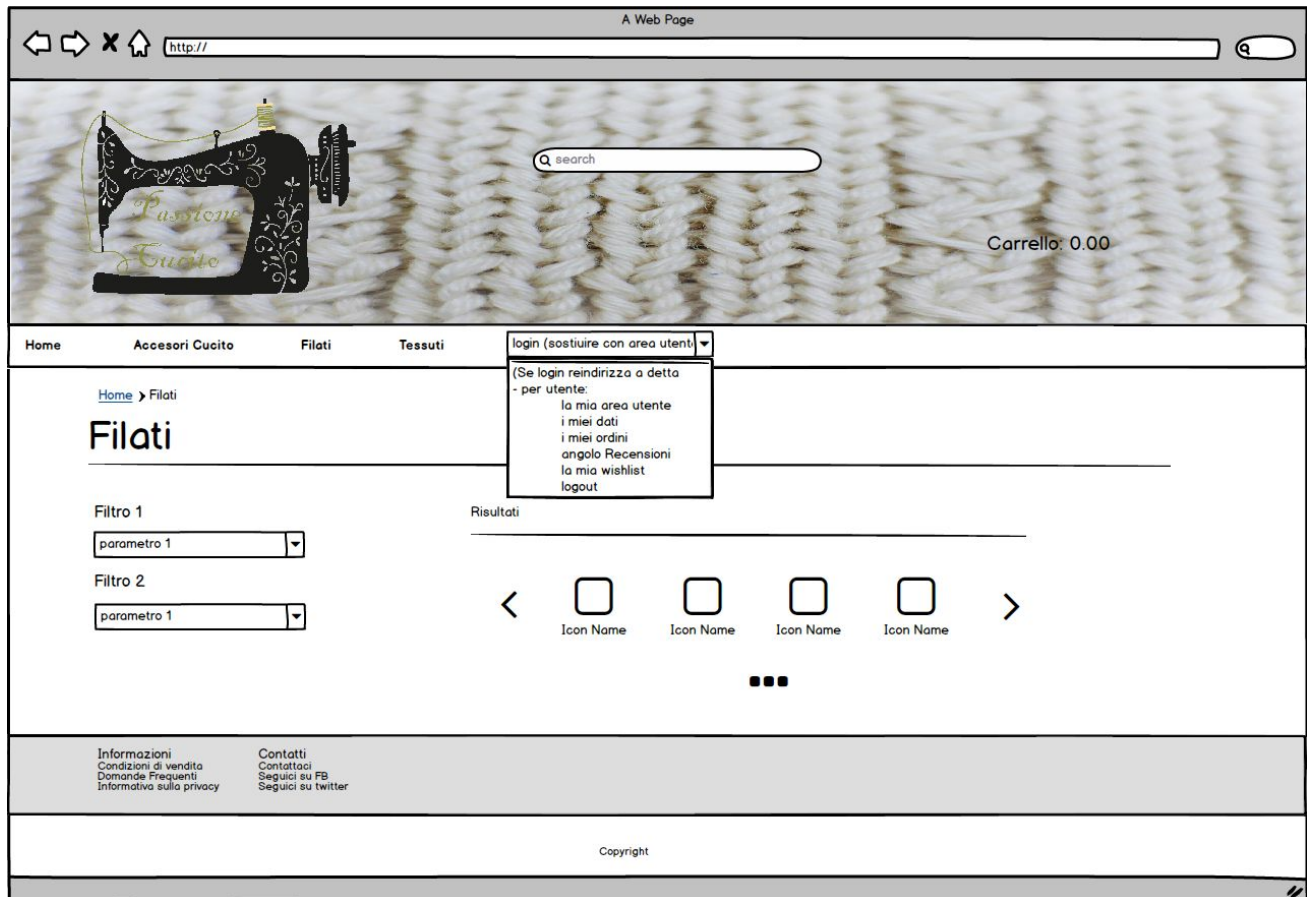
### Problema

Permettere sempre la scelta tra le diverse categorie di prodotti e fornire sempre la possibilità di tornare alla home.

### Esempio







## Uso

- Utilizzare quando si deve selezionare una pagina specifica;
- Utilizzare per spostarsi nelle varie sezioni della piattaforma;
- Utilizzare per categorizzare i vari ambiti del sito;
- Utilizzare quando si vuole passare da una funzionalità ad un'altra in modo veloce;

## Soluzione

- La Navigation Bar deve far visualizzare sempre tutte le sezioni esistenti;
- La Navigation Bar non deve cambiare aspetto a seconda della pagina aperta;
- Usare un supporto visivo per indicare quale scheda è attualmente visualizzata;
- Usare una sezione di testo che specifica in che pagina si trova l'utente;

## 2.3 Structured Format

### Descrizione

La nostra interfaccia richiede all'utente un formato di input testuale specifico, formattato in un certo modo che possa essere quanto più simile agli input testuali già usati in altri servizi, evitando così confusione nell'utente.

### Problema

Permettere all'utente di inserire tutti i dati richiesti per eseguire i vari task permessi dal sito.

