

FONDAMENTI DI HUMAN-COMPUTER INTERACTION

---

# BIT-EVENT

P R E S E N T A

# POLIVE

---

<https://andreagranderi.github.io/BitEvent/it/>

# IL PROBLEMA INDIVIDUATO:



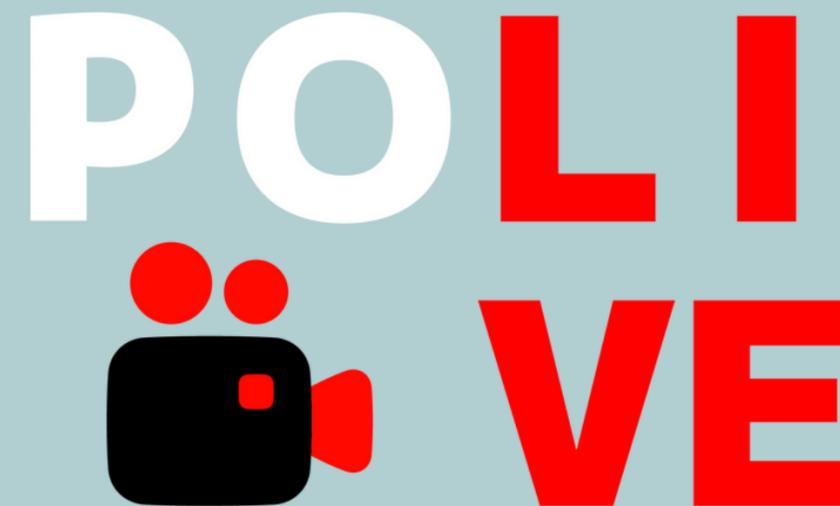
DECENTRATA PUBBLICITA' E  
RICERCA DI EVENTI UNIVERSITARI



**PROBLEMA:** l'attuale uso delle mail e delle svariate pagine social non rappresenta un metodo centralizzato ed efficace per far sì che gli studenti vengano a conoscenza degli eventi organizzati dalle varie associazioni e dall'università stessa.

**SOLUZIONE INDIVIDUATA:** tramite svariate interviste ad utenti interessati e non, abbiamo individuato la necessità di avere un'unica **PIATTAFORMA** in cui vengono raccolti e categorizzati gli eventi.

