

# VALUTAZIONE EURISTICA CONDIVISA

**Di:** Gruppo OKComputer.

## **Valutatori:**

1. Matteo Colombi
2. Andrea Colombo
3. Leonardo Conti
4. Zhao Huan Yong
5. Marianna Martino
6. Sachin Perera

**Prototipo di:** UXPlorers ([link sito](#)).

**Nome progetto:** Polimi Active.

**Descrizione del progetto:** Polimi Active è una piattaforma pensata per collegare studenti del Politecnico appassionati di sport, permettendo anche la condivisione delle proprie attività sportive con gli amici. Inoltre, è possibile utilizzarla per prenotare campi, palestra e corsi all'interno del centro sportivo Giuriati.

[Link Figma.](#)

[Link ReadMe.](#)

## **PROBLEMI INDIVIDUATI**

Nel seguito sono riportati i problemi individuati, accompagnati dalla severity (da 0 a 4) e dalle [euristiche di Nielsen](#) che, in qualche modo, non vengono rispettate; l'euristica è accompagnata dall'indicazione di quale aspetto in particolare è stato trascurato, con riferimento alla pagina linkata sopra.

I problemi individuali sono ordinati per severity decrescente.

## Problema 1.

Euristica 3: User control and freedom.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: 1, 2, 3, 4, 5.

**Dove:** In diverse schermate (Registra → Impostazioni → Aggiungi sensore → Aggiungi → Chiudi overlay; Profilo → Aggiungi masterclass; Amici → Lista amici → Profilo di un amico; Profilo → Cambia abbonamento)

**Cosa:** Il tasto indietro ha un comportamento inaspettato.

**Perché:** In alcuni casi riapre overlay già chiusi al posto di tornare alla schermata precedente. In altri si crea un loop tra due schermate. In altri casi porta alla schermata sbagliata.

**Severity:** 4.

## Problema 2.

Euristica 3: User control and freedom.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** In diverse schermate (Amici; Barra di navigazione).

**Cosa:** Le hitbox di diversi pulsanti sono troppo piccole.

**Perché:** In generale, le hitbox dei pulsanti dovrebbero essere più grandi dell'icona e del testo contenuti nel pulsante. Ad esempio, nella schermata amici, la hitbox dei pulsanti per cambiare tab (in alto) dovrebbero essere più grandi del testo "Amici" e "Gruppi". Nella barra di navigazione, i pulsanti non dovrebbero essere grandi solo quanto l'icona, ma includere anche l'etichetta della sezione, con dei margini su tutti i lati.

**Severity:** 4 perché è una problematica che si riscontra frequentemente.

## Problema 3.

Euristica 3: User control and freedom.

Individuato da: 2, 3, 6.

**Dove:** Schermata notifiche.

**Cosa:** Non c'è un tasto indietro.

**Perché:** Dovrebbe sempre esserci la possibilità di tornare indietro in ogni sezione che non sia una di quelle principali presenti nella barra di navigazione.

**Severity:** 3.

#### Problema 4.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 3.

**Dove:** Schermata profilo.

**Cosa:** La schermata è un po' affollata e contiene informazioni di diverso tipo che forse sarebbe meglio suddividere in più sezioni.

**Perché:** Lo storico allenamenti andrebbe spostato in una sezione apposita, così come le informazioni su MyWellness (dopo che si è collegata l'app). Dover andare fino in fondo alla schermata profilo per accedere a MyWellness è scomodo e poco intuitivo, soprattutto considerando che questa sezione contiene la possibilità di aggiungere dati su un nuovo allenamento (azione abbastanza comune, sicuramente più cambiare abbonamenti o sport).

**Severity:** 3.

#### Problema 5.

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 7: Flexibility and efficiency of use.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Schermata profilo, di fianco alla lista di sport praticati.

**Cosa:** Dovrebbe esserci la possibilità di cambiare gli sport praticati direttamente da qui, invece di dover andare nella sezione di modifica del profilo (come indicato nel ReadMe).

