

Assignment n.3

|  |  |
| --- | --- |
| **Relatori** | **Corsisti** |
| Prof.ssa Giuliana Vitiello | Francesco Fattorusso |
| Dott. Andrea Antonio Cantone | *0512110174* |
|  | Luca Greco |
|  | *0512106227* |
|  | Marisa La Sorda |
|  | *0512111929* |
|  |  |

Indice

[1. Paper Sketch finali 3](#_Toc136939819)

[2. Prototipo interattivo su Figma 3](#_Toc136939820)

[3. Design Pattern utilizzati 3](#_Toc136939821)

[4. Tecnica del Mago di Oz 6](#_Toc136939822)

[4.1 T1 – RiconoscimentoProdotto 6](#_Toc136939823)

[4.2 T2 – DiarioAlimentare 7](#_Toc136939824)

[4.3 T3 – AreaPersonale 7](#_Toc136939825)

[4.4 T4 – ForumSafeFood 7](#_Toc136939826)

[4.5 T5 – NutriFind 7](#_Toc136939827)

[4.6 T6 – CookBook 7](#_Toc136939828)

[4.7 T7 – HelpMe 7](#_Toc136939829)

[4.8 T8 – Ristorazione 8](#_Toc136939830)

[5. Valutazione con il metodo Cognitive Walkthrough 8](#_Toc136939831)

[5.1 T1 – RiconoscimentoProdotto 8](#_Toc136939832)

[5.2 T2 – DiarioAlimentare 9](#_Toc136939833)

[5.3 T3 – AreaPersonale 9](#_Toc136939834)

[5.4 T4 – ForumSafeFood 11](#_Toc136939835)

[5.5 T5 – NutriFind 12](#_Toc136939836)

[5.6 T6 – CookBook 13](#_Toc136939837)

[5.7 T7 – HelpMe 13](#_Toc136939838)

[5.8 T8 – Ristorazione 14](#_Toc136939839)

[6. Modifiche effettuate prima dell’implementazione 14](#_Toc136939840)

[7. Divisione dei compiti 15](#_Toc136939841)

# Paper Sketch finali

I paper sketch finali sono stati caricati su Figma in quanto la loro rappresentazione risulta difficoltosa in un file word. Link Figma:

https://www.figma.com/file/fykdmVdu0wBeJAAKQpsC05/Paper-Sketch?type=design&t=kLkPJfz6HgdcGWbU-6

# Prototipo interattivo su Figma

Link Figma:

https://www.figma.com/file/3TM0D30LTlmF5UZRm41Kq0/Prototipo?type=design&t=A1jeEUoggZFXMClY-6

# Design Pattern utilizzati

**Article list**

Il design pattern Article list viene utilizzato quando l’utente ha bisogno di una guida per trovare contenuti di interesse, cosa che la navigazione gerarchica da sola non riesce a fare.

Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Nel nostro caso viene utilizzato all’interno della sezione forum della nostra applicazione, permettendo all’utente di scorrere i vari thread di un argomento e leggerne il titolo e la prefazione in modo tale da catture l’attenzione solamente sui thread a cui è interessato.

**Pull to refresh**

Il design pattern Pull to refresh serve quando l'utente desidera recuperare più dati o aggiornare i contenuti già disponibili sullo schermo.

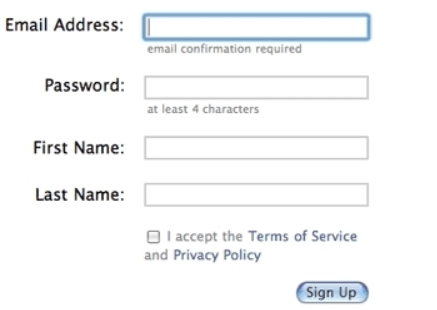
Immagine che contiene testo, schermata, software, Sito Web

Descrizione generata automaticamente

Nel nostro caso viene utilizzato all’interno della sezione forum, permettendo agli utenti di aggiornare sia la sezione relativa ai thread sia la sezione relativa ai commenti in modo tale da avere un accesso rapido al “ricarica pagina” e poter visualizzare i contenuti che altrimenti verrebbero visualizzati ricaricando l’intera sezione.

