

Prova 3: Valutazione Euristica

Dopo aver analizzato i due prototipi si è potuta eseguire una valutazione euristica basata appunto sui principi già definiti da Jacob Nielsen e cioè:

- Visibilità dello stato del sistema
- Linguaggio reale
- Controllo da parte dell'utente
- Coerenza
- Prevenire errori
- Non richiedere eccessivi sforzi di memoria
- Flessibilità ed efficienza
- Design Estetico e Minimalista
- Aiutare gli utenti nella gestione di situazioni erranee
- Fornire aiuto e documentazione

La valutazione verrà esplicata mediante l'utilizzo di due tabelle una per ogni prototipo:

PROTOTIPO 1

N° problema	Posizione	Problema	Principio	Soluzione possibile	Gravità
1	Sign up	Assenza dati anagrafici	/	Richiedere più dati anagrafici in fase di registrazione dell'utente	0
2	AddCigarette	Se si clicca "YES" viene superato un achievement, così come è mostrato nel prototipo si intende che questo achievement si supererà ogni singola volta che si clicca su quel bottone. Ma gli achievement non sono superabili una volta sola in genere?	Aiutare gli utenti nella gestione di situazioni erronee	Far apparire quella finestra solo per la prima volta in cui l'utente supera quel determinato achievement	2
3	Goals	Sottostante alla Label "choose your new goal" si hanno una serie di checkbox che una volta selezionate fanno solo vedere i progressi per quel determinato goal, non si capisce se in questa view l'utente debba scegliere il suo goal e quindi confermarlo oppure solamente visualizzare i progressi di tutti i goal	Prevenzione errori	Un bottone che confermi il goal selezionato	2
4	Goals	La visualizzazione dei goal risulta scomoda poiché l'utente dovrà cliccare a uno a uno per visualizzare i progressi e non avrà mai una visione globale.	/	Risolto nel secondo Prototipo	1
5	Stats	Visualizzazione di statistiche solamente per la settimana trascorsa	Visibilità dello stato del sistema	Inserire un menù di selezione del periodo di cui si vogliono visualizzare le stats.	3

PROTOTIPO 2

N° problema	Posizione	Problema	Principio	Soluzione possibile	Gravità
1	Sign up	Assenza dati anagrafici	/	Richiedere più dati anagrafici in fase di registrazione dell'utente	0
2	AddCigarette	Se si clicca "YES" viene superato un achievement, così come è mostrato nel prototipo si intende che questo achievement si supererà ogni singola volta che si clicca su quel bottone. Ma gli achievement non sono superabili una volta sola in genere?	Aiutare gli utenti nella gestione di situazioni erronee	Far apparire quella finestra solo per la prima volta in cui l'utente supera quel determinato achievement	2
3	Goals	Sottostante alla Label "choose your new goal" si ha una finestra a tendina che una volta selezionata dà una lista dei goals, non si capisce se in questa view l'utente debba scegliere il suo goal e quindi confermarlo e cosa succeda una volta selezionato il goal.	Prevenzione errori	Un bottone che confermi il goal selezionato	2
4	Stats	Il grafico mostra le stats globali dell'utente ma se l'utente utilizza l'app da tanti giorni come potrà visualizzarli nel grafico?	Aiutare gli utenti nella gestione di situazioni erronee	Inserire Scroll Bars per visualizzare il grafico nella tua interezza o strumenti di zoom in e out	2

Prototype #1:
Clarity

3: Some elements have no defined purpose, and it can be difficult to know how to use certain parts of the prototype.

Prototype #1:
Completeness

5: The prototype is complete, with all relevant functions interactive.

Prototype #2:
Clarity

3: Some elements have no defined purpose, and it can be difficult to know how to use certain parts of the prototype.

Prototype #2:
Completeness

5: The prototype is complete, with all relevant functions interactive.

Prototype
divergence

5: The prototypes explore clearly different interfaces which address the same idea.