



# VentureLabs

## *Presentazione finale*

**Meggie Bejko**  
**Cristiano Crespi**  
**Gianluca Di Paola**  
**Francescogabriel Giannì**  
**Juan Marco Patagoc**  
**Davide Roccuzzo**  
**Marco Tomaino**

# **Genesi del progetto**

# PROBLEMA AFFRONTATO

Il problema affrontato riguarda le difficoltà che emergono quando si desidera esplorare la propria città ma non si sa da dove iniziare o come organizzarsi. Questo può accadere sia a causa della moltitudine di opzioni disponibili, che può risultare opprimente, sia per la mancanza di informazioni sufficienti per prendere decisioni consapevoli.

## OBIETTIVO

Si tratta di una problematica frequente per chi si trasferisce in una nuova città ma anche per chi ci vive già da tempo e, per paura di non trovare alternative soddisfacenti alle sue abitudini, non ha mai esplorato la propria città.



# INDAGINE QUANTITATIVA

131 partecipanti



**Uomo 49,5%**



**Donna 49,5%**



**Altro  
1%**



**Studenti 68%**

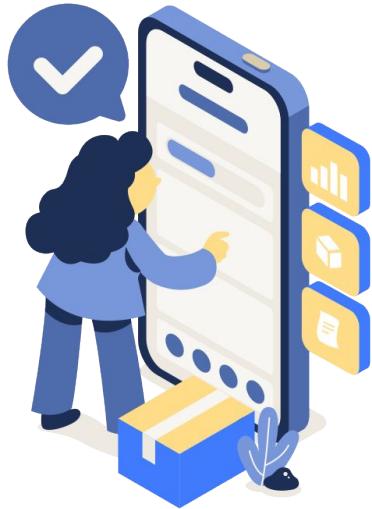


**Lavoratori  
27,5%**



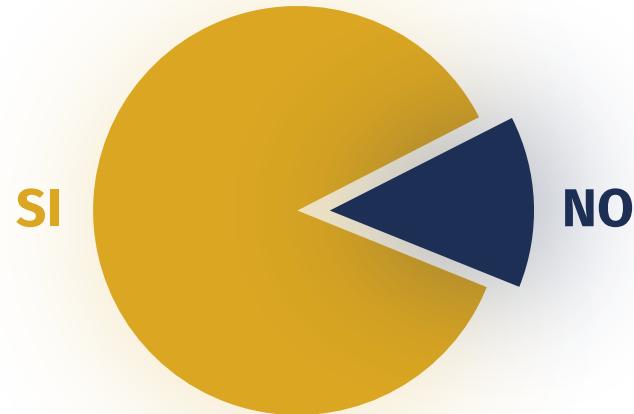
**Altro  
4,5%**

*N.B. Gli utenti sono stati selezionati sulla base di conoscenze personali dirette e indirette e tramite il contatto di utenti che hanno dato la propria disponibilità ad essere contattati tramite mail.*



**Gli utenti tendono a utilizzare principalmente lo smartphone**

**Molto spesso capita anche di scoprire luoghi interessanti per puro caso e sono molto propensi a condividere i luoghi che conoscono**



**E' importante conoscere ciò che circonda agli utenti**

**Ma molto spesso capita di non sapere cosa cercare in una nuova città**

**Gli utenti sono molto motivati a visitare nuovi posti nella città**

**E tendono ad esplorare la città in autonomia , sentendosi a loro agio**



# INTERVISTE ON THE SPOT

7 intervistati



4 Uomini



3 Donne

Di cui 1 utente lead esperto



# ARGOMENTI DELLE DOMANDE

- ★ **BACKGROUND** : utili a inquadrare l'utente e la categoria di appartenenza
- ★ **CONOSCENZA DELLA CITTÀ** : grado di conoscenza di attrazioni e luoghi urbani
- ★ **INTERESSI E MOTIVAZIONI** che spingono a scoprire una città  
⇒ *"Quando visiti una città per la prima volta, cosa cerchi di scoprire o esplorare?"*
- ★ **OSTACOLI** che si possono incontrare nell'esplorazione: sono i punti critici  
⇒ *"Quali sono i principali ostacoli che incontri quando vuoi scoprire nuovi luoghi in città?"*
- ★ **LUOGHI INESPLORATI** , alla scoperta di luoghi poco conosciuti e inusuali  
⇒ *"Quando esplori una città, quanto ti piace scoprire luoghi inusuali, nascosti o poco turistici rispetto ai luoghi più noti?"*
- ★ **APP e STRUMENTI** : il loro ruolo, utilizzo e i limiti che si possono riscontrare  
⇒ *"C'è un'app o un servizio che usi spesso per scoprire nuovi luoghi in città? Cosa ti piace di questo? Cosa cambieresti?"*

# TEMATICHE EMERSE



## MOBILITÀ e PERSONE

- confronto con altre persone
- Importanza gruppo persone
- Problematica di mezzi di trasporto

## TENERE TRACCIA

- avere la possibilità di **tener traccia dei luoghi visitati**, tramite diari e gadget

## ESPLORAZIONE

- Mancanza di tempo
- Atmosfera circostante
- Interessi personali

## RACCOLTA INFORMAZIONI

- La raccolta delle informazioni è un **processo cruciale** nell'esplorazione di una città e nella visita dei suoi luoghi.

## PERSONALIZZAZIONE

- avere a disposizione una **"cartina bianca"** (**senza alcuna informazione**) della città che vogliono esplorare

# FOCUS GROUP

## 4 intervistati

L'intervista si è articolata in **quattro aree tematiche** principali:

1. **Esplorazione: atmosfera e serendipità;**
2. **Interessi e stile di esplorazione;**
3. **Gamification per stimolare l'esplorazione;**
4. **Condivisione di esperienze autentiche.**



# BRAINSTORMING BISOGNI UTENTI

Raggruppare:  
-interessi  
-persone  
-luoghi



meggie.bejko

Panoramica: trend filtrati per persona  
es: lista generica, lista filtrata



cristiano crespi

Strada tracciata a priori, ovvero organizzata precedentemente, potrebbe generare ansia se non presente



Rocuzz

Incentivi per scoprire basata su percentuali o eventuale gamification tramite ricompense possibili



Juan Marco Patagoc

Foto dei posti, non solo descrizioni scritte  
• esplorazione principalmente visiva  
• Il testo deve essere a supporto e solo marginale



Francesco

Atmosfera trasmessa, in base al mood.  
• suoni  
• consigli inerenti



Francesco

E' emersa l'importanza di avere informazioni di nicchia, poco conosciute



meggie.bejko

Ricerca della originalità in esse. Es scontrino mc, per far vedere l'effettiva presenza in loco



Rocuzz

Vuole avere recensioni filtrate in base agli utenti del luogo e non. Interessato ai posti con più recensioni, non ritiene affidabili posti con poche recensioni



Rocuzz

Condivisione esperienza es Post indirizzabile solo ad un limitato gruppo di utenti come amici



Juan Marco Patagoc

Dall'intervista condotta durante il focus group sono emerse delle problematiche iniziali, sintetizzate nei punti chiave sottolineati negli stickers utilizzati durante la fase di brainstorming.

# **LE NOSTRE PERSONAS E I LORO SCENARI**





**Dimitri**

27 anni

Studente fuorisede a  
Milano

**NEEDS**

Luoghi silenziosi e ampi  
all'aperto

**FRUSTRATIONS**

Luoghi affollati e poco  
stimolanti



**Chiara**

24 anni

Studente residente a  
Milano

**NEEDS**

Esperienze uniche e  
sorprendenti

**FRUSTRATIONS**

Mancanza di tempo e scarsa  
organizzazione



**Aisha**

32 anni

Lavoratrice pendolare

**NEEDS**

Luoghi frequentati dalla  
comunità creativa

Attività culinarie

**FRUSTRATIONS**

Difficoltà nella ricerca



**Andrew**

25 anni

Studente-lavoratore  
fuori sede

**NEEDS**

Luoghi che riflettano il proprio  
stato d'animo

**FRUSTRATIONS**

Descrizioni generiche

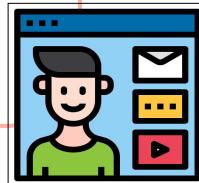
Assenza di informazioni visive

# **BRAINSTORMING E SOLUZIONI PIÙ GETTONATE**



**SOLUZIONE**

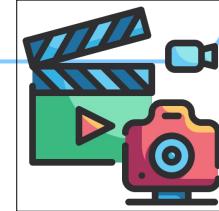
Consentire agli utenti di **seguire profili legati ai propri interessi** per visualizzare contenuti condivisi, ispirarsi e scoprire luoghi meno conosciuti.

**SOLUZIONE**

Creare una **pagina unica** che aggrega informazioni da varie fonti del web, permettendo una **visione unificata delle informazioni**

**SOLUZIONE**

Offrire **riferimenti** e informazioni visive e uditive dei luoghi (foto, audio, video...)

