

# Re-peta

*Il portale delle ripetizioni...*



R  
E  
P  
E  
T  
A

# Sommario —



## 01

### **Introduzione all'applicazione**

Come funziona Re-peta e cosa offre in risposta alle esigenze delle *personas*

## 02

### **Principi di usabilità**

Lista dei principi utilizzati in fase di sviluppo per rendere l'applicazione semplice e chiara agli utenti

## 03

### **Principi di accessibilità**

Analisi dei principi di accessibilità che hanno ispirato le nostre scelte in fase di produzione

## 04

### **Conclusioni**

Risultati dei test di usabilità in svendita ed eventuali cambiamenti durante la fase di produzione

# 01

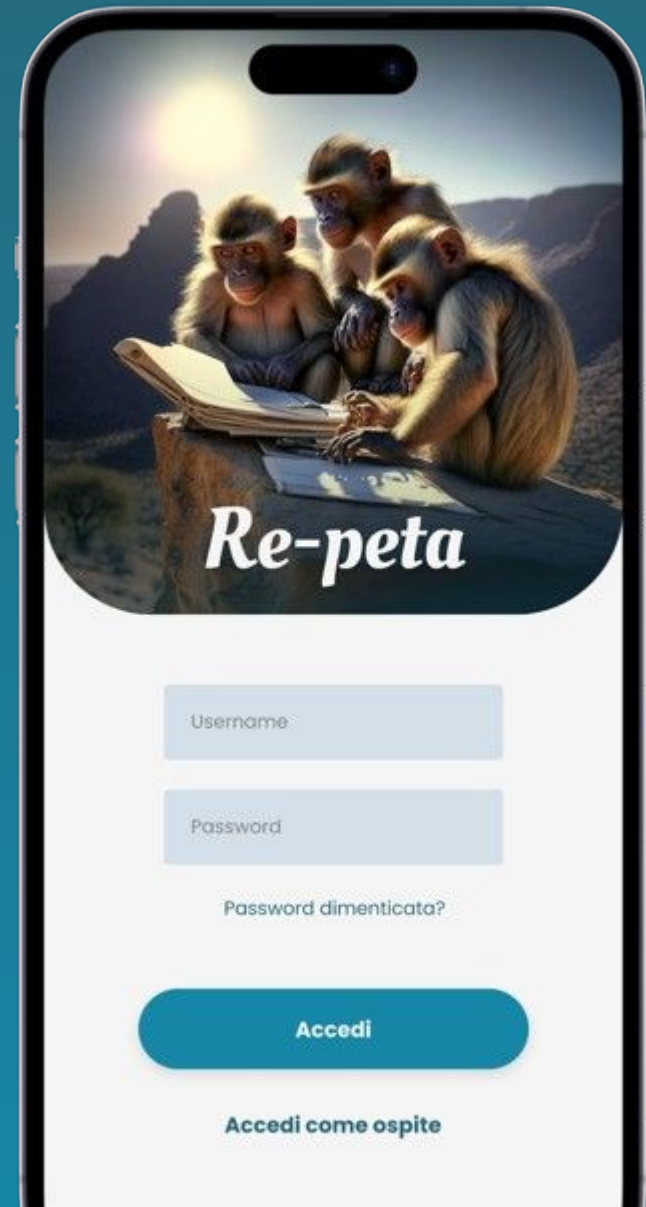
## Introduzione



# Cos'è Re-peta

Una soluzione rapida e affidabile per la prenotazione di ripetizioni

Prenota e visualizza le tue ripetizioni, passate e future, scegliendo il docente che preferisci. Immergiti in un'esperienza utente semplice e intuitiva, che ti permette di concentrarti sul tuo obiettivo principale: migliorare la tua conoscenza.



