

UCD Sprint

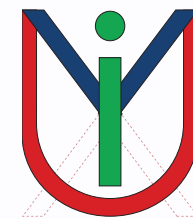
UCD Sprint

Dott. Andrea Esposito

Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"
Dipartimento di Informatica
Laboratorio IVU

Chi Sono

- Dott. Andrea Esposito
 - andrea.esposito@uniba.it
 - Anche su MS Teams!
- Dottorando e assegnista di ricerca
 - Laboratorio IVU



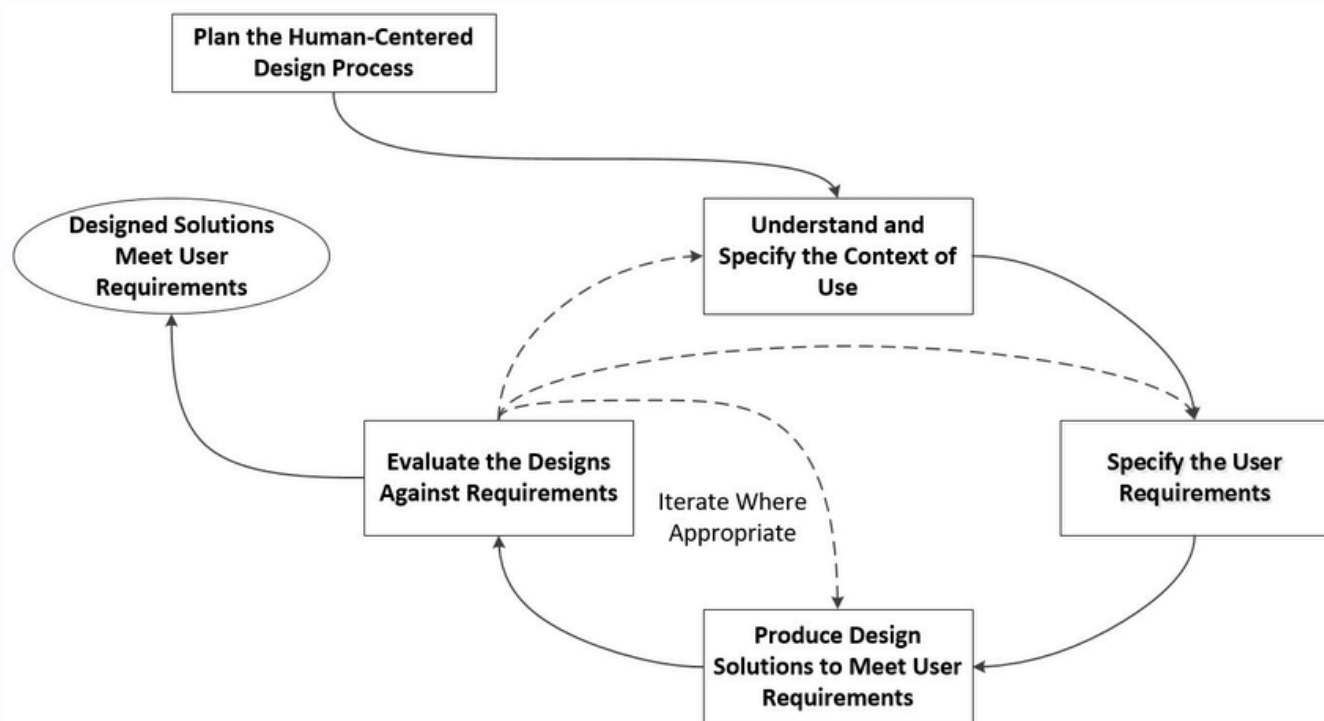
Interaction
Visualization
Usability & UX
laboratory

UCD Sprint

<https://ucdsprint.com>

Cos'è l'UCD Sprint

- L'UCD Sprint si basa sul modello generale dello HCD (ISO 9241-210)



Cos'è l'UCD Sprint

- Il processo si compone di più iterazioni del modello HCD
- a ogni iterazione suggerisce attività specifiche da fare utilizzando metodi di HCI per
 1. Identificare i requisiti degli utenti
 2. Sviluppare prototipi che implementano soluzioni di progetto
 3. Valutare i prototipi
 4. A seconda del risultato della valutazione, si iterano attività precedenti

