

POLEAT

Presentazione finale

Zhao Huan Yong

Andrea Colombo

Matteo Colombi

Leonardo Conti

Marianna Martino

Sachin Perera

INDICE



PROBLEMA AFFRONTATO



PROBLEMA AFFRONTATO



PROBLEMA AFFRONTATO

Pausa pranzo

(All'università)



METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI

Intervista

(svolta nell'università)



METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI



Intervistato 1:

Studente di Ingegneria Fisica, 21 anni, uomo.



Intervistato 2:

Studente di Ingegneria Informatica, 21 anni, uomo.



Intervistato 3:

Docente di Ingegneria Informatica, uomo.

METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI



Uno dialoga



Uno registra



Uno scrive



METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI



Domande chieste:

- Abitudini generali
- Aspetti positivi e negativi della pausa pranzo
- Scelta del luogo
- Fattori che influiscono sul portare il cibo o no
- Criticità nei luoghi di ristoro
- Tempo a disposizione
- Esperienza con sistemi interattivi nell'ambito di ristorazione

RISULTATI PRINCIPALI - PERSONAS



ALDO

Aldo è uno studente fuorisede di 21 anni che viene da Palermo. Studia Ingegneria Meccanica al Politecnico di Milano. Aldo è un ragazzo dinamico e appassionato, che ama il basket e la musica rock. Quando può va a un concerto dei suoi gruppi preferiti. Nonostante sia una buona forchetta, ci tiene a mangiare in modo sano. Gli piace cucinare, ma non lo fa spesso per mancanza di tempo. Aldo è molto impegnato con lo studio. Quando ha lezione ha poco tempo per mangiare.

RISULTATI PRINCIPALI - PERSONAS



GIACOMO

Giacomo è uno studente pendolare di Busto Garolfo di 24 anni. Studia Ingegneria Elettronica al Politecnico di Milano, dove si reca ogni giorno con il treno. Giacomo non ama lo sport, ma esce spesso con gli amici e gli piace spendere la pausa pranzo con i compagni di università. Ama anche la musica, soprattutto il rap e il pop, e suona la chitarra elettrica in una band amatoriale.

RISULTATI PRINCIPALI - PERSONAS



GIOVANNI

Giovanni è un professore di matematica al Politecnico di Milano, dove insegna da 10 anni. È un esperto nel suo campo, e collabora con diverse aziende e istituzioni. La sua vita è molto frenetica, tra lezioni, esami, riunioni e convegni. Spesso non ha tempo per mangiare, e si accontenta di un caffè o di una merendina. Giovanni ha pochi hobby, perché non ha molto tempo libero. Ogni tanto va a correre o in bicicletta per tenersi in forma.

RISULTATI PRINCIPALI - SCENARI

SCENARIO 1:

Aldo ha appena finito una lezione al Politecnico di Milano e ha lo stomaco vuoto. Vorrebbe mangiare qualcosa di sano e veloce, ma non sa dove andare. Aldo tira fuori lo smartphone e il sistema gli permette di visualizzare l'offerta dei posti per mangiare vicino a lui e i tempi di attesa previsti. Grazie alle informazioni fornite, Aldo decide di provare un piatto nuovo in un posto che non ha molta coda. Aldo è felice. Be like Aldo.



RISULTATI PRINCIPALI - SCENARI

SCENARIO 2:

Giovanni sta per terminare una riunione con dei colleghi. Si accorge di avere solo mezz'ora di tempo prima di dover andare a tenere una lezione in un'altra aula del campus. Giovanni ha fame, ma non ha tempo per cercare un posto dove mangiare. Allora, visto che la riunione è noiosa, decide di usare il suo smartphone per prenotare il pranzo in uno dei ristoranti vicini al Politecnico. Dopo aver scelto un posto tra quelli disponibili, crea il proprio ordine e paga online con Google Pay. Giovanni conclude la riunione intanto che il suo pranzo viene preparato e poi passa a ritirarlo mentre si reca all'aula dove deve tenere la lezione.



VALUE PROPOSITION



Stanco delle code? Indeciso su cosa mangiare? Confronta le opzioni e prenota online. Ritira sul posto ed evita perdite di tempo!

VS

EatFast: esplora, prenota, ritira.
Hai fretta e non sai cosa mangiare?
Confronta le opzioni e prenota online.
Ritira saltando la coda ed evita perdite di tempo!

VALUE PROPOSITION

Stanco delle code? Indeciso su cosa mangiare? Confronta le opzioni e prenota online. Ritira sul posto ed evita perdite di tempo!

VS

EatFast: esplora, prenota, ritira.
Hai fretta e non sai cosa mangiare?
Confronta le opzioni e prenota online.
Ritira saltando la coda ed evita perdite di tempo!

Nessuna delle due!

NOME DEL PROGETTO



EatFast



PolEat

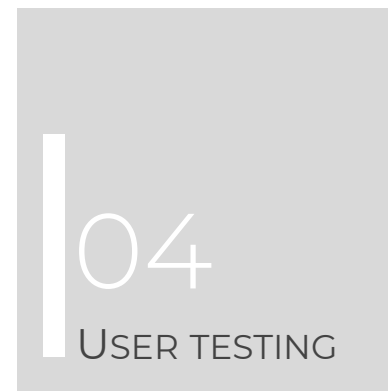
VALUE PROPOSITION



Esplora, prenota, ritira: velocemente.

Hai poco tempo tra una lezione e l'altra?
Confronta le opzioni e prenota online. Ritira saltando la coda ed evita perdite di tempo!