# 02

## Principi di usabilità



# Visibilità dello stato del sistema



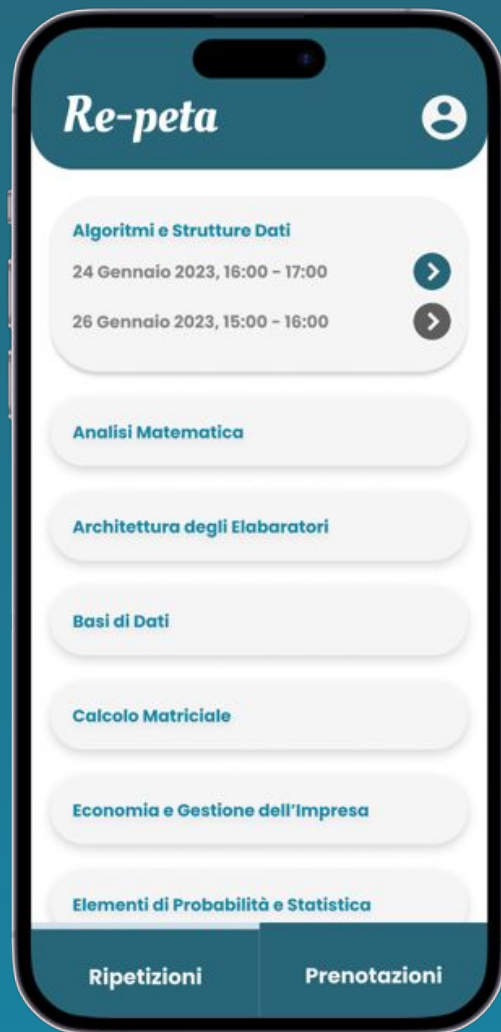
## Awareness

L'utente sa in ogni momento in che sezione si trova attraverso componenti evidenziate all'interno della pagina



## Feedback

L'utente riceve feedback dal sistema ogni volta che esegue un'azione. Quando esso prenota una ripetizione viene portato sulla pagina delle prenotazioni dove trova la nuova prenotazione.



# Match tra Sistema e Mondo Reale

## • Metafore Reali

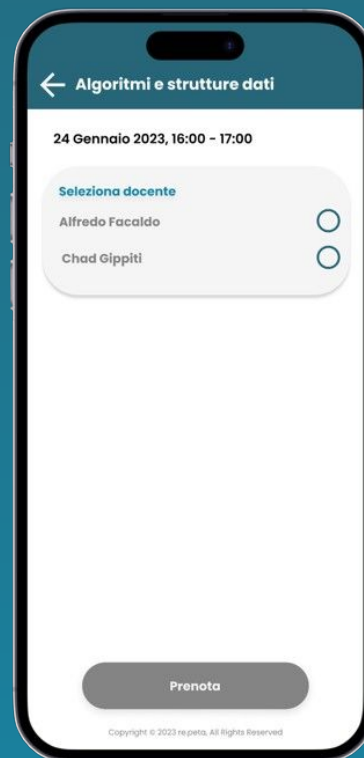
L'utilizzo di metafore reali è stato fondamentale nella realizzazione di Re-peta. Un esempio? L'utilizzo dell'icona utente per rappresentare l'account! Una metafora chiara, diretta ed ormai standard in ogni applicazione.

## • Adattare l'app all'utenza

Lo studio delle *personas* ci ha permesso di adattare Re-peta alle esigenze dell'utenza. In particolare, le *personas* ci hanno dato la possibilità di individuare chi e come utilizzerà il nostro software, facendo luce sulle informazioni da mettere in primo piano

# Controllo Utente e Libertà

In Re-peta, un errore non sarà mai grave! D'altronde, siamo qui per imparare...



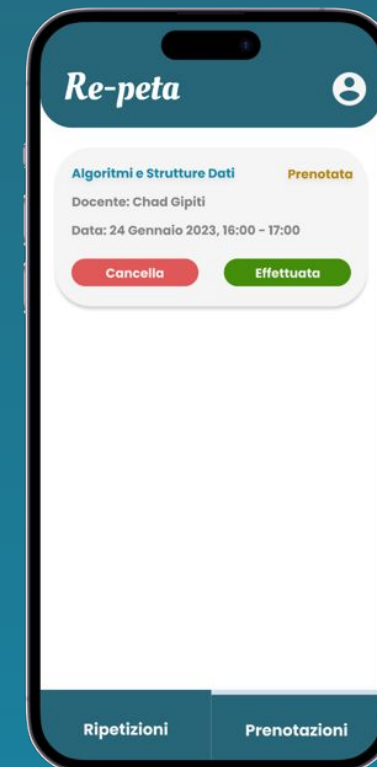
Ripetizione sbagliata?

