

Università degli Studi di Salerno

Corso di Interazione Uomo-Macchina



SMILE

Assignment 4

Sommario

1.TESTING DI USABILITA'	3
2.RELAZIONE SUI MIGLIORAMENTI APPORTATI AL SISTEMA RISPETTO AL PROTOTIPO	5

1.TESTING DI USABILITA'

Per il testing di usabilità abbiamo utilizzato il metodo osservazionale: Think aloud

L'utente è stato osservato durante il task e gli è stato chiesto di descrivere quali azioni sta svolgendo ad alta voce e infine rispondere ad un questionario.

Il test ha rilevato i seguenti risultati:

Utente	Tempo di utilizzo del sistema	Problemi riscontrati
Utente 1	10 minuti	
Utente 2	6 minuti	
Utente 3	8 minuti	<ul style="list-style-type: none"> • Problema nel tornare nella home principale nella pagina statistica
Utente 4	4 minuti	<ul style="list-style-type: none"> • Problema nella registrazione, ha sbagliato la password
Utente 5	6 minuti	<ul style="list-style-type: none"> • Problema nel capire il significato delle stelline nelle statistiche
Utente 6	10 minuti	
Utente 7	5 minuti	
Utente 8	9 minuti	<ul style="list-style-type: none"> • Problema nel capire come tornare nella home principale
Utente 9	7 minuti	
Utente 10	8 minuti	

2.RELAZIONE SUI MIGLIORAMENTI APPORTATI AL SISTEMA RISPETTO AL PROTOTIPO

Nel sito sono state apportate le seguenti modifiche:

- Aggiunto il pulsante per la disconnessione;
- Il pulsante per la visualizzazione delle statistiche, è stato messo ben in evidenza, separando dalla selezione dei moduli e dandogli una forma unica da segnalibro;
- Il riepilogo di fine partita è stato reso più dettagliato;
- L'interfaccia è stata colorata con colori tenui;
- Aggiunta un'animazione al timer, gli fornisce maggiore visibilità senza rendere l'elemento invasivo.