

ASSIGNMENT 3 – VALUTAZIONE EURISTICA

DEADLINE: 4 DICEMBRE, 2023

PANORAMICA

Eseguire la valutazione euristica dei prototipi a bassa fedeltà di un altro gruppo, applicando le 10 euristiche proposte da Nielsen. Questo assignment va svolto **individualmente**: potete usare lo slot di laboratorio, ma in generale l'assignment può essere svolto dove e quando volete, mettendovi d'accordo con il gruppo a cui siete stati assegnati. Per favore, leggete con molta attenzione **tutto il documento**.

ORGANIZZAZIONE

I vincoli per questo assignment sono i seguenti:

- Ogni componente del gruppo deve eseguire **una valutazione euristica (individuale)** di uno dei due prototipi a bassa fedeltà dell'altro gruppo.
- Come gruppo, dovete produrre almeno due valutazioni euristiche individuali **per ognuno dei prototipi dell'altro gruppo**.
- Durante ogni valutazione euristica individuale, un componente dell'altro gruppo avrà il ruolo di facilitatore/computer: introdurrà i task e simulerà il funzionamento del prototipo (ovviamente, voi dovete fare lo stesso per le valutazioni euristiche che riceverete).

Questo significa che, nel caso ideale di due gruppi con 4 componenti che abbiano a disposizione due versioni identiche di ogni prototipo, è possibile parallelizzare il lavoro dividendosi a "coppie":

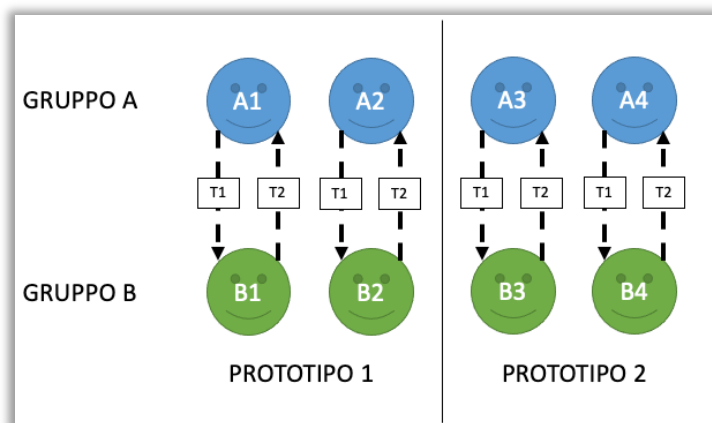


Figura 1

Come mostrato nella figura, A1 e B1 si focalizzano sul prototipo #1 di entrambi i gruppi:

- Al tempo T1, A1 svolge la valutazione euristica del prototipo #1 del gruppo B, mentre B1 ha il ruolo di facilitatore e simula il comportamento del proprio prototipo.
- Al tempo T2, i ruoli si invertono, e B1 svolge la valutazione euristica del prototipo #1 del gruppo A, mentre A1 ha il ruolo di facilitatore e simula il comportamento del proprio prototipo.

ESECUZIONE

1. Controllate a quale gruppo siete stati assegnati, e organizzate con loro quando e dove svolgere le valutazioni euristiche. L'assegnazione dei gruppi è disponibile in [questo documento condiviso](#), in cui troverete anche le vostre mail per facilitare la comunicazione tra di voi (potete anche usare il gruppo Telegram, se volete).
2. Individualmente, conducete la vostra valutazione euristica. Con l'aiuto dei tre task forniti dal facilitatore, valutate il prototipo applicando le [10 euristiche di Nielsen](#) (che sono anche incluse al fondo di questo documento).
 - a. Tenete l'elenco delle euristiche davanti a voi mentre utilizzate il prototipo e prendete molti appunti.
 - b. Utilizzate [questo template](#) per riportare le violazioni che riscontrate, specificando a quale euristica si riferisce ogni problema riscontrato. Se un problema non è strettamente legato ad una euristica, contrassegnatelo come "HN: Problema non euristico".
 - c. Aggiungete un livello di gravità per ogni problema identificato applicando [le classificazioni di gravità di Nielsen](#): 0 = not a problem, 1 = cosmetic, 2 = minor, 3 = major, 4 = usability catastrophe.

