



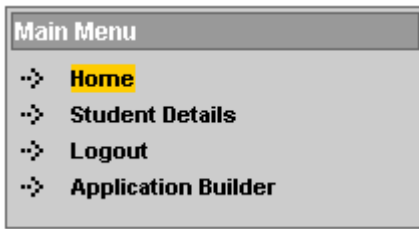
MANUALE UTENTE

Data: 22/06/05

SOMMARIO

1. OVERVIEW	3
2. ANALISI	5
2.1 User Profile Builder	5
2.2 Scenario Builder	6
2.3 Scenario Based Inspection	9
2.4 Scenario Based Technical Inspection	10
2.5 User Experience Inspection	12
2.5.1 New MiLE UE Comment	12
2.5.2 New Student UE Comment	14
2.6 User Testing	16
2.6.1 Scenario Converter	16
2.6.2 User Testing Scenario Builder	19
2.6.3 Insert a UT Comment	21
2.6.4 Manage Scenarios	22
2.7 Tools	23
2.8 Technical Inspection	24
2.9 Personal Technical Library	26
2.9.1 New Student Heuristic	26
2.9.2 New Student UE Indicator	28

1. OVERVIEW



- Home: Mostra un summary dei dati dello studente e un elenco dei “work in progress”
- Student Details: Mostra un elenco di informazioni anagrafiche dello studente modificabili cliccando sul bottone “Edit my details”, dal riquadro *select your activity* è inoltre possibile modificare la password di accesso alla piattaforma.
- Logout: Effettua il logout dell’applicazione
- Application Builder: è il vero cuore dell’applicazione, abilita la finestra *Select Your Activity* come quella mostrata in figura



Le prime due voci permettono rispettivamente di dichiarare completata un’analisi di usabilità e di cancellare un’analisi.

La sezione *My Applications* mostra un elenco di tutte le applicazioni “work in progress” con data di inizio, data di fine (se ultimate), nome dell’analisi e numero della release.

La sezione *Create New Application* permette di iniziare il processo di analisi di una nuova applicazione.

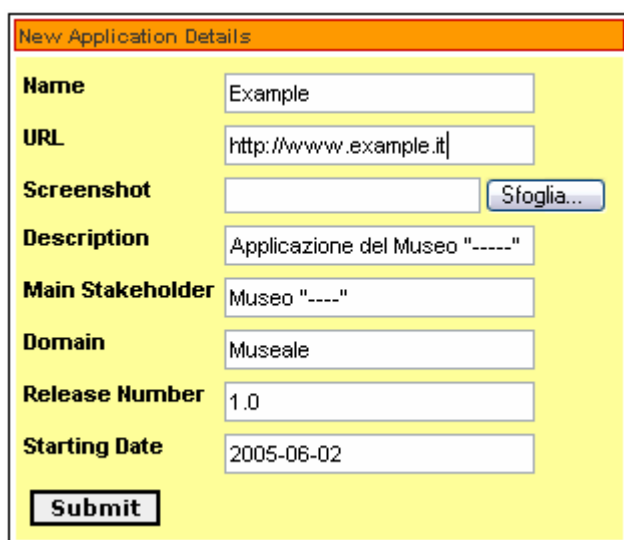
Verranno spiegati di seguito i passi dell'analisi di un'applicazione sia dal punto di vista della metodologia sia da quello dell'uso dell'applicazione effettuando tutti gli step necessari per il completamento di un'analisi di usabilità

Creazione di un applicazione



Clicca per la demo

Selezioniamo la voce *Create New Application* dal riquadro *Select Your Activity* e inseriamo i “dati anagrafici” della nostra analisi nel riquadro *New Application Details* come mostrato in figura



The screenshot shows a form titled "New Application Details" with the following fields and values:

Name	Example
URL	http://www.example.it
Screenshot	<input type="text"/> <input type="button" value="Sfogliala..."/>
Description	Applicazione del Museo "-----"
Main Stakeholder	Museo "-----"
Domain	Museale
Release Number	1.0
Starting Date	2005-06-02

Le voci sono autoesplicative, alla voce “Main Stakeholder” andrà inserito il destinatario principale dell'analisi, alla voce “Domain” il tipo di dominio dell'applicazione (Museale, bancaria, ecc...) Cliccando sul bottone *Submit* creiamo il progetto dell'applicazione da analizzare e veniamo reindirizzati alla pagina *My Applications* con l'elenco di tutte le applicazioni “work in progress”. Cliccando sull'applicazione appena creata ci vengono mostrati i dettagli dell'applicazione inseriti



The screenshot shows a view titled "Application Details" with the following information:

Name	Example
Release Number	1.0
Description	Applicazione del Museo "-----"
URL	http://www.example.it
Starting Date	2005-06-02
Ending Date	
Domain	Museale
Main Stakeholder	Museo "-----"

Il bottone *Modify* ci permette di modificare i parametri appena inseriti tramite una form analoga, *View Screenshot* carica l'immagine eventualmente caricata nella form precedente. Clicchiamo sul bottone *Proceed to Evaluation* per iniziare l'analisi di usabilità.

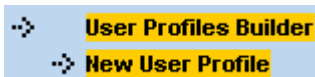
2. ANALISI

L'analisi è composta da una serie di attività elencate nel riquadro *Select Your Activity* mostrato in figura



Effettueremo di seguito tutte le attività elencate.

2.1 User Profile Builder



[Clicca per la demo](#)

In questo step verranno inseriti i profili utente necessari per l'analisi.

Nel campo name verrà inserito il nome reale o simbolico dell'utente, nei due campi successivi una breve descrizione dell'utente e le dimensioni che riassumono il profilo stesso (Età, Professione, ecc...)

Come definire uno user profile?

Per definire uno user profile è possibile usare sia aspetti socio-demografici (età, lavoro, regione geografica, ecc...) sia criteri "webografici" (Conoscenza di internet, disponibilità tecnologica, velocità di connessione, ecc...).

Di seguito viene mostrato un esempio di user profile per l'analisi di un sito di un museo

Create New User Profile

Name

Description Rich Text Editor

Considered Dimension Professione: Insegnante d'arte
Età: 45
Uso del web: 0,5 ore al giorno
Connessione: Ethernet
Siti Preferiti: Educational
Lingua: Italiano, Inglese Rich Text Editor

2.2 Scenario Builder

- Scenario Builder
- New Scenario

In questo step verranno creati i diversi scenari d'uso necessari per l'analisi.

La prima azione da fare è associare allo scenario uno degli utenti creati nello step precedente

Select User Profile to associate with

--Select User Profile to associate with--

Il menu a tendina è quello che fa a caso nostro, usandolo è possibile selezionare un utente tra quelli creati e una volta effettuata la selezione l'applicazione caricherà automaticamente i dati dello user profile.

Select User Profile to associate with

Laura

Selected User Profile

Name	Laura
Description	Insegnante d'arte di un liceo
Considered Dimensions	Professione: Insegnante d'arte Età: 45 Uso del web: 0,5 ore al giorno Connessione: Ethernet Siti Preferiti: Educational Lingua: Italiano, Inglese

Ora non ci resta che creare lo scenario.

Nel campo name verrà attribuito un nome simbolico allo scenario, nei tre campi successivi l'obiettivo finale dello scenario, una descrizione testuale, le aspettative ricavabili dallo scenario stesso.

Come definire uno scenario?

Gli scenari sono "stories about use", descrivono utenti tipo dell'applicazione, uno o più obiettivi ed elementi del contesto d'uso (luogo, tempo, circostanze, ecc...).