**Perché:** Per mantenere consistenza con la possibilità di cambiare gli abbonamenti e le masterclass, e per evitare di dover entrare in una sottosezione per modificare un'informazione riportata nel profilo.

**Severity:** 3.

#### Problema 6.

Euristica 3: User control and freedom.

Euristica 7: Flexibility and efficiency of use.

Individuato da: 1, 2, 3, 5.

**Dove:** Tutte le schermate con la barra di navigazione.

**Cosa:** Il bottone evidenziato della pagina corrente non è cliccabile.

**Perché:** Dovrebbe sempre essere possibile premere sul bottone attualmente evidenziato per tornare alla schermata principale della sezione e/o ritornare alla cima della pagina.

**Severity:** 3.

### Problema 7.

Euristica 1: Visibility of system status.

Individuato da: 1, 2, 4, 6.

**Dove:** Nella sezione prenota, in una qualsiasi delle sottosezioni. Dopo aver connesso a MyWellness.

**Cosa:** Mancano delle schermate di conferma.

**Perché:** Il sistema dovrebbe sempre dare feedback, specialmente in casi in cui l'utente deve essere a conoscenza dell'esito di una procedura (o un pagamento, per quanto riguarda la prenotazione di campi e corsi platinum).

**Severity:** 3.

### Problema 8.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: 2.

**Dove:** Nella sezione amici, nella sezione lista amici, il pulsante rimuovi.

**Cosa:** Manca un popup di conferma per la rimozione dell'amico.

**Perché:** L'utente potrebbe premere per sbaglio il tasto rimuovi.

**Severity:** 3.

### Problema 9.

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 5.

**Dove:** Per il task Gruppi in alto nella pagina "Amici" e per le Notifiche.

**Cosa:** L'utente potrebbe pensare di trovare le chat di gruppo e le relative notifiche nella sezione "Notifiche" dove invece si vedono i messaggi delle chat singole (che peraltro non si capisce come mai siano qui? E come si fa a inviare un messaggio diretto a un amico?).

**Perché:** L'utente potrebbe dover cercare le chat di gruppo perché non le trova su Notifiche.

**Severity:** 3.

### Problema 10.

Euristica 3: User control and freedom.

Individuato da: 1, 2.

**Dove:** Tutte le schermate con uno scroll con un tasto indietro.

**Cosa:** Il tasto indietro si muove con il resto della pagina.

**Perché:** Il tasto indietro non dovrebbe muoversi con il resto della pagina, ma rimanere sempre visibile.

**Severity:** 3.

### Problema 11.

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 3, 5, 6.

**Dove:** Nella sezione prenota, dopo aver completato la procedura in ognuna delle sottosezioni.

**Cosa:** Si è riportati alla Home in due casi (dopo aver prenotato un Campo, dopo aver salvato in "Prenotazione automatica), mentre si torna alla sezione prenota in altri due casi (dopo aver prenotato la Palestra e i Corsi Platinum).

**Perché:** L'inconsistenza crea confusione. Dopo la procedura di prenotazione il sistema dovrebbe avere sempre lo stesso comportamento.

**Severity:** 3.

## Problema 12.

Euristica 2: Match between system and the real world.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: 6.

**Dove:** Nella sezione Profilo → Cambia abbonamento.

**Cosa:** Il sistema permette di ricomprare un abbonamento che si ha già. Inoltre, non ha senso poter acquistare un abbonamento “Meno potente” di quello che si ha in quanto i livelli superiori includono quelli inferiori.

**Perché:** La schermata andrebbe ripensata per fare in modo che si allinei meglio con il funzionamento reale degli abbonamenti.

**Severity:** 3.

## Problema 13.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Prenota → Campi.

**Cosa:** Sono visibili tre menù a tendina, nonostante solo uno sia effettivamente attivo. I due inattivi si presentano come identici a quello attivo.

