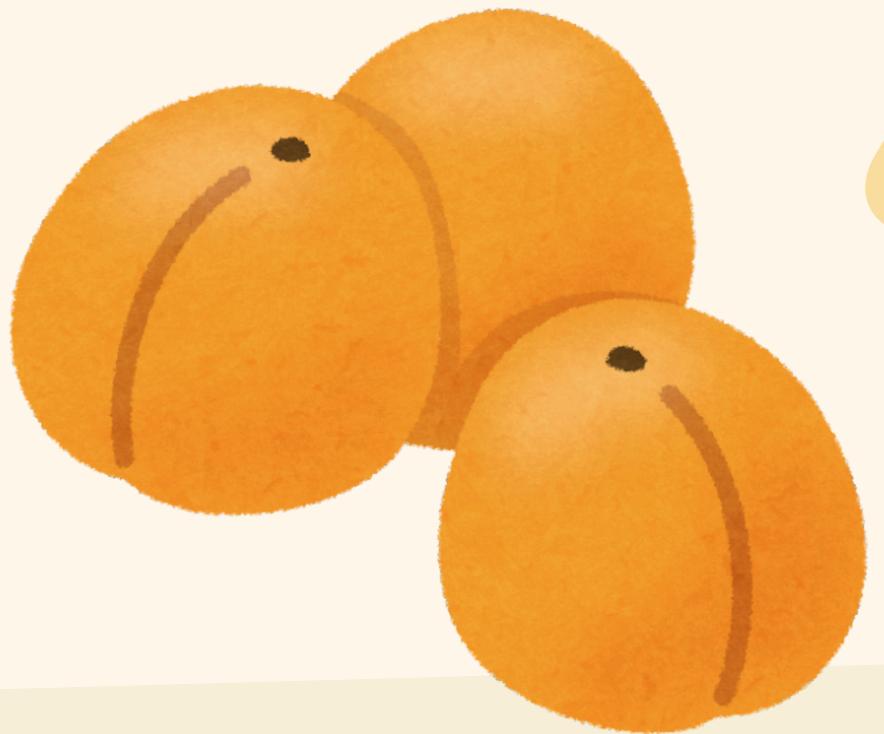
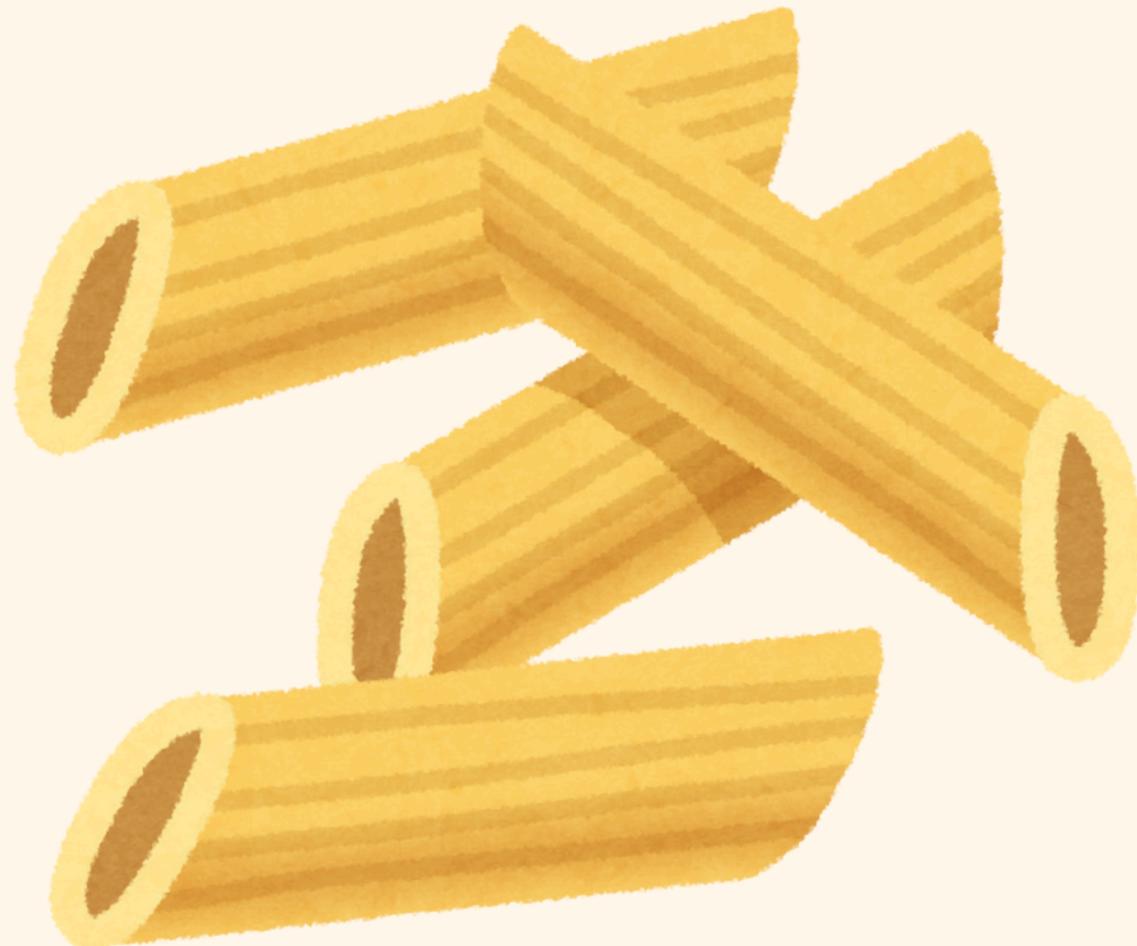


