

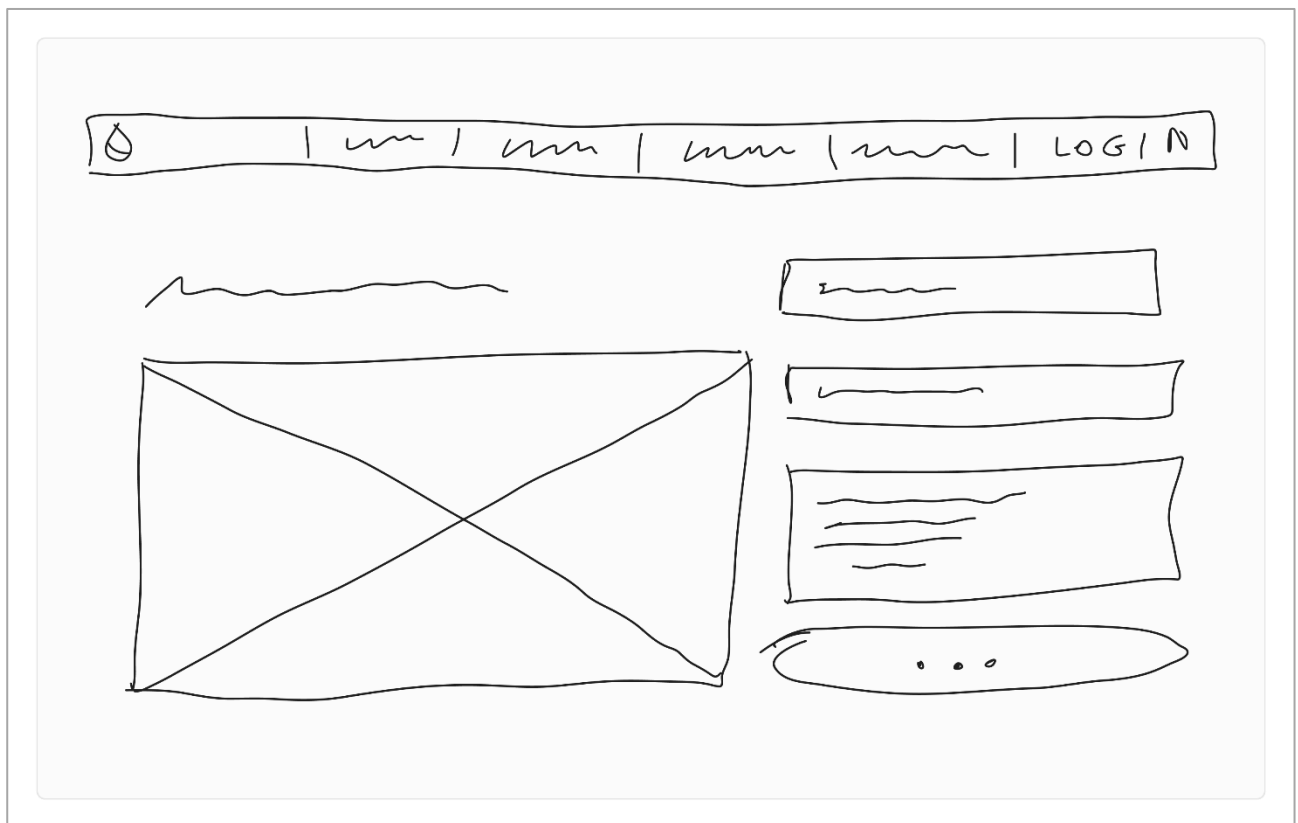
HYBRO

Assignment 3

PROTOTIPAZIONE A BASSA FEDELTA' (LO-FI)

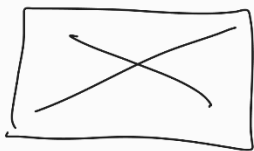
Paper Sketches

In questa prima fase di prototipazione, abbiamo elaborato dei paper sketches raccogliendo le migliori idee del team a seguito di più sedute di brainstorming. Di seguito sono presenti i paper sketches delle schermate relative ai task più centrali della piattaforma, e il paper sketch della homepage.

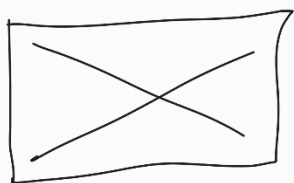
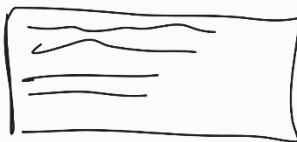


Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 1.

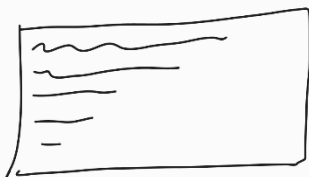
🔍 | 📅 | 📅 | 📅 | 📅 | LOGIN



~~~~~



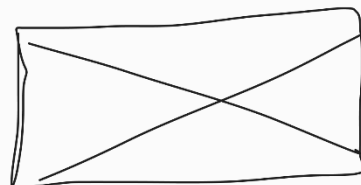
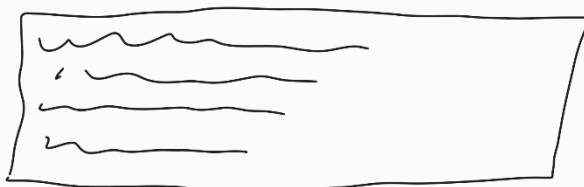
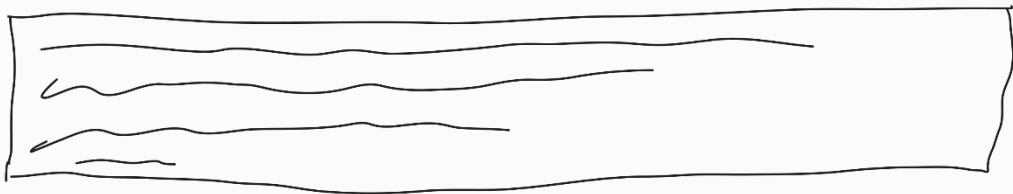
~~~~~



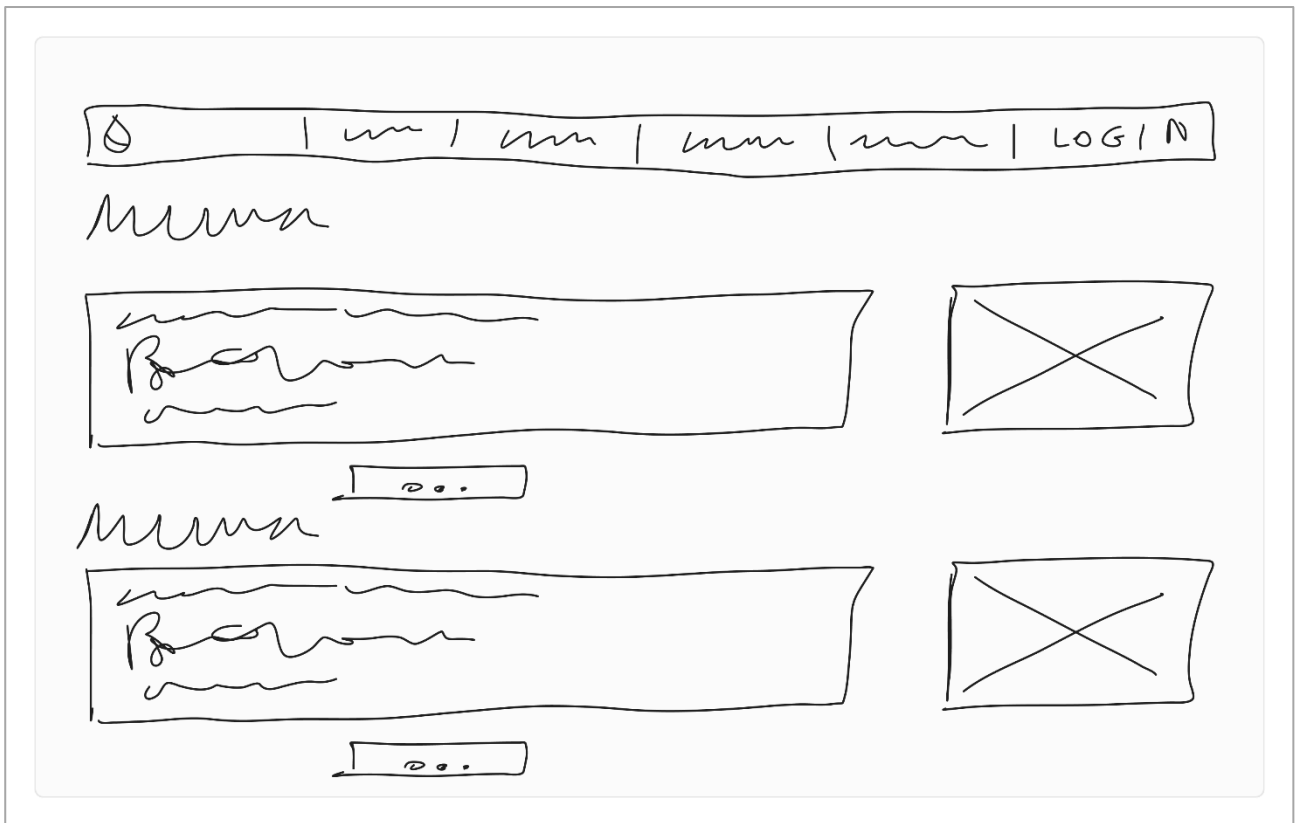
Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 2.

