

# Report Formativo di Usabilità: Neuron

Analisi dell'Esperienza Utente su Prototipo High-Fidelity (v.1.0)

**Team di Ricerca:**  
Ilia Popovschii, Oleg Nedina

03 Gennaio 2026

## Indice

---

<b>1</b>	<b>Executive Summary</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Metodologia e Partecipanti</b>	<b>2</b>
2.1	Protocollo di Test . . . . .	2
2.2	Profilo dei Partecipanti (Anonimizzato) . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Risultati Quantitativi</b>	<b>3</b>
3.1	Metriche di Successo e Soddisfazione . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Analisi Qualitativa dei Risultati</b>	<b>3</b>
4.1	1. Il Paradosso della Fiducia (The Buddy Paradox) . . . . .	3
4.2	2. Modelli Mentali e Navigazione . . . . .	4
4.3	3. Visual Design e Gestione dello Spazio . . . . .	4
<b>5</b>	<b>Matrice delle Criticità e Raccomandazioni</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Conclusioni e Prossimi Passi</b>	<b>5</b>

## EXECUTIVE SUMMARY

---

**Data:** 03 Gennaio 2026    **Luogo:** Sessioni Remote (Zoom/Meet)

### Panoramica e Obiettivi (The 5 Ws)

Il team di ricerca ha condotto una serie di test di usabilità formativa sul prototipo dell'applicazione **Neuron**. L'obiettivo primario era validare l'efficacia dell'interfaccia nel supportare il benessere mentale degli studenti universitari, identificando barriere all'uso prima del rilascio in produzione. Le sessioni, moderate a rotazione da Oleg Nedina e Ilia Popovschii, hanno coinvolto 6 partecipanti rappresentativi del target (Studenti Fuori Sede, Pendolari, Lavoratori). I test sono stati eseguiti in modalità remota sincrona utilizzando la metodologia del *Think Aloud*.

### Sintesi dei Risultati Chiave

L'applicazione ha registrato un'accoglienza estremamente positiva per il suo approccio "non clinico" e il design visivo calmante. Tuttavia, sono emerse frizioni critiche relative all'architettura dell'informazione e alla fiducia nell'IA.

- **Successo del Concept:** Il 100% dei partecipanti ha apprezzato l'estetica "pulita", definendola riduttiva dell'ansia.
- **Criticità Principale (Mental Model):** Discrepanza tra aspettativa e funzionamento nei widget della Home Page ("Consigliati per te"), che non portano direttamente al contenuto.
- **Barriera di Fiducia:** 2 utenti su 6 (33%) hanno espresso preoccupazioni esplicite sulla privacy dei dati gestiti dall'assistente "Buddy", percepito come poco trasparente.

## METODOLOGIA E PARTECIPANTI

---

### Protocollo di Test

Ogni sessione, della durata media di 25 minuti, è stata strutturata in tre fasi:

1. **Intervista Pre-Test:** Raccolta dati demografici e abitudini di studio.
2. **Esecuzione Task (Scenari):**
  - Task 1: Ricerca risorse educative (Library).
  - Task 2: Socializzazione e iscrizione Eventi.
  - Task 3: Configurazione Assistente Virtuale (Buddy).
3. **Debriefing Post-Test:** Somministrazione metriche SUS (System Usability Scale) e raccolta feedback qualitativi.

### Profilo dei Partecipanti (Anonimizzato)

Il reclutamento ha mirato alla diversificazione degli stili di vita universitari.

ID	Età	Profilo	Caratteristiche Rilevanti
001	19-24	Studente	Focus su meditazione, apprezza aspetti visuali.
002	22	Fuori Sede	Utente esperto (calendar/to-do), molto organizzata.
003	24	Lavoratore	Tempo limitato, cerca efficienza estrema.
004	20-22	Fuori Sede	Equilibrio vita/studio "turbolento", disorganizzata.
005	20-22	Fuori Sede	Scettico su privacy/AI, partecipa solo a eventi ludici.
006	19-24	Fuori Sede	Sotto stress esami, cerca soluzioni "rapide" (es. Yoga).

Tabella 1: Segmentazione del campione utenti.

## RISULTATI QUANTITATIVI

### Metriche di Successo e Soddisfazione

I dati aggregati mostrano un alto potenziale di adozione, temperato da alcune difficoltà di apprendimento iniziale per i profili meno tecnologici.

Metrica	Media	Range	Interpretazione
Task Success Rate	94%	85% - 100%	Eccellente efficacia operativa.
NPS (Net Promoter Score)	8.6/10	7 - 10	Zona "Promoters".
Facilità d'Uso (1-5)	4.8/5	4 - 5	Curva di apprendimento rapida.
Chiarezza Navigazione	4.2/5	3 - 5	Buona, con eccezioni nella Library.