**SOLUZIONE**

Possibilità di **filtrare in base** alle proprie **emozioni** (inwards) o **all'atmosfera** dei luoghi (outwards)

**SOLUZIONE**

Offrire la possibilità di vedere **foto associate alle recensioni** per fornire un'idea più chiara del luogo

**SOLUZIONE**

Suggerire percorsi predefiniti per **semplificare la pianificazione** e ridurre lo stress dell'utente.

**SOLUZIONE**

Consentire agli utenti di creare una lista di luoghi preferiti o microaree d'interesse e **generare automaticamente** un itinerario completo.

# FLÂNEUR

## Definizione

**Flâneur** è un termine francese, reso celebre dal poeta Charles Baudelaire, che indica l'uomo che vaga oziosamente per le vie cittadine, senza fretta, sperimentando e provando emozioni nell'osservare il paesaggio.



Flâneur richiamo l'idea di un'esplorazione **curiosa** e **riflessiva** della città, perfetto per un servizio che vuole aiutare le persone a **scoprire luoghi nascosti** e **insoliti**. Ha un tocco intellettuale e artistico, collegato alla figura del "flâneur" parigino, il vagabondo urbano.

# VALUE PROPOSITION

“ **Discover the unseen.  
Style it. Feel it. Share it.** ”



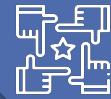
# **PROGETTAZIONE**

Dall'analisi dell'indagine condotta nella fase di raffinamento col focus group, sono emersi dei bisogni concreti da parte degli utenti. Il nostro **obiettivo** è fornire un servizio unico per pianificare e esplorare nuovi luoghi della città, accogliendo le necessità degli utenti per fornire soluzioni nuove tramite varie funzionalità.



#### ORGANIZZAZIONE

Avere la possibilità di sfruttare gli itinerari dei luoghi su una mappa.



#### UNICITÀ

Arricchire la piattaforma con perle nascoste, così da rendere autentica l'esplorazione.



#### ATMOSFERA

Ottenerne un'idea del posto tramite la sua atmosfera raccontata da altri utenti in prima persona.

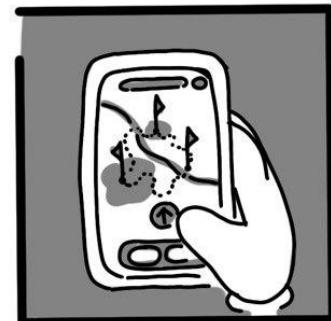


#### RECENSIONI

La possibilità di offrire ad altri utenti la propria opinione sul luogo, così da incoraggiare l'esplorazione.



CREA UN ITINERARIO



AGGIUNGENDO I  
LUOGHI APPENA  
SAVISTI

RAGGIUNTE LE  
VIALE METE', SCATTA  
FOTO E VIDEO



TORNATO A CASA  
FELICE E RIUSSITO



CONDIVIDE E  
RECENSI SCE  
L'ITINERARIO



## ◊ Dispositivi mobili

I dispositivi mobili (smartphone, tablet) sono **sempre a portata di mano** e risultano comodi sia durante i **momenti di pianificazione**, che durante quelli di **esplorazione** effettiva.

Risolvono le limitazioni di dispositivi come **totem, smartwatch, visore AR (...)** e si integrano benissimo con le funzionalità pensate.

## ◊ Sito web

I siti web sono un candidato interessante, poiché **aumenterebbe il livello di accessibilità del servizio**, essendo il personal computer estremamente diffuso.

Tuttavia, **il computer è ingombrante** e molte fasce di utenti sono più abituate a dispositivi mobili.



# **Task Analysis**

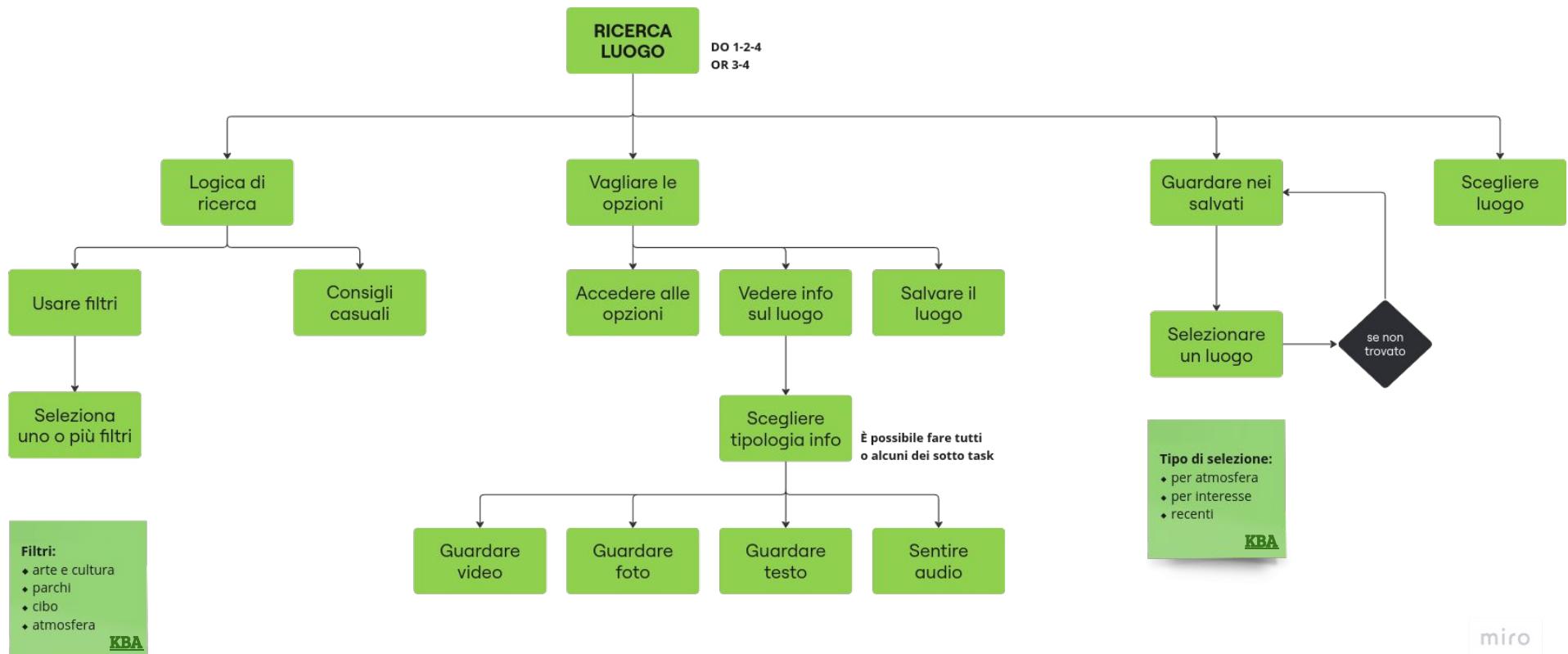
# Base: Ricerca di un luogo

Il task base si rivolge alla maggior parte degli utenti. È una delle azioni più essenziali che è possibile svolgere nella piattaforma e quella che gli utenti (dal più esperto al meno smanettone) sono capaci di completare.

## Cosa vorrei poter fare in una piattaforma di esplorazione urbana?

- Abbiamo identificato come task base la possibilità di effettuare una **ricerca** all'interno della piattaforma.
- È possibile effettuare la ricerca in diverse modalità, con o senza filtri e le azioni conseguenti sono molteplici.

