

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

User Evaluation Plan

Docente:

Daniela Giordano

Studenti:

Floriana Leone O55/000246

Giuseppe Mastrosimone O55/000262

SmokApp Evaluation Plan

Sommario

- Cosa viene testato:

- il processo di sign up;
- la fase di login;
- la selezione di un goal, la cui anteprima sarà mostrata nella home page;
- l'aggiunta di una sigaretta, inclusa la possibilità di vincere un trofeo relativo a questa azione;
- il raggiungimento di un obiettivo selezionato, nonché l'eventualità di poterlo perdere;
- la navigazione attraverso le diverse schermate, quali "Profile", "Stats", "Achievements", ecc.

- Cosa si vuole approfondire:

- la comprensibilità dell'interfaccia;
- l'efficacia dei vari task;
- eventuale presenza di errori;

- **Perché:** l'idea è quella di trovare il minor numero di problemi possibile, in modo da poter già portare il prototipo verso lo step successivo.

- **Partecipanti:** 3 partecipanti saranno selezionati tra coloro le cui caratteristiche corrispondono al target cercato.

- **Perché:** in questa fase si ritiene che 3 partecipanti siano sufficienti per lo svolgimento del testing del prototipo, in particolare si preferisce farlo provare a chi potrebbero essere i futuri utenti della nostra app.

Obiettivo

L'obiettivo dell'user testing è quello di migliorare, attraverso il feedback ottenuto, le funzionalità dell'app in termini di efficienza e soddisfazione dell'utente.

In particolare, l'utilizzo dell'app deve essere reso semplice e piacevole per l'utente, in modo che sia motivato a continuare a utilizzarla, sia che si tratti del task principale (aggiungere una nuova sigaretta quando l'utente decide di fumarne una), sia che stia semplicemente visualizzando gli obiettivi e i trofei ottenuti.

Obiettivi di testing:

- identificare errori di presentazione – fallimenti nel trovare e agire sulle informazioni mostrate o errori dovuti ad etichette ambigue;
- identificare problemi di controllo da parte dell'utente - toolbar o caselle di input inappropriate;
- i dati ottenuti saranno utilizzati per capire se l'interfaccia attuale è abbastanza efficiente da poter essere considerata definitiva e quindi pronta per essere usata per sviluppi futuri.

Partecipanti

I 3 partecipanti saranno selezionati tra coloro le cui caratteristiche corrispondono al target cercato in modo da assicurare dei risultati significativi.

I partecipanti avranno le seguenti caratteristiche:

- età compresa tra i 16 e i 65 anni;
- fumatori abituali (fumano almeno 3-5 sigarette al giorno);
- capaci di usare dispositivi mobili.

Durata

Il test non dovrebbe richiedere più di 20/30 minuti per ciascun partecipante.

Luogo

Il test sarà effettuato tramite smartphone in un ambiente domestico, in modo da poter simulare quanto più possibile uno scenario reale di utilizzo dell'app.

Periodo

Il test sarà effettuato in un periodo in cui sia i valutatori che gli sviluppatori saranno liberi per poter comunicare, pertanto orientativamente potrà essere eseguito tra le 10 e le 12 del weekend tra il 12 e il 14 Giugno.

Metodologia

Ai partecipanti sarà chiesto di eseguire una serie di task rappresentanti vari scenari, qui sotto elencati.

Durante lo svolgimento del test si prenderà nota di eventuali commenti dei valutatori attraverso la tecnica del *thing aloud*.

Inoltre, dopo che i partecipanti avranno completato gli scenari, verrà chiesto il loro feedback attraverso la valutazione, con un punteggio da 1 (facile) a 5 (difficile), di ciascun task affrontato sulla base delle difficoltà incontrate durante la sua comprensione ed esecuzione.

All'inizio del test ai partecipanti sarà chiesto di compilare il form per il consenso all'utilizzo dei dati di feedback ottenuti dopo il test e dei dati demografici inseriti, anch'essi richiesti durante la fase iniziale.

Metrica

Attraverso l'user testing, potranno essere misurati alcuni importanti indici che permetteranno di evidenziare il grado di comprensibilità e di efficacia dell'interfaccia dell'app:

1. Tasso degli scenari completati con successo:
 - lo scenario è completo quando il partecipante raggiunge certi criteri di completamento.
2. Tasso degli errori, che possono essere suddivisi in:
 - errori critici, i quali posso riguardare problemi non risolti nel processo di completamento di un task o che hanno prodotto degli output non previsti;
 - errori non critici, i quali saranno raccolti attraverso il feedback ottenuto dai partecipanti.
3. Verrà calcolato il tempo di completamento degli scenari, inteso come l'intervallo di tempo dal momento in cui il partecipante inizia lo svolgimento di un task fino al raggiungimento dei criteri di completamento.

Aspetti dell'app 'SmokApp' che saranno testati

1. Il processo di sign up. Il partecipante, dopo aver aperto l'applicazione, potrà andare alla schermata di registrazione, riempire i campi richiesti e creare quindi un account. Questo processo sarà terminato quando l'utente raggiungerà la schermata della Home, a cui verrà indirizzato automaticamente dopo aver creato l'account.