Cos'è l'UCD Sprint

- Un approccio passo-passo per portare un processo costruttivo di generazione di idee nei team di software.
- Ha una struttura chiara e degli step per ogni parte del processo di progettazione.
- È stato sviluppato attraverso corsi intensivi di interaction design da parte di ricercatori leader nel campo dell'interazione uomo-macchina

Fasi dell'UCD Sprint



Discovery

1. Initial mapping
2. User group analysis
3. Interviewing users
4. Overall & UX goals
5. Mapping and selecting a target
6. Defining a design brief



Design

1. Exploring webs suggested by users
2. Defining users' tasks for testing
3. Brainstorming designs
4. Making & selecting good designs
5. Happy paths
6. Low-fi prototypes



Reality Check

1. Low-fi user testing
2. Prototype review
3. Realistic clickable prototype
4. 5 users test
5. Analysing testing results
6. Decide next steps & conclude

Images: © Might Could Studios

How To: Discovery

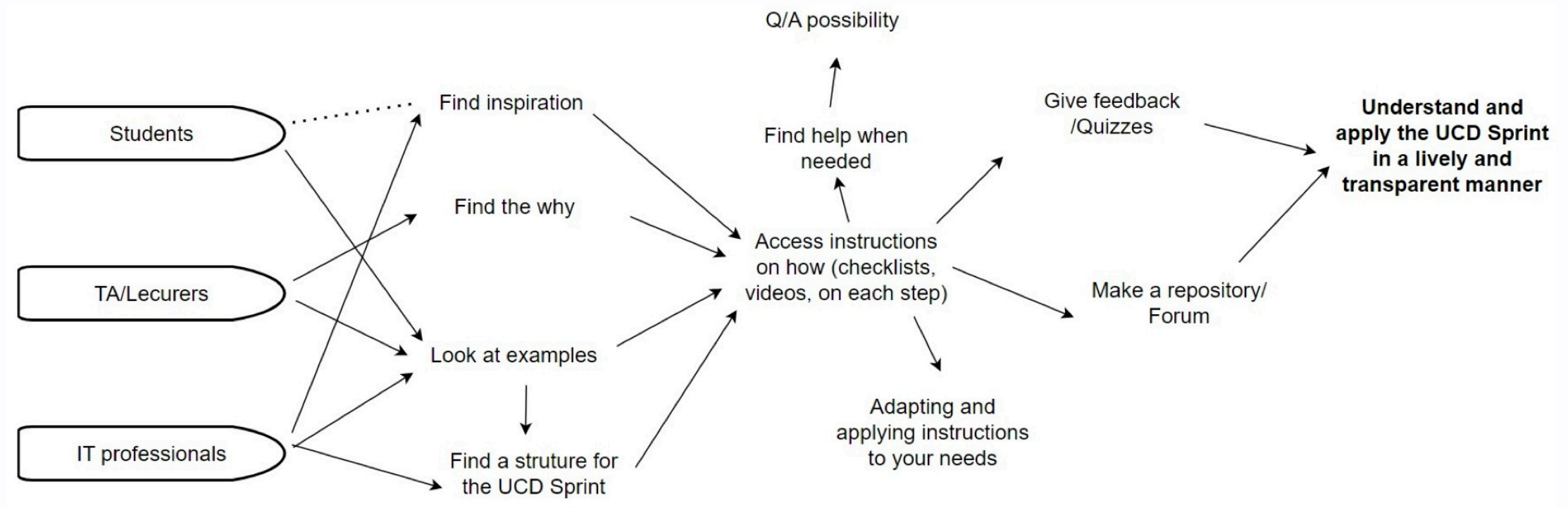
Step 1 – Initial Mapping

1. Trovate una lavagna e riunite il gruppo intorno ad essa.
2. Fate un brainstorming ed elencate i gruppi di utenti che pensate utilizzeranno il vostro prodotto/software.
3. Disegnate i gruppi di utenti a sinistra sulla lavagna in un riquadro.