🔍 | 📅 | 📅 | 📅 | 📅 | LOGIN

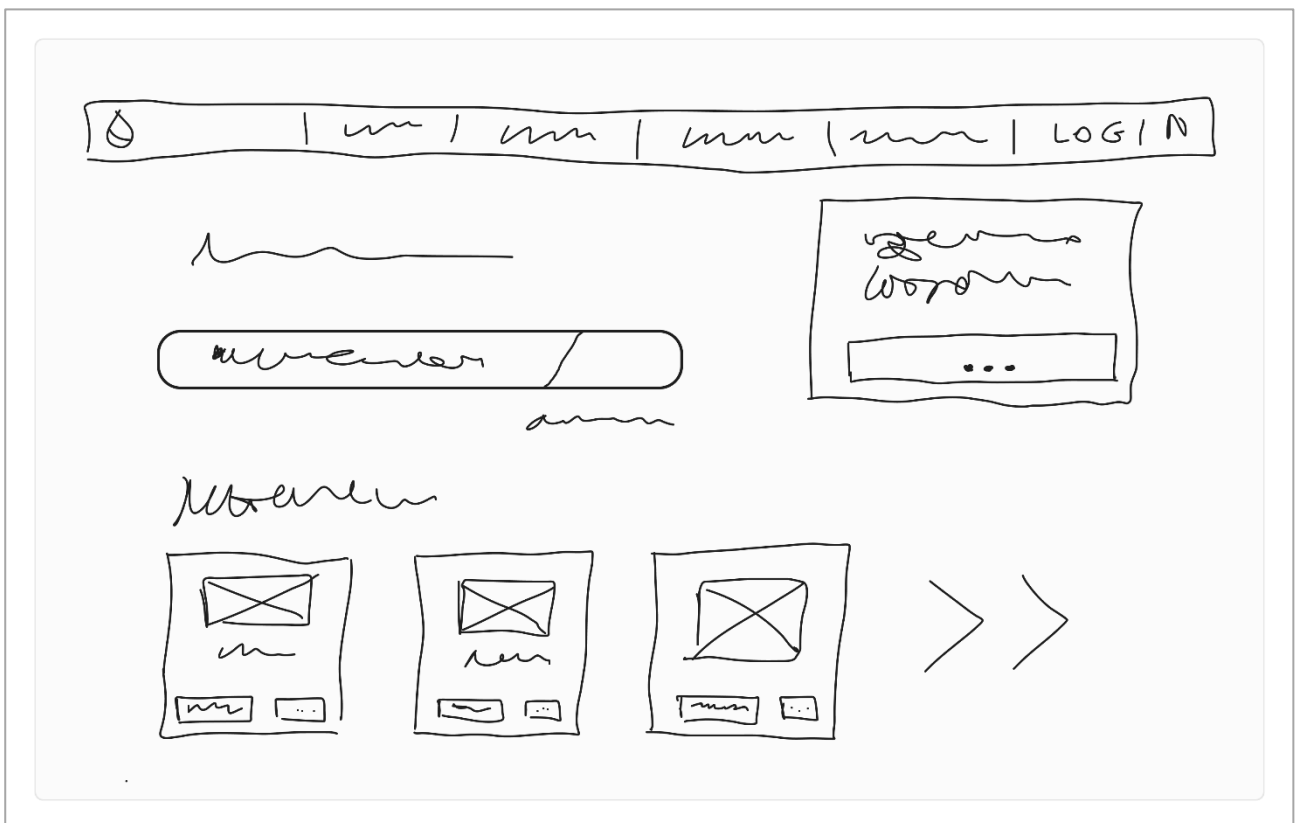
NONE EVENTO



Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 3.



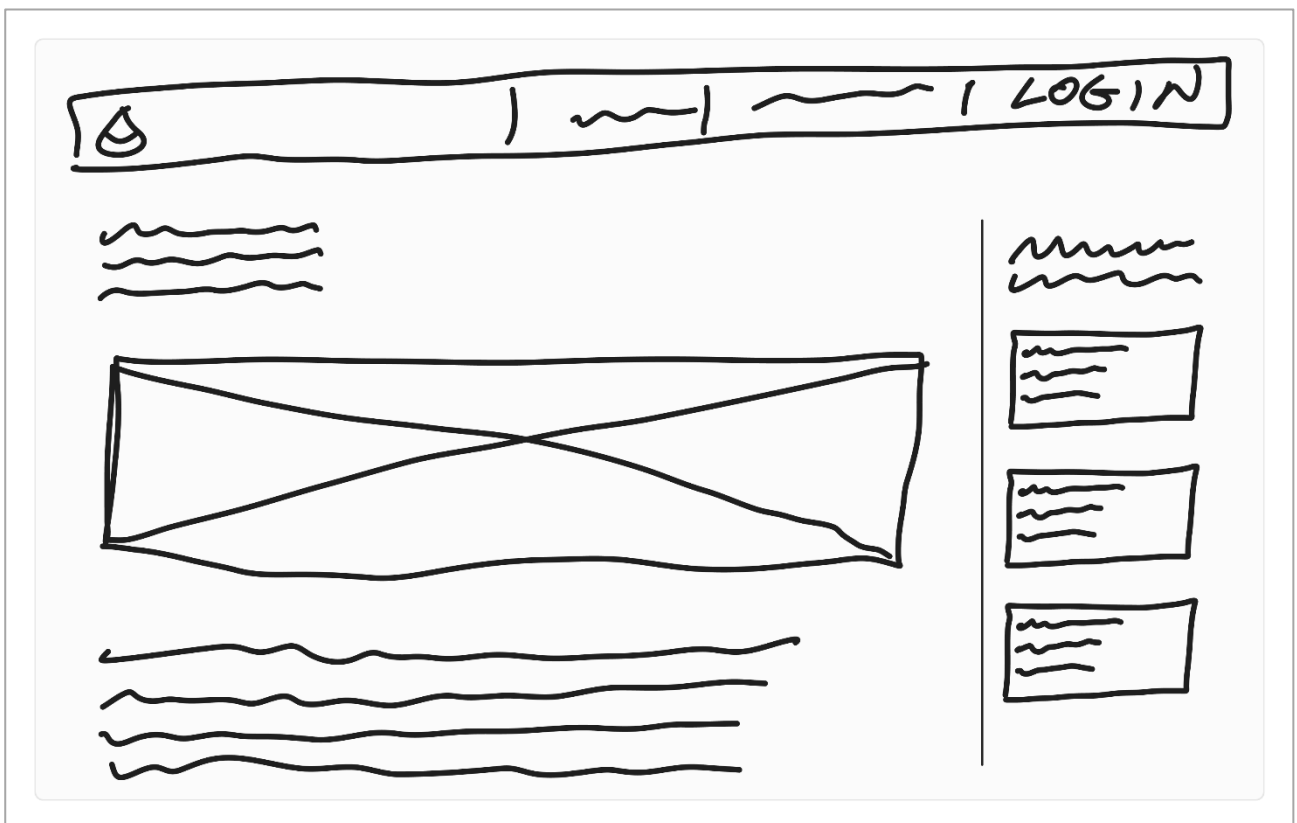
Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 4.



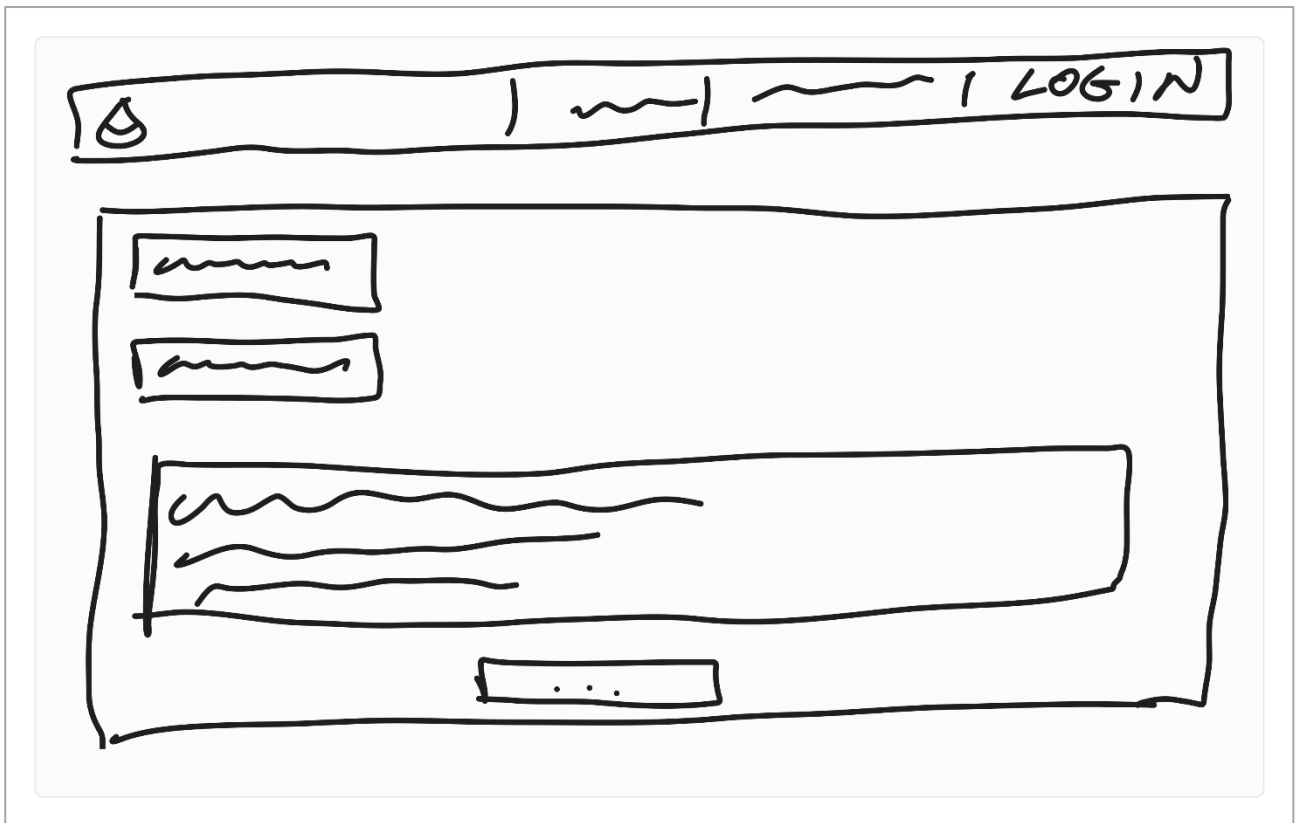
Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 5.



