

TERZO ASSIGNMENT

Pattern utilizzati

Grazie al sito ui-patterns abbiamo capito quali fossero i design che rispecchiassero a pieno le nostre necessità, quindi abbiamo scelto:

- [Home Link](#)
- [Vertical Dropdown Menu](#)
- [Frequent Asked Questions \(FAQ\)](#)
- [Slideshow](#)

Il primo “Home Link” permette il collegamento in ogni pagina alla Home, per far sì che l’utente rivada in modo più semplice alla pagina iniziale.

Un altro design pattern utilizzato è il “Vertical Dropdown Menu”, viene scelto quando ci sono da 2 a 9 sezioni di contenuti che richiedono una struttura di navigazione gerarchica

Abbiamo poi deciso di utilizzare anche il pattern “FAQ”, in cui ci sono le domande maggiormente poste dagli utenti. Abbiamo deciso di fare questo perché l’utente sarà agevolato nel risolvere i problemi che ha riscontrato.

L’ultimo design pattern che abbiamo scelto di utilizzare è “Slideshow”, che consiste nell’alternanza delle foto nello sfondo nella Home. Abbiamo deciso di utilizzare questo pattern perché meglio rispecchia l’intento del nostro sito, ossia viaggiare. Inoltre viene impiegato quando è necessario catturare l’attenzione utilizzando più foto e ridurre al minimo lo spazio disponibile sullo schermo.

Valutazione del design

La valutazione del design, viene effettuata prima della fase implementativa. Ciò permette di evitare grandi sprechi di risorse. Questi metodi utilizzati per la valutazione del design, vengono utilizzati ed effettuati da designer o da esperti; quindi non vi è un coinvolgimento diretto dell’utente.

Esistono 4 tipi di approcci:

- Cognitive Walkthrough
- Valutazione euristica
- Valutazione basata su revisioni
- Valutazione basata sull’uso di modelli

La tecnica che utilizziamo è: Cognitive Walkthrough (ovvero sondaggio cognitivo); è una tecnica basata sulla tecnica dell’apprendimento esplorativo di Polson, secondo cui un utente inesperto apprende il funzionamento del sistema tramite l’esplorazione dell’interfaccia. Viene valutato se e quanto il design supporta l’utente per l’apprendimento dei task; sulla base di scenari d’uso, vengono selezionati dei task che vengono poi eseguiti passo dopo passo utilizzando l’interfaccia. Lo scopo del cognitive walkthrough è di evidenziare eventuali errori di progettazione dell’interfaccia che potrebbero interferire negativamente con la facilità di apprendimento delle modalità di utilizzo

da parte dell'utente finale. Il Cognitive Walkthrough deriva dal "code walkthrough", tecnica utilizzata nell'ingegneria del software, riferito ad una sequenza di passi che rappresentano un segmento di codice di programma. Per effettuare un walkthrough cognitivo bisogna avere:

1. Descrizione del prototipo del sistema.
2. Descrizione di un task rappresentativo che l'utente effettua sul sistema.
3. Lista completa delle azioni necessarie per completare il task utilizzando il prototipo.
4. Indicazioni di chi sono gli utenti del prodotto ed il loro tipo di esperienza e di conoscenza.

I valutatori seguiranno tutti i passi della sequenza di azioni descritta al punto 3. Per ogni azione, i valutatori dovranno rispondere alle seguenti domande:

- ✓ L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?
- ✓ L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?
- ✓ Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando produrre?
- ✓ Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?

Ecco l'approccio applicato al nostro sistema:

1. Descrizione del prototipo del sito FreedomAir

Consultare la documentazione relativa all'assignment 2 e i papersketch allegati al seguente assignment.

2. Descrizione del task: "Ricerca volo"

Lo studente Marco Perla decide di concedersi una vacanza e di andare in villeggiatura; quindi ricercare un volo.

3. Lista completa delle azioni necessarie per completare il task utilizzando il prototipo.

Azione A	Inserisce tutti i dati necessari per effettuare la ricerca; poi preme il pulsante "Cerca".
Risposta A	Il sistema effettua la ricerca e carica una nuova pagina ove Marco può visualizzare i risultati.

Domanda 1	<i>L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?</i>
Risposta 1	Il sistema permette all'utente di effettuare le azioni attraverso i vari bottoni con le relative etichette. Così l'utente può effettuare le azioni desiderate.
Domanda 2	<i>L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?</i>

Risposta 2	I capi necessari per la ricerca e il pulsante “Cerca” sono ben visibili.
Domanda 3	<i>Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?</i>
Risposta 3	I pulsanti necessari per avere l’effetto desiderato sono chiari in quanto il loro nome è breve, preciso e significativo; l’utente saprà quindi intraprendere la giusta azione.
Domanda 4	<i>Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?</i>
Risposta 4	L’utente comprenderà che ha raggiunto l’obiettivo da lui prefissato, grazie ad un redirect ad una pagina in cui potrà visualizzare il risultato della ricerca.