MiLE+ fa uso degli scenari per guidare l'analisi di usabilità infatti senza una chiara comprensione delle necessità degli utenti e dei loro obiettivi è impossibile portare a compimento un'analisi di usabilità che porti a risultati utili per il re-design dell'applicazione.

Gli scenari esemplificano persone o ruoli e i loro obiettivi, aiutando i progettisti sia a concretizzare i risultati dell'analisi dei requisiti, sia a comunicarli, convalidarli e negoziarli con i committenti.

Scenario details

Name

Goal / Motivation

Description

Expected Outcome

Una volta creato lo scenario cliccando su Submit l'applicazione ci presenta un riepilogo con i dati appena inseriti (modificabili mediante il tasto Edit).

Scenario Details

Name Visita con classe

Goal Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.

Description Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.

Expected Outcome Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito

Ora non ci resta che suddividere lo scenario in task, per farlo clicchiamo sul bottone Add Task.

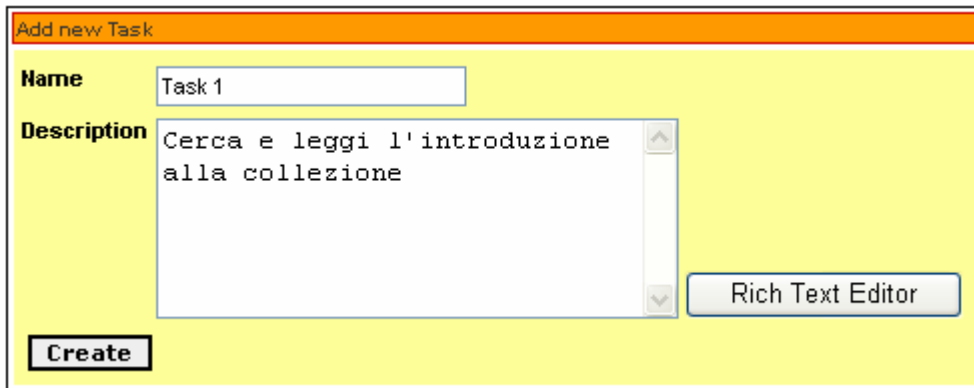
Cosa sono i task e come definirli?

I task non sono altro che brevi e semplici azioni che permettono all'utente di raggiungere il suo

obiettivo finale.

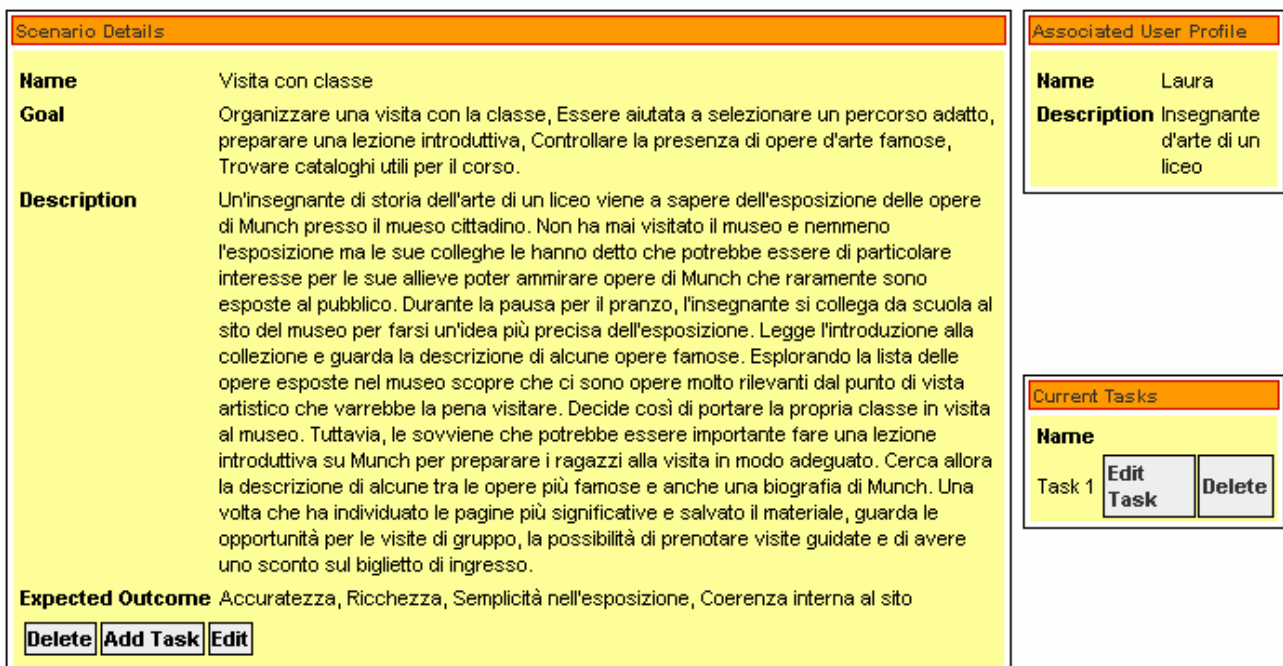
Per definirli occorre specificare i vari passi da compiere per il raggiungimento degli obiettivi dell'utente senza fare mai espliciti riferimenti all'applicazione che si sta analizzando. (Es. cercare informazione cliccando sul menu a destra è un task sbagliato perché comunica una soluzione e non un'azione da intraprendere).

Compiliamo la form apposita come mostrato in figura



e clicchiamo sul bottone “Create”.

L'applicazione ci reindirizza alla pagina relativa ai dati dello scenario affiancati stavolta dai task inseriti.



Da questa pagina è possibile procedere con la creazione di nuovi task o cancellare/modificare i task precedentemente creati.

Creiamo utilizzando lo stesso procedimento i seguenti task:

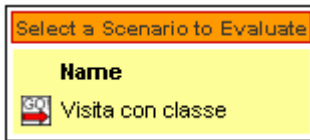
- Task 2: Cerca e guarda la descrizione di opere famose
- Task 3: Cerca una biografia di Munch
- Task 4: Salva il materiale trovato
- Task 5: Cerca le opportunità per le visite di gruppo (Prenotazione, sconti, ecc...)

2.3 Scenario Based Inspection

→ S.B. Inspection

Questo step entra nel vivo dell'analisi supportando la "Scenario Based Inspection".

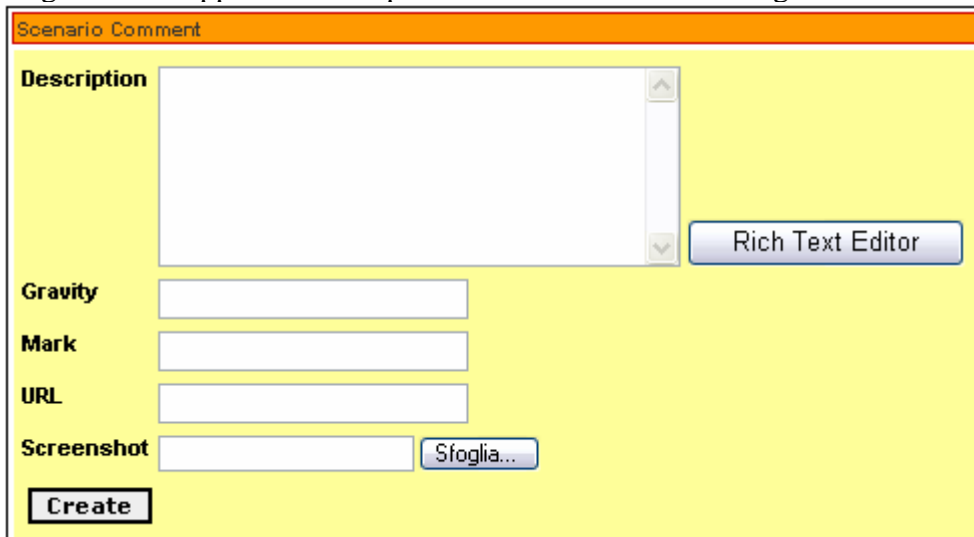
La prima azione da fare è scegliere lo scenario che si intende valutare nella lista "Select a Scenario to Evaluate", nel nostro caso di esempio lo scenario creato è solo uno per cui la lista mostrerà un unico elemento come mostrato in figura:



Una volta scelto lo scenario da valutare cliccando sul tasto corrispondente l'applicazione ne mostra un riepilogo comprendente tasks e user profile associati.

