



# USER TESTING

# INTRODUZIONE

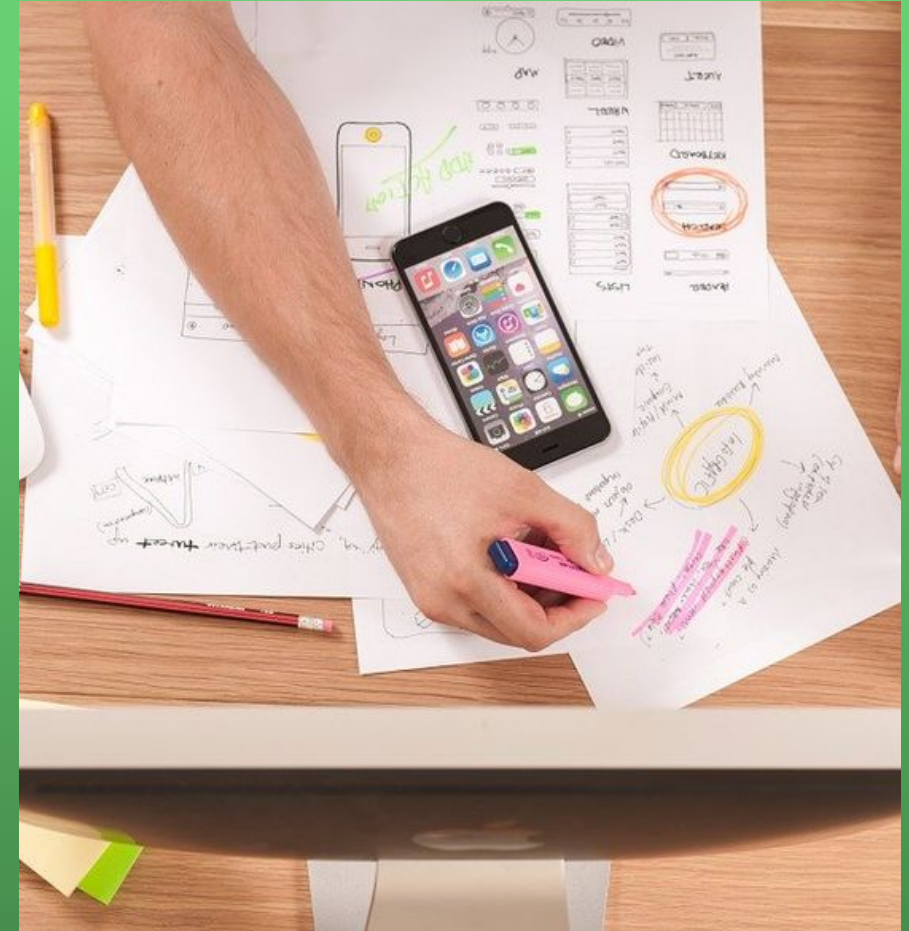


Il prototipo da testare riguarda l'app per ESN Florentia, un'associazione erasmus operante a Firenze. Questa associazione ha un ufficio aperto tre volte a settimana per due ore. Qui gli studenti erasmus possono venire per prenotarsi alle attività e avere la ESNcard. Il test mi serve a capire se realmente il servizio sarebbe utile oppure no, se gli studenti erasmus sono in grado di utilizzare l'app facilmente e infine se il suo utilizzo potrebbe snellire il lavoro in ufficio.



# SINOSI

- Titolo:  
Usabilità e utilità dell'app,  
Scripted test moderato
- Autore:  
Mariolina Botta
- Data:  
Febbraio 2020
- Background:  
Lo studio è stato realizzato partendo dall'obiettivo di ricerca e dal target di utenti da utilizzare per il test.



# SINOSI

- Obiettivi:

Capire se l'app sia progettata nel modo corretto e se sia realmente utile.

- Domande:

1. Dove l'app non è intuitiva?
2. I ragazzi riescono ad utilizzarla?
3. Quanto è utile?
4. Verrà realmente scaricata ed utilizzata dagli studenti?

- Metodologia:

Svolgerei il test nell'ufficio di ESN, durante l'orario di apertura, per circa una settimana.

Una volta che l'erasmus ha finito con le operazioni in ufficio, gli chiederei se fosse disponibile a prestarmi 5 minuti del suo tempo per effettuare il test sul prototipo dell'app. Io sarò presente osservando i comportamenti e prendendo appunti.

- Partecipanti:

Studenti erasmus, scelti poichè l'app da testare è espressamente creata per loro.



# SCRIPTED TEST

## 1 Task 1:

Hai appena saputo che farai il tuo erasmus a Firenze. Scarica l'app e cerca informazioni sulla città.

## 2 Task 2: Trova informazioni sulla tua università

Stai per trasferirti a Firenze per il tuo periodo di erasmus. Trova tramite l'app in che zona della città si trova la tua facoltà.

## 3 Task 3: Trova l'indirizzo dell'ufficio di ESN

Sei appena arrivato a Firenze e vuoi passare in ufficio per fare la ESNcard e conoscere le prime persone del luogo. Cerca l'indirizzo dell'ufficio.

## 4 Task 4: Scopri le attività della settimana

Sei da poco in città e vuoi conoscere nuove persone. Trova quale sarà il prossimo evento.

## 5 Task 5: Registra la tua ESNcard

Hai appena acquistato la ESNcard e per attivarla devi registrarla sull'apposita piattaforma. Registrala tramite l'app.



# SCRIPTED TEST

## 1 Task 6: Modifica le informazioni nel tuo profilo

Ti sei appena registrato tramite l'app. Aggiungi una foto e modifica i tuoi dati

## 2 Task 7: Trova gli sconti con la ESNcard

Vuoi sapere quali sconti hai con la ESNcard. Trova la sezione dedicata

## 3 Task 8: Trova un gruppo sportivo a cui partecipare

Sei una persona che non può rinunciare allo sport e al giocare a calcio. Trova il gruppo dedicato a cui unirti.

## 4 Task 9: Prenota un viaggio

Vuoi partecipare ad un viaggio ma non hai tempo di andare a prenotarlo in ufficio. Prenota il tuo posto tramite l'app.

## 5 Task 10: Fai una domanda ad ESN

Hai un dubbio ma non puoi recarti in ufficio. Contatta l'associazione tramite l'app.

Nota: il test è pensato per un prototipo dell'app completo in ogni parte, non solo per le schermate realizzate nel progetto precedente



# MOTIVAZIONE

Per realizzare l'user test del prototipo dell'app per ESN Florentia ho deciso di concentrarmi su uno scripted test per testare al meglio l'usabilità del prodotto, l'architettura delle informazioni e la chiarezza dell'interfaccia.

I task sono stati scelti pensando alle interazioni che gli erasmus compiono più spesso con l'associazione e con il sito web; anche la scelta del periodo in cui effettuare il test non è casuale, poichè a febbraio in ufficio si hanno sia ragazzi in arrivo per il nuovo seemstre, sia ragazzi che interagiscono con ESN già da qualche mese.

Studiando il comportamento degli utenti alle prese con il prodotto, vorrei riuscire ad osservare:

- Come viene utilizzata l'app
- La chiarezza dei contenuti
- il comportamento dell'utente in fase di navigazione e ricerca dei contenuti

La creazione della sinossi mi ha aiutata con la stesura dei task da far compiere ai tester, rendendomi chiaro l'obiettivo da raggiungere e il metodo con cui affrontare il test. Con le informazioni di partenza è stato più semplice capire quali erano i compiti da far svolgere ai ragazzi per riuscire ad interpretare facilmente i dati raccolti.