# TASK BASE: RICERCA DI UN LUOGO



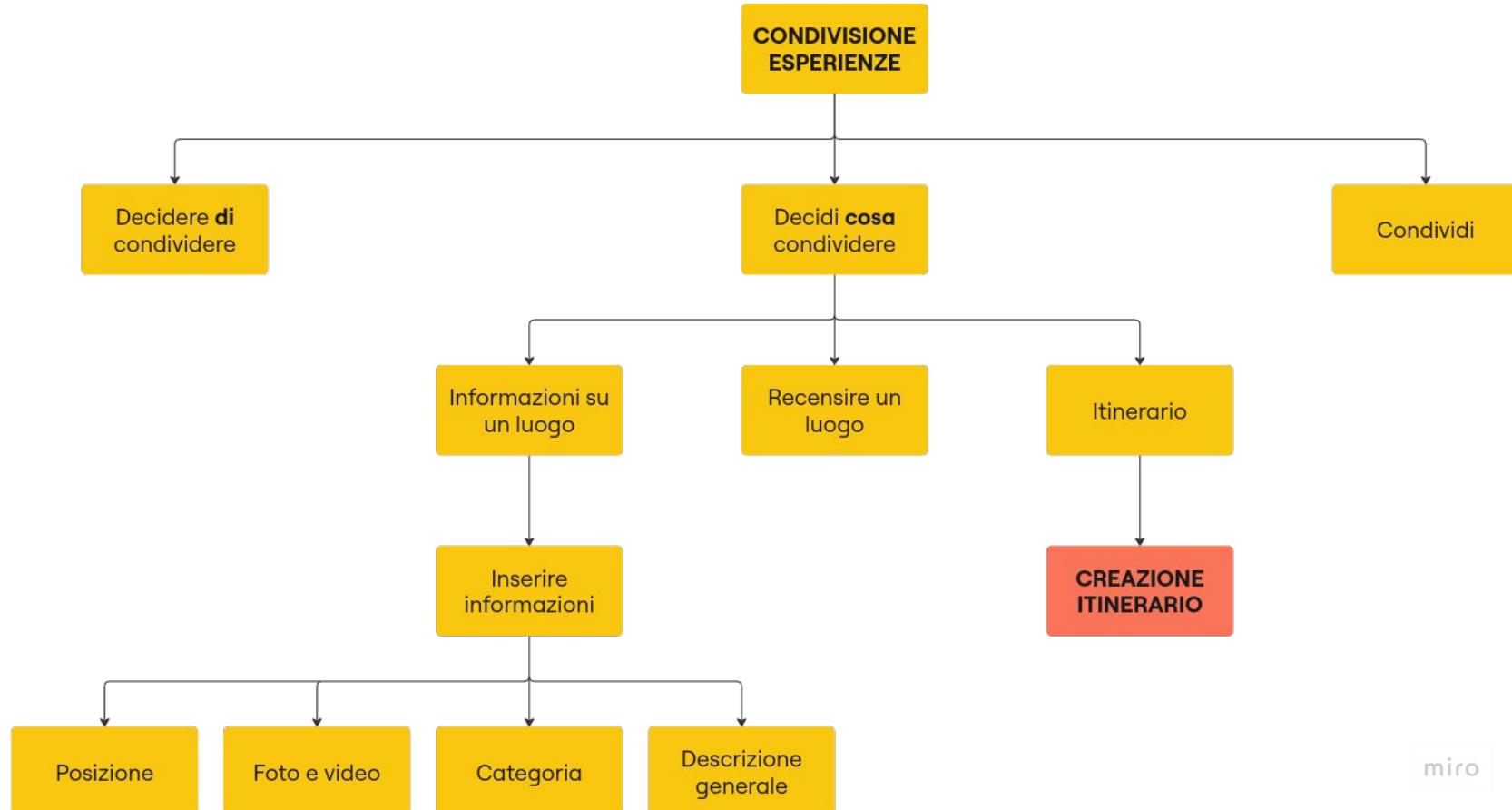
# Intermedio: Condivisione delle esperienze

Il task intermedio si rivolge a quella fetta di utenti che non si ferma alle prime funzionalità ma vuole andare un po' oltre. Apprezza le nuove funzioni ma non vuole "perderci" troppo tempo.

## Cosa potremmo offrire in più?

- **Condivisione** : condividere la propria esperienza è parte integrale di ogni piattaforma, contribuisce a creare un senso di community e a fidelizzare l'utente.
- Aggiungere un nuovo luogo appena scoperto permette all'utente di sentirsi un vero "**esploratore** ".

## TASK INTERMEDIOS: CONDIVISIONE DELLE ESPERIENZE



Solo per aggiunta di luoghi  
ex novo nella piattaforma

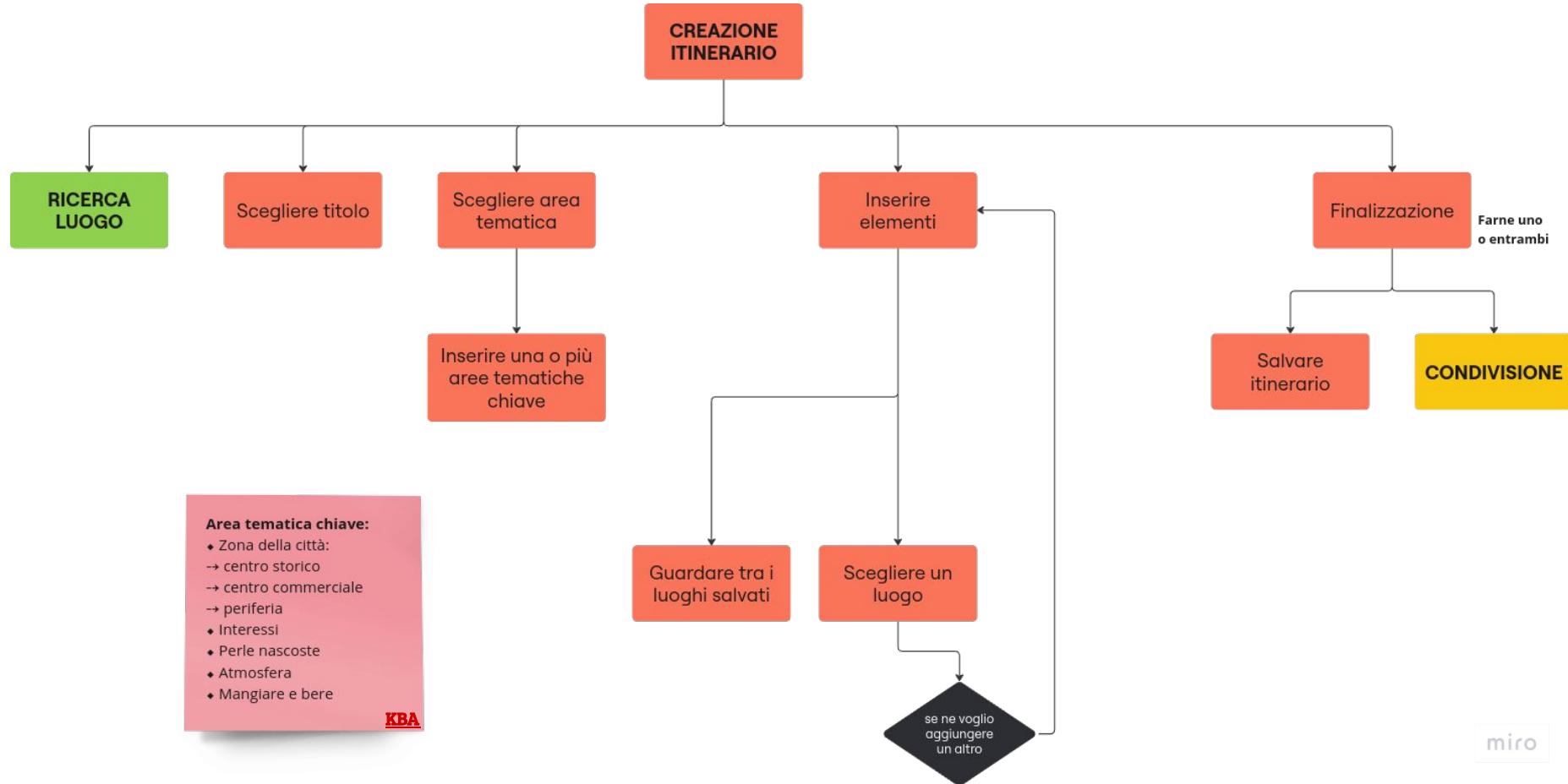
# Avanzato: Creazione di itinerari

Il task avanzato si rivolge agli utenti esperti, i cosiddetti “**power user**”. È sempre un’azione che è possibile svolgere all’interno della piattaforma, ma è rivolta al power user; l’utente casuale o poco pratico non ne ha interesse.

## Quali funzioni particolari mi piacerebbe avere?

- Abbiamo identificato come task base la possibilità di **creare degli itinerari personalizzati** all’interno della piattaforma.
- È possibile selezionare più luoghi ed inserire svariate informazioni, a seconda delle preferenze del power user.

# TASK AVANZATO: CREAZIONE ITINERARIO



# **Prototipo mid-fidelity**

# Navbar

La navbar è **presente in tutte le pagine principali e serve per orientarsi rapidamente**, permettendo di visualizzare la pagina in cui ci si trova come mostrato in immagine.

- Sulla sinistra è posizionato il pulsante per l'**aggiunta di un nuovo luogo nella piattaforma** e quello per la **creazione di un itinerario**.
- Al centro si trova il **pulsante per accedere alla HomePage**, la pagina principale della nostra app.
- Sulla destra ci sono i pulsanti per l'accesso alla **mappa dei dintorni** e quello dei **luoghi salvati**.

## NB:

Non abbiamo inserito i nomi sotto le icone, poiché il loro design è stato studiato per essere chiaro e autoesplicativo, garantendo un'interfaccia pulita e intuitiva.



# Homepage

L'Home Page è progettata per offrire un'esperienza personalizzata e intuitiva, consentendo all'utente di esplorare luoghi e attività in modo semplice e immediato.

- La barra di ricerca permette di trovare facilmente luoghi specifici inserendo parole chiave o filtri;
- La sezione "Nei Dintorni" consente di scoprire i punti di interesse vicini, presentati con immagini cliccabili che offrono maggiori informazioni.
- Due pulsanti principali offrono azioni rapide: è possibile creare un itinerario personalizzato per pianificare un percorso oppure pubblicare un luogo in piattaforma, aggiungendo nuove informazioni o segnalando attività.
- Una sezione dedicata permette di visualizzare i luoghi in base all'atmosfera tipica, attraverso un menù a scorrimento orizzontale, rendendo così l'esperienza ancora più personalizzata e in linea con lo stato d'animo dell'utente.
- I luoghi sono organizzati in categorie che, attraverso filtri, possono essere espanso verticalmente per visualizzare le varie opzioni.
  - Ogni luogo è rappresentato con un'immagine e un titolo, ed è cliccabile per accedere a una pagina con informazioni dettagliate.





