



StudyWard

Indice

1. [Problema Iniziale](#)
2. [Introduzione](#)
3. [Analisi e Confronto](#)
 - 3.1. [Forest](#)
 - 3.2. [One sec](#)
 - 3.3. [Fatty cat!](#)
 - 3.4. [Structured](#)
4. [Considerazioni](#)
5. [Analisi questionario](#)

6. [Personas](#)
7. [Definizione dei Requisiti](#)
8. [Generazione di idee](#)
9. [Identità Visiva](#)
 - 9.1. [Logo e icona](#)
 - 9.2. [Colori](#)
 - 9.3. [Font](#)
10. [Funzionalità dell'app](#)
 - 10.1. [Calendario e blocco dello smartphone](#)
 - 10.2. [Sfide](#)
 - 10.3. [Amici](#)
 - 10.4. [Home](#)
 - 10.5. [Profilo](#)
 - 10.6. [Avatar](#)
 - 10.7. [Lancio dell'app](#)
11. [Test Utente](#)
 - 11.1. [Dubbi](#)
 - 11.2. [Esito navigazione libera](#)
 - 11.3. [Evoluzione progettuale e stilistica durante lo sviluppo](#)
12. [Task Analysis](#)
 - 12.1. [Redesign](#)
13. [Conclusioni](#)
14. [Sviluppi futuri](#)

Problema Iniziale

L'uso eccessivo degli smartphone può essere una distrazione che influenza negativamente la capacità di attenzione delle persone. In particolare, la frequente ricezione di notifiche e l'accesso costante ai social media possono interferire con la capacità di concentrazione, portando ad una riduzione della produttività e della qualità del lavoro. (Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Cheever, N. A. [2013])

Introduzione

Per questo, il nostro progetto si propone di sviluppare il prototipo (tramite Figma) di un'applicazione mobile che abbia come obiettivo quello di perfezionare la capacità organizzativa dell'utente.

Mirata agli studenti e alle studentesse che hanno difficoltà nel mantenere un buon livello di concentrazione e di conseguenza nell'ottimizzare il tempo.

Da questo obiettivo abbiamo effettuato un'analisi delle mobile app già in voga nel settore "produttività" dell'apple store, rilevando che ad oggi nessuna di queste fosse mirata esclusivamente agli studenti.

Poi abbiamo creato e sottoposto un questionario a studenti di svariate fasce d'età e indirizzi universitari di appartenenza per poter raccogliere più informazioni possibili.

Sulla base dei risultati ottenuti sono state delineate quattro personas per aiutarci nella progettazione e definiti i requisiti dell'app secondo il metodo MoSCoW: da qui è partito lo sviluppo dell'interfaccia.

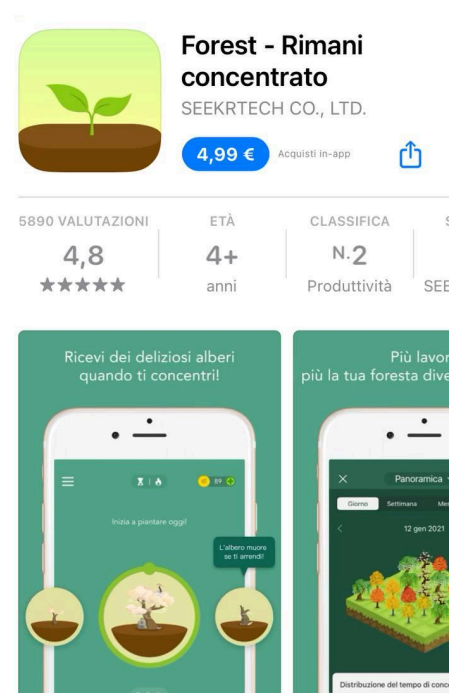
Analisi e Confronto

Per prima cosa abbiamo selezionato alcune tra le top 100 app del settore "produttività" dell'Apple store che fossero:

- in linea con la nostra idea di progetto
- valutate positivamente sugli aspetti per noi importanti
- utili nel tempo per gli utenti

Forest: "Se vuoi concentrarti nella vita reale puoi piantare un seme in Forest che nel tempo evolverà gradualmente in un albero.

Se non puoi resistere ed esci dall'app, il tuo albero appassirà."



Pro:

- Estetica semplice e intuitiva
- Sprona al non utilizzo dello smartphone
- Possibilità di vedere i proprio progressi
- Possibilità di attività di gruppo
- Green: ogni 2/3 settimane di utilizzo costante hai la possibilità di piantare un albero nel mondo reale

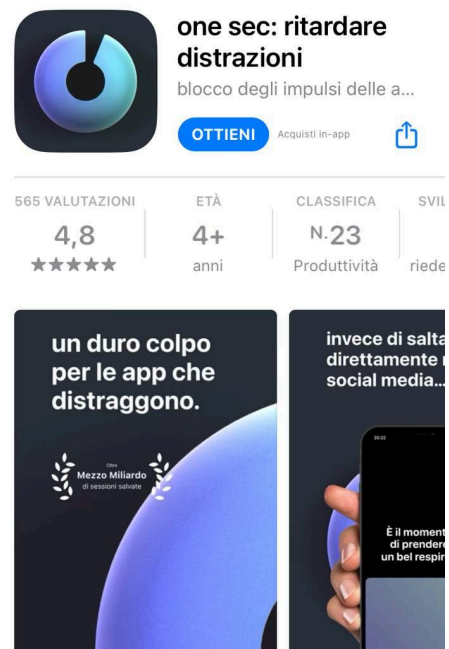
Contro:

- Consumo eccessivo della batteria dato che deve essere sempre attiva
- App a pagamento
- Molte funzionalità non risultano ottimizzate su tutti i dispositivi
- Spesso si blocca e difficoltà di sincronizzazione account
- Alta presenza di Bug in particolare nella sezione shop e per attività di gruppo

One sec: “Combatti gli algoritmi dei social media e riconquista il controllo del tuo tempo e della tua mente”. Utilizza comandi rapidi per attivare un esercizio di respirazione ogni volta che apri una delle app da te configurate.

Pro:

- Tutorial iniziale, in 5 min hai impostato tutto ciò di cui hai bisogno
- Sprona al non utilizzo delle app che ti distraggono
- Possibilità di vedere i proprio progressi
- Possibilità di bloccare parzialmente o completamente il telefono per un tempo definito (a pagamento)
- Promuove una presa di coscienza contro le app che ti portano via tempo



Contro:

- Design poco intuitivo
- Scritte confuse e in diverse lingue
- Funziona solo su iPhone (no iPad)
- 7/9 funzionalità sono a pagamento

Fatty Cat!: “Studia, guadagna del cibo e nutri il tuo gattino!” Fatty Cat! mette insieme il metodo del pomodoro (studiare 25 min + 5 min di riposo) per farti studiare e per farti guadagnare il cibo che servirà per prenderti cura dei tuoi gatti.

Pro:

- Forte componente di gamification
- Possibilità di vedere i propri progressi
- Design minimale
- Gratuita

Contro:

- Poche funzionalità
- Design poco intuitivo

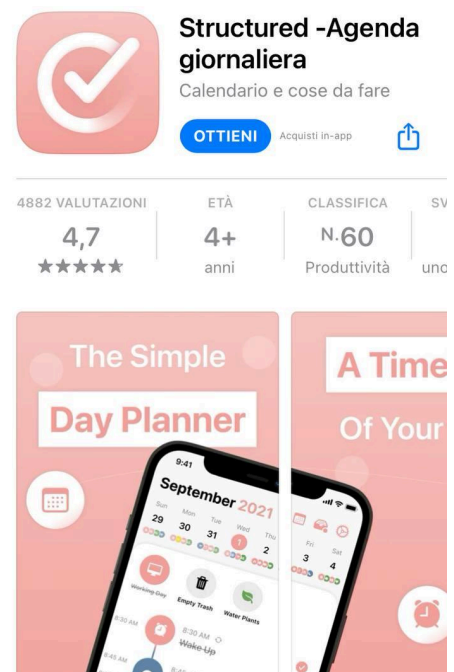
Structured: “I calendari e le liste di cose da fare possono andare bene, ma a volte abbiamo solo bisogno di avere tutto pronto e sott’occhio per affrontare la giornata al meglio”.

Pro:

- Design chiaro e semplice da usare
- Alto livello di personalizzazione
- Possibilità di interagire con altre app

Contro:

- La sincronizzazione è a pagamento
- Presenta diversi bug che possono eliminare la programmazione fatta
- Processo di organizzazione piuttosto lungo seppur intuitivo



Considerazioni

Analizzati i pro e i contro di ognuna di queste app abbiamo stabilito che sia necessario puntare su:

- un design chiaro e semplice;
- un buon funzionamento;
- la possibilità per l'utente di tracciare periodicamente i propri progressi;
- la gratuità dell'applicazione.