È ora possibile procedere con la valutazione complessiva dello scenario cliccando sul bottone *Add a Comment* o con la valutazione dei singoli task cliccando prima sul task da valutare e nella schermata successiva di riepilogo su *Add a Comment*.

Sia che la nostra scelta sia ricaduta sulla valutazione dell'intero scenario, sia che sia ricaduta sul singolo task l'applicazione ci presenta la form mostrata in figura:



Il campo *Description* prevede una spiegazione testuale del problema riscontrato, i campi *Gravity* e *Mark* sono 2 campi a problema riscontrato o allo scenario/task commentato. disposizione dell'utente per attribuire un voto.

I voti

La metodologia non vincola in alcun modo sull'attribuzione dei voti, ogni esaminatore potrà quindi decidere una politica a lui più congeniale con l'unica attenzione di mantenerla coerente nelle varie fasi della valutazione.

Il campo *URL* prevede l'inserimento dell'indirizzo preciso del problema riscontrato, *Screenshot* permette l'upload di un immagine per meglio illustrare il problema.

2.4 Scenario Based Technical Inspection

❖ S.B. Technical Inspection

Questo step dell'analisi supporta la "Scenario Based Technical Inspection".

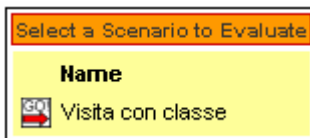
Il cuore di questo passo dell'analisi è costituito dalle Euristiche di Mile (Technical Heuristics)¹.

Cosa sono le euristiche?

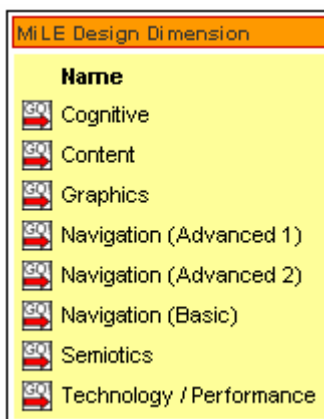
Un insieme di euristiche permettono di valutare la qualità del design in tutti i suoi aspetti.

Le Technical Heuristics sono organizzate seguendo le dimensioni del design (content, navigation, ecc...) e associano ognuna di queste dimensioni ad una lista di guidelines che aiutano l'ispettore nell'analisi.

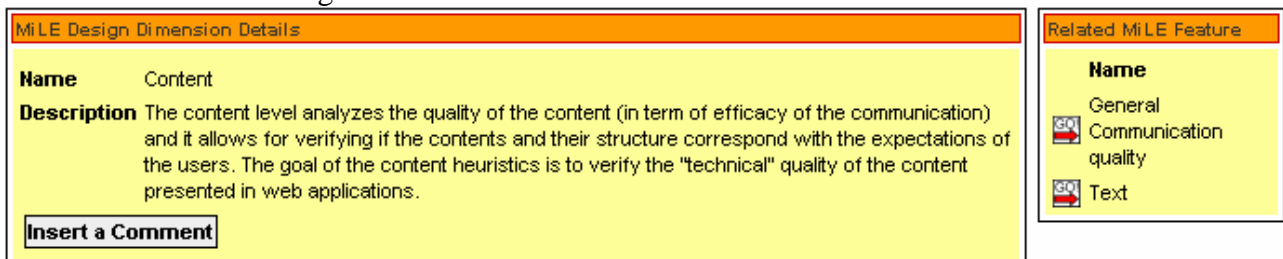
La prima azione da fare è scegliere lo scenario che si intende valutare nella lista "Select a Scenario to Evaluate", nel nostro caso di esempio lo scenario creato è solo uno per cui la lista mostrerà un unico elemento come mostrato in figura:



Una volta scelto lo scenario da valutare cliccando sul tasto corrispondente l'applicazione ci mostra un elenco di dimensioni del design





Cliccando sulla dimensione di nostro interesse viene presentata una descrizione della dimensione scelta e un insieme di feature tramite le quali è possibile meglio specificare quale sarà l'obiettivo finale della nostra valutazione. Scegliendo ad esempio la dimensione "Content" l'applicazione mostrerà la schermata seguente:



Possiamo ora inserire una valutazione generica sull'intera dimensione "Content" cliccando sul bottone *Insert a Comment* oppure scegliere la feature di nostro interesse accedendo così finalmente all'elenco di euristiche associate, scegliendo ad esempio la feature "General Communicatio quality" ci verrà mostrata la schermata seguente:

¹ Per la creazione di euristiche personali si veda il paragrafo 2.9.1 New Student Heuristic

MiLE Feature Details		Related MiLE Heuristics	
Name	General Communication quality	Name	
Description		 Text errors	
<input type="button" value="Insert a Comment"/>		 Multimedia consistency	

Anche a questo livello di dettaglio possiamo decidere se inserire una valutazione complessiva sulla feature cliccando sul bottone “Insert a Comment” o scendere ancora più in dettaglio selezionando una specifica euristica tra quelle a disposizione. Scegliendo ad esempio la feature “Text Errors” ci verrà mostrata la schermata seguente con una spiegazione dettagliata dell’euristica selezionata:

MiLE Heuristic Details	
Name	Text errors
Description	The written text should not present grammatical errors.
Action	1. Read carefully the text and verify that it not contain any grammatical error (you can also, for example, copy and paste the text in a word processor and use the auto-correction tool).
<input type="button" value="Insert a Comment"/>	

Una volta giunti a questo livello di dettaglio non possiamo fare che effettuare la nostra valutazione cliccando sull’apposito bottone.

Riassumendo, durante il processo della “Scenario Based Technical Inspection” si passa dalle dimensioni di design, alle feature e da queste alle singole euristiche, man mano che si scende di livello cresce la specificità del problema segnalato.

A qualsiasi livello della navigazione è possibile inserire un problema dell’applicazione cliccando sul bottone “Insert a Comment” e l’applicazione ci presenterà sempre la form mostrata in figura compilata in questo caso seguendo il nostro esempio

Selected MiLE Heuristics	MiLE Heuristic Comment
Name	Text errors
Description	The written text should not present grammatical errors.
Action	1. Read carefully the text and verify that it not contain any grammatical error (you can also, for example, copy and paste the text in a word processor and use the auto-correction tool).
	Description <input type="text" value="Il testo è troppo lungo e non facile da leggere."/> <input type="button" value="Rich Text Editor"/>
	Gravity <input type="text" value="8"/>
	Mark <input type="text" value="3"/>
	URL <input type="text" value="http://www.example.com/..."/>
	Screenshot <input type="text" value="C:\Text_errors.jpg"/> <input type="button" value="Sfoggia..."/>
	<input type="button" value="Submit"/>

Il campo Description prevede una spiegazione testuale del problema riscontrato, i campi Gravity e Mark sono 2 campi a disposizione dell’utente per attribuire un voto al problema riscontrato e un voto generale dell’aspetto analizzato. Nell’esempio (scala da 1 a 10) il voto dato al problema è 8 ciò vuol dire che il testo andrà fortemente corretto e il voto generale è 3 che sta a significare che il problema segnalato influenza fortemente la qualità generale del testo.