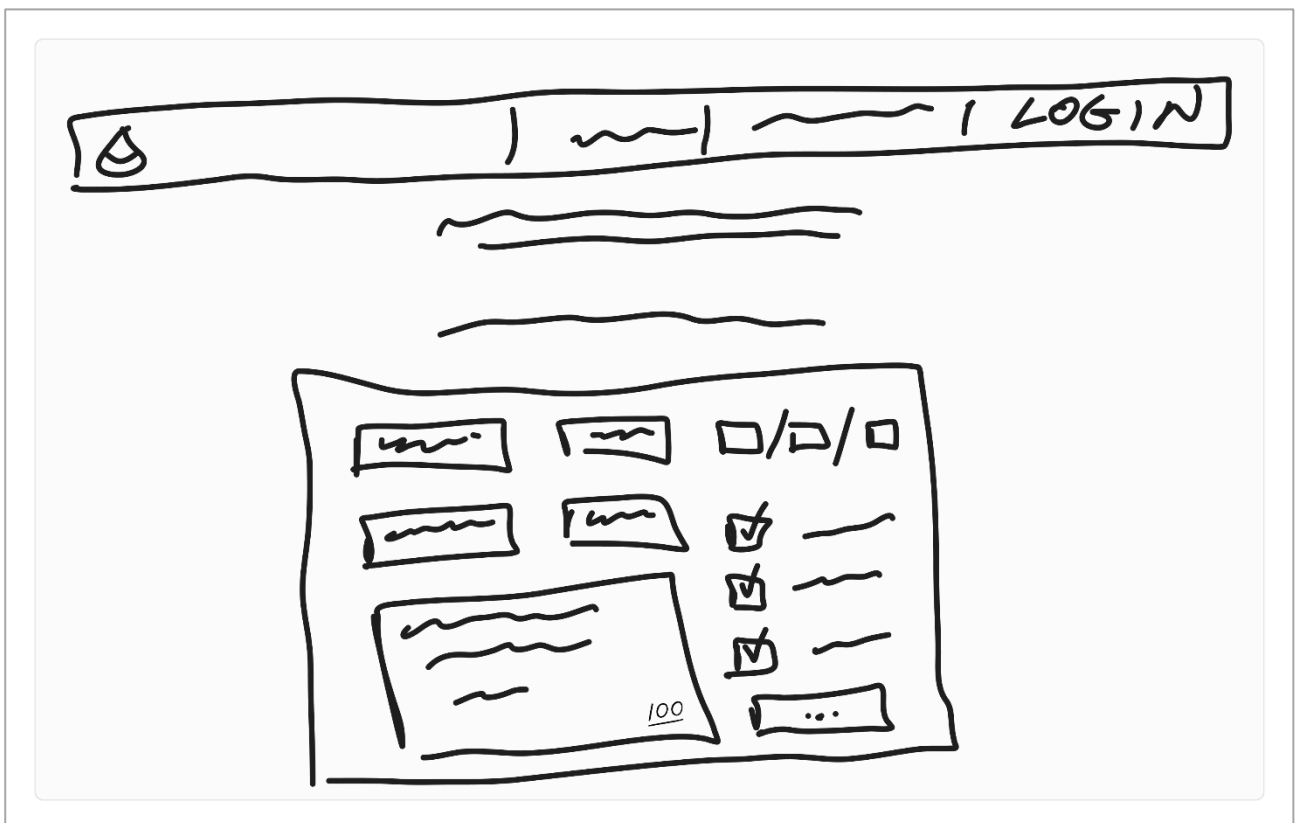
Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 6.



Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 7.



Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 8.



Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 9.



Prototipo a bassa fedeltà per la schermata relativa alla task 10.

Tecnica del Mago di Oz

Ai fini della valutazione del prototipo è stata effettuata un'analisi con la tecnica del Mago di Oz. Mediante tale tecnica si è potuto analizzare l'utilizzo del sistema da parte degli utenti, per capire ed evidenziare aspetti poco comprensibili o addirittura funzionalità mancanti.


Diversi prototipi relativi ai task più importanti sono stati forniti ad alcune persone, la cui età era compresa fra i 18 ed i 50 anni, al fine di valutare i diversi possibili approcci al sistema.

I task sui quali è stata effettuata l'analisi sono i seguenti:

1. Segnalare uno spreco
2. Valutare una segnalazione
3. Organizzare un evento
4. Aderire ad un evento
5. Sponsorizzare un evento

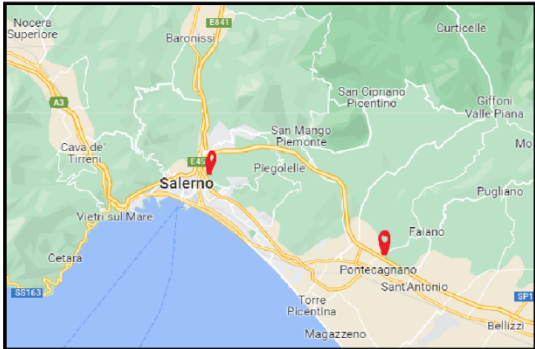
Agli utenti è stato sottoposto il seguente prototipo:

Pagina segnalazione



[Supportaci!](#)[Eventi](#)[Tuo profilo](#)

Scegli sulla mappa:



TITOLO SEGNALAZIONE

CATEGORIA

DESCRIZIONE

INVIA

Figura 1 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Pagina segnalazioni



[Supportaci!](#)[Eventi](#)[Tuo profilo](#)



DAI LA TUA DESCRIZIONE

INVIO




DAI LA TUA DESCRIZIONE

INVIO

Figura 2 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Organizzare un evento



[Supportaci!](#)
[Eventi](#)
[Tuo profilo](#)

NOME EVENTO

DESCRIZIONE EVENTO

DATI ORGANIZZATORE



INVIA

Figura 3 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Aderire ad un evento



[Supportaci!](#)
[Eventi](#)
[Tuo profilo](#)

DESCRIZIONE EVENTO

ADERISCI


DESCRIZIONE EVENTO

ADERISCI




Figura 4 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Candidarsi come sponsor



[Supportaci!](#)[Eventi](#)[Tuo profilo](#)

IL TUO CONTRIBUTO, LA NOSTRA SALVEZZA

LE TUE MOTIVAZIONI

INVIO

Figura 5 relativa alla tecnica del mago di Oz.

L'utenza, in linea generale, non ha riscontrato problemi particolare durante l'utilizzo dei prototipi. La pagina relativa alle segnalazioni è stata per la maggioranza di facile interpretazione ed utilizzo, ma alcuni utenti hanno fatto notare che ricercare il luogo scorrendo la mappa non era così semplice.

Dunque, per migliorare questo aspetto abbiamo deciso di aggiungere un capo per inserire l'indirizzo, e quindi facilitare la segnalazione.

Molti utenti, invece, hanno avuto difficoltà nell'interpretare ed utilizzare la pagina relativa alla valutazione delle segnalazioni, effettuare una valutazione descrittiva per molti non era immediato, si aspettavano una valutazione mediante punteggio o qualcosa di simile, inoltre a molti non bastava l'immagine per comprendere di cosa si trattasse.

Abbiamo, grazie a questi feedback, deciso di eliminare la possibilità di effettuare una valutazione descrittiva, aggiungendo una piccola area nel cui interno vi è la descrizione e sotto una valutazione da 1 a 5 stelle.

Nella pagina relativa all'organizzazione di eventi, diversi utenti hanno avuto difficoltà nell'organizzare i propri dati in un'unica area di testo e a capire quali fossero davvero necessari, andando ad evidenziare che la presenza di campi separati dove per ognuno veniva specificato cosa inserire, sarebbe stato più

intuitivo. Abbiamo dunque deciso di eliminare l'area di testo informativa sui dati dell'organizzatore, andando a suddividere l'area in più campi per facilitare la compilazione.

La pagina di adesione agli eventi è risultata per tutti molto intuitiva e di facile comprensione, non sono state evidenziate particolare difficoltà di utilizzo.


Pochi utenti nella pagina utile a proporsi come sponsor, non particolarmente abili nella descrizione delle proprie motivazioni, hanno evidenziato che la presenza di alcune caselle per scegliere delle motivazioni proposte avrebbe facilitato l'utilizzo. Quindi abbiamo deciso di aggiungere delle checkbox che hanno come breve descrizione, le motivazioni utilizzate più spesso.

In conclusione, il design del sistema necessita di alcune modifiche, atte a migliorare l'esperienza d'uso dell'utente. Le modifiche apportate al prototipo sono le seguenti:

- Aggiunta di un campo nella pagina delle segnalazioni
- Eliminazione valutazione descrittiva, aggiunta di una breve descrizione e valutazione mediante punteggio a stelle nella pagina di valutazione delle segnalazioni
- Eliminazione area di testo informativa e aggiunta di campi separati nella pagina di organizzazione degli eventi.
- Aggiunta di checkbox nella pagina di sponsorizzazione di un evento.

In seguito, abbiamo quindi, prodotto una versione del prototipo:

Pagina segnalazione



Supportaci!

