

ASSIGNMENT 3 – VALUTAZIONE EURISTICA

DEADLINE: 2 DICEMBRE, 2024

PANORAMICA

Eseguire la valutazione euristica dei prototipi a bassa fedeltà di un altro gruppo, applicando le 10 euristiche proposte da Nielsen. Questo assignment va svolto **individualmente**: organizzate un incontro con membri di un altro gruppo per completare il lavoro entro la scadenza. Potete utilizzare le ore di laboratorio dedicate a questo assignment per trovare un prototipo da valutare e completare il lavoro nei giorni seguenti. Per favore, leggete con molta attenzione **tutto il documento**.

Nota: Questo assignment non riceverà feedback, non può essere ripetuto o rifatto, e sarà valutato nella versione caricata su GitHub entro la scadenza.

ORGANIZZAZIONE

1. **Come gruppo:** Ogni gruppo deve ricevere almeno una valutazione euristica per ogni prototipo. Probabilmente riceverete 3-4 valutazioni in totale (per entrambi i prototipi) e siete responsabili di trovare i valutatori necessari. Siate generosi se qualche studente desidera fare una valutazione aggiuntiva. Durante la sessione di valutazione, uno di voi assumerà il ruolo di "computer" e un altro di "facilitatore" (vedere la slide 41 sulla [prototipazione a bassa fedeltà](#)). Il "computer" manipolerà i componenti del prototipo; il facilitatore accoglierà il valutatore, spiegherà come funziona la sessione e fornirà al valutatore i tre task, la soluzione implementata dal prototipo, e qualsiasi contesto necessario (ad esempio, "stai agendo come uno studente delle superiori che si prepara per una maratona").
2. **Come valutatore individuale:** Individualmente, ciascuno di voi deve eseguire almeno una valutazione euristica su un prototipo cartaceo di un altro gruppo. Siete responsabili di trovare un prototipo da valutare. Vedere di seguito per ulteriori dettagli sul processo.

VALUTAZIONE INDIVIDUALE

1. **Organizza una sessione per valutare il prototipo di un altro gruppo.** Fissa un incontro con i membri di un altro gruppo. Dovrai valutare solo uno dei loro prototipi a bassa fedeltà. Sarà l'altro gruppo a scegliere quale prototipo e a fornirti tutte le informazioni necessarie per condurre la valutazione (ossia, i tre task, la soluzione implementata dal prototipo, e qualsiasi informazione contestuale). Se valuti più di un prototipo, deve essere con gruppi diversi (massimo un prototipo per gruppo).
2. **Conduci una valutazione euristica del prototipo.** Con l'aiuto delle informazioni fornite dal facilitatore, valuta il prototipo applicando le [10 euristiche di Nielsen](#) (che sono anche incluse al fondo di questo documento). Devi valutare il prototipo in base ai tre task che ti vengono comunicati.
 - a. Utilizza [questo template](#) per riportare le violazioni che riscontri e prendere appunti. La *versione finale* di questo report deve essere consegnata entro la scadenza di questo assignment.

- b. Tieni l'elenco delle euristiche davanti a te mentre utilizzi il prototipo e prendi molti appunti.
- c. Specifica a quale euristica si riferisce ogni problema riscontrato. Se un problema non è strettamente legato ad una euristica, contrassegnatelo come "HN: Problema non euristico".
- d. Aggiungi un livello di gravità per ogni problema identificato applicando [le classificazioni di gravità di Nielsen](#).

Concentrati sul dare dei feedback sulle funzionalità implementate piuttosto che dare indicazioni su caratteristiche mancanti.

CONSEGNA

Entro la deadline, devi:

- Caricare nel repository di gruppo su GitHub, in una cartella denominata "A3", il tuo report individuale in formato PDF rinominato come *<matricola>-<nome>-<cognome>.pdf*. Si ricorda che questo compito sarà valutato nella versione consegnata; non saranno considerate modifiche dopo la scadenza. Se hai valutato più di un prototipo, scegli la valutazione che preferisci: devi consegnare un unico report con la valutazione di un prototipo.
- Condividere il tuo report con il gruppo con cui hai effettuato la valutazione (fallo per tutte le valutazioni che hai effettuato, se sono più di una). Il gruppo userà i tuoi feedback per procedere con il prossimo assignment.

EURISTICHE DI NIELSEN (+1) E SCALA DI GRAVITÀ

Heuristic #	Heuristic Title
H1	Visibility of system status
H2	Match between system and the real world
H3	User control and freedom
H4	Consistency and standards
H5	Error prevention
H6	Recognition rather than recall
H7	Flexibility and efficiency of use
H8	Aesthetic and minimalist design
H9	Help users recognize, diagnose, and recover from errors
H10	Help and documentation
HN	Non-heuristic issue

Rating	Description
0	I don't agree that this is a usability problem at all
1	Cosmetic problem only: need not be fixed unless extra time is available on project
2	Minor usability problem: fixing this should be given low priority
3	Major usability problem: important to fix, so should be given high priority
4	Usability catastrophe: imperative to fix this before product can be released