Il campo URL prevede l’inserimento dell’indirizzo preciso del problema riscontrato, Screenshot permette l’upload di un immagine per meglio spiegare il problema.

L’operazione va ripetuta per tutte le dimensioni di design e feature che presentano problemi.

2.5 User Experience Inspection

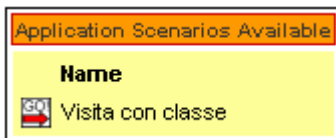
- **User Experience Inspection**
- **UeX Comments**
- **New MiLE UE Comment**
- **New Student UE Comment**

Questa sezione dell'analisi supporta la "User Experience Inspection" e si divide in tre sottosezioni: nella prima è possibile vedere tutti i UE Comment inseriti, nella seconda "New MiLE UE Comment" è possibile inserire commenti relativi ad un determinato scenario in base agli UE Indicator offerti da MiLE, nella terza, infine, è possibile inserire commenti relativi ad un determinato scenario ma stavolta in base agli UE Indicator definiti dallo studente².

2.5.1 New MiLE UE Comment

- **New MiLE UE Comment**

La prima azione da fare è scegliere lo scenario che si intende valutare nella lista "Application Scenario Available", nel nostro caso di esempio lo scenario creato è solo uno per cui la lista mostrerà un unico elemento come mostrato in figura:



Una volta scelto lo scenario da valutare cliccando sul tasto corrispondente l'applicazione ci mostra i dettagli dello scenario scelto ed un elenco di UE Dimension con le i relativi UE Indicator associati. In figura viene evidenziata la Dimension "Content Experience" e mostrati gli Indicator a questa associati.

²Per la creazione di UE Dimension e UE Indicator personali si veda il paragrafo 2.9.2 New Student UE Indicator

Scenario Details	
Name	Visita con classe
Goal	Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.
Description	Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.
Expected Outcome	Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito

MiLE UE Dimension
Name
<input checked="" type="checkbox"/> Content Experience
<input type="checkbox"/> Interaction Flow Experience
<input type="checkbox"/> Navigation & Cognitive Experience

MiLE UE Indicator
Name
<input type="checkbox"/> Completeness
<input type="checkbox"/> Comprehensibility
<input type="checkbox"/> Multilinguisticity
<input type="checkbox"/> Multimediality
<input type="checkbox"/> Relevance
<input type="checkbox"/> Richness
<input type="checkbox"/> Satisfaction

Dopo aver scelto l'UE Indicator di nostro interesse l'applicazione ci mostra la descrizione dell'indicator e la form ormai nota per inserire la nostra valutazione

Selected Indicator	
Name	Multimediality
Description	The use of different multimedia files is helpful for conveying the information. It is clear that these multimedia files should be consistency with the main topic and the goals of the information and they don't should overcrowd the page.
Typical Evaluation Question	

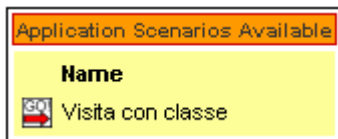
Insert Your Evaluation	
Description	<input type="text" value="Example MiLE UE COMMENT"/> <input type="button" value="Rich Text Editor"/>
Gravity	<input type="text" value="5"/>
Mark	<input type="text" value="5"/>
Screenshot	<input type="text"/> <input type="button" value="Sfoggia..."/>
URL	<input type="text" value="http://www.example.com/..."/>
<input type="button" value="Submit"/>	

Una volta inserita la valutazione è sufficiente cliccare sul tasto submit per completare l'operazione

2.5.2 New Student UE Comment

➔ New Student UE Comment


La prima azione da fare è scegliere lo scenario che si intende valutare nella lista “Application Scenario Available”, nel nostro caso di esempio lo scenario creato è solo uno per cui la lista mostrerà un unico elemento come mostrato in figura:




Una volta scelto lo scenario da valutare cliccando sul tasto corrispondente l'applicazione ci mostra i dettagli dello scenario scelto ed un elenco delle Student UE Dimension create nella sezione “Personal Tehnical Library” con le i relativi UE Indicator associati.

In figura viene evidenziata la Dimension “Student UE Dimension” e mostrati gli Indicator a questa associati creati nel paragrafo 2.9.2. New Student UE Indicator

Scenario Details	
Name	Visita con classe
Goal	Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.
Description	Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.
Expected Outcome	Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito

Student UE Dimension
Name
 Student UE Dimension

Student UE Indicator
Name
 Student UE Indicator

Dopo aver scelto lo Student UE Indicator di nostro interesse l'applicazione ci mostra la descrizione dell'indicator e la solita form per inserire la nostra valutazione

Selected Indicator	
Name	Student UE Indicator
Description	Student UE Indicator Example
Typical Evaluation Question	Typical Evaluation Question Example

Insert Your Evaluation	
Description	<input type="text" value="Example Student UE Comment"/> <input type="button" value="Rich Text Editor"/>
Gravity	<input type="text" value="5"/>
Mark	<input type="text" value="5"/>
Screenshot	<input type="text"/> <input type="button" value="Sfoglia..."/>
URL	<input type="text" value="www.example.com/..."/>
<input type="button" value="Submit"/>	

2.6 User Testing

- ⇒ **User Testing**
- ⇒ Scenario Converter
- ⇒ UT Scenario Builder
- ⇒ Insert a UT Comment
- ⇒ Manage Scenarios

Questa sezione è interamente dedicata allo User Testing.

2.6.1 Scenario Converter

- ⇒ **Scenario Converter**

Il primo passo da effettuare è la conversione degli scenari usati per la scenario based inspection.

Perché convertire gli scenari?

Gli scenari usati nella scenario based inspection potrebbero risultare inadatti per l'utente.

Il destinatario dello scenario era prima un esperto di usabilità che si presume abbia delle buone conoscenze sia della tecnologia sia della metodologia.

Lo scenario per l'utente invece deve essere pesato sulle effettive capacità di quest'ultimo sia dal punto di vista tecnologico sia dal punto di vista contenutistico.

L'applicazione ci presenta una lista con gli scenari presenti dalla quale possiamo scegliere quello su cui iniziare la conversione.

Una volta scelto lo scenario viene mostrato il riepilogo dello stesso

Selected Scenario	
Name	Visita con classe
Goal	Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.
Description	Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.
Expected Outcome	Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito
Go to Step 2	

Cliccando sul bottone è possibile accedere al primo step previsto per la conversione.

Questo step aggiunge alla schermata precedente una form precaricata con gli stessi contenuti rendendo così possibile le modifiche necessarie

Just Created Scenario

Name Visita con classe

Goal Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.

Description Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.