**Perché:** I menù inattivi dovrebbero presentarsi in modo diverso da quelli attivi, oppure comparire solo quando opportuno. Nel ReadMe è indicato il fatto che le tre selezioni vadano fatte in ordine, ma questa è una limitazione presente anche nella realtà e dovrebbe riflettersi anche nel design della schermata.

**Severity:** 3.

## Problema 14.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen. È una questione di accessibilità.

Individuato da: 1.

**Dove:** Profilo.

**Cosa:** I grafici sono piccoli.

**Perché:** Le etichette dei grafici sono pressoché illeggibili alla dimensione attuale. I grafici dovrebbero essere ingrandibili oppure meno dettagliati in modo da poter mettere etichette più grandi.

**Severity:** 3.

### **Problema 15.**

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Amici.

**Cosa:** La barra di ricerca ha una funzione che non è intuitiva.

**Perché:** Una barra di ricerca in questa pagina fa pensare che si possa cercare nel feed per avere i “post” di un amico in particolare; al contrario, serve per cercare e aggiungere un nuovo amico, mentre questa funzione dovrebbe essere svolta dalla barra di ricerca della lista degli amici.

**Severity:** 3.

### **Problema 16.**

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Amici → Gruppi → Nuovo gruppo.

**Cosa:** Non si può dare un nome al nuovo gruppo.

**Perché:** Funzione fondamentale mancante.

**Severity:** 3.

### **Problema 17.**

Euristica 2: Match between system and the real world.

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Prenota → Campi.

**Cosa:** La scritta “Club opening hours”.

**Perché:** L'applicazione è in italiano, mentre questa scritta è in inglese. Inoltre, non è chiaro che cosa sia il "Club" (i campi? Il Giuriati in generale? Se così fosse come mai questa informazione si trova qui?).

**Severity:** 3.

### Problema 18.

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Prenota → Palestra e Prenota → Corsi Platinum.

**Cosa:** Le due pagine mostrano informazioni dello stesso tipo, ma usano due design completamente diversi. Inoltre, in "Corsi Platinum" c'è di default selezionato un giorno, mentre in "Palestra" no.

**Perché:** Mantenere coerenza tra le due pagine rende più immediata la comprensione del sistema. È bene che ci sia di default selezionata una data in quanto la pagina, senza una data selezionata, è di fatto inutile.

**Severity:** 3.

### Problema 19.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Sezione Registra.

**Cosa:** Il bottone Impostazioni in alto a destra.

**Perché:** Poco visibile e in ogni caso poco chiaro. Non si capisce se le impostazioni siano della mappa o della pagina in generale. Probabilmente si può togliere completamente e mettere le impostazioni da un'altra parte ("Aggiungi sensore" in "Sensori" e "Campi attività" nella schermata principale vicino ad "Avvia"). In più, non è molto chiaro che cosa siano i "Campi attività": spostando questa impostazione in modo da rendere evidente che è in qualche modo collegata ai campi poi visualizzati quando si preme "Avvia" (come suggerito sopra) forse questo problema si risolve.

**Severity:** 3.

### Problema 20.

Euristica 3: User control and freedom.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: 1, 2, 3.

**Dove:** Nella sezione Amici, aprendo commenti su un "post".

**Cosa:** Manca un tasto per chiudere l'overlay dei commenti.

**Perché:** Dovrebbe sempre esserci la possibilità di tornare indietro. In questo caso si può chiudere l'overlay cliccando fuori dallo stesso, ma così facendo si possono aprire altre sezioni involontariamente.

**Severity:** 2.

### Problema 21.

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 3.

**Dove:** Prenota → Campi.

**Cosa:** Nei tre dropdown il "titolo" dovrebbe essere più chiaramente distinto rispetto alle opzioni. L'allineamento delle informazioni è inconsistente (a volte è al centro, a volte è a sinistra).

**Perché:** Suddividere meglio le informazioni rende il sistema più chiaro e intuitivo. Probabilmente la soluzione migliore è spostare il titolo fuori dal dropdown (quindi dare tre titoletti "Campo", "Data", "Ora") e lasciare solo "Seleziona" come placeholder.

