**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**

  
  
  
Interazione Uomo Macchina e Usabilità del Software

**MedMinder**

**Assignment 3**

**Usability Testing**

***Francesca Festa -***

***Emanuele Gargiulo- 0522500718***

# Indice

[Indice 2](#_Toc10742839)

# Introduzione

## Definizione ISO dell’Usabilità

Secondo la definizione ufficiale dell’ISO 9241-11, l’usabilità è “la misura in cui un prodotto può essere utilizzato da utenti specifici per ottenere determinati obbiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione.

* Efficacia: //Aggiungere cos’è, in maniera non troppo sintetica (vedi ‘E-Events’, assignment3)
* Efficienza: //Aggiungere cos’è
* Soddisfazione: //Aggiungere cos’è

## Valutazione Empirica dell’usabilità

//Al momento presa dal mio assignment individuale, va adattata, tagliata ecc

La valutazione empirica rappresenta lo standard di riferimento per la valutazione dell’usabilità, in quanto fornisce ai valutatori ciò che davvero hanno bisogno di sapere: cosa succede quando la gente usa il sistema nel mondo reale?  
Chiaramente, questo comporta anche un serio rischio. Infatti, se è necessario attendere che l’utente usi realmente il sistema per eseguirne la valutazione, c’è la possibilità che tale sistema si riveli poi totalmente errato quando l’intero processo di sviluppo è già stato portato a compimento.

Esistono più metodi di portare avanti valutazioni empiriche, tra cui i *field studies*, nei quali si studia il sistema nell’ambito del suo contesto d’uso, raccogliendo osservazioni e catalogandole in base alla serietà dei problemi riscontrati. Ovviamente un tale procedimento è costoso sia in termini economici che di tempo.

Un’ulteriore possibilità è quella delle interviste retrospettive, nelle quali si chiede agli utenti di ricordare interazioni con il sistema che gli sono sembrate particolarmente positive o negative, ma tale tecnica incontra l’ovvio problema dell’inaffidabilità e soggettività della memoria umana.

Per portare avanti dei “field studies” in maniera più economica e anche durante lo svolgimento del processo di sviluppo, è possibile eseguire tali test portando gli utenti in laboratorio, sebbene ci sia poi da prestare molta attenzione ad assicurarsi che l’ambiente in cui viene svolto il test, cioè il laboratorio stesso, non ne influenzi i risultati.

Inoltre, è necessario riflettere attentamente su quali dati raccogliere. Tipicamente, vengono raccolti i tempi di esecuzione, filmate le azioni dell’utente e raccolte le schermate mostrate dal sistema durante l’interazione.

Siccome non è possibile osservare dall’esterno i processi mentali dell’utente durante lo svolgimento dei task, gli viene spesso chiesto di pensare ad alta voce, usando quello che viene chiamato, appunto, **thinking aloud:** all’utente sarà chiesto di spiegare i propri obbiettivi, le reazioni alle risposte del sistema, e tutti i dubbi che gli vengono in mente durante l’interazione.

L’analisi dei dubbi espressi durante il thinking aloud, insieme a quanto avvenuto immediatamente prima e immediatamente dopo tali difficoltà, può aiutare a scoprire le cause e le conseguenze dei problemi di usabilità riscontrati dall’utente.

# Impostazione del testing per MedMinder

## Metodologia da Utilizzare

//Useremo valutazione empirica + eventualmente qualcosa di euristico… qui è da spiegare bene come procederemo

## Requisiti da testare

In accordo con il progettista di MedMinder, i requisiti di usabilità da testare saranno

* **Efficacia**: L’utente deve portare a termine tutti i task principali con scarse percentuali d’errore
* **Efficienza**: L’utente deve portare a termine tutti i task principali velocemente

Tali parametri verranno testati per i task principali dell’applicazione

## Task da testare

* Aggiunta di un farmaco all’applicazione
* Aggiunta di una visita all’applicazione
* Visualizzazione del riepilogo medicine rimanenti
* Visualizzazione del riepilogo visite mediche
* Visualizzazione farmacie aperte in zona
* Visualizzazione riepilogo