INDICE



SCelta DELLA VERSIONE



Applicazione



Sito web

SCELTA DELLA VERSIONE

Applicazione



Pro:

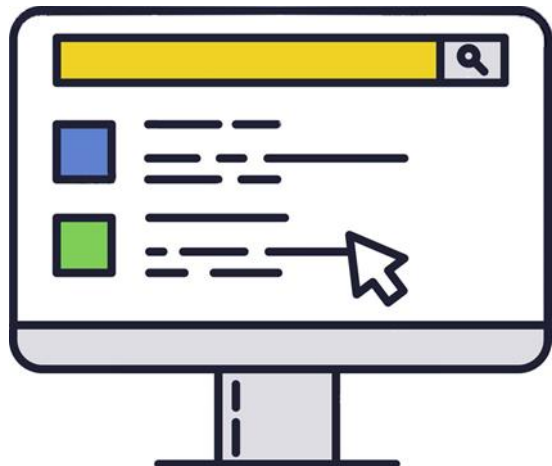
- Miglior riconoscimento
- Notifiche push
- Non browser-locked

Contro:

- Download richiesto oltre a un account
- Commissione App Store

SCelta DELLA VERSIONE

Sito web



Pro:

- Nessun download richiesto
- Indipendente dal dispositivo
- Visualizzabile da motori di ricerca

Contro:

- Browser-locked

SCelta DELLA VERSIONE

Soluzione scelta



Applicazione

+ modalità condivisione implementata come sito web

TASK ANALYSIS

Scenario 1



Task facile: Scegliere un posto dove comprare il pranzo

Scenario 2



Task medio: Ordinare cibo da ritirare quando è pronto

Richiesta
utente



Task difficile: Ordinare con un gruppo di persone

TASK ANALYSIS

Task facile:
Scegliere un posto dove
comprare il pranzo

1. Aprire l'app
2. Scegliere un posto
 - a) Scorrendo la lista
 - b) Inserendo filtri di ricerca
 - c) Cercando per nome
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù
5. Controllare lo stato delle code nel posto selezionato
 - a) Se è soddisfacente, andarci
 - b) Se no, tornare al punto 2

TASK ANALYSIS

Task medio:
Ordinare cibo da ritirare
quando è pronto

1. Aprire l'app
2. Scegliere un posto
 - a) Scorrendo la lista
 - b) Inserendo filtri di ricerca
 - c) Cercando per nome
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù
5. Controllare i tempi di attesa nel posto selezionato
 - a) Se è soddisfacente, procedere al punto 6
 - b) Se no, tornare al punto 2
6. Aggiungere i piatti all'ordine
7. Ordinare e pagare
8. Attendere l'orario indicato
9. Recarsi al posto per ritirare il pranzo

TASK ANALYSIS

Task difficile: Ordinare con un gruppo di persone

1. Aprire l'app
2. Scegliere un posto
 - a) Scorrendo la lista
 - b) Inserendo filtri di ricerca
 - c) Cercando per nome
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù
5. Controllare i tempi di attesa nel posto selezionato
 - a) Se è soddisfacente, procedi al punto 6
 - b) Se no, torna al punto 2
6. Aggiungere i piatti all'ordine
7. Suddividere l'ordine in gruppi
 - a) Aggiungere un gruppo per ogni partecipante
 - b) Spostare i piatti nel gruppo opportuno
 - c) Per ogni gruppo, condividere il subtotale via messaggio
8. Pagare
9. Attendere l'orario indicato
10. Recarsi al posto per ritirare il pranzo