### Esempio

A Web Page

http://

Passion Cucito

Carrello: 0.00

Home Accessori Cucito Filati Tessuti il mio account

Home > Il mio Account > I miei Dati

**Dati personali**

Nome

Cognome

Cap

Provincia

Cellulare

E-mail

Password attuale

Verifica password

Indirizzo

Città

data nascita

Sesso

☐ trattamento informazioni

Conferma

Informazioni  
Condizioni di vendita  
Domande Frequenti  
Informativa sulla privacy

Contatti  
Contattaci  
Seguici su FB  
Seguici su twitter

Copyright

### Uso

- Inserire informazioni richieste dal sistema;
- Facilitare l'inserimento di molto dati;
- Diversificare i diversi input che l'utente deve inserire.

### Soluzione

- Vengono progettati diversi campi di testo ognuno addetto all'inserimento di un parametro;
- Questi vengono affiancati da delle semplici etichette che indicano il dato da inserire;
- Crea i text field con una lunghezza che serva da indizio per la lunghezza dell'input richiesto.
- Usare una sezione di testo che specifica in che pagina si trova l'utente;

## 2.4 Home link

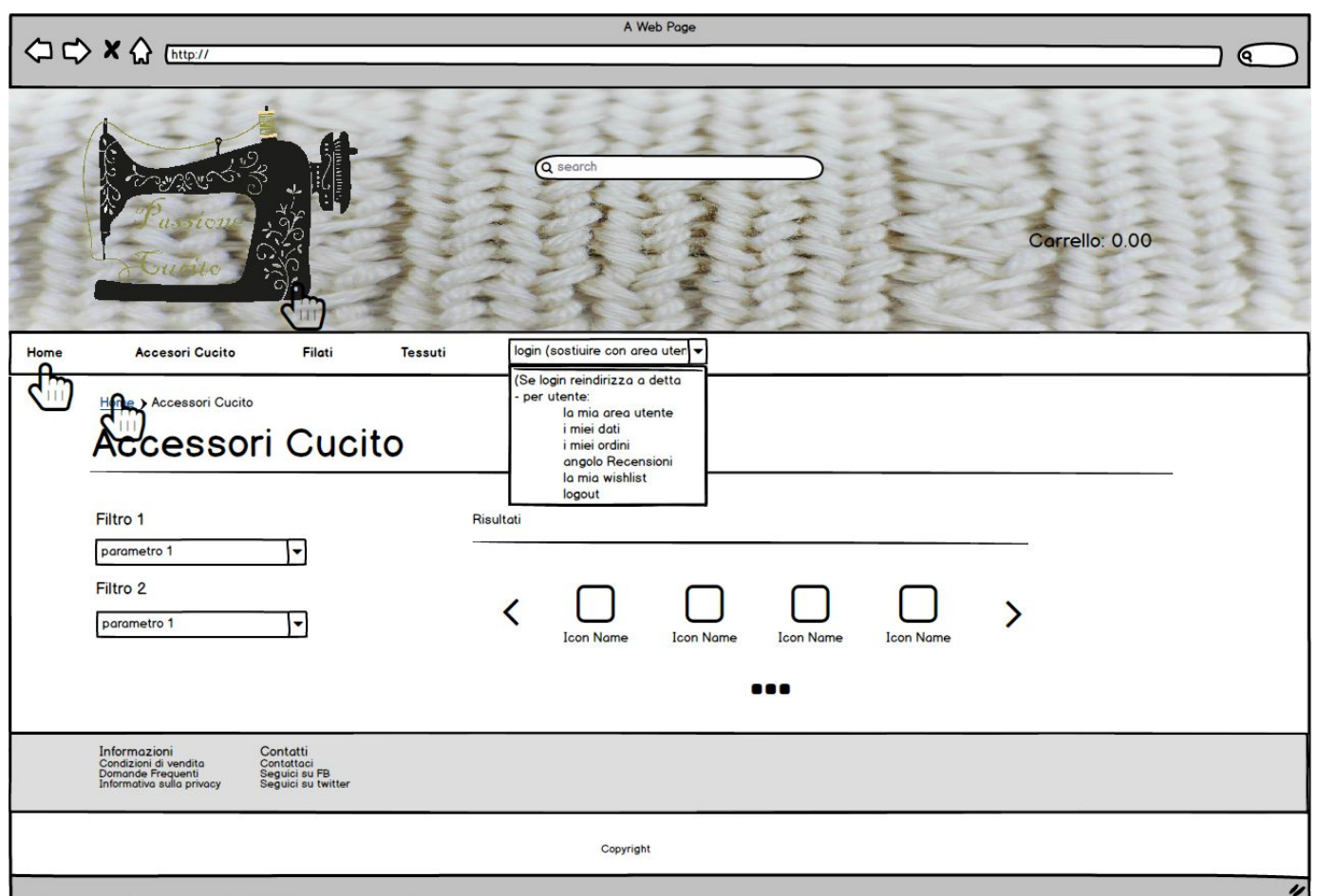
### Descrizione

L'utente ha bisogno di poter avere un posto in cui tornare se disorientato, che deve essere sempre visibile e rinfrancante per l'utente che non sa dove cliccare.

### Problema

Permettere all'utente di ritornare alla home, ambiente per lui familiare dove può accedere ad altre sezioni.