# Aggiunta di un luogo

Questa sezione consente di inviare la richiesta di pubblicazione per l'aggiunta di nuovi luoghi nell'applicazione Flâneur, in modo da poter condividere angoli nascosti o sconosciuti. Nel far ciò è possibile scegliere tra:

- **Luoghi proposti:** una lista dei luoghi già suggeriti e che sono in attesa di revisione da parte del team di Flâneur.
- **Luoghi in corso di inserimento:** un elenco dei luoghi che si sta ancora completando e non è ancora stato inviato;
- **Bottone per aggiungere luoghi :** apposito bottone che ti permette di aggiungere i luoghi.

Per aggiungere un nuovo luogo, basta cliccare sul pulsante "**Aggiungi Luogo**" , che porterà a una schermata dedicata. Qui si può:

- Inserire il **nome** del luogo;
- Scrivere una **breve descrizione** che ne illustri l'unicità;
- **Aggiungere foto** , scattandole al momento o selezionandole dalla galleria.

Una volta inserite tutte le informazioni, si preme il pulsante "**Pubblica**" . Il luogo verrà inviato per la revisione e sarà visibile nella sezione "In attesa di approvazione" fino alla convalida.

# Creazione itinerario

La pagina **crea itinerario** riporta una lista degli itinerari già creati, visualizzati sotto forma di card con nome, descrizione e numero di luoghi inclusi.

- In alto è presente un pulsante ben visibile "**Crea nuovo itinerario**" che apre una nuova schermata per la selezione dei luoghi: qui l'utente può esplorare una lista di luoghi salvati o pubblicati, ciascuno rappresentato da una scheda con nome, breve descrizione, immagine e un pulsante "+" per aggiungerlo all'itinerario.
  - È anche possibile **cercare luoghi specifici** attraverso una barra di ricerca in alto.
- Nella parte inferiore dello schermo, al posto della barra inferiore, compare un carrello che elenca i luoghi selezionati, offrendo ulteriori opzioni per ordinarli o eliminarli; una volta selezionati, il pulsante "**Continua**" permette di passare alla fase successiva, dove è possibile assegnare un nome e una descrizione all'itinerario ed anche dei tag per filtrarli.
- I luoghi selezionati sono mostrati in un carosello orizzontale. Completata la personalizzazione, un pulsante "**Pubblica**" finalizza il processo, aggiungendo l'itinerario alla lista iniziale.
  - Una volta creato e pubblicato l'itinerario, questo sarà visibile agli altri utenti tramite il tuo profilo.



# Preferiti

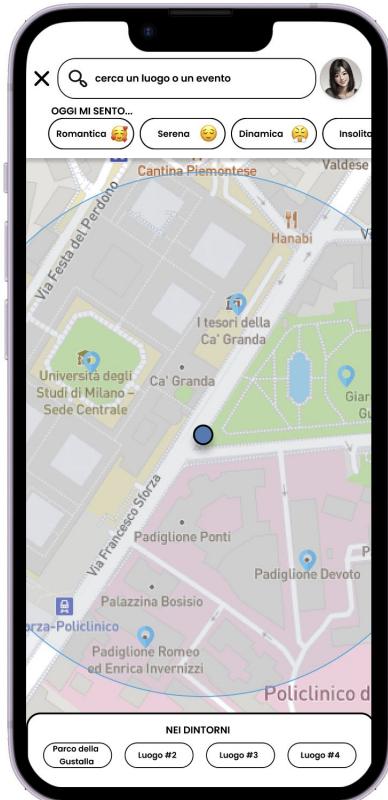


La schermata "**I Miei Preferiti**" è pensata per **offrire agli utenti un accesso chiaro e visivamente piacevole ai loro luoghi salvati**.

- Nella parte superiore troviamo il **titolo**, "I Miei Preferiti", che identifica immediatamente la sezione.
- Al centro della schermata, i luoghi salvati sono presentati attraverso una **griglia ordinata a due colonne**, che permette di visualizzare più elementi contemporaneamente senza sovraccaricare l'interfaccia.

Ogni luogo è rappresentato da una **card che combina un'immagine accattivante del luogo con il suo nome in sovraimpressione**, offrendo un richiamo visivo immediato. L'icona a **forma di cuore rosso**, visibile in ogni card, sottolinea che il luogo è stato salvato dall'utente.

# Mappe



Questa pagina permette di esplorare luoghi circostanti e personalizzare l'esperienza di ricerca grazie ad una mappa interattiva così costruita:

- **Visualizzazione della Zona Circostante** : La mappa evidenzia l'area in cui ci si trova o che si desidera esplorare, mostrando punti di interesse nella zona indicati con icone o pin.
- **Ricerca Personalizzata** : In alto, è presente una barra di ricerca che consente di cercare luoghi o eventi specifici. La funzionalità include filtri basati su l'atmosfera desiderata, come indicato dalle opzioni “Oggi mi sento...” , che permettono di trovare luoghi che rispecchiano l'umore dell'utente.
- **Lista dei Luoghi Vicini** : Nella parte inferiore della schermata è disponibile la lista dei luoghi nei dintorni, che offrono ulteriori dettagli e opzioni di esplorazione.

# Dettagli luogo e Recensioni

La pagina dei dettagli di un luogo offre un'overview completa e immediata.

Nella parte superiore si trova un'immagine principale con frecce per visualizzare altre foto e un'icona a forma di cuore per salvare il luogo tra i preferiti.

Sotto, sono indicati il nome del luogo, la categoria e i tag che descrivono l'atmosfera. È presente una mappa interattiva con l'indirizzo e informazioni utili sui mezzi di trasporto per raggiungerlo, cliccando la preview della mappa verrà indicato il luogo sulla mappa.

Segue una breve descrizione che illustra le caratteristiche principali del luogo, mentre in fondo troviamo un link a risorse utili, una sezione con recensioni degli utenti e la possibilità di lasciare un proprio commento o un consiglio, con la possibilità di aggiungere foto e video



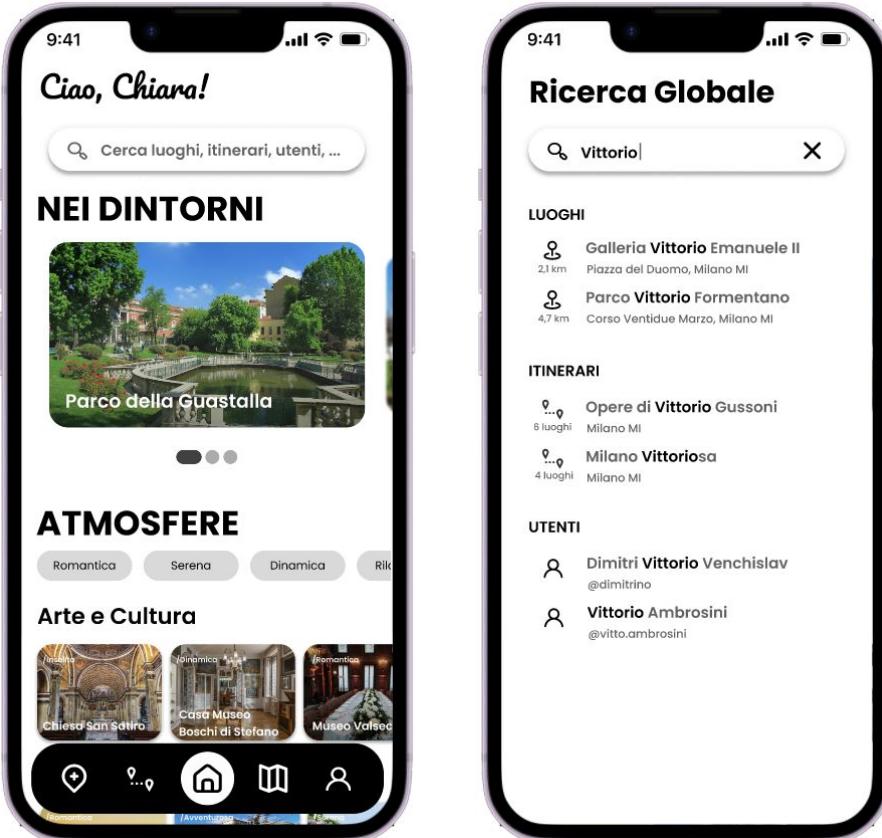
# **Raffinamento post valutazione euristica**

A seguito della valutazione euristica ottenuta dal gruppo **To the Power of N** e del confronto con i docenti tramite revisione, sono emerse varie considerazioni. I punti salienti comprendono:

1. L'assenza di poter effettuare una ricerca globale e ben strutturata, che offra all'utente risultati omnicomprensivi (luoghi, itinerari, utenti, ...);
2. La non-necessità di alcuni elementi che, in ottica dell'euristica di Nielsen n. 8 (Design estetico e minimalista), possono essere rimossi;
3. La non centralità del profilo, che comporta un'incoerenza rispetto all'ottica di condivisione del servizio.
  - ◊ Altre osservazioni riguardano la possibilità di una distribuzione e posizionamento degli oggetti più efficace, così come alcune possibili migliorie grafiche.