**Severity:** 2.

### Problema 22.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 2, 3.

**Dove:** Profilo → Storico allenamenti.

**Cosa:** Se si seleziona "Anni" nel grafico, il bottone "Mesi" non funziona.

**Perché:** Probabilmente manca un link nel prototipo.

**Severity:** 2.

### Problema 23.

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 3.

**Dove:** Profilo → Cambia abbonamento → Un qualsiasi tipo di abbonamento.

**Cosa:** Le checkbox non sono appropriate perché la scelta è esclusiva.

**Perché:** Lo standard è di usare radio button quando la scelta tra diverse opzioni è esclusiva.

**Severity:** 2.

### Problema 24.

Euristica 1: Visibility of system status.

Individuato da: 1, 2, 3.

**Dove:** Home.

**Cosa:** Nella sezione di riepilogo delle prenotazioni e degli obiettivi, quando non ci sono prenotazioni e/o obiettivi, ci dovrebbe essere una scritta che indica questo chiaramente, al posto di un box vuoto.

**Perché:** Un box vuoto non comunica chiaramente lo stato del sistema: qualcosa non si è ancora caricato? Non c'è effettivamente niente da visualizzare?

**Severity:** 2.

### Problema 25.

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 3.

**Dove:** Nella sezione Profilo.

**Cosa:** "Storico allenamenti" dovrebbe stare sotto la sezione "Elenco allenamenti".

**Perché:** È logico che questo bottone sia nello storico.

**Severity:** 2.

### **Problema 26.**

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 3.

**Dove:** Nella sezione Profilo → “+ Obiettivo” → Inserisci tutti i dati → Crea obiettivo.

**Cosa:** Completando questa procedura si è automaticamente collegati a MyWellness.

**Perché:** Non ha senso che il sistema abbia questo comportamento. Probabilmente è solo un problema di implementazione in Figma del prototipo.

**Severity:** 2.

### **Problema 27.**

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Nella sezione Registra.

**Cosa:** Per aggiungere un sensore bisogna aprire le impostazioni, ed entrare nella sezione “Aggiungi sensore”. Avrebbe più senso metterlo nella lista dei sensori.

**Perché:** È più intuitivo aprire la lista dei sensori e trovare un pulsante “Aggiungi sensore” lì piuttosto che dover uscire ed aprire le impostazioni.

**Severity:** 2.

### **Problema 28.**

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 1, 6.

**Dove:** Sezione Amici e Gruppi.

**Cosa:** Il bottone giallo “+” non ha l’effetto che ci si aspetta.

**Perché:** Nella sezione gruppi, il tasto “+” serve per creare un nuovo gruppo. Nella sezione amici, il tasto “+” non fa niente ma, come indicato nel ReadMe, dovrebbe servire per condividere un allenamento.

**Severity:** 2.

### Problema 29.

Euristica 2: Match between system and the real world.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Prenota → Campi.

**Cosa:** Sono visibili tre menù a tendina, nonostante solo uno sia effettivamente attivo. I due inattivi si presentano come identici a quello attivo.

**Perché:** I menù inattivi dovrebbero presentarsi in modo diverso da quelli attivi, oppure comparire solo quando opportuno. Nel ReadMe è indicato il fatto che le tre selezioni vadano fatte in ordine, ma questa è una limitazione presente anche nella realtà e dovrebbe riflettersi anche nel design della schermata.

**Severity:** 2.

### Problema 30.

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Amici → Icona per visualizzare i commenti su un allenamento.

**Cosa:** Non si capisce quale sia la funzione dell'icona di fianco al cuore.

**Perché:** Serve per rispondere? In questo caso sarebbe meglio seguire gli standard di altre app e usare una freccia ↩ (come su WhatsApp e Telegram) oppure una scritta “Rispondi” (come su Instagram e YouTube).

