

Report post valutazione

Compito 6

Valutazione

Gruppo G.R.A.V.A.L.

Progettazione

Progetto MensaExpress

Gruppo Utenti Scontenti

Componenti Dario Crosa

Matteo Garzone

Silvia Mosca

Martina Missana

Alessandro Fedele

Matteo Gatti

App

Problema 1

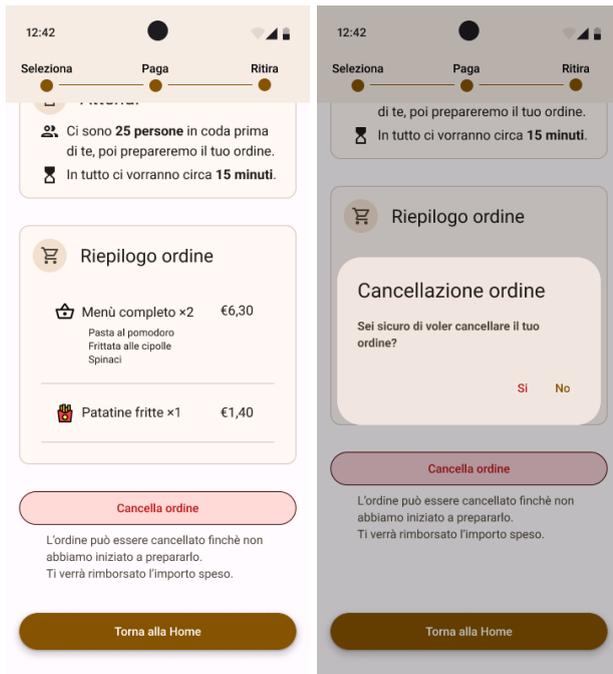
Abbiamo aggiunto una progress bar per i tre step "seleziona", "paga", "ritira"; durante il primo l'utente sceglie come e quando ritirare, poi esegue il pagamento pagamento e infine vengono mostrate le informazioni per il ritiro. Ognuno di questi step corrisponde a più schermate.

Problema 2

“Per migliorare l’esperienza utente, si propone di consentire agli utenti di cancellare o modificare l’ordine finché la mensa non ha iniziato a prepararlo”.

Abbiamo deciso di supportare la possibilità di annullare un ordine ma non di modificarlo, ed in ogni caso prima che inizi la preparazione dell'ordine.

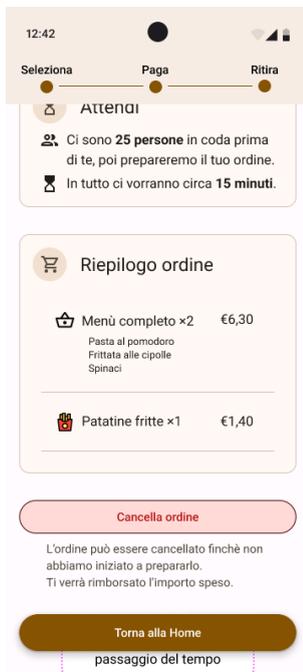
Per fare ciò abbiamo inserito un pulsante "cancella ordine" nella schermata di dettaglio di ogni ordine effettuato. Oltre a premere il pulsante la cancellazione dell'ordine richiede un'ulteriore conferma, per evitare che l'utente lo faccia per errore.



Problema 3

In realtà la sezione carrello dovrebbe avere esattamente questo scopo: rivedere l'ordine prima di andare alla fase di acquisto.

Però pensando a questo problema ci è venuto in mente che un momento in cui l'utente potrebbe sentire la mancanza di un riepilogo è subito dopo aver confermato l'ordine (così lo può rileggere e assicurarsi di aver preso tutto), quindi abbiamo aggiunto questo riepilogo:



Problema 4

Come già espresso dai valutatori, il problema segnalato è causato dalle limitazioni di Figma. Ovviamente, nell'implementazione, il carrello andrebbe a rispecchiare gli acquisti fatti fino a quel momento.

Quindi non è stata apportata nessuna modifica.

Problema 5

Abbiamo deciso di aggiungere un pulsante in fondo alla schermata di dettaglio dell'ordine che porta alla home, con una indicazione annessa.