Nessun problema! E' possibile tornare indietro col bottone in alto a sinistra



Docente errato?

Non finirai nei guai, puoi sempre selezionare un docente alternativo!



Prenotazione inesatta?

Hai prenotato una ripetizione che non t'interessa? Cancellala con un click!



# Consistenza e Standard

Re-peta è stata creata per risultare immediata e intuitiva



## Azione "torna indietro"

Posta sempre come "scelta a sinistra" all'interno di Re-peta, come da convenzione



## Vocabolario consistente

Re-peta utilizza parole di uso comune, risultando consistente ed immediata ad ogni utente



## Azione "vai avanti"

Posta sempre come "scelta a destra" all'interno di Re-peta, come da convenzione



## Re-peta segue le convenzioni

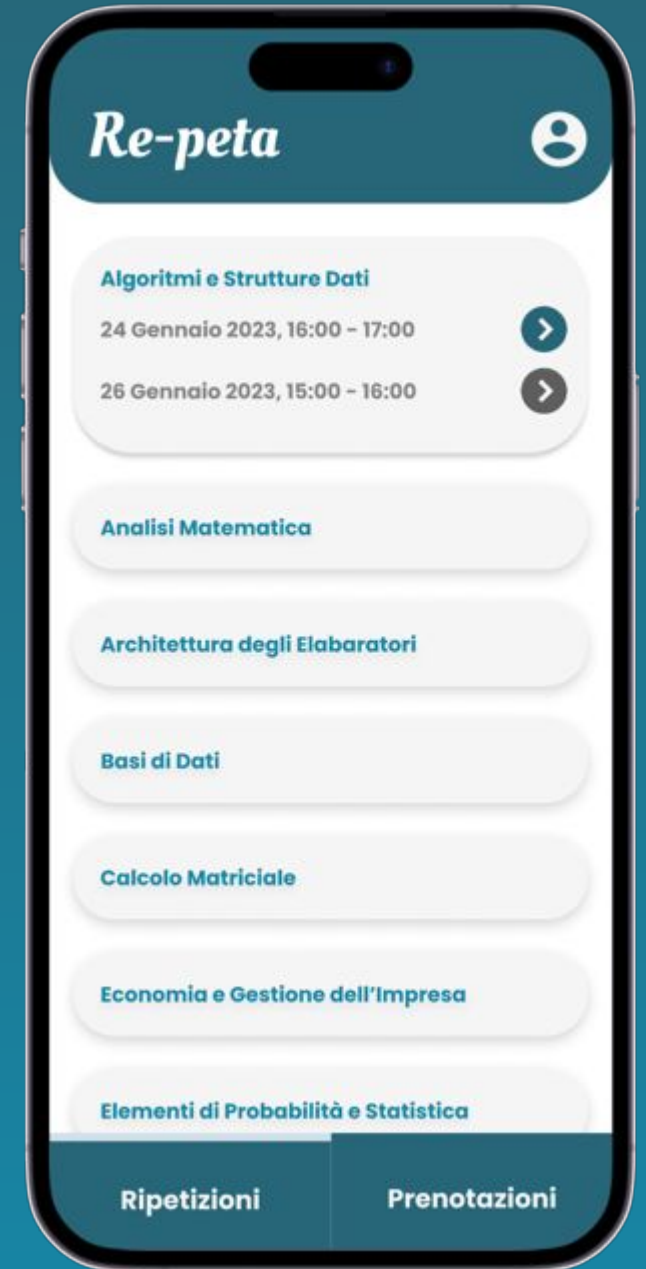
Gli utenti non devono indovinare quando situazioni, termini o azioni diverse hanno lo stesso significato e/o producono lo stesso risultato! Con Re-peta, ogni parola ed ogni circostanza è scritta e rappresentata allo stesso modo

# Design Aestetico e Minimalista

## Interfacce chiare e pulite

Abbiamo progettato la grafica dell'intera applicazione in maniera da renderla semplice ed intuitiva.