**Severity:** 2.

### Problema 31.

Euristica 3: User control and freedom.

Individuato da: 4.

**Dove:** Nella sezione Amici → Icona per visualizzare i commenti su un allenamento.

**Cosa:** Il cuore e l'icona per rispondere (?) sono troppo piccoli.

**Perché:** Sarebbe bene che questi bottoni fossero più grandi, in modo da renderli più facili da usare.

**Severity:** 2.

### Problema 32.

Euristica 2: Match between system and the real world.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 2, 4.

**Dove:** Nel Profilo.

**Cosa:** Non è immediatamente chiaro che la coppa e la medaglia sono cliccabili. Inoltre, si richiede all'utente di ricordare che cosa vogliono dire questi due simboli.

**Perché:** Non hanno nessun tipo di bordo o sfondo che evidenzia che questi elementi sono cliccabili. Sarebbe opportuno aggiungere qualche elemento grafico che rende evidente che queste icone sono cliccabili e una scritta per ricordare che cosa sono.

**Severity:** 2.

### Problema 33.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 1, 2, 4 (circa, abbiamo rivisitato il problema).

**Dove:** Prenota → Prenotazione automatica.

**Cosa:** La schermata è nel complesso poco intuitiva e poco funzionale.

**Perché:** Non è spiegato bene il funzionamento di questa schermata. Proponiamo di togliere la suddivisione "Slot disponibili" / "Slot selezionati" e semplicemente elencare gli slot "Sbloccati" e renderli selezionabili / deselezionabili con delle checkbox, oppure degli switch. In più, nella versione attuale mancano delle maiuscole.

**Severity:** 2.

### Problema 34.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 4.

**Dove:** Nella sezione Amici → Gruppi → Un gruppo qualsiasi → Icona in alto per visualizzare i membri del gruppo.

**Cosa:** Il pulsante in basso con la persona e il "+" ().

**Perché:** Non è chiaro che questo bottone serve anche per togliere persone e non solo per aggiungerle. Forse sarebbe bene rivedere questa parte dell'app, sostituendo il bottone delle informazioni del gruppo () nella schermata precedente con un menù dropdown che riporta tutte le azioni possibili direttamente da lì.

**Severity:** 2.

### Problema 35.

Euristica 1: Visibility of system status.

Individuato da: 4.

**Dove:** Registra → Avvia → Stop.

**Cosa:** Manca una schermata di riepilogo dell'allenamento.

**Perché:** Sarebbe utile una schermata di riepilogo, con alcune opzioni aggiuntive (condividere l'allenamento, salvarlo, scartarlo, ecc.)

**Severity:** 2.

### Problema 36.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: nessuno, aggiunto durante la discussione di gruppo.

**Dove:** Registra → Avvia.

**Cosa:** Manca un bottone per mettere in pausa l'allenamento.

**Perché:** Funzione fondamentale mancante.

**Severity:** 2.

### Problema 37.

Euristica 2: Match between system and the real world.

Individuato da: 2.

**Dove:** Amici → Un allenamento di un amico.

**Cosa:** La scritta "FC".

**Perché:** Non è spiegato da nessuna parte che "FC" è "Frequenza Cardiaca". Anche solo scrivere "Freq. Card." sarebbe meglio se non ci sta la scritta intera.

**Severity:** 2.

### Problema 38.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 2, 3.

**Dove:** Schermata degli Achievement.

**Cosa:** Il nome dei singoli achievement è poco leggibile.

**Perché:** Poco leggibile perché il font è particolare e la dimensione del testo è troppo piccola. Sugeriamo di spostare il nome dell'achievement sopra alla barra di completamento usando lo stesso font di tutte le altre scritte.

**Severity:** 2.

### Problema 39.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 2 (circa), 3 (circa).

**Dove:** Nella prima schermata, dove è data la possibilità di cambiare il colore dell'app.

**Cosa:** Il testo "Scegli il colore dell'app" è poco visibile. In ogni caso pensiamo che questa schermata sia poco utile.