Le funzioni delle app che reputiamo ottimali e in linea con la nostra idea sono:

1. La possibilità di **blocco** di alcune **applicazioni** a scelta dall'utente come quella proposta da *One sec* ;
2. La possibilità di **interazione con altri utenti** con attività di gruppo come in *forest* ;
3. Spronare al non utilizzo dello smartphone tramite l'aggiunta di **componenti di gamification** come in *Fatty cat!* ;
4. La possibilità di poter organizzare i propri impegni durante la giornata e le proprie sessioni di lavoro e concentrazione come in *Structured* in modo da poter essere più organizzati.

Analisi Questionario

Essendo noi studenti non sentivamo il bisogno di una vera e propria raccolta di storie. Abbiamo scelto di creare un questionario per poter raccogliere più dati possibili in modo da avere un quadro piuttosto eterogeneo.

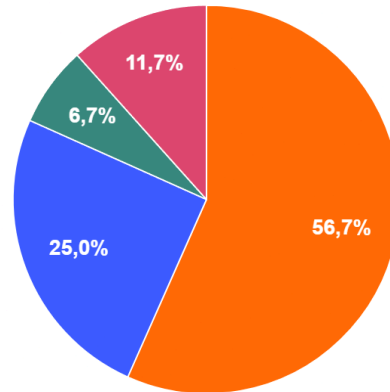
Al seguente link è possibile visualizzare il questionario:
<https://forms.gle/ZJpeUUcB5scZKB4N8>.

Abbiamo ottenuto 63 risposte, di queste, 3 non sono state prese in considerazione poiché presentavano incongruenze nelle risposte.

Dei **60 partecipanti** il 48% sono maschi e 52% femmine provenienti da vari settori e di varie fasce d'età.

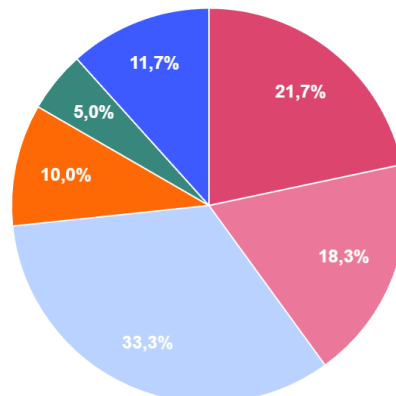
Attualmente frequenti (Se ciclo unico indicare in che periodo tramite Triennale/Magistrale)

● Magistrale ● Triennale ● Non sono uno studente ● Scuola Superiore



Quale è il tuo principale ambito di studio?

● Umanistico ● Informatico ● Scientifico ● Economico ● Medico ● Scuola Superiore



Abbiamo rilevato come solo il 27% dei partecipanti dichiara di avere un metodo di studio organizzato e strutturato contro il 20% che afferma di NON avere un metodo, i restanti dichiarano di adattare il loro metodo a seconda del tipo di lavoro da svolgere; nonostante ciò, alla domanda “Quali sono le difficoltà che incontri quando devi studiare?” dei 34 rispondenti il 65% ha affermato di avere **problemi di concentrazioni** e il 21% di **organizzazione** o programmazione, il 14% rimanente di memorizzazione o altro.

Successivamente abbiamo chiesto quanto si sentissero facilmente distratti e se durante lo studio preferissero tenere lo smartphone vicino o lontano, di seguito una tabella che riassume le risposte.

Fai fatica a concentrarti? il telefono è vicino a te?		
	Lontano	Vicino
Si - 48 (80%)	16 (33%)	32 (67%)
No - 12 (20%)	6 (50%)	6 (50%)

Dai nostri dati, che non possono rappresentare una generalizzazione ma che considereremo comunque rilevanti in questo momento, è evidente che il doppio delle persone che hanno difficoltà nel mantenere la concentrazione tengono il telefono vicino durante i loro momenti di studio.

Inoltre risulta che il 50% dei volontari tenda ad usare il telefono come distacco dallo studio rispetto allo 5% che lo userebbe come mezzo mirato al miglioramento di esso.

Le risposte al questionario hanno confermato come ormai la tecnologia sia piuttosto frequente nell'accompagnare lo studio degli studenti, e non solo, tramite ricerche, confronti e aiuti online, nonostante ciò il 92% dei partecipanti afferma di non utilizzare app per tenere traccia dei propri progressi o per motivarsi ad essere più produttivi.

Infine abbiamo fatto una serie di domande su alcune delle funzionalità alle quali avevamo pensato per la nostra app.

Personas

Per rendere più chiaro qual'è il target dell'app abbiamo deciso di creare sulla base delle risposte ottenute nei questionari delle personas differenti tra loro alle quali possa essere utile la nostra app al fine di facilitare lo sviluppo e la prototipazione.

- Per aiutarci a progettare l'applicazione in generale -

- Chi è:

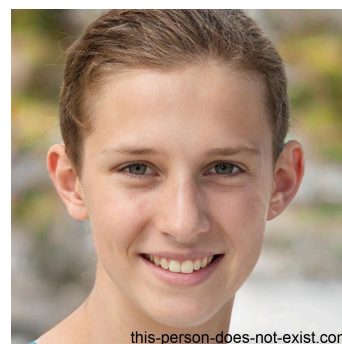
Nome: **Roger**

Età: 15 anni

Studente del secondo anno di liceo scientifico

- Gusti:

Gli piace la fisica ma detesta la matematica, si diverte ad informatica ed è interessato all'arte, non segue con molta voglia le materie umanistiche come Italiano o Storia. Le sue giornate



sono perlopiù occupate da attività extracurricolari come il tennis, il suonare la batteria in gruppo e dalla pittura, nuova passione scoperta recentemente attraverso un progetto scolastico svolto fuori dall'orario mattutino.

- Problema:

Il suo problema principale è che **spesso non riesce a coniugare tutte le sue passioni con la poca voglia di studiare**. Nei confronti delle materie che reputa noiose questo problema spesso viene estremizzato con conseguente basso rendimento scolastico.

Questo ha portato i genitori di Roger a sequestrargli prima i materiali di pittura in cui spesso si perde anche per ore e poi a vietargli di vedersi con il gruppo con cui suona.

- Obiettivi:

Roger ha come obiettivo quello di avere la possibilità di poter continuare a divertirsi a suonare con i suoi amici e di riprendere il prima possibile a dipingere e **sa che l'unico modo è andare bene a scuola ma non riesce a trovare il giusto stimolo**.

- Per aiutarci a progettare la funzione del calendario -

- Chi è:

Nome: **Serena**

Età: 19 anni

Studente del primo anno di lingue

- Gusti:

Appena uscita dall'istituto turistico aveva già le idee chiare su quale fosse l'università giusta per lei. Con la voglia di viaggiare e l'amore verso il mondo dei manga e degli anime è pronta ad affrontare questo nuovo percorso.

- Problema:

Purtroppo, già poco dopo il secondo mese di lezioni, si rende conto che **la mole di studio è di molto superiore a quella che era abituata ad affrontare** e che la memorizzazione dei Kanji giapponesi non è per nulla facile.

- Obiettivi:

Serena ha ancora un mese e mezzo prima della sessione e vorrebbe veramente riuscire a dare tutti e quattro gli esami che le spettano tra gennaio e febbraio.



Le serve solo un'adeguata organizzazione e un piccolo aiuto per rimanere costante.

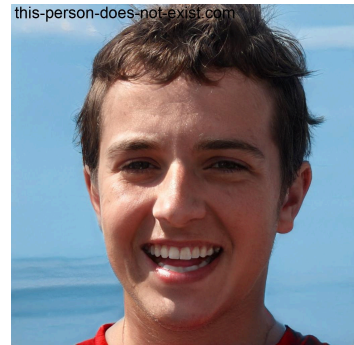
- Per aiutarci a progettare la sezione "amici" -

- Chi è:

Nome: **Andy**

Età: 23 anni

Studente lavoratore dell'ultimo anno della triennale in Filosofia



- Gusti:

Ama leggere romanzi distopici e saggi riguardanti la gnoseologia, per potersi permettere l'affitto vicino l'università lavora come cameriere in un ristorante dal giovedì alla domenica dalle 17:00 alle 1:00.

- Problema:

Ha **difficoltà nell'organizzare le sue giornate** ma il problema principale è che **quando prova a studiare si distrae spesso a meno che non sia con qualcun altro che studi con lui** o con il suo collega con il quale si confronta in modo competitivo.

- Obiettivi:

Come obiettivo vorrebbe diventare professore nei licei e trasmettere l'amore che ha per la filosofia.