Usability testing

The Screen Writers



I membri del gruppo



✓	Alberto Paddeu
✓	Guglielmo Gatti
✓	Ruxhino Abdylaj
✓	Francesco Saverio Nisoli
✓	Mario Pesca
✓	Matteo Bozzi
✓	Luca Nicoli

1.1 - Procedura - Dove e come

Abbiamo svolto i test a distanza in quanto, per via delle feste, alcuni di noi non si trovavano a Milano. Per farlo ci siamo serviti di alcuni programmi come ad esempio Discord per la comunicazione audio e video e per registrare le sessioni. Inoltre, abbiamo chiesto agli utenti di installare sul loro smartphone l'applicazione Figma per poter utilizzare il prototipo. In questo modo siamo riusciti a monitorare le azioni degli utenti in tempo reale in un contesto reale, in quanto usavano lo smartphone per interagire con l'applicazione.



1.2 - Procedura - Dove e come

Per ogni test sono stati poi nominati:

- un facilitatore, con il compito di condurre l'intero test seguendo lo script precedentemente redatto
- un osservatore, collegato in chiamata con il facilitatore che si è dedicato alla scrittura di appunti per la fase di analisi



Per la creazione delle nuove domande da utilizzare per testare l'applicazione, ci siamo concentrati su tre aree principali: **fare della spesa, organizzare la dispensa durante la settimana e preparazione delle ricette usando gli avanzi.**



2 - Partecipanti al test

Per svolgere i nostri test sono stati coinvolti 7 partecipanti, tutti con caratteristiche compatibili con i nostri utenti target dell'applicazione



Partecipanti - Utente 1

Durata sessione: 35 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Guglielmo Gatti

Profilo: Studente PoliMi, primo anno di
magistrale di Ingegneria energetica

Età: 23 anni



"Oh! Stra utile!"

