Applicazione del framework DECIDE

Attività su cui applicare il framework: “acquistare due biglietti per Berlino tramite la piattaforma Flixbus”.

Un framework per guidare alla valutazione

-***D***eterminare gli *obiettivi* che la valutazione intende perseguire.

-***E***splorare le specifiche *domande* cui si deve rispondere.

-Scegliere ( ***C***hoose) il *paradigma* e le *tecniche di valutazione* per rispondere alle domande.

-***I***dentificare le *questioni pratiche.*

-***D***ecidere come trattare le *questioni etiche*.

-Valutare (***E***valuate), interpretare e presentare i *dati.*

1. **Determinare gli obiettivi:**

* chi vuole utilizzare il sistema e perchè?
* Quale miglioramento deve essere apportato?

1. **Esplorare le specifiche domande:**

* Quale esperienza hanno gli utenti con il sistema di flixbus?
* Chi si preoccupa della gestione dei biglietti cartacei?
* L’interfaccia per acquistare un biglietto è povera?
* L’interfaccia presentata all’utente è semplice?
* Che atteggiamento hanno gli utenti verso i biglietti elettronici?
* Che atteggiamento hanno gli utenti verso i biglietti cartacei?

1. **Scelta del paradigma e tecniche di valutazione:**
   * Dato che il paradigma di valutazione influenza fortemente le tecniche usate, ho pensato di utilizzare il ‘quick and dirty’
2. **Identificare questioni pratiche:**
   * La selezione degli utenti avverrà mediante un questionario, il quale permetterà di capire quali di essi sono interessati all’acquisto di biglietti per berlino tramite flixbus
3. **Decidere su questioni etiche:**
   * Sviluppo di un modulo di consenso informativo
   * I partecipanti hanno il diritto di:
     1. Conoscere gli obiettivi di studio
     2. Cosa succederà con i risultati dello studio
     3. Sicurezza dei propri dati
4. **Valutazione dei dati**

**Valutazione sperimentale**

Acquistare due biglietti per Berlino con la compagnia flixbus.

**Soggetti:** scelti tra gli utenti finali del prodotto.

**Ipotesi:** rendere le icone più grandi e colorate per far capire meglio all’utente quale pulsante deve premere per effettuare un acquisto. (Concetto di metafora)

**Variabile dipendente:** colore e grandezza delle icone

**Variabile indipendente:** numero di errori

**Design sperimentale:** Beetwen groups: ogni soggetto esegue gli esperimenti soltanto sotto una condizione. L’esperimento non soffre di trasferimenti di conoscenze, ma è richiesto un grande numero di utenti.

**Task:** acquisto di un biglietto per un viaggio (nel nostro caso Berlino) con l’utilizzo di interfacce più semplici e di colori diverse per rendere più comprensibile all’utente il tutto.