- Per aiutarci a progettare la funzionalità di blocco delle notifiche e app -

- Chi è:

Nome: **Romina**

Età: 21 anni

Studentessa di Scienze Biologiche



- Gusti:

Interessata da sempre agli animali, con un debole per i felini, fin da quando ha visto "il re leone" con il sogno di avere un cucciolo di leone tutto per sé.

Ormai consuetudine perdersi a guardare video di gattini che fanno cose **su Instagram** per ore e a qualsiasi orario della giornata.

- Problema:

Ovviamente questo non solo le ruba molto tempo durante la giornata, ma ormai automatico per lei è che ogni qualvolta che

le arriva una notifica **senza accorgersene si ritrova ad aver aperto Instagram e a distrarsi con video di gattini.**

- Obiettivi:

Il suo obiettivo è diminuire il tempo di utilizzo dei social durante lo studio, sà che quando inizia a studiare sta facendo ciò che le piace e che le interessa.

Definizione dei Requisiti

Basandoci sulle risposte date ai questionari, le tempistiche e l'idea iniziale, abbiamo definito i requisiti del nostro progetto seguendo l'analisi MoSCoW. La nostra app ha come aspetti fondamentali, e quindi come requisiti **necessari**, la possibilità di:

- Creare obiettivi personalizzati, il 92% ha definito questa come una buona funzionalità da aggiungere
- Segnare eventi nel calendario, come conseguenza della funzione precedente, anche in questo caso il 90% ha valutato positivamente questa funzione
- di rimuovere notifiche/bloccare singole app/bloccare smartphone, il 77% dei rispondenti al questionario hanno valutato positivamente questa funzione
- Sistema di Reward con il completamento degli obiettivi, il 55% la userebbe per dei reward fisici, il 45% dichiara che la userebbe solo per una maggiore soddisfazione personale

I requisiti **auspicabili**, ovvero quelli essenziali se si ha a disposizione più tempo (ma il sistema è utile e utilizzabile anche senza) sono:

- Possibilità di personalizzazione dell'avatar
- Possibilità di partecipare a delle sfide a chi completa più obiettivi
- Una sezione amici con la quale creare gruppi di studio virtuali, il 68% utilizzerebbe questa funzione

I requisiti **possibili**, quelli di minore importanza:

- Collaborazione con brand o simili per migliori reward

Infine i requisiti **desiderati** che possono essere rimandati ad una fase successiva

- Personalizzazione tema e/o Icona come Reward
- Chat vocale all'interno dei gruppi studio
- Sulla base delle risposte degli utenti reputiamo interessante aggiungere la possibilità di ricercare sul web direttamente tramite app

Inoltre abbiamo ritenuto necessario, come poi si vedrà, che al lancio dell'app ci fossero delle schermate introduttive, di accesso e iscrizione.

Generazione di idee

Decisi e definiti i requisiti sulla scala MoSCoW è iniziato lo sviluppo dello stile grafico e dell'interfaccia dell'app.

Con la parte grafica abbiamo cercato di creare un'identità unica e riconoscibile, nello sviluppo, invece, l'obiettivo che ci siamo dati è stato quello di creare l'interfaccia più intuitiva possibile.

Identità Visiva

- **Logo e icona:** il logo è stato creato cercando di riproporre gli elementi principali definiti come requisiti necessari. Come si vedrà dopo eravamo indecisi nella scelta del logo che è stata confermata direttamente dagli utenti.



StudyWard

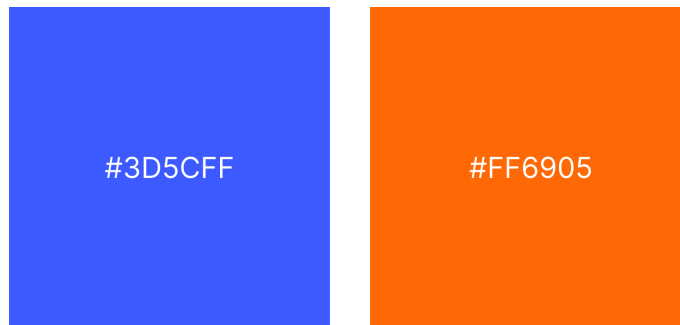
La presenza del calendario come quella dell'orologio e del trofeo sono abbastanza esplicativi del funzionamento dell'app.

Per l'icona abbiamo invece preferito optare uno sfondo chiaro e le iniziali dell'idea del nostro progetto: StudyWard



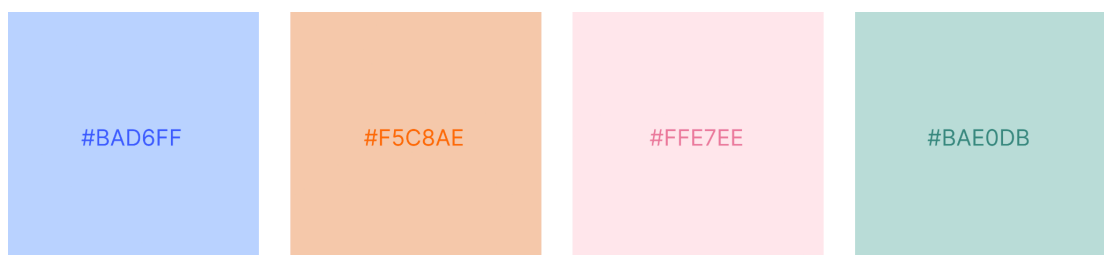
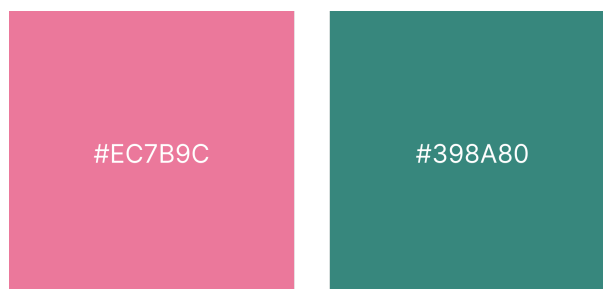
- **Colori:** come colori sono stati scelti il blu e l'arancione.
Il blu è il simbolo indiscusso di armonia, equilibrio e calma interiore e per questo è stato utilizzato quasi come fondamento dell'app in modo

da trasmettere tranquillità ma anche serietà in modo da rimandare ad un senso pragmatico.



Con l'arancione, che è un colore particolarmente stimolante, associato all'energia e alla realizzazione, in grado di trasmettere ottimismo, complicità ma anche vitalità e forza, volevamo rappresentare quell'aspetto più edonico dell'applicazione.

Inoltre, abbiamo deciso di utilizzare anche il rosa e il verde come ulteriori colori secondari e delle varianti dei 4 colori selezionati.



- **Font:** la scelta della tipografia è avvenuta in modo automatico per quanto riguarda l'interno dell'app nella quale abbiamo voluto riprendere un font semplice e simile a quelli usati da Apple, per questo abbiamo utilizzato “Inter”, “Poppins” e “Space Grotesk” come font principali.

Inter	Poppins	Space Grotesk
abcdefghilmnopqrstuv wxyzABCDEFGHILMNO PQRSTUVWXYZ123456 789!>£\$4%&/(()=?	abcdefghilmnopqrstu vwxyzABCDEFGHILMNO PQRSTUVWXYZ1234567 89!>£\$4%&/(()=?	abcdefghilmnopqrstuv wxyzABCDEFGHILMNOP QQRSTUVWXYZ12345678 9!>£\$4%&/(()=?

Per l'icona e il logo il font utilizzato è invece “Sitka”, sviluppato per Microsoft da M. Carter, in collaborazione con il team Advanced Reading Technologies, è stata la prima famiglia di caratteri tipografici progettata con studi scientifici sulla leggibilità integrati direttamente nel processo di progettazione.