**IL NOSTRO PROGETTO: POLIVE**



*We communicate*  
*We catch*  
*We connect*

**LA NOSTRA VALUE  
PROPOSITION**

# METODOLOGIA PER LA RICERCA CON GLI UTENTI

01

**BRAINSTORMING DOMANDE**



02

**DEFINIZIONE DOMANDE**



03

**FORM PER NEEDFINDING ESTESO E  
GENERALE**



04

**INTERVISTE PER NEEDFINDING  
DIRETTO E (anche) SPECIALIZZATO**

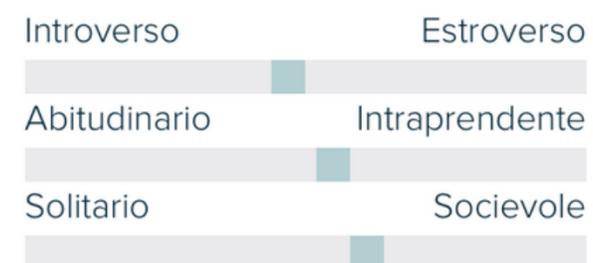


## GIADA - UTENTE BASE



Età: **21**  
Professione: **Studente**  
Presso: **Politecnico di Milano**

### Personalità

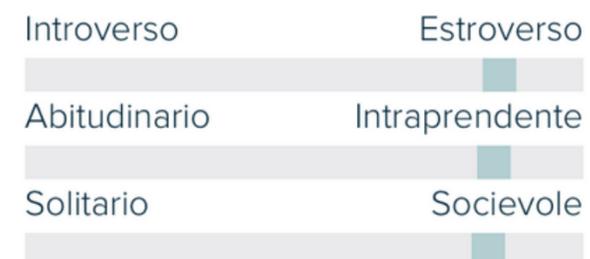


## ALESSANDRO - ORGANIZZATORE DI EVENTI



Età: **24**  