### Esempio



### Uso

- Utilizzare quando gli utenti entrano frequentemente nel servizio Web attraverso una pagina diversa dalla home page.
- L'utente deve essere in grado di navigare facilmente verso il punto di partenza o la prima pagina del sito web.



## Soluzione

- Creare un collegamento al punto di partenza o alla prima pagina del sito Web sul logo del sito, sulla navbar e sul percorso di navigazione, in modo da permettere il raggiungimento della home del sito da ogni pagina.
- Il link e / o le immagini collegate devono essere sempre nella stessa posizione su tutte le pagine.

## 3 - Valutazione del Design

Per valutare il design abbiamo coinvolto sia gli utenti che esperti valutatori e ci siamo avvalsi della tecnica del “**cognitive walkthrough**” mostrando a loro un prototipo del sistema; durante la realizzazione dei paper-sketch grazie alla tecnica del mago di oz e guidati dal cognitive walkthrough, siamo riusciti ad arrivare allo stato dei paper-sketch mostrati in precedenza.

Di seguito vi sono illustrate le applicazioni del **cognitive walkthrough**:

### 3.1 Registrazione

**AZIONE A:** Selezionare la voce “Autenticazione”.

**RISPOSTA A:** Il Sistema dirige l’utente verso la pagina **Login/Registrazione** che contiene i dettagli per il login e la registrazione.

**AZIONE B:** Riempire il campo inserendo il proprio indirizzo email.

**RISPOSTA B:** Il Sistema controlla che il campo di registrazione non contenga una email già presente nel db, nel qual caso fornisce un messaggio di errore.

**AZIONE C:** Cliccare sul bottone “Registrati”.

**RISPOSTA C:** Il Sistema i reindirizza all’inserimento dati per completare la registrazione oppure mostra un messaggio di errore, se le password inserite non combaciano o se l’email non è corretta sintatticamente.

### AZIONE A

**Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’azione per il conseguimento dell’obiettivo?**

L’interfaccia dà indicazioni sul fatto che l’utente ha bisogno di cliccare sul pulsante di registrazione per procedere con l’inserimento dei dettagli.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il pulsante è ben visibile sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Autenticazione" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà i feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta cliccato il pulsante "Autenticazione" si accede alla relativa area. E' ovvio che l'utente assocerà questa azione come il conseguimento del proprio obiettivo.

## **AZIONE B**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di inserire la propria mail per procedere nella registrazione.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il campo di testo è ben visibile sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema il riempimento del campo è chiaro poiché ogni dettaglio viene rappresentato da un label chiamata col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta eseguita l'azione nel caso di compilazione corretta del campo, il sistema non notificherà nessun errore e reindirizza alla pagina di inserimento dati dando così un feedback del raggiungimento dell'obiettivo; al contrario nel caso inserisca una email già presente nel db verrà generato un errore.

## **AZIONE C**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?** L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di inserire i propri dati personali e poi di premere il bottone "Registrati" per memorizzare la registrazione.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?** I campi di testo e il bottone sono ben visibili sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Registrati" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato con il nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Registrati" il sistema notificherà l'avvenuta registrazione dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

## **3.2 Login**



**AZIONE A:** Selezionare la voce “Autenticazione”.

**RISPOSTA A:** Il Sistema dirige l’utente verso la pagina **Login/Registrazione** che contiene i dettagli per il login e la registrazione.

**AZIONE B:** Cliccare sull’icona “Accedi” per accedere.

**RISPOSTA B:** Il sistema indirizza sulla pagina “Login/Registrazione”.

**AZIONE C:** Inserisce i dati per effettuare il Login.

**RISPOSTA C:** Il sistema analizza i dati, controllando che le credenziali inserite dall’utente siano corretta, e indirizza sulla pagina personale.

## **AZIONE A**

**Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’azione per il conseguimento dell’obiettivo?**

L’interfaccia dà indicazioni sul fatto che l’utente ha bisogno di cliccare sul pulsante di registrazione per procedere con l’inserimento dei dettagli.

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**  
Il pulsante è ben visibile sull’interfaccia.

**Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l’azione “Autenticazione” è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione l’utente comprenderà i feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Una volta cliccato il pulsante “Accedi” si accede alla relativa area. E’ ovvio che l’utente assocerà questa azione come il conseguimento del proprio obiettivo.

## **AZIONE B**

**Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’azione per il conseguimento dell’obiettivo?**

L’interfaccia da indicazioni sul fatto che l’utente ha bisogno di cliccare sull’icona “Accedi” per accedere alla relativa sezione.

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**  
il pulsante “Accedi” è ben visibile sull’interfaccia.

**Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema la pagina di autenticazione è facilmente raggiungibile.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Una volta cliccato sul pulsante “Accedi” accede all’area di Login/Registrazione. E’ ovvio che l’utente assocerà questa azione come il conseguimento del proprio obiettivo.