Riunendoci insieme, ci siamo concentrati nell'adottare soluzioni per questi suggerimenti .

# 1. Implementazione ricerca globale



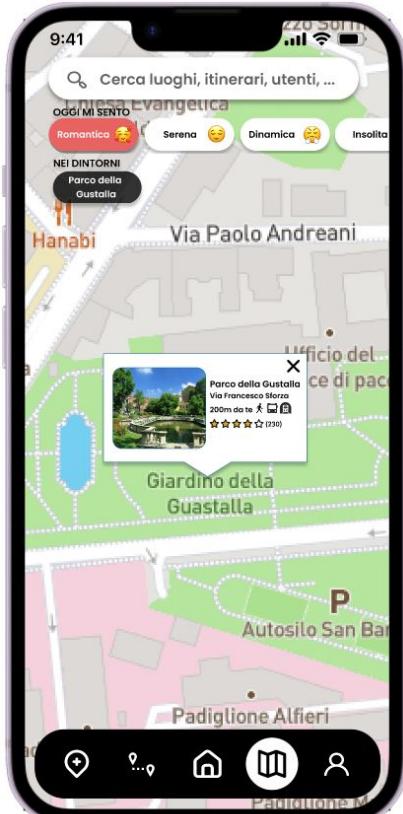
Adesso è possibile effettuare una ricerca globale tra luoghi, itinerari pubblici e utenti presenti nella piattaforma.

Nell'esempio:

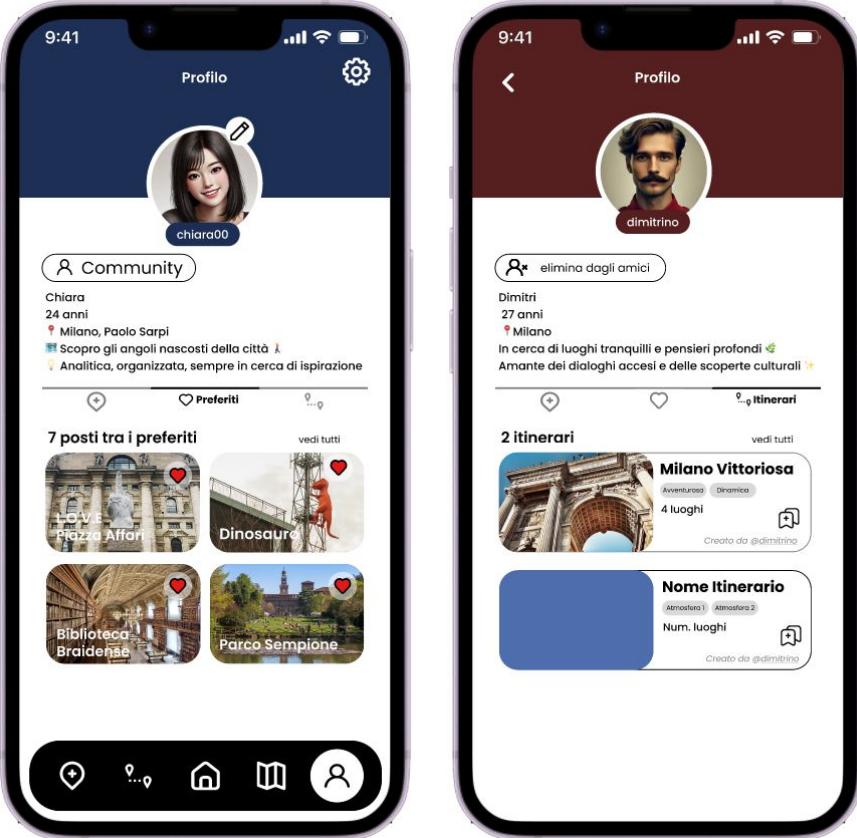
- “Parco Vittorio Formentano” riporta alla **pagina di dettaglio luogo** ;
- “Milano Vittoriosa” riporta alla **pagina del corrispondente itinerario** ;
- “@dimitrino” riporta al **profilo utente** corrispondente.

Si noti come non sono più presenti i due pulsanti scorciatoia (eur. di Nielsen n. 8).

## 2. Refactor: design più coeso e snello



### 3. Posizionamento del profilo in



Adesso il profilo ricopre un'importanza centrale nell'app. Ogni profilo possiede 3 sezioni che contengono

- posti aggiunti nella piattaforma;
- luoghi preferiti;
- itinerari creati.

Il profilo è presente nella navbar ed è facile accedere a quello di altri utenti tramite il tasto **Community** (oppure tramite la nuova opzione di ricerca globale dall'homepage).

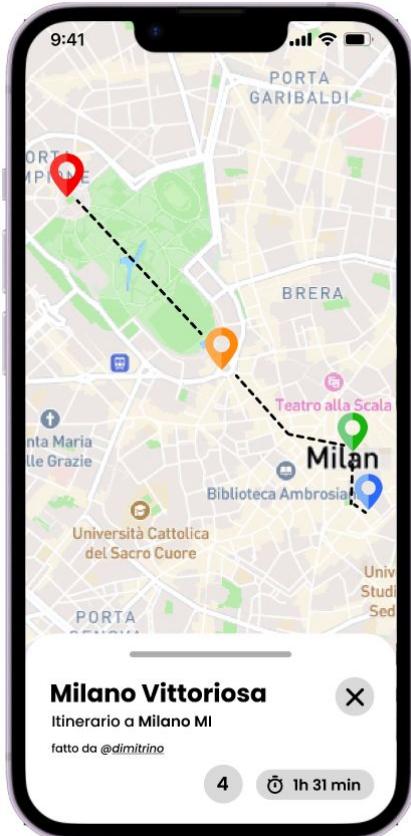
È possibile aggiungere o rimuovere un amico, così come visualizzare gli elementi delle sue 3 sezioni.

## ❖ Messaggi di avviso più uniformi



Abbiamo uniformato i **messaggi di avviso** presenti nel prototipo della applicazione, secondo l'**euristica di Nielsen n. 5 (Prevenzione degli errori)**.

## ◊ Pagina itinerario - visione mappa

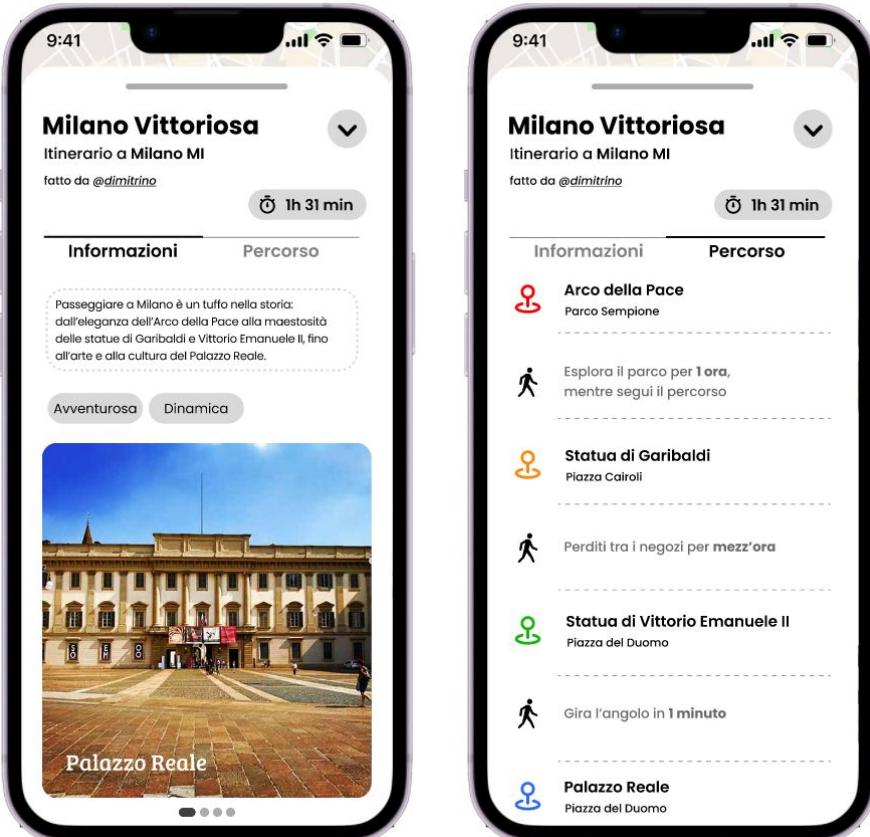


Abbiamo introdotto una **pagina completa di un itinerario**. È possibile notare:

- **Mappa** della zona di interesse;
- **Pin (tappe)** dell'itinerario;
- **Titolo e dettagli** a colpo d'occhio;
- Informazioni sul **tempo di percorrenza** ;
- Informazioni sul **numero di tappe** ;
- **L'autore** dell'itinerario.