Expected Outcome Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito

OID_Application Scenario 2

Go to Step 3

Modify Scenario

Name

Goal / Motivation

Description

Expected Outcome

Related Analysis Scenario ID

Modify

Dopo aver effettuato le eventuali modifiche occorre cliccare sul bottone “Modify” per salvarle. Una volta concluse le operazioni necessarie è possibile passare al secondo step cliccando sull'apposito bottone *Go to Step 3*

La schermata mostrata è la seguente

Just Created Scenario	
Name	Visita con classe
Goal	Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.
Description	Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.
Expected Outcome	Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito
OID_Application Scenario 2	

Originary User Profile	
Name	Laura
Description	Insegnante d'arte di un liceo
Considered Dimensions	Professione: Insegnante d'arte Età: 45 Uso del web: 0,5 ore al giorno Connessione: Ethernet Siti Preferiti: Educational Lingua: Italiano, Inglese

UT User Profile	
Name	<input type="text" value="Laura"/>
Description	<input type="text" value="Insegnante d'arte di un liceo"/> <input type="button" value="Rich Text Editor"/>
Considered Dimension	Professione: Insegnante d'arte Età: 45 Uso del web: 0,5 ore al giorno Connessione: Ethernet Siti Preferiti: Educational Lingua: Italiano, Inglese <input type="button" value="Rich Text Editor"/>
<input type="button" value="Go to Step 4"/>	

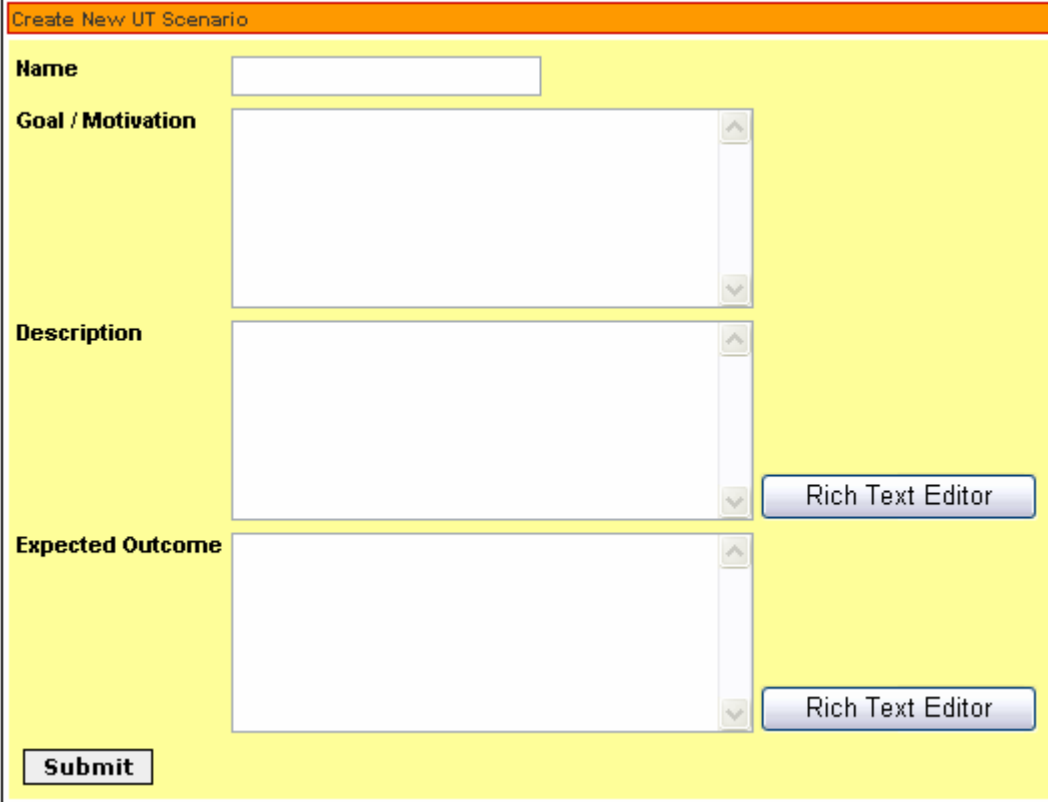
La schermata mostra lo scenario così come modificato nello step precedente, il profilo originario a cui è associato lo scenario e offre una form precaricata per effettuare le opportune modifiche all'utente in modo che rispecchi l'utente reale che effettuerà il test.

Una volta completate le operazioni è sufficiente cliccare sul bottone *Go to Step 4* per completare la conversione dello scenario.

2.6.2 User Testing Scenario Builder

→ UT Scenario Builder

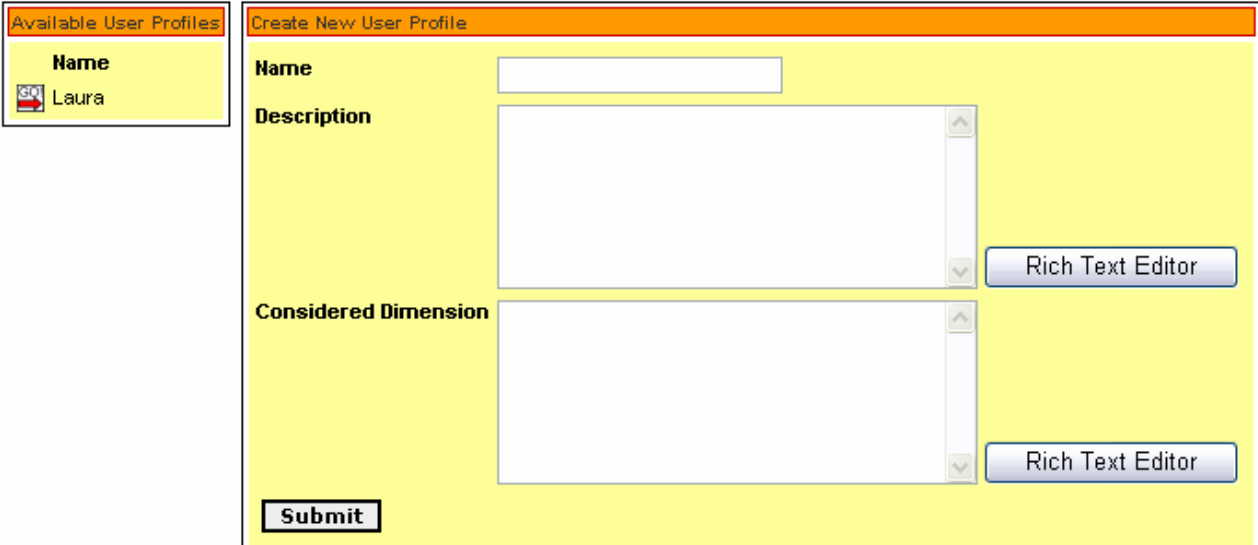
Il secondo passo dello user testing consiste nella creazione di nuovi scenari. L'applicazione mette a disposizione una form apposita del tutto simile a quella usata per la creazione di scenari nella scenario based inspection.



The screenshot shows a web form titled "Create New UT Scenario" with a yellow background. It contains the following fields and controls:

- Name:** A single-line text input field.
- Goal / Motivation:** A large text area with a vertical scrollbar on the right.
- Description:** A large text area with a vertical scrollbar on the right. To its right is a "Rich Text Editor" button.
- Expected Outcome:** A large text area with a vertical scrollbar on the right. To its right is another "Rich Text Editor" button.
- Submit:** A button located at the bottom left of the form.

Una volta creato lo scenario e aver cliccato sul tasto "Submit" non ci resta che associarlo ad uno user profile.

