



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO

TROPICA-L



POWER-PT

PROGETTAZIONE DELL'INTERAZIONE CON L'UTENTE

A.A 2024-2025

Realizzato da

Cassibba Claudio Biagio 758180 - c.cassibba@studenti.uniba.it

Pizzo Gabriele 775245 - g.pizzo2@studenti.uniba.it

Troiani Nicola 776350 - n.troiani3@studenti.uniba.it

Sommario

1.INTRODUZIONE.....	4
1.1 Introduzione al caso di studio.....	4
1.2 Motivazione scelta del caso di studio.....	4
2. ANALISI DEI REQUISITI	6
2.1 Analisi dell’Utenza Potenziale.....	6
2.1.1 Questionari	6
2.1.2 Interviste.....	17
2.1.3 Sommario Analisi dell’Utenza Potenziale	20
2.2 Analisi dei competitors	22
2.2.1 FREELETICS.....	22
2.2.2 FITIFY APP	24
2.2.3 Muscle Booster – Allenamento	26
2.2.4 Confronto generale.....	28
2.3 Analisi del Contesto	29
2.3.1 What – Cosa succede durante l’interazione	29
2.3.2 Where – Dove avviene l’interazione?	29
2.3.3 Who – Chi interagisce con l’app?	29
2.3.4 When – Quando si svolge l’interazione?.....	30
2.3.5 Why – Perché avviene l’interazione?.....	30
2.4 Personas.....	31
2.4.1 Persona 1	31
.....	31
2.4.2 Persona 2	32
.....	32
2.4.3 Persona 3	33
.....	33
2.4.4 Persona 4	34
.....	34
2.4.5 Persona 5	35
.....	35
2.4.6 Persona 6	36
.....	36
2.4.7 Persona 7	37
.....	37
2.5 Analisi dei Task.....	38

2.5.1 Gestione Proprietario Palestra.....	38
2.5.2 Gestione Personal Trainer.....	39
2.5.3 Gestione Utente.....	40
2.5.4 Grafico delle task	42
2.6 Scenari d'uso.....	44
2.6.1 Scenario d'uso – Persona 1.....	44
2.6.2 Scenario d'uso – Persona 2.....	45
2.6.3 Scenario d'uso – Persona 3.....	45
2.6.4 Scenario d'uso – Persona 4.....	45
2.6.5 Scenario d'uso – Persona 5.....	45
2.6.6 Scenario d'uso – Persona 6.....	46
2.6.7 Scenario d'uso – Persona 7	46
3. PROTOTIPI A BASSA FEDELTA.....	48
3.1 Descrizione del Prototipo a Bassa Fedeltà.....	48
3.1.1 Sviluppo del prototipo	48
3.1.2 Elementi principali del prototipo.....	48
3.2 Test di usabilità sul Prototipo a Bassa Fedeltà	57
3.2.1 Struttura del Test di Usabilità	57
3.2.2 Descrizione degli utenti indicati.....	57
3.2.3 Tasso di successo dei Test	60
3.3 Questionari UEQ-Short	60
3.4 Rapporto di usabilità	62
4. PROTOTIPI AD ALTA FEDELTA.....	64
4.1 Descrizione del prototipo ad alta fedeltà.....	64
4.1.1 Sviluppo del Prototipo	64
4.1.2 Struttura del Prototipo	64
4.2 Test di Usabilità sul Prototipo ad Alta Fedeltà	69
4.2.1 Struttura del Test di Usabilità	69
4.2.2 Descrizione degli Utenti Selezionati	70
4.2.3 Tasso di successo	71
4.3 QUESTIONARI SUS E UEQ	72
4.3.2 Questionari UEQ.....	72
4.4 Rapporto di Usabilità	75
Conclusioni	76

1. INTRODUZIONE

1.1 Introduzione al caso di studio

Il caso di studio che abbiamo preso in esame riguarda lo sviluppo user-centered dell'applicazione web per il fitness “Power-PT”.

Il report descrive tutti i passi dello sviluppo orientato all'utente finale di questa piattaforma innovativa, progettata e realizzata per migliorare l'esperienza degli utenti e supportarli nei loro percorsi di allenamento personalizzati.

L'applicazione è pensata per offrire funzionalità chiave come la gestione della propria scheda di allenamento personalizzata, il monitoraggio degli obiettivi, video tutorial dimostrativi per gli esercizi, e la possibilità di interagire con il proprio personal trainer o palestra.

1.2 Motivazione scelta del caso di studio

Abbiamo deciso di focalizzarci su questo caso di studio perché riteniamo che la salute fisica sia un aspetto centrale della vita di molte persone, e che un'applicazione moderna debba fornire strumenti semplici, intuitivi e altamente personalizzabili per supportare gli utenti nei loro percorsi di fitness.

Il settore delle piattaforme di fitness online è in costante crescita, soprattutto a seguito del periodo della pandemia, che ha spinto sempre più persone ad allenarsi da casa. Tuttavia, molte applicazioni attualmente sul mercato presentano una gestione degli obiettivi e dei piani di allenamento spesso poco intuitiva o disorganizzata, creando confusione tra gli utenti.

Con “Power-PT”, il nostro obiettivo è stato quello di migliorare radicalmente l'esperienza dell'utente, integrando una struttura chiara e funzionale:

- La home page include schede di allenamento, obiettivi ben definiti, e video tutorial per eseguire gli esercizi correttamente.
- La piattaforma consente agli utenti di accedere a programmi personalizzati creati dal proprio personal trainer, garantendo supporto costante e aggiornamenti in tempo reale.

Questa attenzione ai dettagli e alla semplicità d'uso ci ha guidati in ogni fase del progetto, assicurando un'applicazione che non solo soddisfi le esigenze degli utenti ma offre loro un'esperienza unica e altamente soddisfacente.

ANALISI DEI REQUISTI

POWER-PT

2. ANALISI DEI REQUISITI

2.1 Analisi dell'Utenza Potenziale

Per lo studio in questione sono stati somministrati Questionari ed Interviste ad utenti che sono stati ritenuti idonei.

2.1.1 Questionari

Il questionario per lo studio dell'Utenza Potenziale è stato sviluppato tramite la piattaforma Microsoft Forms, modificabile dai soli membri del gruppo e compilabile da chiunque.

2.1.1.1 Struttura del Questionario

Il questionario è principalmente composto da domande a risposta chiusa, con unicamente una domanda a risposta aperta. Il questionario è stato suddiviso nelle seguenti sezioni:

- **Sezione 1: Informazioni personali**

Questa sezione raccoglie dati anagrafici e fisici, come nazionalità, età, genere, peso e altezza.

L'obiettivo è comprendere il profilo demografico e fisico delle persone che partecipano al questionario.

- **Sezione 2: Salute**

Questa sezione viene visualizzata solo se un utente indica di avere problemi di salute che potrebbero influenzare il proprio allenamento. Le risposte sono trattate in maniera confidenziale, rassicurando gli utenti che le loro informazioni personali non saranno divulgate.

- **Sezione 3: Stato di allenamento**

In questa parte, gli utenti sono indirizzati in base alla loro attuale situazione di allenamento. È chiesto se si stanno allenando regolarmente e, in caso contrario, vengono invitati a indicare i motivi della loro inattività.

- **Sezione 4: Abitudini di allenamento**

Dedicata a coloro che si allenano regolarmente, questa sezione raccoglie informazioni sulle loro abitudini, come la frequenza settimanale, la durata delle sessioni, le preferenze di allenamento (ad esempio, in palestra o a casa) e i momenti della giornata in cui preferiscono allenarsi.

- **Sezione 5: Obiettivi**

Questa sezione indaga i principali obiettivi di allenamento dei partecipanti, come aumentare la massa muscolare, perdere peso, migliorare la propria salute fisica o altri risultati personali.

- **Sezione 6: Personal Trainer e Coaching**

Qui viene chiesto ai partecipanti se hanno mai usufruito di un personal trainer o di programmi di coaching personalizzati, sia tramite app che in palestra. Questa sezione fornisce una panoramica sull'esperienza degli utenti con il supporto professionale.

- **Sezione 7: Propensione all'uso della tecnologia**

Questa sezione esplora l'interesse dei partecipanti verso programmi di allenamento personalizzati e la loro disponibilità ad utilizzare applicazioni o strumenti tecnologici per raggiungere i propri obiettivi fitness

- **Sezione 8: Motivi di inattività**

Esclusiva per coloro che non si stanno allenando, questa sezione chiede di specificare le ragioni della loro inattività. Le risposte aiutano a comprendere meglio le barriere che impediscono l'allenamento regolare.

2.1.1.2 Analisi Risultati del Questionario

In totale il questionario è stato compilato 30 volte, un numero sufficiente per poterne ricavare dei dati interessanti. Il link al questionario è stato distribuito sia a persone comuni sia a contatti con esperienze di allenamento tramite app di comunicazione istantanea come Whatsapp.

LEGENDA:

■ Zona di provenienza delle risposte

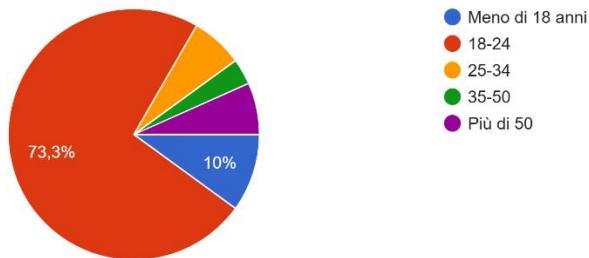


Le risposte sono provenute dall'Italia, ma abbiamo ricevuto anche un esito dal Marocco.

Età anagrafica:

Quanti anni hai?

30 risposte

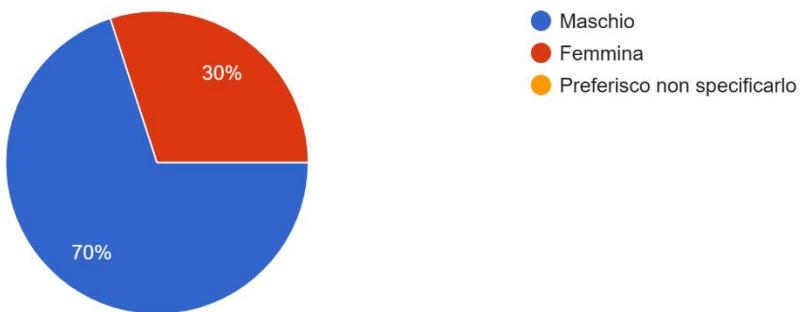


È evidente come la maggior parte di coloro che hanno risposto al questionario appartenga alla fascia d'età 18-24 anni (73%), rappresentando il target principale per il fitness. Seguono le fasce minori di 18 anni (10%) e, in misura uguale, le fasce 25-34 e oltre i 50 anni (6,7% ciascuna). Solo una piccola percentuale, circa il 3%, rientra nella fascia 35-50 anni, evidenziando un interesse inferiore in questa fascia specifica.

Genere:

In che genere ti identifichi?

30 risposte

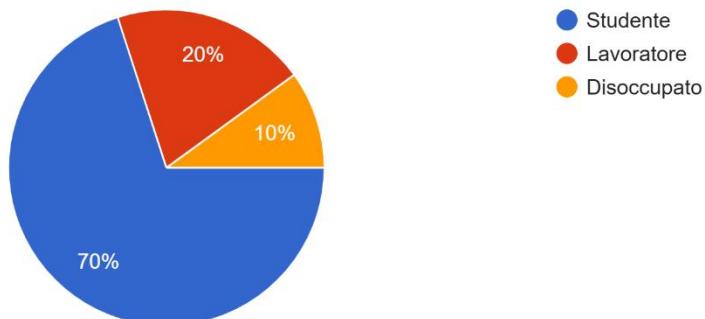


Abbiamo volutamente aggiunto una terza opzione, "Preferisco non specificarlo", per essere il più inclusivi possibile verso chi rispondeva, ma questa non è stata selezionata da nessuno. Dal grafico sovrastante si può evincere che la maggior parte dei partecipanti al questionario sono maschi (70%), mentre le femmine rappresentano il restante 30%.

Occupazione lavorativa:

Qual è la tua occupazione lavorativa?

30 risposte

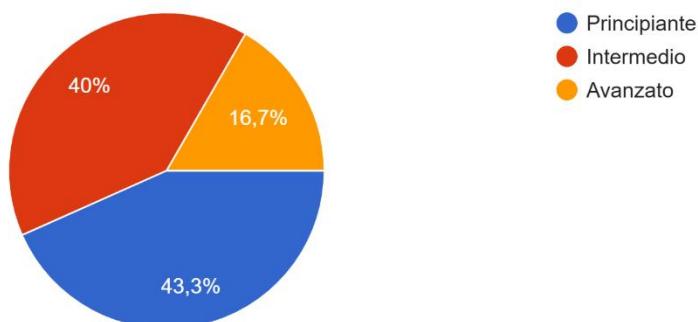


Quasi la totalità degli intervistati è rappresentata dallo studente, presumibilmente universitario. Solo tre persone non lavorano o studiano.

Esperienza fitness:

Qual è il tuo livello di esperienza con il fitness?

30 risposte

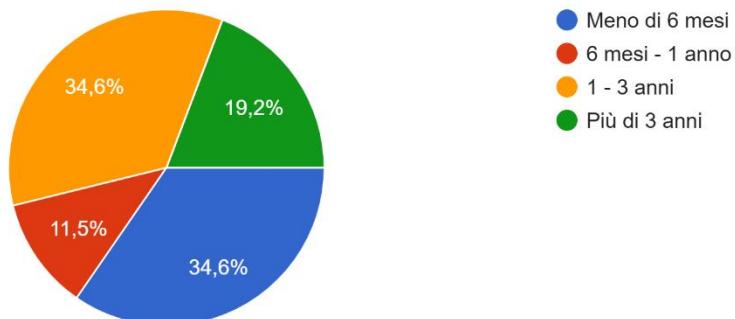


Dal grafico relativo al livello di esperienza nel fitness emerge che la maggior parte dei partecipanti si identifica come principianti (43%), seguiti a breve distanza da chi si considera a un livello intermedio (40%). Solo una minoranza appartiene alla categoria degli utenti avanzati, indicando una prevalenza di persone con esperienza limitata o moderata nel campo del fitness.

Durata dell'allenamento regolare:

Da quanto tempo ti allenai regolarmente?

26 risposte

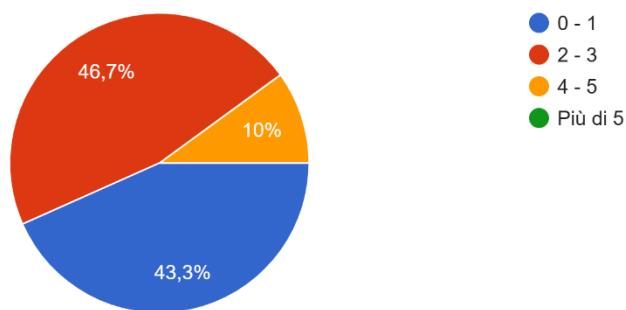


Dal grafico emerge che la maggior parte dei partecipanti (34,6%) si allena regolarmente da meno di 6 mesi, seguita da una percentuale identica (34,6%) di persone che si allenano regolarmente da 6 mesi a 1 anno. Il 19,2% degli intervistati pratica attività fisica regolare da più di 3 anni, mentre l'11,5% rientra nella fascia di 1-3 anni. Questi dati mostrano una prevalenza di persone con una durata di allenamento regolare relativamente recente.

Frequenza allenamento:

Quante volte a settimana ti allenai di solito?

30 risposte

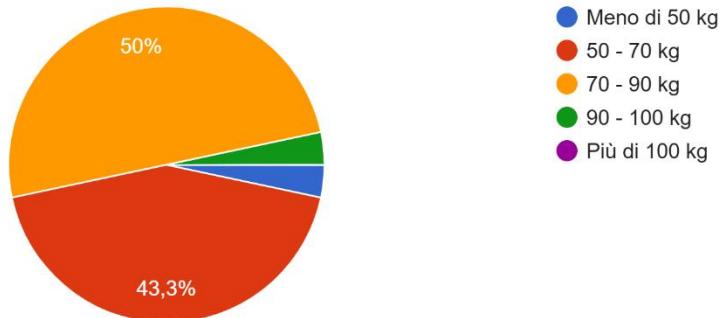


Dal grafico si nota che la maggior parte dei partecipanti si allena 2-3 volte a settimana (47%), seguiti da coloro che si allenano 0-1 volta a settimana (43%). Solo il 10% degli intervistati pratica attività fisica 4-5 volte a settimana, mentre nessuno ha dichiarato di allenarsi più di 5 volte a settimana. Questi dati suggeriscono che la frequenza di allenamento tende a essere moderata, con un numero significativo di persone che si allena meno di due volte a settimana.

Peso:

Attualmente, quanto pesi?

30 risposte

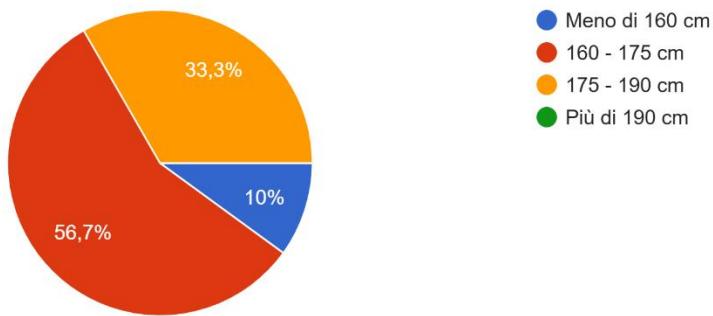


La maggioranza delle risposte date è stata tra la fascia “70-90 Kg”, a seguire subito dopo “50-70 Kg”. Le restanti risposte sono egualmente distribuite nelle fasce di peso “90-100 Kg” e “meno di 50 Kg”. Nessuna risposta data per “più di 100 Kg”.

Altezza:

Quanto sei alto/a?

30 risposte

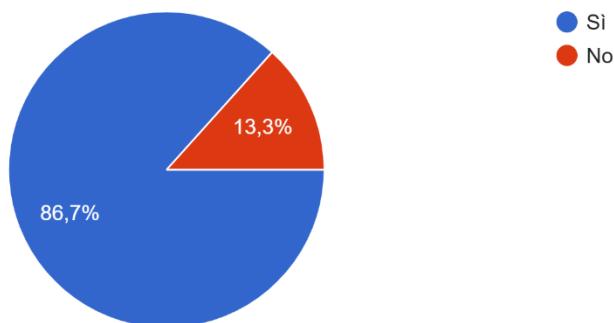


La totalità delle risposte risiede nella fascia “160-175 cm”, un dato abbastanza affidabile considerando che la media in Italia è di circa 171,2 cm. Un buon 33,3% è alto tra i 175 e i 190 cm. Nessuna persona che ha risposto al nostro questionario è più alta di 190 cm.

Programma di allenamento personalizzato:

Ti piacerebbe ricevere programmi di allenamento adattati alle tue condizioni?

