

PROTOCOLLO DI RICERCA UX E TEST DI USABILITÀ

Valutazione Formativa Applicazione *Neuron*

Team di Ricerca: Ilia Popovschii, Oleg Nedina

Data di Redazione: 03 Gennaio 2026

Metodologia: Valutazione Qualitativa e Metodo "Think Aloud"

Nota sulla Privacy: In conformità con le normative sull'anonimato, non verranno prodotte documentazioni fotografiche dei volti dei partecipanti. La documentazione si limiterà ad appunti testuali.

1 Introduzione e Finalità

Il presente protocollo definisce le procedure operative per testare l'usabilità del prototipo *Neuron*. L'obiettivo è comunicare efficacemente ciò che è stato appreso, il significato dei risultati e le azioni correttive necessarie. Il test è progettato considerando il Pubblico (studenti), lo Scopo (miglioramento UX) e il Contesto d'uso (benessere quotidiano).

2 Selezione e Reclutamento dei Partecipanti

Il campione comprende 6 partecipanti (3 reclutati da Ilia Popovschii e 3 da Oleg Nedina).

- **Criteri di inclusione:** Studenti universitari (19-24 anni), possessori di smartphone, nessuna precedente esposizione al progetto.
- **Criteri di esclusione:** Soggetti coinvolti nel design, per evitare bias di compiacenza.

3 Definizione dei Ruoli e Metodologia

Il team adotta una rotazione dei ruoli per garantire che ogni membro agisca sia come facilitatore che come osservatore, mantenendo l'imparzialità.

- **Facilitatore (Moderatore):** Accoglie l'utente, introduce il concetto di "pensiero ad alta voce" e guida l'interazione senza suggerire soluzioni.
- **Osservatore:** Documenta i comportamenti, le esitazioni e le citazioni dirette che rivelano il modello mentale dell'utente.

4 Scenari d'Uso e Metriche di Performance

Per ogni task, sono stabiliti criteri oggettivi di valutazione.

4.1 Task 1: Information Foraging (Library)

Scenario: "Ti senti stressato e cerchi una lettura utile nella Library."

Criteri di Successo: Individuazione dell'articolo senza navigazione errata (*wrong path*).

Metriche: Tempo di completamento e numero di errori nei filtri.

4.2 Task 2: Social Connectivity (Eventi)

Scenario: "Desideri iscriverti a un evento creativo per socializzare."

Criteri di Successo: Completamento del flusso di iscrizione fino alla conferma.

Metriche: Facilità percepita (scala 1-5) e visibilità delle informazioni critiche.

4.3 Task 3: Personalizzazione (Buddy)

Scenario: "Rendi le notifiche del Buddy meno frequenti."

Criteri di Successo: Accesso corretto alle impostazioni personali.

Metriche: Comprensione della terminologia (*labeling*).

5 Questionari e Valutazione Quantitativa

Verranno utilizzati strumenti standardizzati per trasformare le impressioni in dati confrontabili:

- **Consenso Informato:** Firma prima dell'inizio per l'uso dei dati.

- **Single Ease Question (SEQ):** Domanda post-task sulla difficoltà percepita.
- **System Usability Scale (SUS):** Questionario finale a 10 item per calcolare il punteggio di usabilità globale.

6 Debriefing e Analisi della Severità

Dopo il test, verrà condotto un debriefing qualitativo per raccogliere citazioni (*quotes*) che illustrino i pensieri dell'utente. I problemi riscontrati saranno classificati secondo la scala di severità di Barnum:

1. **Livello 1:** Impedisce il completamento del task.
2. **Livello 2:** Causa frustrazione e ritardo significativo.
3. **Livello 3:** Effetto minore sull'usabilità.

Ilia Popovschii
UX Moderator/Observer

Oleg Nedina
UX Moderator/Observer