Eventi

Tuo profilo

Scegli sulla mappa:



TITOLO SEGNALAZIONE

CATEGORIA

INDIRIZZO

DESCRIZIONE

INVIA

Figura 6 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Pagina segnalazioni



Supportaci!

Eventi

Tuo profilo



Il silos sulla destra presenta un piccolo foro dal quale fuoriesce l'acqua

★★★★★

INVIA




la fontanella è completamente fuori uso ma l'acqua continua a scorrere

★★★★★

INVIA

Figura 7 relativa alla tecnica del mago di Oz.


Organizzare un evento



[Supportaci!](#)[Eventi](#)[Tuo profilo](#)

NOME EVENTO

DESCRIZIONE EVENTO



[INVIA](#)

Figura 8 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Aderire ad un evento



[Supportaci!](#)[Eventi](#)[Tuo profilo](#)

DESCRIZIONE EVENTO

[ADERISCI](#)

DESCRIZIONE EVENTO

[ADERISCI](#)



Figura 9 relativa alla tecnica del mago di Oz.

Candidarsi come sponsor



Supportaci!

Eventi

Tuo profilo

IL TUO CONTRIBUTO, LA NOSTRA SALVEZZA

- ☐ Sensibilizzare le persone all'utilizzo consapevole dell'acqua
- ☐ Pubblicizzare un'attività
- ☐ Prevenzione di una crisi idrica

ULTERIORI MOTIVAZIONI

NOME

COGNOME

RECAPITO TELEFONICO

EMAIL

DATA DI NASCITA

CODICE FISCALE

INVIO

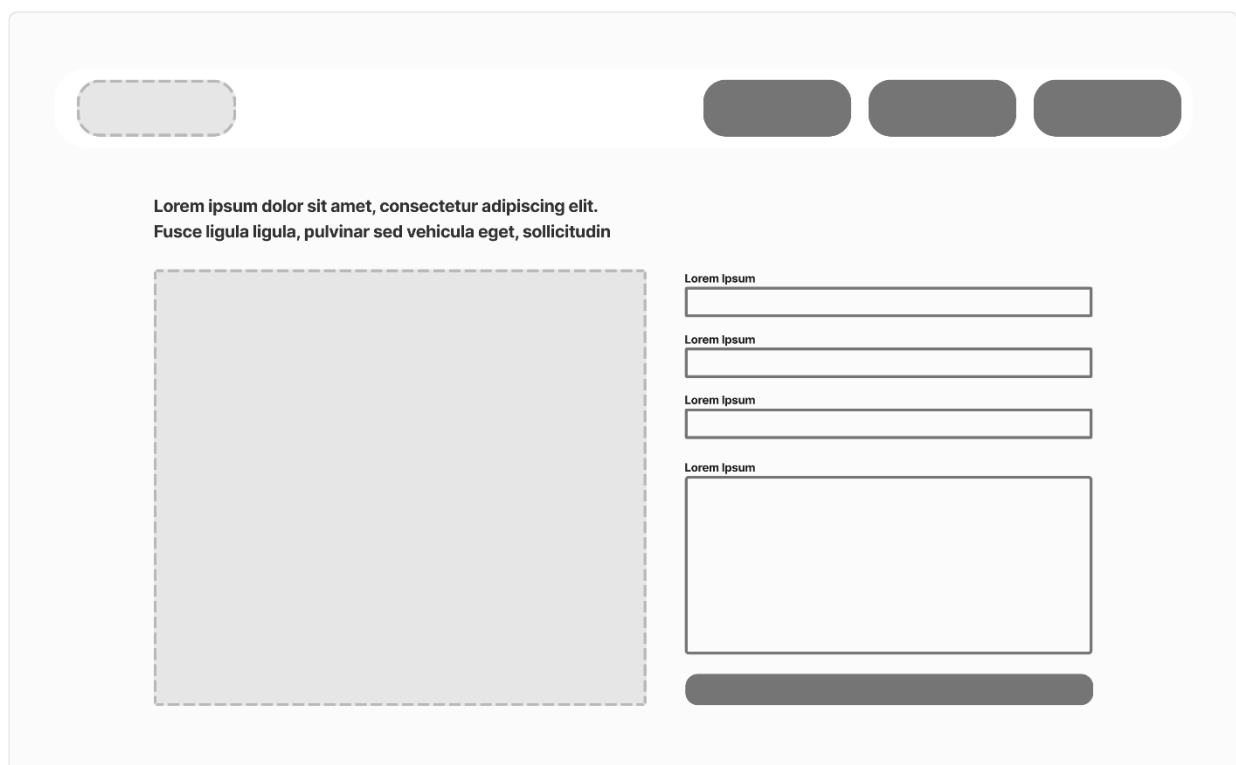
PROTOTIPAZIONE A MEDIA FEDELTA' (MI-FI)

Traduzione e dimostrazione del prototipo

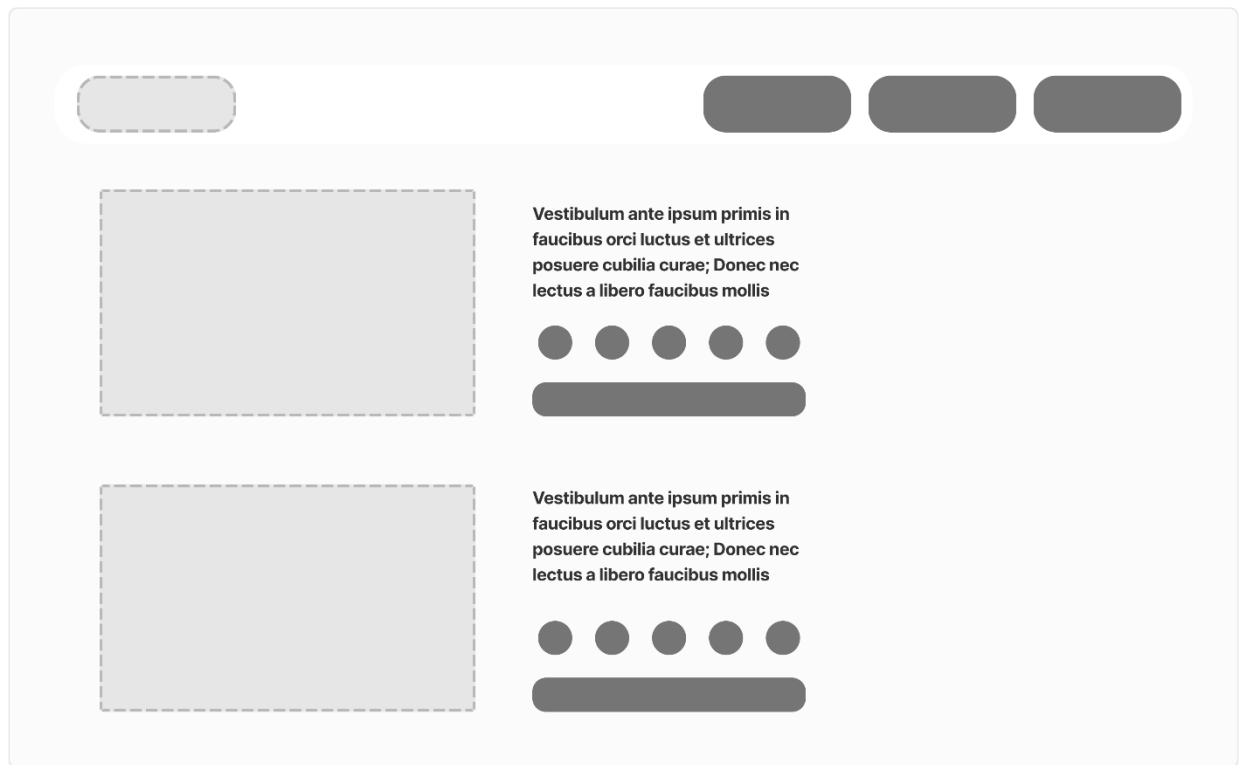
In questa fase abbiamo realizzato il prototipo Mid-Fi (o Mi-Fi) traducendo il prototipo Low-Fi (o Lo-Fi) utilizzando il software Figma.

Nella realizzazione del prototipo Mi-Fi abbiamo seguito le seguenti convenzioni:

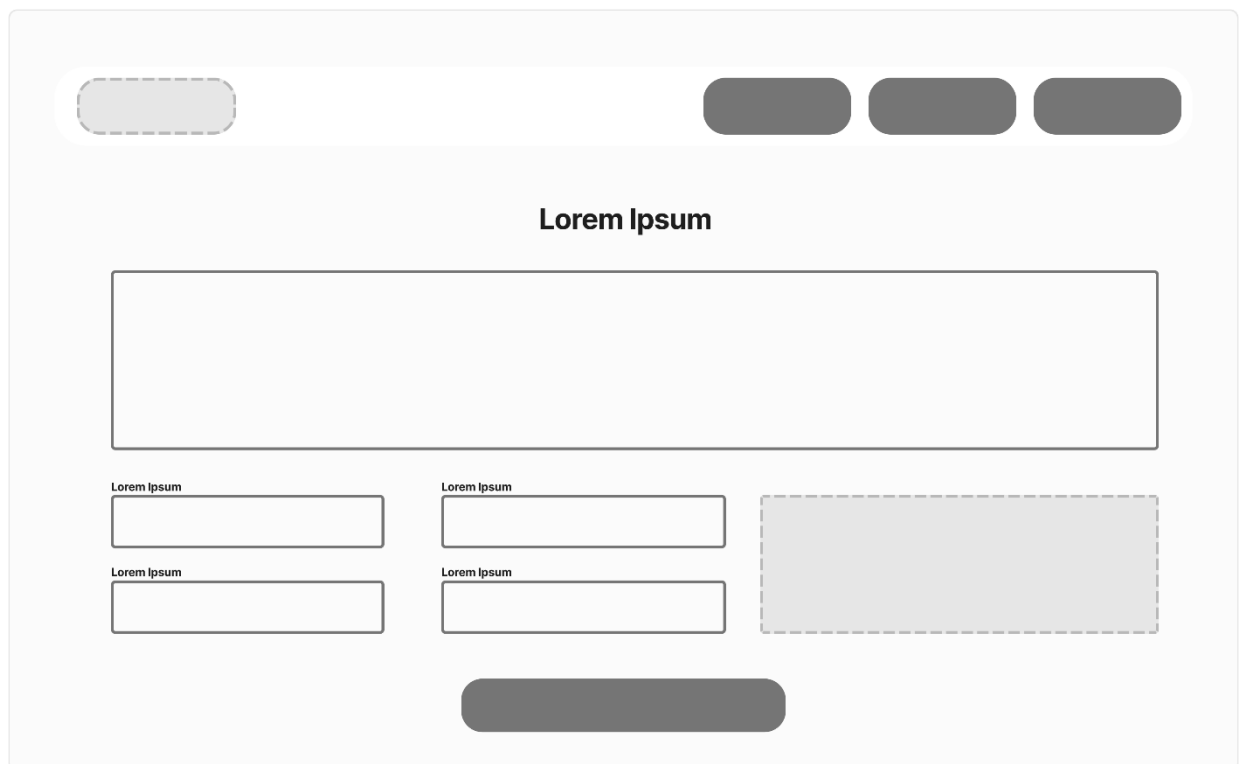
- Un rettangolo grigio chiaro con una X al centro per indicare le immagini
- Un rettangolo bianco senza bordo per indicare delle generiche aree
- Un rettangolo grigio scuro senza bordo per indicare bottoni
- Un rettangolo bianco con bordi neri per indicare segnaposti per testo



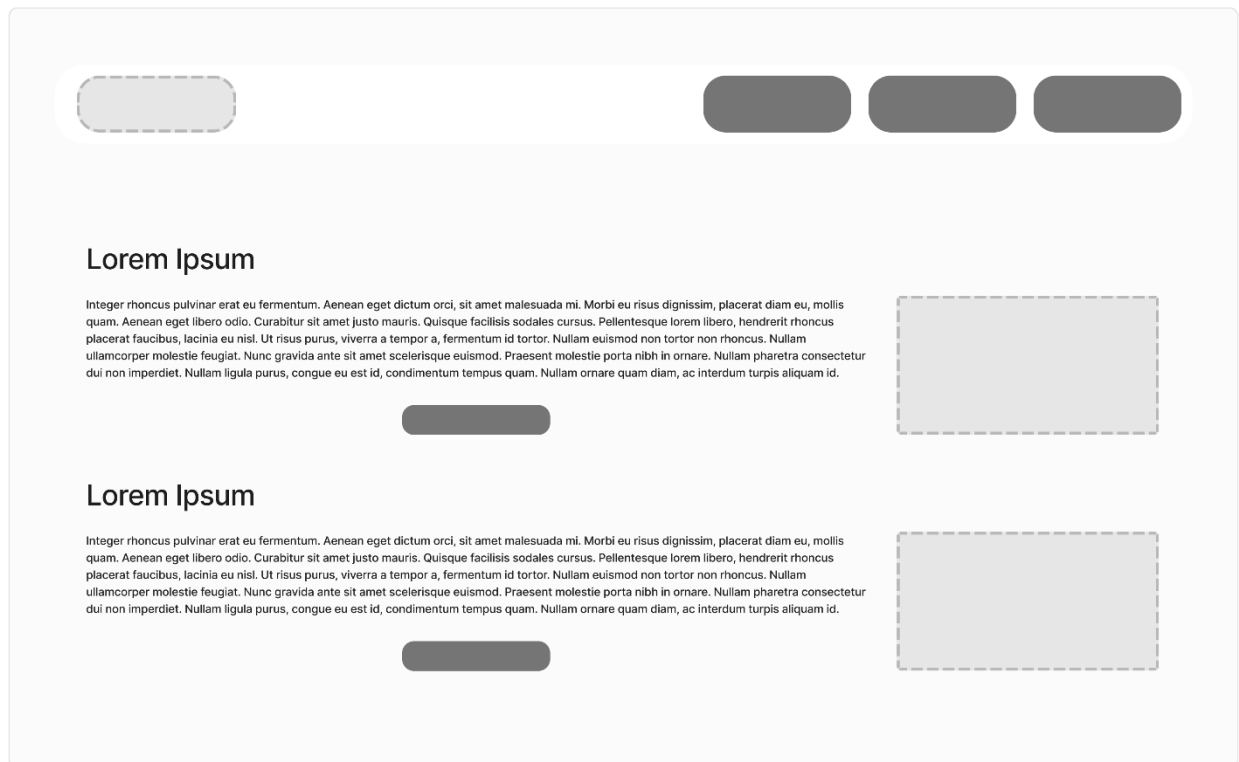
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 1.



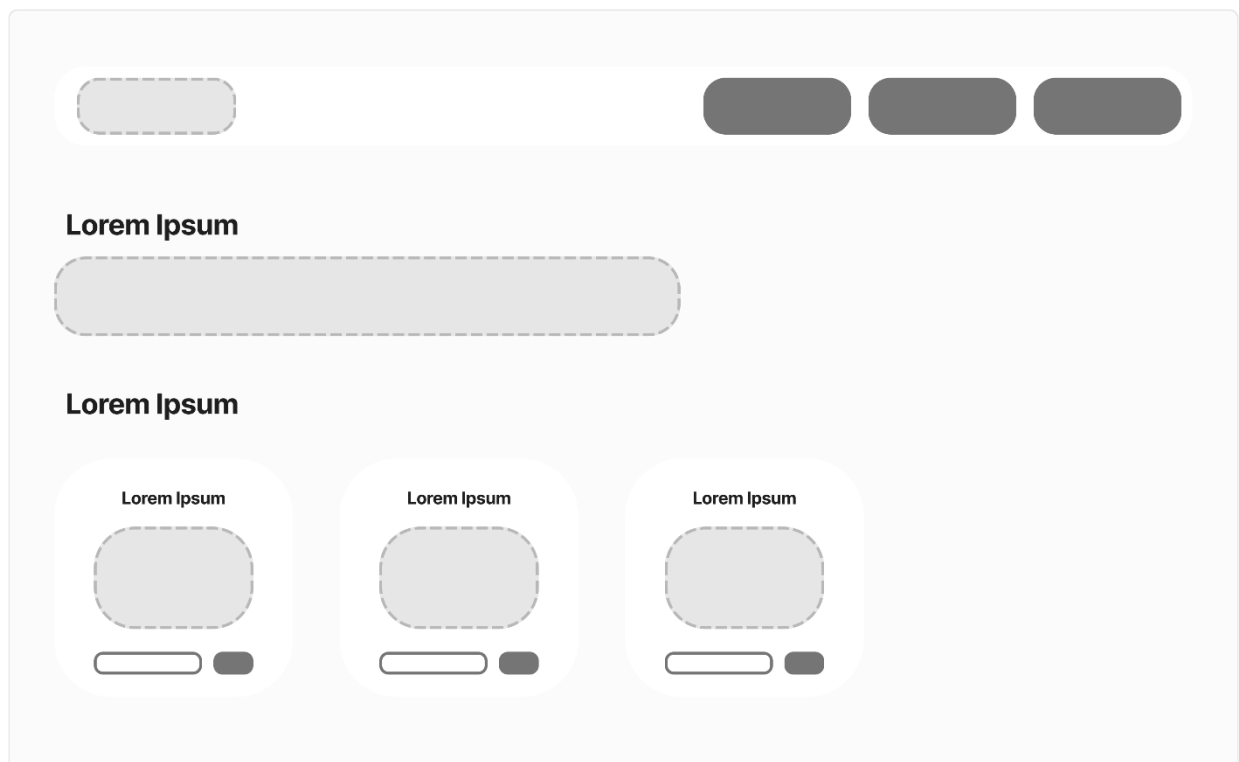
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 2.



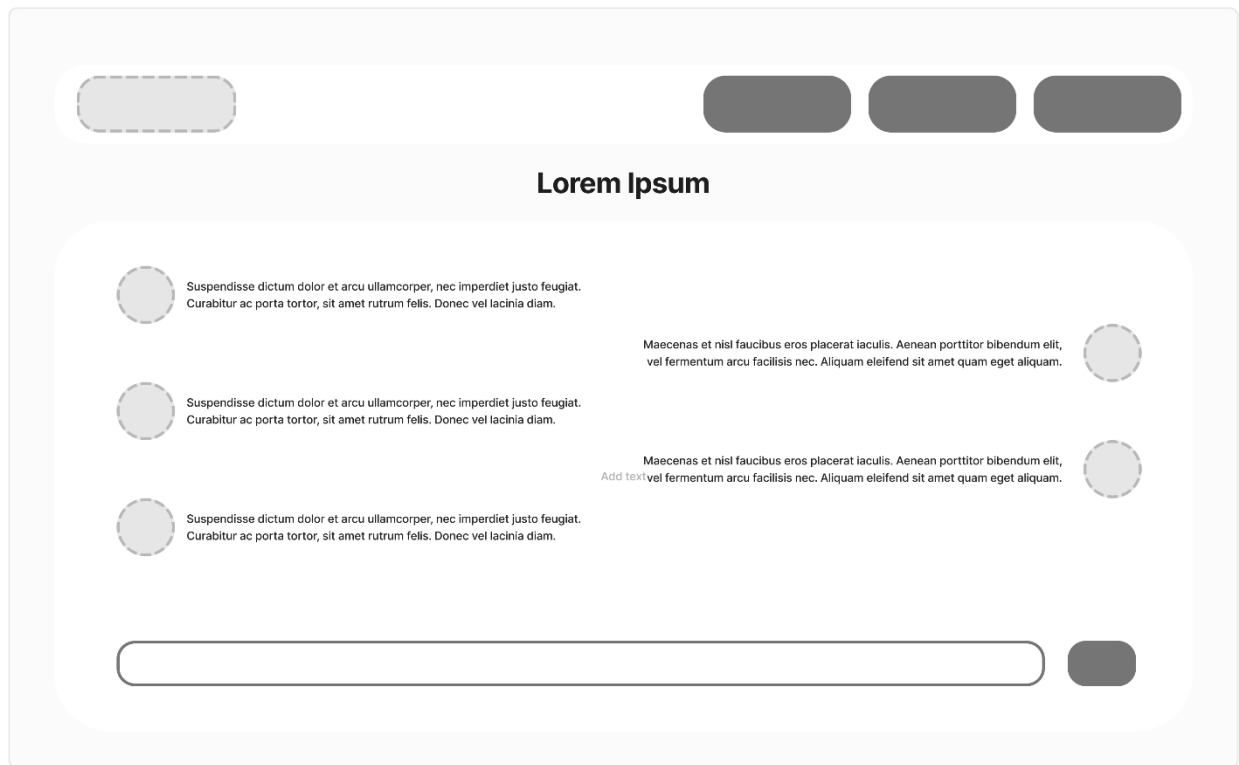
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 3.