**Account registration**

Il design pattern Account Registration viene utilizzato quando si desidera sapere chi è l'utente attivo per fornire contenuti personalizzati o permettere all’utente di salvare i propri dati.



**Frequently Asked Questions (FAQ)**

Il design pattern Frequently Asked Questions serve quando l'utente ha domande relative a un sito e ai relativi servizi

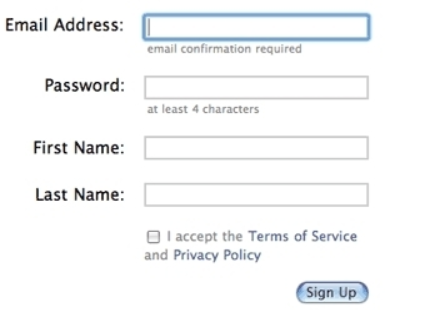
Immagine che contiene testo, schermata, Carattere, documento

Descrizione generata automaticamente

Nel nostro caso viene utilizzato all’interno della sezione HelpMe che raggruppa tutte le risposte alle domande più comuni che gli utenti target della nostra applicazione possono porsi relativamente alle loro problematiche nel momento in cui dovessero avere bisogno di aiuto.

**Account registration**

Il design pattern Account registartion viene utilizzato quando si desidera sapere chi è l'utente attivo per fornire contenuti personalizzati o opportunità per effettuare un acquisto.



Nel nostro caso viene utilizzato per permettere ad un utente di salvare le proprie intolleranze in modo tale da non doverle inserire ai prossimi accessi all’app

# Tecnica del Mago di Oz

All’interno del nostro progetto, è stata utilizzata la tecnica del Mago di Oz per ottenere suggerimenti su come poter migliorare il sistema. Sono stati coinvolti una moltitudine di utenti finali in modo da avere un riscontro più variegato. Per incrementare l’accuratezza e la comprensione, abbiamo chiesto ai nostri tester di ragionare a voce alta, sfruttando quindi la strategia del Think Aloud.

Le interviste sono state eseguite separatamente per ogni utente utilizzando il prototipo Hi-Fi del sistema.

## T1 – RiconoscimentoProdotto

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T1, dove si deve scannerizzare il codice del prodotto al fine di sapere quali allergeni contiene. Tutti gli utenti hanno dato riscontro positivo, dato che l’icona è esplicativa e si trova al centro della navbar. Questo task risulta essere il più intuitivo.

## T2 – DiarioAlimentare

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T2, dove si può consultare la cronologia dei prodotti scannerizzati. Un utente ha evidenziato come non ci siano colori nella navbar che attestino dove ci si trova all’interno dell’app, creando quindi confusione nel caso in cui si volesse scorrere altrove.

## T3 – AreaPersonale

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T3, dove si può accedere alla propria area personale al fine di poter inserire i propri dati con le proprie intolleranze ed allergie. Diversi utenti hanno evidenziato come la mancanza di un tasto “Accedi” nella home abbia indotto loro a pensare che non fosse possibile effettuare alcun tipo di login.

## T4 – ForumSafeFood

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T4, dove si può accedere ad una sezione forum dove poter confrontarsi con gli altri utenti. Questa sezione è stata forse quella più commentata da parte dei nostri tester. In particolar modo hanno evidenziato che:

* Manca il tasto per poter iniziare una nuova discussione
* È possibile solo mettere una votazione positiva quando loro hanno espresso la volontà di poter esprimere anche dissenso, preferendo quindi una votazione “up or down”

## T5 – NutriFind

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T5, dove si può selezionare un professionista per poter ottenere le sue informazioni di contatto. I tester meno abituati all’uso della tecnologia non hanno raggiunto immediatamente la sezione adibita mentre è stato molto più intuitivo per i giovani che usano i social più spesso.