4. **Indicazioni di chi sono gli utenti del prodotto ed il loro tipo di esperienza e di conoscenza.**

Marco è uno studente universitario e quindi è sufficientemente competente per l’esecuzione del task; tuttavia il sistema è pensato anche per utenti poco esperti.

Testing di usabilità

Luigi, Sara e Laura tramite un invito da parte nostra dovranno effettuare un test al nostro progetto.

Luigi, ha testato interamente il nostro software ed ha rivelato che soddisfa tutte le sue esigenze quando ha intenzione di effettuare un viaggio così evitando il problema di recarsi in agenzia sia per prenotarli e sia per recarsi nuovamente e ritirarli. Una problematica che ha riscontrato Luigi è stato nel caso in cui si dimenticasse la password non potrebbe più accedere al sistema. Quindi ha chiesto la possibilità di aggiungere una pagina per la modifica della password grazie alla propria email.

A testare il sistema per la seconda volta è stata **Sara**, la quale ha trovato efficiente la ricerca dei voli. È essenziale per Sara questa opzione, perché grazie a questo è riuscito a trovare i voli desiderati. Però c’è un problema, ossia ricerca i voli tramite delle date specifiche per avere più facilità nel trovarli. Quindi ha proposto di aggiungere alla ricerca anche le date per avere dei voli esatti e di avere dei risultati precisi.

L’ultima ad interagire con il nostro sistema è stata **Laura**, anche lei ha provato a ricercare i voli dato che è la principale opzione che riserviamo. Lei dato che è una ragazza molto pigra ci ha chiesto di poter ricercare i voli, per puro scopo informativo, senza doversi registrare e automaticamente autenticarsi al sistema. Quindi abbiamo capito che si deve aggiungere questa nuova opzione, cioè ricerca i voli senza essersi loggato al sistema, però con una ristrettezza, ossia può visualizzare i voli presenti, ma non poterli aggiungere al sistema perché per acquistarli c’è bisogno dei dati dell’utente.

Raccolti tutti i pareri degli utenti che hanno usufruito del nostro sito, abbiamo deciso di apportare le modifiche necessarie al miglioramento del sito.

Lista delle modifiche effettuate

Grazie al parere di Luigi, abbiamo inserito la possibilità di poter cambiare la password tramite un'area apposita. Come altra modifica abbiamo deciso di inserire la ricerca del volo tramite le date quindi per avere una migliore ricerca e infine abbiamo aggiunto la possibilità di visualizzare i voli senza effettuare il login.


Per la modifica della password abbiamo aggiunto un link che riporta alla pagina in cui è possibile modificarla.



Premendo su questo link si accede alla pagina in cui è possibile cambiare la password.

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "https://". The page displays the FreedomAir logo and a user login form. The form includes fields for "Username:" and "Password", both with "Enter" text inside. Below the password field is a "Login" button. A link labeled "Password Dimenticata?" is highlighted with a blue arrow pointing to it from the text on the left. Below this link is another link: "Non sei iscritto? [Registrati!!](#)". The footer contains a map icon, the text "Azienda Home Contatti Assistenza", social media icons for Facebook, Instagram, Twitter, and WhatsApp, and a copyright notice: "Copyright 2017 FreedomAir S.p.a. SALERNO. Sede Legale: Via Giovanni Paolo II, 132, 84084 Fisciano SA".

A Web Page

https://

 FreedomAir



Home

In Partenza

Info E Servizi

FAQ

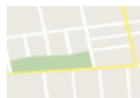
Contattaci

Inserisci:

Email:

Nuova Password:

Invio







Azienda

Home

Contatti

Assistenza

Social





CopyRight FreedomAir S.P.A Diritti Riservati. Sede Legale: Via Giovanni paolo II, 132, 84084, Fisciano

Mentre per la ricerca dei voli abbiamo aggiunto la possibilità di ricercarli anche tramite la data, quindi abbiamo inserito dei testi ove si può scegliere la data desiderata.

A Web Page

← → ✕ 🏠 🔍

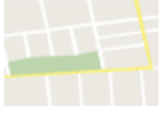
 FreedomAir 

HOME IN PARTENZA INFO FAQ CONTATTACI

VOLI

Quando si vuole
ricercare un volo lo si
può fare scegliendo
anche la data
desiderata.

📅
 📅







Azienda

[Home](#)

[Contatti](#)

