

Workshop sull'usabilità del software open source

---

# Participatory development

---

Silvia Bordin  
[bordin@disi.unitn.it](mailto:bordin@disi.unitn.it)

---

# Programma

---

Discussione risultati intervista

Usabilità dei software open source

Simulazione test di usabilità

---

# Motivazioni a contribuire

---

Condivisione degli  
ideali

Arricchimento delle  
proprie competenze

Soddisfazione  
personale

Soluzione ad un  
proprio problema

Costruzione di una rete  
di relazioni



---

# Motivazioni a non contribuire

---

Qualità e disponibilità  
dell'informazione

Mancanza di  
tempo

Coordinamento del lavoro  
in team a distanza

Riconoscimento e  
compensazione incerti

Competenze insufficienti o  
forse inadeguate

Community solo virtuale

Aspettative altrui

---

# Usabilità

---

La misura in cui un prodotto  
può essere utilizzato da determinati **utenti**  
per raggiungere determinati **obiettivi**  
con **efficacia**, **efficienza** e **soddisfazione**  
in determinati **contesti**.

---

# Usabilità del software open source

---

“Despite claiming to seek multidisciplinary teams of broadly talented people, the talents of those who can improve usability and user acceptance up front often go missing. Too often the team presumes that all the skills required are already present among team members”

(F. Sampson, *Who said “Usability is free”?*)

“Developers need specific external help to cater for the average user”

(D. M. Nichols, *The usability of open source software*)



---

# Test di usabilità

---

Registra il modo in cui un **utente tipico** svolge dei **compiti tipici** utilizzando l'applicazione

Maggiore comprensione del modello mentale

Uno sperimentatore osserva l'utente ed annota eventuali momenti critici in cui questi si trova in difficoltà

Protocollo **think aloud**: mentre svolge il compito, l'utente spiega ad alta voce come interpreta le reazioni del sistema, cosa sta facendo e perché

---

# Test di usabilità: esempio

---

Lo sperimentatore assegna un compito all'utente (che può anche essere inteso come sviluppatore)

“Colora di rosso il testo di questo paragrafo”

“Cerca nella documentazione i metodi per accedere al profilo utente”

L'utente svolge il compito descrivendo le sue azioni

“Penso che l'informazione si trovi a questo link, quindi lo clicco”

Lo sperimentatore annota soprattutto le criticità

“L'informazione che cercavo però non si trova in questa pagina, allora torno alla precedente”



---

# Test di usabilità: a voi

---

A coppie, scegliete uno dei software open source analizzati durante il benchmarking della settimana scorsa

A turno, uno di voi sarà lo sperimentatore e uno l'utente

Individuate un compito da svolgere e simulate un test di usabilità

Al termine, scambiatevi i ruoli

---

# Test di usabilità: suggerimenti

---

Think aloud innaturale

Ricordare all'utente di esprimersi ad alta voce

Non guidare esplicitamente l'utente verso la soluzione prevista

Si valuta l'usabilità del software e non la performance dell'utente