

**Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica
Sistemi Cognitivi e Interazione Persona-Calcolatore
A.A. 2014/2015**

**Wireframing
(Peer evaluation)**

Docente:

Daniela Giordano

Studenti:

Floriana Leone O55/000246

Giuseppe Mastro Simone O55/000262

Premessa

Una volta definiti i due prototipi delle possibili interfacce utente da sviluppare, si procede alla cosiddetta valutazione euristica del progetto di un altro gruppo del corso.

Lo scopo è quello di dare dei feedback sul lavoro svolto fino ad ora in modo da poter servire come un aiuto per comprendere vantaggi e svantaggi delle interfacce prodotte e proposte dai membri dell'altro gruppo.

Valutazione Prototipo 1 (ShopArt Mockup)

Il primo prototipo, relativo al file “ShopArt Mockup.pdf”, è in generale ben strutturato anche se sono stati evidenziati dei punti incoerenti o di cui non si è compresa del tutto la funzionalità.

Ad esempio, è chiaro cosa stiamo facendo in ciascuna pagina dell'applicazione, tuttavia non è ben comprensibile lo scopo della pagina “I tuoi acquisti”, in quanto non è mostrato con quale modalità vengano aggiunti degli acquisti, considerando che non si presenta come un'app di acquisto oppure nella pagina dei “Contatti” non è ben chiaro cosa si vuole condividere con gli amici (trattandosi di una condivisione sarebbe stato preferibile usare una label più esplicativa della funzionalità).

Il controllo da parte dell'utente è abbastanza buono, infatti anche se non è utilizzata la tecnica delle briciole di pane, è possibile muoversi facilmente all'interno dell'applicazione o tornare alla schermata principale. Tuttavia, ci sono dei casi di incoerenza, in cui per esempio il tasto “Back” non riporta esattamente alla pagina precedente.

Alcune funzionalità sono state inoltre trascurate, come nel caso in cui si è dimenticata la password nella pagina di login o la modalità con la quale modificare il profilo dell'utente. Sarebbe anche opportuno dare la possibilità di fare *logout* da qualsiasi schermata, operazione che in realtà, secondo questo prototipo, è possibile effettuare solo nelle pagine “Home” e “Submit”.

Infine, inizialmente è stata riscontrata una certa difficoltà nel comprendere l'utilizzo della pagina di “Seleziona abito”, sarebbe opportuno indicare nel form di input cosa inserire e per quale fine in modo da far comprendere meglio che una volta che si è selezionato l'articolo di interesse si viene reindirizzati nella pagina “Mappa”.

Rapporto di usabilità del Prototipo 1 (ShopArt Mockup)

Ricapitolando i problemi individuati in questo prototipo sono riportati nella seguente tabella:

| N° problema | Posizione | Problema | Principio violato | Soluzione | Gravità (0-4) |
|-------------|--|--|--|---|---------------|
| 1 | Pagina “I tuoi acquisti” | Non sono chiari lo scopo e le modalità di utilizzo della pagina | Visibilità dello stato del sistema | Eliminare la pagina o renderla utilizzabile (es. con un tasto “Aggiungi abito”) | 1 |
| 2 | Pagina “Contatti” | Non è chiaro cosa si vuole condividere con gli amici | Il linguaggio dell'applicazione deve riflettere quello reale | Visualizzare un messaggio che spieghi all'utente la funzione di questo tasto | 2 |
| 3 | Nella pagina “Mappa” | Il pulsante “Back” non riporta alla pagina precedente | Coerenza | Correggere il link in modo che reindirizzi alla pagina giusta | 2 |
| 4 | Tutte le pagine tranne “Home” e “Submit” | Non è possibile effettuare il <i>logout</i> da parte dell'utente | Controllo da parte dell'utente | Inserire un link di <i>logout</i> verso “Authentication” in tutte le altre pagine | 3 |
| 5 | Nella pagina “Seleziona abito” | Non è chiaro il risultato della compilazione del form | Visibilità dello stato del sistema | Visualizzare un messaggio che informi su quale sarà lo step successivo | 1 |
| 6 | Nella pagina “Aggiungi abito” | L'utente di volta in volta deve scrivere il | Non richiedere eccessivi sforzi di memoria | Fare in modo che dalla pagina | 3 |

| | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|
| | | nome di ogni articolo da inserire nella Wish List | | “Seleziona abito” si possa scegliere se cercare l’articolo richiesto o inserirlo nella Wish List | |
|--|--|---|--|--|--|