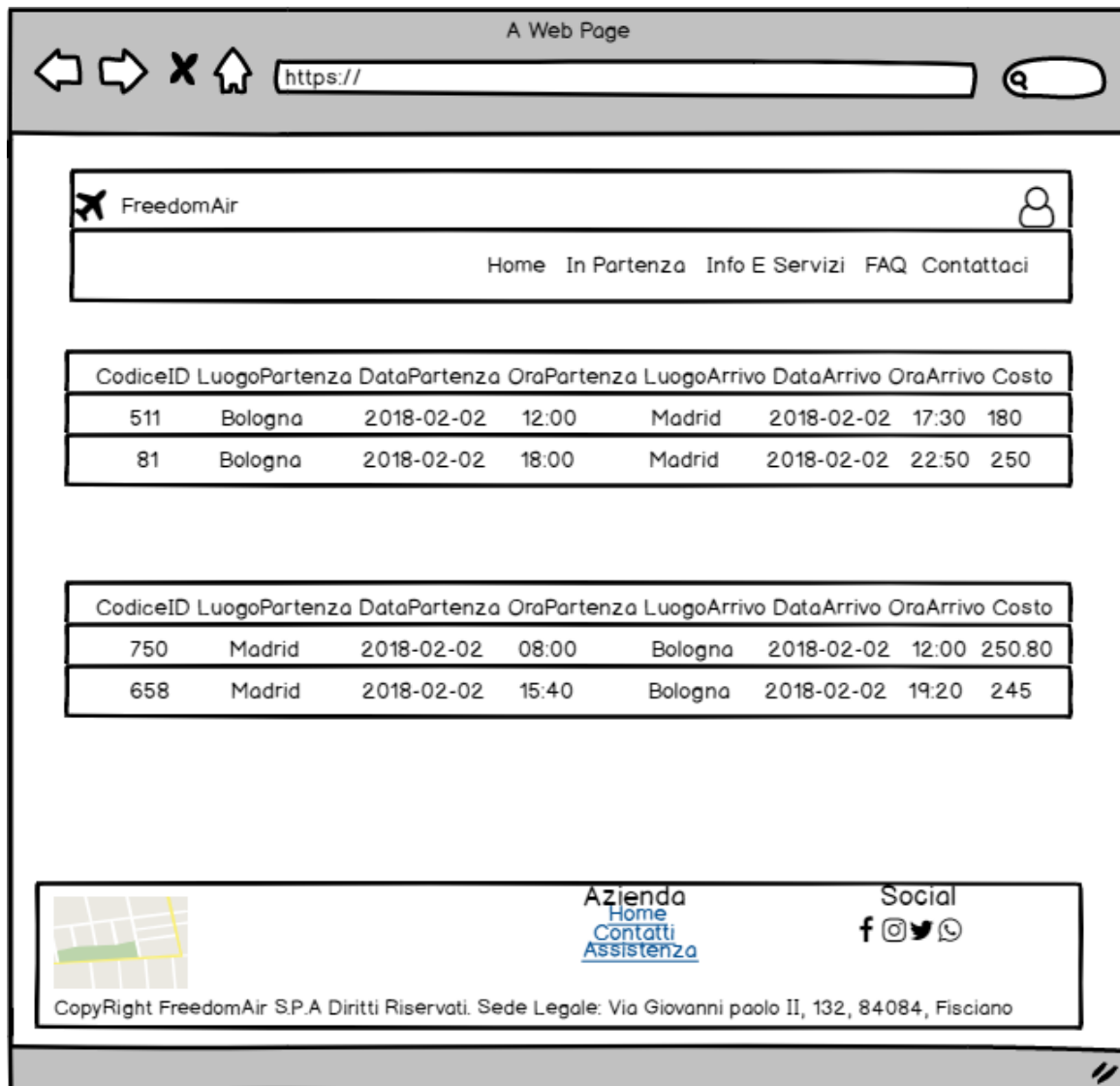
[Assistenza](#)

Social

Copyright FreedomAir S.P.A Salerno. Sede Legale: Via giovanni paolo II,132,84084, Fisciano

Invece abbiamo inserito la possibilità della ricerca dei voli in cui non bisogna loggarsi, ma come restrizione i voli non possono essere aggiunti al carrello.



VALUTAZIONE EURISTICA

La valutazione euristica è stata condotta in base alle otto regole d'oro di Shneiderman

- **Preservare la coerenza**
 - Task simili sono stati strutturati in maniera simile.
- **Snellimenti:**
 - I tempi di risposta sono molto brevi, anche i tempi di visualizzazione sono altrettanto rapidi ed efficienti
- **Offrire un feedback informativo**
 - Ad ogni azione corrisponde quasi sempre ad una reazione visibile.
- **Progettare dialoghi provvisti di chiusura**
 - Ogni operazione è organizzata in una serie di passi che l'utente è obbligato ad eseguire per poter portare a termine un'operazione visualizzando un messaggio di conferma da parte del sistema.
- **Offrire una prevenzione e una gestione semplice degli errori**
 - Il sistema cerca di limitare il più possibile il verificarsi di errori attraverso degli errori. Nel caso in cui si verifica compare un allarme spiegando l'errore che l'utente ha commesso.
- **Permettere un'inversione semplice delle azioni**
 - In ogni schermata è sempre presente un bottone per tornare alla Home.
- **Supportare il controllo interno**
 - Ognuno dei singoli utenti ha la sensazione di avere il totale controllo del sistema, il quale, non fa altro che rispondere alle richieste effettuate dai vari utenti che lo utilizzano.
- **Ridurre il carico della memoria a breve termine**
 - La semplicità dell'interfaccia riduce notevolmente l'eccessivo uso della memoria da parte dell'utente