StudyWard

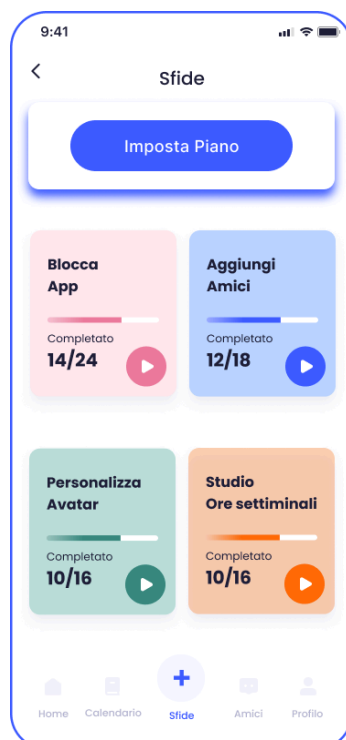
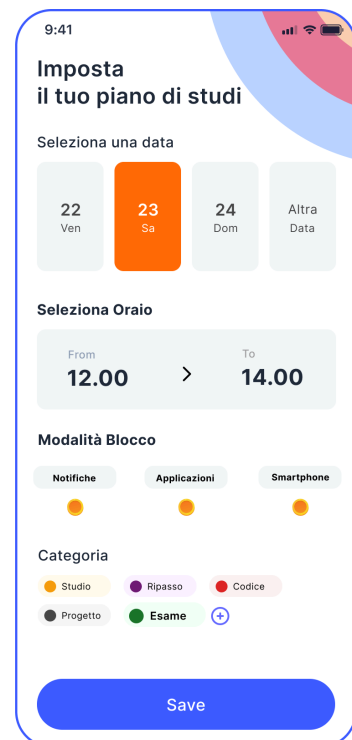
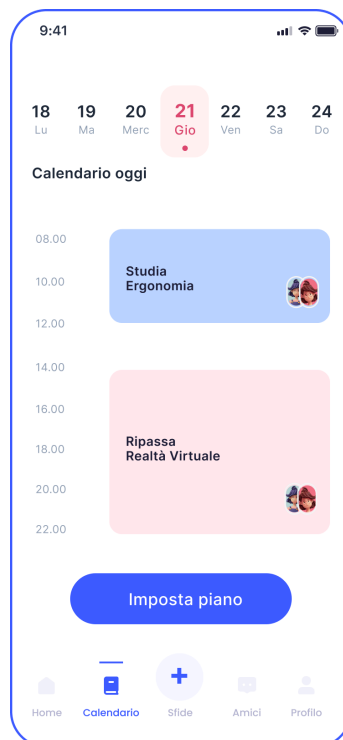
Funzionalità dell'app

In seguito alla definizione del branding abbiamo sviluppato e prototipato in Figma, visibile al seguente link:

<https://www.figma.com/file/DfbYtcdaBmpZnsedxuLW1S/Studyward?type=design&node-id=2%3A2&t=AE5UC5N4F2ellzHo-1>

1. Calendario e blocco dello smartphone:

Con il calendario abbiamo ripreso la struttura, ormai affermata, del calendario digitale cercando, però, di **semplificare** e **velocizzare** l'azione di aggiungere eventi.



Inoltre da qui è possibile decidere se e in che modalità **bloccare lo smartphone**, ciò comporterà un **guadagno di token** poi spendibili all'interno dell'app in vari modi.

2. Sfide:

Nella sezione sfide non solo è possibile vedere quali sono quelle attive nel momento della visualizzazione, ma c'è anche la possibilità di vedere a che punto della sfida si è. Così facendo abbiamo voluto creare un modo semplice ed efficace per

poter far **controllare** agli utenti **i propri progressi** di volta in volta.

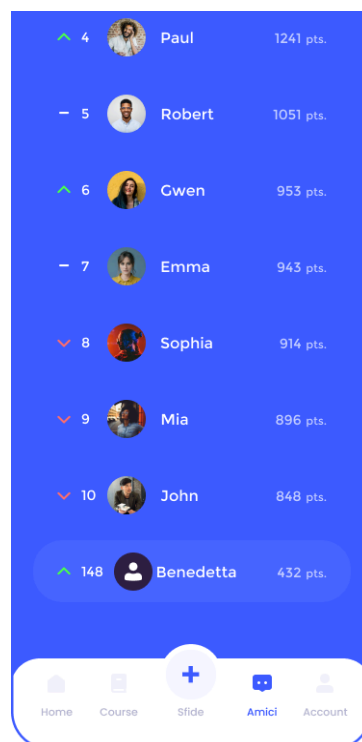
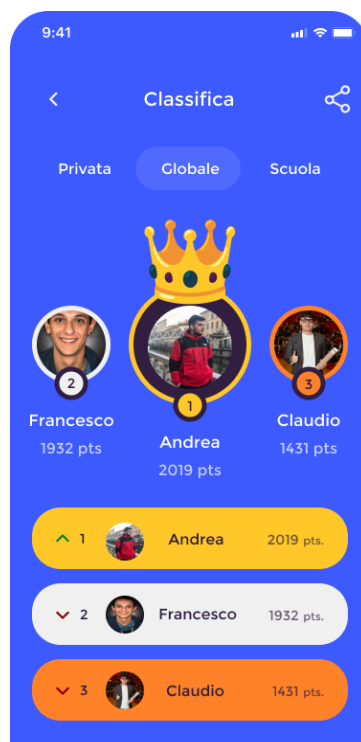
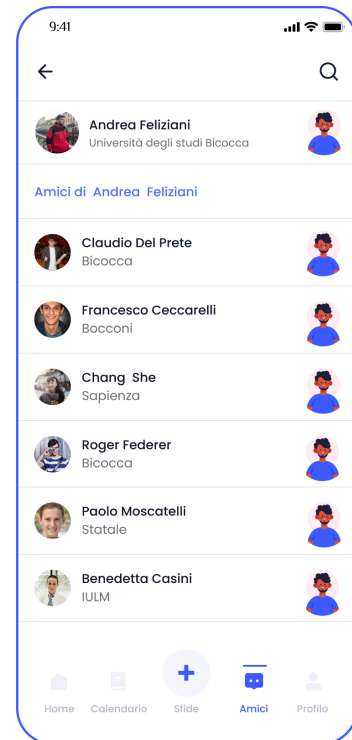
Una volta completata una sfida si otterranno dei token come ricompensa.

3. Amici:

La sezione amici si divide in tre sottosezioni:

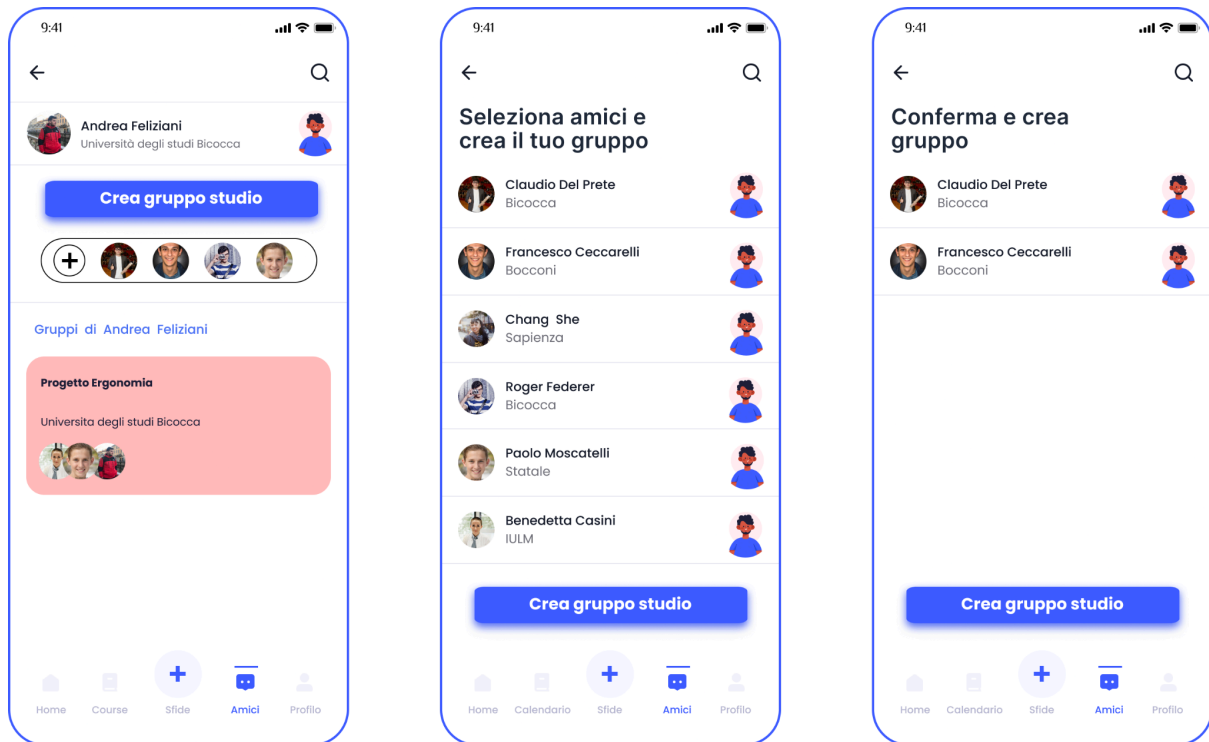
Amici - per vedere la lista degli amici che si hanno o per aggiungere un nuovo amico.

Qui sarà possibile vedere i profili dei propri amici, quali premi hanno ottenuto e come questi hanno deciso di **personalizzare l'avatar**.



Classifiche - per poter vedere chi ha accumulato più punti tra i tuoi **amici**, nel **mondo** o in una o più (massimo 3 alla volta) liste create dall'utente o alle quali ha deciso di partecipare. Chi arriverà **al primo posto** alla fine di un periodo prestabilito **otterrà dei token**.

