



SR LABS MARKETING & USABILITY

e xploring the interaction



THE EYE-TRACKING COMPANY



Capire quali caratteristiche di un'interfaccia attraggono l'attenzione dell'utente e ne favoriscono l'utilizzo, comprendere quali elementi di una creatività attraggono maggiormente l'attenzione, permette di sviluppare prodotti o servizi semplici nell'uso ed efficaci con un vantaggio competitivo evidente.

SR Labs mette a disposizione le proprie conoscenze ed esperienze nell'ambito della psicologia della comunicazione e dei processi cognitivi per aiutare a comprendere la user experience degli utenti, reali e/o potenziali, nel modo più completo possibile.

Are di competenza

Grazie alla competenza sviluppata nel campo della ricerca applicata, coniugata all'utilizzo della tecnologia eye-tracking meno invasiva presente sul mercato mondiale, è possibile valutare qualsiasi tipo di messaggio visivo attraverso specifici test con utenti.

SR Labs offre la sua consulenza nell'ambito di:

WEB & INTERFACE USABILITY

Monitoraggio ed analisi di ogni aspetto della interazione uomo-interfaccia: come viene percepita, appresa ed usata. [Siti web, software, portali, community, social network, intranet, display interattivi, telefonia mobile, plance automobilistiche, etc...]

ADVERTISING & PACKAGING

Monitoraggio ed analisi dell'impatto visivo di un prodotto o di un messaggio comunicativo attraverso gli occhi del consumatore. [packaging, spot video, newsletter, carta stampata, etc...]

DISPLAY & WAY FINDING

Monitoraggio ed analisi della percezione e della esplorazione di un ambiente [scaffali, corsie di supermercati, vetrine, etc...]



Choose a language

SR LABS THE EYE-TRAK COMPANY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

HEALTHCARE

Scelta dell'angolo informatico appropriato (comunicati e controllo oculare e tattile);
Sviluppo di interfacce dedicate;
Formazione di utenti e care givers, assistenza, aggiornamenti e supporto tecnico a distanza.

MARKETING & USABILITY

Validazione dell'usabilità in interazione con il web e con ogni tipo di interfaccia grafica;
Validazione del prodotto e del messaggio comunicativo attraverso gli occhi del consumatore;
Analisi dell'esplorazione e della percezione di un ambiente.

RESEARCH & ANALYSIS

Verifica di sistemi per il tracciamento dei movimenti oculari eye-tracker;
Allestimento di laboratori scientifici basati su tecnologia eye-tracking;
Registrazione e analisi dei movimenti oculari per analizzare la Performance Visual Attention.

12-13 Marzo
Spazio al 2° Salone Nazionale dei metalli d'arte che si terrà a Fivola. [Vai al salone dedicato.](#)

Sab 20 marzo - 25 Marzo
Si rinnova l'appuntamento con il WNO, l'evento italiano dedicato alla Web Usability e ai servizi di usabilità online. [Vai al sito dedicato.](#)

Ferr 25 marzo - 25 Aprile
Sarà il titolo a "Domus Persone", evento internazionale di usabilità e servizi di usabilità online. [Vai al sito dedicato.](#)

Ecco il computer per i nonni

Pensato e realizzato in Italia per semplificare l'uso del computer, **dTouch** aiuta le persone anziane a condurre una vita più autonoma e socialmente integrata, facilitando le comunicazioni e abbattendo l'isolamento.

dTouch è la soluzione che consente a chiunque l'accessibilità al mondo informatico e ai servizi online come posta elettronica e internet, ma che permette anche di fare telefonate, leggere libri e gestire apparecchiature domestiche.
[Foto 1 - Foto 2 - Foto 3](#)

Leggi il [Comunicato Stampa](#) completo.

Leggi la [casistica stampa](#), con gli articoli dei principali quotidiani nazionali e di numerosi altri siti di informazione.

Vai alla [scheda prodotto di dTouch](#).

SR LABS Via Tavolara 50 - 20134 Milano - P. Nr. 0228.770040 - Tel. +39 02 7482419 - [info@sr-labs.it](#)

L'utente ha sempre ragione!



Cosa facciamo: test con utenti

Per trarre il massimo vantaggio da un test, è importante raccogliere il maggior numero d'informazioni, in una costante comunicazione con il cliente, per condividere obiettivi ed esigenze. Alla base della nostra metodologia c'è l'osservazione dell'interazione tra:

Oggetto/Interfaccia - caratteristiche, scopo comunicativo.

Soggetto/Utente Finale - aspettative, bisogni, motivazioni, esigenze, esperienze passate.