30 risposte

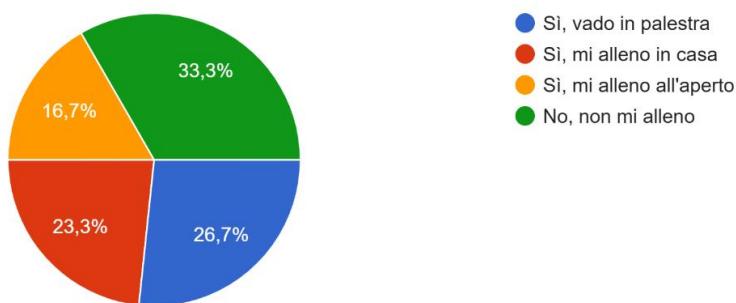


La maggior parte delle persone risponde positivamente, indicando che sono favorevoli a ricevere programmi di allenamento adattati alle proprie condizioni. La ragione principale di questa scelta è che molte persone cercano soluzioni che tengano conto delle loro esigenze specifiche, come il livello di fitness, obiettivi di salute, età, e possibili infortuni. Un programma di allenamento personalizzato offre un'esperienza mirata, riducendo il rischio di lesioni e migliorando i risultati in modo più rapido ed efficace rispetto a un programma generico. La possibilità di ricevere allenamenti adattati rende anche l'allenamento più motivante, poiché gli utenti sentono che il programma è pensato proprio per loro. In questo modo, si risponde meglio alle necessità individuali, favorendo la costanza e l'efficacia dell'attività fisica.

Allenamento:

Ultimamente, ti stai allenando?

30 risposte

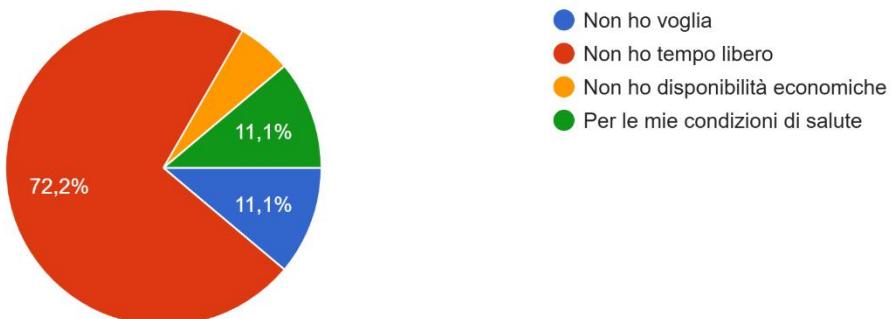


Dal grafico si osserva che la modalità di allenamento più frequente tra i partecipanti è quella all'aperto, con il 33,3% che dichiara di allenarsi in questo modo. Il 26,7% si allena in palestra, seguito dal 23,3% che preferisce allenarsi a casa. Infine, il 16,7% degli intervistati afferma di non allenarsi affatto. I risultati di questa domanda sono serviti per capire le categorie di utenti che potenzialmente potrebbero utilizzare la nostra app di fitness.

Motivazione non allenamento:

Per quale motivo attualmente non ti stai allenando?

18 risposte

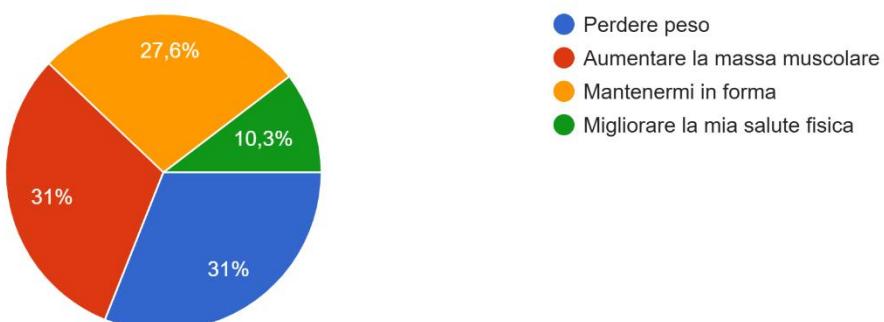


Il grafico mostra che la principale motivazione per cui le persone non si allenano è la mancanza di tempo libero, indicata dal 72% dei rispondenti. Una percentuale pari all'11,1% ha dichiarato di non allenarsi a causa delle proprie condizioni di salute, mentre un altro 11,1% ha indicato la mancanza di motivazione come ostacolo. Infine, una piccola parte dei partecipanti, pari al restante 5,6%, ha segnalato difficoltà economiche come ragione per non praticare attività fisica. Questo evidenzia come il tempo libero sia il fattore determinante per l'allenamento, seguito da motivazioni di salute e personali.

Obiettivi:

Quali sono i tuoi principali obiettivi di allenamento?

29 risposte

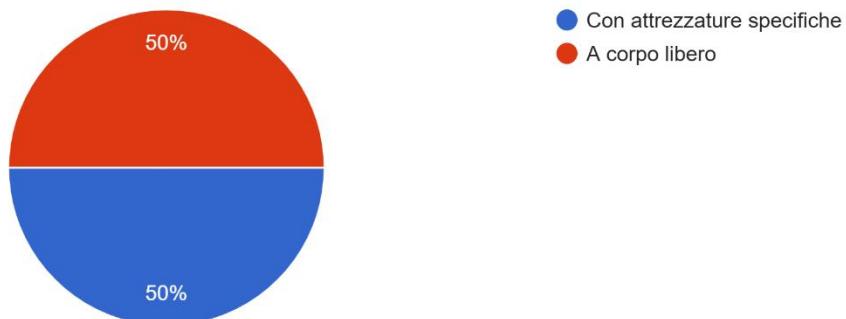


Il grafico mostra una distribuzione equilibrata degli obiettivi di allenamento tra i partecipanti. Il 31% ha indicato come obiettivo principale "Perdere peso", e un altro 31% desidera "Aumentare la massa muscolare". Il 27,6% punta a "Mantenersi in forma", mentre il restante 10,3% mira a "Migliorare la propria salute fisica". Questi dati evidenziano come le priorità degli utenti siano diversificate, ma con una prevalenza verso la perdita di peso e l'aumento della massa muscolare.

Preferenza allenamento:

Come preferisci allenarti?

30 risposte

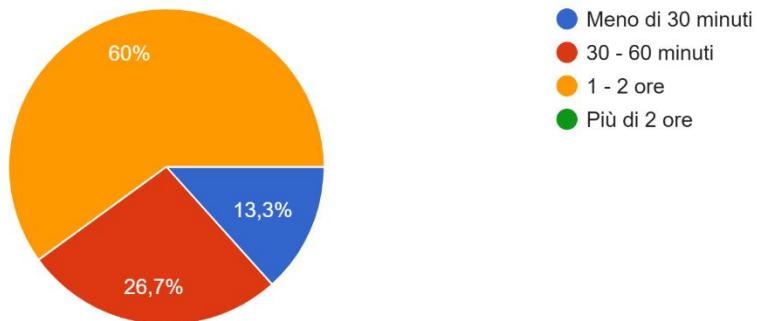


Il grafico relativo alla preferenza di allenamento mostra una divisione esattamente equa tra gli intervistati. Il 50% preferisce allenarsi utilizzando attrezzi specifici, mentre l'altro 50% opta per esercizi a corpo libero. Questo risultato indica una varietà di preferenze tra gli utenti, sottolineando l'importanza di offrire programmi che includano entrambe le opzioni per soddisfare le diverse esigenze e abitudini di allenamento.

Sessione di allenamento:

Quanto tempo dedichi a ogni sessione di allenamento?

30 risposte

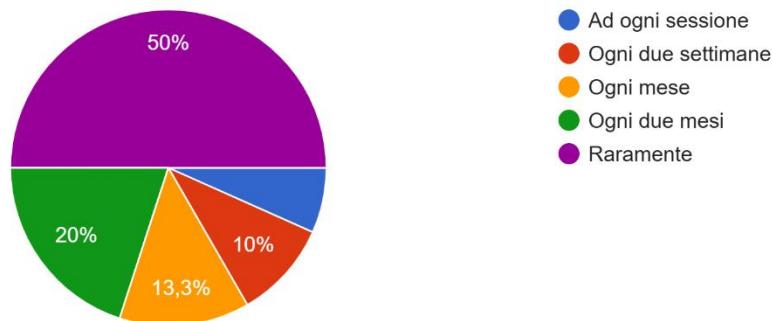


Il grafico relativo al tempo dedicato a ogni sessione di allenamento mostra che la maggioranza degli intervistati (60%) si allena per un periodo compreso tra 1 e 2 ore. Un 26,7% preferisce sessioni più brevi, della durata di 30-60 minuti, mentre solo il 13,3% dedica meno di 30 minuti per allenarsi. Nessuno ha dichiarato di allenarsi per più di 2 ore. Questi dati suggeriscono che la maggior parte degli utenti preferisce sessioni di allenamento di media durata, sufficienti per ottenere risultati senza richiedere troppo tempo.

Scheda allenamento:

Quante volte cambi la tua scheda di allenamento?

30 risposte

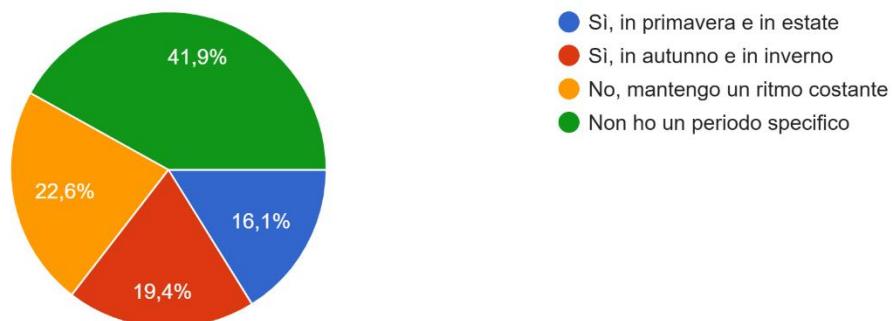


Il grafico evidenzia come il 50% degli intervistati cambi la propria scheda di allenamento raramente, mostrando una preferenza per la stabilità nei programmi di esercizio. Un 20% aggiorna la propria scheda ogni due mesi, mentre il 13,3% lo fa ogni mese e il 10% ogni due settimane. Solo il 6,7% cambia scheda ad ogni sessione di allenamento. Questi dati suggeriscono che la maggior parte degli utenti adotta un approccio più statico, preferendo seguire programmi costanti nel tempo piuttosto che variarli frequentemente.

Periodo preferito:

Hai un periodo dell'anno in cui ti allenai di più?

31 risposte

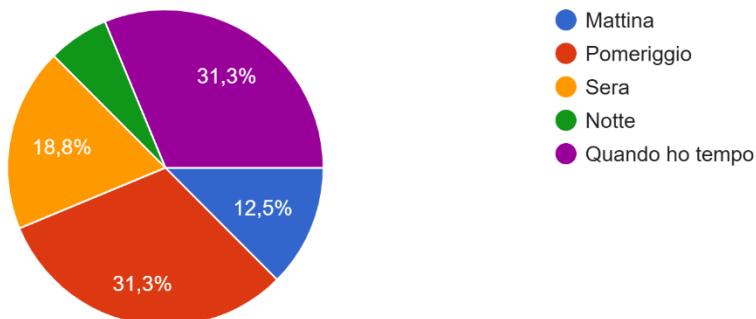


Il grafico mostra che il 41% dei partecipanti non ha un periodo specifico dell'anno in cui si allena di più, indicando una distribuzione dell'attività fisica senza particolari variazioni stagionali. Il 22% mantiene un ritmo costante durante tutto l'anno, dimostrando un approccio regolare all'allenamento. Una percentuale pari al 19,4% si allena maggiormente durante i mesi autunnali e invernali, mentre il 16,1% preferisce concentrarsi sull'allenamento in primavera ed estate. Questi dati suggeriscono una varietà di approcci alla stagionalità dell'allenamento, con una leggera predominanza di chi non segue particolari periodi per intensificare l'attività fisica.

Momento della giornata migliore:

In che momento della giornata preferisci allenarti?

32 risposte

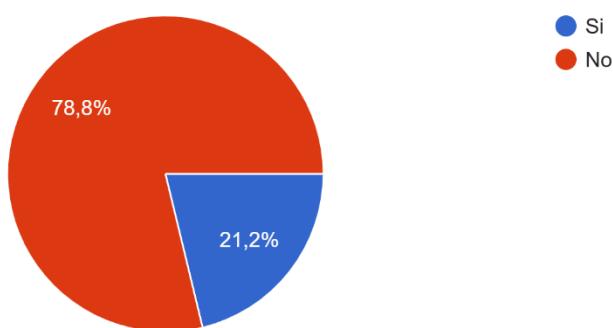


Dal grafico emerge che il 31,3% dei partecipanti preferisce allenarsi nel pomeriggio, una fascia oraria probabilmente comoda per chi lavora o studia al mattino. Un altro 31,3% ha indicato di allenarsi "quando ho tempo", mostrando una maggiore flessibilità nella gestione delle proprie sessioni di allenamento. Il 18,8% preferisce allenarsi la sera, sfruttando probabilmente il tempo libero dopo gli impegni della giornata. La mattina è scelta dal 12,5% dei rispondenti, mentre una percentuale residuale preferisce allenarsi di notte. Questo indica che le preferenze per l'orario di allenamento sono abbastanza distribuite, con una leggera prevalenza di chi opta per il pomeriggio o si adatta alle opportunità del momento.

Problemi di salute:

Hai attualmente qualche problema di salute che potrebbe influenzare il tuo allenamento?

33 risposte



La maggioranza delle persone non ha problemi di salute che condizionano l'allenamento.

Le seguenti risposte sono servite per capire quali possano essere i problemi e ostacoli da affrontare nello sviluppo di una applicazione in base alle condizioni di salute dell'utente.

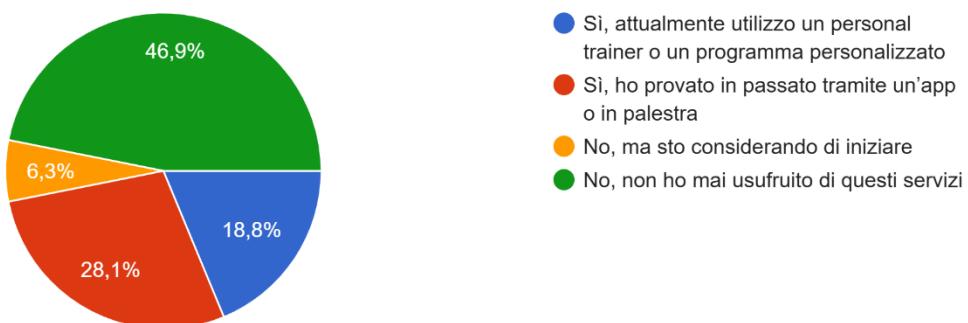
Ognuna delle 7 risposte ottenute ha riscontrato una condizione di salute differente.

Apparato respiratorio
Dolori alla schiena
Influenza
Colesterolo alto
Problemi motori per articolazioni
Stanchezza generale
Dolore lombare

Utilizzo personal trainer tramite app o palestra:

Hai mai usufruito di un personal trainer o di programmi di coaching personalizzati tramite app o in palestra?

32 risposte



Il 46,9% delle persone non ha mai provato ad assumere un coach, mentre solo il 18,8% lo hanno fatto o lo hanno tutt'ora. Da queste risposte si può capire che una funzionalità di assunzione coach non è molto in voga, ma potrebbe trattarsi di una mancanza di conoscenze sulle interazioni con un personal trainer.

2.1.2 Interviste

Le interviste sono state condotte per studiare le esigenze e le aspettative dell'utenza potenziale del sistema di allenamento online collegato alle palestre iscritte al servizio.

2.1.2.1 Obiettivi dell'Intervista

L'obiettivo principale è raccogliere dati sui bisogni degli utenti e delle palestre, identificando quali funzionalità e caratteristiche del sistema possano risultare utili per i personal trainer e per gli utenti finali. Le interviste sono volte a comprendere:

- Le abitudini di allenamento degli utenti.
- L'interesse verso programmi di allenamento personalizzati e il coinvolgimento di personal trainer.
- Le preferenze riguardo i contenuti e le funzionalità offerte dal sistema.
- Le difficoltà riscontrate nell'utilizzo di applicazioni o piattaforme simili.

2.1.2.2 Struttura dell'Intervista

Tipo di intervista:

Semi-strutturata, combinando domande aperte per approfondire le esigenze e domande chiuse per raccogliere risposte mirate utili allo sviluppo del progetto.

Frase di Introduzione:

Grazie per aver accettato di partecipare a questa intervista! Stiamo sviluppando un sistema di allenamento online innovativo, progettato per utenti che si allenano da casa, in collaborazione con personal trainer delle palestre iscritte. Il tuo feedback sarà prezioso per aiutarci a creare un'esperienza migliore. Ti ricordiamo che tutte le risposte saranno trattate con riservatezza. Iniziamo!

Domande delle Interviste

→ Informazioni di base

- Nome
- Età
- Sesso

DOMANDE PER TUTTI GLI INTERVISTATI

Sezione 1 – Abitudini di allenamento e routine

- Sei attualmente iscritto a una palestra? Se sì, come svolgi i tuoi allenamenti (da casa, in palestra, o entrambi)?
- Quali sono i tuoi principali obiettivi di allenamento?

DOMANDE PER I PRATICANTI DI ATTIVITÀ FISICA

Sezione 2 – Esperienza con personal trainer e piattaforme online

- Hai mai lavorato con un personal trainer? Se sì, qual è stato l'aspetto più utile?
- Ti piacerebbe ricevere un programma di allenamento personalizzato direttamente online?

Sezione 3 – Contenuti e preferenze

- Preferisci seguire video dimostrativi, leggere istruzioni dettagliate o entrambi?
- C'è un tipo di allenamento che preferisci (es. cardio, forza, yoga, ecc.)?

Sezione 4 – Monitoraggio dei progressi

- Quanto ritieni importante il monitoraggio dei tuoi progressi?
- Quali parametri consideri fondamentali (es. peso, calorie, aumento della forza, ecc.)?

Sezione 5 – Motivazione e supporto

- Ritieni che il supporto di un personal trainer online possa aiutarti a rimanere motivato?
- Che tipo di notifiche o promemoria ti sarebbero utili?

DOMANDE PER I NON PRATICANTI DI ATTIVITÀ FISICA

Sezione 2 – Interesse verso l’attività fisica

- Hai mai seguito un programma di allenamento? Se sì, cosa ti ha spinto a iniziargli?
- Ritieni importante svolgere attività fisica regolare?

Sezione 3 – Motivazione all’uso della piattaforma

- Una guida dettagliata e video dimostrativi ti aiuterebbero a iniziare un programma di allenamento?
- Ti piacerebbe iniziare con esercizi più semplici e graduali o con un programma completo fin da subito?

Sezione 4 – Supporto e personalizzazione

- Preferiresti essere seguito da un personal trainer per iniziare un allenamento?
- In che modo un app online potrebbe aiutarti a integrare l’attività fisica nella tua routine quotidiana?

Frase di Conclusione

- *Grazie per aver condiviso le tue opinioni e suggerimenti! Le tue risposte ci saranno molto utili per migliorare la piattaforma e offrire un servizio che rispecchi le esigenze degli utenti e delle palestre. Se hai altri feedback in futuro, non esitare a contattarci. Grazie ancora per il tuo tempo e supporto!*

2.1.2.3 Analisi Risultati delle Interviste

Le interviste sono state condotte con un campione di 8 intervistati, scelti casualmente, che rappresentano diversi profili, tra cui utenti abituali di palestre, personal trainer e persone che si allenano da casa.

I partecipanti hanno espresso una serie di obiettivi di allenamento, tra cui aumentare la massa muscolare, migliorare la flessibilità, perdere peso, migliorare la postura o recuperare la forma fisica dopo un infortunio. In generale, è emerso un forte interesse verso programmi di allenamento personalizzati, specialmente per chi si allena da casa o ha esigenze specifiche.

