

# Neuron: learn and connect

*Documentazione per la Valutazione Euristica*

**Corso di Human-Computer Interaction**

Politecnico di Milano



**Gruppo di Progetto:**

Birtig, Massari, Nedina, Popovschii, Vignocchi

12 Dicembre 2025

## **Indice**

<b>1</b>	<b>Introduzione e Obiettivi del Sistema</b>	<b>2</b>
1.1	Il Goal del Sistema . . . . .	2
1.2	Utenti Target . . . . .	2
1.3	Contesto d'Uso . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Task Oggetto di Valutazione</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Indicazioni sull'Interazione e Limitazioni</b>	<b>4</b>
3.1	Scelte di Interazione . . . . .	4
3.2	Limitazioni del Prototipo . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Accesso al Prototipo</b>	<b>4</b>

## 1 Introduzione e Obiettivi del Sistema

Il presente documento fornisce le linee guida necessarie ai valutatori esterni per condurre una **Valutazione Euristica** efficace sul prototipo ad alta fedeltà di *Neuron*.

### 1.1 Il Goal del Sistema

*Neuron: learn and connect* nasce con l'obiettivo di promuovere il benessere psicologico degli studenti universitari. La proposta di valore si fonda su tre pilastri fondamentali identificati durante la fase di needfinding:

- **Educare:** Fornire informazioni chiare e accessibili sulla salute mentale per aumentare la consapevolezza.
- **Motivare:** Offrire supporto quotidiano tramite strumenti di monitoraggio e un "buddy" virtuale personalizzabile.
- **Connettere:** Ridurre l'isolamento sociale facilitando la partecipazione ad eventi e attività nel contesto universitario.

### 1.2 Utenti Target

Il sistema è progettato principalmente per studenti universitari (fascia 19-24 anni). Dalle ricerche effettuate, il target include profili eterogenei:

- Studenti fuori sede o in Erasmus che vivono situazioni di isolamento o difficoltà di integrazione.
- Studenti pendolari che faticano a gestire l'equilibrio vita-studio.
- Studenti che cercano un approccio "soft" e non clinico al benessere mentale prima di rivolgersi eventualmente a uno specialista.

### 1.3 Contesto d'Uso

L'applicazione è pensata per un utilizzo "mobile", rapido e quotidiano (es. durante le pause tra le lezioni, sui mezzi di trasporto, o a fine giornata). L'interazione deve essere immediata, permettendo all'utente di accedere a risorse di supporto o iscriversi a eventi in pochi secondi, integrandosi fluidamente nella routine universitaria.

## 2 Task Oggetto di Valutazione

Per la valutazione euristica, si richiede di testare il prototipo eseguendo i seguenti tre task, che coprono le funzionalità "core" dell'applicazione.

### Task 1: Formazione e Informazione (Semplice)

**Scenario:** L'utente vuole informarsi su temi legati allo stress o all'ansia senza impegnarsi troppo.

**Obiettivo:** Navigare nella sezione "Library", trovare un articolo di interesse e visualizzarne il contenuto.

**Azione richiesta al valutatore:**

1. Accedere alla sezione Library.
2. Scorrere il feed dei contenuti.
3. Selezionare e aprire un articolo specifico.

### Task 2: Networking e Iscrizione Eventi (Moderato)

**Scenario:** L'utente sente il bisogno di socializzare o partecipare ad attività creative/sportive per staccare dallo studio.

**Obiettivo:** Trovare un evento sociale adatto ai propri interessi e iscriversi.

**Azione richiesta al valutatore:**

1. Accedere alla sezione "Events".
2. Filtrare o cercare un'attività (es. un laboratorio o un incontro).
3. Completare il flusso di iscrizione all'evento.

### Task 3: Personalizzazione e Supporto (Complesso)

**Scenario:** L'utente desidera un supporto motivazionale quotidiano personalizzato.

**Obiettivo:** Configurare il proprio "Buddy" (motivatore virtuale) e impostare le preferenze di interazione.

**Azione richiesta al valutatore:**

1. Accedere all'area personale o di configurazione dalla Home.
2. Modificare le impostazioni del Buddy (es. frequenza notifiche).
3. Salvare la configurazione personalizzata.

### 3 Indicazioni sull'Interazione e Limitazioni

Affinché la valutazione euristica sia focalizzata sugli aspetti di usabilità e non su mancanze strutturali del prototipo, si prega di considerare le seguenti indicazioni.

#### 3.1 Scelte di Interazione

Il prototipo è stato sviluppato come Mobile App.

- **Navigazione Ibrida:** L'interfaccia supporta sia l'interazione tramite *click* sulla barra di navigazione inferiore, sia tramite *gesture* (scorrimento orizzontale) per passare tra le sezioni principali (Home, Library, Events). Questa scelta è volta a garantire fluidità d'uso per il target giovane.
- **Immediatezza:** Le informazioni chiave sono presentate tramite "card" per facilitare la scansione rapida dei contenuti.

#### 3.2 Limitazioni del Prototipo

(Si ricorda che le limitazioni di progetto non devono essere prese in considerazione per la valutazione euristica)

- **Login e Onboarding:** Si assume che l'utente abbia già effettuato l'accesso. Le schermate di login/registrazione non sono oggetto di questo test.
- **Contenuti Reali:** Gli articoli e gli eventi presenti sono simulati. Non è possibile effettuare ricerche reali nel database (la barra di ricerca è visiva ma non funzionale per query libere).
- **Backend e Persistenza:** Le modifiche effettuate (es. iscrizione a un evento) sono simulate a livello di interfaccia; non vi è un salvataggio reale dei dati su server.
- **Intelligenza Artificiale:** Le risposte del "Buddy" o i suggerimenti di contenuti sono pre-impostati (tecnica *Wizard of Oz*) e non generati in tempo reale da una LLM.

### 4 Accesso al Prototipo

Il prototipo interattivo è disponibile su Figma. Si raccomanda di visualizzarlo in modalità "Presentazione" simulando un dispositivo mobile per un'esperienza fedele.

Clicca qui per accedere al Prototipo Figma

*Nota per il valutatore: Si prega di segnalare eventuali violazioni delle 10 Euristiche di Nielsen riscontrate durante l'esecuzione dei task sopra indicati.*