**Perché:** Sarebbe molto meglio dare la possibilità di cambiare il colore dell'app nelle impostazioni (ovunque esse siano), al posto che subito all'inizio. Non è molto utile. Inoltre, se si imposta il colore arancione la palette dell'app non è più consistente: diventa tutto arancione. Per avere una opzione di questo tipo sarebbe necessaria un'intera palette alternativa completa.

**Severity:** 2.

#### **Problema 40.**

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 2 (circa).

**Dove:** Nella sezione Amici.

**Cosa:** L'immagine del percorso fatto da un amico.

**Perché:** Non è immediato che cosa questa immagine rappresenti, e dove sia (ok il percorso, ma siamo a Milano? Da un'altra parte?). Inoltre, come funziona questa schermata quando non c'è un percorso da visualizzare, ad esempio con un altro sport che non sia corsa/ciclismo?

**Severity:** 2.

#### **Problema 41.**

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 5.

**Dove:** In Registra e in Profilo.

**Cosa:** In entrambe le schermate è usata la parola "Obiettivo", ma con due significati differenti.

**Perché:** L'utente potrebbe pensare che queste due funzioni si riferiscano alla stessa cosa. Sarebbe meglio usare un nome diverso in modo da rendere evidente la differenza, ad esempio in Registra cambiare il bottone in "Imposta obiettivo sessione".

**Severity:** 2.

#### **Problema 42.**

Euristica 2: Match between system and the real world.

Euristica 5: Error prevention.

Individuato da: nessuno, aggiunto durante la discussione.

**Dove:** Profilo → Cambia abbonamenti → Basic.

**Cosa:** Si può procedere al pagamento senza selezionare nessuna delle tre opzioni per la durata dell'abbonamento.

**Perché:** Il bottone “Procedi al pagamento” dovrebbe essere disattivato finché non si seleziona una delle opzioni.

**Severity:** 1.

### **Problema 43.**

Euristica 4: Consistency and standards.

Individuato da: 1.

**Dove:** Amici → Gruppi → Un gruppo; Home; Profilo.

**Cosa:** L'icona della coppa è uguale in Home e Profilo, ma diversa in alto a destra nella schermata della chat di gruppo.

**Perché:** Per evidenziare che questa icona si riferisce sempre alla stessa cosa (le sfide), si dovrebbe sempre usare la stessa icona.

**Severity:** 1.

### **Problema 44.**

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 1, 3.

**Dove:** Nella sezione Profilo → Aggiungi masterclass → Selezioni una masterclass.

**Cosa:** I tre box in alto sono poco chiari.

**Perché:** Le etichette dei box dovrebbero stare sopra, in modo da migliorare leggibilità e chiarezza. Inoltre, in alcune masterclass, il colore del testo non è consistente tra i diversi box.

**Severity:** 1.

### **Problema 45.**

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 3.

**Dove:** Nella sezione Prenota → Campi → Seleziona campo.

**Cosa:** Non è immediatamente chiaro che cosa siano i “- 1” dopo il nome del campo.

**Perché:** Ci abbiamo messo un po' a capire che cosa volesse dire il "- 1". Magari metteremmo "Padel - campo 1", "Calcio a 5 - campo 1", eccetera.

**Severity:** 1.

#### **Problema 46.**

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 3.

**Dove:** Nella sezione Amici.

**Cosa:** Le card risaltano poco rispetto allo sfondo.

**Perché:** È tutto bianco. Aggiungerei uno sfondo grigio oppure mettere le card in grigio. In ogni caso serve un modo per farle risaltare.

**Severity:** 1.

#### **Problema 47.**

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 3.

**Dove:** Home → Sfide.

**Cosa:** Le date di inizio e fine sono presentate in modo un po' confusionario.

**Perché:** Sono attaccate, con una freccia in mezzo e delle parentesi che non servono. Basterebbe uno spazio più grosso e niente parentesi e freccia. E perché è tutto in corsivo?