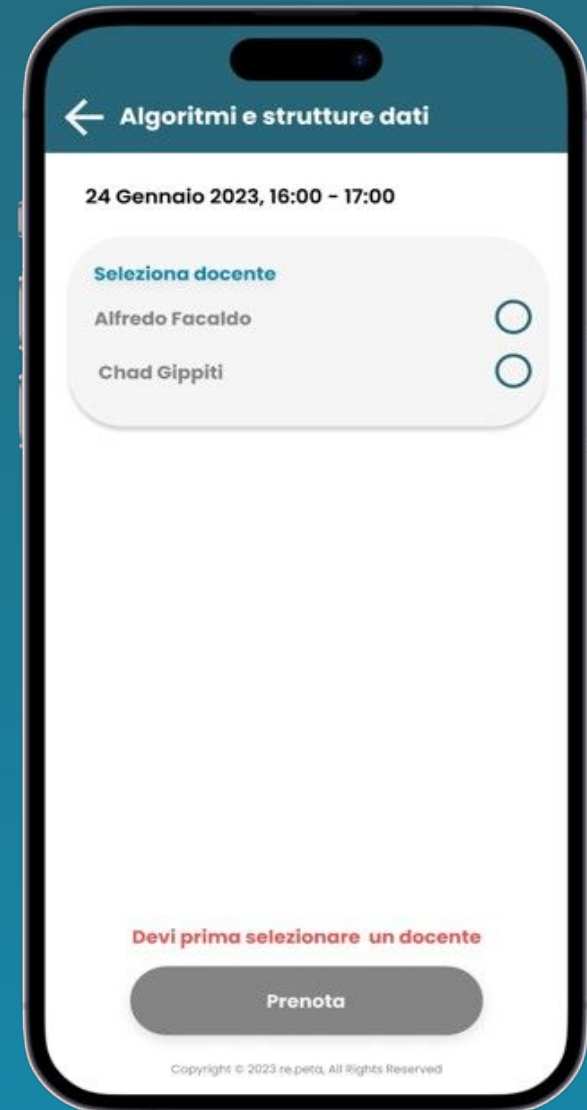
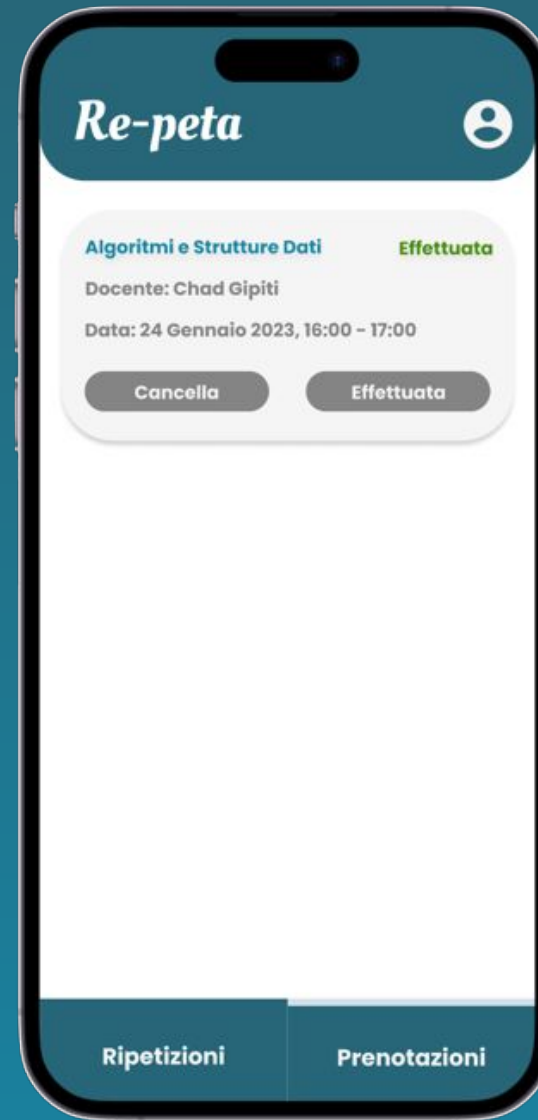
Attraverso il design minimalista forniamo unicamente le informazioni indispensabili, evitando così di confondere l'utente con dettagli fuorvianti.