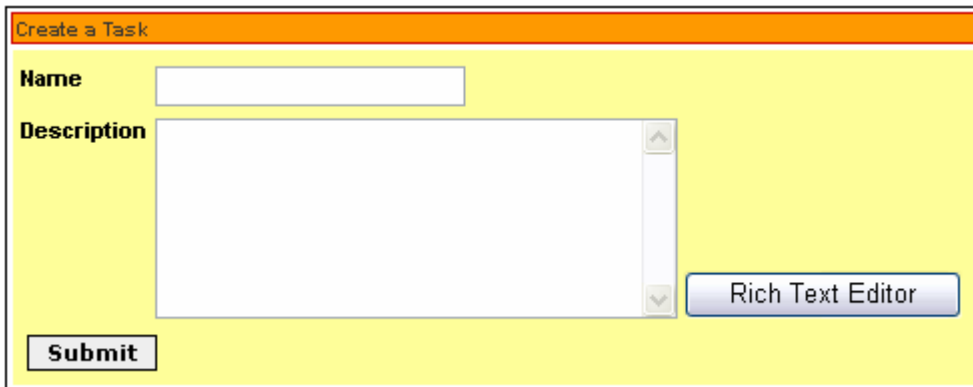


The screenshot shows two parts of the application interface:

- Available User Profiles (Sidebar):** A small panel on the left with a yellow background, titled "Available User Profiles". It lists a user profile with the name "Laura" and a small icon to the left.
- Create New User Profile (Main Form):** A larger form with a yellow background, titled "Create New User Profile". It contains the following fields and controls:
 - Name:** A single-line text input field.
 - Description:** A large text area with a vertical scrollbar on the right. To its right is a "Rich Text Editor" button.
 - Considered Dimension:** A large text area with a vertical scrollbar on the right. To its right is another "Rich Text Editor" button.
 - Submit:** A button located at the bottom left of the form.

La scelta può ricadere su user profile già esistenti mostrati nel riquadro a sinistra o sulla creazione di uno nuovo tramite l'apposita form.

Qualunque sia la scelta effettuata il passo successivo consiste nella creazione dei task per il nuovo scenario mediante l'apposita form messa disposizione nella schermata successiva



The image shows a web form titled "Create a Task". The form has a yellow background and an orange header bar. It contains the following elements:

- Name:** A single-line text input field.
- Description:** A multi-line text area with a vertical scrollbar on the right side.
- Rich Text Editor:** A button located to the right of the description text area.
- Submit:** A button located at the bottom left of the form.

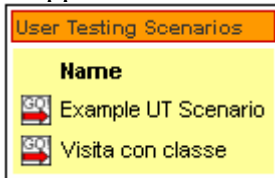
Dopo aver creato tutti i task necessari è possibile ripetere la fase "UT Scenario Builder" cliccando sull'omonima sezione del menù "Select Your Activity" o procedere con la fase successiva dello user testing.

2.6.3 Insert a UT Comment

➔ Insert a UT Comment

Il terzo e passo dello user testing consiste nell'inserimento dei risultati raccolti durante la fase di test con gli utenti.

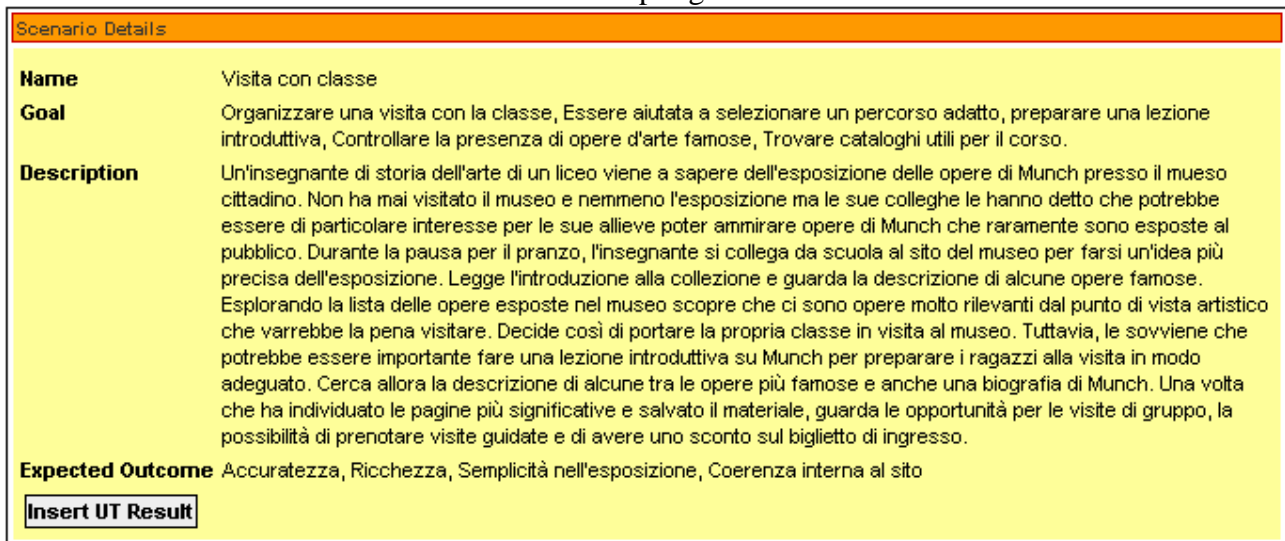
L'applicazione ci mostra tutti gli scenari disponibili



The screenshot shows a window titled "User Testing Scenarios" with a yellow background. It contains a table with two rows of scenarios:

Name
Example UT Scenario
Visita con classe

Una volta scelto lo scenario viene mostrato un riepilogo dello stesso

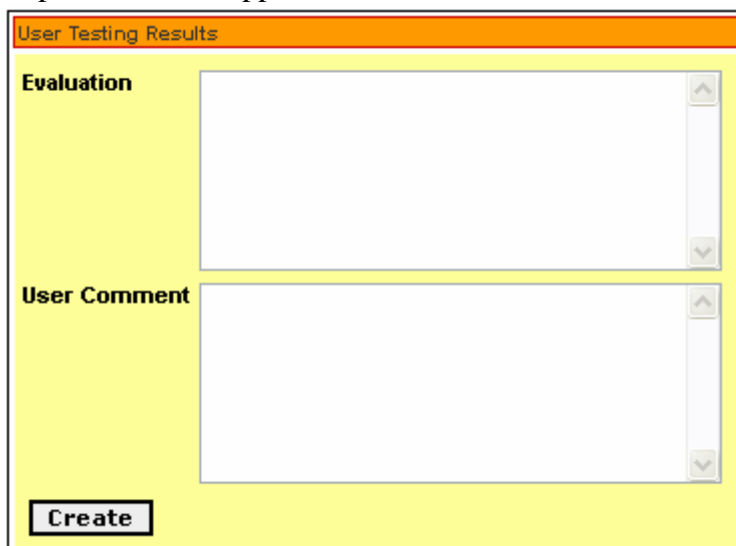


The screenshot shows a window titled "Scenario Details" with a yellow background. It displays the following information for the "Visita con classe" scenario:

Name	Visita con classe
Goal	Organizzare una visita con la classe, Essere aiutata a selezionare un percorso adatto, preparare una lezione introduttiva, Controllare la presenza di opere d'arte famose, Trovare cataloghi utili per il corso.
Description	Un'insegnante di storia dell'arte di un liceo viene a sapere dell'esposizione delle opere di Munch presso il museo cittadino. Non ha mai visitato il museo e nemmeno l'esposizione ma le sue colleghe le hanno detto che potrebbe essere di particolare interesse per le sue allieve poter ammirare opere di Munch che raramente sono esposte al pubblico. Durante la pausa per il pranzo, l'insegnante si collega da scuola al sito del museo per farsi un'idea più precisa dell'esposizione. Legge l'introduzione alla collezione e guarda la descrizione di alcune opere famose. Esplorando la lista delle opere esposte nel museo scopre che ci sono opere molto rilevanti dal punto di vista artistico che varrebbe la pena visitare. Decide così di portare la propria classe in visita al museo. Tuttavia, le sovviene che potrebbe essere importante fare una lezione introduttiva su Munch per preparare i ragazzi alla visita in modo adeguato. Cerca allora la descrizione di alcune tra le opere più famose e anche una biografia di Munch. Una volta che ha individuato le pagine più significative e salvato il materiale, guarda le opportunità per le visite di gruppo, la possibilità di prenotare visite guidate e di avere uno sconto sul biglietto di ingresso.
Expected Outcome	Accuratezza, Ricchezza, Semplicità nell'esposizione, Coerenza interna al sito

At the bottom of the window is a button labeled "Insert UT Result".