Questo pulsante va a sostituire il modo precedente per tornare alla home che era un icon button con una freccia (←) in alto a sinistra.

Problema 6

Concordiamo riguardo al fatto che l'utente potrebbe non capire immediatamente che il pulsante "dettagli" sia la strada da seguire per acquistare un carnet; tuttavia piuttosto che aggiungere un secondo pulsante "acquista" abbiamo deciso di mantenere lo stesso flow ma cambiando la label di "dettagli" in "dettagli e acquista".

Così facendo l'utente è obbligato a leggere (o perlomeno vedere) le condizioni di uso del carnet, riteniamo che questo sia un bene perché:

- le condizioni non sono così semplici, infatti ogni carnet si può usare numeri diversi di volte ed è valido in mense diverse e include pasti diversi

- si tratta di un acquisto oneroso (sicuramente molto di più che un singolo pasto) e quindi sarebbe bene che l'utente capisse esattamente quali sono le condizioni d'uso del carnet
- si tratta di un acquisto che non avviene frequentemente, quindi quindi l'utente può anche sprecare qualche secondo o minuto a leggere

Problema 7

Non siamo d'accordo che la dimensione del contatore sia un problema.

Il contatore in questione è un componente *Badge*¹ di Material Design 3, del quale sono stati personalizzati i colori ma non le dimensioni. Si tratta di componente che è stato ideato appositamente per essere posizionato nell'angolo di un icon button e mostrare un conteggio, quindi da una parte riponiamo la nostra fiducia nei designers di MM3 e dall'altra osserveremo se durante lo user testing qualsiasi utente manifesterà qualsiasi segno di discomfort con il contatore.



Problema 8

Abbiamo rimosso la freccia in questione, che si trovava lì a causa di una nostra dimenticanza.

La nostra intenzione iniziale era quella di usare un bottone cliccabile per visualizzare eventuali informazioni aggiuntive, ma alla fine non abbiamo implementato questo tipo di dettaglio e non abbiamo più rimosso la freccia.

¹ Badge - Material Design 3 (<https://m3.material.io/components/badges/overview>)

Problema 9

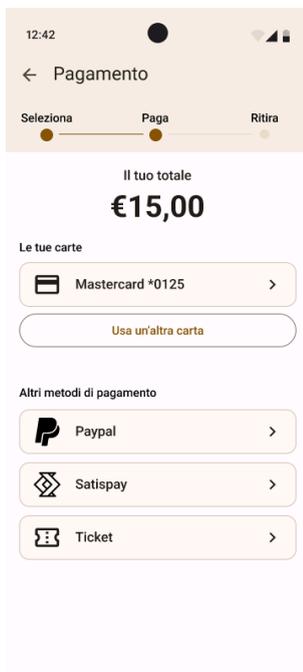
Abbiamo rimosso la freccia in questione per due motivi:

1. con la risoluzione del problema 5 abbiamo già aggiunto un pulsante che porta alla home
2. il pulsante per tornare indietro ("←" in alto a sinistra) solitamente riporta l'utente all'ultima schermata visitata (che in questo caso sarebbe quella di pagamento) tuttavia in questo caso lo avrebbe portato alla home, generando confusione

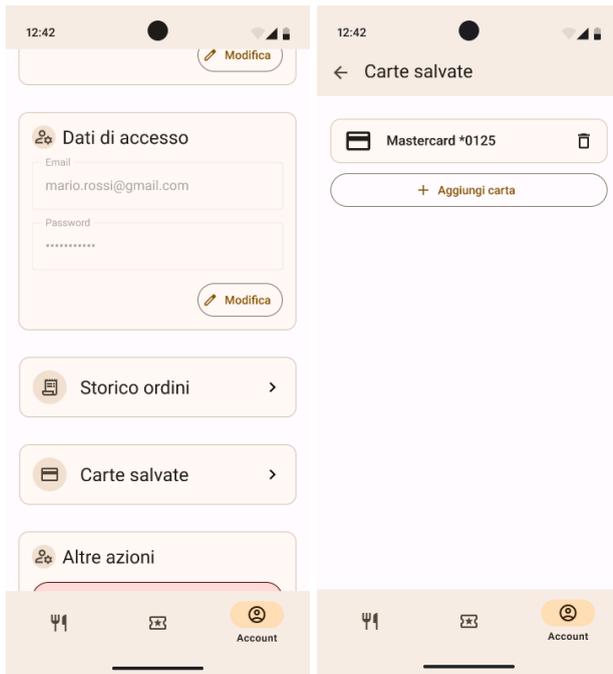
Problema 10

Abbiamo modificato la schermata di pagamento, sia per le ordinazioni che per i carnet.