4. Decidete quale sarà l'obiettivo generale degli utenti nell'utilizzo del prodotto/software.
5. Disegnate l'obiettivo generale degli utenti all'estrema destra.
6. Scrivete con parole e frecce i passi che gli utenti compiranno per raggiungere l'obiettivo generale.
 - Mantenete i passaggi da 5 a 15 e mantenete li semplici

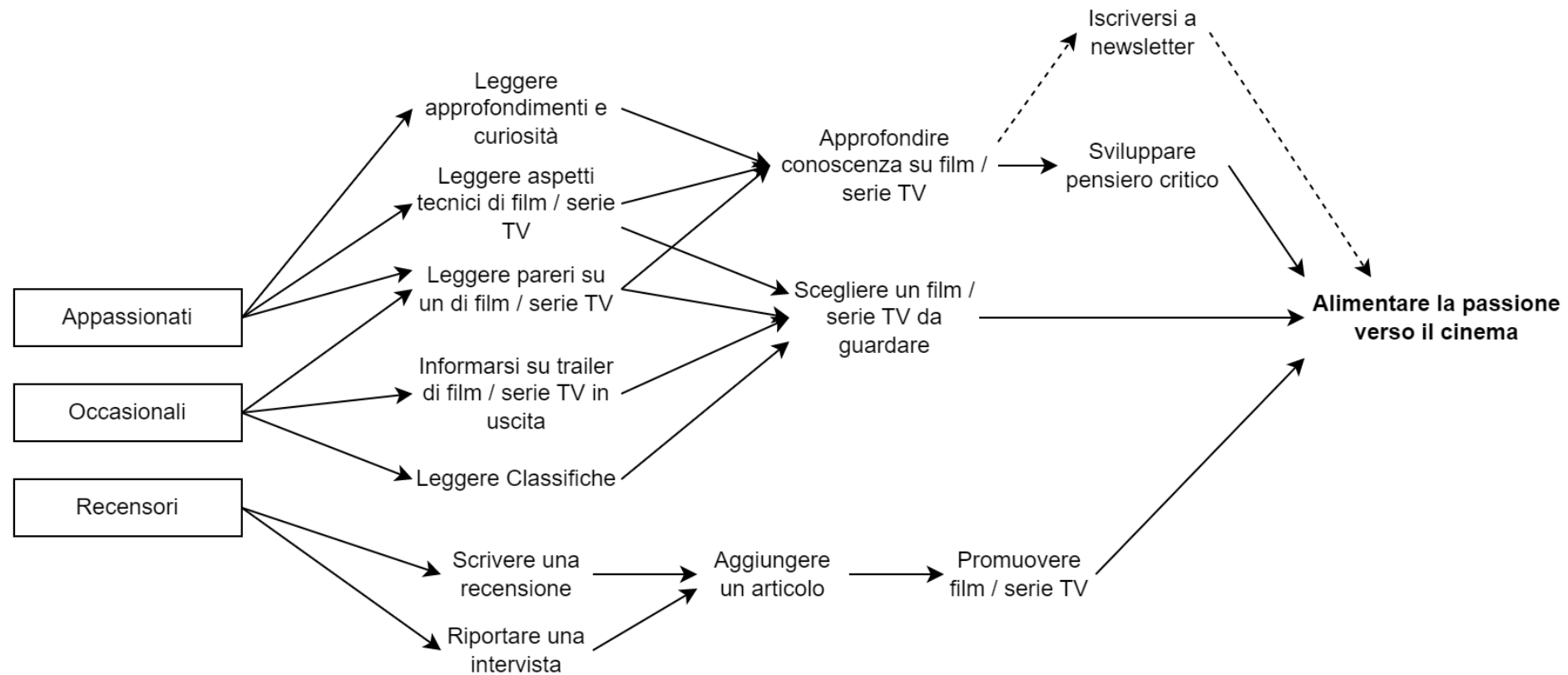
Outcome: Initial Map

Initial map per il design del sito ucdsprint.com



Esempio: Initial Map dall'anno scorso

Blog/Forum per appassionati di cinema



Step 2 – User Group Analysis

1. Scaricare/accedere al modello per l'analisi del gruppo di utenti: [User Group Template.xlsx](#)

2. Per ogni gruppo di utenti elencati nell'initial mapping, analizzate tutti i fattori riportati nel modello.
- È possibile dividere l'analisi tra i membri del team, in modo che ogni membro del team lavori su un solo gruppo di utenti.
 - I membri del team possono anche collaborare all'analisi di ciascun gruppo di utenti.
 - Se si esegue l'analisi individualmente, si devono analizzare tutti i gruppi di utenti