Tra le principali difficoltà segnalate, spiccano:

- Mancanza di chiarezza e semplicità nei programmi di allenamento.
- Assenza di feedback immediato dai personal trainer.
- Scarsa motivazione a seguire autonomamente un programma.
- Costi nascosti o poca trasparenza nelle piattaforme attualmente disponibili.

Questi dati evidenziano l'importanza di sviluppare un sistema che offra programmi personalizzati con contenuti chiari e strutturati, supporto motivazionale e feedback continuo, in modo da soddisfare al meglio le esigenze degli utenti.

2.1.3 Sommario Analisi dell'Utenza Potenziale

L'Analisi dell'Utenza Potenziale raccoglie e sintetizza le principali tendenze, temi e insight emersi dalle risposte raccolte attraverso questionari e interviste utili alla definizione dei Requisiti. Questa analisi fornisce una visione compatta e comprensibile delle prospettive comuni degli intervistati, sottolineando aspetti chiave rilevanti per la progettazione di servizi o prodotti in base alle esigenze dell'utenza potenziale.

2.1.3.1 Requisiti trovati

Dopo un'attenta analisi dei dati raccolti attraverso il questionario e le interviste, sono stati identificati i principali requisiti che rappresentano le necessità, le preferenze e le aspettative degli utenti in relazione al servizio proposto. Questi requisiti costituiscono una base fondamentale per orientare lo sviluppo e la progettazione, garantendo che il prodotto finale risponda in modo efficace alle reali esigenze dell'utenza. Tenendo conto delle risposte fornite, è possibile delineare una serie di caratteristiche chiave che dovrebbero essere implementate per ottimizzare l'esperienza dell'utente e massimizzare la fruibilità del servizio.

Ecco i requisiti individuati:

- **Facilità d'uso e accessibilità:**
Il servizio deve essere intuitivo, facile da utilizzare e accessibile anche a utenti principianti o con limitate competenze tecnologiche.

- **Adattabilità agli orari e alla flessibilità dell’utente:**

Considerando la varietà di preferenze per i momenti della giornata in cui allenarsi, il sistema deve offrire flessibilità nella pianificazione delle attività, rendendo possibile allenarsi in qualsiasi momento.

- **Supporto per diverse tipologie di allenamento:**

- Offrire esercizi a corpo libero e con attrezzature specifiche, visto il pari interesse degli utenti.
- Includere opzioni per allenamenti in palestra, a casa o all’aperto.
- Proporre attività mirate agli obiettivi principali: perdita di peso, aumento della massa muscolare, mantenimento della forma e miglioramento della salute fisica.

- **Creazione e gestione di schede di allenamento personalizzate:**

- Fornire la possibilità di creare, modificare e aggiornare schede di allenamento in base ai progressi personali e agli obiettivi definiti.

- **Sostegno alla motivazione degli utenti:**

- Integrare strumenti che aiutino gli utenti a mantenere la costanza, anche considerando i principali ostacoli identificati (mancanza di tempo e motivazione).
- Proporre promemoria personalizzati o notifiche che incentivino l’allenamento regolare.

- **Durata e frequenza degli allenamenti:**

- Offrire una guida chiara sulla gestione delle sessioni in base al tempo disponibile (es. brevi allenamenti da 30 minuti o più lunghi fino a 2 ore).
- Proporre schemi di allenamento basati su diverse frequenze settimanali (da 0-1 a 4-5 sessioni).

- **Risorse didattiche e tutoriali:**

- Fornire descrizioni dettagliate degli esercizi, supportate da immagini e video tutorial.
- Inserire indicazioni specifiche per chi ha problematiche fisiche o esigenze particolari, al fine di evitare infortuni.

- **Integrazione con obiettivi annuali e stagionali:**

- Considerare che alcuni utenti preferiscono allenarsi maggiormente in determinate stagioni e offrire programmi dedicati.
- Proporre soluzioni per mantenere costanza durante tutto l’anno.

Questi requisiti offrono una chiara direzione per lo sviluppo di un servizio in grado di rispondere efficacemente ai bisogni e alle aspettative degli utenti, garantendo un'esperienza personalizzata e di qualità.

2.2 Analisi dei competitors

Quello delle app di fitness è sicuramente un settore di concorrenza perfetta da diversi anni. Pertanto, la nostra ipotetica applicazione dovrebbe competere in un campo ormai già testato da tante altre app. Nella nostra analisi della concorrenza, abbiamo deciso di prendere in considerazione tre app soprattutto per i servizi che queste possono offrire:

- ▷ L'applicazione Freeletics propone di offrire allenamenti ad alta intensità personalizzabili. Freeletics propone un sistema di allenamento che si adatta alle capacità individuali dell'utente, dai principianti agli atleti avanzati.
- ▷ L'applicazione Fitify offre allenamenti adatti a diversi obiettivi, come forza, resistenza, perdita di peso. È un'applicazione dedicata al fitness che offre allenamenti mirati per aiutare gli utenti a migliorare la forma fisica in modo personalizzato e accessibile.
- ▷ L'applicazione Muscle booster – Allenamento, è un'applicazione focalizzata sull'allenamento per la costruzione muscolare e il miglioramento della forma fisica. Offre programmi allenamenti personalizzabili in base alle proprie esigenze, livello di esperienze e disponibilità di attrezzature.

2.2.1 FREELETICS



Freeletics è un'applicazione dedicata all'allenamento fisico che si propone di offrire allenamenti ad alta intensità personalizzabili. L'app gratuita, ma include anche opzioni premium per funzionalità aggiuntive.

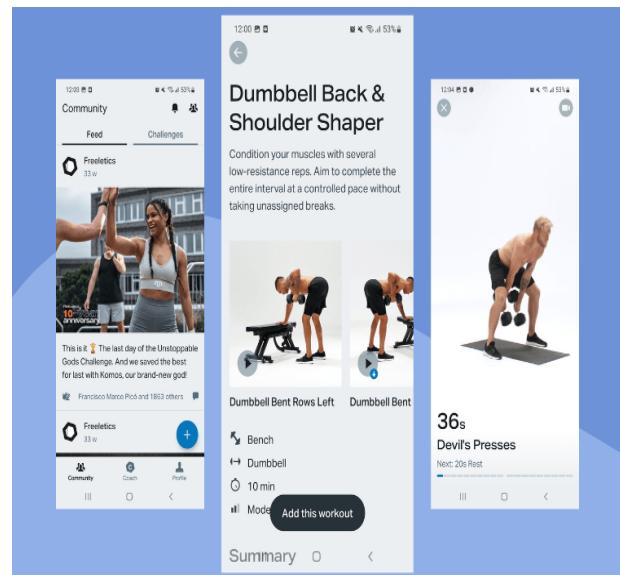
Funzionalità principali:

- Allenamenti personalizzati: gli utenti possono scegliere tra vari programmi di allenamento in base agli obiettivi (forza, resistenza, mobilità). Il sistema suggerisce routine specifiche che evolvono nel tempo per adattarsi al livello di forma fisica.
- Esercizi e video guida: ogni esercizio viene accompagnato da video tutorial che mostrano la tecnica corretta.
- Schede di allenamento: gli allenamenti sono programmati in base agli obiettivi dell'utente e sono strutturati in modo progressivo.

- Monitoraggio delle performance: l'app tiene traccia dei progressi dell'utente, registrando statistiche come il tempo, le ripetizioni e il numero di allenamenti completati.
- Sezione nutrizione: Freeletics offre anche consigli sull'alimentazione, anche se non così approfonditi come altre app dedicate.

Punti di forza:

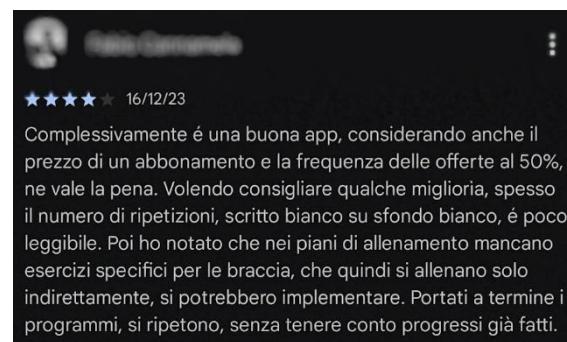
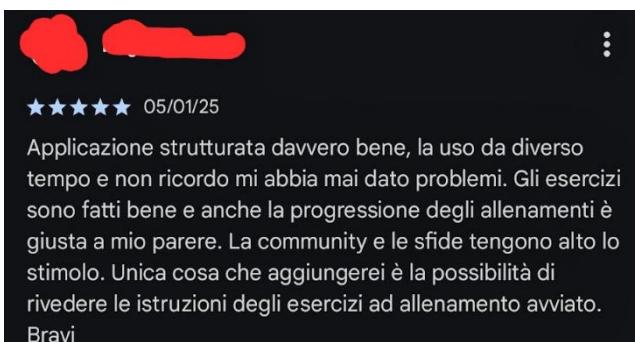
- ✓ **Allenamenti adatti a tutti:** indipendentemente dal livello, è possibile trovare allenamenti che si adattano alle proprie capacità.
- ✓ **Sistema di gamification:** gli utenti possono ottenere medaglie e trofei virtuali per motivarsi a completare gli allenamenti.
- ✓ **Varietà e adattabilità:** l'app offre una vasta gamma di esercizi e programmi che si adattano facilmente a casa o in palestra.
- ✓ **Completamente gratuita:** la versione base dell'app non richiede alcun abbonamento, rendendola accessibile a tutti.
- ✓ **Compatibilità con dispositivi esterni:** l'app si integra con piattaforme come Google Fit per un monitoraggio completo dell'attività.



Punti di debolezza:

- ✗ **Difficoltà per i principianti:** alcuni allenamenti possono risultare troppo impegnativi per chi è alle prime armi, con poco supporto per modifiche semplificate.
- ✗ **Sezione nutrizione poco approfondita:** la sezione alimentazione è meno dettagliata rispetto ad altre app specializzate.
- ✗ **Mancanza di guida personale:** anche se l'app è personalizzabile, non offre il supporto di un personal trainer in tempo reale.

Recensioni (Valutazione totale media 4,3 ⭐)



2.2.2 FITIFY APP



Fitify è un'applicazione gratuita dedicata al fitness che offre allenamenti mirati per aiutare gli utenti a migliorare la forma fisica in modo personalizzato e accessibile. L'app è ideale per chi desidera allenamenti rapidi ed efficaci, senza la necessità di attrezzature particolari. La versione base è gratuita, ma esistono opzioni premium per programmi più avanzati e funzionalità extra.

Funzionalità principali:

- **Allenamenti personalizzati:** Fitify offre allenamenti adatti a diversi obiettivi, come forza, resistenza, perdita di peso, tonificazione e aumento della massa muscolare. Gli utenti possono selezionare il proprio obiettivo e livello di difficoltà.
- **Esercizi senza attrezzi:** l'app è particolarmente utile per chi si allena a casa, poiché offre esercizi che non richiedono attrezzature, utilizzando solo il peso del corpo.
- **Video guida e istruzioni:** ogni esercizio è accompagnato da un video che mostra come eseguire correttamente i movimenti, evitando infortuni e migliorando l'efficacia dell'allenamento.
- **Schede di allenamento:** Fitify propone una serie di schede di allenamento, con allenamenti giornalieri o settimanali in base agli obiettivi dell'utente.
- **Monitoraggio e statistiche:** l'app tiene traccia dei progressi, registrando dati come il numero di serie, ripetizioni e tempo dedicato agli allenamenti. Gli utenti possono monitorare i propri progressi nel tempo.

Punti di forza:

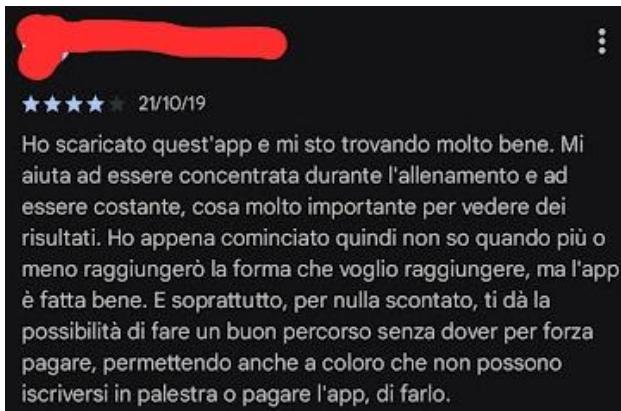
- ✓ **Gratuita e accessibile**
- ✓ **Allenamenti senza attrezzi:** ideale per chi non ha accesso a una palestra o preferisce allenarsi a casa
- ✓ **Ampia varietà di allenamenti:** Fitify offre esercizi per diversi obiettivi, dalla tonificazione alla perdita di peso, ed è possibile personalizzare gli allenamenti in base al livello e alla disponibilità di tempo.
- ✓ **Facilità d'uso:** l'interfaccia dell'app è semplice e intuitiva, facile da navigare anche per i principianti.



Punti di debolezza:

- ✗ **Funzionalità premium limitate:** alcune delle funzionalità più avanzate, come programmi personalizzati e allenamenti più completi, sono disponibili solo nella versione a pagamento.
- ✗ **Difficoltà per i principianti:** alcune sessioni di allenamento potrebbero risultare complesse per chi è alle prime armi, e non c'è sempre una guida completa su come adattare gli esercizi alle capacità individuali.
- ✗ **Mancanza di interazione dal vivo:** a differenza di altre app, non c'è un supporto in tempo reale da parte di allenatori o personal trainer.

Recensioni (Valutazione totale media 4,7 ⭐)



2.2.3 Muscle Booster – Allenamento



**MUSCLE
BOOSTER**

Muscle Booster è un'applicazione gratuita focalizzata sull'allenamento per la costruzione muscolare e il miglioramento della forma fisica. La app è adatta a chi cerca una guida specifica per aumentare la massa

muscolare e migliorare la forza, con programmi personalizzati per diversi obiettivi, dal miglioramento della resistenza all'aumento della massa muscolare. È disponibile sia in versione gratuita che premium, con funzionalità avanzate nella versione a pagamento.

Funzionalità principali:

- **Programmi di allenamento per la crescita muscolare:** Muscle Booster offre programmi di allenamento strutturati per obiettivi specifici, come l'aumento della massa muscolare, la forza e la definizione muscolare.
- **Allenamenti personalizzabili:** l'utente può adattare i programmi in base alle proprie esigenze, livello di esperienza e disponibilità di attrezzature. È possibile scegliere tra allenamenti con o senza pesi.
- **Video guida e spiegazioni dettagliate:** ogni esercizio viene accompagnato da video tutorial che mostrano la tecnica corretta per evitare infortuni e ottimizzare i risultati.
- **Monitoraggio dei progressi:** l'app consente di tenere traccia dei progressi nel tempo, monitorando il numero di serie, ripetizioni, carichi utilizzati e altre metriche importanti.
- **Allenamenti brevi ma efficaci:** Muscle Booster propone allenamenti brevi che si concentrano sull'efficacia, rendendoli adatti anche a chi ha poco tempo disponibile.

Punti di forza:

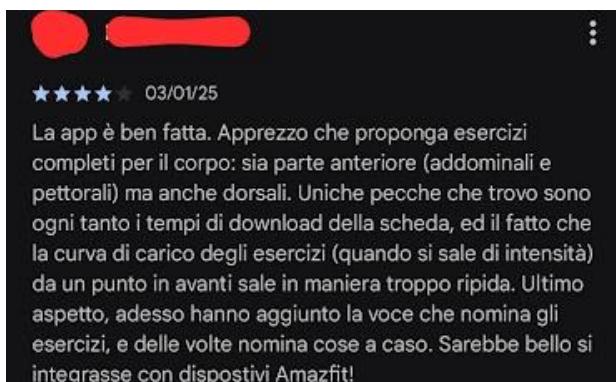
- ✓ **Programmi specifici per la crescita muscolare**
- ✓ **Adatto a tutti i livelli**
- ✓ **Video tutorial:** ogni esercizio è mostrato in video per garantire che gli utenti eseguano correttamente i movimenti.
- ✓ **Versione gratuita e premium**
- ✓ **Compatibilità con dispositivi di monitoraggio:** l'app si integra con piattaforme come Google Fit e Apple Health per un monitoraggio completo delle attività fisiche.



Punti di debolezza:

- ✗ **Funzionalità premium limitate nella versione gratuita:** molte delle funzionalità avanzate, come i programmi altamente personalizzati e l'accesso a tutti gli allenamenti, sono disponibili solo nella versione a pagamento.
- ✗ **Difficoltà per i principianti:** alcuni allenamenti possono risultare impegnativi per chi è alle prime armi, con poca guida su come adattare gli esercizi.
- ✗ **Interfaccia non sempre intuitiva:** alcuni utenti segnalano che l'interfaccia potrebbe risultare meno intuitiva e che la navigazione attraverso i programmi di allenamento non è sempre fluida.

Recensioni (Valutazione totale media 4,5 ⭐)



2.2.4 Confronto generale

	FREELETICS	FITIFY APP	MUSCLE BOOSTER
GUIDA AGLI ESERCIZI	✓	✓	✓
CONNESSIONE CON GOOGLE FIT	✓	✓	✗
GAMIFICATION	✓	✓	✗
CONSIGLI SUL BENESSERE	✓	✗	✗
CONDIVISIONE ROUTINE E PROGRESSI	✓	✓	✓
PREZZO	GRATUITA	GRATUITA	GRATUITA
VALUTAZIONE SU PLAY STORE - APP STORE	4,3	4,7	4,5

Dall'analisi della concorrenza è possibile ricavare il grafico in questione. Si può notare come l'app **Freeletics** soddisfi la maggior parte dei requisiti riportati, con l'esclusiva di possedere un sistema di gamification. Ciononostante, l'app **Fitify** è l'unica a presentare una componente social predominante, permettendo la condivisione dei progressi e delle routine di allenamento, un aspetto che potrebbe essere sfruttato per favorire l'interazione tra gli utenti.

Inoltre, questo grafico non considera l'effettiva qualità delle guide agli esercizi e dei consigli sul benessere che offrono le prime due applicazioni: per questo motivo, non è possibile decretare **Freeletics** come la migliore, nonostante le recensioni degli utenti che le hanno assegnato un punteggio di 4,3/5. Dati questi elementi, la nostra app dovrebbe avere un'interfaccia semplice e intuitiva, rivolta sia agli utenti alle prime armi che agli esperti, integrando la possibilità di ricercare un personal trainer e di accedere a schede di allenamento preimpostate.

2.3 Analisi del Contesto

2.3.1 What – Cosa succede durante l'interazione

Durante l'interazione, l'utente ha la possibilità di scegliere un programma di allenamento che si adatta alle sue necessità e obiettivi specifici. Successivamente, durante l'allenamento, l'utente può memorizzare gli esercizi e tracciare i progressi, con la possibilità di consultare le istruzioni dettagliate per ogni esercizio. L'ambiente in cui l'utente si trova può influire sull'interazione con l'app. Per esempio, in caso di allenamento all'aperto sotto la pioggia, potrebbero esserci difficoltà nell'utilizzo del dispositivo, mentre in un ambiente di palestra affollato, l'interazione potrebbe essere ostacolata dalla confusione. L'obiettivo dell'app è garantire una fruibilità ottimale in qualsiasi contesto, senza limitazioni.