# Riconoscimento e Gestione degli Errori

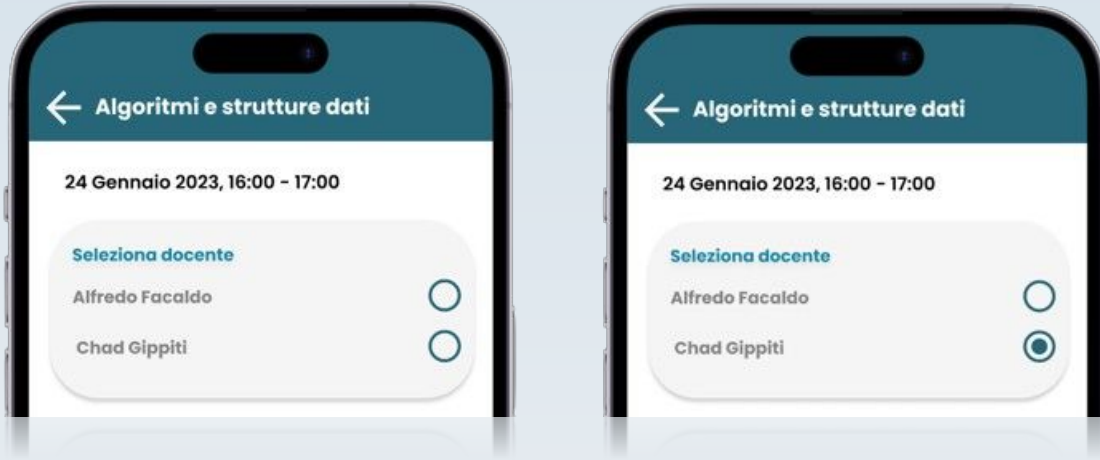
Re-peta interviene sempre a favore degli utenti, cercando di **prevenire** ogni tipo di **errore**. Per fare questo, non rende cliccabili i bottoni qualora determinate **condizioni** non siano rispettate: ad esempio non è possibile modificare lo stato di una prenotazione passata (*effettuata*)

Qualora questi capitino comunque, l'applicazione fornisce immediatamente un **feedback informativo** circa la natura dell'errore. Ad esempio, provando a prenotare una ripetizione senza aver selezionato il docente, Re-peta fornirà subito un messaggio all'utente



## Coerenza

Ogni azione fornisce **output coerenti** all'utente



## Legge di Fitt

*Ripetizioni* e *Prenotazioni* forniscono **azioni correlate** tra loro

## Interfacce esplorabili

Bruce Tognazzini - *Le interfacce devono essere **facilmente esplorabili***



# Extra

## Colori e significato

Le informazioni non si basano esclusivamente sul colore, ma accompagnano sempre una **rappresentazione testuale** dell'informazione



# 03

## Principi di accessibilità



**Re-peta** ✕

@filippoJuarra

Algoritmi e Stru

**Nome**  
Filippo

**Cognome**  
Juarra

**Ruolo**  
Cliente

**Esci**

Copyright © 2023 re.peta, All Rights Reserved

Ripetizioni Prenotazioni

# Etichetta del nome

Per tutte le componenti dell'interfaccia che prevedono l'utilizzo di etichette, esse rappresentano il testo a cui appartengono

**Re-peta**

Username

Password

Password dimenticata?