## **AZIONE C**

**Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’azione per il conseguimento dell’obiettivo?**

L’interfaccia da indicazioni sul fatto che l’utente ha bisogno di inserire i campi per procedere al Login.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
il pulsante "Accedi" ed i campi sono ben visibili sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema il riempimento del campo è chiaro poiché ogni dettaglio viene rappresentato da un label chiamata col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta cliccato sul pulsante "Accedi" accede alla sua area privata nel caso di esito positivo del controllo; è ovvio che l'utente assocerà questa azione come il conseguimento del proprio obiettivo; nel caso in cui il controllo darà esito negativo verrà visualizzato un avviso.

### **3.3 Logout**

**AZIONE A:** Cliccare sul tasto logout

**RISPOSTA A:** Il sistema notifica l'avvenuto logout.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di cliccare sul pulsante "LOGOUT" per effettuarlo.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il pulsante "LOGOUT" è ben visibile nell'interfaccia del menu utente.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "LOGOUT" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "LOGOUT" il sistema reindirizza l'utente alla pagina di Login.

### **3.4 Recupera Password**

**AZIONE A:** Cliccare sul tasto Recupera password

**RISPOSTA A:** Il Sistema rimanda alla pagina Recupera Password.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Recupera password" per poter recuperare la password.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Recupera Password" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato con il nome significativo.



**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Recupera Password" il sistema rimanderà alla pagina di recupero password e una volta inserita la mail alla quale inviare la password, notificherà l'avvenuta invio dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo; nel caso in cui la mail inserita non sia presente nel database genererà un'eccezione.

### **3.5 Modifica Dati**

**AZIONE A:** Cliccare sull'opzione "Modifica dati" presente all'interno dell'area utente.

**RISPOSTA A:** Il sistema rimanda alla pagine Modifica Dati

**AZIONE B:** Compilare i campi desiderati e poi premere il pulsante conferma.

**RISPOSTA B:** Il sistema conferma l'inserimento dei dati, o genera un errore nel caso alcuni campi siano errati o le due password non coincidono.

### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia da indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere sul pulsante di "Dati personali" per procedere nella modifica.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il pulsante è visibile nell'interfaccia del menu utente.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Modifica Dati" è chiara poiché viene rappresentata da un pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Modifica Dati" si accede alla relativa area. L'utente assocerà questa azione come il conseguimento del proprio obiettivo.

## **AZIONE B**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di riempire i campi e poi premere il bottone "CONFERMA" per salvare le modifiche.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone ed i campi sono ben visibili sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione di riempimento di campi e di "Conferma" sono chiare perché associate a relative label e pulsanti.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "CONFERMA" il sistema notificherà l'avvenuta modifica dei dati dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo; nel caso di esito negativo invece mostrerà dove è presente il problema.

### **3.6 Visualizza Acquisti**

**AZIONE A:** Cliccare sul tasto Visualizza Acquisti all'interno dell'area utente.

**RISPOSTA A:** Il Sistema rimanda alla pagina degli acquisti dell'utente.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1:** L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Visualizza Acquisti" per visualizzare gli acquisti effettuati dall'utente.

**Domanda 2:** L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito? Il bottone è ben visibile all'interno dell'area dell'utente.

**Domanda 3:** Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Nel sistema l'azione "Visualizza Acquisti" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4:** Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il bottone "Visualizza Acquisti" il sistema rimanderà alla pagina di visualizza Acquisti dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.7 Visualizza Dettagli Acquisto**

**AZIONE A:** Cliccare sul tasto Dettagli all'interno della pagina Visualizza Acquisti.

**RISPOSTA A:** Il Sistema aggiorna la pagina con i dettagli dell'ordine selezionato.

## **AZIONE A**

**Domanda 1:** L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Dettagli" per visualizzare i dettagli degli acquisti effettuati dall'utente.

**Domanda 2:** L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito? Il bottone è ben visibile all'interno dell'area dell'utente.

**Domanda 3:** Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?

Nel sistema l'azione "Dettagli" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo, in corrispondenza dell'ordine.

**Domanda 4:** Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Una volta premuto il bottone "Dettagli" il sistema ricaricherà la pagina inserendo i dettagli dell'ordine, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

## **3.8 Lista dei desideri**

**AZIONE A:** Cliccare sul pulsante Lista dei Desideri



**RISPOSTA A: Il Sistema rimanda alla pagina Lista dei Desideri.**

## **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia da indicazioni per raggiungere la pagina lista dei desideri, per visualizzare i prodotti presenti nella lista, aggiungerli al carrello ed eliminarli.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone è ben visibile all'interno dell'area utente.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Lista dei desideri" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Lista dei desideri" il sistema rimanderà alla pagina "lista dei desideri, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

## **3.9 Visualizza Prodotto**

**AZIONE A:** Clicco su un prodotto all'interno della piattaforma.

**RISPOSTA A :** Il sistema rimanda alla pagina che visualizza il prodotto.

## **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere un determinato prodotto per visualizzarlo.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il prodotti sono ben visibili all'interno della piattaforma.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema la visualizzazione di un prodotto è chiara poiché viene rappresentata tramite la pagina del prodotto chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto sul prodotto il sistema rimanda alla pagina del prodotto dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.10 Aggiungi alla Lista Desideri**