3. Esaminare l'analisi di tutti i gruppi di utenti, commentare e finalizzare.

NAME of group	Professors
WHO background	Age: 25 -70
	Gender: All genders
	Education: Masters or PhD in HCI or related areas
	Abilities/Disabilities: not known
	Computer skills: Good
	Number: We would be lucky, if we get 100
WHY main goals	Get support material teaching Get info on why give feedback Adapting and applying instructions to their needs
WHAT equipment	Mostly laptops
WHERE environment	At home, at the university
WHEN usage of system	How often: Frequently when teaching, but not much in between
	For how long each time: some minutes - mostly, to look at something
	Skills: Beginner, moderate for some tasks
HOW important	Quite important

Outcome

Uno schema di analisi dei gruppi di utenti completo

Step 3 – Interviews

1. Scaricare il template per le interviste (una guida).
2. Discutete su come volete modificare la guida.
 - Ricordate di modificare anche il modello per i risultati
3. Discutete e decidete quali persone intervistare
4. Decidere come registrare i risultati

5. Decidere i ruoli dei membri del team durante l'intervista.
6. Effettuare una prova pilota per esercitarsi a condurre l'intervista.
7. Condurre l'intervista secondo il piano
8. Compilare il modello dei risultati dell'intervista per documentare i risultati di ogni intervista.

Template

- Guida per l'intervista
- Risultati dell'intervista

Outcomes

- Piano per l'intervista
- Risultati dell'intervista (compilati)

Step 4 – UX Goals

1. Scaricare/accedere al modello sugli UX goals
2. Ciascun membro del team seleziona individualmente tre UX goals - impiegate almeno 10 minuti.
3. Scrivete i tre obiettivi UX su un post-it, uno per uno.

4. Mettete alla parete tutti i post-it di tutti i membri del team.
5. Raggruppate quelli che sono uguali e che sono correlati
6. Decidere tre obiettivi UX su cui il team vuole concentrarsi per il progetto.

v	Experience Goal Examples	
	Sympathy	To experience an urge to identify with someone's feeling of misfortune or distress
	Kindness	To experience a tendency to protect or contribute to the well-being of someone
✓	Nurture	Taking care of oneself or others
	Respect	To experience a tendency to regard someone as worthy, good or valuable
	Admiration	To experience an urge to prize and estimate someone for their worth or achievement
	Worship	To experience an urge to idolize, honor, and be devoted to someone
	Love	To experience an urge to be affectionate and care for someone
	Relatedness	To experience you have regular intimate contact with people who care about you
	Fellowship	Friendship, communality or intimacy
	Popularity	To experience that you are liked, respected, and have influence over others rather than opinion nobody is interested in
	Submission	Being part of a larger structure
	Self-actualizing	To experience you are developing your best potentials and making life meaningful rather than does not have much meaning
	Self-esteem	To experience you are a worthy person who is as good as anyone else rather than feeling inferior
✓	Autonomy	To experience you are the cause of your own actions rather than feeling that external forces control your action
	Expression	Manifesting oneself creatively
	Dreaminess	To enjoy a calm state of introspection and thoughtfulness
	Desire	To experience a strong attraction to enjoy or own something
	Euphoria	To be carried away by an overwhelming experience of intense joy
	Joy	To be pleased about (or taking pleasure in) something or some desirable event
✓	Amusement	To enjoy a playful state of humor or entertainment
	Humor	Fun, joy, amusement, jokes, gags
	Enchantment	To be carried away by something that is experienced as overwhelmingly pleasant
	Fascination	To experience an urge to explore, investigate, or to understand something