Gruppi studio - nei quali l'utente potrà decidere di partecipare **con** i propri **amici** affinché si possano creare delle vere e proprie sessioni di studio. Questo aspetto è stato pensato affinché l'utente abbia anche una **componente sociale** che lo sproni nell'utilizzo dell'app.

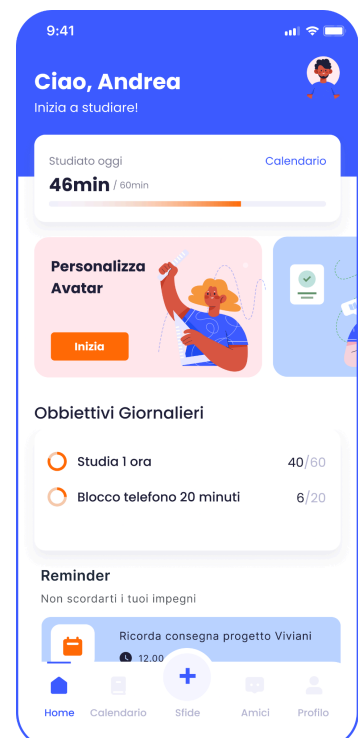


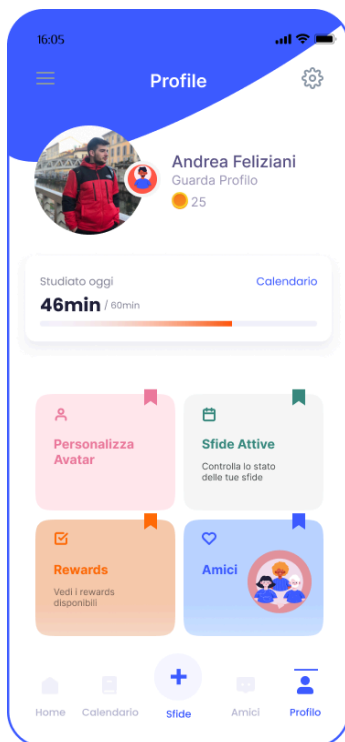
4. Home:

Nella **homepage** abbiamo tentato di creare una combinazione di affordance e vincoli per rendere l'utilizzo del sistema facile ed intuitivo.

Si può accedere a **tutte le funzioni principali a distanza di un click**:

- la possibilità di personalizzazione
- la visualizzazione degli obiettivi
- l'elenco delle attività nel calendario
- tramite la barra di navigazione in basso si raggiungono tutte le pagine rimanenti

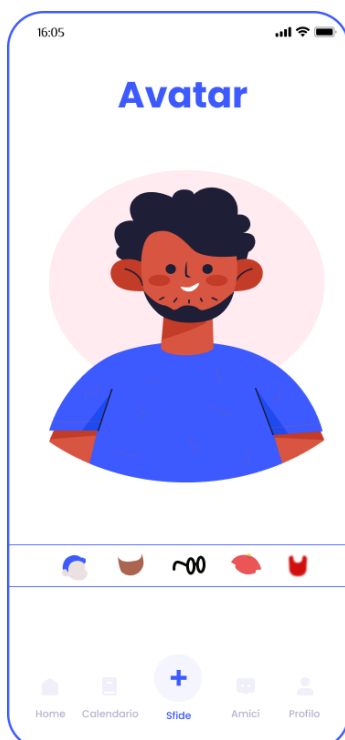
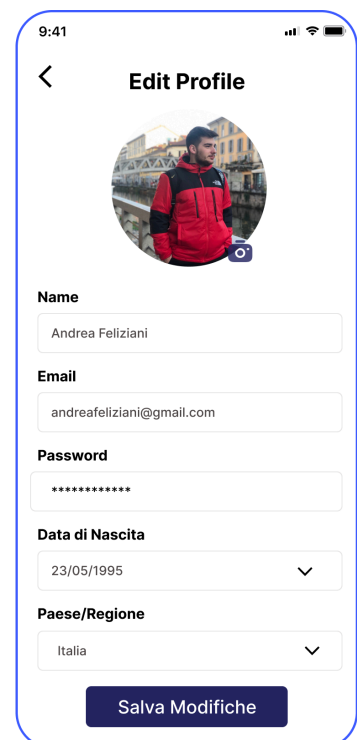
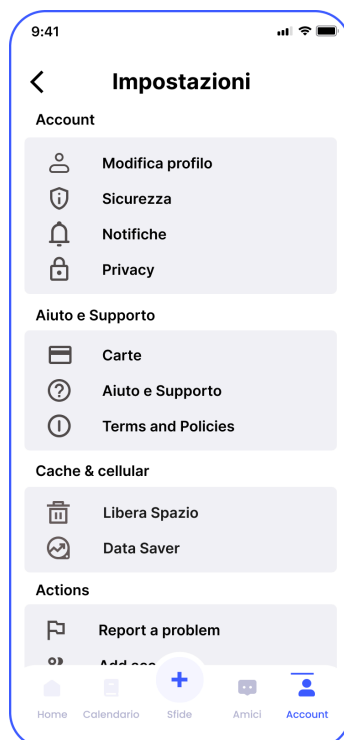




5. Profilo:

In questa sezione l'utente trova un **accesso sistematico alle funzionalità principali** dell'app.

Inoltre, tramite la rotellina in alto a destra, si può **accedere alle impostazioni** nelle quali, come di prassi, è possibile modificare i propri dati, la password, l'immagine del profilo e gestire altre funzionalità dell'app al livello di sistema.



6. Avatar:

A questa sezione si accede facilmente ogni qual volta si incontra la scritta **“Personalizza Avatar”** e, come è facile intuire, si possono personalizzare **vari aspetti** dell'avatar **sbloccabili tramite token**.

Questo è ciò che riguarda le ricompense interne all'app: il cosiddetto *farming* è un aspetto di

moltissimi giochi e consiste nell' **accumulare** grandi quantità di **risorse spendibili** in un secondo momento **in cambio di elementi collezionabili**, pensiamo che questo possa essere un buon metodo per motivare ulteriormente gli studenti ad utilizzare l'app e di conseguenza ad essere più organizzati nel programmare la loro giornata.

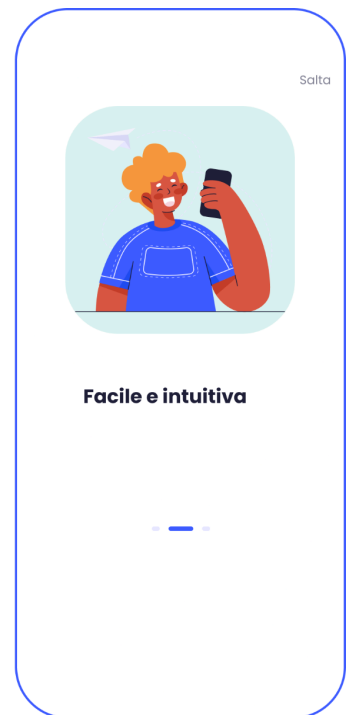
Di seguito alcune delle schermate di personalizzazione per capelli, barba e magliette.



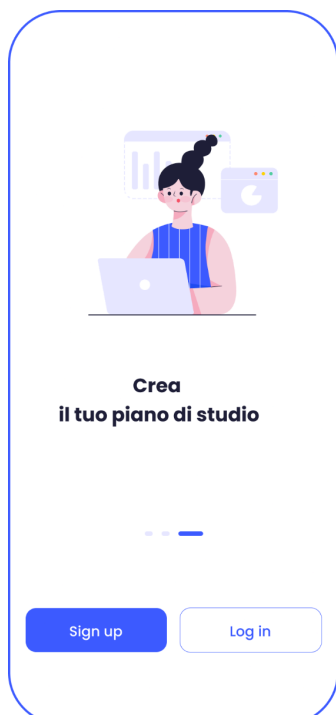
7. Lancio dell'app

Seppur sarà la prima cosa che l'utente vedrà, per concludere, la sezione di lancio dell'app è così suddivisa:

1. Logo come schermata di caricamento
2. Tre schermate introduttive durante il primo accesso



3. Una per l'iscrizione e un'altra per l'accesso



Sign Up

Your Email

Password

[Crea account](#)

☐ Prima di creare l'account verifica le condizioni di termini e di utilizzo

Hai già un account? [Log in](#)

Log In

Your Email

Password

[Password dimenticata?](#)

[Log in](#)