**AZIONE A:** Cliccando su aggiungi alla lista desideri in corrispondenza di un prodotto.

**RISPOSTA A:** Il sistema aggiunge il prodotto alla lista desideri, o notifica l'errore dovuto al fatto che l'utente non è loggato.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia da indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Aggiungi alla lista desideri" per poterlo aggiungere alla lista desideri.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile in corrispondenza di un qualsiasi prodotto della piattaforma.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Aggiungi alla lista desideri" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Aggiungi alla lista desideri" il sistema notificherà l'avvenuta aggiunta alla lista desideri o notificherà l'eventuale errore, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.11 Aggiungi al Carrello**

**AZIONE A:** Cliccando su aggiungi al carrello in corrispondenza di un prodotto.

**RISPOSTA A:** Il sistema aggiunge il prodotto al carrello.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia da indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Aggiungi al carrello" per poterlo aggiungere al carrello.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone è ben visibile in corrispondenza di un qualsiasi prodotto della piattaforma.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Aggiungi al carrello" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Aggiungi al carrello" il sistema notificherà l'avvenuta aggiunta al carrello dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.12 Carrello**

**AZIONE A:** Cliccando su Carrello nell'header del sito.

**RISPOSTA A:** Il sistema reindirizza alla pagina Carrello.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Carrello" per poterlo visualizzare il carrello.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone è ben visibile nell'header del sito.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Carrello" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Carrello" il sistema notificherà l'avvenuta aggiunta al carrello dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.13 Acquisita**

**AZIONE A:** Cliccando su acquista nella pagina del carrello.

**RISPOSTA A:** Il sistema effettua l'acquisto, o fornisce un messaggio di errore.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Acquista" per poter procedere all'acquisto.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile in corrispondenza della fine del carrello.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Acquista" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.



**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Acquista" il sistema notificherà l'avvenuta acquisto o il relativo errore, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo; inoltre in caso di acquisto avvenuto reinderizzerà alla pagina contenente i dettagli dell'ordine.

### **3.14 Elimina Prodotto dal Carrello**

**AZIONE A:** Cliccando su elimina o diminuisci quantità in corrispondenza di un prodotto.

**RISPOSTA A:** Il sistema elimina o diminuisce la quantità del prodotto dal carrello.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia da indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Elimina" o "Diminuisci Quantità" per poter eliminare o ridurre la quantità di prodotti presenti nel carrello.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile in corrispondenza di un qualsiasi prodotto presente nel carrello..

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Elimina" o "Diminuisci Quantità" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone “Elimina” o “Diminuisci Quantità” il sistema notificherà l'avvenuta eliminazione o diminuzione della quantità di prodotti nel carrello, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.15 Aggiungi recensione Prodotto**

**AZIONE A:** Clicca su aggiungi recensione in corrispondenza di un prodotto.

**RISPOSTA A:** Il sistema permette di scrivere la recensione.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone “Aggiungi recensione” per poter scrivere una recensione.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone è ben visibile sull'interfaccia in corrispondenza dei prodotti.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione “Aggiungi recensione” è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone “Aggiungi recensione” il sistema darà la possibilità di inserire la recensione dando così all’utente il feedback di raggiungimento dell’obiettivo.

### **3.16 Angolo recensioni**

**AZIONE A:** L’utente clicca su Angolo recensioni dalla propria pagine personale.

**RISPOSTA A:** Il sistema rimanda alla pagina “Angolo recensioni”.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L’utente tenterà di produrre l’azione per il conseguimento dell’obiettivo?**

L’interfaccia da indicazioni sul fatto che l’utente ha bisogno di premere il bottone “Angolo recensioni” per poter visualizzare tutte le recensioni effettuate, ed eliminarle eventualmente.

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile dall’area utente.

**Domanda 3: Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema il pulsante “Angolo delle recensioni” è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Una volta premuto il bottone “Angolo delle recensioni” il sistema rimanderà alla pagine delle recensioni dando così all’utente il feedback di raggiungimento dell’obiettivo.

### 3.17 Elimina Recensione

**AZIONE A:** Cliccando su elimina in corrispondenza di una recensione.

**RISPOSTA A:** Il sistema elimina la recensione del prodotto.

#### AZIONE A

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Elimina" per poter eliminare la recensione.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile in corrispondenza di una qualsiasi recensione, presente nell'Angolo Recensioni.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Elimina" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Elimina" il sistema notificherà l'avvenuta eliminazione della recensione e ricaricherà la pagina, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### 3.18 Elimina Prodotto dalla Wishlist

**AZIONE A:** Cliccando su elimina in corrispondenza di un prodotto.

**RISPOSTA A:** Il sistema elimina il prodotto dalla wishlist.

## AZIONE A

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Elimina" per poter eliminare il prodotto dalla wishlist.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Il bottone è ben visibile in corrispondenza di un qualsiasi prodotto, presente nella Wishlist.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Elimina" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone "Elimina" il sistema notificherà l'avvenuta eliminazione del prodotto e ricaricherà la pagina, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### 3.19 Selezione categoria prodotti

**AZIONE A:** Clicca sulla categoria desiderata dalla navigation bar della piattaforma.

**RISPOSTA A:** Il sistema rimanda alla categoria del prodotto selezionata.

## AZIONE A



**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere su una categoria per poterla visualizzare e filtrare con dei filtri.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**