**Accedi**

**Accedi come ospite**

Copyright © 2023 re.peta, All Rights Reserved

# Contrasto dei colori

Per rendere distinguibili gli elementi anche alle persone ipovedenti

## 3.08:1

Contrasto minimo

Visibile tra il **giallo** di *prenotata* ed il **bianco** scremato usato come sfondo

## 5.57:1

Contrasto medio

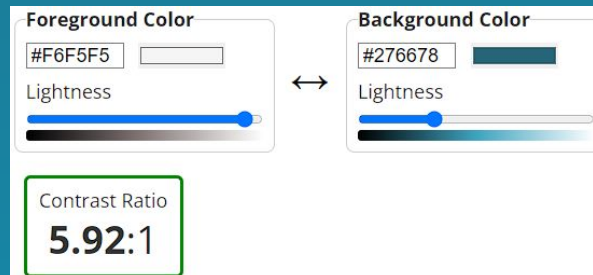
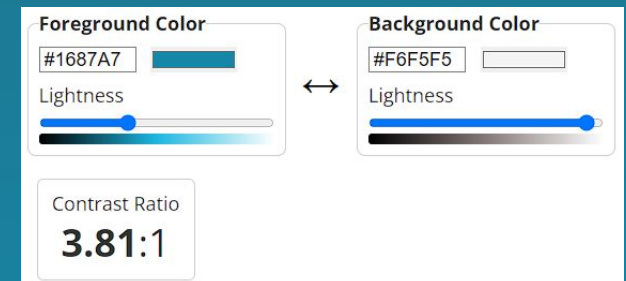
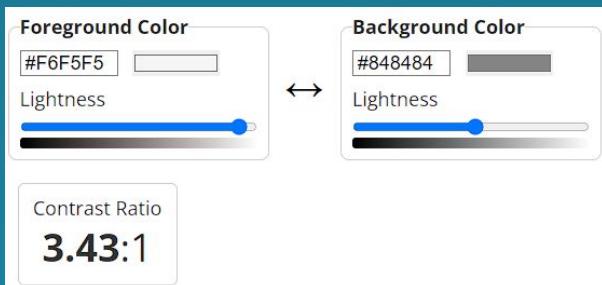
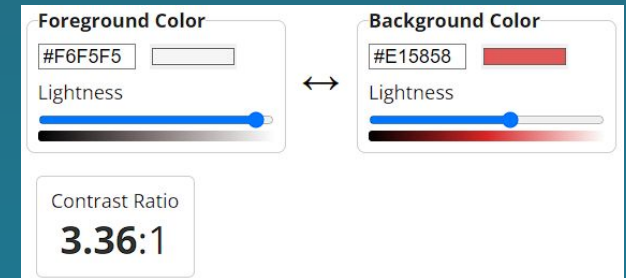
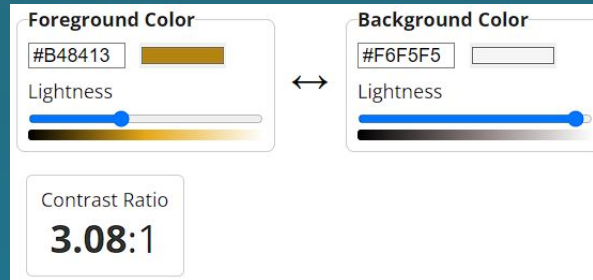
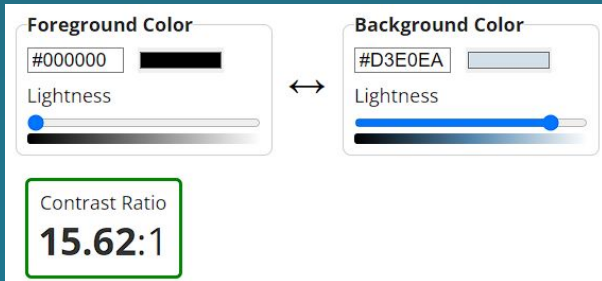
La media dei valori ottenuti, nonché il **contrasto medio** di Re-peta