Possibili problemi:

- l'utente potrebbe non individuare facilmente tutti i campi di registrazione richiesti, la cui visualizzazione è gestita attraverso un dynamic panel cliccando sugli opportuni button della navigation bar sovrastante.

2. La fase di login. Il partecipante, dopo aver creato un account, possiederà delle credenziali di

accesso che gli permetteranno di accedere al proprio account inserendole nei campi mostrati cliccando sul pulsante 'Login'.

3. Recupero della password. L'utente, qualora avesse dimenticato la propria password, potrà crearne una nuova inserendo il proprio indirizzo email utilizzato nella fase di registrazione.

4. Selezionare un obiettivo. Nella schermata della Home è mostrato l'obiettivo attualmente selezionato che l'utente dovrà raggiungere (nel caso in cui non fosse stato ancora selezionato, il campo sarà vuoto).

Un nuovo obiettivo potrà essere selezionato andando alla schermata 'Goals' e cliccando sulla select ivi rappresentata. Un messaggio di conferma segnerà il completamento del task.

4.1 Selezionare l'obiettivo '10 cigarettes smoked'. In particolare, verrà richiesto all'utente di testare l'obiettivo "10 cigarettes smoked", in questo modo sarà possibile visualizzare gli effetti dell'app a seguito di questa scelta.

5. Aggiungere una sigaretta. Si tratta dello scenario principale dell'applicazione. Il task consiste semplicemente in un click, nella schermata della Home, sul pulsante 'Add a cigarette'. Il completamento dello scenario sarà evidenziato dal numero di sigarette fumate quel giorno, visibile nella schermata della Home e che verrà aggiornato al momento del click. Poiché l'obiettivo dell'app è quello di aiutare l'utente a smettere di fumare, ciò si traduce nell'impedire all'utente di effettuare spesso questo scenario. Per questo motivo superare un obiettivo o conquistare un trofeo saranno task intrinsecamente connessi con questo scenario.

5.1. Vincere il trofeo 'Defeat the temptation'. Quando viene aggiunta una nuova sigaretta, se il trofeo non è stato già conquistato, lo scenario (5) viene interrotto da un messaggio che notifica la possibilità di vincere il trofeo 'Defeat the temptation' gettando via la sigaretta (che si suppone sia stata appena accesa). Cliccando su 'Yes' si otterrà il premio, mentre il pulsante 'No' chiuderà il messaggio di notifica permettendo il completamento dello scenario (5).

5.2 Vincere il trofeo '10 cigarettes smoked'. È possibile sbloccare questo scenario nel momento in cui è stato precedentemente selezionato il relativo obiettivo. In questo caso quando l'utente deciderà di accendere l'undicesima sigaretta lo scenario (5) verrà interrotto dalla visualizzazione di un messaggio che permetterà di scegliere se vincere il trofeo oppure continuare a fumare. Se si sceglie di eliminare l'undicesima sigaretta, cliccando "Yes", si ottiene il premio, in caso contrario, cliccando "No", si ritornerà allo scenario di partenza (5), in cui verrà visualizzato il nuovo incremento delle sigarette fumate.

Inoltre, se si è vinto il premio il pulsante "Add a cigarette" nello scenario (5) cambierà la sua etichetta in "No more adding today". Nel caso in cui si decide di cliccarci sopra durante la giornata in corso, viene notificato che se si intende aggiungere una nuova sigaretta si perderà il premio già vinto.

Consenso informato

TITOLO: Test sull'usabilità dell'applicazione "SmokApp".

DESCRIZIONE: Lo scopo di questo studio sull'usabilità dell'app "SmokApp" è quello di testare la registrazione di un utente, la selezione di un obiettivo e il suo eventuale raggiungimento.

TEMPO NECESSARIO: La partecipazione richiederà circa 20/30 minuti del tuo tempo.

PAGAMENTI: A seguito di questa partecipazione non è prevista la fruizione di nessun corrispettivo in denaro.

DIRITTI: Presa visione di quanto scritto qui sopra, se si intende partecipare a questo progetto, sottoscriva la sua partecipazione apponendo una firma per il suo consenso.

N.B: Non è obbligatorio rispondere a tutte le domande.

DATA:

.....

FIRMA:

.....

Questionario demografico

Nome:

Genere:

☐ Maschio

☐ Femmina

A quale fascia di età appartieni?

☐ Sotto i 25

☐ 26 - 35

☐ 36 - 45

☐ 46 - 55

☐ Sopra i 55

Quante sigarette fumi mediamente al giorno?

☐ Meno di 5 sigarette

☐ 5 - 10 sigarette

☐ 10 - 15 sigarette

☐ Più di 15 sigarette

Che marca di sigarette preferisci?

☐ Marlboro

☐ Merit

☐ Chesterfield

☐ Diana

☐ Altro, per favore specificare

Generalmente fumi da solo o in compagnia?

☐ Da solo

☐ In compagnia