2.3.2 Where – Dove avviene l'interazione?

La nostra app è progettata per essere utilizzata in qualsiasi luogo che offra spazio sufficiente e privo di pericoli. Abbiamo identificato tre ambienti principali in cui gli utenti preferiscono interagire con l'applicazione:

- **Palestra:** Questo è il contesto ideale per sfruttare al meglio tutte le funzionalità dell'app. La palestra offre una vasta gamma di attrezzi che completano l'esperienza di allenamento, e il dinamismo dell'ambiente favorisce la motivazione e l'interazione sociale.
- **Casa:** Quando si sceglie di allenarsi a casa, l'utente può selezionare un programma che si adatta agli attrezzi a disposizione o praticare esercizi a corpo libero. L'ambiente domestico risulta comodo per chi non può spostarsi e consente di allenarsi senza interruzioni, offrendo un'atmosfera più rilassata e familiare.
- **All'aperto:** Gli amanti della natura spesso preferiscono allenarsi all'aria aperta. L'utente può scegliere attività come camminate o corse nei parchi pubblici, o esercizi a corpo libero in spazi verdi, sfruttando anche eventuali attrezzature presenti. Questo ambiente promuove il contatto diretto con la natura e può essere l'occasione per socializzare con altre persone durante l'attività fisica.

In sintesi, l'applicazione è progettata per essere utilizzata senza limiti di luogo, offrendo libertà e adattabilità, così che l'allenamento si adatti alle esigenze dell'utente.

2.3.3 Who – Chi interagisce con l'app?

L'app è destinata a un ampio spettro di utenti, inclusi principianti, persone con esigenze particolari di fitness e coloro che desiderano mantenere uno stile di vita sano. Gli utenti vogliono seguire programmi strutturati da un personal trainer. L'app è quindi versatile e si rivolge a utenti di tutte le età e livelli di esperienza, rendendola accessibile e utile a un pubblico variegato.

2.3.4 When – Quando si svolge l'interazione?

L'app è progettata per essere utilizzata in qualsiasi momento della giornata, offrendo flessibilità agli utenti. Ogni persona può decidere di allenarsi in base ai propri impegni quotidiani, ritagliandosi del tempo libero per una sessione di allenamento. L'utente può scegliere liberamente quando iniziare e terminare l'allenamento, adattandolo alle proprie necessità senza interferire con la routine quotidiana.

2.3.5 Why – Perché avviene l'interazione?

Lo scopo principale dell'app è fornire un supporto completo agli utenti nel loro programma di allenamento. L'app consente di gestire in modo autonomo il proprio allenamento, offrendo istruzioni chiare sugli esercizi, tracciando i progressi e personalizzando i piani in base agli obiettivi specifici dell'utente. Il fine è aiutare l'utente a mantenere una routine di allenamento efficace e motivante, supportandolo nel raggiungimento dei suoi obiettivi di fitness.

2.4 Personas

2.4.1 Persona 1



DANIELE GALLEGO

proprietario della palestra

CHI SONO?

Mi chiamo Daniele Gallego, sono il proprietario della palestra "FitForce". Sono un grande appassionato del fitness e ho deciso di investire in questo settore.

OBIETTIVI

- Essere unico sul mercato, differenziandomi dalla concorrenza;
- aumentare i profitti;
- ottimizzare la gestione dei trainer e dei clienti;

SKILL

- gestione aziendale;
- Conoscenza delle norme igienico-sanitarie e di sicurezza;
- Pianificazione finanziaria e gestione del budget

ESPERIENZE FORMATIVE

Università degli Studi di Bari Aldo Moro

ETÀ

36 anni

RESIDENZA

Via Roma 15, Bari, Italia

NUMERO TELEFONICO

+39 3456789100

INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA

danielegallego0@gmail.com

2.4.2 Persona 2



ROBERTO ROSSI

personal trainer

CHI SONO?

- Mi chiamo Roberto Rossi, sono un personal trainer della palestra "FitForce". Adoro tanto questo lavoro e supportare i clienti della palestra a raggiungere i loro obiettivi.

OBIETTIVI

- Aiutare i clienti a raggiungere i loro obiettivi
- Migliorare la tecnica e prevenire infortuni
- Promuovere uno stile di vita sano e sostenibile

SKILL

- Conoscenza tecnica dell'allenamento
- Capacità di adattamento e problem-solving
- Empatia e comunicazione efficace

ESPERIENZE FORMATIVE

- Laurea in Scienze Motorie e dello Sport;
Esperto nel Bodybuilding;

ETÀ

29 anni

RESIDENZA

Via Salvemini 346, Bari,
Italia

NUMERO TELEFONICO

+39 3456789101

INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA

robertosalve@gmail.com

2.4.3 Persona 3



ETÀ
32 anni
RESIDENZA
Piazza XX Settembre 76, Bari, Italia
NUMERO TELEFONICO
+39 3456789102
INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA
silvestriv@gmail.com

VITO SILVESTRI

personal trainer

CHI SONO?

- Mi chiamo Vito Silvestri, sono un personal trainer della palestra "FitForce". Faccio questo lavoro perché mi piace il contatto con la gente, conoscerle e mettere in atto ciò che ho studiato

OBIETTIVI

- Aiutare i clienti a raggiungere i loro obiettivi
- Migliorare la tecnica e prevenire infortuni
- Sostenere un equilibrio mente-corpo

SKILL

- Conoscenza tecnica dell'allenamento
- Gestione del tempo e delle sessioni di allenamento
- Capacità di motivare e ispirare

ESPERIENZE FORMATIVE

Laurea in Scienze Motorie e dello Sport;
Esperto in Powerlifting;

2.4.4 Persona 4



ETÀ	28 anni
<hr/>	
RESIDENZA	Via Amendola 98, Bari, Italia
<hr/>	
NUMERO TELEFONICO	+39 3456789103
<hr/>	
INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA	martasabini@gmail.com

MARTA SABINI

personal trainer

CHI SONO?

- Mi chiamo Marta Sabini, sono un personal trainer della palestra "FitForce". Sono un'insegnante di pilates.

OBIETTIVI

- Migliorare la forza del core e la stabilità
- Promuovere la flessibilità e l'equilibrio corporeo
- Prevenire e alleviare dolori muscolari e articolari

SKILL

- Conoscenza approfondita della tecnica del Pilates
- Flessibilità nell'adattare gli esercizi
- Capacità di osservazione e correzione della postura

ESPERIENZE FORMATIVE

- Laurea in Scienze Motorie e dello Sport;
- Esperta in Pilates;

2.4.5 Persona 5



ETÀ	
21 anni	
<hr/>	
RESIDENZA	
Via Filippo Turati 151, Bari, Italia	
<hr/>	
NUMERO TELEFONICO	
+39 3456789104	
<hr/>	
INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA	
marcoterni17@gmail.com	

MARCO TERNI

atleta

CHI SONO?

- Mi chiamo Marco Terni, frequento da tanti anni il corso di bodybuilding della palestra "FitForce" guidato dal trainer Roberto, molto esperto nel suo campo .

OBIETTIVI

- Aumentare la mia massa muscolare;
- perdita di peso

SKILL

- Flessibilità nel comprendere gli esercizi
- Conoscenza di alcuni attrezzi utilizzati nel bodybuilding

2.4.6 Persona 6



ETÀ	23 anni
<hr/>	
RESIDENZA	Via Cesare Battisti 11, Bari, Italia
<hr/>	
NUMERO TELEFONICO	+39 3456789105
<hr/>	
INDIRIZZO POSTA ELETTRONICA	Datavano23@gmail.com

DAVID TAVANI

atleta

CHI SONO?

- Mi chiamo David Tavani, frequento da tanti anni il corso di powerlifting della palestra "FitForce" guidato dal trainer Vito, molto esperto nel suo campo .

OBIETTIVI

- Aumentare il massimale
- Partecipare a una gara

SKILL

- Tecnica di esecuzione perfetta
- Gestione della progressione del carico

2.4.7 Persona 7



ETÀ
24 anni
RESIDENZA
Corso Cavour 6, Bari, Italia
NUMERO TELEFONICO
+39 3456789103
INDIRIZZO POSTA ELTRRONICA
giadamocci3@gmail.com

GIADA MOCCI

atleta

CHI SONO?

- Mi chiamo Giada Mocci, frequento da qualche anno il corso di pilates della palestra "FitForce" guidato dal trainer Marta.

OBIETTIVI

- Rafforzare il core
- Aumentare la flessibilità e l'equilibrio corporeo

SKILL

- Flessibilità nel comprendere gli esercizi
- Conoscenza della storia del Pilates

2.5 Analisi dei Task

2.5.1 Gestione Proprietario Palestra

Gruppo di attività riferite alle funzionalità di gestione proprietario palestra

2.5.1.1 Task 1 - Registrazione

1. Registrazione sulla piattaforma

Obiettivo: il proprietario della palestra crea un account sulla piattaforma “Power-pt”.

- 1.1 Recarsi sull’app di power-pt;
- 1.2 Cliccare su “registrai qui”;
- 1.3 Cliccare su “palestra”;
- 1.4 Inserire i dati;
- 1.5 Cliccare su “registrai”;

2.5.1.2 Task 2 - Login

2. Accesso al proprio profilo

Obiettivo: il proprietario della palestra effettua il login.

- 2.1 Recarsi sull’app di power-pt;
- 2.2 Inserire le credenziali;
- 2.3 Cliccare “Login”;
- 2.4 Accede alla pagina principale del suo profilo;

2.5.1.3 Task 3 – Gestione personal trainer

3. Nella home del profilo del proprietario della palestra c’è la visualizzazione dei personal trainer

Obiettivo: il proprietario della palestra consulta i personal trainer

- 3.1 Visualizzare informazioni dei personal trainer che lavorano nella palestra cliccando sull’icona delle informazioni”;
- 3.2 Visualizzare richieste di nuovi personal trainer;

2.5.1.4 Sub-Task 2 – Visualizza PT

- 3.3 Scegliere i/il personal trainer da visualizzare;
- 3.4 Cliccare sull’icona delle informazioni”;

2.5.1.5 Sub-Task 2 – Rimuovi PT

- 3.5 Scegliere i/il personal trainer da rimuovere;
- 3.6 Cliccare sul “cestino” sul profilo del personal trainer;

2.5.1.6 Sub-Task 2 – Accetta PT

- 3.7 Cliccare sull’icona dell’informazione”;
- 3.8 Accettare o rifiutare le richieste dei/del nuovo/i personal trainer da assumere;

2.5.1.7 Task 3 – Gestione utenti

- 3.9 Cliccare su “Utenti”;
- 3.10 Visualizzare utenti;
- 3.11 Cliccare su un utente per visualizzare informazioni

2.5.1.8 Task 4 – Gestione profilo

4. Visualizzazione profilo

Obiettivo: modificare profilo

- 4.1 Cliccare su “profilo”;
- 4.2 Cliccare su “Modifica Profilo”;

2.5.1.9 Task 5 – Logout

5. Uscire dal profilo

Obiettivo: uscire dal profilo

5.1 Cliccare su “profilo”;

5.2 Cliccare su “Esci”;

2.5.2 Gestione Personal Trainer

Gruppo di attività riferite alle funzionalità di gestione personal trainer

2.5.2.1 Task 1 - Registrazione

1. Registrazione sulla piattaforma

Obiettivo: il personal trainer crea un account sulla piattaforma “Power-pt”.

1.1 Recarsi sull’app di power-pt;

1.2 Cliccare su “registra qui”;

1.3 Cliccare su “Personal-trainer”;

1.4 Inserire i dati;

1.5 Cliccare su “registra”;

1.6 Attendere che la sua richiesta venga accettata dal proprietario della palestra;

2.5.2.2 Task 2 - Login

2. Accesso al proprio profilo

Obiettivo: il personal-trainer effettua il login.

2.1 Recarsi sull’app di power-pt;

2.2 Inserire le credenziali;

2.3 Cliccare “Login”;

2.4 Accede alla pagina principale del suo profilo;

2.5.2.3 Task 3– Home

3. Home del profilo

Obiettivo: il personal trainer gestisce al meglio gli atleti

3.1 Visualizzare messaggi dei suoi utenti;

3.2 Visualizzare nuovi articoli che potrebbero interessargli;

2.5.2.4 Task 4– Schede

4. Gestione schede

Obiettivo: il personal trainer gestisce le schede per i suoi atleti

4.1 Cliccare su “schede”;

4.2 Visualizzare schede create dal proprietario del profilo;

2.5.2.5 Sub-Task 4- Crea nuova scheda

4.3 Cliccare su “Crea nuova scheda”;

4.4 Inserire dati;

4.5 cliccare su “Salva scheda”

2.5.2.6 Task 5 -Atleti

5. Gestione Atleti

Obiettivo: il personal trainer gestisce il rapporto con i suoi atleti

5.1 Cliccare su “Atleti”;

5.2 Visualizza gli atleti;

2.5.2.7 Sub-Task 5- Mandare messaggi ai suoi atleti

- 5.3 Cliccare sull’icona del messaggio” posizionata sull’icona dell’atleta che vorremmo scrivere;
- 5.4 Scrivere messaggio;

2.5.2.8 Sub-Task 5- Modificare scheda dei suoi atleti

- 5.5 Cliccare sull’icona della modifica” posizionata sull’icona dell’atleta che vorremmo scrivere;
- 5.6 Modificare scheda;
- 5.7 Cliccare su “modifica”;

2.5.2.9 Task 6 -Profilo

Obiettivo: il personal trainer gestisce il suo profilo

- 6.1 Cliccare su “profilo”;
- 6.2 Visualizzare informazioni;

2.5.2.10 Sub-Task 6- Modificare profilo

- 6.3 Cliccare su “Modifica profilo”;
- 6.4 scegliere il dato da modificare e cliccare su “modifica”;

2.5.2.11 Sub-Task 6- Visualizzare storico utenti

- 6.5 Cliccare su “Storico Utenti”;
- 6.6 Visualizzare stato utenti;

2.5.2.12 Sub-Task 6- Logout

- 6.7 Cliccare su “Esci”;
-

2.5.3 Gestione Utente

Gruppo di attività riferite alle funzionalità di gestione utente

2.5.3.1 Task 1 - Registrazione

1. Registrazione sulla piattaforma

- Obiettivo:* l’utente crea un account sulla piattaforma “Power-pt”.
- 1.1 Recarsi sull’app di power-pt;
 - 1.2 Cliccare su “registrai qui”;
 - 1.3 Cliccare su “Utente”;
 - 1.4 Inserire i dati;
 - 1.5 Cliccare su “Registrati”;

2.5.3.2 Task 2 - Login

2. Accesso al proprio profilo

- Obiettivo:* l’utente trainer effettua il login.
- 2.1 Recarsi sull’app di power-pt;
 - 2.2 Inserire le credenziali;
 - 2.3 Cliccare “Login”;
 - 2.4 Accede alla pagina principale del suo profilo;

2.5.3.3 Task 3 – Home

3. Nella home del profilo dell’utente c’è la visualizzazione degli obiettivi e alcuni video consigliati

- Obiettivo:* l’utente consulta obiettivi e video consigliati sugli esercizi
- 3.1 Visualizza obiettivi;
 - 3.2 Visualizza video consigliati;

2.5.3.4 Task 4 – Schede

4. Schede di allenamento

Obiettivo: l’utente visualizza programma di allenamento

4.1 Cliccare su “schede”;

2.5.3.5 Task 5 – Contattare personal-trainer

5. Coach

Obiettivo: l’utente contatta personal trainer

5.1 Cliccare su “coach”;

5.2 Visualizzare informazioni personal trainer;

2.5.3.6 Sub-Task 5- Contatta

5.3 Cliccare su “Contatta”;

5.4 Scrivere messaggio;

2.5.3.7 Task 6 -Profilo

Obiettivo: L’utente gestisce il suo profilo

6.1 Cliccare su “profilo”;

6.2 Visualizzare informazioni;

2.5.3.8 Sub-Task 6- Modificare profilo

6.3 Cliccare su “Modifica profilo”;

6.4 Scegliere il dato da modificare e cliccare su “modifica”;

2.5.3.9 Sub-Task 6- Visualizzare abbonamento

6.5 Cliccare su “Abbonamento”;

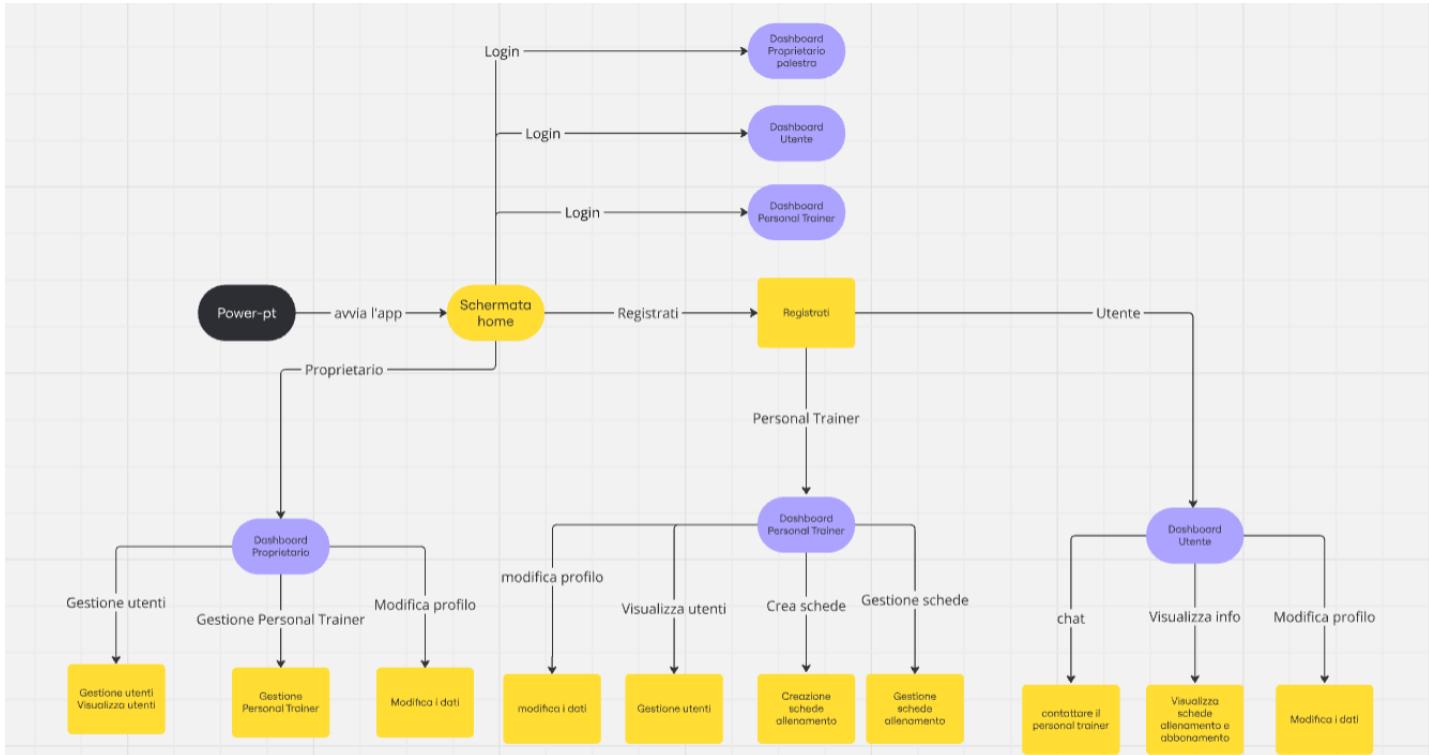
6.6 Visualizzare stato abbonamento e nel caso rinnovarlo cliccando su “Rinnova abbonamento”;