Le categorie sono ben visibili sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema premere su una categoria è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuta la categoria scelta, il sistema rimanderà alla pagina, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.20 Filtra Prodotti**

**AZIONE A:** Seleziona il filtro desiderato nella pagina relativa alla categoria del prodotto dove si trova l'utente.

**RISPOSTA A:** Il sistema mostra i prodotti che rispecchiano i filtri selezionati.

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di selezionare un filtro per filtrare i prodotti.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
I filtri sono ben visibili sull'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema selezionare un filtro è semplice poiché sono rappresentati da un menù a tendina rappresentato in modo significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta selezionato il filtro scelto, il sistema ricaricherà la pagina mostrando solo i prodotti che rispecchiano il filtro selezionato, dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.21 Ricerca**

**AZIONE A:** Clicca sulla barra di ricerca.

**RISPOSTA A:** Il sistema rimanda alla pagina "Risultati Ricerca".

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di cliccare sulla barra di ricerca per poter cercare un determinato prodotto.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
La barra di ricerca è ben visibile all'interno della piattaforma.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Ricerca" è chiara poiché viene rappresentata dalla barra chiamata col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuta la barra di ricerca, il sistema rimanderà alla pagina "Risultati di ricerca" dando così all'utente il feedback di raggiungimento dell'obiettivo.

### **3.22 Invia email**

**AZIONE A:** Clicca su invia email in fondo alla homepage della piattaforma.

**RISPOSTA A:** Il sistema rimanda alla pagina "Invia messaggio".

#### **AZIONE A**

**Domanda 1: L'utente tenterà di produrre l'azione per il conseguimento dell'obiettivo?**

L'interfaccia dà indicazioni sul fatto che l'utente ha bisogno di premere il bottone "Invia email" per poter inviare una mail.

**Domanda 2: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da seguire per raggiungere l'obiettivo del compito?**  
Il bottone è ben visibile in fondo all'interfaccia.

**Domanda 3: Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando di produrre?**

Nel sistema l'azione "Invia Email" è chiara poiché viene rappresentata dal pulsante chiamato col nome significativo.

**Domanda 4: Una volta eseguita l'azione l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?**

Una volta premuto il bottone “Invia email” il sistema rimanderà alla pagine “Invia messaggio” dove egli potrà inserire i campi e poi premere invio per inviare la mail, dando così all’utente il feedback di raggiungimento dell’obiettivo.

## **4 - Valutazione Euristica**

La valutazione euristica consente di ottenere un’analisi esperta dell’interfaccia, eseguita dal team di ricerca. Le euristiche maggiormente diffuse e conosciute sono quelle sviluppate da Nielsen e Molich, ma esse possono essere integrate a seconda delle esigenze del progetto, con altre metriche presenti in letteratura.

Noi useremo l’euristica di Nielsen che si compone di 10 punti :

1. Visibilità dello stato del sistema: l’utente deve capire cosa sta succedendo in qualsiasi momento
2. Corrispondenza tra l’azione dell’utente e quanto visualizzato dall’interfaccia: il feedback deve essere immediato, ad esempio al click deve corrispondere un immediata variazione
3. L’utente deve percepire di avere il controllo sul sistema
4. Coerenza e standard, che devono essere definiti nella fase iniziale e mantenuti sia all’interno di una pagina che tra le varie pagine di un sistema (esempio: coerenza grafica, coerenza comunicativa, coerenza del tono di voce, etc)
5. Prevenzione degli errori: l’utente deve essere guidato dall’interfaccia in modo che interagisca senza compiere errori indesiderati
6. Riconoscimento degli elementi: l’utente deve capire in modo intuitivo le funzioni dei vari elementi presenti nell’interfaccia
7. Flessibilità ed efficienza d’uso: l’interfaccia deve garantire all’utente libertà di movimento
8. Design estetico e minimalista: il design deve aiutare l’utente durante la navigazione senza creare rumore visivo

9. In caso di errore dell'utente, l'interfaccia deve suggerire come rimediare
10. Aiuto e documentazione: l'utente deve avere a disposizione il materiale necessario per comprendere il funzionamento dell'interfaccia.

## **Euristica n.1: Visibilità dello stato del sistema**

### **1.1: Dove mi trovo?**

Nella homepage e nelle varie pagine l'indicazione per l'utente della posizione corrente nel sito è rappresentata dal titolo della pagina e dal breadcrumb, è quindi possibile capire direttamente la posizione. La presenza di breadcrumbs permette di valutare il livello di profondità della pagina relativo alla struttura del sito.

### **1.2: La pagina ha un titolo informativo?**

Tutte le pagine del sito hanno un titolo sufficientemente informativo ed esplicativo.

### **1.3: Dove posso andare?**

Il menu di navigazione è facilmente individuabile.

### **1.4: Ci sono link e pulsanti importanti che sono visibili senza dover fare scrolling?**

I link e i pulsanti importanti sono visibili senza dover fare scrolling fino ad una risoluzione di 400 x 400 pixel.