Template

- UX Goals

Outcome

- I tre goals su cui il team si vuole focalizzare

Step 5 – Selecting a Target

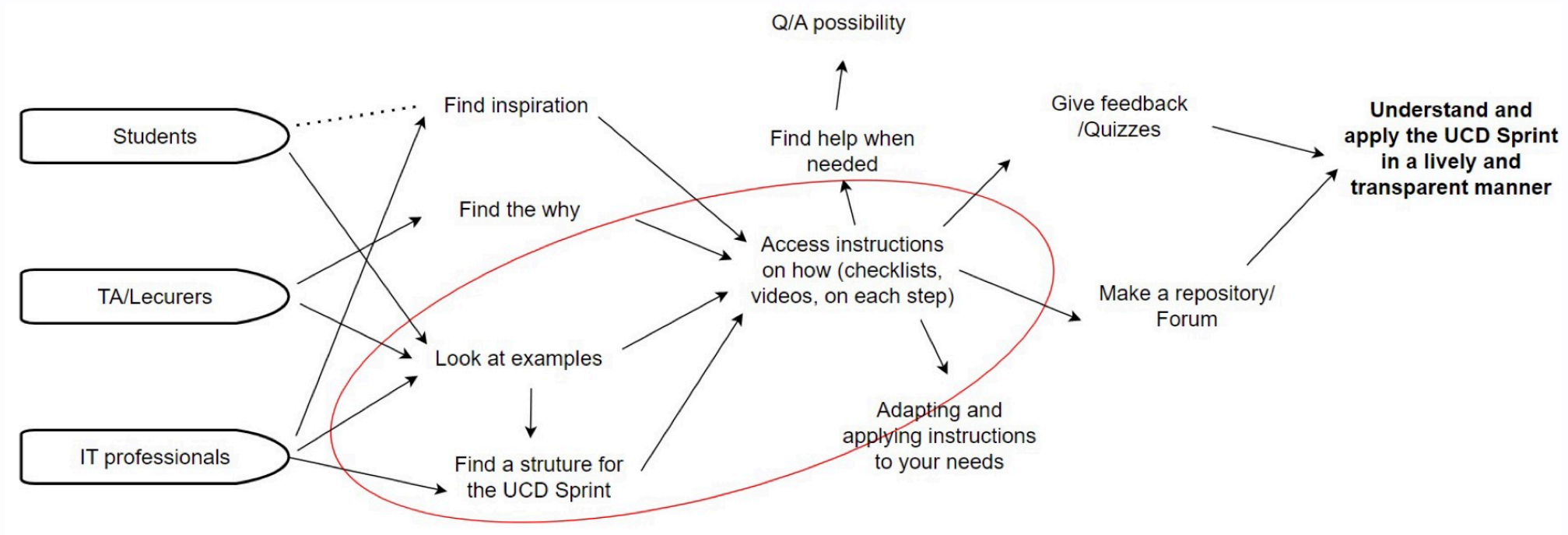
1. I tre UX goals della fase 4 devono essere integrati nell'obiettivo a lungo termine della mappa.
2. Modificare l'obiettivo a lungo termine sulla mappa

3. Scegliete una parte della mappa più critica da valutare con gli utenti. Per farlo, ognuno di voi dovrebbe:
- esaminare il materiale dell'intervista
 - Scrivere su dei post-it ciò che ritenete importante per il feedback degli utenti.
 - Posizionare i post-it sulla mappa, nel punto che ritenete più opportuno.

4. Discutete e decidete quale sarà l'obiettivo del resto dello sprint.
 - Deve essere abbastanza grande da poter pianificare 30 minuti di test utente su di esso.
 - Deve essere una parte importante dell'intera idea, così quando valutate quella parte otterrete una risposta su quanto sia importante questo sistema.
5. Scegliete un gruppo di utenti target su cui concentrarvi durante i test con gli utenti.

Outcomes

- L'obiettivo della mappa modificato
- La mappa in cui il target è evidenziato (fotografatelo)



Step 6 – Design Brief

1. Accedere e scaricare al modello del design brief
2. Compilare il modello

Outcome

- Un design brief completo

Esempio

- Design Brief

How To: Design

Step 1 – Exploring Existing Design

1. Ciascun membro del team esamina il design degli strumenti (siti web, applicazioni, ecc.) che l'intervistato ha indicato come buoni.
2. Annotate ciò che potete imparare dagli strumenti suggeriti.

3. A turno, presentate queste idee agli altri membri del team.
 1. Ognuno di voi ha a disposizione 3 minuti per mostrare al team le buone idee di progettazione.
 2. Annotate le buone idee che avete trovato per le vostre idee progettuali e dalle presentazioni degli altri membri del team.