## T6 – CookBook

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T6, dove tramite l’apposita icona si può accedere ad un ricettario personalizzato. Tutti i tester hanno trovato subito la sezione e ne hanno usufruito senza problemi.

## T7 – HelpMe

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T7, dove si può accedere ad una sezione che riporta che comportamento assumere in caso di problemi legati ad una assunzione involontaria di alimenti non consentiti. I tester hanno subito pensato, una volta viste le varie icone, di premere sull’hamburger menù in alto a destra, dove la sezione “Help Me” è esplicitamente indicata. Il menù a tendina con la domanda in evidenza non lascia dubbi sul proprio utilizzo.

## T8 – Ristorazione

Viene chiesto all’utente di utilizzare l’applicazione e svolgere il task T8, dove è possibile scorrere la lista dei ristoranti nei paraggi che presentano menù alternativi. Tutti i tester sono stati in grado di trovare facilmente l’icona e di navigare all’interno della mappa e della lista dei ristoranti.

# Valutazione con il metodo Cognitive Walkthrough

## T1 – RiconoscimentoProdotto

**Azione A**: L’utente preme l’icona della scansione.

**Risposta A**: Si apre la schermata di scansione del prodotto.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Sì, essendo l’azione presente nel menù rapido di azione.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, essendo l’icona al centro della navbar.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì in quanto il sistema comunica immediatamente lo stato in cui ci si trova, aprendo la fotocamera ed indicando il luogo in cui far coincidere il codice a barre.

**Azione B**: L’utente inquadra il codice a barre del prodotto.

**Risposta B**: Si apre la schermata di dettaglio del prodotto.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Sì, il sistema guida l’utente nell’inquadrare il codice a barre.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, perché il riquadro in cui far coincidere il codice è evidenziato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, dato che una volta acquisito il codice a barre si aprirà il dettaglio del prodotto scannerizzato.

## T2 – DiarioAlimentare

**Azione A**: L’utente preme l’icona del diario alimentare.

**Risposta A**: Si apre la schermata del diario alimentare.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Sì, essendo l’icona del diario alimentare presente sulla navbar.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, essendo l’icona rapidamente visibile e raggiungibile.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, perché alla pressione di un tasto diverso si aprirà una sezione diversa dell’applicazione.

**Azione B**: L’utente preme sul prodotto a cui è interessato.

**Risposta B**: Si apre la schermata di dettaglio del prodotto.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Probabile. Non ci sono tasti che suggeriscono che le schede sono selezionabili, ma è una gesture intuitiva del touch.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, essendo l’intera scheda selezionabile.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, dato che alla pressione del tasto sbagliato si cambierebbe sezione dell’applicazione in cui ci si ritrova.

## T3 – AreaPersonale

**Azione A**: L’utente preme l’icona del menù.

**Risposta A**: Compare il menù a tendina.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Probabile. Nella navbar non ci sono icone che suggeriscono una area personale e l’unico altro tasto presente in schermata è l’hamburger menù in alto a destra.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Non immediatamente, essendo l’area personale sotto un menù a tendina.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, dato che alla pressione di tasti errati, si cambia zona dell’applicazione in cui ci si ritrova.

**Azione B**: L’utente preme il tasto dell’area personale.

**Risposta B**: Si apre la schermata dell’area personale.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Sì, essendo l’azione esplicitata verbalmente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, essendo l’azione esplicitata verbalmente.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, dato che o cambia zona dell’applicazione o entra nella propria area personale.

**Azione C**: L’utente seleziona le proprie intolleranze

**Risposta C**: Il sistema salva le opzioni selezionate

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Sì, essendo l’azione guidata dal sistema.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Sì, essendo la procedura guidata dal sistema.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Sì, al salvataggio dei dati verranno notificati da un toast dell’avvenuto salvataggio.

## 5.4 T4 – ForumSafeFood

**Azione A**: L’utente preme l’icona della community.

**Risposta A**: Si apre la pagina della community.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere l’icona corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché tra le varie icone disponibili su schermo è quella che simboleggia una discussione.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione B**: L’utente preme il tasto accedi al forum.