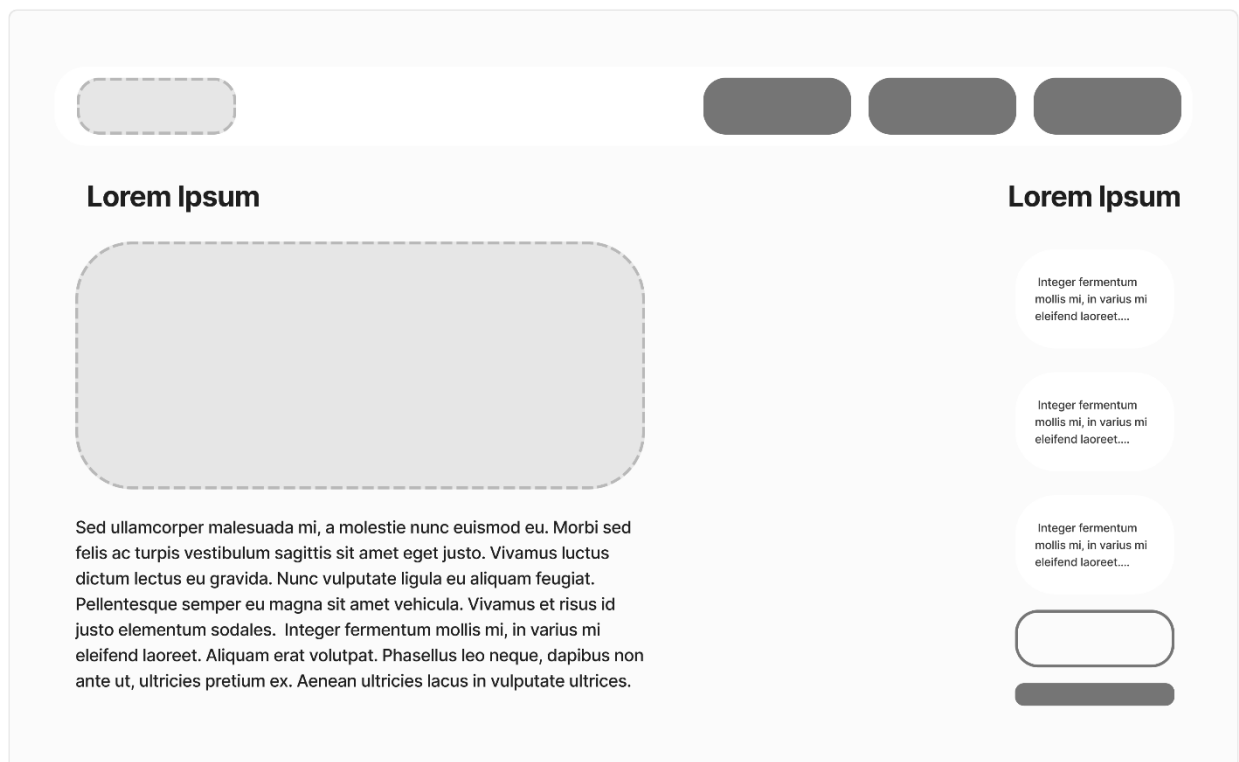
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 4.



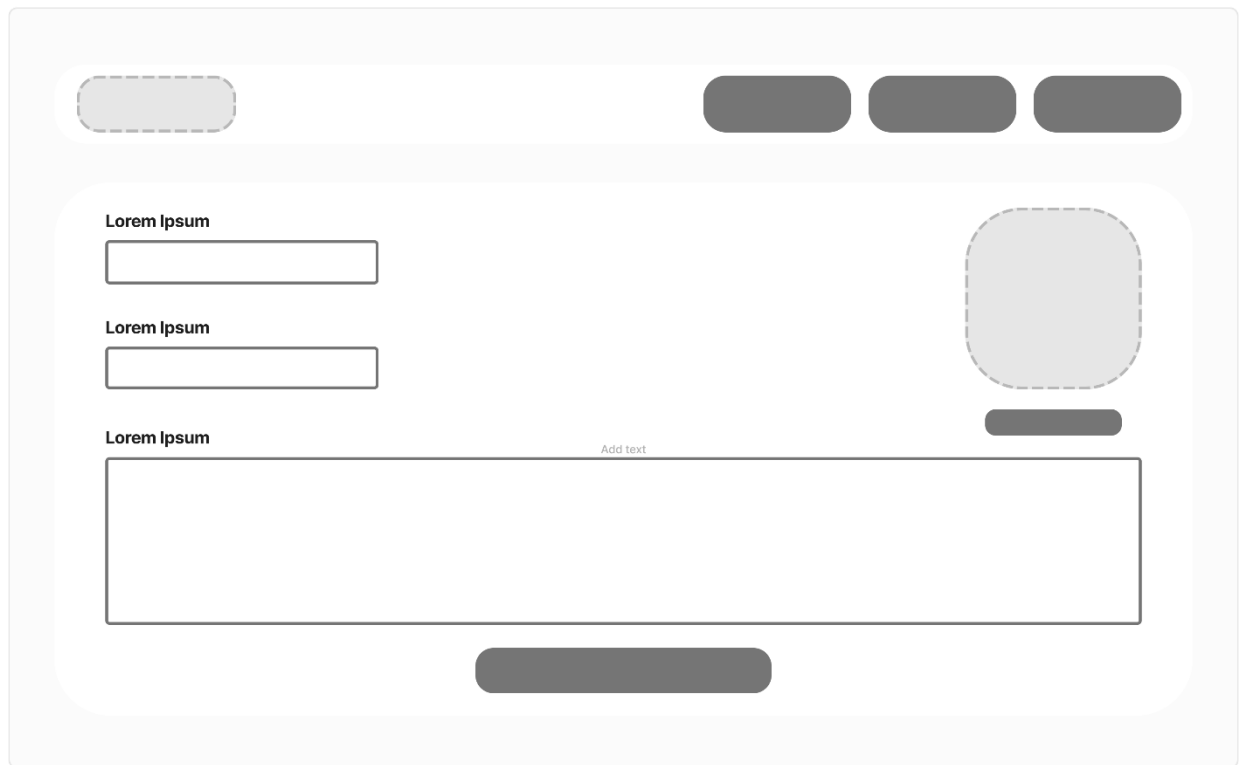
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 5.



Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 6.



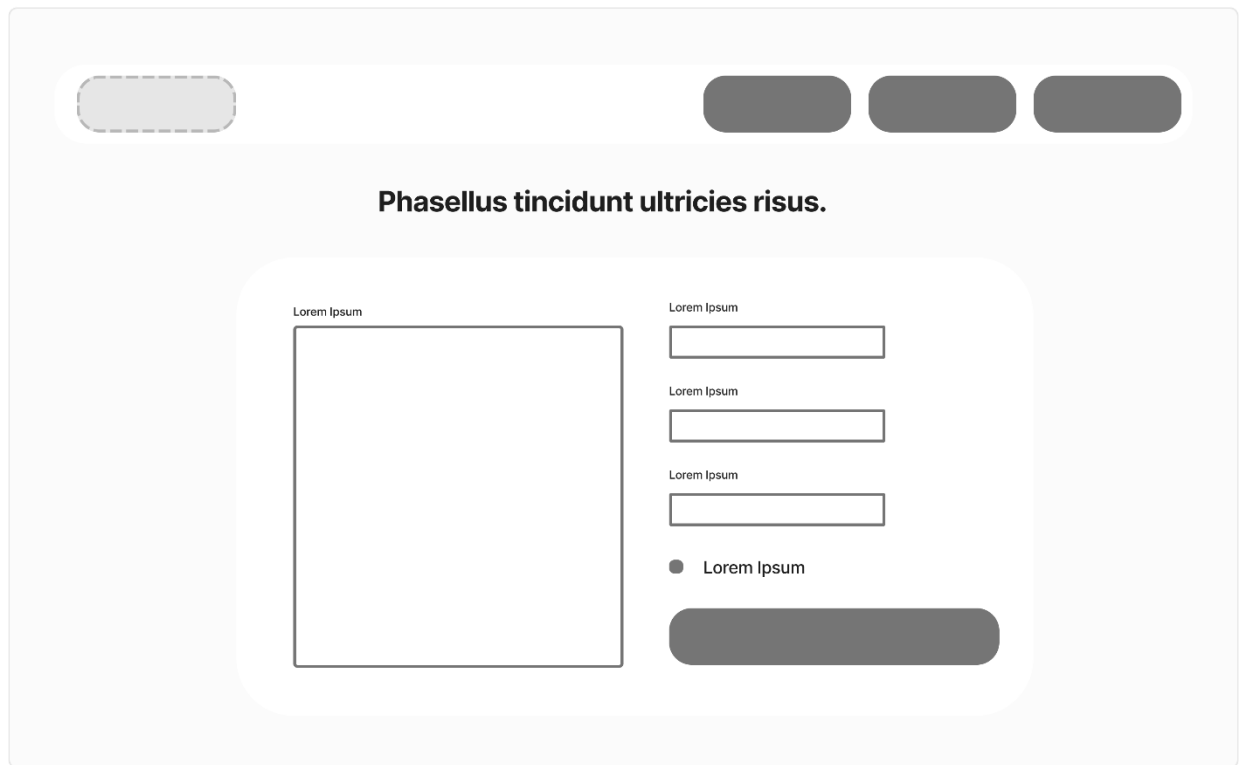
Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 7.



Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 8.



Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 9

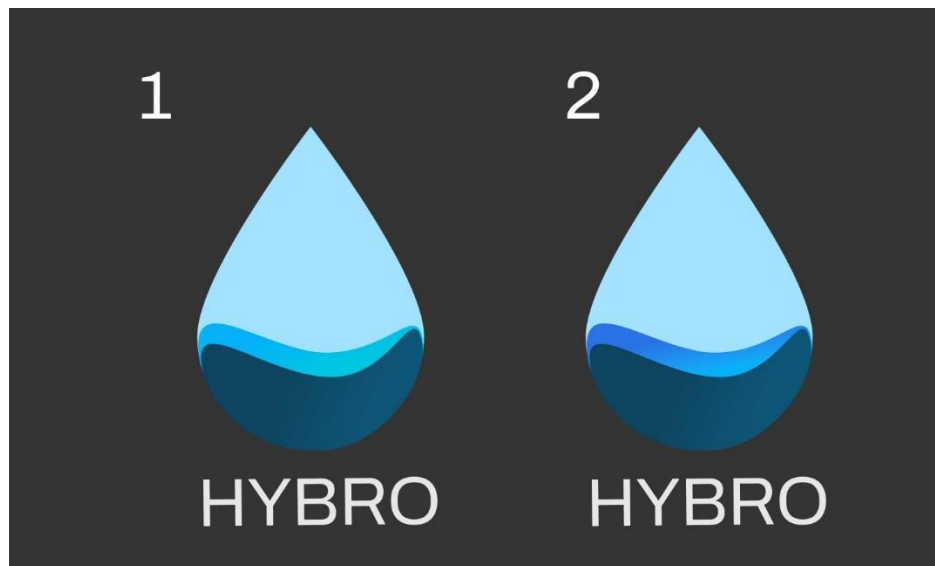


Prototipo a media fedeltà della schermata relativa alla task 10.

Scelta del nome, del logo e della palette colori

Prima di procedere con la realizzazione del prototipo abbiamo valutato diversi loghi e palette di colori. Il nome scelto è Hybro, combinazione delle parole *Hydro* e *Brother* in richiamo ad una community ben coesa. Le proposte per logo e palette si ispirano ad un design minimal con richiami al tema dell'acqua. Inizialmente abbiamo scelto la palette di colori con l'aiuto del tool color.adobe.com I colori dominanti sono l'azzurro, e il blu.

I loghi proposti sono 2, di cui un re-color.



La scelta è ricaduta sull'ultima, in quanto il contrasto più accentuato risulta più gradevole alla vista. La palette di colori scelta è dunque la seguente.



È stata seguita la regola del “60-30-10” per meglio bilanciare i colori. Il colore principale è #B1E1FF (presente al 60%) che costituisce la maggior parte del background, e come colori secondari #234C69 (presente al 30%) e #4EA7F1 (presente al 10%) che vengono utilizzati per riflessi e ombre.

Design Pattern

Analizzando la raccolta di design pattern presenti sui più noti siti web di UI/UX design, abbiamo individuato una serie di design pattern che ci permettono di fornire soluzioni riutilizzabili a problemi già noti riscontrati anche sui nostri prototipi per la piattaforma in esame.

In particolare, abbiamo trovato estremamente comodo il poterci affidare a soluzioni già testate in molteplici situazioni per risolvere comodamente le problematiche affrontate. Di seguito è presente una lista di design pattern che abbiamo integrato in funzione della sezione di navigazione.

Nella barra di navigazione orizzontale del sito web, presente nell'header della piattaforma, sono presenti i seguenti design pattern:

- ✓ **Home Link** — Creare un collegamento al “punto di entrata” del sito tramite il logo della piattaforma. Questo design pattern risulta particolarmente utile per offrire all'utente un modo universalmente riconosciuto per tornare facilmente alla homepage del sito.
- ✓ **Progressive Disclosure** — Abbiamo nascosto le opzioni più complesse e statisticamente meno usate della piattaforma alla vista dell'utente, rilegandole a menù secondari o sotto-menù. In questo modo, solo le informazioni e le opzioni ritenute essenziali sono mostrate in maniera immediata sull'interfaccia, divulgando progressivamente l'informazione visiva all'utente.

Nella pagina di tracciamento del proprio consumo idrico domestico, sono presenti i seguenti design pattern:

- ✓ **Carousel** — La pagina di tracciamento prevede una serie di card innestati in un carousel. Ciò è dettato dall'idea di dare importanza alla diffusione dell'informazione relative ai consumi effettuati e a come, invece, si potrebbe consumare meglio le proprie risorse idriche. L'utente sarà concentrato su poche card per volta, assorbendo al massimo l'informazione indicata. Il carousel è d'altro canto completo di controlli di navigazione che suggeriscono contenuti aggiuntivi e non attualmente visibili, incoraggiando l'utente a sfogliare ancora.
- ✓ **Goal-gradient Effect** — L'indicatore di consumo idrico dell'utente prevede una colorazione a gradiente che fornisce una sensazione di premiazione al completamento dell'obiettivo preposto.

Nella maggior parte delle sezioni della piattaforma in cui sono presenti dei form, come ad esempio la schermata per proporsi come sponsor di un evento di organizzazione, o la schermata di segnalazione di uno spreco d'acqua, sono presenti i seguenti design pattern:

- ✓ **Structured Format** — In base al tipo di dato previsto da un certo campo di input, il formato dello stesso cambierà in funzione della sua natura. Per esempio, sarà immediato riconoscere i campi di input in cui è previsto l'inserimento della data, e differenziali da quelli che, invece, prevedono l'inserimento di un testo o di un numero. Questo permette

all'utente di non avere dubbi circa la corretta formattazione dei propri input, rendendo la compilazione dei form più robusta.

- ✓ **Expandable Input** — Gli input non vengono presentati nella loro dimensione effettiva, il più delle volte; al focus dell'utente sul campo di input, quest'ultimo assume le dimensioni previste. Questo design pattern può aiutare a mantenere le funzioni secondarie lontane dalla vista dell'utente fino al loro concreto utilizzo.
- ✓ **Autocomplete** — Alcuni form che statisticamente ricevono gli stessi input con un'alta frequenza, vengono autocompletati dal sistema per rendere task apparentemente frustranti, noiose e monotone come la compilazione dei campi di input più celeri e immediati.

La pagina di blogging della piattaforma presenta i seguenti design pattern:

- ✓ **Article List** — Una lista di articoli ritenuti interessanti, se presentata in maniera 'editoriale' ponendo al centro dell'attenzione il contenuto d'interesse, piuttosto che una mera navigazione gerarchica e asettica, è di forte appeal per l'utente, che sarà più invogliato a leggere i contenuti proposti.

Infine, l'intestazione di ogni pagina della piattaforma prevede la presenza del seguente design pattern:

- ✓ **Breadcrumbs** — Fornire all'utente uno 'storico della navigazione', in qualche modo categorizzando o denominando le pagine che si è visitati, e disporle seguendo un ordine temporale, permette all'utente di sentirsi in totale controllo della propria esperienza sulla piattaforma, rendendo la navigazione più comoda e piacevole.

PROTOTIPAZIONE AD ALTA FEDELTA' (HI-FI)

Versione interattiva del prototipo Hi-Fi su Figma

TBA

Presentazione del prototipo ad alta fedeltà

TBA

Cognitive Walkthrough

Task 1: *Segnalare uno spreco*

Profili Utenti che eseguono il task: Giulia, Giovanni

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sul pulsante "Segnalazioni", seleziona nel menù a tendina "Invia una segnalazione"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per le segnalazioni, presenta un form da compilare con tutti i dati della segnalazione

Azione B: L'utente inserisce i dati nel form e preme il tasto "Segnala"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta di conferma inserimento dati

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad un form che richiede i dati di nuova segnalazione. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà chiare indicazioni sui dati da inserire sul form e inoltre i vari campi del form hanno dei place-holder che permettono all'utente di capire il formato dei dati da inserire.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia dà chiare indicazioni all'utente. È presente un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 2: *Valutare una segnalazione*

Profili Utenti che eseguono il task: Giulia, Giovanni

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sul pulsante "Segnalazioni", seleziona nel menù a tendina "Valuta una segnalazione"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per la valutazione delle segnalazioni, presenta la lista delle segnalazioni già presenti, affianco alle quali è presente una scala da 1 a 5 per valutare la segnalazione e un tasto "Invia valutazione"

Azione B: L'utente, interessato ad una segnalazione, la valuta premendo una delle stelle dalla prima alla quinta e invia il tasto "Invia valutazione"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta per confermare che la valutazione è avvenuto con successo

