

---

# Compito 6 – Usability Testing e Prototipo High Fidelity

**Scadenza:** una settimana prima della data dell'esame - seguiranno comunicazioni

## Obiettivo

Costruire un prototipo interattivo ad **alta fedeltà** e condurre sul prototipo un test di usabilità.

## Attività 1. Revisionare il prototipo a partire dai risultati della valutazione euristica

A partire dal report che avrete ricevuto dai valutatori del vostro progetto (i docenti avranno cura di condividerlo con voi), correggete le violazioni delle euristiche di usabilità segnalate e descrivete il modo in cui risolvete i problemi nel prototipo finale. Nel caso in cui il gruppo non fosse d'accordo con quanto riportato dai valutatori e desiderasse ignorare un problema, è necessario che il gruppo giustifichi tale scelta.

## Attività 2. Creare un prototipo interattivo high-fidelity

Raffinate il vostro prototipo in modo che sia sufficientemente interattivo e gli utenti possano eseguire il test di usabilità. Il prototipo dovrà:

1. Coprire in modo esauriente i tre task che hanno guidato la progettazione.
2. Rispettare eventuali vincoli derivanti dal dispositivo target (es.: dimensione dello schermo, controlli/widget) e della piattaforma di distribuzione.
3. Raffinare gli aspetti di visual design.
4. Simulare l'esperienza reale. Come per i precedenti prototipi, alcuni passaggi potranno non essere sviluppati completamente e potranno essere usati dati e contenuti ridotti. Tuttavia, i partecipanti al test dovranno essere in grado di completare i task di valutazione che saranno definiti per i tre task di progettazione su cui avete concentrato la vostra attività.

## Attività 3. Eseguire i test di usabilità

Sul prototipo raffinato, dovrete poi condurre test di usabilità con almeno 1 partecipante per membro del team (per es., se il gruppo ha 6 membri è necessario eseguire almeno 6 sessioni di test).

I partecipanti al test devono essere rappresentativi degli utenti target del vostro progetto. Non eseguite il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono coinvolte nel progetto. Seguite le procedure viste a lezione e scrivete un protocollo di test (script) per:

- Selezionare e reclutare i partecipanti
- Definire i ruoli di ogni membro del team (facilitatore, osservatore1, osservatore2, ...).
- Individuare dei task di valutazione che i partecipanti al test dovranno svolgere, in un numero sufficiente a coprire gli aspetti più importanti del vostro prototipo (minimo 3 task di valutazione). Per ogni task di valutazione, definite i criteri di successo e le relative metriche.
- Definire se e quali questionari utilizzare prima e/o dopo il test e prima e/o dopo ogni task.
- Preparare un modulo per il consenso informato.

- Definire le eventuali domande che vorreste porre a ogni partecipante, dopo ogni task di valutazione e/o nel debriefing alla fine della sessione di test.

Vi raccomandiamo di scattare delle foto e di prendere appunti riguardo ciò che accade durante il test e le reazioni degli utenti. Dopo aver eseguito tutti i test, definite un elenco di potenziali modifiche che il gruppo dovrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

N.B.: Non è necessario applicare tali modifiche al prototipo. Tuttavia il gruppo dovrà documentare i problemi riscontrati e illustrare le modifiche conseguenti.

## Cosa consegnare

Entro la scadenza (una settimana prima dell'esame), sul sito di progetto caricate:

1. Il link al prototipo finale
2. Un report che descriva come il prototipo è stato revisionato per rispondere alle violazioni riscontrate con la valutazione euristica
3. Il protocollo (script) definito per il test con gli utenti, completo dei questionari utilizzati durante il test. **Si vedano esempi di script inclusi nella cartella MaterialiUtenti/UserTesting di weBeep.**
4. Una presentazione con:
  - La descrizione della procedura seguita per i test: dove sono stati condotti, con quanti utenti (descrivere le loro caratteristiche principali), con quali ruoli dei membri del team, con quale apparecchiatura, durata di ogni sessione, ogni altro dettaglio utile a descrivere l'organizzazione del test.
  - I risultati del test (dati numerici aggregati, dati qualitativi derivati dalle opinioni e riflessioni degli utenti), documentati dalle foto scattate durante il test. Per l'analisi dei dati qualitativi potrete usare le stesse metodologie applicate durante la user research per estrarre i temi principali. Ricordatevi di mantenere l'anonimato dei partecipanti al test!
  - Le principali raccomandazioni per il miglioramento del vostro progetto, derivanti dall'analisi dei dati quantitativi e qualitativi.

**Sulla modalità con cui descrivere la procedura e riportare i risultati, potete prendere spunto dal PDF disponibile nella cartella MaterialiUtenti/UserTesting di weBeep.**