

--	--	--

(VITANDREA)

Slide 1: Presentazione del team e dei componenti del team.

Buongiorno, siamo il gruppo VIFRASA formato da iscritti a ITPS e abbiamo scelto come caso di studio quello del "Benessere" dandogli il nome di MyFit&Health.

Slide 2: Spiegazione della scelta del caso di studio

Perché abbiamo scelto questo caso di studio? Lo abbiamo scelto per prima cosa a causa della pandemia Covid-19 che ha causato la chiusura dei centri sportivi e ha imposto limitazioni negli incontri con i professionisti generando quindi difficoltà o impossibilità di allenarsi all'interno di strutture. Inoltre perché tutti i componenti del gruppo hanno un forte interesse nell'avere uno stile di alimentazione sano abbinato ad un adeguato allenamento. Un altro motivo che ci ha spinto a scegliere questo caso di studio è dovuto alla mancanza di applicazioni che unifichino entrambi i settori dell'alimentazione e dell'allenamento.

Slide 3: Scaletta sviluppo del caso di studio

Una volta scelto il caso di studio, siamo passati allo sviluppo dello stesso passando per tre diverse fasi. La fase di analisi comprende Partendo dall'analisi svolta si è passati alla fase di brainstorming dove sono stati fatti i prototipi a bassa fedeltà, definiti gli scenari, effettuati i walkthrough cognitivi e i test formativi. Si è passati poi direttamente alla fase di affinamento con lo sviluppo dei prototipi ad alta fedeltà con i relativi test formativi e questionari. Adesso andremo a vedere nel dettaglio i punti salienti delle fasi.

(VINCENZO)

Slide 5: Analisi dell'utenza potenziale

L'analisi dell'utenza potenziale, atta a capire il bacino di utenza del sistema, è stata fatta mediante l'utilizzo di questionari e interviste. I questionari sono stati somministrati ad un gran numero di utenti mediante la piattaforma google Form accessibile al seguente link mentre le interviste sono state sottoposte a quelle fasce di utenti parzialmente coperte dai questionari tra cui 1 solo professionista.

Slide 6: Analisi della concorrenza

Per quanto riguarda l'analisi della concorrenza sono state individuate 3 applicazioni di spicco riguardanti sia l'alimentazione che l'allenamento che sono Per ognuna abbiamo individuato sia punti di debolezza che punti di forza ma, per rendere la nostra applicazione migliore delle altre, ci siamo soffermati sui punti di debolezza che sono:

Slide 7: Punti di forza della nostra applicazione

Durante la fase di analisi dei requisiti, abbiamo preso in considerazione i punti di debolezza delle altre applicazioni per trasformarli in punti di forza della nostra. Tra i requisiti trovati, quelli principali sono:

(SARA)

Slide 8: Brainstorming Successivamente siamo passati alla fase di Brainstorming

Slide 9: Prototipi a bassa fedeltà

Nello sviluppo dei prototipi a bassa fedeltà, ogni componente del team ha realizzato delle bozze su carta. Successivamente, ci si è confrontati condividendo le proprie bozze con tutto il team e si è deciso, di comune accordo, quali utilizzare per i prototipi a bassa fedeltà. Una volta scelti, sono stati disegnati, sempre su carta, in maniera uniforme da un solo componente del gruppo.

--	--	--

--	--	--

Per rendere i prototipi interattivi e utilizzabili per i test formativi è stata utilizzata la piattaforma Figma in quanto si sono riscontrati dei problemi con MarvelApp e ci si è anche trovati ad eseguire delle operazioni, come la creazione dei collegamenti tra schermate, in maniera più agevole.

Slide 10: Test formativi

Dopo aver completato i prototipi a bassa fedeltà interattivi, abbiamo effettuato i test formativi per riscontrare i macro problemi di usabilità dell'applicazione. Sono stati somministrati a 3 utenti con un livello medio/alto di confidenza con la tecnologia di cui uno dei tre era un professionista. Quest'ultimo ha svolto più task rispetto agli altri 2 utenti in quanto, essendo professionista, ha delle funzionalità aggiuntive. L'analisi dei test formativi ha portato alla luce due problematiche principali che sono:

- Il non inserimento del ruolo relativo a ciascun contatto presente nella lista,
- La difficoltà nel distinguere le pagine scorrevoli.

Entrambi i problemi sono stati risolti all'interno dei prototipi ad alta fedeltà. Per il primo problema abbiamo proceduto inserendo il ruolo accanto a ciascun contatto, per il secondo, invece, ci siamo serviti della scroll bar che potesse permettere all'utente di intuire velocemente che una schermata avesse un proseguo contenuto nella parte inferiore dell'interfaccia.

Adesso passiamo alla fase di affinamento e passo la parola al mio collega Francesco Tritto.

(FRANCESCO)

Slide 11: Successivamente siamo passati alla fase di Raffinamento

Slide 12: Prototipi ad alta fedeltà

Partendo dai prototipi a bassa fedeltà, abbiamo creato, mediante la piattaforma JustInMind, i prototipi ad alta fedeltà apportando dei miglioramenti alle problematiche riscontrate nei test formativi. Tutte le schermate sono state divise e assegnate, tramite un foglio excel, ai membri del team per essere create. Alla fine della creazione, abbiamo lavorato insieme per l'inserimento di tutti i collegamenti tra schermate per simulare la corretta interazione tra sistema e utente.

Slide 13: Test Sommativi

Per misurare l'usabilità dei prototipi ad alta fedeltà sono stati eseguiti dei test sommativi in modo da valutare pregi e difetti del prodotto. Sono stati coinvolti 6 utenti scelti con cura per rappresentare gli utenti tipici i cui profili sono stati classificati su due dimensioni che sono "Livello di conoscenza del dominio applicativo" e "Livello di familiarità con la tecnologia utilizzata". Una volta conclusi i test, è stato calcolato il tasso di successo che si è attestato sul 97%.

(VITANDREA)

Slide 14: Questionari SUS e UEQ

Subito dopo aver somministrato i test di compito, ai 6 utenti si è richiesta la compilazione dei due questionari SUS cioè System Usability Scale e UEQ cioè User Experience Questionnaire. Il primo valuta appunto l'usabilità del prodotto secondo l'utente e, come possiamo vedere nella tabella, tutti gli utenti hanno superato abbondantemente la soglia minima del 68. Il secondo invece valuta l'esperienza complessiva dell'utente nell'utilizzo della piattaforma dove vengono misurati l'attrattività, apprendibilità, Abbiamo riscontrato, come si evince dal grafico, che tutte le metriche di valutazione si attestano sopra la media dove le prime tre risultano eccellenti, controllabilità e originalità risultano buone mentre stimolazione si attesta solamente sopra la media.

--	--	--

--	--	--

--	--	--