Dettaglio NPS per Utente:

- **Promoters (9-10):** Utenti 001, 002, 003, 004.
- **Passives (7-8):** Utenti 005, 006 (Influenzati da dubbi su privacy e mappa).
- **Detractors (0-6):** Nessuno.

## ANALISI QUALITATIVA DEI RISULTATI

L'analisi tematica dei commenti *Think Aloud* ha evidenziato tre macro-aree di interesse.

### 1. Il Paradosso della Fiducia (The Buddy Paradox)

L'assistente virtuale "Buddy" è la funzionalità più polarizzante.

- **Aspetti Positivi:** L'Utente 002 ha definito l'app un "compagno di studi virtuale", apprezzando il supporto costante. Anche 006 ha trovato la configurazione "gentile ma costante".
- **Criticità (Privacy & Trust):** L'Utente 005 ha sollevato dubbi etici significativi: *"Ma è AI? Vende i miei dati?"*. L'Utente 004 ha mostrato incertezza sui limiti dell'interazione: *"Dov'è il limite? Chi crea le cose?"*.
- **Analisi:** La mancanza di un onboarding esplicito sulla natura dell'assistente e sulla gestione dei dati crea una barriera di diffidenza negli utenti più consapevoli tecnologicamente.

## 2. Modelli Mentali e Navigazione

Esiste una frizione cognitiva nella gestione dei contenuti suggeriti.

- **Il Problema del "Deep Linking":** Gli utenti 004 e 005 hanno tentato di cliccare sui widget "Articoli Suggeriti" nella Home aspettandosi di aprire l'articolo. Il sistema li ha invece reindirizzati alla Library generale.
- **Quote Utente 004:** *"Ci si aspetta che su articoli suggeriti rimandi a una sezione apposta... dopo si capisce che non va."*
- **Impatto:** Frustrazione e interruzione del flusso di navigazione (Flow).

## 3. Visual Design e Gestione dello Spazio

- **Filtri Library:** L'Utente 001 ha notato che i filtri occupano troppo spazio verticale, oscurando i risultati. Suggerisce uno scroll orizzontale.
- **Mappa Eventi:** L'Utente 006 ha trovato i "pin blu" sulla mappa poco comunicativi. Senza un'iconografia specifica (es. icona 'party' vs 'studio'), l'utente è costretto a cliccare per capire la tipologia di evento.

## MATRICE DELLE CRITICITÀ E RACCOMANDAZIONI

In accordo con la scala di severità standard (1=Critico, 4=Suggerimento), vengono di seguito elencate le azioni correttive.

Problema Rilevato	Sev.	Analisi (Finding)	Raccomandazione (Action)
Navigazione Widget "Suggeriti"	1	Utenti 004 e 005 confusi dal mancato indirizzamento diretto all'articolo specifico dalla Home.	<b>Implementare Deep-Linking:</b> I card in Home devono aprire direttamente la risorsa, non la categoria generale.
Trust & Privacy Assistente (Buddy)	2	Utenti 005 e 004 diffidenti verso l'uso dei dati e la natura dell'IA.	<b>Onboarding Trasparente:</b> Aggiungere tooltip al primo avvio: "Il tuo Buddy è privato e sicuro. I tuoi dati non vengono condivisi."
Layout Filtri Library	3	I filtri a lista verticale occupano troppo spazio (Utente 001), spingendo il contenuto <i>below the fold</i> .	<b>Redesign UI:</b> Convertire i filtri in "Chips" a scorrimento orizzontale per risparmiare pixel verticali.
Iconografia Mappa Eventi	3	I pin generici (Utente 006) costringono a un carico cognitivo inutile per distinguere gli eventi.	<b>Icone Semantiche:</b> Sostituire i pin standard con icone rappresentative (Libro, Bicchieri, Musica, ecc.).

Problema Rilevato	Sev.	Analisi (Finding)	Raccomandazione (Action)
Funzione "Salva per Dopo"	4	Richiesta dall'Utente 003 (Lavoratore) per fruizione in mobilità.	<b>Nuova Feature:</b> Aggiungere icona "Bookmark" nelle card degli articoli.

Tabella 2: Tabella di sintesi delle Findings ordinate per severità.

## CONCLUSIONI E PROSSIMI PASSI

Il test ha confermato che **Neuron** possiede una solida base di valore ("Value Proposition") per il target studentesco. L'esperienza è percepita come "organizzante" e "rilassante".

Per massimizzare l'adozione al lancio, si raccomanda di dare priorità assoluta alla risoluzione dei problemi di **Navigazione (Widget)** e alla costruzione di **Fiducia (Privacy)**. Queste modifiche richiedono un basso sforzo tecnico ma garantiscono un alto impatto sulla ritenzione utente.

### Approvazione:

Ilia Popovschii (Moderatore/Osservatore)

Oleg Nedina (Moderatore/Osservatore)