2.5.3.10 Sub-Task 6- Logout

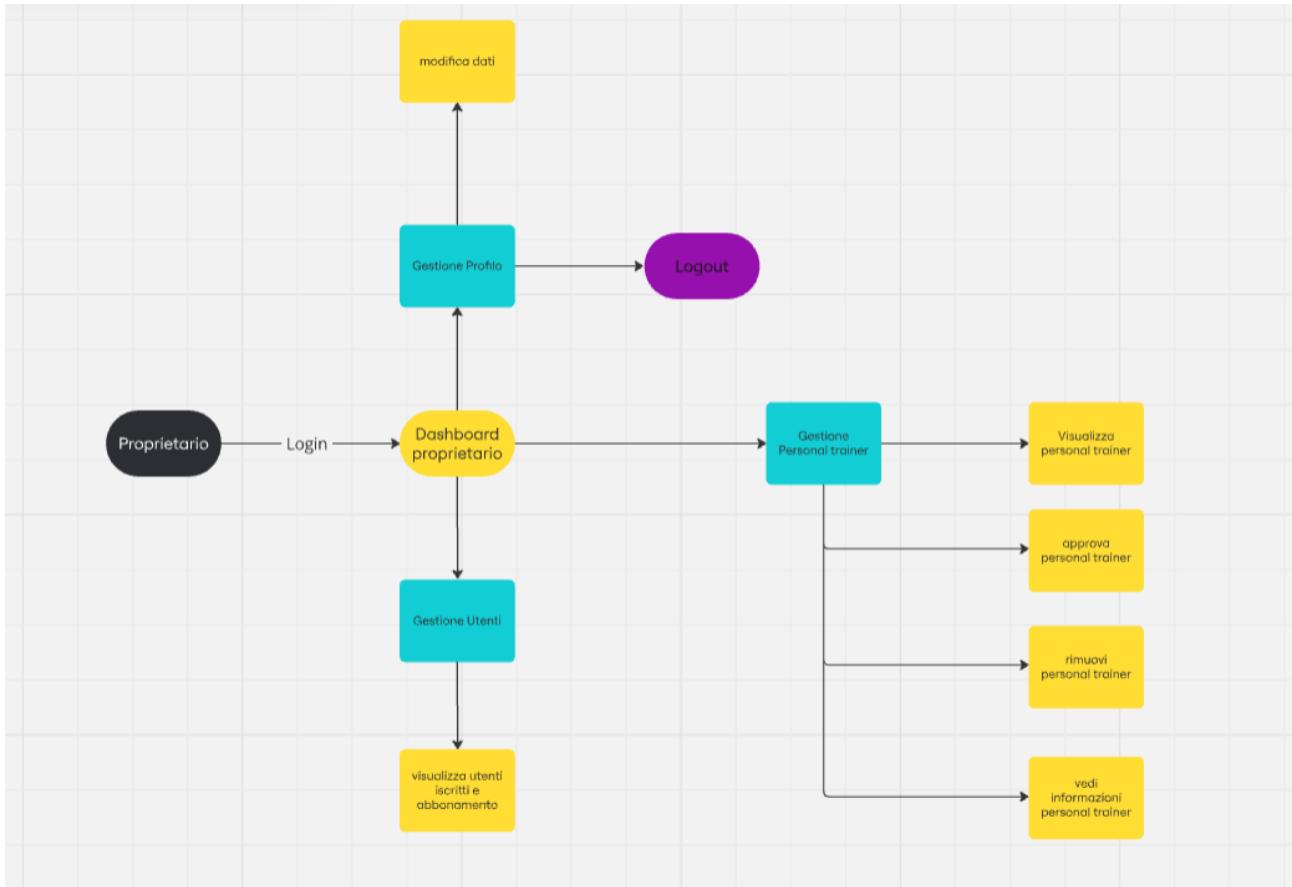
6.7 Cliccare su “Esci”;

2.5.4 Grafico delle task

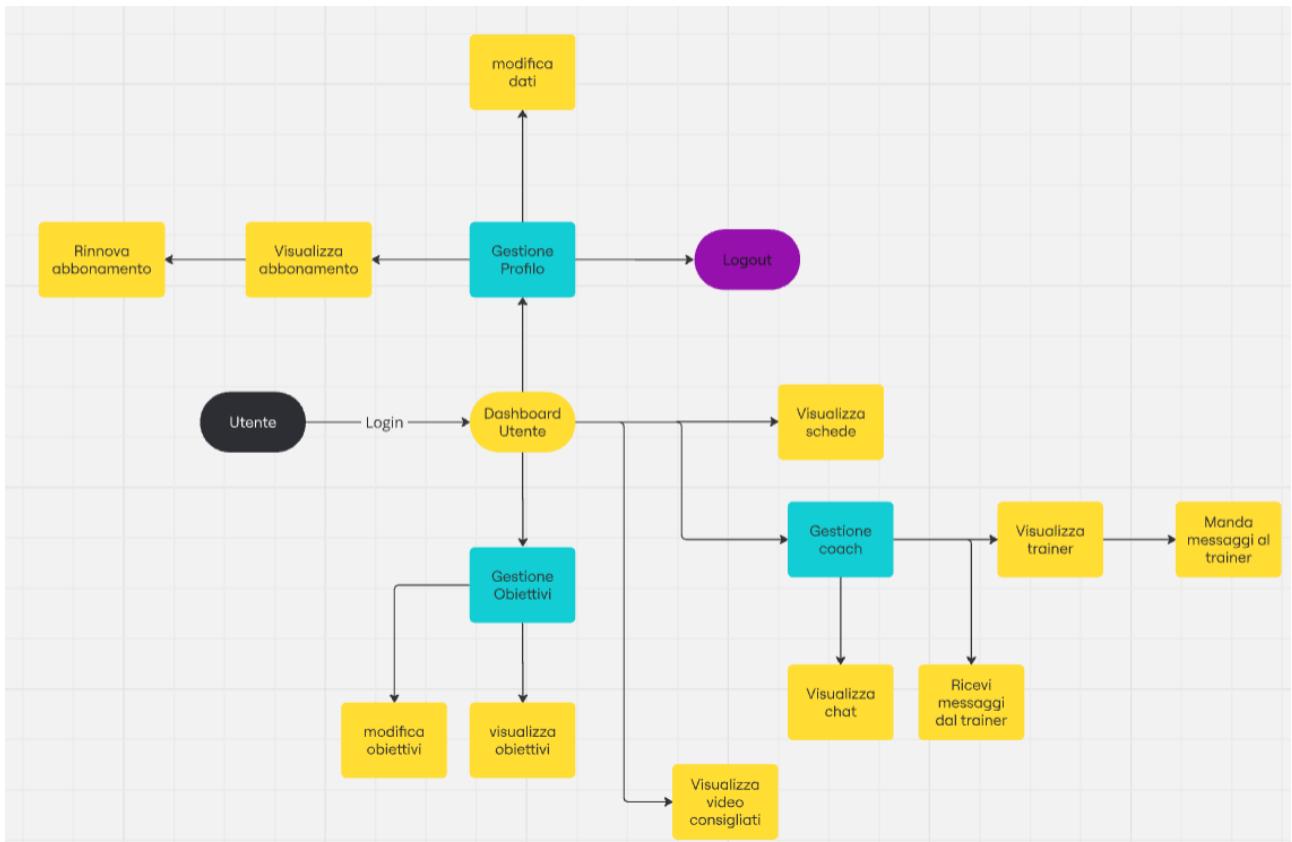
2.5.4.1 Grafico delle task - Schermata Home



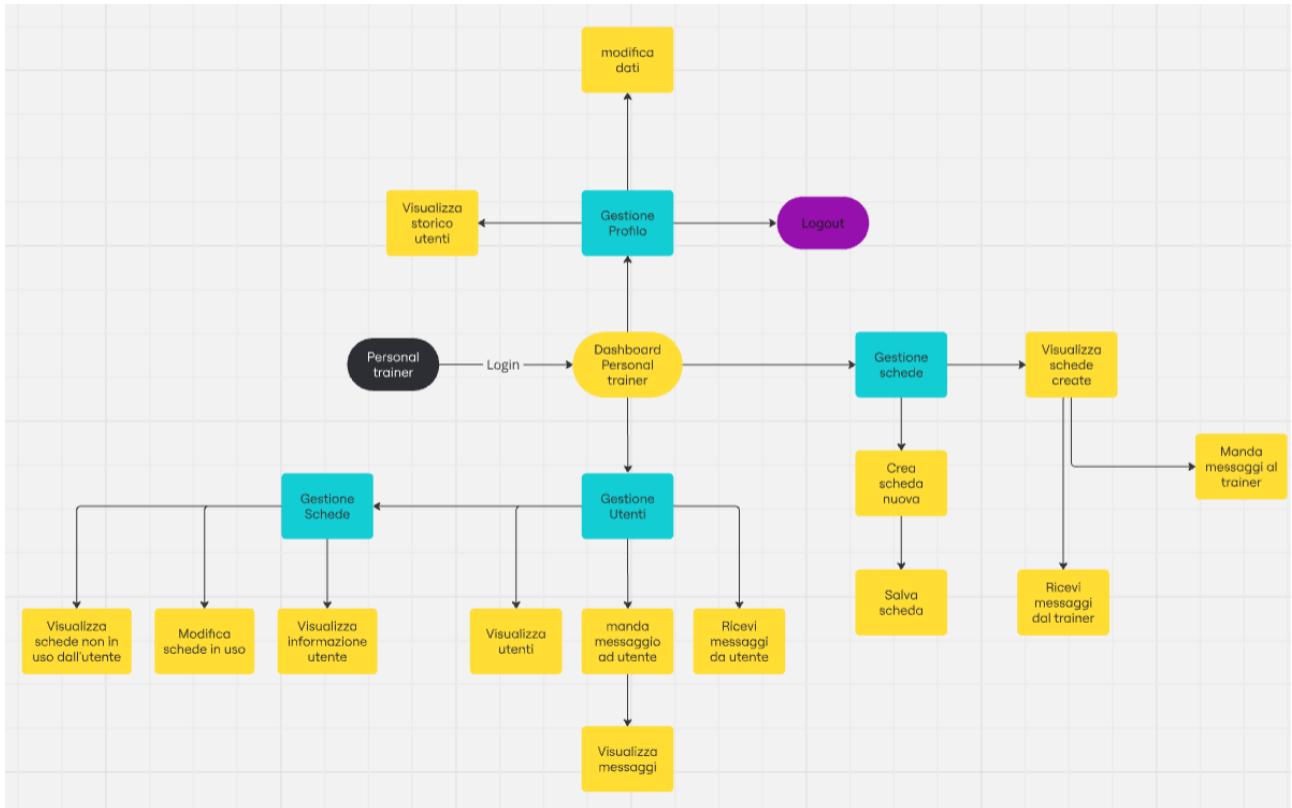
2.5.4.2 Grafico delle task - Proprietario palestra



2.5.4.3 Grafico delle task - Utenti



2.5.4.4 Grafico delle task - Personal Trainer



2.6 Scenari d'uso

Per ogni personas che abbiamo creato, è stato scritto uno scenario apposito, in modo da impersonare l'utente potenziale

2.6.1 Scenario d'uso – Persona 1

Daniele utilizza l'app “Power- Pt” per garantire ai suoi clienti di avere un piano di allenamento personalizzato, tenendo conto delle loro condizioni fisiche.

Successivamente assegna gli istruttori ai clienti in base alla loro competenza e preferenza, monitorando le performance e fornendo feedback regolari.

Si confronta con i personal trainer per l’organizzazione dei video da creare e pubblicare per i suoi clienti in base alla scheda di allenamento.

Infine, crea dei video per i neofiti dedicati al riscaldamento spiegando quanto sia importante per prevenire infortuni, allo stretching post-allenamento, importante per il recupero muscolare e posturali per correggere eventuali errori posturali durante l'esecuzione degli esercizi.

2.6.2 Scenario d'uso – Persona 2

Daniele utilizza l'app per creare piani di allenamento personalizzati e dettagliati per ogni cliente.

Può selezionare esercizi specifici, impostare serie, ripetizioni e tempo di recupero. Una volta creato il proprio piano di allenamento, Roberto lo assegna direttamente al cliente attraverso l'app, il cliente riceve una notifica e può accedere al proprio piano in qualsiasi momento.

Roberto può monitorare i progressi dei clienti attraverso l'app, tenendo traccia dei pesi sollevati, delle ripetizioni eseguite e dei tempi impiegati.

Roberto può condividere articoli, video motivazionali e consigli nutrizionali con i suoi clienti attraverso l'app.

Roberto è sempre stato favorevole all'utilizzo di questa app perché offre grandi vantaggi sia per l'organizzazione del suo tempo che per i clienti e ha sempre voluto ci fosse quando ha cominciato lui ad allenarsi per aiutarlo a migliorare la sua esecuzione e l'organizzazione degli esercizi da fare.

2.6.3 Scenario d'uso – Persona 3

Vito utilizza l'app per creare piani di allenamento personalizzati e dettagliati per ogni cliente.

Può selezionare esercizi specifici, impostare serie, ripetizioni e tempo di recupero. Una volta creato il proprio piano di allenamento, Vito lo assegna direttamente al cliente attraverso l'app, il cliente riceve una notifica e può accedere al proprio piano in qualsiasi momento.

Vito può monitorare i progressi dei clienti attraverso l'app, tenendo traccia dei pesi sollevati, delle ripetizioni eseguite e dei tempi impiegati.

Vito ci tiene personalmente a contattare i suoi clienti regolarmente, dando la possibilità di fare videochiamate per sessioni di controllo a distanza o per togliere al cliente qualsiasi dubbio o perplessità.

2.6.4 Scenario d'uso – Persona 4

Grazie alla vasta libreria di esercizi di Pilates integrata nell'app, Marta crea un piano di allenamento su misura per ogni cliente, tenendo conto delle sue esigenze e limitazioni. Aggiunge video dimostrativi degli esercizi per garantire la corretta esecuzione e correggere eventuali errori posturali.

Una volta creato il piano, Marta lo assegna direttamente al cliente attraverso l'app, il cliente riceve una notifica e può accedere al proprio piano in qualsiasi momento e luogo.

Marta può inviare messaggi diretti al cliente per fornire feedback, rispondere a domande o modificare il piano in base ai progressi.

L'app rappresenta uno strumento fondamentale per Marta, permettendole di offrire un servizio di alta qualità e di gestire la sua attività in modo efficiente e professionale.

2.6.5 Scenario d'uso – Persona 5

Marco, dopo aver iniziato un corso di bodybuilding alla palestra FitForce, decide di scaricare l'applicazione consigliata dal suo trainer, Roberto.

Al mattino si reca in palestra e consulta il suo piano di allenamento sull'app. Esegue gli esercizi seguendo le indicazioni e registra i suoi risultati.

Si sente ogni giorno sempre più motivato ad allenarsi in quanto ha tutto tracciato e ben organizzato, avendo video dove chiarisce ogni suo dubbio.

Partecipa a gruppi di discussione sull'app per scambiare consigli e esperienze con altri appassionati di bodybuilding.

2.6.6 Scenario d'uso – Persona 6

David nel momento in cui è venuto a sapere di un'applicazione in grado di monitorare i suoi progressi ed avere consigli o una scheda personalizzata ha deciso subito di scaricare e iscriversi all'app.

Il suo trainer, Vito lo segue dall'inizio ed è molto contento di come il suo atleta sia migliorato molto da quando ha iniziato il suo percorso. Dopo ogni sessione, David registra i pesi sollevati, le ripetizioni completate e il numero di serie eseguite.

L'app è diventata uno strumento indispensabile per David, permettendogli di raggiungere i suoi obiettivi in modo più efficace e sicuro.

2.6.7 Scenario d'uso – Persona 7

Giada ha un piano di allenamento su misura per i suoi obiettivi specifici grazie a Marta che l'aiuta in questo periodo di forte stress.

Il pilates aiuta Giada ad alleviare lo stress e migliorare la flessibilità del suo corpo, e vedere i progressi la motiva a praticarlo.

L'app la aiuta a diventare più consapevole del proprio corpo e delle sue sensazioni.

Dopo una giornata di lavoro stressante, Giada apre l'app, consulta la sua scheda e si dedica a se stessa e al relax.

PROTOTIPI A BASSA FEDELTA E TEST DI USABILITÀ

POWER-PT

3. PROTOTIPI A BASSA FEDELTA

3.1 Descrizione del Prototipo a Bassa Fedeltà

Il prototipo a bassa fedeltà è una prima versione essenziale del progetto, progettata per evidenziare i concetti fondamentali e l'organizzazione generale dell'interfaccia utente. Questo tipo di prototipo si distingue per elementi visivi semplificati e un livello di dettaglio ridotto, offrendo una visione chiara delle funzionalità principali dell'applicazione. Inoltre, consente la navigazione tra le schermate e l'esplorazione delle interazioni principali.

3.1.1 Sviluppo del prototipo

Abbiamo principalmente sviluppato il prototipo a bassa fedeltà con l'ausilio di MarvelApp, realizzando ogni pagina tramite icone, scritte e interazioni.

3.1.2 Elementi principali del prototipo

Nella documentazione sono state riportate solo alcune pagine, che rappresentano le principali funzionalità, mentre le altre sono presenti nel Prototipo.

Pagina Registrazione Proprietario Palestra:



Username or Email

Password

[Password dimenticata?](#)

LOGIN

Non sei registrato?

[Clicca qui per registrarti](#)



Pagina Login Proprietario Palestra:

The screenshot shows a mobile application interface for entering gym owner details. At the top, there is a header bar with icons for signal strength, battery level, and time (13:00). Below the header, a light blue banner displays the text "INSERISCI I TUOI DATI PALESTRA". The main form consists of several input fields with placeholder text and a "CONFERMA" (Confirm) button at the bottom.

Campo	Placeholder Text
Nome	Nome
Cognome	Cognome
Data di nascita	Data di nascita
E-mail	E-mail
Password	Password
Partita IVA	Partita IVA
Indirizzo	Indirizzo
Telefono	Telefono
Esperienza	Esperienza
Palestra	Palestra

CONFERMA

Navigation icons: back arrow, circle, square.