Cliccando sul bottone *Insert UT Result* è possibile inserire i commenti nell'apposita form messa a disposizione dall'applicazione



The screenshot shows a window titled "User Testing Results" with a yellow background. It contains two text input areas:

- Evaluation**: A large text area with a vertical scrollbar on the right.
- User Comment**: A large text area with a vertical scrollbar on the right.

At the bottom left of the window is a button labeled "Create".

2.6.4 Manage Scenarios

❖ Manage Scenarios

Questa sezione consente la gestione di tutti gli scenari creati.

Scegliendo lo scenario desiderato dall'apposita lista è possibile modificarlo cliccando sul tasto *Edit* o procedere alla sua cancellazione cliccando su *Delete*.

2.7 Tools



Tools

- Make a PDF Report
- Make a RTF Report
- Make an HTML Report

SEZIONE IN SOSPESO

2.8 Technical Inspection

❖ Technical Inspection

Questo step dell'analisi supporta la "Technical Inspection".

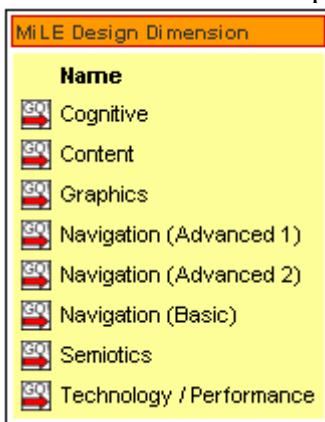
Il cuore di questo passo dell'analisi è costituito dalle Euristiche di Mile (Technical Heuristics).

Cosa sono le euristiche?

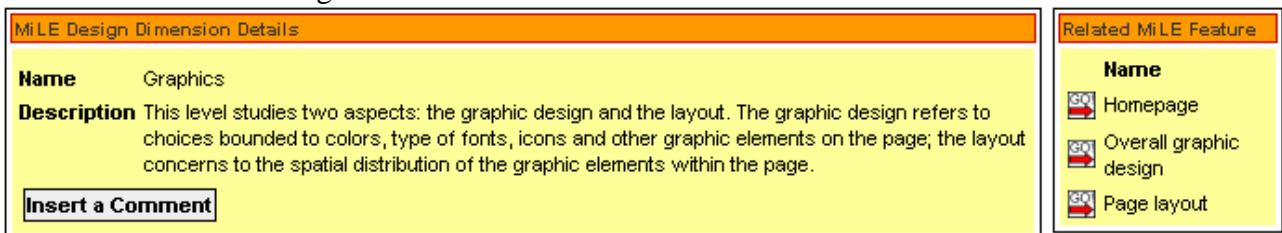
Un insieme di euristiche permettono di valutare la qualità del design in tutti i suoi aspetti.

Le Technical Heuristics sono organizzate seguendo le dimensioni del design (content, navigation, ecc...) e associano ognuna di queste dimensioni ad una lista di guidelines che aiutano l'ispettore nell'analisi.

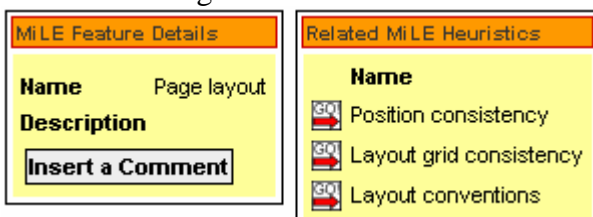
La prima azione da fare è scegliere la dimensione di design che si vuole indagare selezionandola dall'elenco offerto dall'applicazione



Cliccando sulla dimensione di nostro interesse viene presentata una descrizione della dimensione scelta e un insieme di feature tramite le quali è possibile meglio specificare quale sarà l'obiettivo finale della nostra valutazione. Scegliendo ad esempio la dimensione "Graphics" l'applicazione mostrerà la schermata seguente:



Possiamo ora inserire una valutazione generica sull'intera dimensione "Graphics" cliccando sul bottone *Insert a Comment* oppure scegliere la feature di nostro interesse accedendo così finalmente all'elenco di euristiche associate, scegliendo ad esempio la feature "Page layout" ci verrà mostrata la schermata seguente:



Anche a questo livello di dettaglio possiamo decidere se inserire una valutazione complessiva sulla feature cliccando sul bottone *Insert a Comment* o scendere ancora più in dettaglio selezionando una specifica euristica tra quelle a disposizione. Scegliendo ad esempio la feature “Position consistency” ci verrà mostrata la schermata seguente con una spiegazione dettagliata dell’euristica selezionata:

MiLE Heuristic Details	
Name	Position consistency
Description	How objects are arranged on the screen determinates not only how good they look but how easy they are to understand and to use.
Action	1.Map the macro-areas of the page's types (topics, group of topics, transition pages) and try to identify the elements composing the page layout; 2.Navigate through the website and verify if the elements positions are kept consistently across pages.
<input type="button" value="Insert a Comment"/>	

Una volta giunti a questo livello di dettaglio non possiamo fare che effettuare la nostra valutazione cliccando sull’apposito bottone.

Riassumendo, durante il processo della “Technical Inspection” si passa dalle dimensioni di design, alle feature e da queste alle singole euristiche, man mano che si scende di livello cresce la specificità del problema segnalato.

A qualsiasi livello della navigazione è possibile inserire un problema dell’applicazione cliccando sul bottone *Insert a Comment* e l’applicazione ci presenterà sempre la form mostrata in figura compilata in questo caso seguendo il nostro esempio

Selected MiLE Heuristics	MiLE Heuristic Comment
Name Position consistency Description How objects are arranged on the screen determinates not only how good they look but how easy they are to understand and to use. Action 1.Map the macro-areas of the page's types (topics, group of topics, transition pages) and try to identify the elements composing the page layout; 2.Navigate through the website and verify if the elements positions are kept consistently across pages.	Description <input type="text"/> <input type="button" value="Rich Text Editor"/> Gravity <input type="text"/> Mark <input type="text"/> URL <input type="text"/> Screenshot <input type="text"/> <input type="button" value="Sfoggia..."/> <input type="button" value="Submit"/>

Il campo Description prevede una spiegazione testuale del problema riscontrato, i campi Gravity e Mark sono 2 campi a disposizione dell’utente per attribuire un voto al problema riscontrato e un voto generale dell’aspetto analizzato.

Il campo URL prevede l’inserimento dell’indirizzo preciso del problema riscontrato, Screenshot permette l’upload di un immagine per meglio spiegare il problema.

L’operazione va ripetuta per tutte le dimensioni di design e feature che presentano problemi.

2.9 Personal Technical Library

- **Personal Technical Library**
- **My Library**
- **New Student Heuristic**
- **New Student UE Indicator**

Questa sezione dell'applicazione permette di creare una libreria personale di euristiche e indicatori della user experience, si divide in tre sottosezioni: nella prima è possibile vedere la libreria personale composta da Euristiche, Dimensioni e Indicatori inseriti, nella seconda "New Student Heuristic" è possibile creare una nuova euristica da utilizzare nella technical inspection, nella terza, infine, è possibile creare un nuovo UE Indicator.