Il lavoro di consulenza che offriamo si articola in 3 fasi:

1. PREPARAZIONE

Raccolta preliminare di dati per strutturare il test in modo ottimale. Per strutturare e progettare il test d'usabilità è utile effettuare delle ricerche per raccogliere informazioni su target, oggetto e contesto d'uso, oltre che per far emergere macro criticità, punti di forza e di debolezza.



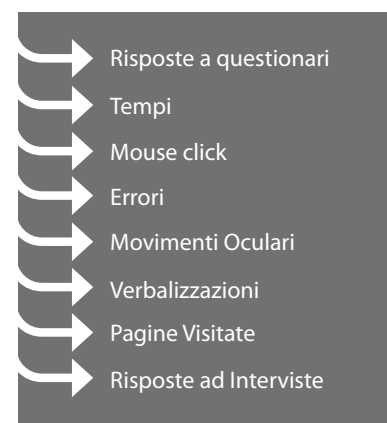
2. ESECUZIONE

Svolgimento del test attraverso strumenti qualitativi e quantitativi. Monitoraggio degli utenti mentre interagiscono/osservano l'interfaccia/creatività in condizioni il più possibile simili alla situazione reale ed osservazione del comportamento esplorativo, interattivo e verbale.



3. ANALISI E REPORT

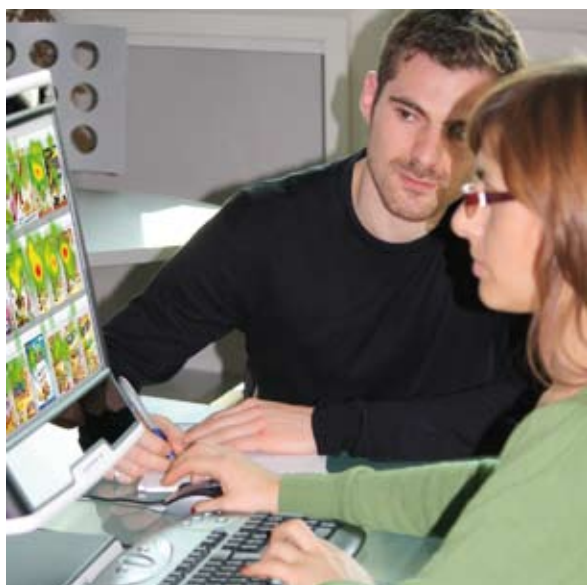
Analisi dei dati raccolti, sintesi dei risultati ed indicazioni di restyling. Il report che SR Labs fornisce è uno strumento completo, di facile lettura, pronto per essere usato come valido strumento di lavoro durante il restyling, la pianificazione delle fasi successive del lavoro in azienda.



Il Setting

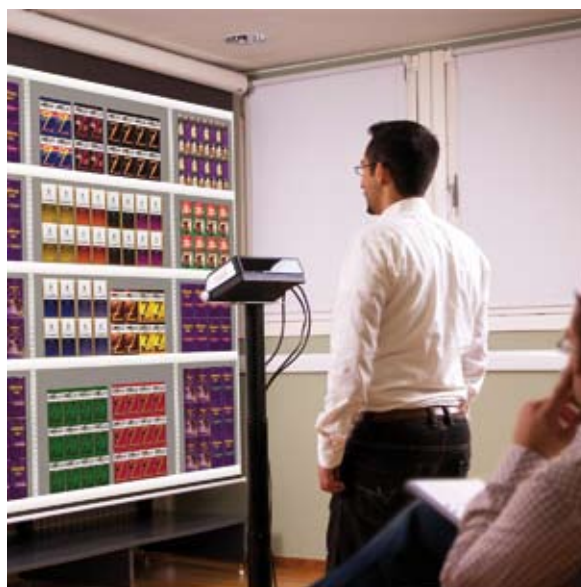
Grazie ai diversi modelli hardware di “eye-trackers” in dotazione e al continuo aggiornamento nell’ambito nei new media, della comunicazione e della tecnologia, SR Labs è in grado di scegliere, in relazione al tipo di test ed al contesto ambientale da riprodurre, la migliore soluzione tecnologica.

In tal modo è sempre possibile predisporre degli ambienti di test (setting) “ecologici”, assicurando la totale mancanza di invasività nei confronti degli utenti.



In caso di interfacce grafiche utente legate all’utilizzo di computer, i test vengono “somministrati” mediante le versioni di eye-tracker integrate in un monitor. In questo modo viene completamente riprodotto il contesto normale in cui l’interfaccia è effettivamente utilizzata.

Interfacce utente con le quali non si interagisce mediante i convenzionali dispositivi di interazione (monitor, tastiera e mouse), vengono testate per mezzo di una tecnologia con caratteristiche diverse che consente la registrazione dei movimenti oculari in qualsiasi ambiente/contesto.