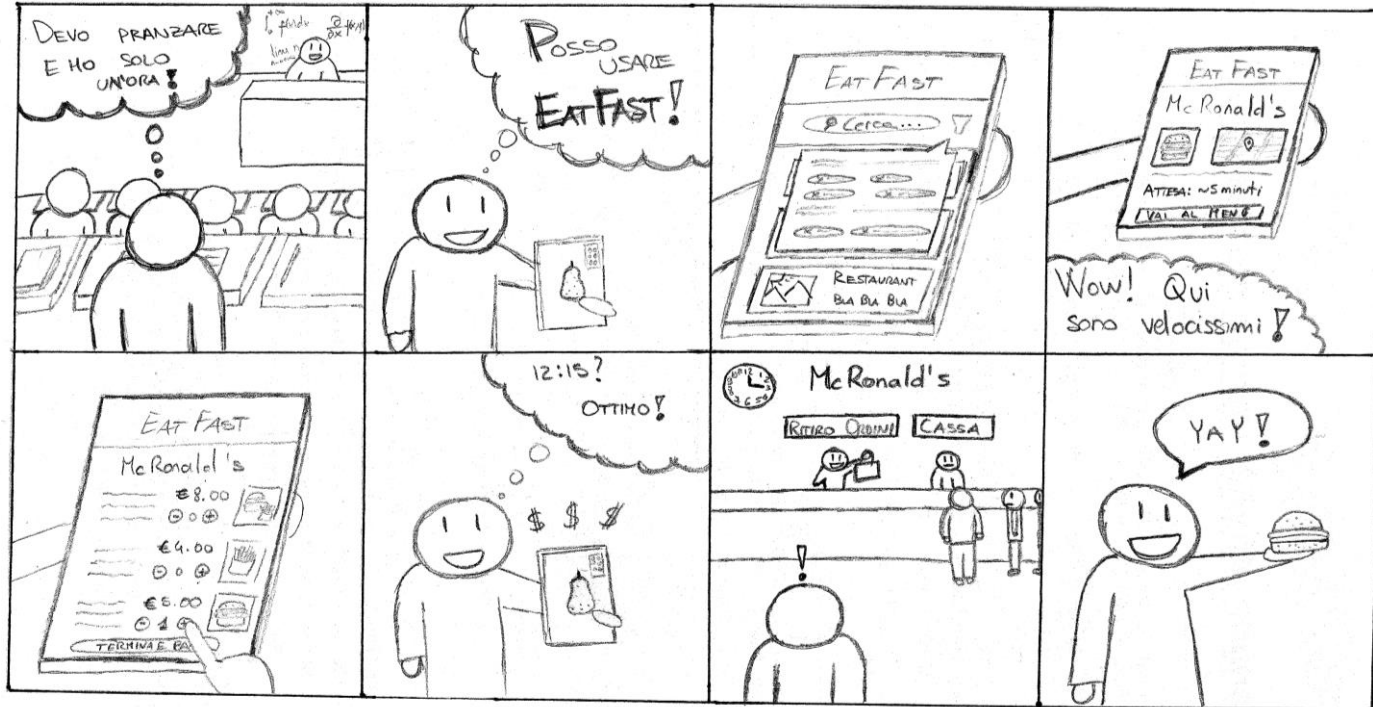
TASK ANALYSIS

Task difficile:
Ordinare con un gruppo
di persone

Modificato per
l'implementazione

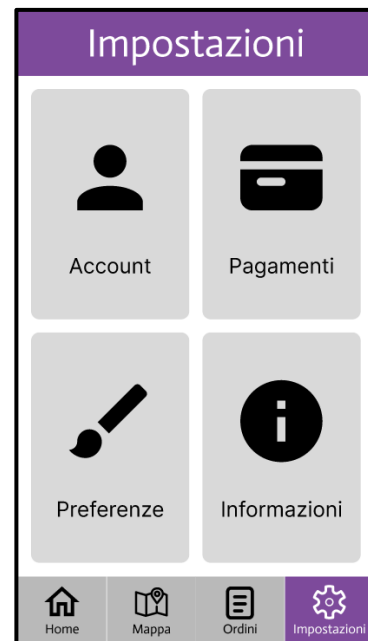
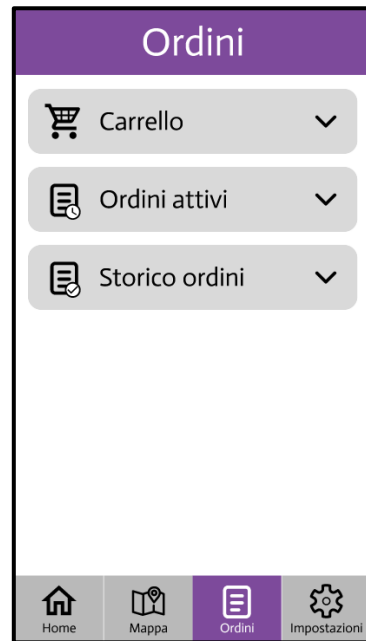
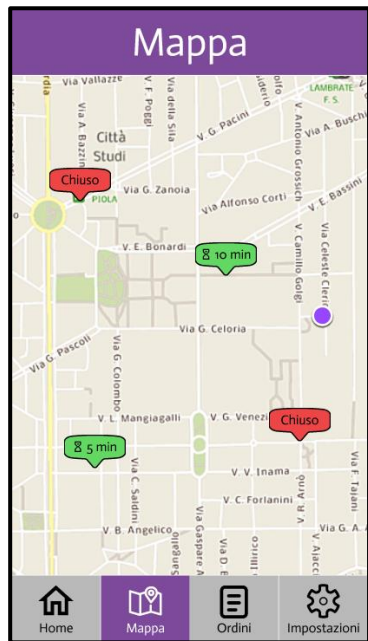
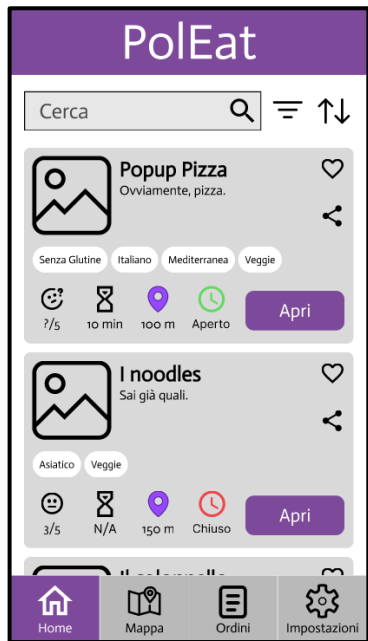
1. Aprire l'app
2. Scegliere un posto
 - a) Scorrendo la lista
 - b) Inserendo filtri di ricerca
 - c) Cercando per nome
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù
5. Controllare i tempi di attesa nel posto selezionato
 - a) Se è soddisfacente, procedere al punto 6
 - b) Se no, tornare al punto 2
6. Inviare il link del posto agli altri del gruppo
 - a) Se va bene a tutti, procedere al punto 7
 - b) Se no, tornare al punto 2
7. Ogni utente ordina separatamente seguendo il link ricevuto
 - a) Opzionalmente, chi ordina può inviare una notifica al creatore del link