Outcome

- Una lista di buone idee per il design

Step 2 – Materiale per gli User Test

1. Osservate il target nella mappa
2. Pensate a cosa si può chiedere agli utenti di fare per coprire il target
3. Ogni membro del team crea un task da chiedere agli utenti durante lo user test che copra il target

4. Condividete i task tra i membri del team
 - Servono almeno 5 task
 - I task complessivamente devono durare *almeno* 20 minuti
 - Se durano di meno o di più, dovete aggiungere o rimuovere dei task
5. Ognuno di voi seleziona un task dalla lista di tutti i task e scrive come si aspetta che l'utente lo concluda

6. Preparete tutto il materiale per i 5 atti di uno user test

- Testo introduttivo
- Domande di background
- Introduzione al prototipo
- Domande di debrief
- Potete dividere questi compiti tra i membri del team

- ## 7. Pianificate lo user test in Reality Check Step 1 e Reality Check Step 4
- Decidete quali utenti volete coinvolgere
 - Pianificate quando, dove e chi dovete coinvolgere
 - Contattate le persone che volete coinvolgere, se disponibili a partecipare
 - Decidete i ruoli che i membri del team avranno in ogni sessione di test

Outcomes

- Una lista di almeno 5 task per gli studi con utenti
- Tutto il materiale necessario durante gli studi con utenti
- Il piano per le sessioni di user test

Esempio

- **Material for the User Tests**

Step 3 – Brainstorming di Idee di Design

1. Osservate la mappa e il materiale che avete creato finora

2. Annotate idee su cosa vorreste usare durante il design dell'interfaccia
 1. Fate uso della lista di idee che avete creato mentre guardavate alle soluzioni suggerite dagli utenti
 2. Considerate l'obiettivo a lungo termine
 3. Scrivete note e idee sugli obiettivi, opportunità e ispirazione che siete riusciti a raccimolare
 4. Preparate una lista di "greatest hits" da usare durante il design della UI

3. Crazy 8

1. Prendete un foglio A4 e piegatolo in modo da formare 8 rettangoli
2. Prendete un task dalla lista per gli studi con utenti per cui volete progettare la UI
3. Prendete un'idea dalle vostre "greatest hits"
4. Fate uno sketch in ogni rettangolo per 60 secondi. Dopo 60 secondi, cambiate rettangolo
5. Quando saranno passati 8 minuti avrete finito. Ecco perché si chiama così: è una velocità folle!
6. L'attività di Crazy 8 vi permette di considerare design alternativi

4. Durante il Crazy 8

1. Provate varie variazioni della stessa idea
2. Chiedetevi "che altro modo potrei usare per fare questa cosa?"
3. Se non riuscite a trovare variazioni, cambiate idea!

Outcomes per ogni membro

- Una lista di gratest hits
- Un foglio di Crazy 8

Example:

- Brainstorming Design Ideas

Step 4 – Making and Selecting Good Designs

1. Ogni membro del team disegna un soluzione di design individualmente
 1. Prendete le vostre idee migliori dal Crazy 8
 2. Dettagliate il design
 3. Prendete tre post-it estesi
 4. Disegnate una soluzione di design:
 - Per come risolvere i problemi individuati
 - Il design deve essere dettagliato, pensato e facile da capire

2. Votate i buoni design

1. Mettete tutte le soluzioni di design su un muro in una lunga riga, come in un museo d'arte
2. Tutti i partecipanti hanno 10 punti
3. Osservate tutti gli schizzi di soluzioni

3. Scegliete i buoni design:

1. Non parlate
2. Mettete un punto vicino le parti che vi piacciono (se ce ne sono)
3. Mettete due o tre punti sulle idee migliori
4. Quando tutti hanno finito, mettete i post-it con più di un punto tutti i vicini (i vincitori) e gli altri in un altro gruppo (i perdenti)

4. Discutete i design vincitori per 15 minuti
 - Il design può descrivere quale fosse l'idea che ha guidato il design
 - Considerate massimo 3 minuti per idea

Esempio

- Making and Selecting Good Designs

Step 5 – Making Happy Paths

1. Lavorate a coppie per creare dei sotto-team
2. Distribuite i task da assegnare agli utenti nello user test ai sotto-team (v. Design Step 2)
3. Scegliete un task con cui iniziare