## **Euristica n.2: Allineamento tra il mondo del sistema e quello reale**

### **2.1: I link, pulsanti, controlli delle form hanno etichette appropriate?**

I link, pulsanti, controlli hanno etichette appropriate ed è presente il titolo (attributo title del tag a) in tutti i collegamenti.



## **2.2: Le categorie e i raggruppamenti (di informazioni, di link, di pulsanti, di controlli) hanno etichette appropriate?**

Le categorie e i raggruppamenti hanno etichette appropriate.

## **Euristica n.3: Controllo da parte dell'utente e sua libertà**

### **3.1: Viene evitata una introduzione in Flash? la si può facilmente saltare?**

Non è presente un'introduzione in Flash.

### **3.2: La pagina ha un pulsante "indietro"? oppure un breadcrumb?**

Sono presenti i breadcrumb. In tutte le pagine tranne quelle in modalità pagina intera è però anche possibile utilizzare a tal fine i comandi del browser non essendo disabilitati.

### **3.3: La pagina ha un link alla home?**

Tutte le pagine del sito hanno un link alla home.

### **3.4: Questi link/pulsanti funzionano correttamente anche all'interno di pagine basate su frame?**

Tutte le pagine del sito sono basate su frame e i pulsanti/link funzionano correttamente.

### **3.5: I breadcrumb sono chiaramente indicate?**

Sì.

## **Euristica n.4: Coerenza e standard**

### **4.1: L'etichetta di un link o pulsante è coerente con il titolo della pagina destinazione?**

Le etichette dei Link/pulsanti della Home sono coerenti con i titoli delle pagine.

**4.2: Il titolo di una pagina è coerente con il contenuto della pagina?**  
In tutte le pagine lo è.

#### **Euristica n.5: Prevenzione di errori**

**5.1: Errori di navigazione (vicoli a fondo cieco, cicli, link non definiti, smarrirsi) vengono evitati?**

Si vengono evitati.

**5.2: Le etichette dei link e pulsanti sono non-ambigui?**

Le etichette dei link/pulsanti non sono ambigue.

**5.3: Informazioni sull'attraversamento di un link vengono forniti in anticipo (dimensione della pagina, formati particolari, tipo di informazione - suono, animazione, video, PDF, ...)?**

Non vengono fornite questo tipo di informazioni anche perchè non se ne rendono necessarie.

**5.4: Gli URL usano caratteri semplici (si evitano caratteri che non siano lettere, o nomi lunghi e complessi)?**

Tutte le pagine del sito, compresa la home, presentano url molto semplice.

**5.5: I frame sono evitati?**

Si.

**5.6: Vengono fornite chiare ed esaurienti istruzioni su come**

**compilare le form? sono adiacenti ai controlli delle form?**

E' presente un form per la ricerca, le istruzioni fornite sono sufficienti.

**Euristica n.6: Riconoscimento piuttosto di memorizzazione**

**6.1: I link sono troppi? sono presentati in maniera pesante?**

I link presenti sono solo quelli necessari.

**Euristica n.7: Flessibilità e efficienza d'uso**

**7.1: Le pagine possono essere incluse nei preferiti/segnalibri (bookmark) in maniera non ambigua?**

Si.

**7.2: Vengono offerti dei meccanismi di ricerca?**

È presente un meccanismo di ricerca.

**Euristica n.8: Design estetico e minimalista**

**8.1: I pulsanti e i link sono raggruppati in base alla loro funzione?**

Tutte i pulsanti e link sono raggruppati in base alla loro funzione.

**8.2: I termini che sono legati al web vengono evitati (es. "segui questo link", "clicca qui")?**

Non vengono utilizzati termini legati al web se non in casi inevitabili.

**Euristica n.9: Aiutare l'utente nel riconoscere, diagnosticare e rimediare agli errori**

**9.1: Vengono offerte delle spiegazioni naturali di ciò che è successo e perchè?**

Si vengono fornite abbastanza informazioni.

## **Euristica n.10: Aiuto e documentazione**

### **10.1: È disponibile una mappa del sito?**

Non è disponibile una mappa del sito.

Gravità: Minima

Soluzione: Provvedere alla creazione di una mappa del sito per agevolare la navigazione.

### **10.2: Viene data una descrizione delle caratteristiche di accessibilità del sito?**

Si vengono fornite nelle pagine apposite.

## 5 - Testing di Usabilità

I test di usabilità sono un insieme di metodologie con l'obiettivo di studiare il comportamento degli utenti reali alle prese con prodotti reali o con loro prototipi, stimare le funzionalità del sistema, stimare gli effetti dell'interfaccia sull'utente ed identificare specifici problemi.

Abbiamo deciso di testare il sistema con la metodologia delle indagini sul campo; abbiamo quindi fornito il sistema a diversi utenti:

Abbiamo testato il sistema con 7 utenti:

- 3 appassionati di cucito in età avanzata (anni > 65);
- 2 persone che si occupano di fare lavoretti di cucito per poi rivenderli (anni > 55);
- 2 possessori di una merceria (anni > 40)) facendogli compilare un questionario generico all'inizio e un'altro alla fine, dopo avergli fatto usare il prototipo in modo da rilevare problemi di usabilità.