STORYBOARD

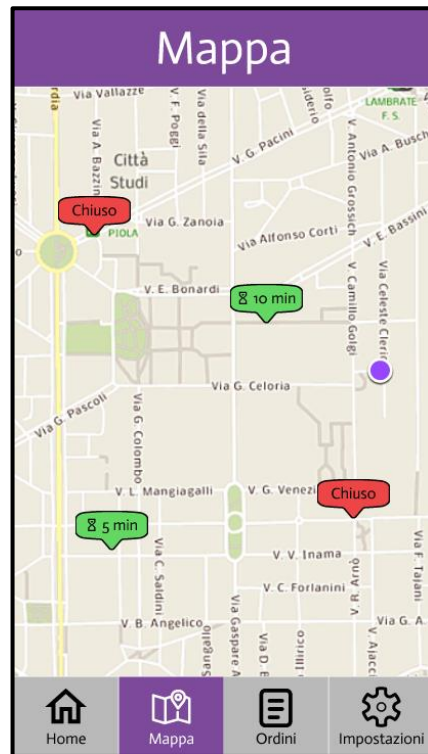
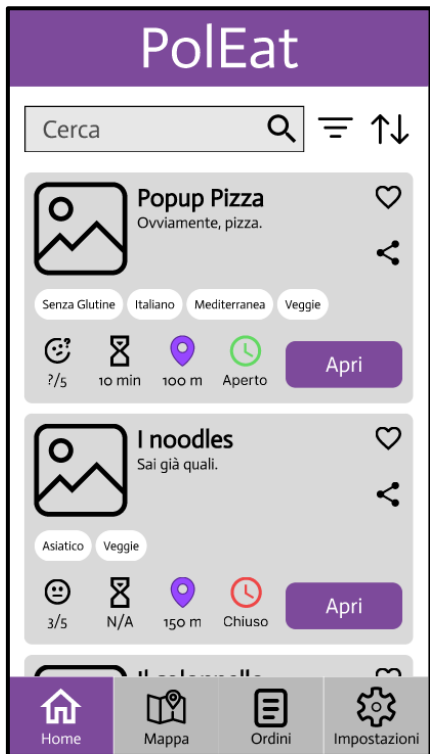


Quadri 1-4: Task facile (visualizzazione menù + tempo di attesa). Quadri 5-8: Task medio (ordine presso un punto di ristoro).