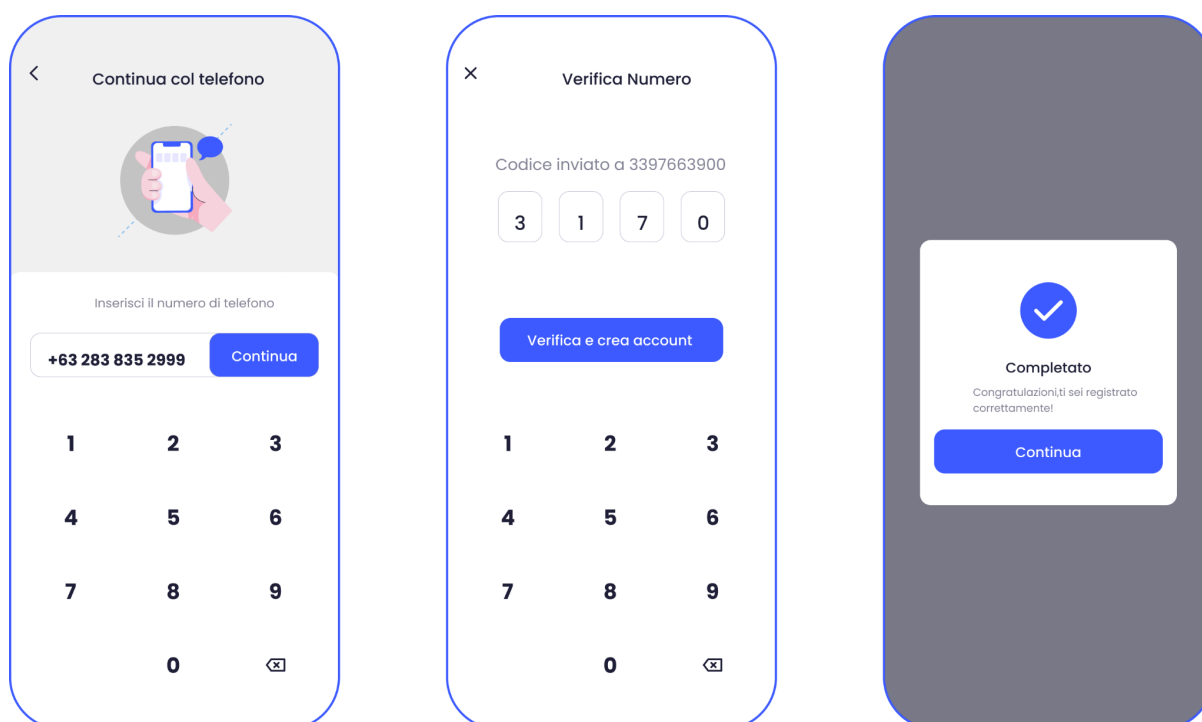
Non Hai un account? [Sign up](#)

Or login with




4. Due per la verifica a due fattori tramite numero di telefono

5. L'ultima per l'iscrizione avvenuta



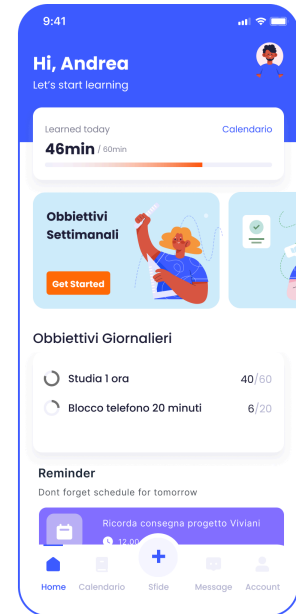
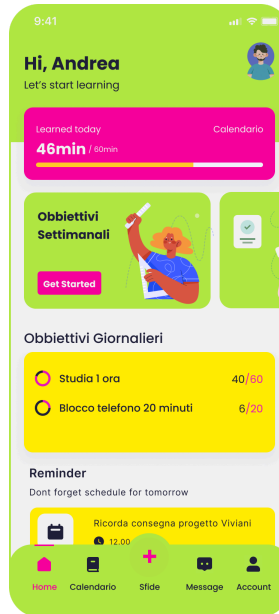
Test Utente

Il test utente si è svolto in due modalità:

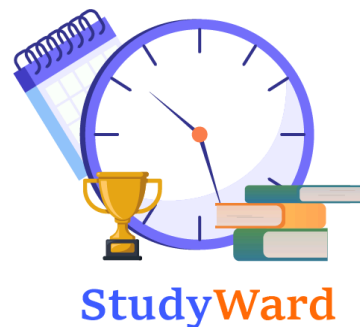
1. **Navigazione libera** - una volta sviluppata l'interfaccia e aver fatto la prototipazione abbiamo chiesto a due possibili utenti di eseguire una navigazione libera e a due studenti di TTC una navigazione collaborativa all'interno dell'app chiedendo di commentare tutto ciò che si sentissero di dire, inoltre abbiamo chiesto di aiutarci a scegliere alcuni aspetti del design sui quali eravamo indecisi.
2. **Task Analysis** - la task analysis verrà meglio descritta più avanti, tuttavia i 9 utenti che hanno partecipato ad essa ci hanno aiutati a risolvere dei dubbi di natura stilistica.

Dubbi:

- Abbiamo chiesto ai 13 utenti totali di dirci quale delle due palette colori preferissero e 10 su 13 hanno preferito la palette riportata a destra. Abbiamo deciso di assecondare questa preferenza in modo che potesse trasparire meglio l'accezione pragmatica nell'intera app.

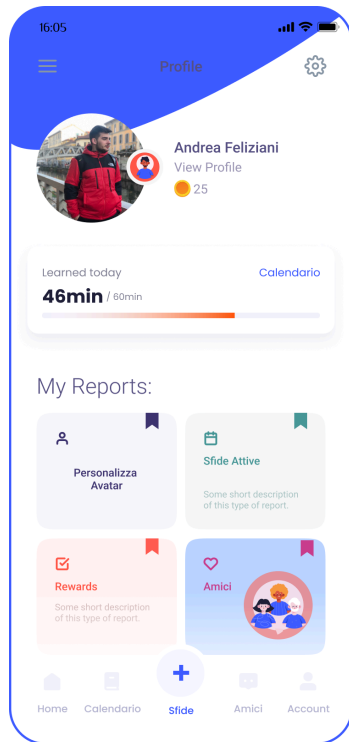


- Inoltre, come già accennato, abbiamo chiesto se preferissero il logo con la presenza dell'avatar o meno, in questo caso 11 su 13 hanno dichiarato di preferirlo con e per questo abbia utilizzato quest'ultima versione.

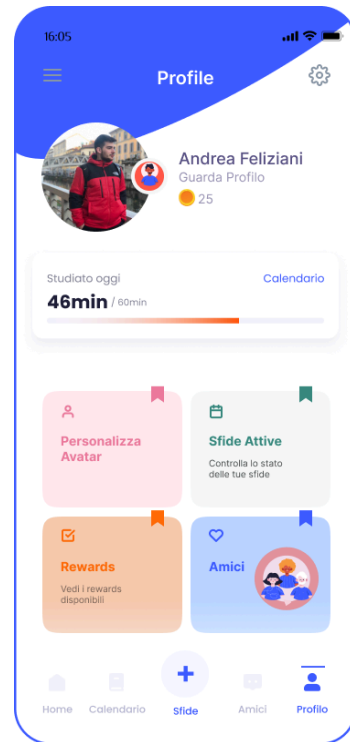


Esito della navigazione libera:

- Durante l'utilizzo la metà degli utenti ci ha fatto notare che la schermata del profilo fosse poco leggibile per via di caratteri un pò piccoli, per questo sono stati ingranditi i testi e riadattati i caratteri in modo da risultare più leggibili.

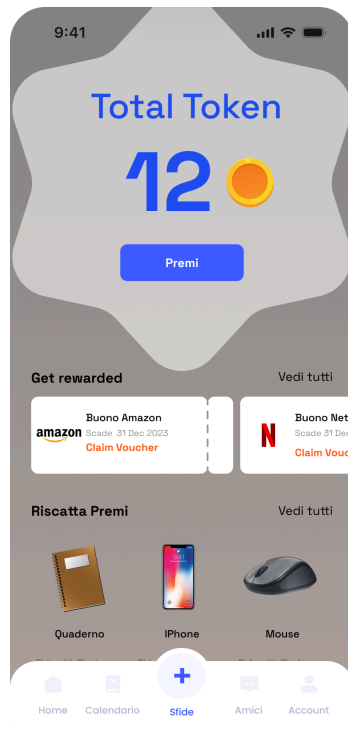


prima

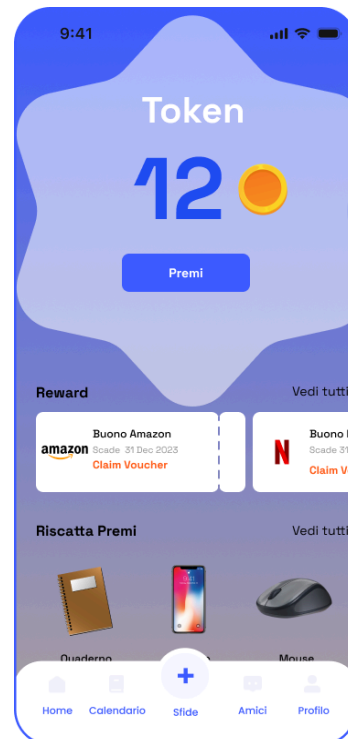


dopo

- Un altro consiglio è stato quello di adattare la sezione dei reward allo stile del progetto in modo da essere più inerente con il tema dell'app.