Concentratevi sul dare dei feedback sulle funzionalità implementate piuttosto che dare indicazioni su caratteristiche mancanti. La durata della sessione di valutazione deve essere **tra i 15 e 20 minuti**.

3. Quando necessario, a seconda di come vi siete organizzati con l'altro gruppo e con i vostri compagni, supportate la valutazione euristica del vostro prototipo da parte di un componente dell'altro gruppo fungendo da facilitatore/computer:
 - a. Come facilitatore, fornite al valutatore una breve introduzione del prototipo che verrà valutato, e, uno per volta, introducete i tre task (semplice, moderato, e complesso) che il valutatore dovrà eseguire.
 - b. Come computer, simulate il comportamento del vostro prototipo. Per esempio, quando il valutatore preme un pulsante sul prototipo cartaceo, cambiate i pezzi di carta per mostrare cosa fa l'applicazione in seguito a quell'azione.

CONDIVISIONE DEI RISULTATI

1. **Concordate con gli altri valutatori le violazioni riscontrate.** Incontratevi con gli altri componenti del vostro gruppo che hanno valutato lo stesso prototipo. Nella situazione ideale mostrata in Figura 1, A1 si incontrerà con A2, mentre A3 si incontrerà con A4. Partendo dai risultati delle valutazioni individuali, unite i problemi duplicati e concordate la valutazione complessiva per ogni problema.
2. **Condividete due report condivisi con l'altro gruppo.** Compilate un report condiviso online, [copiando questo template](#). Ogni gruppo compilerà due report, uno per ogni prototipo valutato. Al termine, aggiungete i due link ai documenti in [questo spreadsheet](#), in modo tale che il gruppo che ha creato i prototipi valutati possa vederlo. Il gruppo utilizzerà poi i problemi segnalati per scegliere qual è il prototipo più promettente ed iniziare l'assignment 4: fate del vostro meglio e non cercate di essere "gentili" evitando di segnalare alcuni problemi.

CONSEGNA

Entro la deadline (4 dicembre 2023):

- Il gruppo deve condividere i due report condivisi con l'altro gruppo, aggiungendo i link allo [spreadsheet condiviso](#).
- Ogni componente deve caricare nel repository del proprio gruppo su GitHub, in una cartella denominata "A3, il proprio report individuale. Il PDF di questo report (fedele a [questo template](#)) deve essere rinominato in *<matricola>-<nome>-<cognome>.pdf*.

N.B.: Il report individuale verrà valutato per l'esame e potrà valere, individualmente, fino ad un massimo di 4 punti d'esame. Non saranno concesse deroghe sulla consegna, che deve avvenire entro la deadline indicata, e non sarà possibile rifare questo assignment: se consegnate, il punteggio sarà valido per tutti gli appelli dell'anno accademico in corso.

EURISTICHE DI NIELSEN (+1) E SCALA DI GRAVITÀ

Heuristic #	Heuristic Title
H1	Visibility of system status
H2	Match between system and the real world
H3	User control and freedom
H4	Consistency and standards
H5	Error prevention
H6	Recognition rather than recall
H7	Flexibility and efficiency of use
H8	Aesthetic and minimalist design
H9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors
H10	Help and documentation
HN	Non-heuristic issue

Rating	Description
0	I don't agree that this is a usability problem at all
1	Cosmetic problem only: need not be fixed unless extra time is available on project
2	Minor usability problem: fixing this should be given low priority
3	Major usability problem: important to fix, so should be given high priority
4	Usability catastrophe: imperative to fix this before product can be released