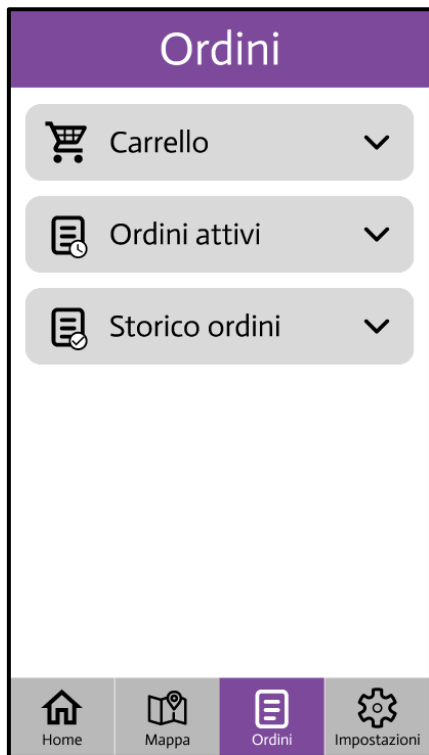
PROTOTIPO MID-FIDELITY



PROTOTIPO MID-FIDELITY



PROTOTIPO MID-FIDELITY



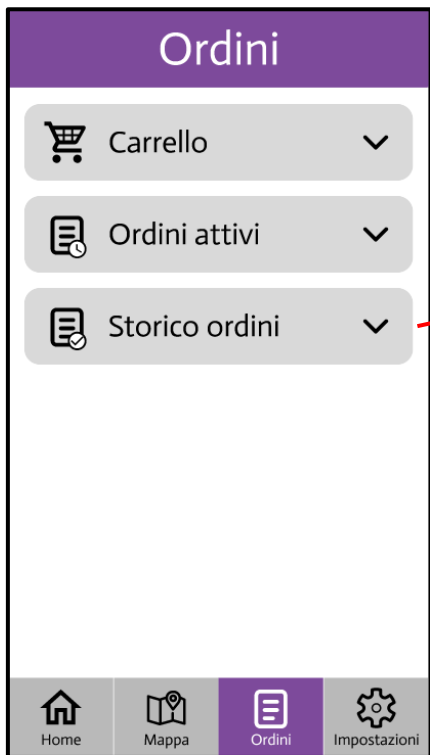
GENESI

PROGETTAZIONE

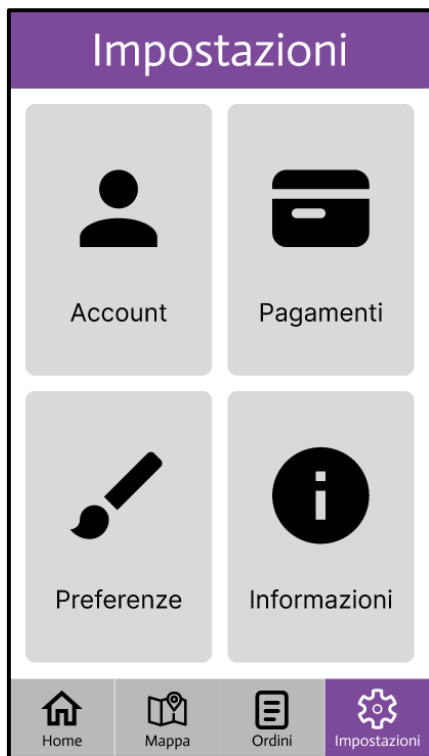
RAFFINAMENTO

USER TESTING

PROTOTIPO MID-FIDELITY



PROTOTIPO MID-FIDELITY



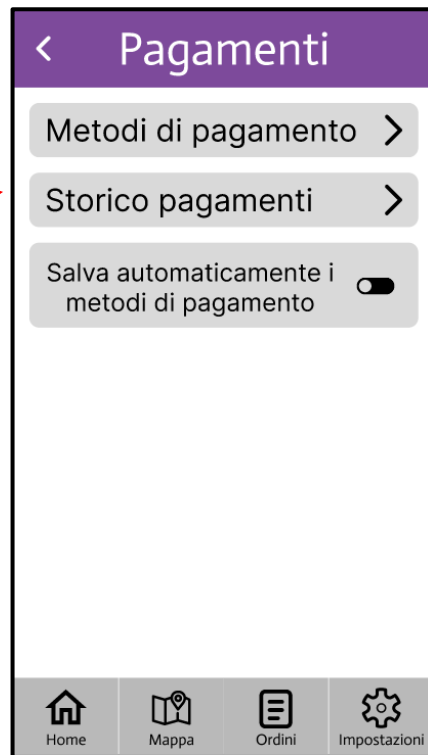
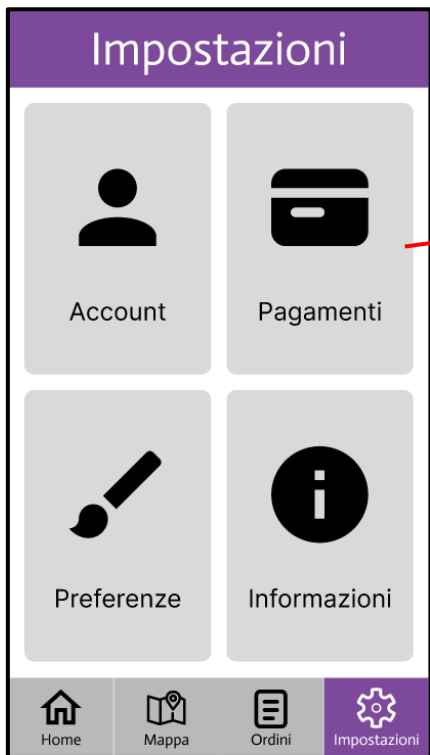
GENESI

PROGETTAZIONE

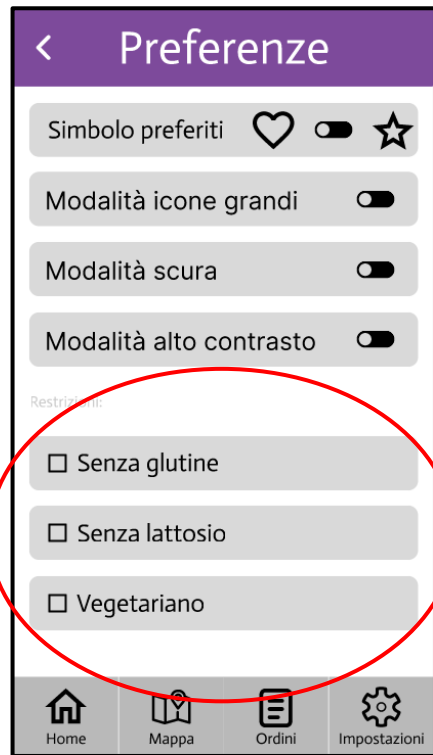
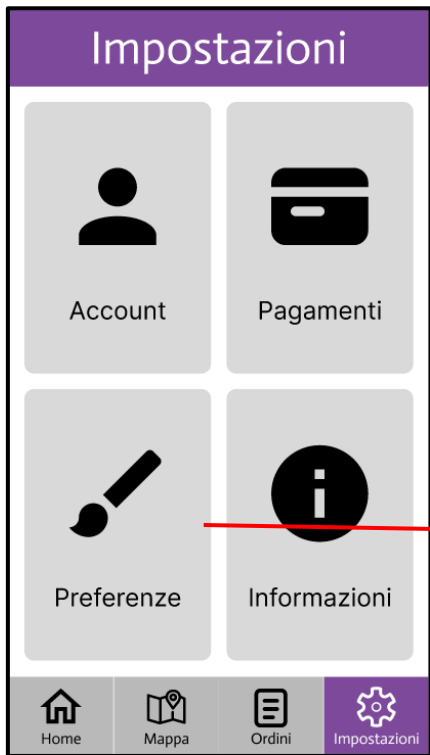
RAFFINAMENTO

USER TESTING

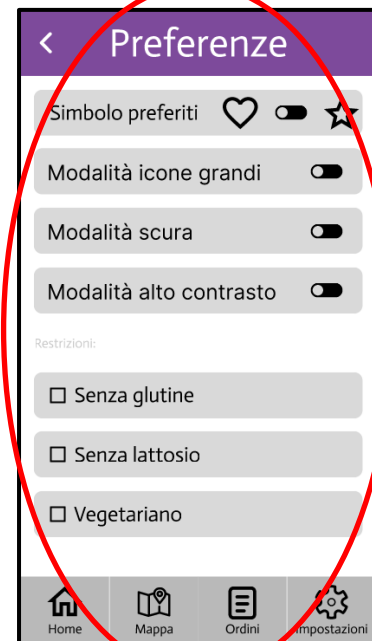
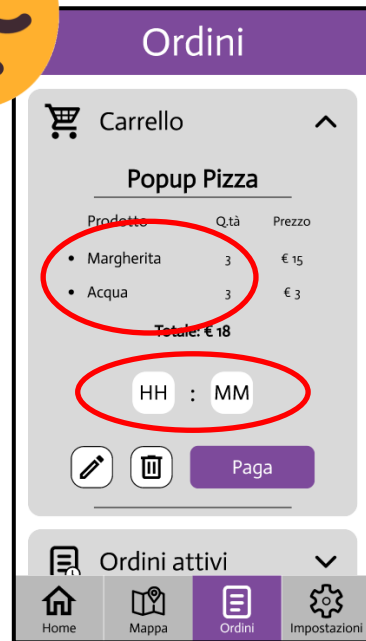
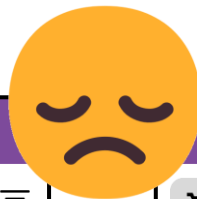
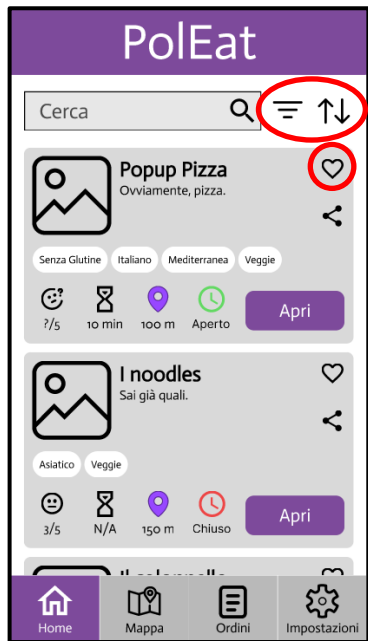
PROTOTIPO MID-FIDELITY