Professione: **Organizzatore**  
Presso: **Politecnico di Milano**

### Personalità

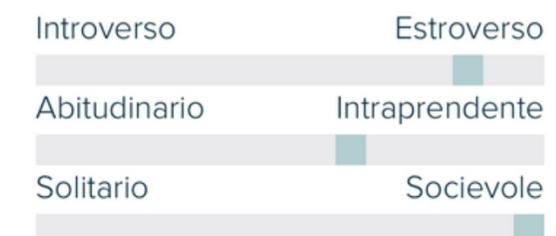


## GIOVANNI - UTENTE ESTREMO

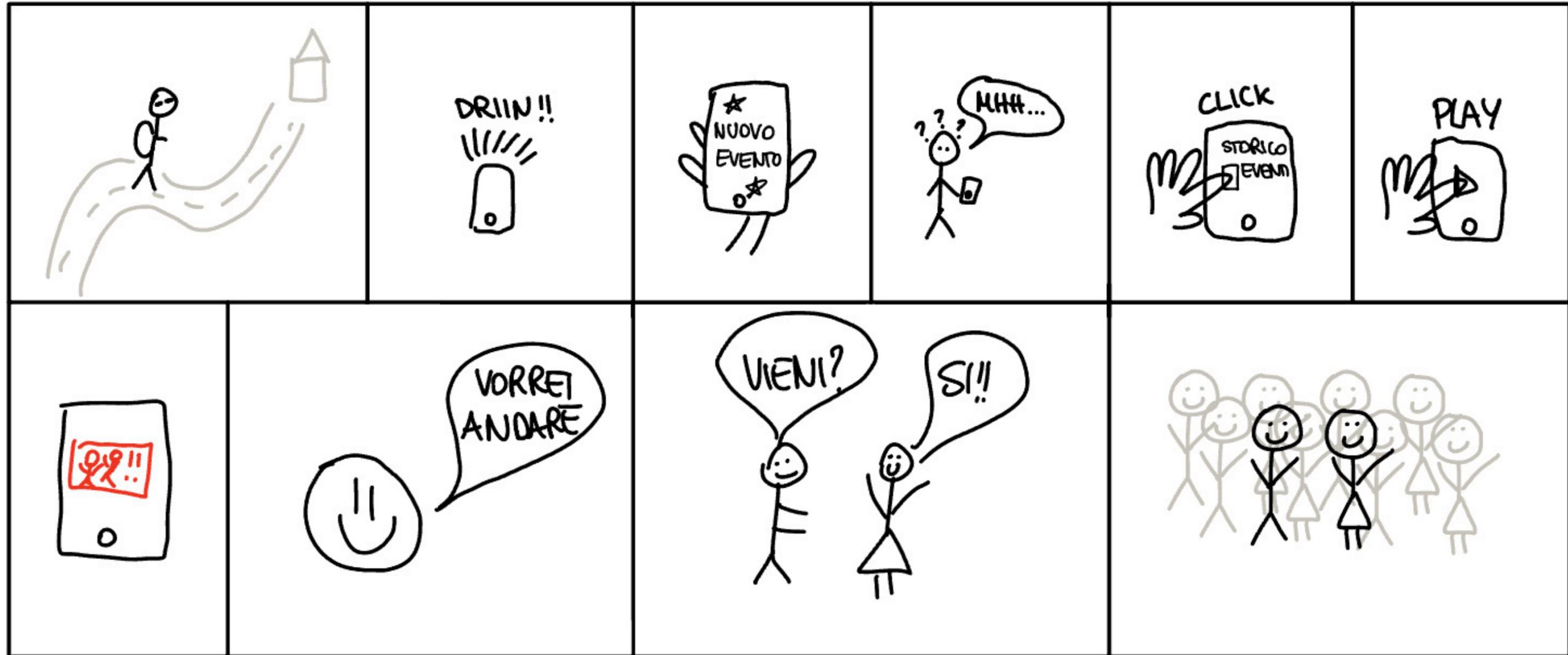


Età: **22**  
Professione: **Studente**  
Presso: **Politecnico di Milano**

### Personalità



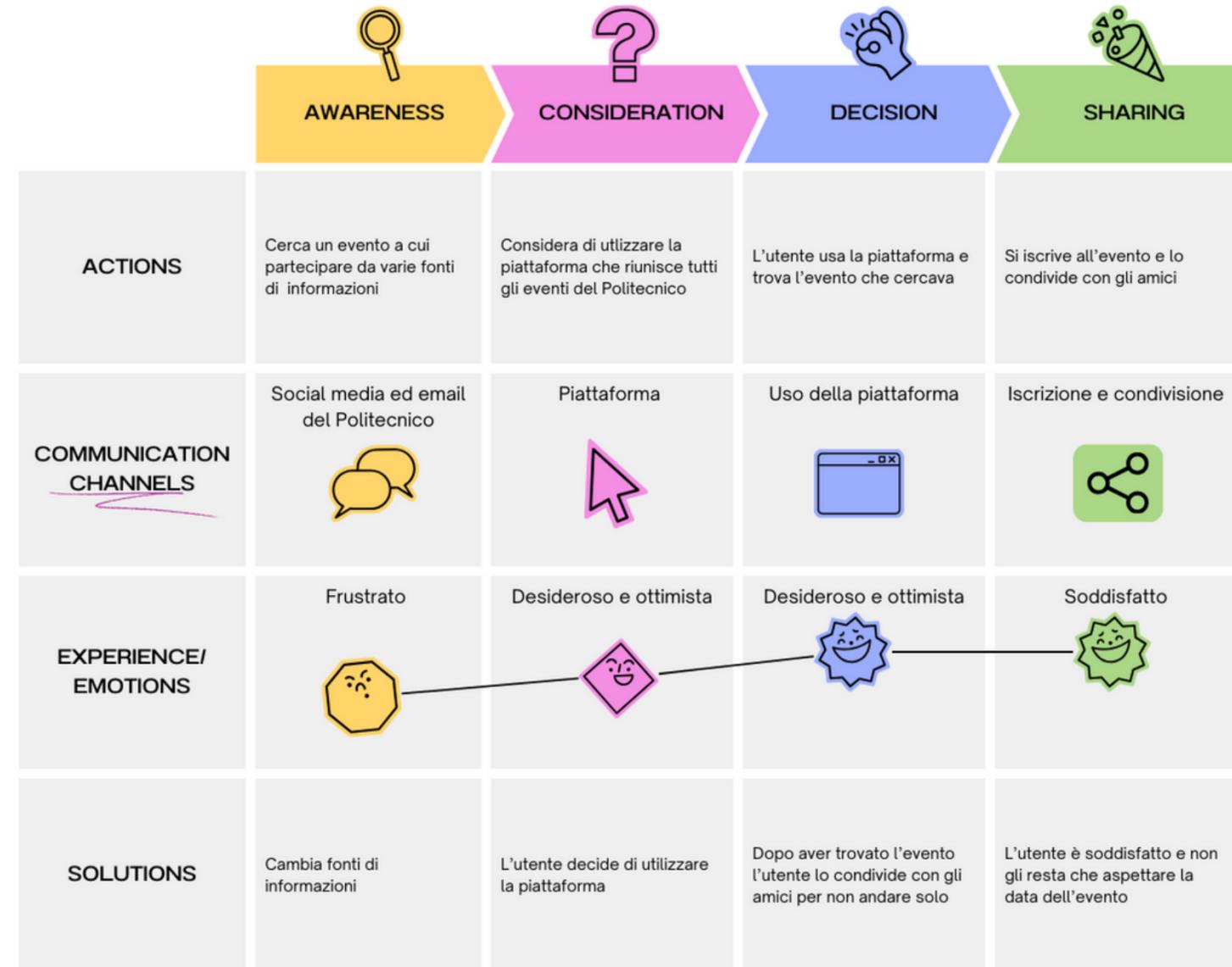
# SCENARIO



# JOURNEY MAP

**Utente: Giuseppe, studente di Biomedica presso il Politecnico di Milano**

**Citazione: "Sarebbe più facile se tutti gli eventi fossero racchiusi in un unico posto in modo tale che, quando una persona è interessata, vada a cercalo lì."**