Ora nelle schermate di pagamento l'utente ha la possibilità di pagare con una carta memorizzata oppure usare una carta non memorizzata (eventualmente memorizzandola) oppure usare un altro metodo di pagamento.



Inoltre abbiamo aggiunto una sezione nella schermata dell'account per aggiungere/rimuovere carte.

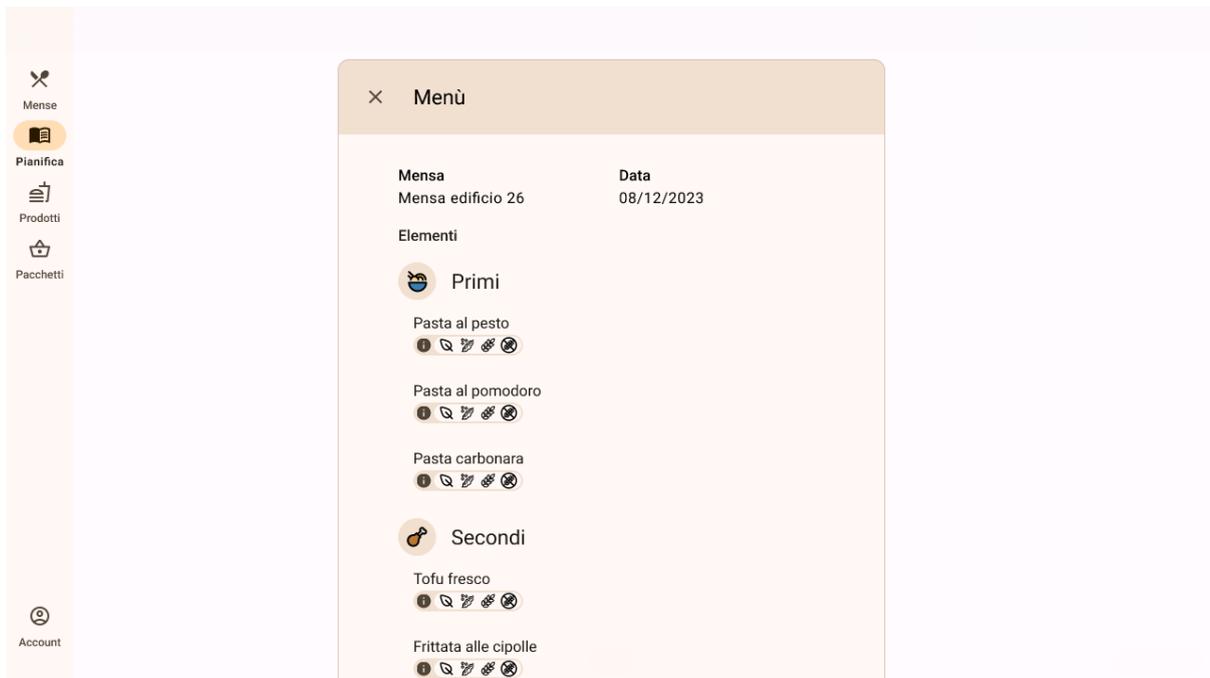
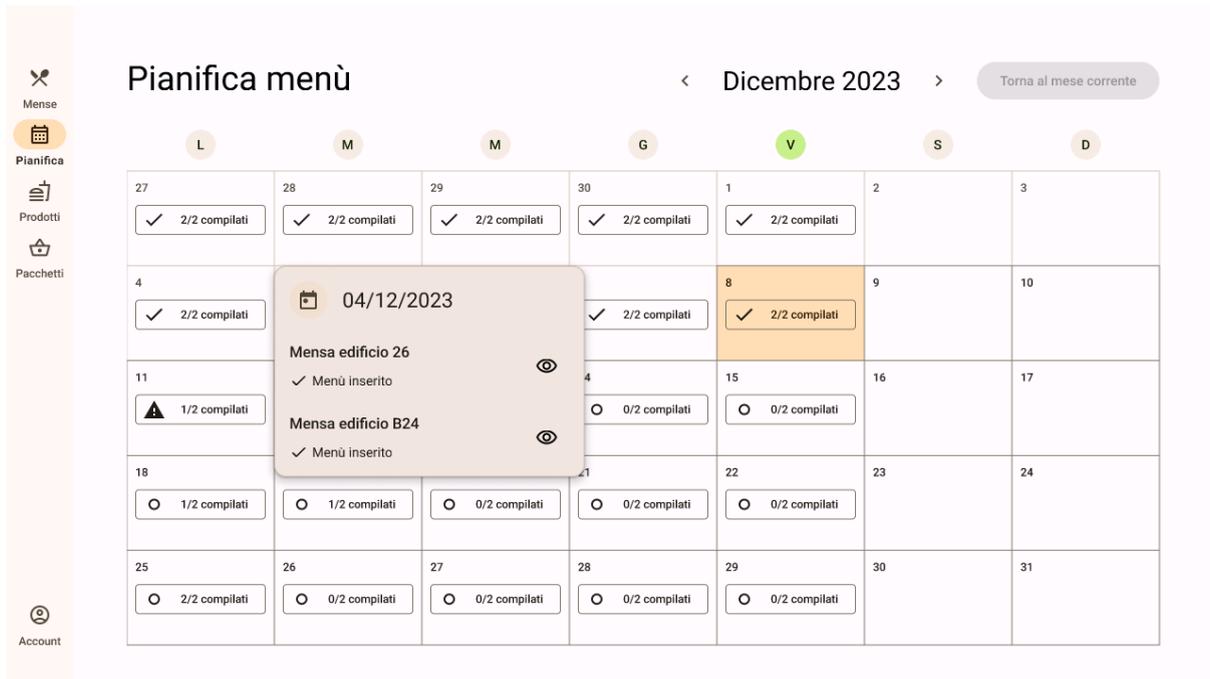


