



Little Women®

Project Management Highlights

Matteo Sanfelici
0000856403

matteo.sanfelici@studio.unibo.it

Matteo Marchesini
0000856336

matteo.marchesini12@studio.unibo.it

Contenuti

- Ricerca etnografica
- Studio di fattibilità
- Valutazione delle risorse esistenti
- Proposta di design
- Valutazione del design
- Conclusioni

Ricerca etnografica

- **Segmentazione**

- Sono state identificate due categorie di utenti
 - Ragazze tra i 13 e i 16 anni
 - Genitori e adulti

- **Ricerca sugli utenti**

- Ricerche di mercato con l'utilizzo di sondaggi al target degli utenti

Studio di fattibilità

- **Contesto d'uso**

- **Vincoli ambientali:** l'acquisto online al giorno d'oggi può essere eseguito ovunque ci troviamo.
- **Vincoli tecnici:** utilizzo di tecniche responsive per minimizzare i costi e sicurezza dei dati sensibili e di pagamento

- **Personas**

- **Personaggi primari:** i cui bisogni devono essere soddisfatti al 100%
- **Personaggi secondari:** che assumono comunque un ruolo rilevante nel sistema

- **Scenari**

- Identificazione di situazioni che evidenziano un possibile utilizzo della piattaforma

Studio di fattibilità

- **Goal utente**
 - Identificazione degli obiettivi dell'utente per poter soddisfare al meglio i loro bisogni
- **Task utente**
 - Insieme delle operazioni possibili effettuate dagli utenti durante il normale utilizzo del sito.
 - Sono comuni ad entrambe le categorie di utenti presenti, eccetto alcuni.

Studio di fattibilità

- Esempio di personas

Giorgia

Demografia

Età: 15 anni

Residenza: Milano, Lombardia

Famiglia: Figlia unica

Occupazione: Studentessa

Obiettivo: Rimanere aggiornata sul mondo della moda

Abitudini: Uscire con le amiche

Profilo tecnico: Frequentare molti social network



Valutazione delle risorse esistenti

È stato scelto il sito **Abercrombie&Fitch Kids** (<https://www.abercrombie.com>) come modello per valutare le risorse esistenti

- **Ispezione**
 - Utilizzo delle euristiche di Nielsen
- **User testing**
 - Applicazione di una variante del Discount Usability Testing

In generale, nell'utilizzo del sito gli utenti non hanno riscontrato particolari problematiche di usabilità.

Tuttavia sono emerse criticità nel completamento di alcuni task.

Proposta di design

- Approccio **Goal-Oriented**
- Applicazione del modello di design **CAO=S**

→ **CONCETTI**

- ◆ Profilo, Carrello, Articolo

→ **ATTORI**

- ◆ Giorgia, Arianna, Jare, etc.