Pagina Profilo Proprietario della palestra



Pagina Registrazione Utente



Nome

Cognome

Data di nascita

E-mail

Password

Obiettivi

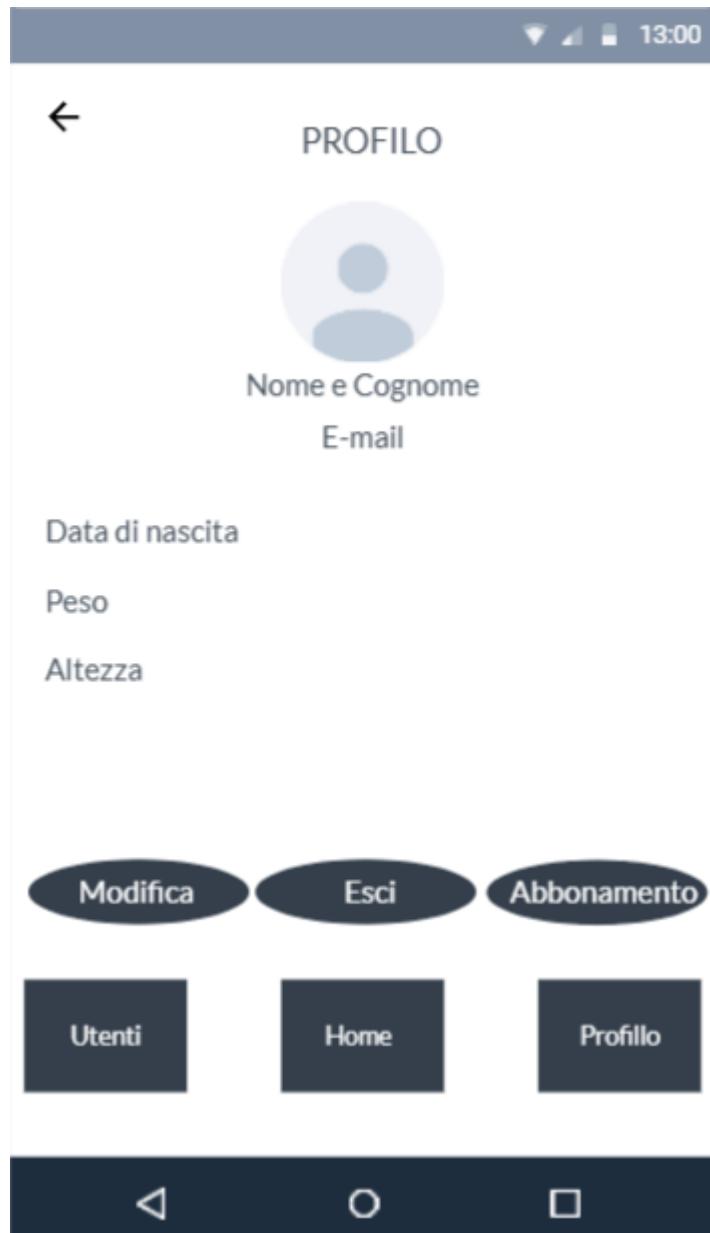
Peso

Altezza

Registrati



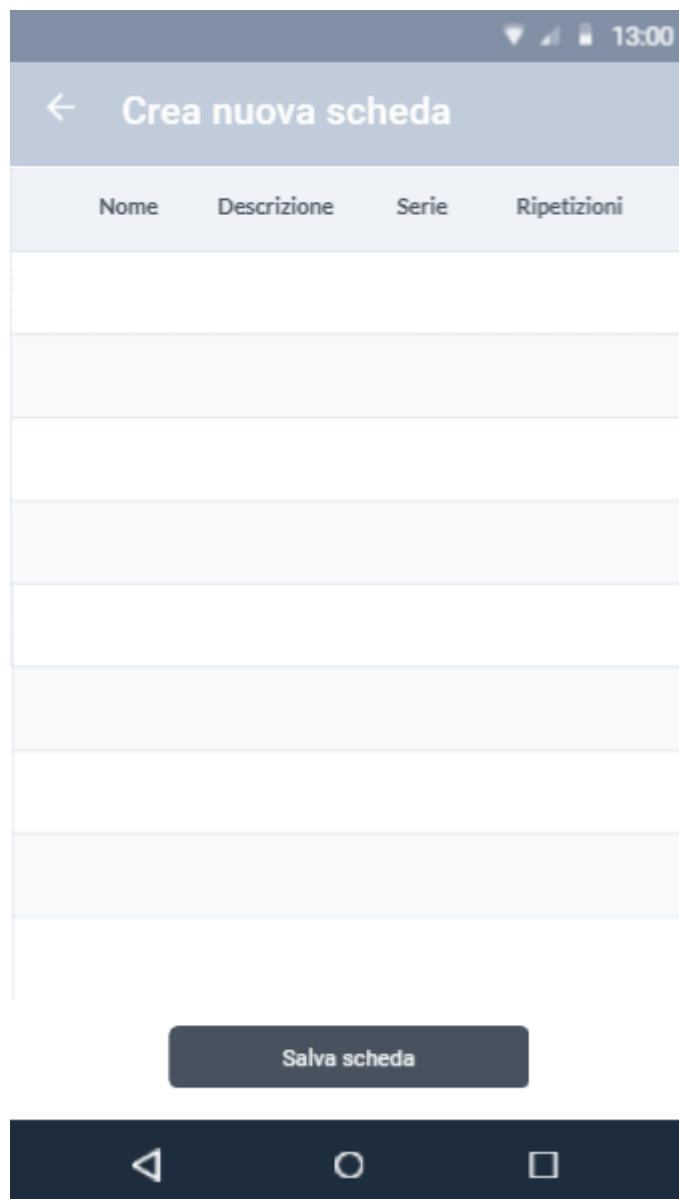
Pagina Profilo Utente:



Pagina Accettazione e Rimozione Personal Trainer:



Pagina creazione e assegnazione scheda di allenamento:



Pagina modifica Scheda allenamento ed elimina Scheda allenamento:



3.2 Test di usabilità sul Prototipo a Bassa Fedeltà

Al fine di valutare l'usabilità di Power-pt, abbiamo deciso di eseguire test di usabilità su un campione ristretto di persone rappresentative del nostro potenziale bacino di utenza.

3.2.1 Struttura del Test di Usabilità

Abbiamo deciso di somministrare questo test formativo a un campione di 4 utenti, in linea con lo studio di Nielsen, che evidenzia una maggiore efficienza ed efficacia nei test condotti su un numero compreso tra 3 e 5 utenti.

Sono state testate le seguenti task:

- ✓ Registrazione e Login
- ✓ Accettazione e rimozione del Personal Trainer
- ✓ Creazione e Visualizzazione della Scheda di Allenamento

Per ogni task, l'osservatore ha valutato quattro metriche:

- Livello di Stress del Soggetto
- Tempo di Esecuzione del Task
- Tipo di Completamento del Task (Insuccesso, Parziale, Successo)
- Livello di Soddisfazione dell'Utente

3.2.2 Descrizione degli utenti indicati

Abbiamo deciso di selezionare quattro tipologie di utenti (Low Fidelity Tester), classificandoli secondo i parametri "Esperienza Tecnologica" e "Conoscenza del Dominio Fitness":

- **LFT 1:** Alta Esperienza Tecnologica – Alta Conoscenza del Dominio Fitness
- **LFT 2:** Alta Esperienza Tecnologica – Bassa Conoscenza del Dominio Fitness
- **LFT 3:** Bassa Esperienza Tecnologica – Alta Conoscenza del Dominio Fitness
- **LFT 4:** Bassa Esperienza Tecnologica – Bassa Conoscenza del Dominio Fitness

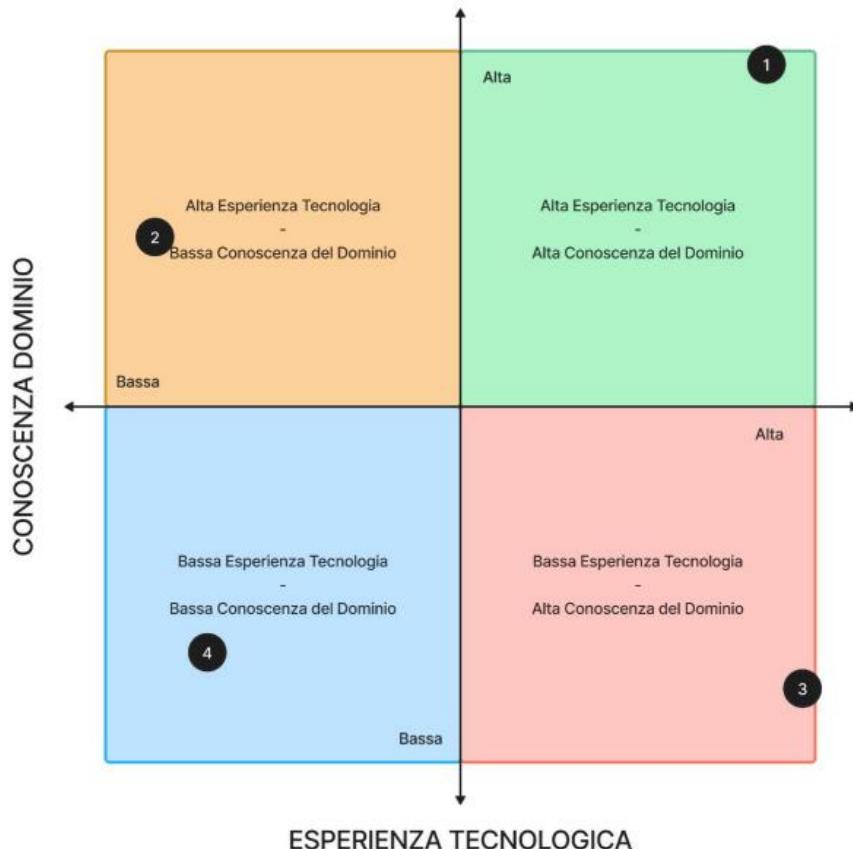
Abbiamo somministrato un breve questionario per raccogliere informazioni generali sugli utenti e per posizionarli nel grafico "Tecnologia-Conoscenza", come mostrato nella rappresentazione successiva.

Il questionario è stato strutturato in tre sezioni:

1. **Informazioni Generali:** per ottenere dati di base sui partecipanti.
2. **Esperienza Tecnologica:** comprendente una domanda aperta, una domanda quiz per valutare conoscenze specifiche e una scala Likert per misurare il livello di confidenza nell'utilizzo della tecnologia.

3. **Conoscenza del Dominio Fitness:** includente una domanda aperta relativa all'esperienza personale, una domanda quiz per verificare conoscenze del settore e una scala Likert per valutare la percezione di competenza.

Compasso Tecnologia-Conoscenza:



Dati dei Partecipanti:**LFT 1:**

Nome	Alessandro Mangiavalori
Età	27
Professione	Sviluppatore Software

LFT 2:

Nome	Federica Turano
Età	22
Professione	Commessa

LFT 3:

Nome	Luigi Olivero
Età	55
Professione	Insegnante di Liceo

LFT 4:

Nome	Roberta Balboni
Età	45
Professione	Impiegata Amministrativa

3.2.3 Tasso di successo dei Test

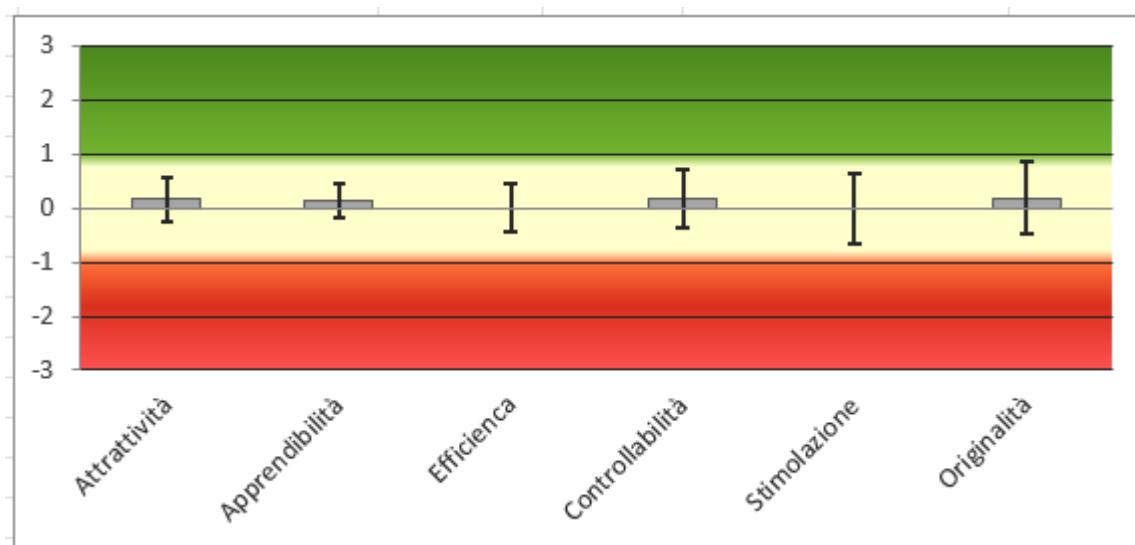
Dalle analisi effettuate sui test di usabilità, sono stati rilevati i seguenti tassi di successo:

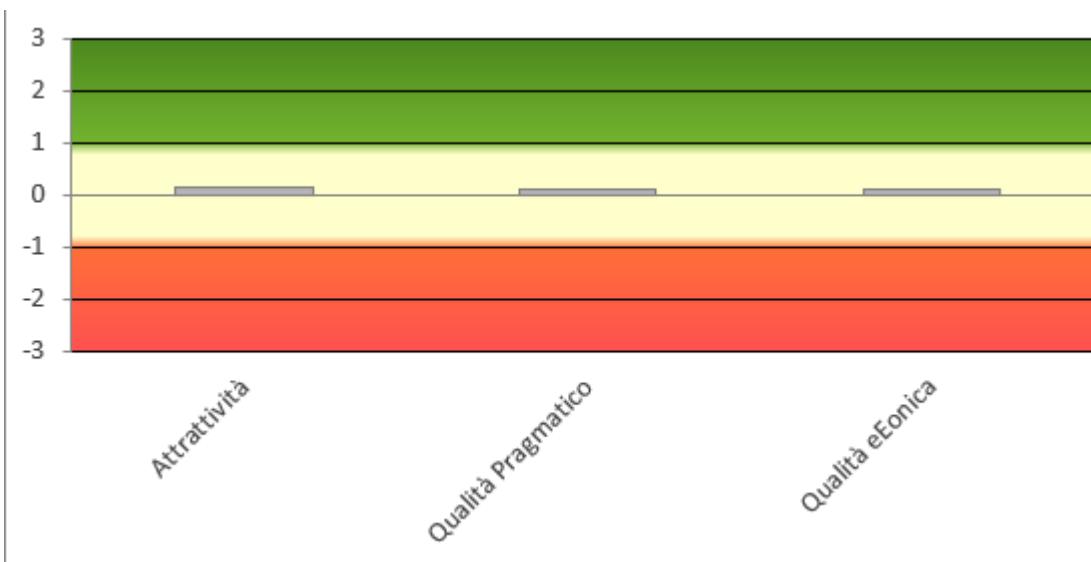
- **LFT 1:** Tasso di Successo 100%, Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 40”
- **LFT 2:** Tasso di Successo 75%, Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 1'09”
- **LFT 3:** Tasso di Successo 60%, Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 1'47”
- **LFT 4:** Tasso di Successo 51%, Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 2'52”

Tasso di Successo Totale del Prototipo: 71,5%

3.3 Questionari UEQ-Short

Alla fine di ogni test di usabilità, è stato somministrato ad ognuno dei partecipanti uno User Experience Questionnaire (UEQ) Short, una valutazione di 26 domande tramite scala Likert da cui abbiamo ricavato i grafici seguenti.

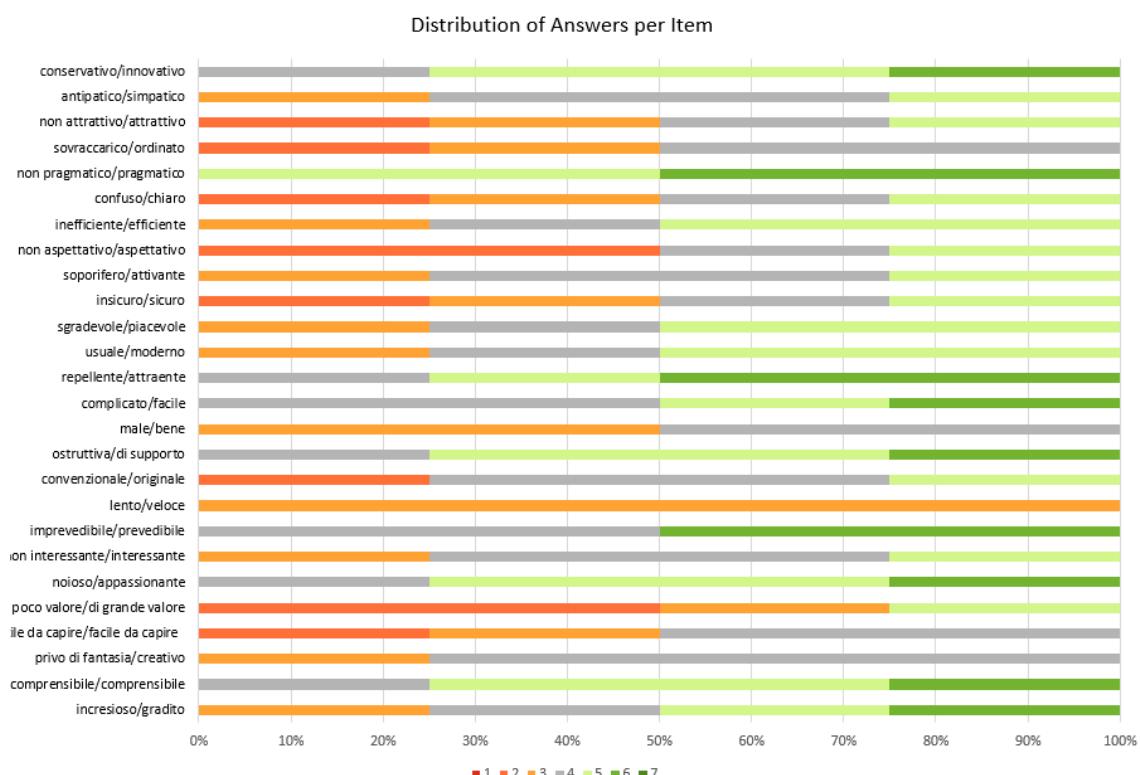




Dai due grafici appena riportati è possibile evidenziare che il nostro Prototipo non solo è carente dal punto di vista estetico, come ci aspettavamo, ma anche sul livello di funzionalità va migliorata l'interazione.

Distribuzione delle risposte per Item

Mostriamo i risultati ottenuti ed in particolare come le risposte sono distribuite tra i diversi utenti.



I risultati del Report UEQ – Short sono consultabili tramite l'apposita sezione Appendice a fine documento.

3.4 Rapporto di usabilità

Dalle analisi condotte dall'osservatore durante i test di usabilità, è stato possibile calcolare varie metriche quali il tempo medio e il tasso di successo di ogni singola task.

TASK – 1 (Registrazione e Login)

- Tasso di Successo – 100%
- Livello di Stress dei Soggetti – Basso
- Tempo Medio di Esecuzione – 54”
- Soddisfazione – 83.75%
- Completamento della Task – S

TASK – 2 (Visualizzare le schede allenamento come utente)

- Tasso di Successo – 50%
- Livello di Stress dei Soggetti – Medio-Basso
- Tempo Medio di Esecuzione – 1’4”
- Soddisfazione – 71.25%
- Completamento della Task – P

TASK – 3 (Creazione e Visualizzazione della Scheda di Allenamento)

- Tasso di Successo – 25%
- Livello di Stress dei Soggetti – Medio
- Tempo Medio di Esecuzione – 1’49”
- Soddisfazione – 56.25%
- Completamento della Task – P

Analisi Complessiva

Dalle informazioni ottenute è possibile dedurre che il task “Creazione e Visualizzazione della Scheda di Allenamento” è stato quello che ha causato maggiori difficoltà agli utenti, con un basso tasso di successo, un livello di stress più elevato e una soddisfazione significativamente ridotta rispetto agli altri task.

Pertanto, questo task dovrà essere perfezionato nel prossimo ciclo di prototipizzazione per migliorare l’usabilità e l’esperienza degli utenti.

PROTOTIPI AD ALTA FEDELTA E TEST DI USABILITÀ

POWER-PT

4. PROTOTIPI AD ALTA FEDELTA

4.1 Descrizione del Prototipo ad Alta Fedeltà

Il prototipo ad alta fedeltà rappresenta una simulazione dettagliata dell'aspetto finale dell'intera applicazione, offrendo una visione precisa e approfondita dell'interfaccia per ciascun task analizzato.