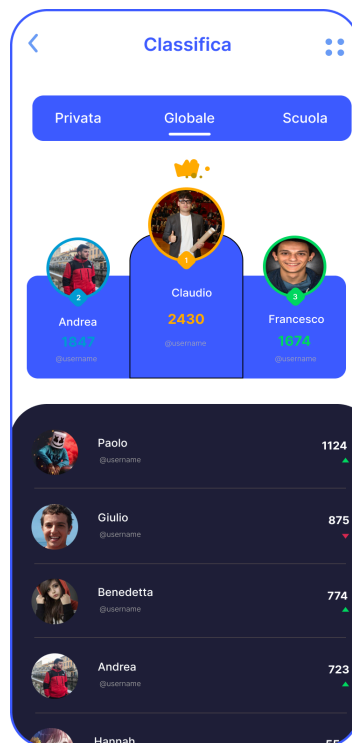


prima



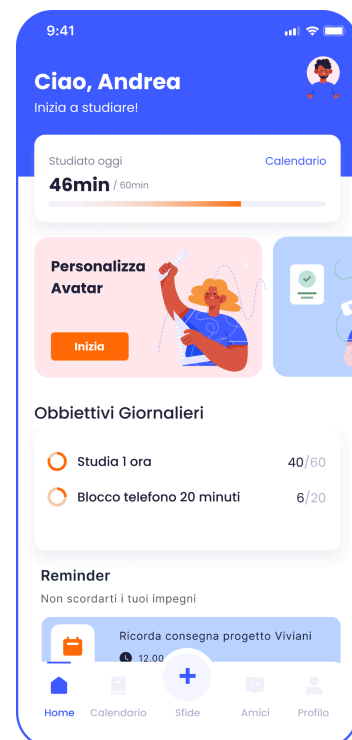
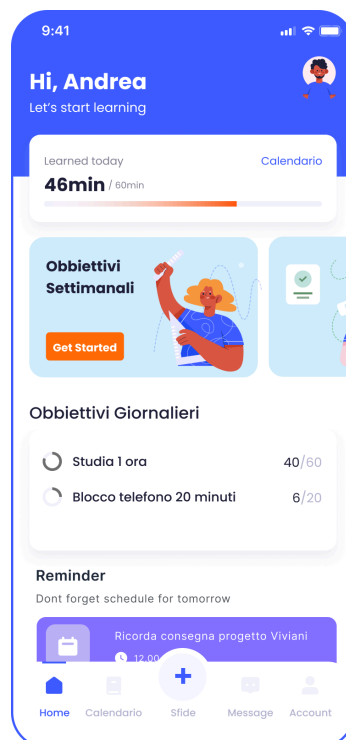
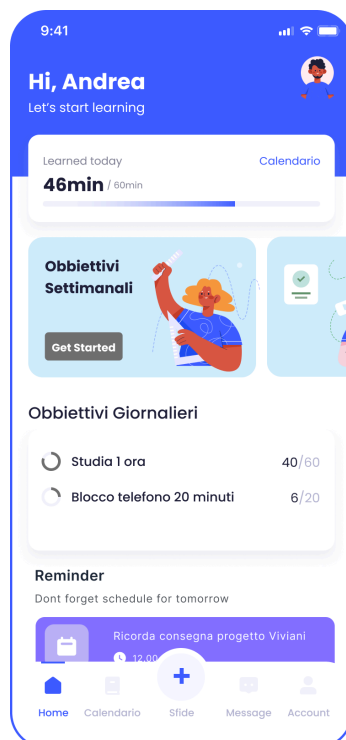
dopo

Evoluzione progettuale e stilistica durante lo sviluppo:



- Durante lo sviluppo dell'interfaccia sono avvenute delle modifiche in quanto gli utenti che l'hanno testata hanno giudicato alcune sezioni "poco colorate" e/o "piuttosto brutte". Ad esempio la classifica era stata definita strutturalmente buona ma esteticamente brutta.

- La home inizialmente era poco colorata, durante lo sviluppo del progetto è stato deciso di renderla più fedele alla palette scelta, in modo da trasmettere al meglio anche l'aspetto edonico dell'app.



Task Analysis

Abbiamo selezionato **5 task** da far compiere ai nostri utenti in modo da poter osservare se le funzioni principali della nostra app risultassero semplici e intuitive da usare.

Sulla base dei requisiti che abbiamo definito necessari e auspicabili **abbiamo deciso di chiedere agli utenti** di:

1. Creare un piano studio
2. Creare un gruppo studio
3. Riscattare il suo primo premio!
4. Modificare il colore della barba dell'avatar in verde
5. Visualizzare la classifica globale

Al seguente link il drive con alcuni dei task eseguiti dai nostri utenti:

<https://drive.google.com/drive/folders/1u2rCYN20xNRGCNTTcPv2XNVG41iaIKNg?usp=sharing>

Di seguito la tabella nella quale è possibile visualizzare i task che abbiamo sottoposto a 9 utenti, i loro tempi, il numero di click e la valutazione del task:

Tempi, click e valutazione	Crea un nuovo piano studio	Crea un nuovo gruppo di studio	Riscatta il tuo primo premio	Modifica il colore della barba dell'avatar in verde	Visualizza classifica globale
Click minimi	C = 3	C = 5	C = 4	C = 3	C = 2
Sara	8,8 s / 3	10,9 s / 5	13,5 s / 6	9,7 s / 3	22,1 s / 6
Jacopo	8,9 s / 3	11,4 s / 5	10,9 s / 4	10,3 s / 3	8,3 s / 2
Fabio	9,5 s / 3	34,2 s / 10	11,2 s / 4	21, 1s / 8	24,6 s / 6
Benedetta	9,1 s / 3	17,7 s / 6	25,2 s / 8	10,1 s / 3	7,9 s / 2
Federico	10,4 s / 4	21,9 s / 7	19,2 s / 6	19,6 s / 7	9,2 s / 3
Chiara	12,7 s / 3	11,2 s / 5	10,8 s / 4	10,9 s / 4	12,1 s / 5
Giulia	11,2 s / 4	12,1 s / 5	11,5 s / 4	9,2 s / 3	25,4 s / 9
Carlotta	12,5 s / 3	14,3 s / 5	13,7 s / 4	11,2 s / 3	17,4 s / 4
Lorenzo	11,8 s / 3	13,4 s / 5	21 s / 6	26 s / 7	8,9 s / 3
Task eseguita con successo	Ma con più tempo	Task completata ma con suggerimenti		Task non completata	
I valori riguardano i tempi (T) e i click (C), riportati nel seguente ordine T/C (es. 5,5s / 2)					

I risultati delle task sottoposte dimostrano come l'app nel suo aspetto più generale abbia una facilità d'uso piuttosto alta in quanto il rapporto tra numero di click e tempo per i task eseguiti è molto basso.