**Risposta B**: Si apre la schermata del forum.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere il bottone corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché il contenuto del bottone è quello desiderato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione C**: L’utente legge una discussione e preme su “commenta”.

**Risposta C**: Il sistema mostra i commenti e la tastiera per poter aggiungere un commento.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere il bottone corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché il contenuto del bottone è quello desiderato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché si aprirà la sezione commenti con la tastiera aperta.

## 5.5 T5 – NutriFind

**Azione A**: L’utente preme l’icona della community.

**Risposta A**: Si apre la pagina della community.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere l’icona corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché tra le varie icone disponibili su schermo è quella che simboleggia una discussione.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione B**: L’utente preme il tasto cerca un nutrizionista.

**Risposta B**: Si apre la schermata di ricerca dei nutrizionisti.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere il bottone corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché il contenuto del bottone è quello desiderato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione C**: L’utente preme su un nutrizionista.

**Risposta C**: Si apre la schermata con le informazioni del nutrizionista.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, ma avrà un po’ di difficoltà.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + No, sull’interfaccia non è presente nulla che dia l’idea di essere premuto.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché si aprirà la schermata da loro desiderata.

## 5.6 T6 – CookBook

**Azione A**: L’utente preme l’icona del ricettario.

**Risposta A**: Si apre la pagina del ricettario.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere l’icona corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché tra le varie icone disponibili su schermo è quella che simboleggia un ricettario.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione B**: L’utente preme su una ricetta.

**Risposta B**: Si apre la schermata di dettaglio della ricetta.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, ma avrà un po’ di difficoltà.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + No, sull’interfaccia non è presente nulla che dia l’idea di essere premuto.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché si aprirà la schermata da loro desiderata.

## 5.7 T7 – HelpMe

**Azione A**: L’utente preme l’icona del menù.

**Risposta A**: Compare il menù a tendina.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Probabile. Nella navbar non ci sono icone che suggeriscono HelpMe.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Non immediatamente, visto che HelpMe è sotto un menù a tendina.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché si aprirà il menù e vedranno la scritta HelpMe

**Azione B**: L’utente preme il tasto del help me.

**Risposta B**: Si apre la schermata del help me.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere l’icona corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché il contenuto del bottone è quello desiderato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

**Azione C**: L’utente preme su una domanda.

**Risposta C**: Viene visualizzata la risposta alla domanda.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere sulla domanda.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché il contenuto della domanda è quello desiderato.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

## 5.8 T8 – Ristorazione

**Azione A**: L’utente preme l’icona della ristorazione.

**Risposta A**: Viene visualizzata la mappa con i ristoranti.

* L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?
  + Si, poiché basta premere l’icona corrispondente.
* L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del task?
  + Si, poiché tra le varie icone disponibili su schermo è quella che simboleggia la ristorazione.
* Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?
  + Si, poiché la schermata che si aprirà sarà quella desiderata.

# Modifiche effettuate prima dell’implementazione

In seguito alla tecnica del Mago di Oz, abbiamo deciso di apportare le seguenti modifiche al sistema:

* Quando si selezionano le icone queste devono colorarsi, permettendo all’utente di avere cognizione in ogni momento dell’area dell’applicazione in cui si ritrova;
* Porre il tasto “Accedi” nella homepage;
* Introdurre il tasto “Inizia discussione” nella sezione forum;
* Modificare il sistema di votazione presente nella sezione forum: da like a up-down vote (like/dislike).

# Divisione dei compiti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione paragrafo** | Francesco Fattorusso | Luca Greco | Marisa La Sorda |
| Capitolo n.1 | 33% | 33% | 34% |
| Capitolo n.2 | 33% | 34% | 33% |
| Capitolo n.3 | 33% | 33% | 34% |
| Capitolo n.4 | 34% | 33% | 33% |
| Capitolo n.5 | 33% | 34% | 33% |