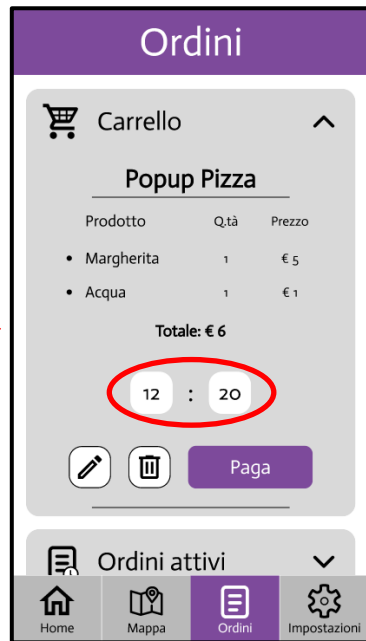
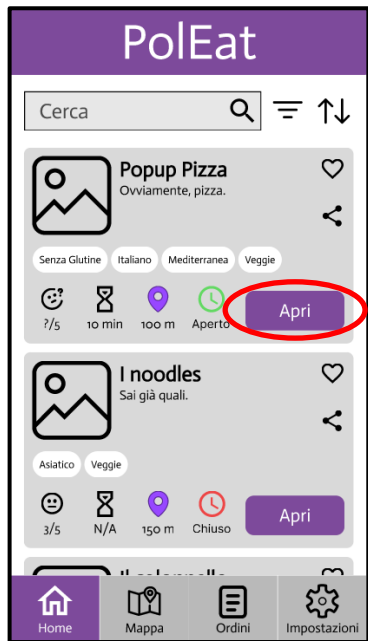
PROTOTIPO MID-FIDELITY



PROTOTIPO MID-FIDELITY



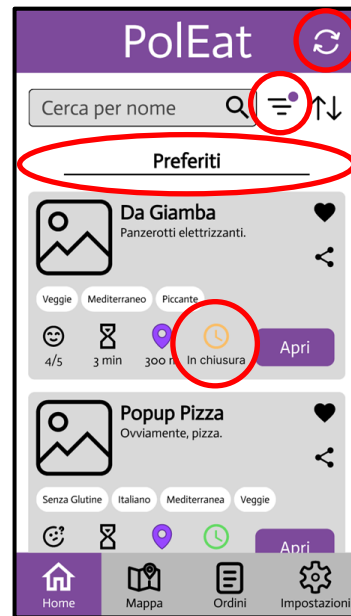
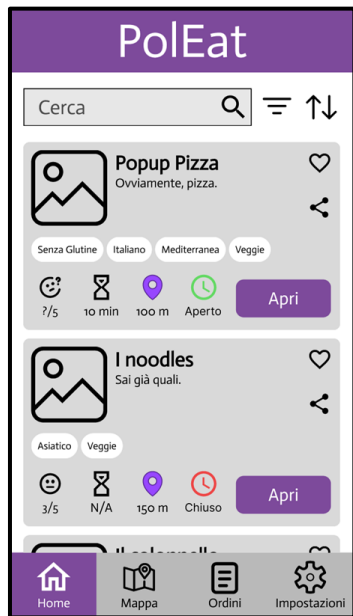
PROTOTIPO MID-FIDELITY