Sollevando l'area informazioni è possibile accedere ad ulteriori dettagli.

# ◊ Pagina itinerario - visione dettagliata



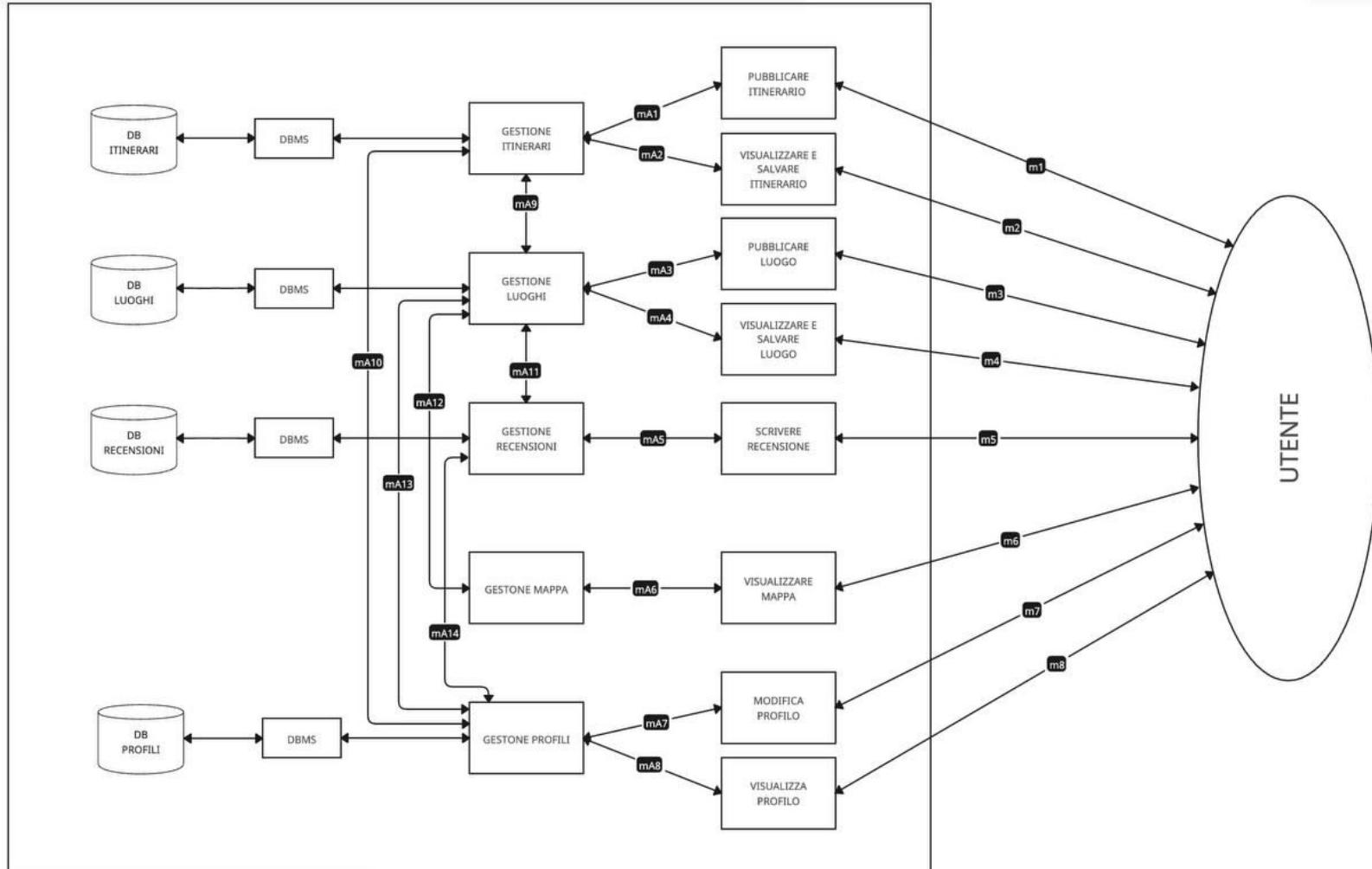
L'area informazioni ha 2 possibilità di visualizzazione:

- **"Informazioni"** contiene tutti i dettagli dell'itinerario inseriti dall'autore (**descrizione, tag d'atmosfera e immagini**)
- **"Percorso"** contiene una serie di **step e suggerimenti per l'utente**, generati dall'applicazione, che decide di seguire l'itinerario (si noti che il colore di ogni icona corrisponde a quello del pin sulla mappa).

# **Architettura del sistema**

# Homepage





# User Testing e passi futuri

# OBIETTIVO

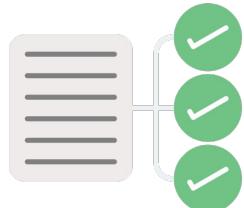
Lo user testing ha come obiettivo principale di verificare se il prototipo è usabile e soddisfa le esigenze degli utenti.

Tale processo ci ha permesso di osservare direttamente come le persone interagiscono con il prototipo e di raccogliere feedback per capire se l'esperienza utente è intuitiva, semplice e piacevole.

Lo user testing è costituita da diverse fasi:



TROVARE DEI  
PARTECIPANTI



STABILIRE LE  
MODALITÀ



DOMANDE  
PRE-TEST



TEST DEL  
PROTOTIPO  
(PER TASKS)



QUESTIONARIO  
POST-TEST: SUS

# I PARTECIPANTI

**7 partecipanti**



**6 Uomini**



**1 Donna**

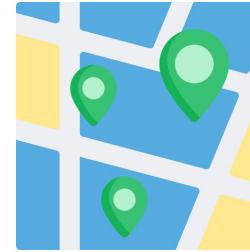


**7 Studenti**

**20 - 24 Anni**

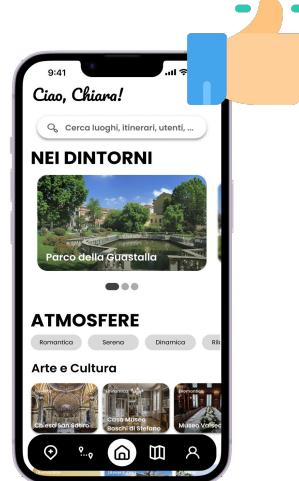
*N.B. Gli utenti sono stati selezionati sulla base di conoscenze personali dirette e indirette e tramite il contatto di utenti che hanno dato la propria disponibilità.*

**Tutti gli intervistati usano gli app di mappe, alcuni di loro hanno anche strumenti ausiliari**



**Essendo giovani, i partecipanti hanno inoltre una grande familiarità con l'uso dei social**

**La maggior parte dei partecipanti ritiene che l'intento dell'app sia chiaro fin da subito, a partire dalla homepage**



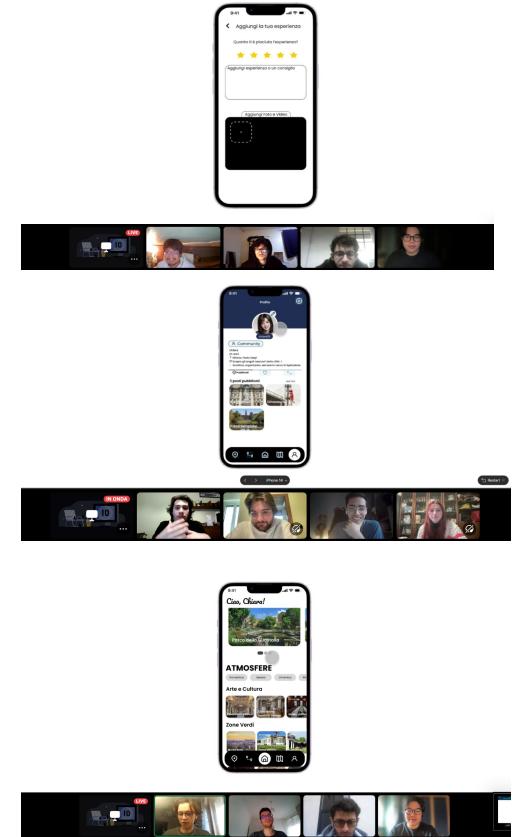
# MODALITÀ

- ★ 2 Testing sono state condotti in presenza mentre i rimanenti a distanza sulla piattaforma Discord
- la modalità a distanza ha consentito di condividere lo schermo dei partecipanti durante le sessioni, oltre a interagire direttamente con loro tramite audio e video.
- Ciò ha permesso di osservare e analizzare in dettaglio il comportamento degli utenti nonostante la distanza.