Webapp

Problema 1

Abbiamo tolto la possibilità di modificare i menù dei giorni precedenti a quello attuale, dato che, come hanno fatto notare i valutatori, non dovrebbero essere modificabili perché relativi a date passate.

Ora, cliccando su uno di questi giorni, il modal che si aprirà conterrà solo menù già compilati ed esclusivamente osservabili.



Problema 2

Noi condividiamo le osservazioni dei valutatori. Il fatto che non ci sia l'animazione durante l'hover rende meno ovvio che l'elemento sia cliccabile, tuttavia aggiungere tutte queste animazioni è lungo e tedioso e non lo abbiamo fatto per una semplice questione di mancanza di tempo.

Abbiamo aggiunto le animazioni di hover nell'app per gli utenti in quanto sarà quella che verrà sottoposta a user testing, ma per questo prototipo ci è sembrato tollerabile non raggiungere quel livello di dettaglio.

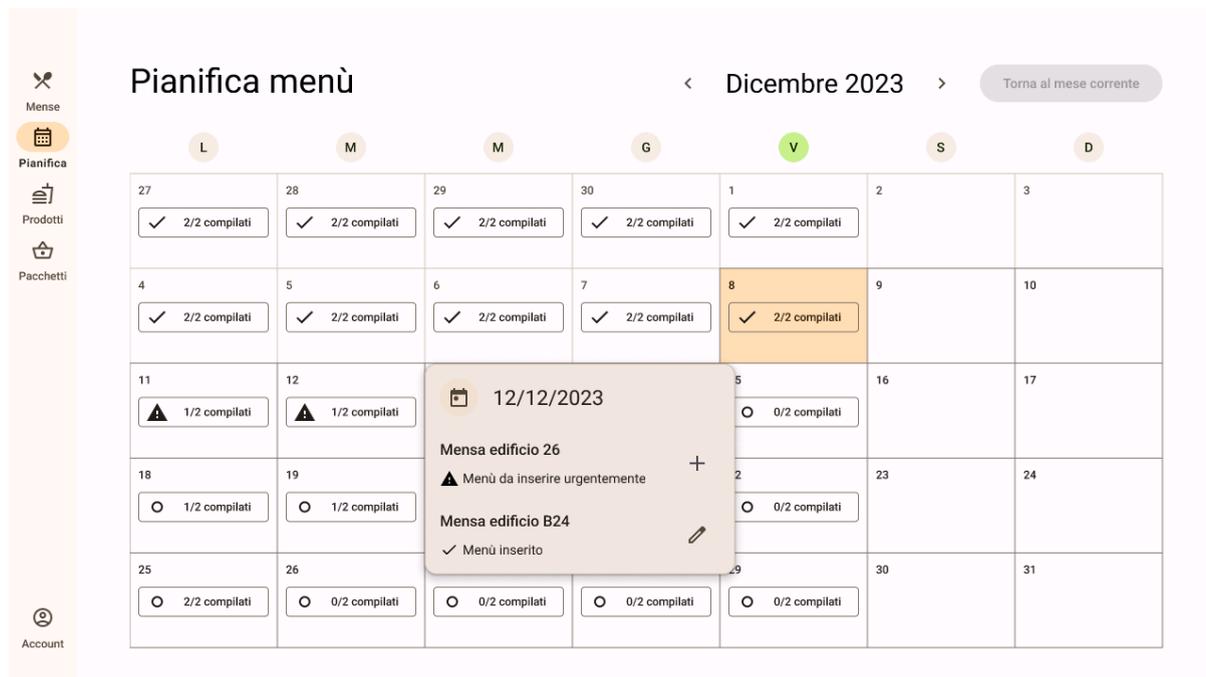
Problema 3

La discrepanza non era voluta: a causa di una nostra svista, il pulsante "aggiungi piatto" nella schermata del menù da compilare conteneva l'icona di default di Material Design (un cerchio) al posto dell'icona già presente nel caso del menù già compilato ("+").

Il problema è stato risolto semplicemente aggiungendo l'icona "+" al pulsante in questione.

Problema 4

Abbiamo aggiunto all'interno del modal dei menù ancora non compilati dei tre giorni successivi la stessa icona già presente nel calendario (Δ), accompagnando queste icone con una frase più significativa, ovvero "Menù da inserire urgentemente", in questo modo il significato dell'icona si può evincere dal contesto.