Sia nella creazione di un euristica sia in quella di un UE indicator è possibile assegnare a dimension e feature lo stesso nome delle dimensioni/feature standard offerte da MiLE, queste ultime non vengono però modificate ma semplicemente affiancate da un duplicato che fa parte esclusivamente della libreria personale dello studente.

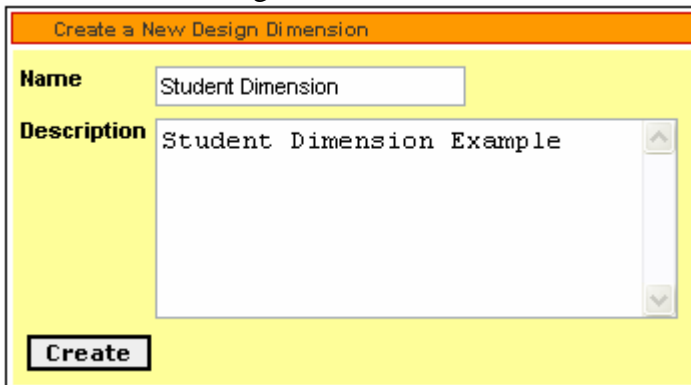
La libreria è comune a tutte le applicazioni analizzate dall'utente quindi definendo nuove euristiche durante l'analisi di una specifica applicazione sarà possibile riutilizzarle anche in seguito.

2.9.1 New Student Heuristic

- **New Student Heuristic**

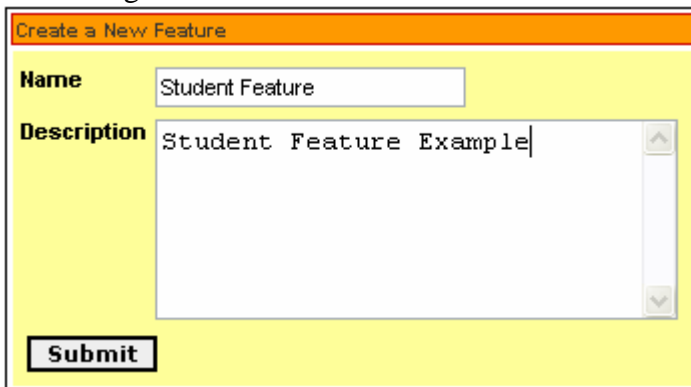
La procedura per la creazione di una nuova euristica si compone di tre step.

Per prima cosa occorre scegliere una dimension tra quelle personali oppure crearne una nuova tramite la form in figura



The screenshot shows a web form titled "Create a New Design Dimension". It has a yellow background and an orange header. The form contains two input fields: "Name" with the text "Student Dimension" and "Description" with the text "Student Dimension Example". Below the description field is a vertical scrollbar. At the bottom left of the form is a button labeled "Create".

Dopo aver creato la nuova dimension è possibile creare al suo interno una nuova feature tramite la form in figura:



The screenshot shows a web form titled "Create a New Feature". It has a yellow background and an orange header. The form contains two input fields: "Name" with the text "Student Feature" and "Description" with the text "Student Feature Example". Below the description field is a vertical scrollbar. At the bottom left of the form is a button labeled "Submit".

Infine è possibile creare, all'interno della feature, la nuova euristica

Create a New Heuristic

Name / Problem Student Heuristic

Explanation / Description Student Heuristic Example

Action Action Example

Create

Dopo aver completato il process di creazione di una nuova euristica sarà possibile utilizzarla nella sezione S.B. Technical Inspection accedendovi dal riquadro “Personal Design Dimension” accanto alle Dimension standard di Mile:

MILE Design Dimension

Name

- Cognitive
- Content
- Graphics
- Navigation (Advanced 1)
- Navigation (Advanced 2)
- Navigation (Basic)
- Semiotics
- Technology / Performance

Personal Design Dimension

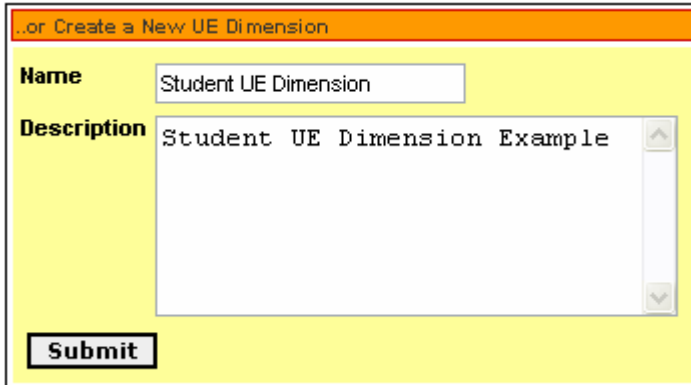
Name

- Student Dimension

2.9.2 New Student UE Indicator

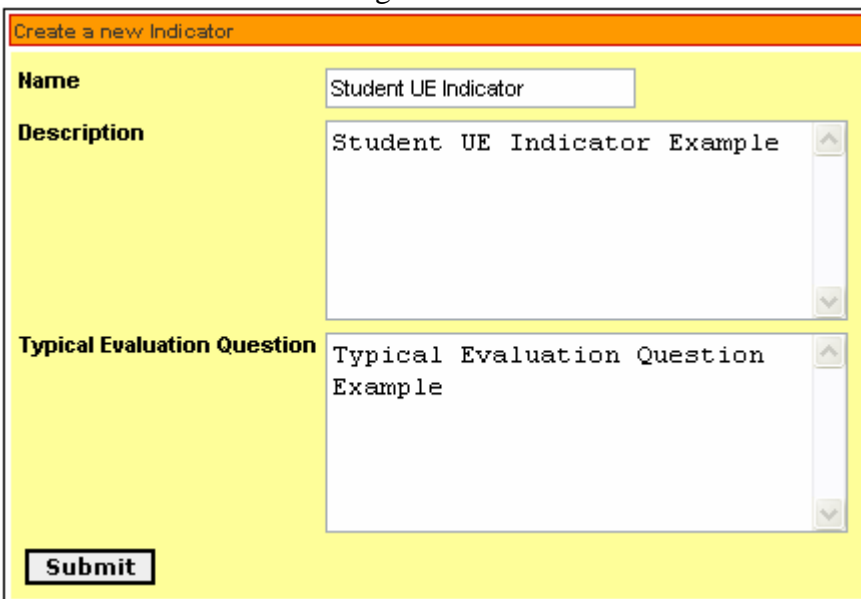
➔ New Student UE Indicator

La procedura per la creazione di un nuovo Student UE Indicator si compone di due step. Per prima cosa occorre scegliere una dimension tra quelle personali oppure crearne una nuova tramite la form in figura



The screenshot shows a web form titled "or Create a New UE Dimension". It has a yellow background. The form contains two input fields: "Name" with the value "Student UE Dimension" and "Description" with the value "Student UE Dimension Example". Below the fields is a "Submit" button.

Dopo aver riempito creato la nuova dimension è possibile creare al suo interno una un nuovo UE Indicator tramite la form in figura:



The screenshot shows a web form titled "Create a new Indicator". It has a yellow background. The form contains three input fields: "Name" with the value "Student UE Indicator", "Description" with the value "Student UE Indicator Example", and "Typical Evaluation Question" with the value "Typical Evaluation Question Example". Below the fields is a "Submit" button.