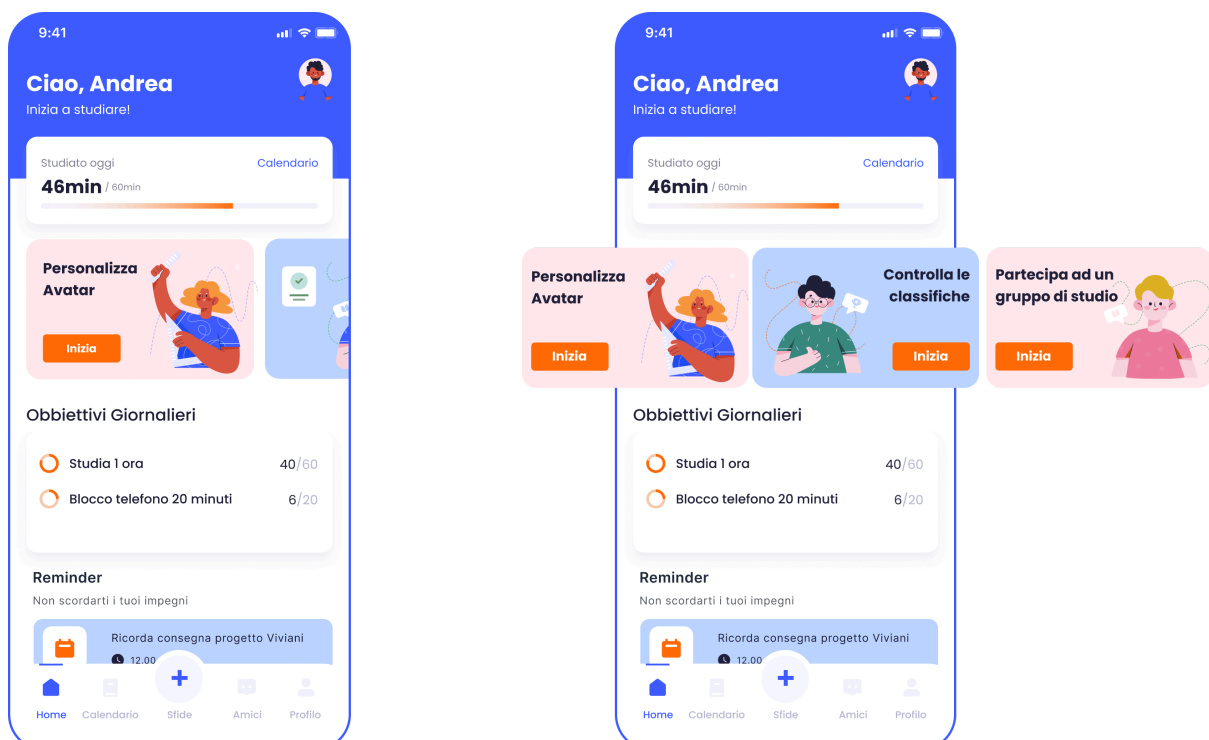
Inoltre nessuno dei tester ha avuto difficoltà nel creare un piano di studio, e di conseguenza, nel attivare la funzionalità di blocco, azioni fondamentali dell'app.

Alcuni utenti come Fabio e Federico hanno riscontrato più difficoltà rispetto ad altri, e i task che sono risultati più difficoltosi sono stati: “**crea un nuovo gruppo di studio**” e “**visualizza la classifica globale**”.

Redesign

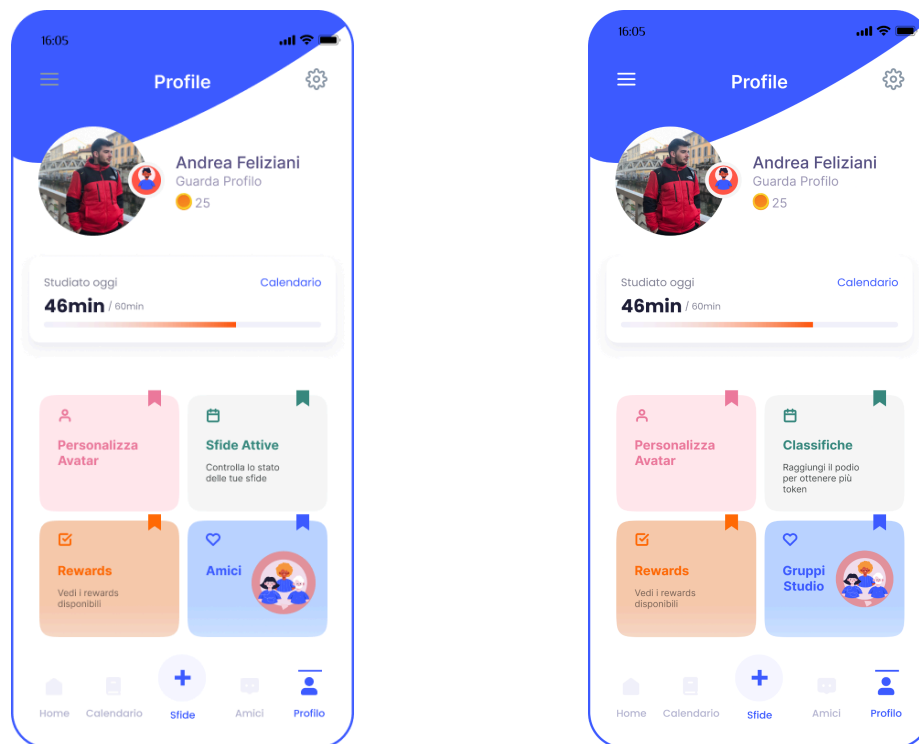
Dato che questi task sono risultati più difficili da raggiungere abbiamo deciso di proporre nuove possibili combinazioni di elementi nella sezione profilo e home per aumentare il numero di possibili percorsi per raggiungere i task sopracitati.

Nella home avevamo lasciato appositamente la parte dello slider per capire quali altre sezioni potessero tornare utili a portata di un click.



L'esecuzione dei task da parte degli utenti ci ha aiutato a selezionare le sezioni migliori da inserire, in questo modo **abbiamo aumentato il numero di percorsi e diminuito il numero di click necessari al raggiungimento delle pagine scelte**.

Un'ulteriore alternativa che abbiamo trovato per facilitare i task è stata quella di **sostituire** nella sezione profilo **gli elementi che portavano alle sfide e agli amici** dato che sono **entrambe raggiungibili tramite la barra di navigazione**.



Così facendo **abbiamo rimosso una ridondanza non necessaria e aumentato il numero di cammini** per il raggiungimento dei task che hanno creato difficoltà.

È possibile scegliere sia una che entrambe delle nostre soluzioni proposte in modo da migliorare la facilità d'uso agli utenti.

Conclusioni

In conclusione, lo sviluppo del nostro progetto e la successiva fase di testing con gli utenti hanno dimostrato l'importanza fondamentale dell'User Experience (UX) e delle scelte stilistiche nell'ottenere un prodotto di alta qualità. Durante il processo di sviluppo, abbiamo dedicato tempo per **comprendere le esigenze e le aspettative degli utenti**, al fine di creare un'applicazione che fosse intuitiva, coinvolgente e soddisfacente da utilizzare.

Attraverso vari test e feedback degli utenti, siamo riusciti a identificare le aree di miglioramento e ad apportare modifiche significative. Abbiamo adottato un approccio iterativo, tenendo conto dei suggerimenti degli utenti e apportando modifiche di conseguenza. Questo processo ci ha permesso di ottimizzare l'usabilità dell'applicazione e di fornire un'esperienza utente più gratificante.

Un'altra componente cruciale del nostro lavoro è stata la scelta di uno stile visivo coerente e accattivante. Abbiamo effettuato ricerche approfondite per comprendere quale tipologia di design fosse più indicata al progetto e soddisfacesse le preferenze degli utenti. Le scelte stilistiche miravano a creare un'interfaccia pulita, intuitiva e moderna, in grado di favorire un'interazione piacevole e senza intoppi con l'applicazione.

I feedback degli utenti hanno giocato un ruolo fondamentale nel perfezionamento dell'esperienza complessiva, **consentendoci di individuare e risolvere eventuali problemi o ostacoli**. Le modifiche apportate in seguito ai test degli utenti hanno avuto un impatto significativo sull'efficacia dell'applicazione.

Inoltre, nella sezione “nuove proposte” abbiamo avanzato delle proposte che vedono la riduzione al massimo dei click necessari al raggiungimento di determinate sezioni dell'app e la rimozione di tutto ciò che risulta ridondante

e non necessario, cercando di ottimizzare la navigazione e semplificare l'utilizzo di alcune funzionalità.

Sviluppi futuri

Per i futuri sviluppi dell' applicazione, le modifiche che vorremmo sviluppare per migliorare StudyWard, riguardano principalmente 4 aspetti:

Nella sezione **Avatar** vorremmo rendere più chiara la schermata di selezione, differenziando bene gli item che l' utente già possiede rispetto a quelli che deve comprare. Sarebbe utile infatti creare una nuova sezione "**Armadio**" in cui l' utente può vedere gli item che ha precedentemente riscattato o acquistato.

Nella sezione **Sfide** vorremmo creare delle sfide personalizzate in base alla categoria selezionata nel piano di studio, quindi proporre delle sfide in base al tipo di studio che l' utente desidera.

Inoltre ci piacerebbe creare una **night mode** e altre **palette di colore personalizzabili** e riscattabili con i token, in modo tale che l' utente possa personalizzare l' applicazione a 360°.

Reputiamo interessante anche la possibilità di creare delle **chat vocali all'interno dei gruppi studio** in modo da aumentare l'interazione tra gli utenti e la possibilità che quest'ultimi la utilizzino maggiormente.

Sulla base delle risposte degli utenti reputiamo, infine, utile aggiungere la possibilità di **ricercare sul web direttamente tramite app**, ad esempio con collegamenti tramite Bing che propongono in risposta anche delle soluzioni sviluppate da Chat GPT.