Valutazione Prototipo 2 (ShopArt+-+Peppe)

Anche per questo secondo prototipo, relativo al file “ShopArt+-+Peppe.pdf”, si sono riscontrate delle funzionalità contrastanti o che comunque potrebbero essere migliorate.

In generale, si presentano più o meno gli stessi problemi visti nel primo prototipo, come il problema della gestione della password dimenticata nella pagina di login.

Tuttavia, in questo caso sono presenti altri tipi di problemi, come il fatto che non è possibile tornare indietro nella pagina principale una volta che si va nella schermata di login o la possibilità di fare il *logout* solo dalla pagina “GPS”.

Il linguaggio utilizzato è ben comprensibile, anche se la label dell'icona home nella schermata “Acquisto” non rimanda veramente alla Home, bensì alla pagina “Cerca”.

Come nel prototipo 1, il controllo da parte dell'utente è abbastanza buono, infatti anche se non è utilizzata la tecnica delle briciole di pane, è possibile muoversi facilmente tra i vari tab offerti sapendo di volta in volta in quale schermata ci troviamo.

Inoltre, alcuni link non sono coerenti e rimandano a pagine non adeguate, ad esempio Info -> Who uses this app? -> More... che reindirizza nella schermata della Wish List oppure in Go! -> Enable/Disable Alarm che ci porta nella pagina “Info”.

In “Negozzi e Orari” raggiungibile tramite il tab “Opening time” il tasto di impostazioni non va veramente lì, ma nella pagina iniziale (funzionando di fatto come un logout!).

Per visualizzare il proprio profilo bisogna cliccare sull'icona “Back” presente nelle schermate raggiungibili attraverso i tab. Non è così che l'utente vorrebbe tornare alla schermata del proprio account e, inoltre, dall'icona “Back” ci si aspetta un comportamento diverso, ovvero di tornare alla schermata precedentemente visualizzata.

Infine, nel caso in cui si accede alla pagina “Info” dopo aver fatto il login, attraverso la schermata “Settings”, il tasto “Back” causerà il logout dell'utente.

Rapporto di usabilità del Prototipo 2 (ShopArt+-+Peppe)

Nella seguente tabella vengono riportati i problemi riscontrati in questo prototipo:

| N° problema | Posizione | Problema | Principio violato | Soluzione | Gravità (0-4) |
|-------------|---|--|--|--|---------------|
| 1 | Tutte le pagine tranne “GPS” | Non è possibile effettuare il <i>logout</i> da parte dell'utente | Controllo da parte dell'utente | Inserire un link di <i>logout</i> verso “Home” in tutte le altre pagine tranne “About us” e “Info”(e sue sottopagine) | 3 |
| 2 | Nella pagina “Login” | Non è possibile tornare indietro alla schermata principale | Controllo da parte dell'utente/ Prevenire errori | Inserire un pulsante per tornare indietro/ Avvertire l'utente che la fase di <i>login</i> non può essere interrotta | 3 |
| 3 | Nelle pagine “Who uses?” e “Go!” | Reindirizzamento dei link <i>more</i> ed <i>Enabled/Disabled Alarm</i> | Coerenza | Correggere il link in modo che reindirizzi verso una pagina adatta | 4 |
| 4 | Tutte le pagine tranne “Submit” e “Go!” | E' difficile capire come tornare alla schermata del proprio account | Il linguaggio dell'applicazione deve riflettere quello reale | Inserire (o sostituire il tasto “Back”) un pulsante “Back to your account” | 2 |
| 5 | Nella pagina “Acquisto” | Il tasto dell'icona “Home” non reindirizza alla pagina “Home” | Il linguaggio dell'applicazione deve riflettere quello reale | Cambiare l'icona e utilizzarne una più appropriata (una lente di | 2 |