## ★ Facilitatore e Osservatori

- Il gruppo è stato diviso in due sottogruppi: uno formato da 3 persone e l'altro da 4
- All'interno di ciascun sottogruppo, uno dei membri ha assunto il ruolo di facilitatore, mentre gli altri membri hanno assunto il ruolo di osservatori



# MISURE E CRITERI DI VALUTAZIONE

## ★ SCALA DI FACILITÀ

→ da 1 - difficile a 5 - molto facile



## ★ CLICK ESEGUITI PER TASK



## ★ NUMERO DI ERRORI GRAVI

→ errori che hanno bloccato gli utenti a completare un certo task



## ★ TEMPO DI ESECUZIONE

→ tempo in cui si finisce un certo task



## ★ NUMERO DI ERRORI LIEVI

→ errori lievi che gli utenti hanno trovato nello svolgimento di un task



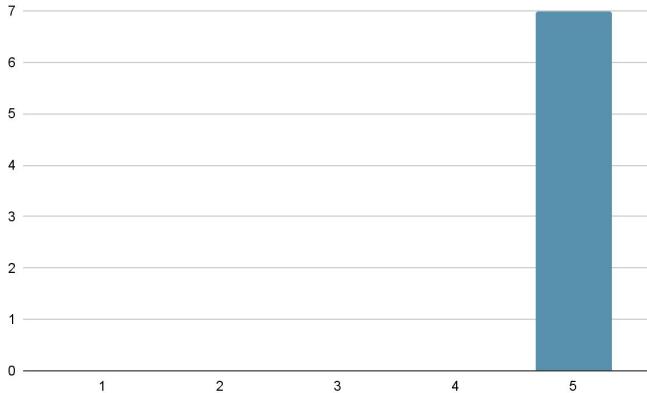
## ★ NUMERI DI AIUTI RICHIESTI AL FACILITATORE



# Task 1 (semplice): Ricerca di un luogo

## Ricerca di un luogo tramite barra di ricerca

### ★ SCALA DI FACILITÀ



→ in media: 5

### ★ TEMPO DI ESECUZIONE e NUMERO DI CLICK

- tempo di esecuzione in media: <1 min
- numero di click in media: 2
  - i partecipanti tendono ad andare nella barra di ricerca

### ★ ERRORI e AIUTI RICHIESTI

- nessun errore né aiuto richiesto

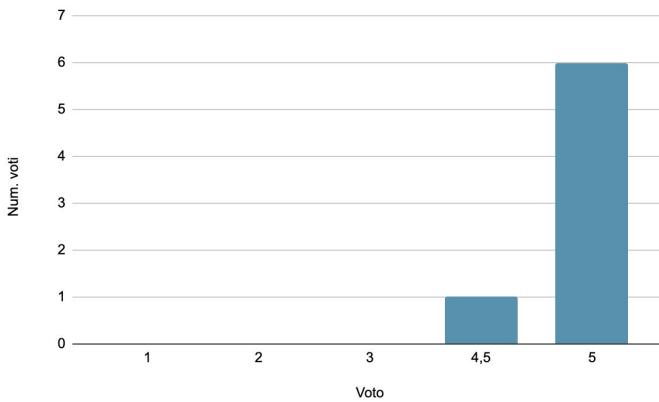
### ★ SUGGERIMENTI e COMMENTI

*“Quando cerco un luogo preciso tendo ad andare nella barra di ricerca... se però mi sento curiosa inizio a scrollare per l'app”*  
- User 6

# Task 2.a (medio) : Scrivere una recensione

## Pubblicazione di una recensione relativa a un luogo

### ★ SCALA DI FACILITÀ



→ in media: 4,92

### ★ TEMPO DI ESECUZIONE e NUMERO DI CLICK

- tempo di esecuzione in media: 1 min
- numero di click in media: 5

### ★ ERRORI e AIUTI RICHIESTI

- nessun errore
- aiuti totali: 2 in media: 0,3

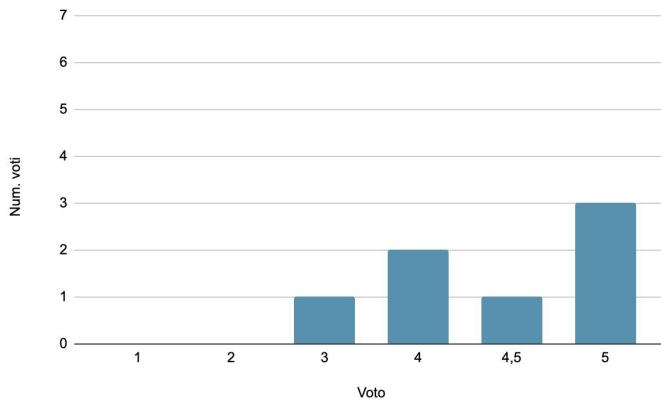
### ★ SUGGERIMENTI e COMMENTI

- "Preferirei avere le recensioni stabili, senza lo scroll"*  
- User 5
- "Ci sta magari cambiare "ho capito" con "continua"*  
- User 4

# Task 2.b (medio) : Pubblicare un luogo

## Pubblicazione di un nuovo luogo

### ★ SCALA DI FACILITÀ



→ in media: 4,36

### ★ TEMPO DI ESECUZIONE e NUMERO DI CLICK

- tempo di esecuzione in media: 1 min
- numero di click in media: 4

### ★ ERRORI e AIUTI RICHIESTI

- 1 errore lieve totale in media : 0.14
- nessun aiuto richiesto

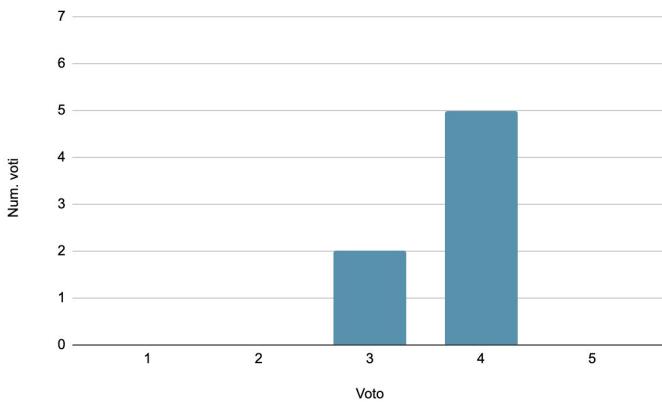
### ★ SUGGERIMENTI e COMMENTI

*"Mi ha confuso il titolo "Nuovo Luogo", a primo impatto sembrava che fosse per scoprire un luogo nuovo da visitare... direi magari di aggiungere il verbo "Inserisci" per rendere più chiaro l'intento"*  
- User 7

# Task 3 (difficile) : Creare itinerario

## Creazione da zero di un nuovo itinerario

### ★ SCALA DI FACILITÀ



→ in media: 3,71

### ★ TEMPO DI ESECUZIONE e NUMERO DI CLICK

- tempo di esecuzione in media: 2 min
- numero di click in media: 5

### ★ ERRORI e AIUTI RICHIESTI

- 5 errori lievi totali in media: 0.71
- aiuti totali: 1 in media: 0.14

### ★ SUGGERIMENTI e COMMENTI

*"Direi di cambiare la posizione del bottone "Continua"*  
- User 1

*"Ci sta mettere il bottone "Continua" sotto per renderlo più visibile..."*  
- User 3

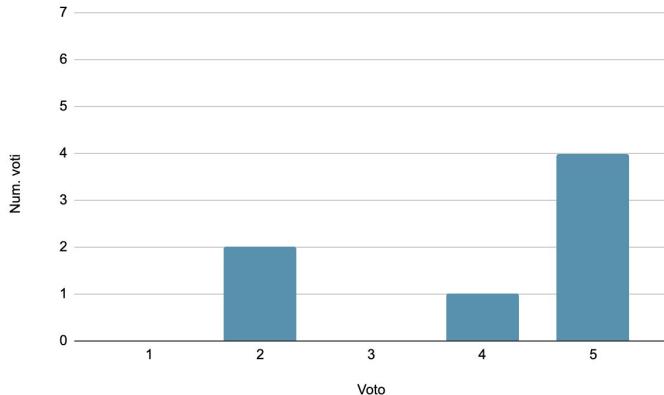
*"L'icona degli itinerari mi ha confuso, pensavo che fosse per raggiungere una destinazione... ma mi posso abituare poi"*  
- User 6

# Task facoltativo #1

## Ricerca *amici*

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 4



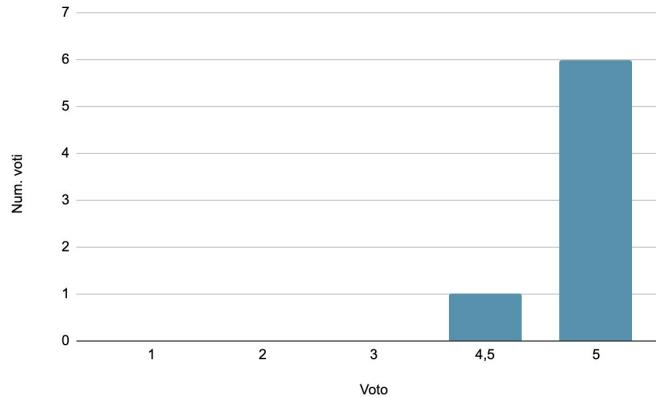
- tempo di esecuzione in media: <1 min
- numero di click in media: 2
- nessun errore né aiuto richiesto