# PROPOSTE DI IMPLEMENTAZIONE

## *Soluzioni proposte:*

### Idee da considerare

schermi interattivi

maxi schermo in  
piazza Leonardo

applicazione

### Idee scartate

giornali in tutte le  
aule

annunci radio del  
Politecnico

annunci vocali da  
autoparlanti

newsletter

# TASK ANALYSIS

## Categorizzazione

Creazione automatica locandina

Categorizzazione degli eventi

Suggerimenti automatici su eventi

Lista eventi salvati

Filtri sugli eventi

Ricerca eventi passati

Descrizione degli eventi

Calendario degli eventi

## Reachness

Inclusione eventi esterni al Politecnico

Comunicazione aggiornamenti su eventi

Lingua di fruizione

Design Responsive

Meccanismi di condivisione evento

UI Accattivante

## Materiali ed informazioni a supporto

Numero di partecipanti per evento

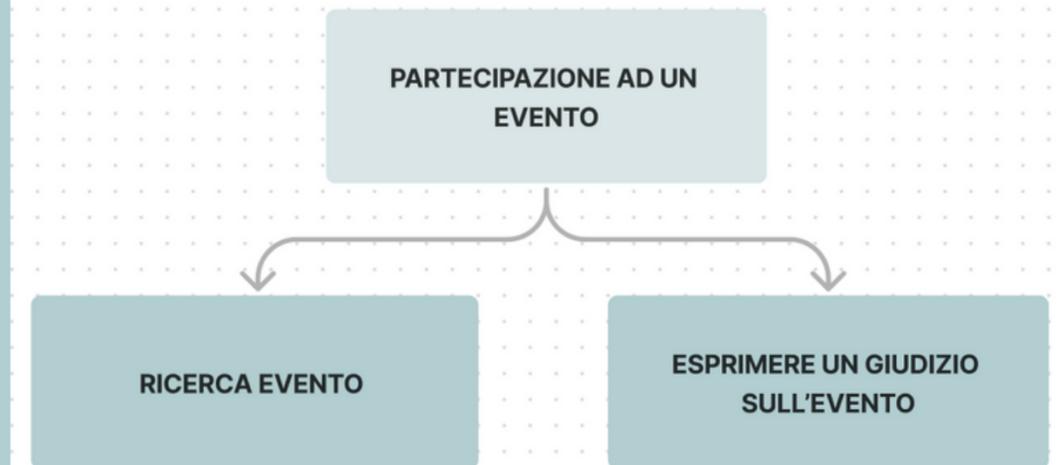
Sezione foto e video

Upload dei materiali

## Espressioni pareri

Modalità espressione preferenze

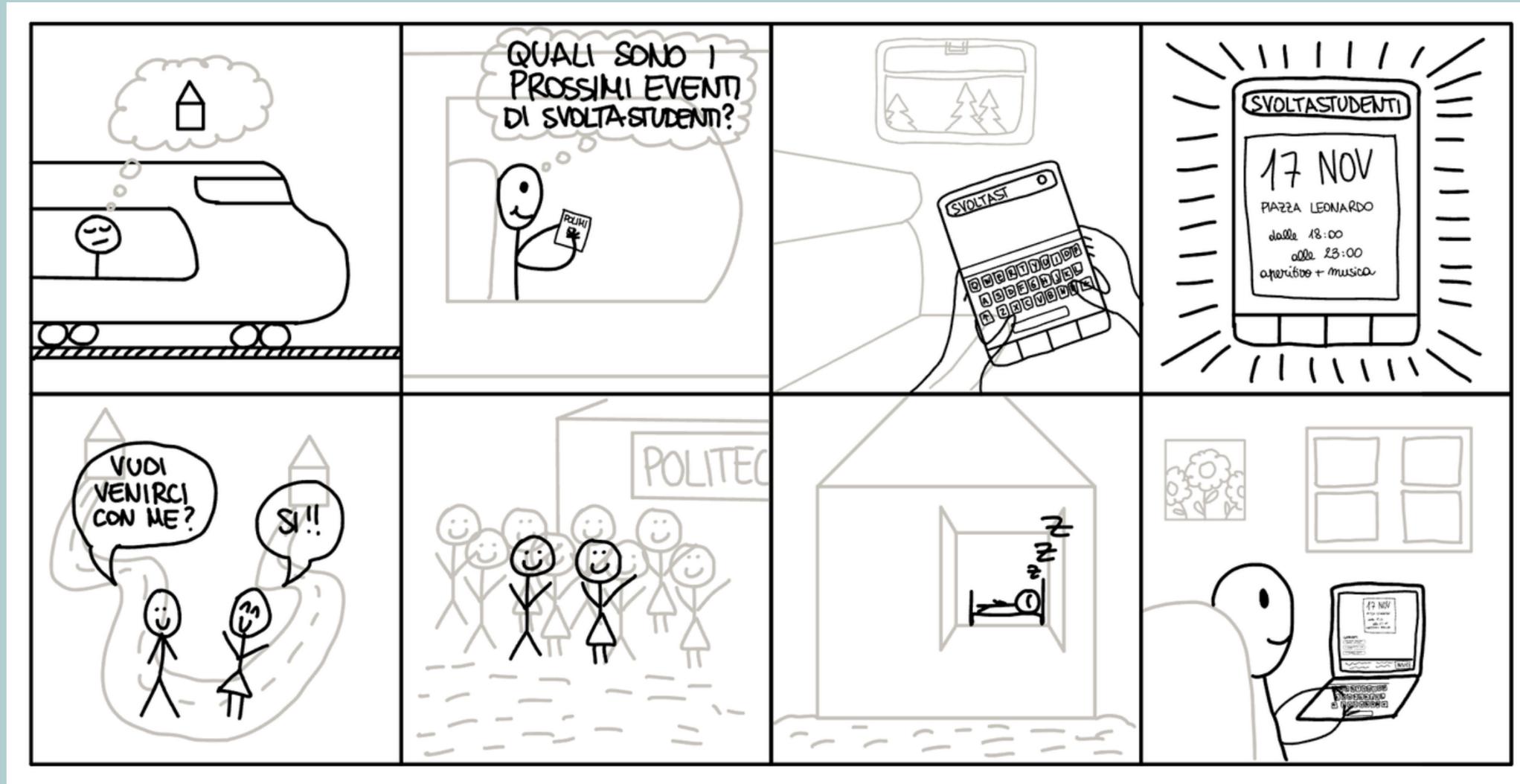