4.1.1 Sviluppo del Prototipo

Per lo sviluppo del prototipo ad alta fedeltà, abbiamo utilizzato Figma, migliorando la qualità grafica di ogni pagina. Questo processo è stato basato sullo scheletro dei prototipi a bassa fedeltà e sulle informazioni ricavate dai test di usabilità.

La strategia adottata ha previsto la creazione di vari template riutilizzabili, che hanno facilitato la fase di prototipazione e garantito una maggiore coerenza tra le pagine. Abbiamo inoltre fatto largo uso degli strumenti di raggruppamento (Group) e incorniciamento (Frame) di Figma per ottimizzare l'organizzazione e la disposizione degli elementi nelle interfacce.

Link per testare i prototipi ad alta fedeltà:

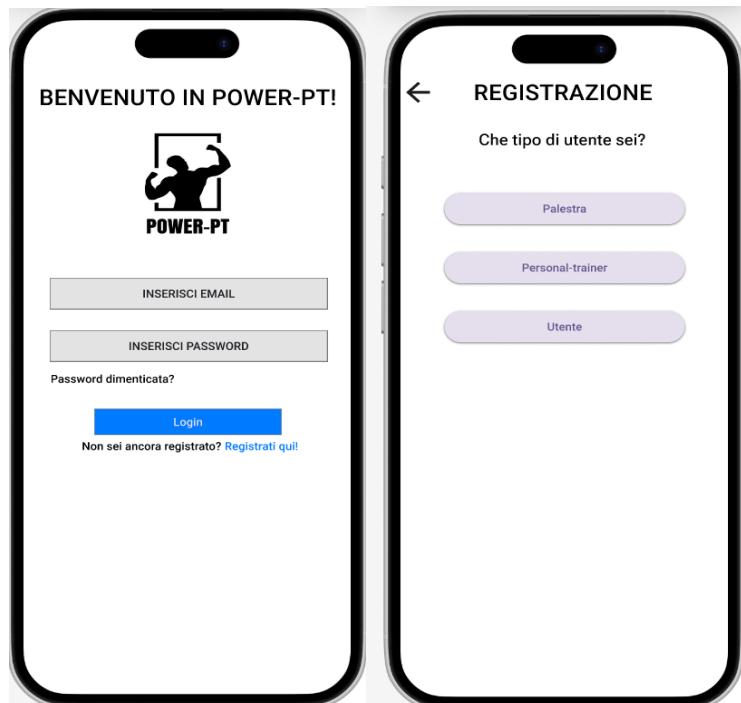
<https://www.figma.com/proto/chAFF6GVNAlRnEyOoM6Oto/PIU?node-id=21-354&t=QYm0RaoqszBguDS6-1&starting-point-node-id=21%3A367>

4.1.2 Struttura del Prototipo

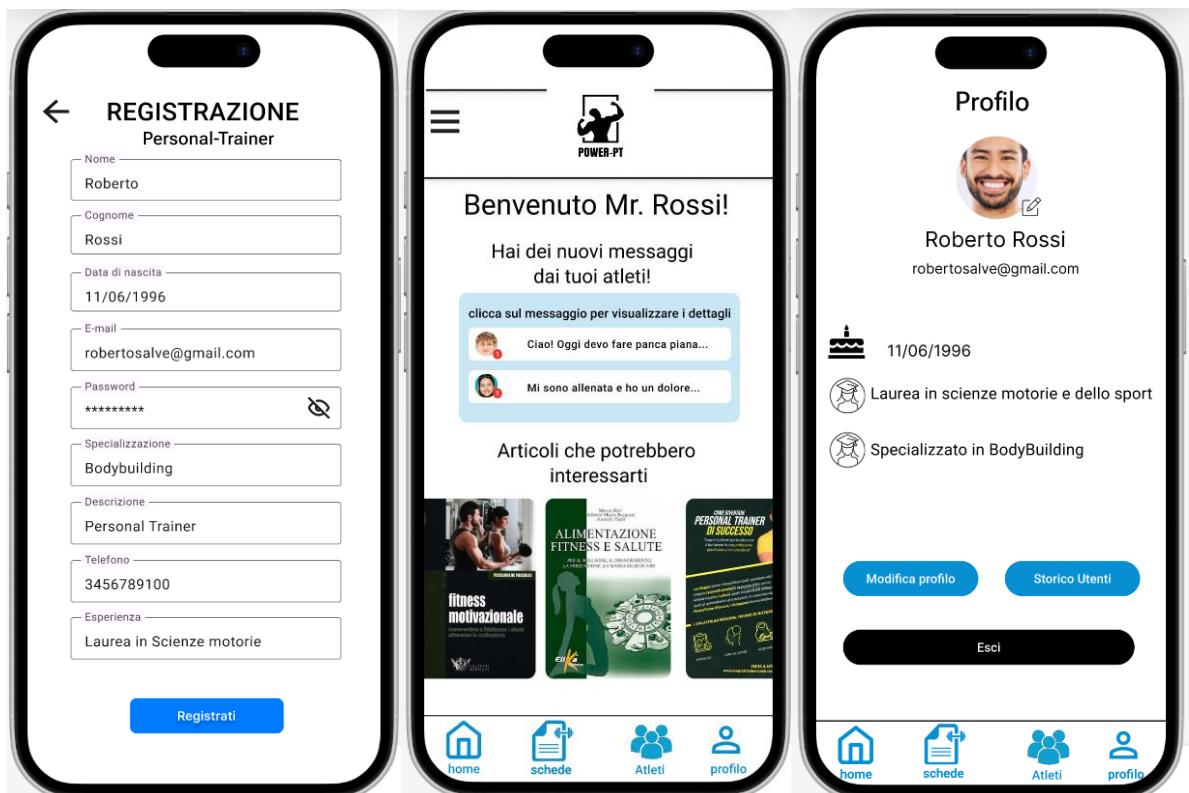
Il prototipo ad alta fedeltà è stato strutturato per funzionalità, organizzando le pagine in gruppi, ciascuno dedicato a una macro-funzionalità specifica dell'applicazione. Questa suddivisione ha consentito di mantenere un'architettura chiara e facilmente navigabile.

4.1.3 Elementi principali del prototipo

Schermata Login e tipo Utente:



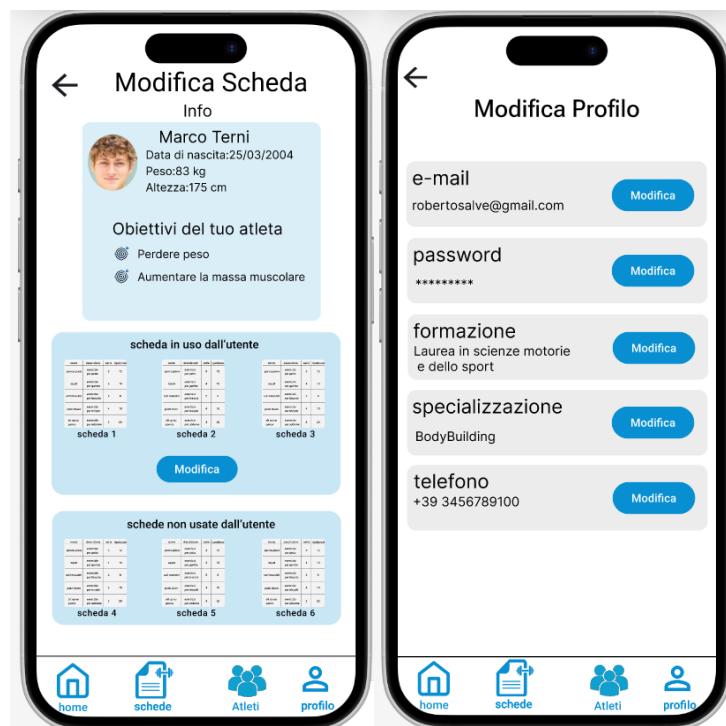
Lato Personal trainer: Registrazione, Home, Profilo



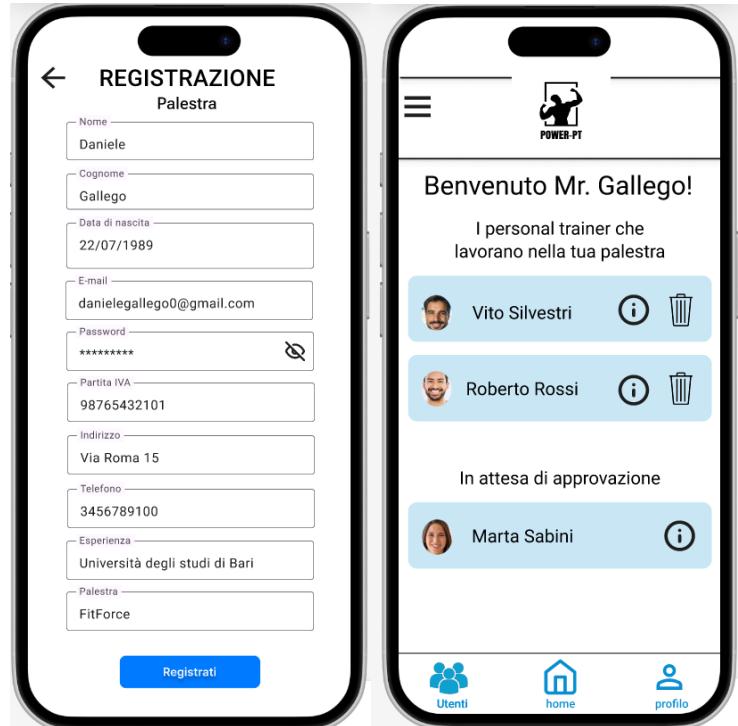
Lato Personal trainer: Schede, Atleti, Chat



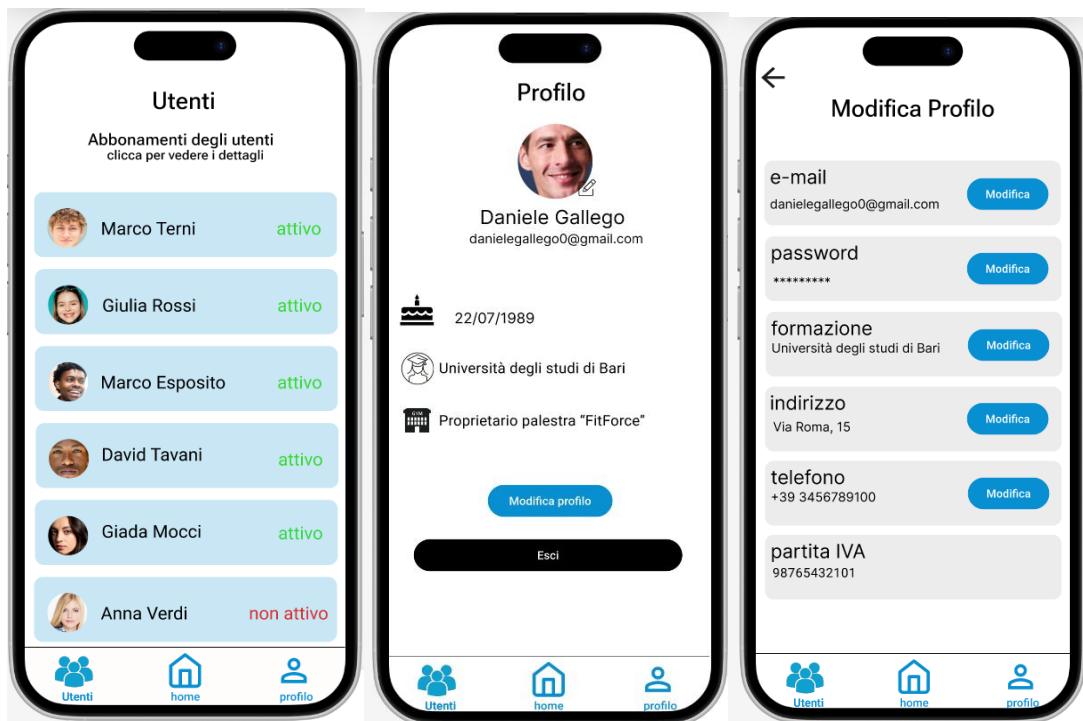
Lato Personal trainer: Modifica Scheda, Modifica Profilo



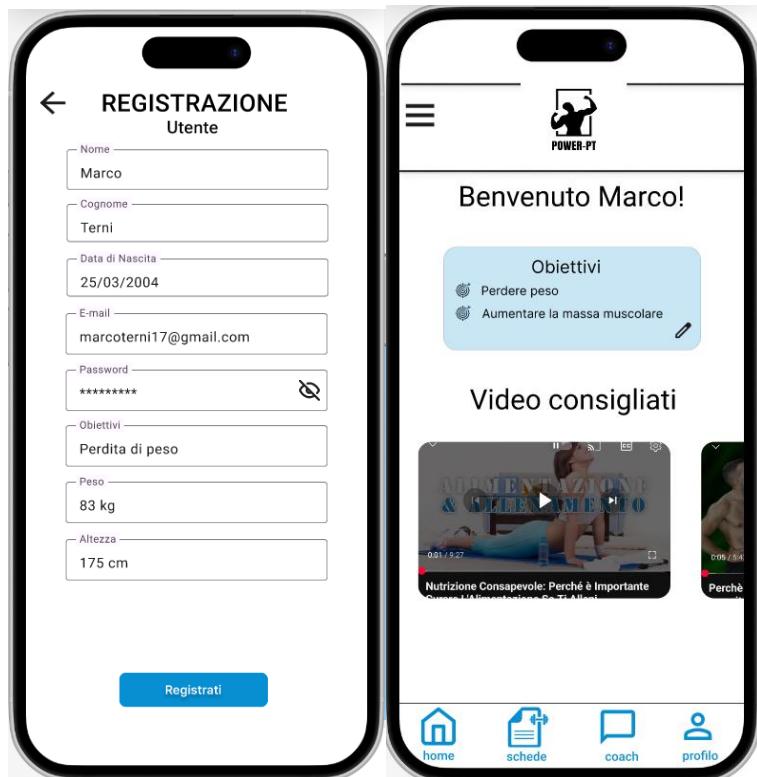
Lato Palestre: Registrazione, Home



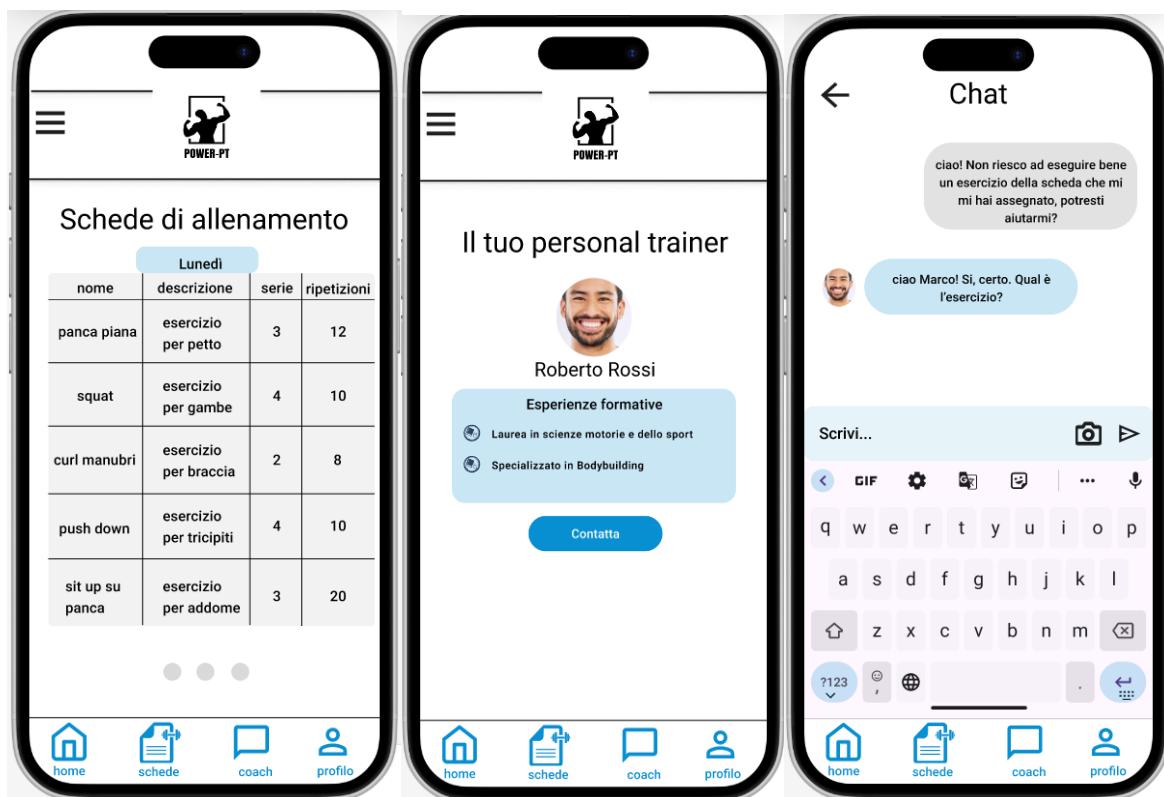
Lato Palestre: Utenti, Profilo, Modifica Profilo



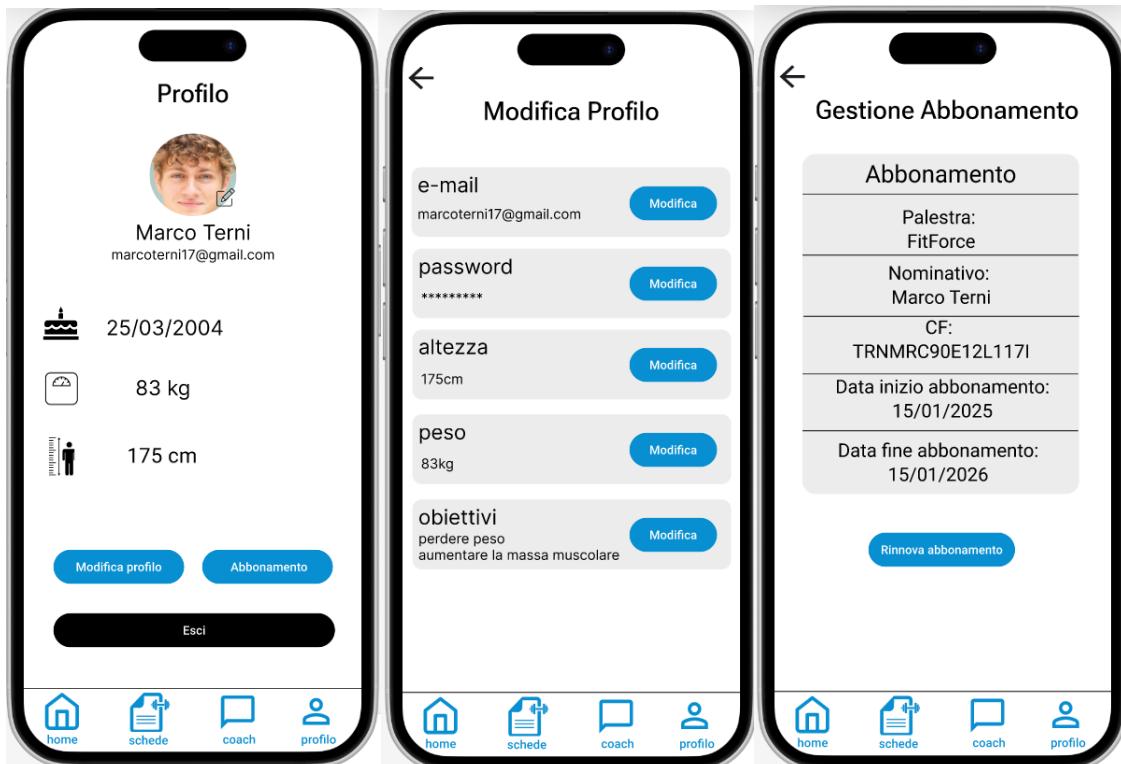
Lato Utente: Registrazione, Home



Lato Utente: Schede, Coach, Chat



Lato Utente: Profilo, Modifica Profilo, Abbonamento



4.2 Test di Usabilità sul Prototipo ad Alta Fedeltà

Per valutare l'usabilità della versione finale dell'applicazione Power-pt, sono stati condotti ulteriori test di usabilità su un campione ristretto di persone, diverse dai tester coinvolti nella fase precedente di prototipazione.