# Task facoltativo #2

## Itinerari *amici*

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 4,92

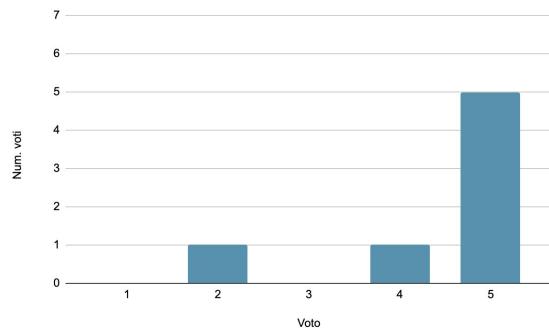


- tempo di esecuzione in media: <1 min
- numero di click in media: 2
- nessun errore né aiuto richiesto

## Task facoltativo #3 Salvare luogo

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 4,42

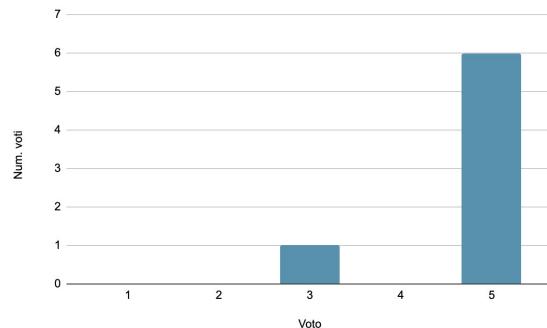


- tempo di esecuzione in media: < 1 min
- numero di click in media: 5
- nessun errore
- aiuti totali: 1

## Task facoltativo #4 Modificare profilo

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 4,71

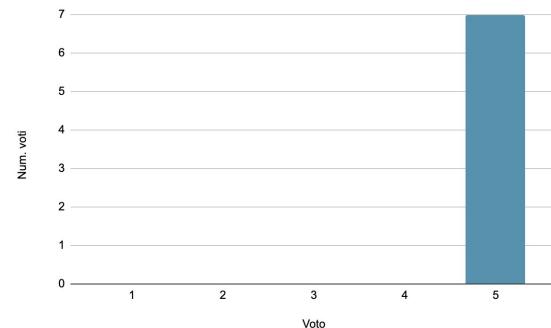


- tempo di esecuzione in media: < 1 min
- numero di click in media: 2
- 1 errore lieve totale
- nessun aiuto

## Task facoltativo #5 Esplorare dintorni

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 5



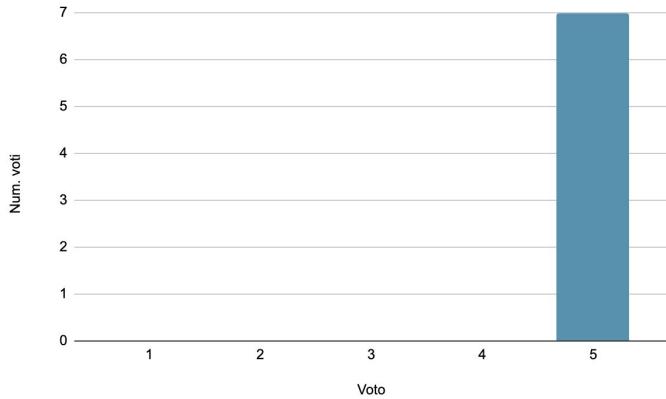
- tempo di esecuzione in media: 2 min
- numero di click in media: 4
- nessun errore
- aiuti totali: 1

# Task facoltativo #6

## Dettagli luogo

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 5



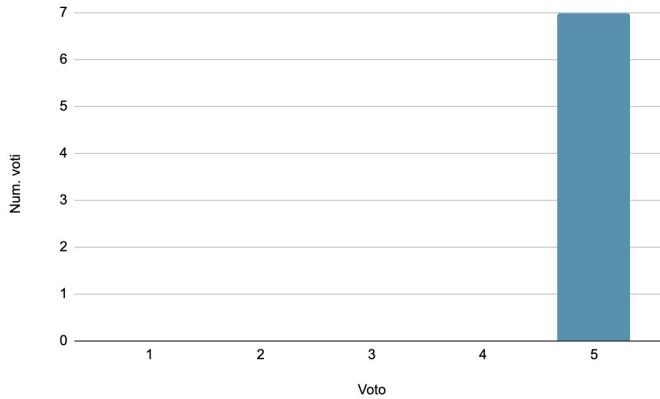
- tempo di esecuzione in media: < 1 min
- numero di click in media: 1
- nessun errore né aiuto richiesto

# Task facoltativo #7

## Filtro Atmosfera

### ★ SCALA DI FACILITÀ

→ in media: 5



- tempo di esecuzione in media: < 1 min
- numero di click in media: 1
- nessun errore né aiuto richiesto

# QUESTIONARIO POST-TEST: SUS

Il **System Usability Scale (SUS)** è una scala semplice e affidabile per misurare l'usabilità di un sistema.

Viene svolto dopo il test di un sistema ed è caratterizzato da 10 domande, con risposte su una scala da 1 ("per niente d'accordo") a 5 ("totalmente d'accordo")

In seguito è riportato il risultato del questionario.



# PUNTEGGIO SUS

Dopo aver raccolto i dati e fatto i calcoli, abbiamo ottenuto il punteggio di:

**88.93**



È un punteggio **eccellente** secondo la scala SUS, che indica **un'alta usabilità** e una grande soddisfazione da parte dei partecipanti

# RIPOSIZIONAMENTO DEI BOTTONI

Il posizionamento dei bottoni influisce direttamente sulla navigazione e sull'usabilità complessiva.

Spostare i bottoni in posizioni più intuitive consente agli utenti di completare le azioni desiderate con meno sforzo.



→ ridimensionare i bottoni e metterli in posizioni più evidenti

# TASTO INDIETRO DURANTE LA CREAZIONE DEGLI ITINERARI

Molti utenti hanno riportato fastidioso il fatto di non poter tornare indietro dopo aver aggiunto i luoghi durante la fase di creazione di un nuovo itinerario.



# TITOLI DELLE SCHERMATE

Così come i button influiscono sull'usabilità complessiva, anche i titoli delle schermate rivestono un ruolo fondamentale, essendo la prima cosa che l'utente osserva in una schermata.

Per migliorare la chiarezza e la coerenza, è consigliato aggiungere descrizione più specifica ai titoli, rendendo immediatamente comprensibile l'intento delle schermate.

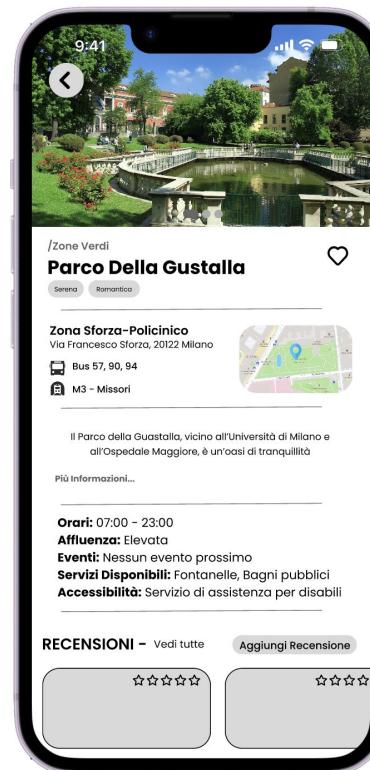


→ un esempio è aggiungere il verbo "Aggiungi"

# ICONE ANZICHE' TESTO

Una comunicazione visiva efficace aiuta a rendere le informazioni più intuitive, riducendo la complessità e migliorando inoltre l'estetica dell'interfaccia. Questo approccio consente agli utenti di interpretare rapidamente i contenuti.

Dove possibile, utilizzare infografiche per presentare informazioni in modo più immediato.



→ sostituire i testi con le icone nella voce dei "Servizi Disponibili", "Affluenza" e "Accessibilità"

# CONCLUSIONI

Tra le attività, la **condivisione degli itinerari** è risultata la **più complessa**, ma gli utenti sono riusciti a superarla senza difficoltà.

Nel complesso, il prototipo si è rivelato molto soddisfacente: gli utenti hanno completato le attività richieste con facilità, soprattutto dopo aver compiuto alcune interazioni di base per familiarizzare con l'interfaccia e l'organizzazione delle informazioni.

Inoltre, molti si sono dichiarati propensi a consigliare il prototipo agli amici.



# I PASSI FUTURI



Gli utenti hanno mostrato un grande interesse nel rendere la condivisione più accessibile e presente.  
Può essere vantaggioso quindi poter accedere ai profili degli amici non solo partendo dal proprio profilo, ma anche direttamente dai luoghi e itinerari pubblicati.

**Fin dall'inizio del progetto, gli intervistati hanno mostrato un particolare interesse per l'introduzione di funzionalità basate su un sistema di punteggi e obiettivi.**

Integrare elementi di gamification potrebbe rappresentare un'evoluzione significativa del prototipo, incentivando la scoperta della propria città in modo più coinvolgente.