## 15.62:1

Contrasto massimo

Visibile tra il **nero** usato nel *testo* per l'*accesso* e l'**azzurro chiaro** usato per i campi di *login*

# WCAG: analisi contrasti





# 04

## Conclusioni



# Test di Usabilità in Svendita

## Studio dell'interazione delle Personas con l'applicazione

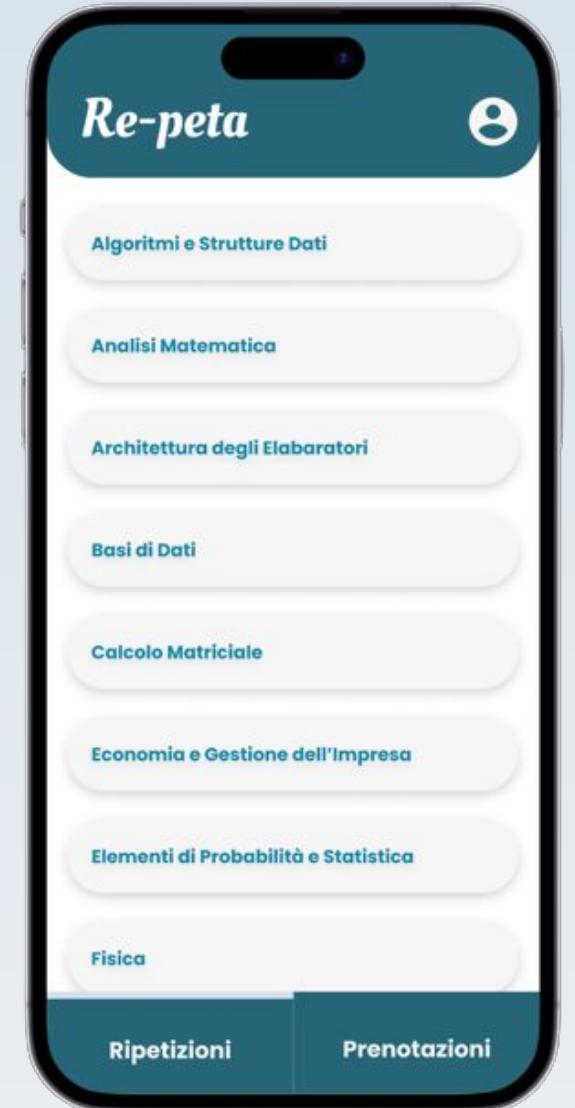
Per eseguire il test di usabilità in svendita abbiamo seguito i passaggi del test per Krug, radunando un gruppo ristretto di 5 utenti con caratteristiche simili alle *personas*.

| Task                                     | Tempo impiegato (secondi) | Errore                            |
|--|---------------------------|-----------------------------------|
| Login                                    | 07:80                     | no                                |
| Login come ospite                        | 04:07                     | no                                |
| Logout                                   | 08:00                     | no                                |
| Visualizzare ripetizioni di un corso     | 01:60                     | no                                |
| Visualizzare le prenotazioni             | 09:30                     | no                                |
| Prenotare una ripetizione                | 20:32   28:12             | no   sì (docente non selezionato) |
| Segnare una prenotazione come effettuata | 14:17                     | no                                |
| Cancellare una prenotazione              | 15:20                     | no                                |

# Cambiamenti

Modifiche apportate al design dopo esserci confrontati con i tester dell'applicazione

Inizialmente, avevamo ideato Re-peta in modo da ospitare i bottoni di posizione (*Ripetizioni* e *Prenotazioni*) nella parte superiore del dispositivo, con conseguente posizionamento del bottone *account* in basso. Secondo i nostri utenti, questa scelta non era intuitiva né tantomeno standard in altre applicazioni, perciò abbiamo deciso di apportare una modifica invertendo questi elementi.



***Re-peta***

Broggiato Luca & Gavriliuc Gabriel