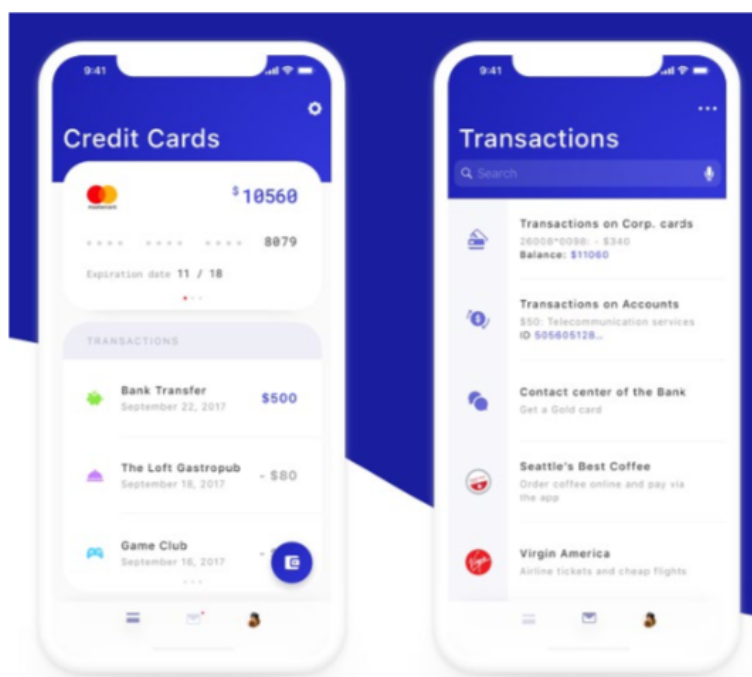


13. Descrivere il **protocollo sperimentale di un test di compito** per valutare un'applicazione di home banking (come quella in figura)



È necessario indicare la progettazione iniziale (scopi, vincoli) tutte le fasi dell'esperimento (preparazione, protocollo di esecuzione), le variabili da studiare (variabili di controllo/ambientali, indipendenti e dipendenti) e come verranno analizzati i dati per testare l'usabilità.

Compiti da testare:

- Iscrivere all'app
- Effettuare un bonifico
- Visualizzare un grafico relativo ai movimenti bancari dell'ultimo mese

Le persone coinvolte sono 12 da assegnare a vostra discrezione alle seguenti personas (sono indicate solo le caratteristiche principali e volutamente incomplete):

- **profilo 1:** esperto di tecnologia, tra i 40 e 50 anni, libero professionista
- **profilo 2:** uso quotidiano di strumenti elettronici, tra i 18 e 25 anni, studente
- **profilo 3:** novizio nell'uso di strumenti tecnologici, tra i 50 e 60 anni, impiegato

si ha come **scopo** apprendere la facilità di utilizzo dell'applicazione di home banking.

si ha come **vincolo** un particolare sistema operativo sul device.

un test di usabilità è organizzato in 4 fasi :

1. **preparazione del test :**

- a. Si decide quanti utenti sottoporre al test ,in questo caso 12.
Assegnerei a ogni profilo sopracitato 4 persone. Per assegnare correttamente la personas al candidato lo si deve sottoporre a un questionario pre-esperimento (= questionario anagrafico)
- b. si decidono i task, già citati sopra.
- c. Si deve anche decidere se creare un esperimento : between groups (=quando in un esperimento ogni soggetto prova una sola situazione) oppure within groups (=quando in un esperimento ogni soggetto prova tutte le situazioni). In questo caso farei within groups, mescolando l'ordine dei compiti che gli utenti andranno a eseguire, in modo tale da evitare un apprendimento.
- d. Si decide anche dove fare il test se un usability lab o organizzazione informale. Si fissano delle variabili ambientali.
- e. si decide quali metriche e osservazioni raccogliere (misurare i tempi, i click, i successi, i fallimenti...etc.).

2. esecuzione del test :

- a. l'utente deve ricevere il consenso informato (i dati sono anonimizzati)
- b. si fanno eseguire i task agli utenti delle varie personas e si osservano gli utenti in base alle metriche fissate nella fase precedente.
- c. alla fine del test si sottopone l'utente a un questionario di usabilità standard, per capire la sua soddisfazione. (es.: SUMI)

3. **analisi dei risultati** : si fa un'analisi dettagliata dei dati raccolti, individuando ed elencando tutti i problemi trovati.

4. **conclusioni** : si dividono i problemi individuati per priorità.

a. Come è possibile verificare che l'esperimento è valido?

si dice **valido** se il protocollo sperimentale è adeguato alle necessità; si misura qualche cosa effettivamente rilevante rispetto allo scopo dell'esperimento

b. Come è possibile verificare che l'esperimento è affidabile?

si dice **affidabile** se l'esperimento è ripetibile cioè dà lo stesso risultato se ripetuto avendo fissato le stesse variabili di controllo agli stessi valori e ripetendo le stesse strategie di manipolazione delle variabili indipendenti.

14 a. Spiegare la strategia di **navigazione e ricerca di informazioni** previste in Netflix.

l'architettura dell'informazione di Netflix utilizza come strategia di navigazione una **organizzazione multidimensionale**, cioè il contenuto dell'applicazione è descritto da metadati, chiamati faccette (proprietà semantiche dell'oggetto).

L'utente usa come strategia di ricerca (information retrieval) un **berrypicking** model (si attua una ricerca esplorativa), l'utente parte con una esigenza informativa, formula una richiesta/query. Durante la ricerca si raccolgono frammenti di informazione, a volte modificando la richiesta iniziale (evolving search). In questo caso il berrypicking segue una direzione **orizzontale**, cioè sfrutta le relazioni di continuità semantica tra i frammenti di informazione.

b. Commentare i pro e i contro della strategia individuata.

pro : si portano in primo piano le categorie popolari, flessibilità e possibilità di espansione

contro : utente perso nella quantità delle informazioni, ci mette un po' ad orientarsi

c. è sempre efficace?

no, infatti è possibile attuare una ricerca esatta grazie al motore di ricerca in alto a destra.

2. Perché si parla di **convergenza e divergenza** durante un processo di **interaction design**?

Se ne parla nel modello di interaction design proposto da IDEO.org. Questo modello è composto di tre fasi per la creazione di un modello concettuale :

- **inspiration**
- **ideation**
- **implementation**

nella prima fase il flusso di progetto si prende ispirazione da contesti diversi, cercando idee ovunque, e quindi si dice che diverge dagli obiettivi prestabiliti. In seguito si ha una fase di convergenza dove si scarta ciò che non è adatto, realizzabile, facendo un merge delle soluzioni migliori. Si valuta se le soluzioni trovate non soddisfano le richieste prestabilite si ricomincia con una fase di divergenza.