4. Disegnate la pagina iniziale, di cui l'utente ha bisogno per completare un task, su una lavagna
5. Disegnate la prossima pagina e la successiva e così via, finché il task non è completo

Outcome

- Un Happy-Path per ogni task dello user testing

Esempio

- Making Happy Paths

Step 6 – Making Low-fidelity Prototypes

1. Create dei prototipi a bassa-fedeltà per ciascuno degli happy-path *su carta*
2. Osservate gli step in ogni happy-path
3. Progettate una pagina per ogni step
 - Nota: quando progettate, usate le idee vincitori (Design Step 4)
4. Se necessario, correggete il materiale che userete per lo user test

Outcome

- Un prototipo a bassa fedeltà *su carta* per ogni happy-path, così che tutti i task possano essere risolti nel prototipo

Example:

- Making Low-fidelity Prototypes

How To: Reality Check

Step 1 – Low-fi Prototype Testing

Preparazione alla conduzione del test

1. Tenete pronto il prototipo su carta
 - Stampatelo, se lo avete creato con un tool
2. Stampate tutto il materiale per lo user test
3. Preparate lo spazio per lo user test
4. Decidete i ruoli: chi sarà conduttore e chi eseguirà il prototipo in ogni sessione?

Esecuzione del test del prototipo

1. Il conduttore dà il benvenuto al partecipante
2. Il conduttore legge le istruzioni al partecipante
3. Il conduttore pone le domande di background
4. Il conduttore legge l'introduzione al prototipo
5. Il conduttore chiede di risolvere i task (uno a uno)

6. L'esecutore del prototipo mette la schermata corretta (seguendo l'interazione dell'utente) davanti al partecipante
7. Quando il partecipante completa tutti i task, o sono passati 25 minuti, il conduttore chiede le domande di debriefing sull'esperienza durante lo user test

8. Il conduttore e l'esecutore annotano ciò che può essere migliorato
 - Specialmente se il partecipante è: a) frustrato, b) rallentato, c) non riesce a completare i task, d) confuso o non in grado di capire, e) ha bisogno di aiuto
9. Scrivete le parole, osservazioni e interpretazioni del partecipante

Interpretare i risultati

1. Dopo ogni sessione

1. Scrivete i commenti positivi su post-it (verdi o gialli)
2. Scrivete i commenti negativi su post-it (rossi o rosa)
3. Fate una colonna su una lavagna per ogni utente
4. Fate una riga su una lavagna per ogni task
5. Incollate i post-it per ogni utente

2. Dopo lo user test dovrete rispondere a queste domande:

1. Cosa possiamo imparare dallo user test?
2. Ci piace continuare lo sviluppo di questo prodotto?
3. Se sì, c'è qualcosa che dovremmo aggiungere o rimuovere?
4. Crediamo che gli utenti potranno avere l'esperienza che vogliamo dagli UX goal?

5. Dobbiamo cambiare l'interfaccia?
 - Dobbiamo cambiare il flow?
 - Dobbiamo cambiare le parole?
6. Decidete che cambiamenti fare al prototipo
7. Modificate il prototipo

Outcome

- Una tabella di post-it con i feedback degli utenti durante lo user test
- Risposte alle domande precedenti

Esempio

- Low-fi Prototype Testing

Step 2 – Prototype Review

1. Chiedete a delle persone tecnicamente ferrate di partecipare a una "expert review", uno alla volta
2. Introducete il prototipo agli esperti
3. Chiedete agli esperti di usare il prototipo, come durante gli user test
4. Discutete la fattibilità della soluzione con gli esperti

5. Chiedete agli esperti di raccomandare cambiamenti che renderebbero la soluzione più implementabile
6. Decidete quali cambiamenti apportare
7. Fate i cambiamenti nel prototipo

Outcome

- Commenti di una review di 2 esperti

Step 3 – Realistic Clickable Prototype

1. Create un prototipo più ad alta fedeltà per gli happy path
 - Basate il design sul prototipo low-fi e i commenti che avete ricevuto
 - Colori, forme, dimensioni e stili sono usati per supportare e migliorare la funzionalità e l'usabilità dell'interfaccia
2. Fornite la possibilità di cambiare schermate quando si clicca su bottoni o link

3. Se necessario, modificate il materiale per lo user test di questo prototipo
4. Basate il design sui prototipi low-fi e sui commenti ricevuti finora
5. Modificate il materiale utilizzato per lo user test

Outcome

- Un prototipo cliccabile intermedio per gli happy-path, in modo da rendere completabili tutti i task nel prototipo
 - Fattibile in tool di prototipazione, come Figma, Balsamiq, etc.