4.2.1 Struttura del Test di Usabilità

Questa fase di test è stata somministrata a un gruppo di 4 partecipanti, seguendo le indicazioni di Jakob Nielsen, secondo cui un campione di 3-5 utenti garantisce risultati efficaci ed efficienti.

Sono stati testati gli stessi task per consentire un confronto diretto sui tassi di successo:

- Registrazione e Login
- Accettazione e Rimozione del Personal Trainer
- Creazione e Visualizzazione della Scheda di Allenamento

Per ciascun task, l'osservatore ha analizzato quattro metriche fondamentali:

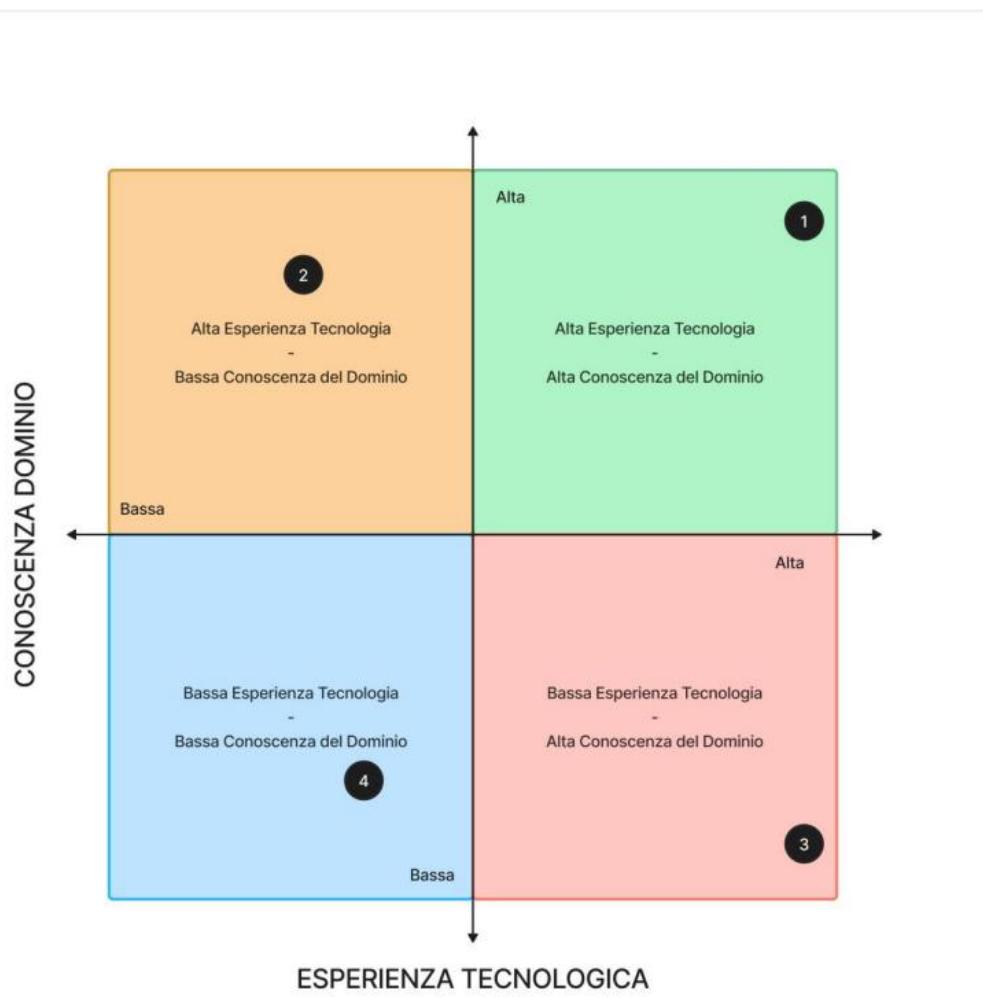
- Livello di Stress percepito dal partecipante
- Tempo necessario per completare il task
- Tipo di completamento del task (Fallimento, Parziale, Successo)
- Livello di Soddisfazione del partecipante

Dopo ogni test, l'osservatore ha compilato un modulo apposito per registrare i dati relativi alle metriche rilevate.

4.2.2 Descrizione degli Utenti Selezionati

I partecipanti sono stati scelti in base a due parametri principali: **Esperienza Tecnologica** e **Conoscenza del Dominio Applicativo**. Le categorie sono state così definite:

- HFT 1: Alta Esperienza Tecnologica – Alta Conoscenza del Dominio Applicativo
- HFT 2: Alta Esperienza Tecnologica – Bassa Conoscenza del Dominio Applicativo
- HFT 3: Bassa Esperienza Tecnologica – Alta Conoscenza del Dominio Applicativo
- HFT 4: Bassa Esperienza Tecnologica – Bassa Conoscenza del Dominio Applicativo



Dati dei partecipanti:

HFT 1:

Nome	Marco Rossi
Età	32
Professione	Personal Trainer

HFT 2:

Nome	Alessia Bianchi
Età	24
Professione	Studente Universitaria

HFT 3:

Nome	Luca Verdi
Età	40
Professione	Impiegato

HFT 4:

Nome	Luca Verdi
Età	40
Professione	Impiegato

4.2.3 Tasso di successo

Dalle analisi effettuate sui test di usabilità sono risultati i seguenti tassi di successo:

- HFT 1 Tasso di Successo 100% Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 28”
- HFT 2 Tasso di Successo 100% Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 38”
- HFT 3 Tasso di Successo 75% Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 49”
- HFT 4 Tasso di Successo 60% Tempo medio di Esecuzione di ogni Task: 1'10”

Tasso di Successo Totale del Prototipo: 83,75%

4.3 QUESTIONARI SUS E UEQ

Prima di iniziare il test, i partecipanti hanno compilato un breve questionario per raccogliere informazioni generali e valutare la loro percezione dell'applicazione. Il questionario è stato strutturato per misurare vari aspetti legati all'usabilità e all'esperienza d'uso tramite una scala Likert a 5 punti. Le domande includevano:

1. La probabilità di utilizzare frequentemente l'app.
2. La percezione di complessità o semplicità dell'app.
3. Il bisogno di supporto da parte di un'altra persona per utilizzare l'app.
4. L'integrazione tra le varie funzionalità dell'app.
5. L'eventuale incoerenza tra le funzionalità dell'app.
6. La facilità d'uso percepita per un'ampia gamma di utenti.
7. Il comfort nell'utilizzo dell'app.
8. La necessità di apprendere processi complessi per usare al meglio l'app.

Queste domande hanno consentito di raccogliere dati qualitativi sulle impressioni dei partecipanti, contribuendo all'identificazione di eventuali criticità o punti di forza nell'usabilità dell'app.

Domanda	HFT 1	HFT 2	HFT 3	HFT 4
1	5	5	5	4
2	2	1	2	4
3	5	5	4	4
4	1	2	2	2
5	4	4	5	4
6	1	1	3	3
7	5	5	5	4
8	1	1	1	2
9	5	5	5	5
10	1	1	2	3
Totale	95	95	85	67,5

Media Generale dell'Usabilità del Prodotto: 85,63%

Formula SUS

Domande dispari (indice: 1, 3, 5, 7, 9): Punteggio Dispari= $\sum(\text{Risposta}-1)$

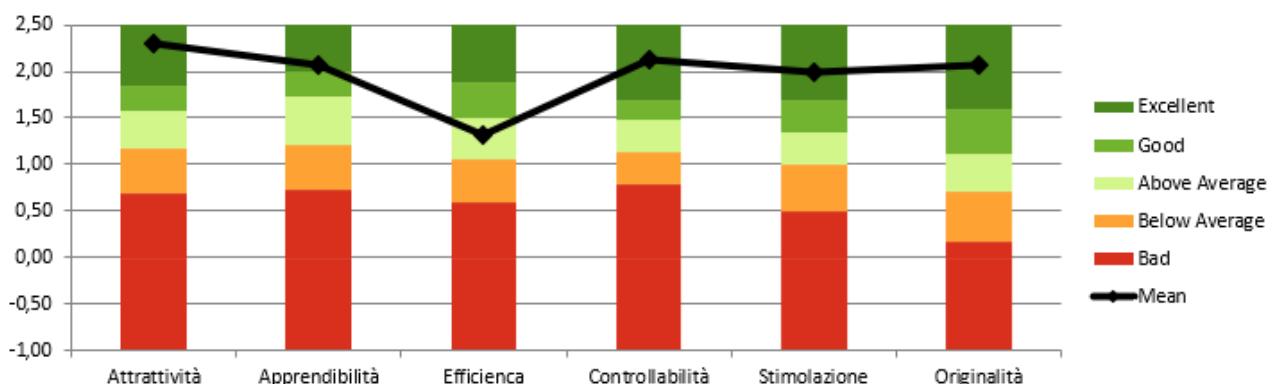
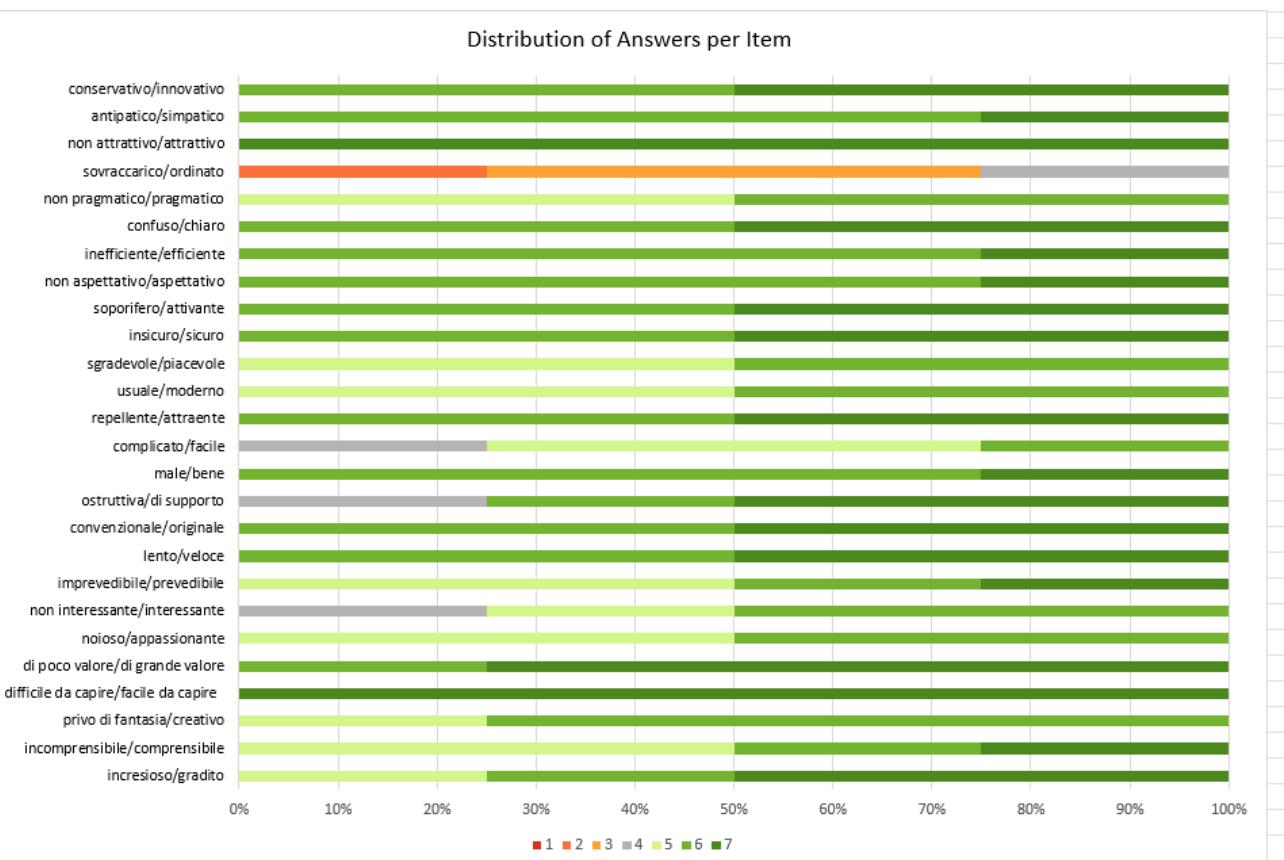
Domande pari (indice: 2, 4, 6, 8, 10): Punteggio Pari= $\sum(5-\text{Risposta})$

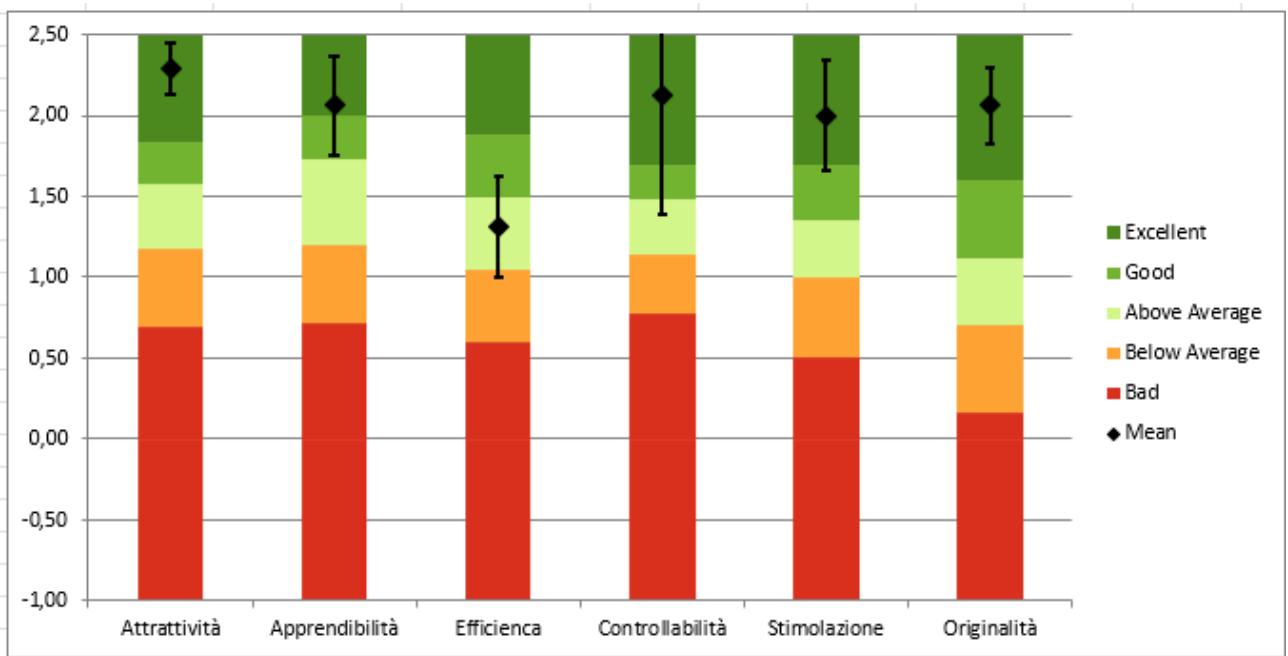
Somma dei punteggi: Punteggio Totale= Punteggio Dispari + Punteggio Pari

Normalizzazione su scala 0-100: Punteggio SUS= Punteggio Totale x 2,5

4.3.2 Questionari UEQ

Alla fine di ogni test di usabilità, è stato somministrato ad ognuno dei partecipanti uno User Experience Questionnaire (UEQ), una valutazione scala Likert da cui abbiamo ricavato i grafici seguenti.





In sintesi, gli aspetti legati a **apprendibilità**, **originalità**, **stimolazione** hanno ottenuto risultati superiori alla media, mentre **attrattività**, **apprendibilità** e **controllabilità** hanno mostrato risultati eccezionali. Grazie all'implementazione, siamo riusciti a migliorare notevolmente i risultati ottenuti con i prototipi a basso livello. Tutte le categorie hanno mostrato un progresso, con un incremento particolarmente evidente in **originalità** e **stimolazione**. Questo miglioramento è probabilmente dovuto alle limitazioni dei prototipi iniziali, che avevano portato a valutazioni più basse per questi aspetti.

4.4 Rapporto di Usabilità

Dalle analisi condotte dall'osservatore durante i test di usabilità, è stato possibile calcolare varie metriche quali il tempo medio e il tasso di successo di ogni singola task.

Task 1

- **Tempo Impiegato:** 35''
- **Livello di Soddisfazione:** 88.75%
- **Livello di Stress:** Medio-Basso
- **Esito del Task:** S

Task 2

- **Tempo Impiegato:** 45''
- **Livello di Soddisfazione:** 85%
- **Livello di Stress:** Medio
- **Esito del Task:** S

Task 3

- **Tempo Impiegato:** 62''
- **Livello di Soddisfazione:** 75%
- **Livello di Stress:** Medio
- **Esito del Task:** S

Conclusioni

Abbiamo dedicato tempo e risorse per sviluppare un app che soddisfi le esigenze di tutti gli utenti, indipendentemente dal loro livello di esperienza nel mondo del fitness. L'obiettivo principale è sempre stato quello di offrire un'esperienza fluida, intuitiva e personalizzata, che permettesse a ciascun utente di sfruttare al massimo le funzionalità messe a disposizione, sia che si tratti di atleti esperti che di chi si avvicina al fitness per la prima volta.

Abbiamo prestato particolare attenzione all'usabilità e alla navigazione, cercando di rendere l'interfaccia non solo funzionale, ma anche esteticamente gradevole, affinché l'interazione quotidiana con l'app fosse un'esperienza piacevole. La combinazione di strumenti per il miglioramento dell'allenamento mira a rendere l'app un compagno di viaggio indispensabile per il percorso di crescita personale e benessere fisico.

Il nostro impegno non si è fermato alla progettazione tecnica, ma si è esteso alla continua verifica e ottimizzazione, attraverso il coinvolgimento attivo degli utenti nei test e nei questionari. I loro feedback ci hanno permesso di affinare ogni dettaglio, rendendo l'app sempre più in linea con le reali esigenze di chi si allena, garantendo che fosse accessibile anche a chi ha poca esperienza con la tecnologia.

APPENDICE

POWER-PT

APPENDICE

Questionario

Questionario compilabile:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSerKtP5zbjRXFe6l6wBABMnO5Wg7ZVg0pdn0UPTm_IjN6HtiA/viewform?usp=header

Prototipo a bassa fedeltà

Questionario scheda utente: [Scheda Utente](#)

Test di Usabilità sul Prototipo a Bassa Fedeltà (UEQ): [TEST DI USABILITÀ BASSA FEDELTA.docx](#)

Prototipo ad alta fedeltà

Questionario scheda utente: [Scheda Utente](#)

Test di Usabilità sul Prototipo ad Alta Fedeltà (SUS - UEQ): [TEST DI USABILITÀ ALTA FEDELTA.docx](#)

Rapporto di Usabilità – UEQ: [UEQ Power-pt.xlsx](#)