→ **OPERAZIONI**

- ◆ Modello CRUD/REST

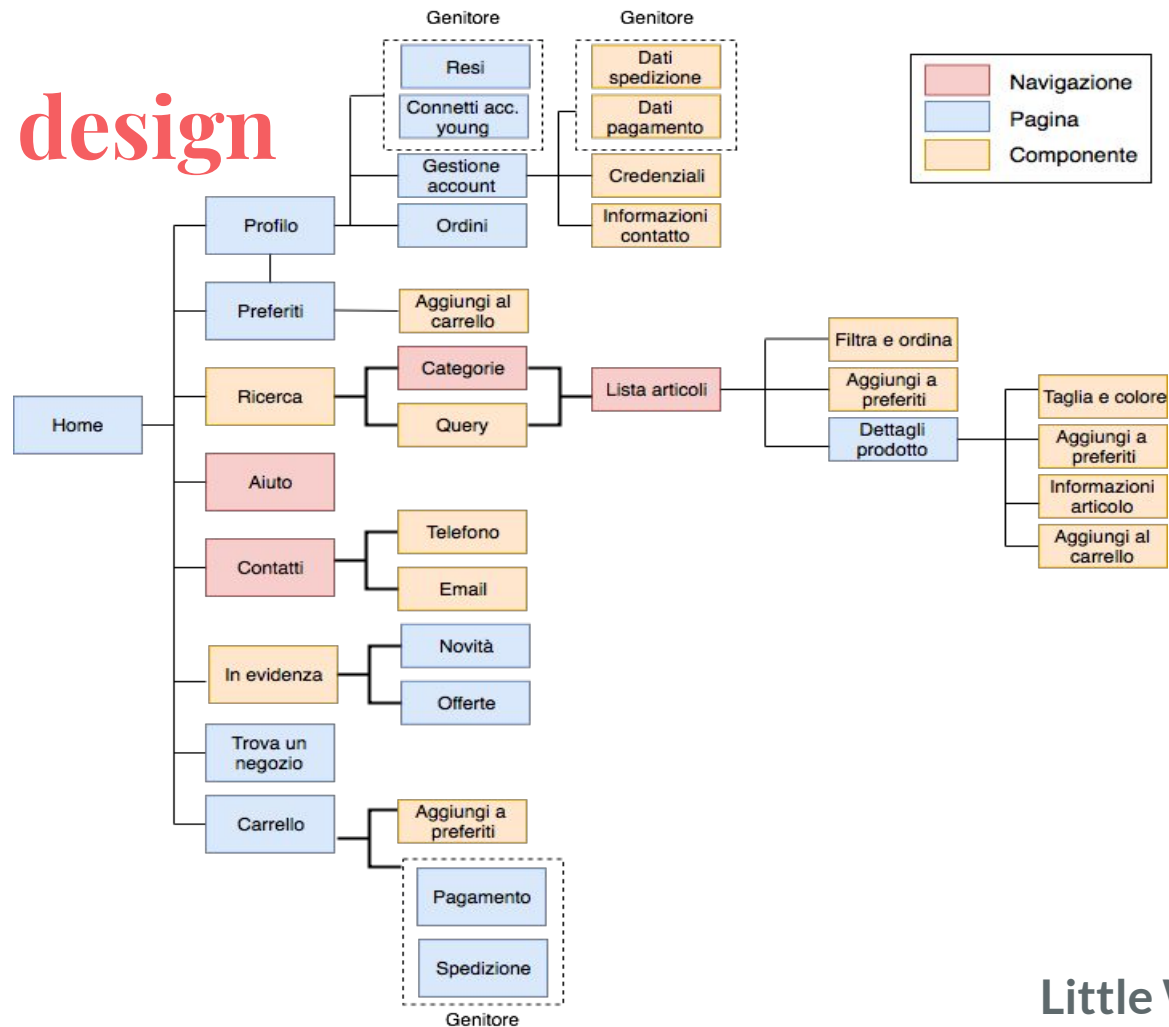
GENERANO

→ **STRUTTURE**

- ◆ Tabella Tridimensionale, con **CONCETTI**, **ATTORI**, e **OPERAZIONI** negli assi.
- ◆ Le celle contengono lo svolgimento dell'operazione

Proposta di design

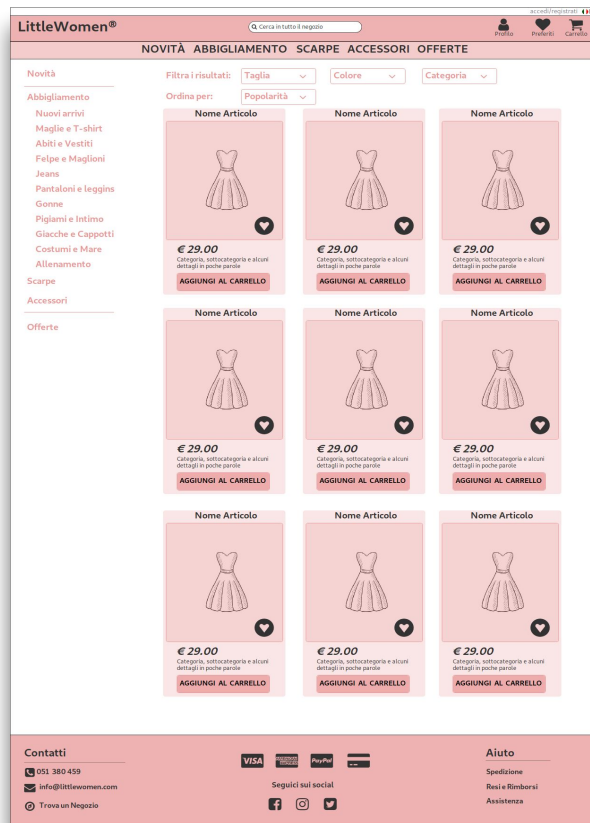
Blueprint



Proposta di design



Wireframes - Versione Desktop



Wireframes - Versione Desktop

Gestione account

I miei ordini

Effettua un reso

Collega account young

Profilo Genitore

ORDINE EFFETTUATO IL:

18/09/2018

TOTALE:

€ 50.00

INVIA A:

Luca Rossi ▾

ORDINE N°:

#123456789

Ordine confermato

Il pacco verrà spedito il giorno 19/09/2018

Nome articolo

Taglia: M

Colore: Rosa

Quantità: 1

€ 50.00

Annulla ordine

ORDINE EFFETTUATO IL:

21/07/2018

TOTALE:

€ 29.00

INVIA A:

Luca Rossi ▾

ORDINE N°:

#123456789

Arriverà domani

In transito

Nome articolo

Taglia: M

Colore: Blu

Quantità: 1

€ 29.00

Traccia il mio pacco

Annulla ordine

ORDINE EFFETTUATO IL:

10/03/2018

TOTALE:

€ 70.00

INVIA A:

Luca Rossi ▾

ORDINE N°:

#123456789

Consegnato il: 15/03/2018

Il pacco è stato consegnato all'indirizzo fornito

Nome articolo

Taglia: M

Colore: Blu

Quantità: 1

€ 29.00

Avvia reso

Nome articolo

Taglia: S

Colore: Rosso

Quantità: 1

€ 41.00

Little Women®

Proposta di design

Wireframes - Versione Mobile



Valutazione del design

Per poter valutare al meglio il design proposto in termini di usabilità sono state adottate rispettivamente una tecnica di ispezione e un user testing finale

- **Ispezione**
 - Tecnica del **Cognitive Walkthrough**
- **User testing**
 - Applicazione del **Discount Usability Testing**

Sono emersi errori dal prototipo realizzato. Gli errori sono stati corretti nell'immediato per ottenere la versione finale del progetto.

Conclusioni

L'obiettivo della progettazione di questo sistema è stato di fornire un sito di e-commerce per ragazze tra i 13 e i 16 anni che sia **sicuro e controllato**.

- **Parent-friendly**

- Sono state fornite tutte le misure per garantire un controllo totale dell'utilizzo della piattaforma.

Il team ha cercato di soddisfare i bisogni del target di utente primario (ragazze) nonchè dei personaggi secondari (genitori) e principali utilizzatori del sito, garantendo loro privilegi di controllo.