| | | | | | |
|---|-------------------------------------|---|---|--|---|
| | | ma verso la pagina “Cerca” | | ingrandimento per esempio) | |
| 6 | Nella pagine “Negozi e orari” | Il tasto dell'icona “Impostazioni” reindirizza in realtà verso la schermata “Home”, causando il logout dell'utente | Il linguaggio dell'applicazione deve riflettere quello reale/Visibilità dello stato del sistema | Cambiare l'icona e utilizzarne una più appropriata/ Correggere il link in modo che reindirizzi alla pagina “Settings” | 1 |

Feedback comparativo dei due prototipi

Analizzate un po' quelle che sono le funzionalità dei due prototipi, è possibile effettuare un'analisi comparativa in modo da far risaltare le caratteristiche peculiari di entrambi i modelli e scegliere quelle che, a nostro parere, sono migliori rispetto ad altre.

È stato notato che i due prototipi non sono del tutto equivalenti dal punto di vista delle funzionalità, infatti alcune funzioni presenti nel secondo prototipo non sono presenti nel primo (es. Schedule your shopping, Info, About us) e, viceversa, alcune di quelle presenti nel primo non sono presenti nel secondo (es. editare il profilo dell'utente o la presenza del My purchases, che comunque non è utile per questo tipo di applicazione).

Per certi versi il prototipo 2 si presenta migliore, in quanto mostra per lo più delle funzionalità prettamente inerenti all'obiettivo dell'app, sebbene anch'esso presenti alcuni piccoli difetti. In realtà, non è ben chiaro lo scopo della schermata Go!, quindi potrebbe essere anche rimossa (così come è del tutto assente nel prototipo 1). Le Info potrebbero essere utili per far comprendere il motivo per cui usare quest'applicazione oppure “Tell a friend” diventa per certi versi più significativo della pagina “Contatti” del primo prototipo.

Il problema del prototipo 2 è che non è chiara la modalità con la quale visualizzare il proprio profilo (“Back” non è sufficiente per capire che si va nella pagina dell'account) o di modificarlo come nel caso del prototipo 1 (anche se non viene mostrata l'interfaccia per gestire la modifica), quindi per questo tipo di problema sarebbe migliore quest'ultima soluzione.

Inoltre, l'aggiunta di articoli nella Wish List è mostrata diversamente dai due prototipi, infatti nel primo prototipo si dà la possibilità all'utente di aggiungere solo un articolo alla volta, mentre nel secondo, si può solo scegliere la quantità, ma non aggiungere nuovi elementi. In realtà, il modo in cui è sviluppata questa funzionalità, secondo il nostro parere, va a violare il principio di non richiedere eccessivi sforzi di memoria, in quanto (nel caso del primo prototipo) è richiesto all'utente di volta in volta di andare a scrivere il nome dell'articolo desiderato. Questo problema potrebbe essere ovviato dando la possibilità nella pagina di ricerca di scegliere se andare a cercare l'articolo richiesto con la mappa o se inserirlo nella Wish List. Se si dovesse scegliere questa seconda opzione si verrebbe reindirizzati nella schermata "I tuoi acquisti", in cui vengono elencati gli articoli desiderati e si ha la possibilità di impostarne la quantità.

Da questo punto di vista, dunque è preferibile l'interfaccia della Wish List del prototipo 2, con l'aggiunta della possibilità di rimuovere un articolo come mostrato nel prototipo 1.

Criteri di valutazione e punteggi

Prototype #1:

- Clarity: 3
- Completeness: 4

Prototype #2:

- Clarity: 3
- Completeness: 4

Prototype divergence: 5