**Severity:** 1.

#### **Problema 48.**

Euristica 1: Visibility of system status.

Individuato da: 5.

**Dove:** Registra → Sensori; Registra → Impostazioni.

**Cosa:** Nella barra di navigazione, non è più evidenziata la sezione corrente.

**Perché:** Non è più esplicitamente indicato in quale sezione dell'app ci troviamo.

**Severity: 1.**

#### **Problema 49.**

Euristica 7: Flexibility and efficiency of use.

Individuato da: 5.

**Dove:** In tutte le schermate con un popup.

**Cosa:** Per chiudere i popup bisogna per forza cliccare sulla "X".

**Perché:** Sarebbe meglio se si potesse chiudere i popup anche cliccando in qualsiasi punto della schermata fuori dal popup stesso.

**Severity: 1.**

#### **Problema 50.**

Euristica 4: Consistency and standards.

Euristica 6: Recognition rather than recall.

Individuato da: 4.

**Dove:** Nella sezione Amici.

**Cosa:** Il bottone in alto "12 amici".

**Perché:** Ridondante l'informazione sul numero degli amici: basterebbe metterla nella schermata successiva. In più, questo bottone ha un design inconsistente con il resto dell'app (unico bottone con un bordo arancione). Suggeriamo di cambiare il bottone mettendo un'icona apposita che rappresenti la lista amici.

**Severity: 1.**

#### **Problema 51.**

Euristica 10: Help and documentation.

Individuato da: 3.

**Dove:** Nella sezione Prenota → Prenotazione automatica.

**Cosa:** Non è chiaro se la prenotazione automatica sia possibile solo con la palette.

**Perché:** Nella schermata della prenotazione automatica, “Impianto: palestra” è semplicemente un testo e non si capisce se è modificabile in qualche modo. Forse sarebbe meglio scrivere qualcosa a riguardo nel ReadMe.

**Severity:** 1.

## Problema 52.

Euristica 8: Aesthetic and minimalist design.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella sezione Prenota.

**Cosa:** Il bottone “Prenotazione automatica”.

**Perché:** Nel ReadMe è indicato che questo bottone dovrebbe essere secondario. La scelta di colore e la posizione, tuttavia, lo fanno risaltare maggiormente rispetto ai tre bottoni “principali” in alto. Sugeriamo di cambiare il colore e/o la dimensione di questo bottone per renderlo meno evidente. Inoltre, se la prenotazione automatica è relativa solo alla palestra (vedi problema 52) allora si può spostare direttamente nella sezione palestra.

**Severity:** 1.

## Problema 53.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: nessuno, aggiunto durante la discussione di gruppo.

**Dove:** Registra → Imposta obiettivo → Seleziona parametro → Ripremi su seleziona parametro.

**Cosa:** Il testo “Seleziona parametro” diventa “Seleziona Data”.

**Perché:** Probabilmente è un link creato male tra pagine diverse.

**Severity:** 1.

## Problema 54.

Euristica 10: Help and documentation.

Individuato da: nessuno, aggiunto durante la discussione.

**Dove:** Profilo → Cambia abbonamenti → Masterclass; Profilo → Aggiungi masterclass.

**Cosa:** Non si capisce bene come funzionino le masterclass. Serve un abbonamento e poi si pagano singolarmente? Sono possibili sia delle modalità “ad abbonamento” sia “a consumo”? È poco chiaro.

**Perché:** Servirebbe della documentazione ulteriore per capire come funzionano le masterclass.

**Severity:** 1.

#### Problema 55.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 1.

**Dove:** Nella Home.

**Cosa:** Cliccando sulla notifica di chiusura del 24 dicembre, poi sul testo “news”, poi sulla notifica, scompare la prenotazione dalla sezione “Prenotazioni”.

**Perché:** Immaginiamo sia solo una svista nella creazione dei link tra le pagine.

**Severity:** 0.

#### Problema 56.

Non riconducibile ad una euristica di Nielsen.