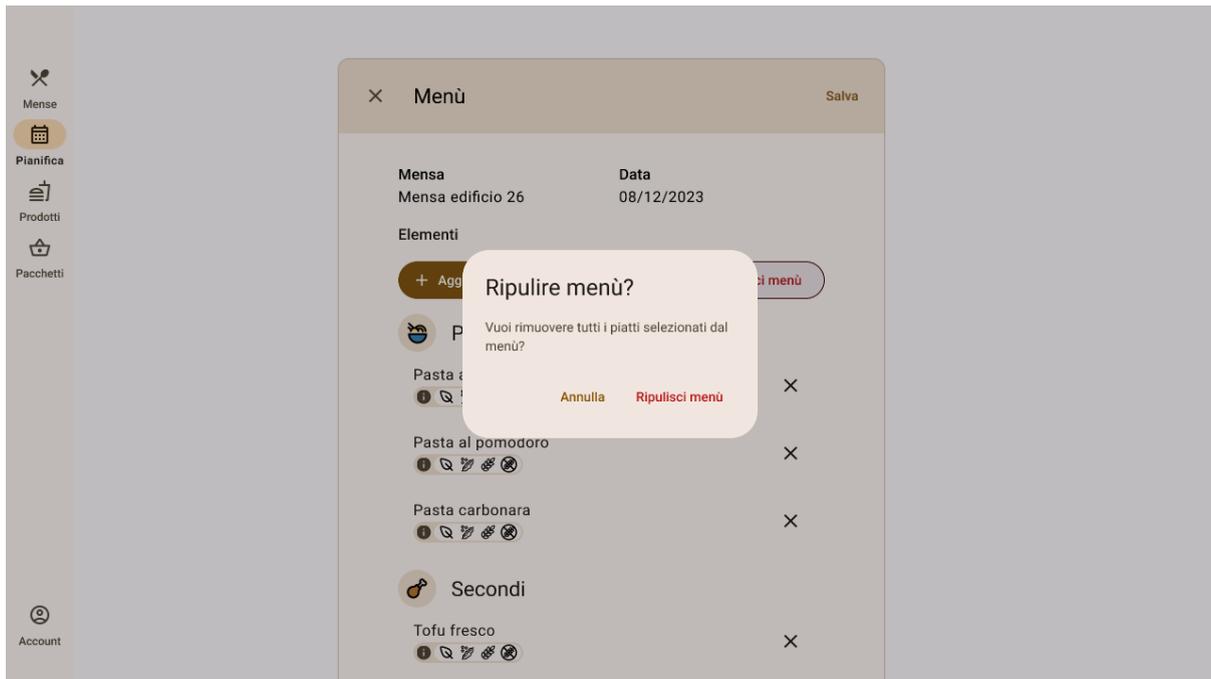
Problema 5

Noi condividiamo, inoltre una scrollbar si presta molto bene al contesto della web app, tuttavia implementarla con Figma sarebbe molto complesso e abbiamo quindi preferito non farlo per non complicare eccessivamente lo sviluppo del prototipo.

Problema 6

Abbiamo aggiunto un pulsante "Ripulisci menù" a fianco al già presente "Aggiungi piatto" che, solamente se presente almeno un piatto, va a cancellare tutti gli elementi all'interno del menù.

Abbiamo anche aggiunto un modal di conferma essendo un'azione che cancella del lavoro che è stato fatto precedentemente.



Problema 7

Abbiamo cambiato icona e label di questa sezione all'interno della navbar come richiesto