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina dove visualizzeranno le segnalazioni. È ragionevole assumere che l'utente, vedendo una lista di segnalazioni già effettuate pronte ad essere valutate, lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà chiare indicazioni su come valutare una segnalazione e inoltre l'uso delle stelle per la valutazione di un elemento, essendo un design molto comune, permette all'utente di capire che è il modo per esprimere la sua valutazione

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia dà chiare indicazioni all'utente. È presente una fila di cinque stelle ed un unico pulsante distinto dagli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 3: *Organizzare un evento*

Profili Utenti che eseguono il task: Cesare

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sul pulsante "Eventi", seleziona nel menù a tendina "Organizza un evento"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per l'organizzazione degli eventi, presenta un form da compilare con tutti i dati per l'organizzazione

Azione B: L'utente inserisce i dati nel form e preme il tasto "Crea Evento"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta di conferma inserimento dati

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad un form che richiede i dati per l'organizzazione di un nuovo evento. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà chiare indicazioni sui dati da inserire sul form e inoltre i vari campi del form hanno dei place-holder che permettono all'utente di capire il formato dei dati da inserire.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia dà chiare indicazioni all'utente. È presente un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 4: *Aderire ad un evento*

Profili Utenti che eseguono il task: Cesare, Giulia

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sul pulsante "Eventi", seleziona nel menù a tendina "Aderisci ad un evento"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina degli eventi, presenta la lista delle segnalazioni già presenti, per ognuno di essi le loro informazioni ed un tasto per partecipare

Azione B: L'utente, interessato ad un particolare evento, decide di aderire ad esso premendo sul tasto "Aderisci"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta di conferma aderimento all'evento

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. La previa navigazione sul sito suggerisce all'utente che, così come gli elementi del sito sono stati logicamente raggruppati nel caso delle segnalazioni, anche per gli eventi sarà così. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia. Inoltre, l'utente godrà della consistenza del sito perché cercando l'azione da eseguire nella stessa posizione logica dove altre azioni sono andate a buon fine, troverà il bottone che fa al suo caso e procederà ad eseguire l'azione corretta

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina mostrante la lista dei prossimi

eventi. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia da indicazioni all'utente chiare ed immediate.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia da chiare indicazioni all'utente. È presente, per ogni evento disponibile, un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi nello stesso gruppo, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Profili Utenti che eseguono il task: Giulia, Giovanni

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, seleziona nella navbar la voce "tener traccia dei propri sprechi"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina, dove è possibile aggiungere diversi utilizzi delle risorse idriche, con il relativo consumo.

Azione B: L'utente, inserisce un nuovo utilizzo con l'apposito pulsante "+" ed i litri d'acqua consumati.

Risposta B: La pagina mostrerà, tramite una barra di riempimento, il consumo giornaliero.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia da un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile ed accessibile dalla navbar.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina che richiede l'aggiunta di eventuali utilizzi d'acqua. È ragionevole assumere che l'utente riconosca la pagina come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia da indicazioni all'utente chiare ed immediate.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile e di facile intuizione, tuttavia il pulsante "+" per l'aggiunta di un utilizzo potrebbe essere interpretato come il pulsante per aumentare i litri del singolo utilizzo

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta, inoltre la barra di riempimento riflette esattamente la quantità di litri utilizzati, per cui l'utente può accorgersi di aver inserito la quantità di litri sbagliati anche da quest'ultima.

Task 6: *Chattare con il bot per ottenere consigli*

Profili Utenti che eseguono il task: Giulia, Giovanni

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sull'icona del bot situato nell'angolo in basso a destra.

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina, dove è possibile scrivere un messaggio al bot, tramite la relativa chat.

Azione B: L'utente, scrive una domanda nell'area di testo sottostante, e preme invio.

Risposta B: Il bot, risponderà nella chat con un messaggio.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'immagine del bot è sempre accessibile e visibile su qualsiasi pagina del sistema. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché l'immagine del bot è sempre presente, quindi ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una chat. È ragionevole assumere che l'utente riconosca la pagina come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia da indicazioni all'utente chiare ed immediate, essendo molto simili alle chat tradizionali.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché l'area di testo è ben visibile e di facile intuizione.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché il bot una volta ricevuto il messaggio, risponderà quasi immediatamente, inoltre qualora l'utente invii un messaggio non di senso compiuto oppure appartenente ad una semantica non riconosciuta, quest'ultimo risponderà con una risposta automatizzata.

Task 7: *Leggere e commentare articoli su blog*

Profili Utenti che eseguono il task: Cesare, Giovanni, Marco, Luisa, Giulia

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla pagina homepage, clicca sul pulsante "Blog", seleziona nel menù a tendina "Vedi articoli".

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per leggere e commentare articoli, la quale presenta una sezione per commentare l'articolo provvisto di immagine e descrizione.

Azione B: L'utente inserisce il commento e preme "Invia"

Risposta B: Il sistema mostra il commento appena scritto.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché la posizione del pulsante lo rende ben visibile.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina dove è possibile leggere e commentare gli articoli. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia presenta la sezione dei commenti in una posizione molto visibile e inoltre vi è un place-holder che fa comprendere che lì va inserito un commento.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è subito sotto allo spazio del commento.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà il commento pubblicato. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 8: *Scrivere articoli su blog*

Profili Utenti che eseguono il task: Marco

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla pagina homepage, clicca sul pulsante "Blog", seleziona nel menù a tendina "Scrivere un articolo".

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per la scrittura di un articolo, la quale presenta un form da compilare con i dati, tra i quali l'immagine dell'articolo.

Azione B: L'utente inserisce i dati nel form e preme il tasto "Pubblica"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta di avvenuta pubblicazione.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché la posizione del pulsante lo rende facilmente individuabile.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato in una pagina quasi del tutto differente, con richieste familiari. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà chiare indicazioni sui dati da inserire su e inoltre i vari campi del form hanno dei place-holder che permettono all'utente di capire il formato dei dati da inserire.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia dà chiare indicazioni all'utente. È presente un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 9: *Proporsi come articolisti*

Profili Utenti che eseguono il task: Giovanni

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla pagina homepage, clicca sul pulsante "Blog", seleziona nel menù a tendina "Proponiti come articolista"

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per proporsi come articolista, che presenta dei campi per i dati, un'area di testo per una breve di sé e delle checkbox per autorizzazione sul trattamento di dati personali.

Azione B: L'utente compila i vari campi e clicca il pulsante "Candidati"

Risposta B: Il sistema mostra una scritta per confermare che la candidatura è avvenuta con successo.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina con richieste familiari all'utente. È ragionevole assumere che l'utente, vedendo tali richieste, lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà chiare indicazioni sui dati da inserire e inoltre i vari campi hanno dei place-holder che permettono all'utente di capire il formato dei dati da inserire.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché è presente un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente.

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Task 10: *Proporsi come sponsor di eventi di sensibilizzazione*

Profili Utenti che eseguono il task: Cesare

Azioni da svolgere

Azione A: L'utente si trova sulla homepage, clicca sul pulsante "Supportaci".

Risposta A: Il sistema ridireziona l'utente verso la pagina per proporsi come sponsor di eventi, che presenta dei campi da compilare con tutti i dati dello sponsor, delle checkbox per le motivazioni della sponsorizzazione e un'area di testo per ulteriori motivazioni.

Azione B: L'utente inserisce i dati nei campi, segna le checkbox che identificano le sue motivazioni e se necessario ne aggiunge altre nell'area di testo, infine preme il tasto "Diventa Sponsor".

Risposta B: Il sistema mostra una scritta di accettazione della sponsorizzazione.

Analisi dell'Azione A

Domanda 1-A: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? Sì, perché l'interfaccia dà un'indicazione chiara all'utente per poter individuare il task. È ragionevole pensare che l'utente saprà cosa fare per realizzare il task.

Domanda 2-A: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? Sì, perché il pulsante è ben visibile poiché ha un colore che ne permette la facile individuazione distaccandola dal resto dell'interfaccia.

Domanda 3-A: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'utente viene indirizzato ad una pagina che richiede i dati per proporsi come sponsor di un evento. È ragionevole assumere che l'utente lo riconosca come segnale di un corretto completamento della prima azione.

Analisi dell'Azione B

Domanda 1-B: L'utente saprà cosa fare per realizzare il task? No, perché l'interfaccia presenta una doppia possibilità per la scelta delle motivazioni. È ragionevole pensare che l'utente potrebbe ritenere ambigua questa possibilità e non capire se sia obbligatorio compilare entrambe o una sola.

Domanda 2-B: L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task? L'interfaccia dà chiare indicazioni all'utente. È presente un unico pulsante con un colore differente da tutti gli altri elementi, che ne permette la facile individuazione all'utente. (dubbio)

Domanda 3-B: Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata? Sì, perché l'interfaccia mostrerà un messaggio di conferma. L'utente leggendo il messaggio positivo capirà che la sua azione è corretta.

Descrizione della partecipazione di ogni componente del gruppo

Tabella 1. Per facilitare la lettura, i componenti sono indicati per acronimi.

	FASE	DT	AG	CF	CN	RZ
	Prototipazione Lo-Fi	10%	20%	20%	20%	30%
	Prototipazione Mi-Fi	10%	10%	10%	40%	30%
	Prototipazione Hi-Fi	25%	25%	30%	10%	10%
	Relazione sulla tecnica del mago di Oz	25%	20%	25%	15%	15%
	Stesura dei design pattern utilizzati	25%	30%	15%	15%	15%
	Implementazione del prototipo interattivo su Figma	20%	25%	20%	15%	20%
	Cognitive Walkthrough	20%	20%	20%	20%	20%