## Task UTENTI BASE



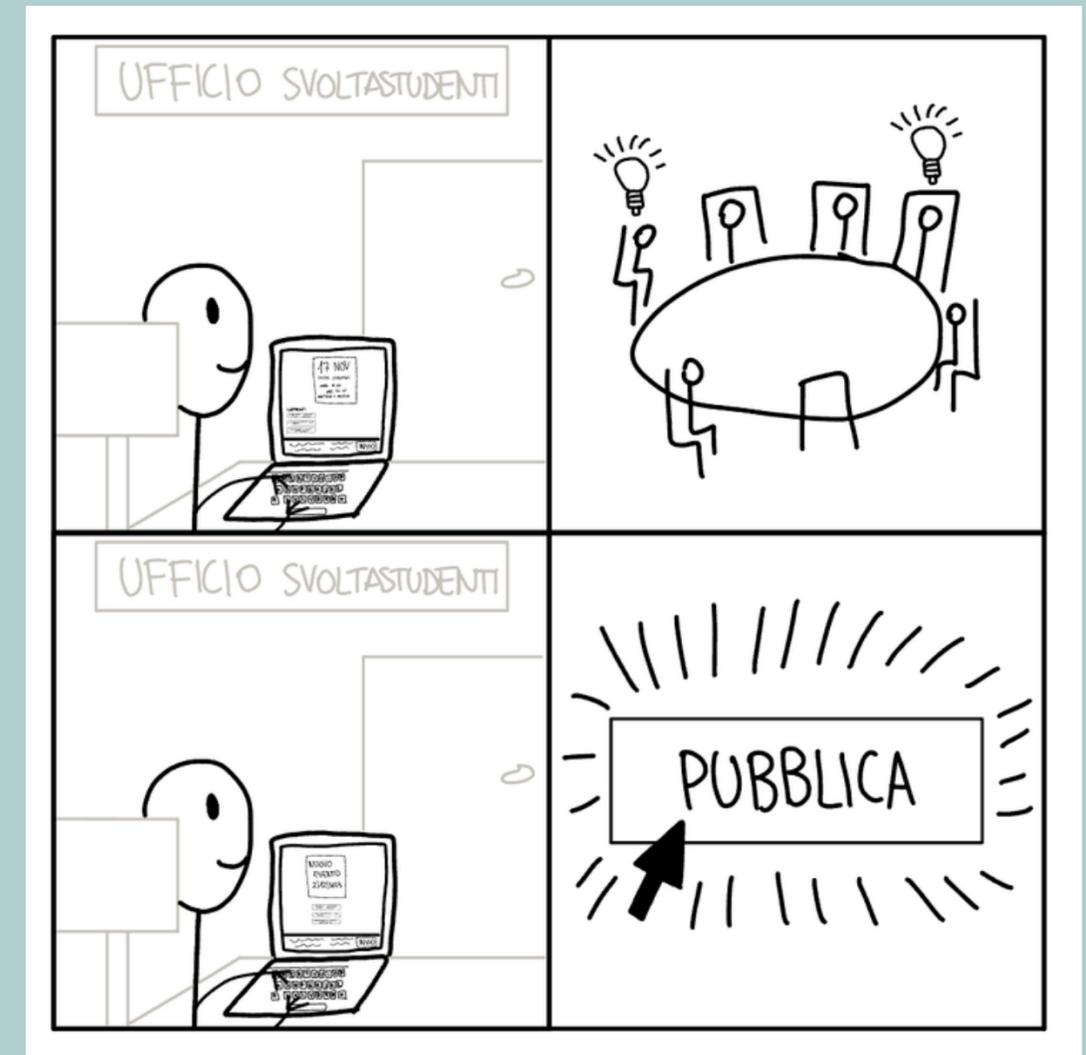
## Task ORGANIZZATORI DI EVENTI



# STORYBOARD UTENTE BASE: partecipazione ad un evento



# STORYBOARD ORGANIZZATORE: pubblicazione di un evento



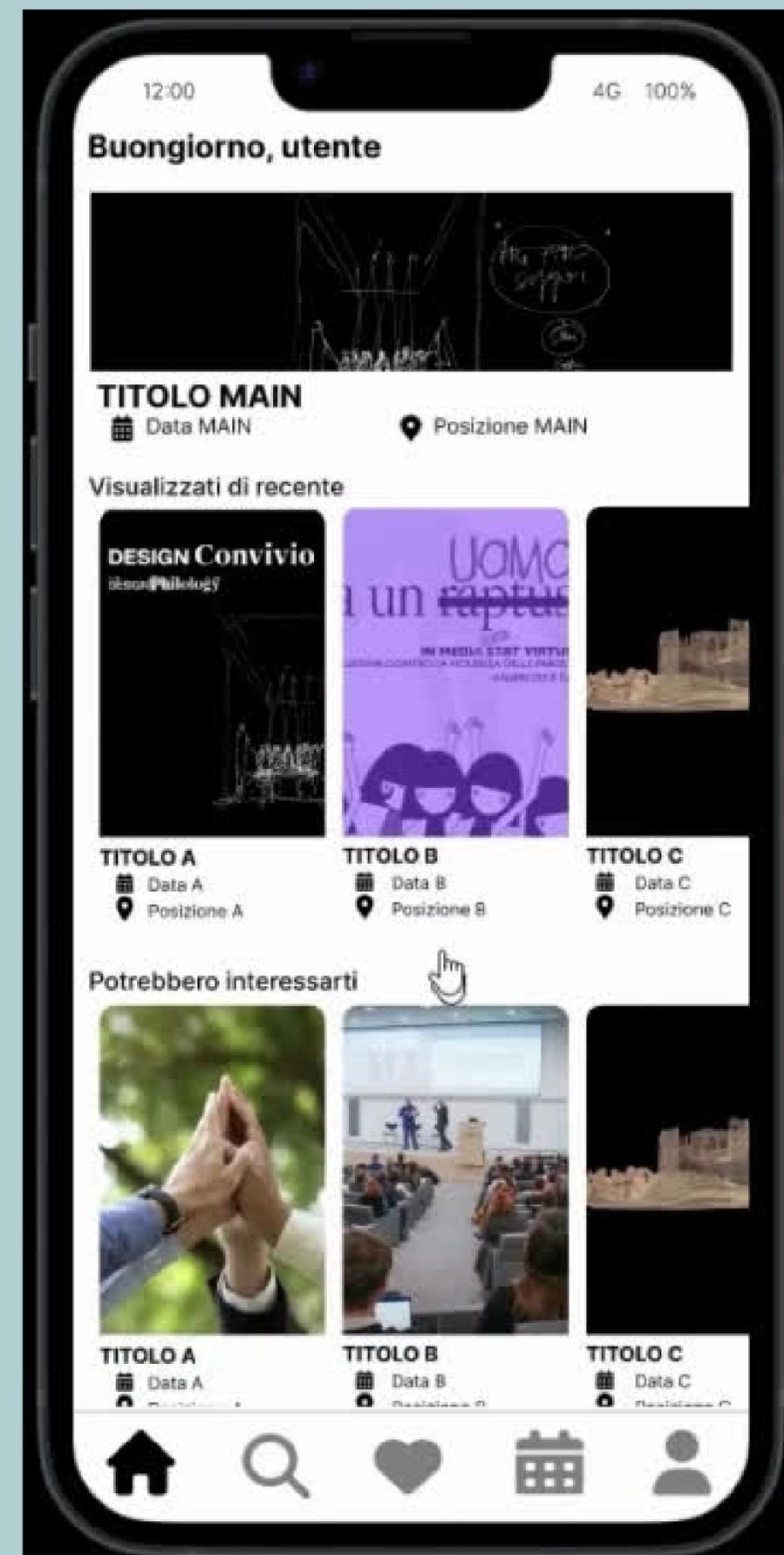
# VALUTAZIONE EURISTICA

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

**Il prototipo valutato risulta estremamente interessante e va a coprire un bisogno che sicuramente tanti studenti sentono e di cui manca una soluzione davvero efficace.**