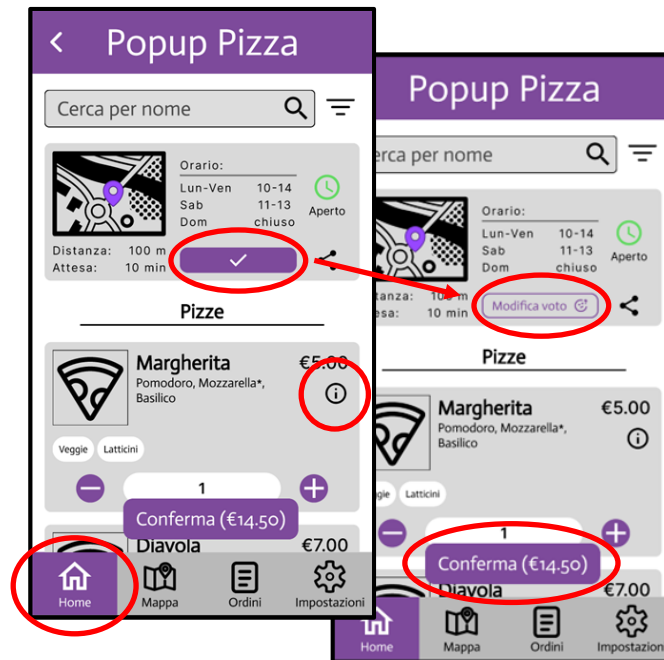
INDICE



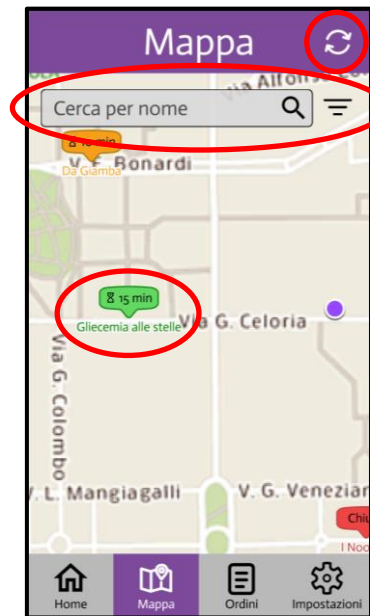
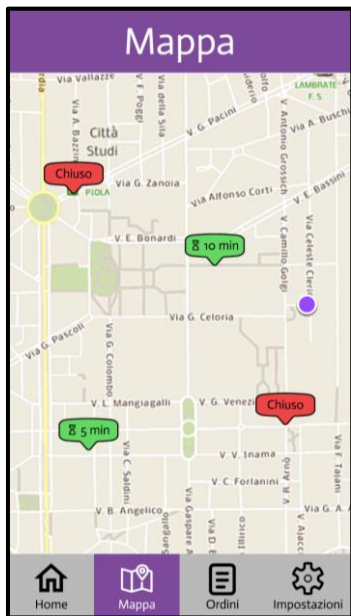
PROTOTIPO HIGH-FIDELITY



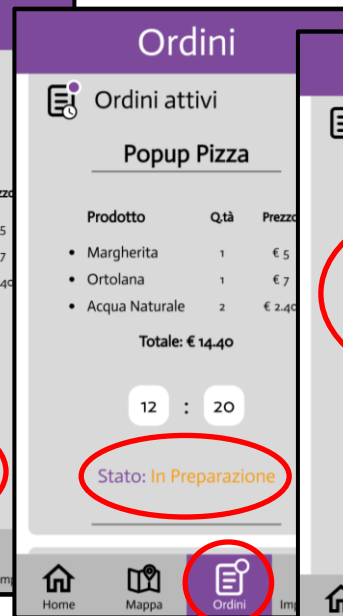
PROTOTIPO HIGH-FIDELITY



PROTOTIPO HIGH-FIDELITY



PROTOTIPO HIGH-FIDELITY



PROTOTIPO HIGH-FIDELITY



[Video del prototipo \(link\)](#)