Partecipanti - Utente 2

Durata sessione: 20 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Guglielmo Gatti

Profilo: Studente UniMi, secondo anno di
informatica

Età: 22 anni



"Non mi piacciono i
colori"

Partecipanti - Utente 3

Durata sessione: 25 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Matteo Bozzi

Profilo: Laureato al PoliMi in ing. inf
(triennale+magistrale)

Età: 29 anni



“Bell’idea, la lista
della spesa
condivisa sarebbe
davvero
comoda”

Partecipanti - Utente 4

Durata sessione: 20 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Mario Pesca

Profilo: Studente UniMi, informatica primo anno

Età: 22 anni



"I bottoni sempre
in basso non
mi piacciono per
niente"

Partecipanti - Utente 5

Durata sessione: 20 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Matteo Bozzi

Profilo: Lavoratore in ambito informatico

Età: 22 anni



"A lavoro uso un software simile perché mi occupo del riordine dei magazzini!"

Partecipanti - Utente 6

Durata sessione: 20 minuti

Facilitatore: Alberto Paddeu

Osservatori: Francesco Saverio Nisoli

Profilo: Studente PoliMi, secondo anno di
Ingegneria informatica

Età: 21 anni



"Si ma devo toglierli
ogni volta che
mangio? Non ho
voglia io"

Partecipanti - Utente 7

Durata sessione: 25 minuti

Facilitatore: Ruxhino Abdylaj

Osservatori: Luca Nicoli

Profilo: Lavoratore

Età: 25 anni



“Che bella idea!”

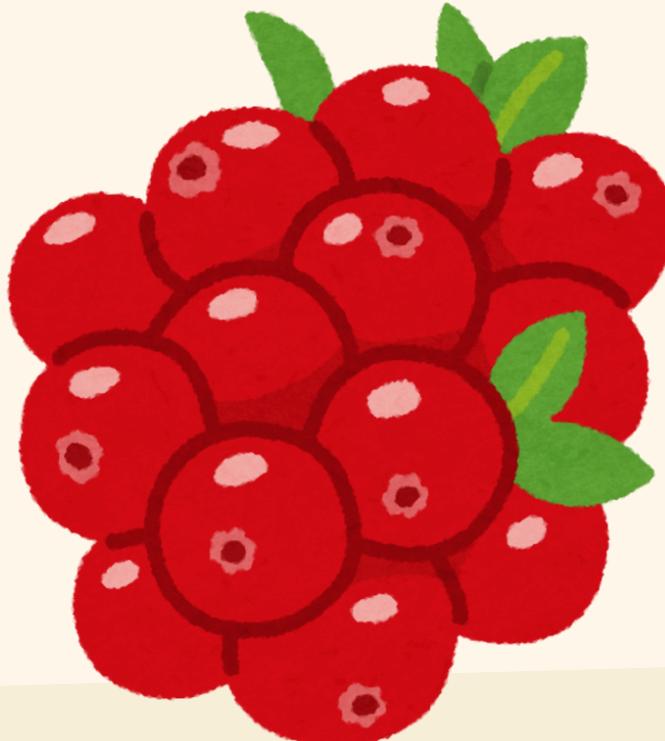
3 - Risultati - Dopo i test

Alla fine di tutti i test, prima di effettuare l'analisi, abbiamo perfezionato gli appunti presi durante le sessioni. Per farlo, ci siamo divisi i compiti, assegnando quindi un test a ciascun componente.



Risultati - Indici dei task

Per valutare l'usability abbiamo deciso di assegnare a ogni task di valutazione completato un punto ciascuno e per fare il punteggio per ogni utente abbiamo diviso per i task totali. Questo ci ha permesso di ottenere due punteggi: uno relativo al singolo task principale e uno relativo all'usability generale dell'applicazione. Infine facendo la media aritmetica per ogni utente abbiamo ottenuto un punteggio medio.



Dal punto di vista dell'usabilità, nessun utente ha avuto bisogno di alcun aiuto del facilitatore per completare un task, ottenendo un punteggio pieno.