Esempio

- Realistic Clickable Prototype

Step 4 – Evaluating Clickable Prototypes

Preparazione alla conduzione del test

1. Prepare il prototipo cliccabile
2. Stampate tutto il materiale per lo user test
3. Prepare lo spazio che userete per lo user test
4. Decidete i ruoli: chi sarà il conduttore e chi l'osservatore in ogni sessione

Esecuzione del test del prototipo

1. Il conduttore dà il benvenuto al partecipante
2. Il conduttore legge le istruzioni al partecipante
3. Il conduttore pone le domande di background
4. Il conduttore legge l'introduzione al prototipo
5. Il conduttore chiede di risolvere i task (uno a uno)
6. Quando gli utenti terminano i task, o se sono passati 25 minuti, il conduttore pone le domande di debriefing sull'esperienza del partecipante durante il test

7. Il conduttore e l'osservatore annotano ciò che può essere migliorato

- Si raccomanda l'uso di un post-it pèer ogni problema
- Specialmente se il partecipante è: a) frustrato, b) rallentato, c) non riesce a completare i task, d) confuso o non in grado di capire, e) ha bisogno di aiuto
- Scrivete le parole, osservazioni e interpretazioni del partecipante per migliorare la comprensibilità del problema

Outcome

- Una pila di post-it con i feedback e i problemi osservati durante lo user test
- Risposte alle domande precedenti

Esempio

- Evaluating Clickable Prototypes

Step 5 – Analyse Testing Results

1. Per avere una overview del risultato degli user test
 - Fatte una tabella su una lavagna con i task sulle righe e i partecipanti sulle colonne
 - Prendete lo stack di post-it (Step 4)
 - Mettete i post-it al posto giusto sulla lavagna

2. Rispondete alle domande:

- Cosa possiamo imparare dallo user test?
- Ci va di continuare lo sviluppo del prodotto?

3. Se il team vuole continuare, rispondete a queste domande:

- Quali sono le cinque problematiche da tenere in considerazione dopo lo user test (listatele)?
- C'è qualcosa da aggiungere, rimuovere o cambiare nell'interfaccia?
- Dobbiamo cambiare il flow del prototipo?
- Pensiamo che gli utenti possano avere l'esperienza che abbiamo come obiettivo negli UX Goals?

Outcome

- Una tabella di post-it con i feedback degli utenti durante lo user test
- Risposte alle domande precedenti

Esempio

- Analyse Testing Results

Step 6 – Decide the Next Steps

Dovete rispondere alla domanda:

1. Basandomi sul lavoro fatto nell'UCD Sprint, come procediamo? Pensiamo sia meglio scartare l'idea o continuare?

2. Se volete continuare lo sviluppo dell'idea, pensate a quali sono i prossimi step per lavorarci (listateli).

Possibili step sono:

- Dovete reiterare alcuni step dell'UCD Sprint
- Dovete portare il design agli step successivi dello sviluppo
- Fate una lista dettagliata di attività che servono per continuare il lavoro sull'idea

Outcome

- L'outcome interpretato dello UCD Sprint

Riferimenti

Tutto il materiale e i contenuti provengono da
<https://ucdsprint.com>.

Il sito offre istruzioni e template per ognuno degli
step dell'UCD Sprint.

Fine

Domande?

Web: <https://espositoandrea.github.io>

Mail: andrea.esposito@uniba.it

Twitter: [@espositoandrea_](https://twitter.com/espositoandrea)

GitHub: [@espositoandrea](https://github.com/espositoandrea)

Tutto il materiale e i contenuti provengono da <https://ucdsprint.com>.
Si faccia riferimento al sito web per informazioni sul copyright dei contenuti.

Questa presentazione è rilasciata sotto licenza CC BY-SA 4.0.