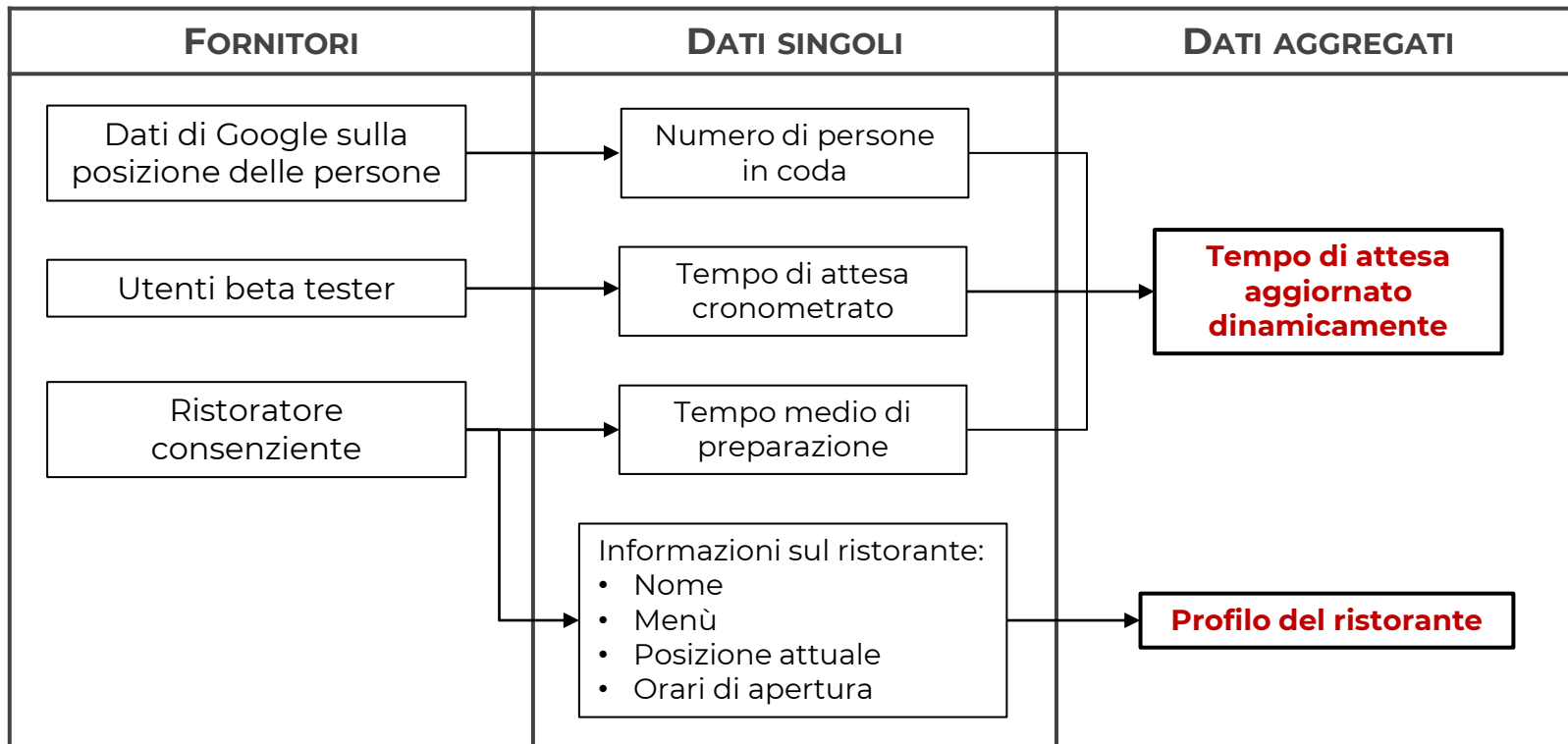
GENESI

PROGETTAZIONE

RAFFINAMENTO

USER TESTING

DETTAGLI IMPLEMENTATIVI



INDICE




01
GENESI

02
PROGETTAZIONE

03
RAFFINAMENTO

04
USER TESTING



INTRODUZIONE

Abbiamo condotto alcune sessioni di user testing in cui abbiamo chiesto agli utenti di eseguire dei task

I feedback degli utenti sono fondamentali nel processo di individuazione di eventuali criticità della UI

I consigli degli utenti, inoltre, possono essere un ottimo spunto per implementazioni future



MODALITÀ SESSIONI

Il team si è diviso in due gruppi per condurre le sessioni, entrambe costituite da un facilitatore e due osservatori



Il facilitatore guida i partecipanti attraverso i vari task, senza influenzarne il comportamento



Gli osservatori si concentrano sull'osservazione dei partecipanti prendendo appunti o registrando, senza interagirvi



UTENTI COINVOLTI

Abbiamo selezionato 5 partecipanti, ognuno appartenente ad una delle seguenti due tipologie:



Età target: 18-25 anni.
Competenze per il dominio applicativo: medie.
Competenze per le tecnologie: alte/molto alte.
Frequenza di utilizzo di dispositivi target: quotidiana.
Numero di utenti selezionati: 4



Età target: 30-50 anni
Competenze per il dominio applicativo: medio/basse.
Competenze per le tecnologie: medio/alte.
Frequenza di utilizzo di dispositivi target: quotidiana.
Numero di utenti selezionati: 1

SVOLGIMENTO SESSIONI

1. Presentazione del progetto
2. Firma del modulo di consenso
3. Svolgimento dei task
4. Domande finali e questionario post-test



ELENCO DEI TASK

#	DESCRIZIONE
T1	Visualizzare il menù di un punto di ristoro e le informazioni relative ai tempi di attesa.
T2	Ordinare presso un punto di ristoro.
T3	Mandare un link di un ristorante ad un amico.
T4	Ordinare da un link inviato ad un amico.
T5	Consultare le FAQ.
T6	Esplorare l'app.

RISULTATI OTTENUTI

Metodologia di Valutazione Cooperativa

- Per tutti i compiti, abbiamo adottato la metodologia della "Valutazione Cooperativa".
- Il successo è stato valutato utilizzando un valore booleano (successo/insuccesso) indicato come percentuale.

Risultati

- Tutti gli utenti hanno completato con successo i compiti assegnati.



RISULTATI OTTENUTI

Nello specifico, abbiamo organizzato i feedback degli utenti riguardanti i Task in una tabella dove abbiamo riportato per ogni Task:

- **Tempo medio impiegato:** il tempo medio che è stato necessario per l'esecuzione dei task dall'1 al 5 varia tra i 30 secondi e 1 minuto e mezzo. Solo per il task numero 6 è stato necessario un tempo medio maggiore essendo il task stesso lasciare all'utente la libertà di esplorare l'applicazione.
- **Tasso di successo:** il tasso di successo è stato ampiamente positivo per ogni task svolto.
- **Errori capitati durante l'esecuzione del Task:** in tutti i casi in cui sono stati riscontrati degli errori da parte degli utenti, essi stessi sono stati in grado di ricondursi alla schermata desiderata con facilità e in poco tempo.

POSSIBILI MIGLIORAMENTI

Feedback degli Utenti e Suggerimenti di Miglioramento

Complessità del Sistema e Intuitività

- Il sistema ha ricevuto feedback positivi in generale, senza segnalazioni di criticità sostanziali.
- Nessun utente ha riscontrato problemi di intuitività nel sistema.



POSSIBILI MIGLIORAMENTI

Suggerimenti per Miglioramenti Specifici

Errori durante l'utilizzo

- Nel menù di un ristorante, è stato suggerito di aggiungere un divisore per chiarire la sezione degli ordini.
- Nella schermata di riepilogo degli ordini, si propone di aggiungere un testo esplicativo per l'orario di consegna.

Suggerimenti durante l'esplorazione

- Sono stati proposti miglioramenti nei filtri dei ristoranti e nelle impostazioni delle preferenze.
- La funzione di condivisione è stata valutata negativamente e richiederebbe una revisione del design.

POSSIBILI MIGLIORAMENTI

Aspetti Apprezzati del Prototipo

1. Punti informativi sugli allergeni nel menu dei ristoranti.
2. Impostazioni di accessibilità.
3. Funzionalità di restrizioni alimentari predefinite.
4. Navigazione intuitiva, con la possibilità di tornare alla schermata principale facilmente.
5. Utilità della mappa per la geolocalizzazione dei ristoranti.
6. Ordinamento dei ristoranti tra "Preferiti" e "Altri".
7. Posizionamento strategico delle FAQ.



POSSIBILI MIGLIORAMENTI

Risultati del questionario di Post-Test

- Punteggio medio di 96 punti sulla scala SUS, indicante un alto livello di soddisfazione.
- Va considerato che il testing è stato effettuato su un prototipo esterno, quindi l'assenza di problemi reali potrebbe influenzare il risultato.
- In ogni caso, il design dell'applicazione è stato generalmente ben accolto.



Grazie!