- la label "Menù" ora è "Pianifica", per rendere più chiara l'esistenza di una funzionalità di pianificazione temporale dei menù
- l'icona è stata sostituita con quella di un calendario, per comunicare in modo immediato il metodo in cui avviene la pianificazione dei menù

Problema 8

Anche in questo caso la discrepanza è dovuta ad una svista in fase di progettazione.

Al cambio di sezione attraverso la navbar, se presenti dati inseriti o modificati, viene presentato un modal di conferma il cui titolo dovrebbe essere "Vuoi cambiare sezione?". Per un nostro errore in uno di questi era presente invece il titolo "Vuoi davvero uscire?".

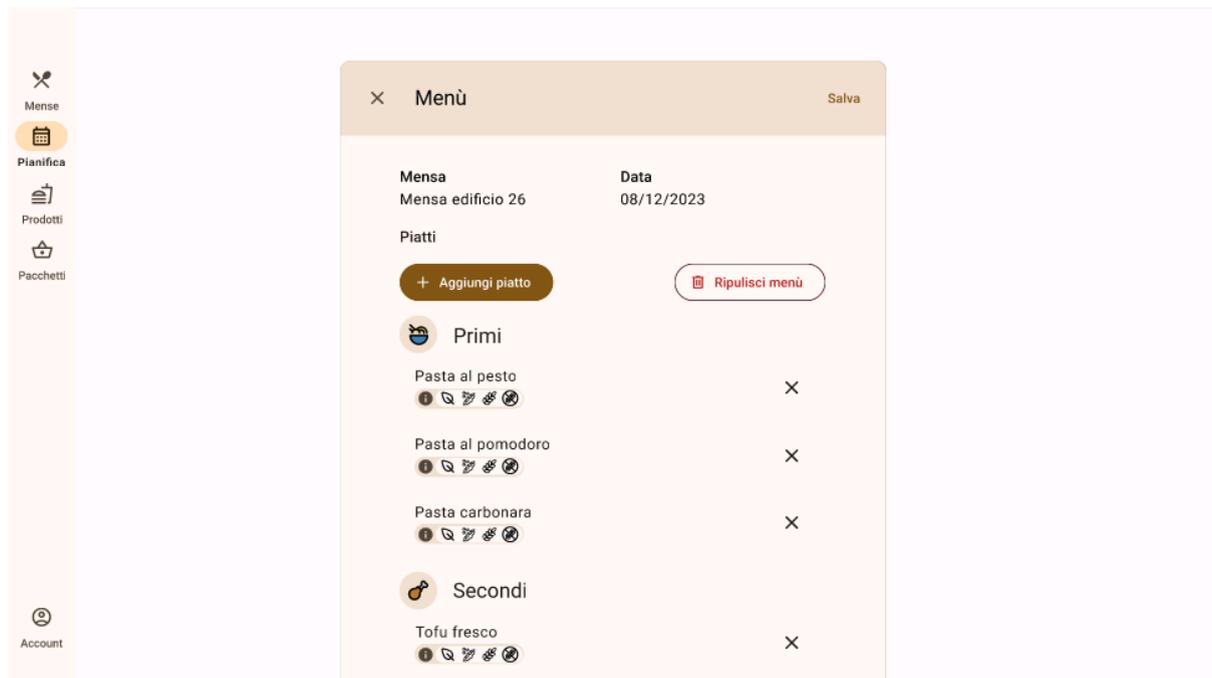
Abbiamo risolto questo problema correggendo il titolo del modal.

