

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

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

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.