Individuato da: 4 (circa).

**Dove:** non applicabile.

**Cosa:** Manca una sezione informazioni con alcune informazioni utili, tipo indirizzi, orari di apertura, contatti, eccetera.

**Perché:** Potrebbero essere informazioni utili ad un nuovo utente.

**Severity:** 0.

#### Problema 57.

Euristica 10: Help and documentation.

Individuato da: nessuno, aggiunto durante la discussione.

**Dove:** Home.

**Cosa:** I blocchi “Prenotazioni” e “Obiettivi” è indicato nel ReadMe che dovrebbero essere scrollabili, ma essendoci solo una prenotazione e un obiettivo, non si capisce bene come dovrebbe funzionare.

**Perché:** In base a come viene implementata, questa funzione potrebbe presentare problemi. Sugeriamo di aggiungere almeno una seconda prenotazione e/o obiettivo per rendere più chiara la modalità di funzionamento.

**Severity:** 0.

## RIASSUNTO

Euristica	# viol. (sev. 4)	# viol. (sev. 3)	# viol. (sev. 2)	# viol. (sev. 1)	# viol. (sev. 0)
H1: Visibility of system status.	0	1	1	1	0
H2: Match between system and the real world.	0	2	3	1	0
H3: User control and freedom.	2	3	2	0	0
H4: Consistency and standards.	0	5	6	2	0
H5: Error prevention.	1	3	1	1	0
H6: Recognition rather than recall.	0	3	6	2	0
H7: Flexibility and efficiency of use.	0	2	0	1	0
H8: Aesthetic and minimalist design.	0	2	3	3	0
H9: Help users recognize, diagnose, and recover from errors.	0	0	0	0	0
H10: Help and documentation.	0	0	0	2	1
NE: Altri problemi non direttamente riconducibili alle euristiche di Nielsen (incluso anche quelli con severity 0).	0	3	4	2	2

## COMMENTO GENERALE

Nonostante le imperfezioni riscontrate in questa valutazione, il prototipo si mostra complessivamente completo e abbastanza intuitivo. Un notevole punto di forza dell'app risiede nel suo design, che si presenta semplice e minimalista, senza elementi superflui che potrebbero distogliere l'attenzione dell'utente dall'essenziale, ovvero le funzionalità del sistema.

In alcune schermate, come la Home, le informazioni appaiono un po' affollate, con scritte troppo piccole: sarebbe consigliabile aumentare le dimensioni delle scritte per migliorare la leggibilità.

Alcuni punti deboli, a nostro avviso, includono il grande numero di assunzioni sulla comprensibilità di certi aspetti, evidenziato soprattutto nelle violazioni legate all'euristica 6. Inoltre, si riscontrano gravi problemi con il tasto "Back" in alcune sezioni, il cui funzionamento è critico e può facilmente portare in errore l'utente.

Per quanto riguarda i miglioramenti, è fondamentale concentrarsi sulla capacità di comunicare all'utente le funzioni delle diverse parti della schermata, specificando in modo più chiaro cosa serve a cosa. I problemi più gravi (severity 4) sembrano derivare principalmente da interazioni involontariamente progettate male, causando bug importanti nella piattaforma.

Un problema di particolare rilevanza è il fatto che, nonostante il prototipo si proponga di seguire gli standard di molte applicazioni moderne, alcune scelte di design vanno contro questa tendenza. Ad esempio, la mancanza di un tasto "Back" nelle notifiche e l'incapacità di tornare alla schermata principale di una sezione tramite il pulsante della barra di navigazione sono esempi di scelte discutibili.

Una revisione più radicale sembra necessaria per la pagina del profilo. Una possibile soluzione potrebbe essere la suddivisione in tre schermate distinte: una dedicata alle informazioni personali (con la possibilità di modificarle), una per lo storico degli allenamenti e una per MyWellness. Questa suddivisione consentirebbe una migliore organizzazione delle informazioni e migliorerebbe l'esperienza complessiva dell'utente.