Problema 9

Abbiamo modificato i campi testuali non modificabili in semplici label, così da far comprendere che sono informazioni statiche.

Problema 10

Abbiamo cambiato la label "elementi" in "piatti" in modo da essere più specifica e anche coerente con il resto dell'applicazione.



Condivise

Problema 1

Per prima cosa va notato che una funzione di conferma dell'ordine non ricadrebbe nello scope né dell'app mobile (perché la conferma del ritiro andrebbe fatta dallo staff) né della webapp (perché serve a pianificare i menù ma non è a supporto delle operazioni nella cucina o al bancone).

In ogni caso nel flow dell'ordine che avevamo immaginato non era prevista la conferma per avvenuto ritiro in quanto

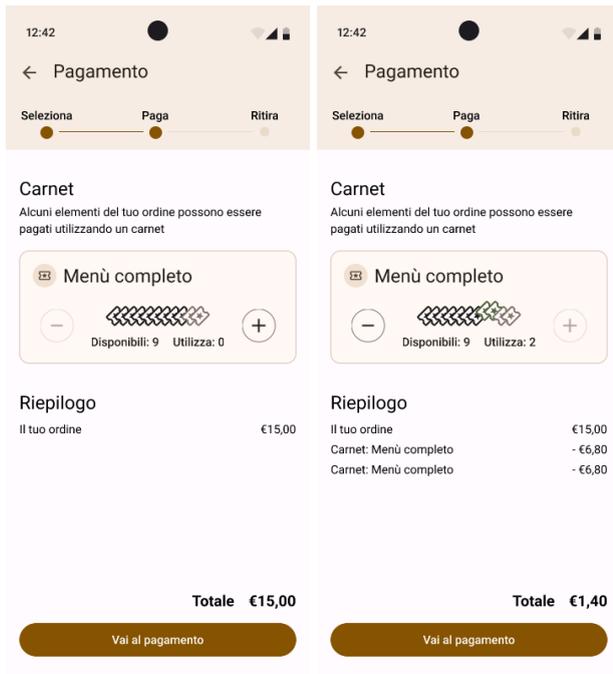
- complicherebbe le operazioni dello staff
- non serve all'utente perché non c'è conferma migliore che avere il vassoio in mano

Inoltre vorremmo far notare che anche grandi catene di fast-food che permettono di ordinare in app adottano la nostra stessa soluzione, quindi possiamo dire che è un metodo sufficientemente rodato.

Problema 2

La data di scadenza non è riportata in quanto i carnet non scadono.

Abbiamo modificato come funziona la selezione di carnet da applicare a un pasto, adesso è possibile capire quale è il limite di carnet perché quando questo viene raggiunto non si possono più aggiungere.



Problema 3

Abbiamo aggiunto nuovi esempi di piatti nelle due app e aggiunto le informazioni relative, per rendere più realistici i prototipi, come consigliato.

Nel fare ciò, abbiamo anche completato il prototipo dell'app riguardo i dettagli di ogni piatto. Ora ogni informazione relativa al piatto (ingredienti, allergeni) è stata compilata correttamente.