Di seguito sono riportati nello specifico i dati dei profili utenti:

Profili Utente						
#Utente	Età	Tipo	Esperienza uso sistema	Frequenza uso sistema	Conoscenza Sistemi simili	Sesso
1	68	Appassionato	Alta	Alta	Bassa	F
2	70	Appassionato	Alta	Media	Nessuna	F
3	42	Negoziante	Media	Media	Alta	M
4	73	Appassionato	Media	Alta	Media	M
5	58	Lavora con Cucito e Filati	Media	Bassa	Nessuna	F



6	60	Lavora con Cucito e Filati	Bassa	Media	Nessuna	F
7	62	Lavora con Cucito e Filati	Alta	Alta	Media	M

Prima di iniziare con il questionario ed una breve discussione si è potuto capire se ogni utente fosse propenso all'uso di questo sistema e se avesse ben chiari gli obiettivi di tale sistema.

Tutti gli utenti sono stati dotati di un dispositivo elettronico (Pc, Tablet) verificando le competenze di tutti per quanto concerne l'uso di tecnologie web e pc.

Successivamente si è fatto testare il prototipo utilizzando il protocollo **Think Aloud** (pensare ad alta voce), osservando quindi l'utente che descrive ed esprime un parere su quello che sta facendo mentre effettua il test di usabilità.

Per quanto riguarda le persone appassionate, ci siamo focalizzati sui task:

- Visualizzazione dei prodotti;
- Login e registrazione al sito;
- Visualizzazione/aggiunta/rimozione alla lista dei desideri;
- Visualizzare/aggiungere/eliminare prodotti al carrello;

Per quanto riguarda il negoziante, ci siamo focalizzati sui task:

- Acquisto;
- Visualizzare/aggiungere/eliminare prodotti al carrello;
- Visualizzazione ordine e dettagli ordine;
- Login e registrazione al sito;

Per quanto riguarda le persone che lavorano nell'industria del cucito , ci siamo focalizzati sui task:

- Visualizzazione dei prodotti;

- Registrazione/Login;
- Modifica dei dati;
- Visualizzazione/inserimento/eliminazione delle recensioni;

Abbiamo documentato le loro reazione e il loro modo di utilizzare la piattaforma tramite registrazione ed annotazioni; poi abbiamo posto loro un questionario a cui era possibile rispondere con una votazione da 0 a 5; le domande e la media delle risposte sono le seguenti:

Questionario	
Domanda	Risposta Media
Il sistema è facile da usare?	4.00
L'uso del sistema è scoraggiante?	0.50
Le tue competenze erano sufficienti all'uso del sistema?	3.00
La disposizione degli elementi su schermo è di tuo gradimento?	3.80
Riesci a capire i messaggi di errore?	4.20
Il sistema è affidabile?	3.70
Il sistema è veloce?	4.80
Il sistema rispecchia ciò che ti serviva/ti aspettavi?	4.10

Gli utenti in generale si sono trovati bene con il sistema e non hanno avuto problemi nel suo utilizzo, con un pò di aiuto anche le persone con meno conoscenze informatiche o con problematiche legate all'età, sono riuscite ad effettuare le operazioni richieste.

I suggerimenti rilevanti lasciati dagli intervistati sono stati:

- Inserire la possibilità di scegliere il colore nei filati;
- Aggiungere dei suggerimenti che compaiono quando ci si posiziona col mouse su di un elemento;
- Inserire più prodotti;

## 6 - Modifiche da effettuare pre-implementazioni

Prima di procedere all'implementazione finale, dopo aver effettuati le varie valutazioni, ci risulta necessario apportare le seguenti modifiche al sistema da noi descritto.

Modifiche	Priorità	Stato
Inserire la possibilità di scegliere il colore nei filati.	Medio-Alta	Effettuata
Aggiungere suggerimenti agli elementi.	Media	Effettuata
Aumentare il numero di prodotti disponibili.	Bassa	Effettuata

## 7 - Lavoro Svolto

### 7.1 Descrizione lavoro svolto dai componenti del gruppo:

**Manager del gruppo:** 10% di lavoro su tutte le fasi del primo assignment.

**Manager della valutazione:** 20% di lavoro su tutte le fasi del primo assignment.

**Manager della documentazione 1:** 30% di lavoro su tutte le fasi del primo assignment.

**Manager della documentazione 2:** 20% di lavoro su tutte le fasi del primo assignment.

**Manager di progetto:** 20% di lavoro su tutte le fasi del primo assignment.

### 7.2 Revision History:

Nome	Descrizione	Ruolo
Versione 1	Paper Sketch	Manager di Progetto
Versione 1	Design Pattern	Manager della documentazione 1
Versione 1	Testing Design	Manager della documentazione 1
Versione 1	Testing-Usabilità	Manager della documentazione 2
Versione 1	Valutazione Euristica	Manager di Gruppo
Versione 1	Prototipo Powerpoint	Manager della Valutazione
Versione 1	Modifiche pre-implementazione	Team
Versione 2	Modifiche Design-Pattern	Manager della documentazione 1

Versione 2	Revisione Generale	Team
------------	--------------------	------