Risultati - Raccomandazioni - 1

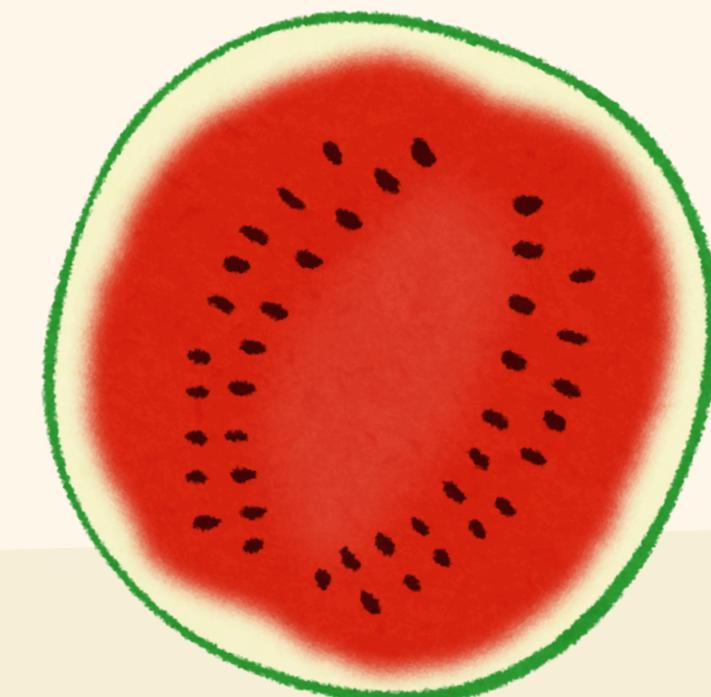
In questa sezione mostreremo tutti gli accorgimenti o critiche che abbiamo ricevuto dagli utenti durante i test effettuati.

1. Rendere più visibili alcuni pulsanti per confermare l'azione di aver consumato i prodotti
2. Aumentare la condivisibilità delle liste della spesa
3. Differenziare di più le icone dell'app
4. Cambiare la posizione di alcuni pulsanti per renderli più comodi(ad esempio, spostando il pulsante per salvare la lista della spesa creata)
5. Togliere l'icona della matita perché non si capisce cosa faccia
6. Copiare il layout della schermata "Segna consumati" anche nella tendina dei prodotti consigliati



Risultati - Raccomandazioni - 2

7. Dare la possibilità di modificare la lista della spesa anche mentre si è al supermercato
8. Evitare di creare pagine “multifunzione”: separare le azioni di segnare una data di scadenza e spostare un alimento da una sezione all’altra
9. Rendere più evidente il nome delle dispense
10. Migliorare l'estetica di alcune notifiche date all'utente
11. Ottimizzare la dimensione delle immagini nelle schermate con il procedimento della ricetta
12. Diminuire le informazioni nell'elenco delle ricette



Risultati - Raccomandazioni - 3

13. -L'idea è molto interessante, ma sarebbe importante curare meglio il processo di inserimento e rimozione dei dati, preferibilmente rendendolo automatico. Dal punto di vista visivo, i colori risultano un po' monotoni; sarebbe apprezzata la possibilità di personalizzarli. Inoltre, alcune visualizzazioni potrebbero essere migliorate, poiché in certi casi presentano troppe informazioni e risultano poco pratiche.

L'idea della spesa condivisa ha riscosso particolare interesse, soprattutto per la possibilità di collaborare con altre persone. Infine, sarebbe utile integrare una funzionalità di notifiche, in modo da gestire al meglio una dispensa condivisa tra più utenti.



14. In generale, migliorare l'estetica dell'app per renderla più accattivante.

Risultati - Osservazioni finali

Visti i risultati ottenuti possiamo dire che l'app non soffre di gravi problemi di usabilità, ma sono emerse altre problematiche:

- I colori sono da rivedere, la paletta attuale risulta monotona
- Alcune icone non sono chiare, come quelle utilizzate per gli avvisi
- Il tasto "Segna consumati" è risultato un ostacolo per tutti i partecipanti
- Rimuovere i prodotti manualmente risulta faticoso
- L'estetica dell'applicazione necessita di un rinnovo



Sono necessarie quindi:

- Una revisione grafica di tutta l'app per renderla più accattivante
- Interfacce e menu più raffinati, con icone e linguaggio più chiari ed animazioni per ridurre la staticità