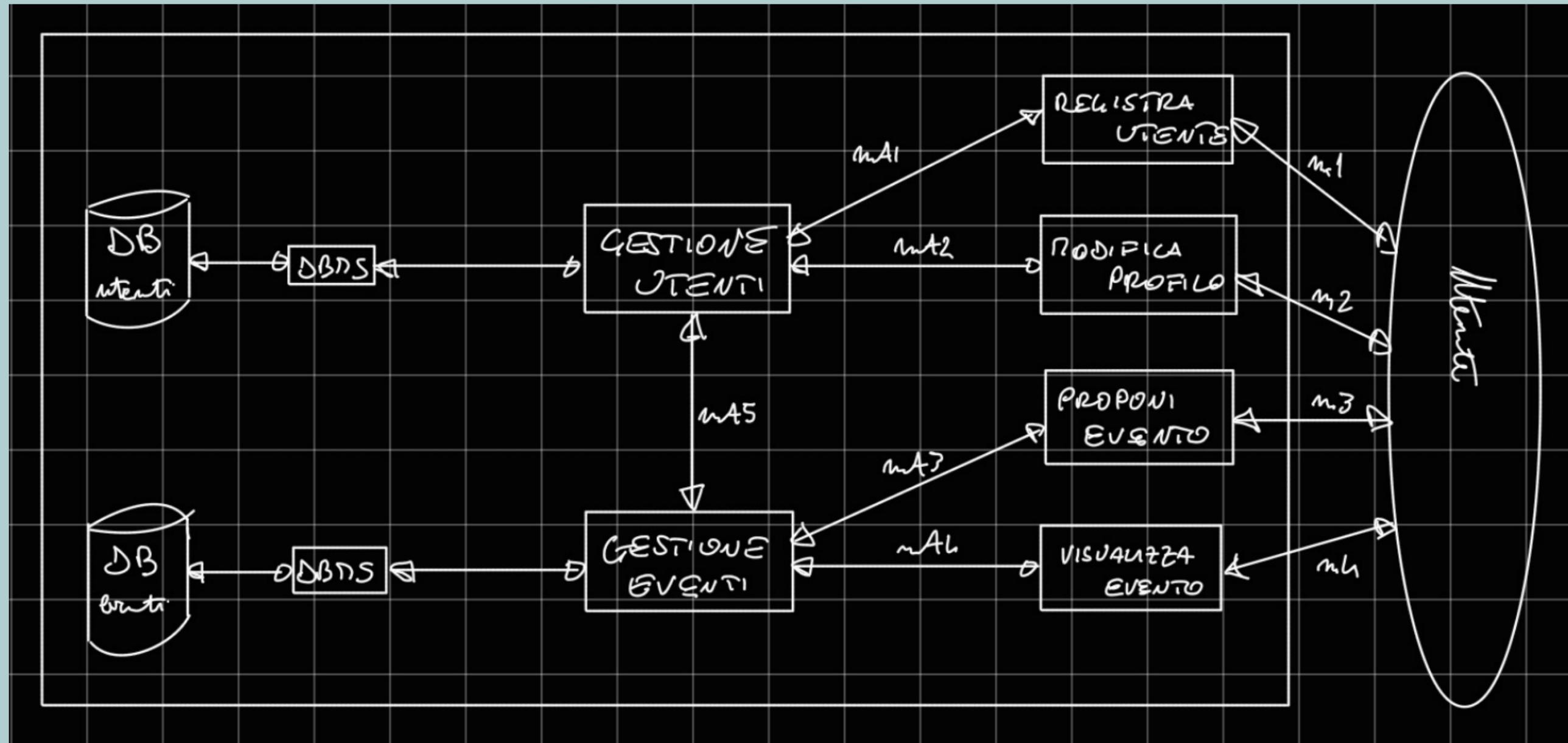
**L'idea fonda le sue radici su buone basi, poiché approfondisce un concetto sia originale che utile. Il prototipo si dimostra molto immediato e di facile comprensione anche se presenta alcuni errori di consistency tra le varie schermate.**

# PROTOTIPO HIGH FIDELTY - VIDEO



# ARCHITETTURA DEL SISTEMA

ABBIAMO IMPLEMENTATO UNA POSSIBILE RAPPRESENTAZIONE DI UN BACK END PER QUESTA APPLICAZIONE:



# USABILITY TESTING

01

**SCHEDA ANAGRAFICA**



02

**QUESTIONARIO POST-TASK**



03

**QUESTIONARIO POST-TEST**

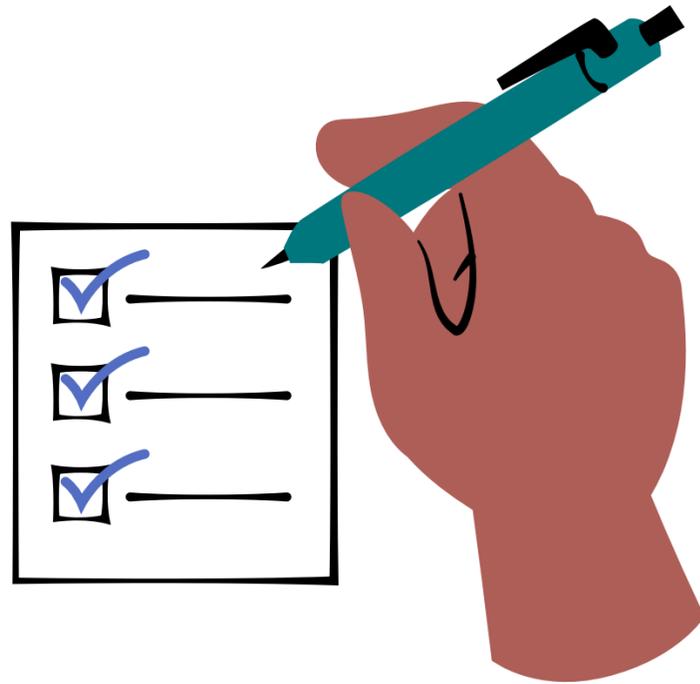


04

**DOMANDE CONCLUSIVE POST-TEST**



# I 7 TASK PER I 7 UTENTI



- 1.Task 1: consultare gli eventi in programma per il 15 dicembre.
- 2.Task 2: ricercare un evento a cui si è interessati (“ABC”).
- 3.Task 3: consultare le specifiche di un evento a cui si è interessati.
- 4.Task 4: consultare gli eventi salvati come “preferiti”.
- 5.Task 5: esprimere un giudizio positivo su un evento a cui ho partecipato.
- 6.Task 6: essendo un organizzatore, creare un nuovo evento.
- 7.Task 7: essendo un organizzatore, modificare un evento creato in bozza e pubblicarlo.

# QUESTIONARIO POST-TASK:



Prendendo spunto dal SEQ (*Single Ease Question*) richiesto di esprimere un giudizio (da 1 a 7) sulla:

- difficoltà dei task
- similarità di funzioni usate in altre applicazioni

# QUESTIONARIO POST-TEST:

Prendendo spunto dalla SUS (*System Usability Scale*) abbiamo richiesto di esprimere un giudizio (da 1 a 5) riguardo le generalità del nostro prototipo sulla base dei task eseguiti:

- facilità dell'uso dell'applicazione
- semplicità della navigazione
- ricerca di ciò di cui si ha bisogno
- affidabilità delle informazioni
- presentazione dell'interfaccia
- efficienza
- praticità e velocità
- interesse
- innovazione
- da riutilizzare in futuro

Per ogni singolo utente ne è emerso un punteggio rappresentativo.

Punteggio totale: 82,14.

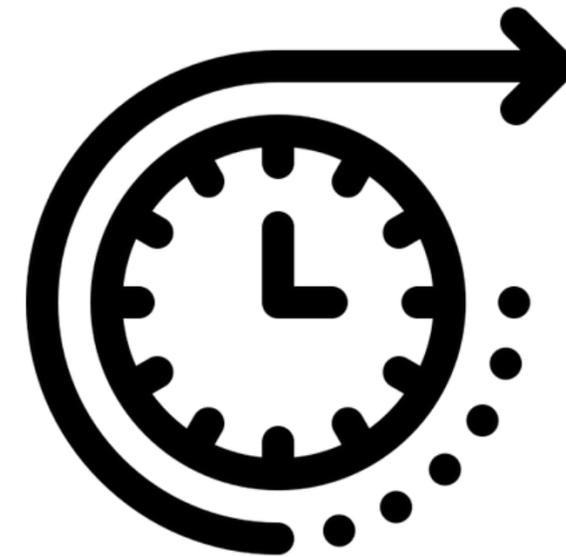
	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦							
-1	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4
-5	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
-1	5	4	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4
-5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
-1	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3
-5	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3
-1	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	3
-5	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
-1	2	1	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2
-5	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
	28	37	31	32	37	31	34							
	70	82,5	77,5	80	82,5	77,5	85							
$TOT = \frac{70 + 82,5 + 77,5 + 80 + 82,5 + 77,5 + 85}{7} = \frac{575}{7} = 82,14$														

immagine del calcolo del punteggio con relativa legenda

# PASSI FUTURI

A PARTIRE DALLE DOMANDE CONCLUSIVE POST-TEST POSSIAMO INDIVIDUARE I PUNTI PRINCIPALI SU CUI DOVREMMO CONCENTRARCI IN VISTA DI UNA REALE IMPLEMENTAZIONE DELL'APPLICAZIONE:

1. maggiore pulizia e chiarezza delle schermate
2. distinzione pratica di organizzatore e partecipante
3. distinzione eventi già passati ed eventi futuri





*BitEvent*

# IL TEAM DI SVILUPPO DEL PROGETTO



*BitEvent*



**Andrea Grandieri**

*Ingegneria  
Informatica*



**Giorgio Alotto**

*Ingegneria  
Informatica*



**Matteo Cavalleri**

*Ingegneria  
dell'Automazione*



**Andrea Bellocci**

*Ingegneria  
Informatica*



**Daniel Carrozzo**

*Ingegneria  
Informatica*



**Ilaria Brunelli**

*Ingegneria  
Informatica*