SETTING FISICO

Il test si svolge in una sala test accuratamente predisposta. Il soggetto-utente è posto di fronte a ciò che si desidera testare, seduto ad una postazione pc o in piedi di fronte ad uno scaffale.

SETTING RELAZIONALE

Di volta in volta, a seconda delle esigenze del cliente, si definisce il tipo di “intromissione” dell’esperto durante lo svolgimento del test



Eye-Tracking: la nostra forza

SR Labs pone i movimenti oculari come perno del test con utenti: il loro utilizzo rende la tecnologia eye-tracking un valido strumento per superare i limiti dei classici sistemi di valutazione.

La forza dei nostri test con utenti attraverso eye-tracking è data da:

- ▶ **bassa invasività;**
- ▶ possibilità di effettuare **analisi sia qualitative che quantitative;**
- ▶ **misurazioni oggettive;**
- ▶ **eliminazione di alcuni bias** dovuti alla richiesta di informazioni da parte di un intervistatore;
- ▶ **dati diretti su come la creatività** (sito, spot etc..) **viene osservata**, cosa non viene visto, cosa attrae maggiormente l'attenzione, etc...

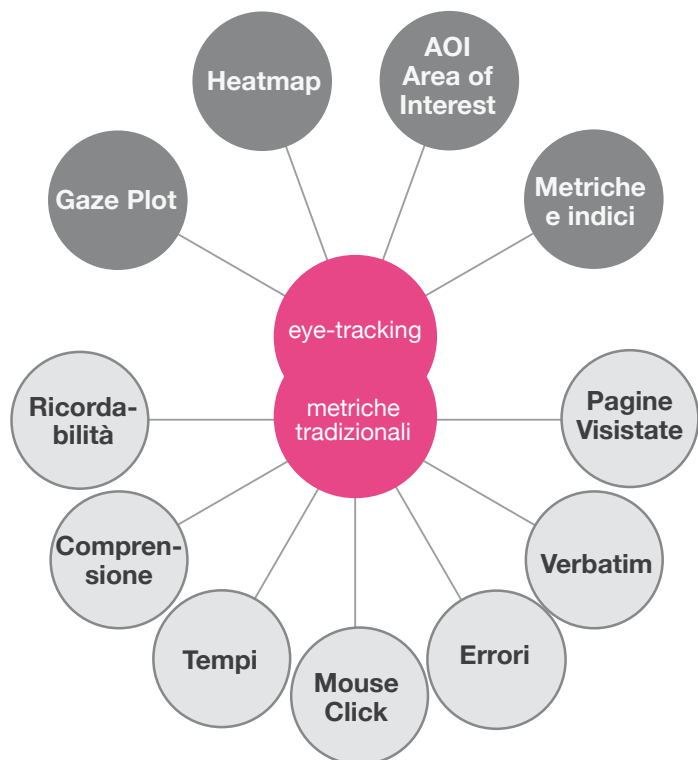
E soprattutto avere a disposizione una grandissima quantità di dati, di diversa natura, raccolti tutti contemporaneamente dal dispositivo eye-tracking, senza bisogno di altri strumenti di supporto.

COS'E' L'EYE-TRACKING

L'eye-tracking è una metodologia che permette di registrare, analizzare ed interpretare i movimenti oculari. Tali movimenti rappresentano un indice diretto della distribuzione delle risorse attentive, dunque della "realtà percettiva" effettivamente colta da un individuo e quindi dell'efficacia comunicativa del messaggio.

L'eye-tracker si presenta come un normale monitor o, nella versione clip on, come struttura molto compatta da abbinare ad un qualsiasi schermo o interfaccia.

La tecnologia è completamente integrata e "nascosta", permettendo così grande ecologicità e non invasività dei test.





Test con utenti con eye-tracking: quando?

È possibile fare test di usabilità in qualsiasi momento del processo di progettazione di un'interfaccia. Ma, prima si effettuano le prove, maggiore è il risparmio di risorse anche in termini di impatto economico.

Si possono effettuare test con utenti per rispondere a diverse esigenze:

test di benchmarking

per confrontare il sito con i maggiori competitors sul mercato;

test di prototipi

per confrontare versioni dello stesso sito prima della messa online;

test diagnostico

per trovare le maggiori problematiche del sito online prima del restyling.

Test con utenti con eye-tracking: perchè?

- ▶ Perché aumentare il grado di semplicità d'uso di una interfaccia in termini di apprendimento, memorizzazione e soprattutto di usabilità permette di fidelizzare il cliente/utente ed instaurare con lui un vero e proprio rapporto comunicativo;
- ▶ Perché solo osservando e successivamente intervistando l'utente si può capire il motivo per cui una creatività/interfaccia non raggiunge il proprio scopo comunicativo;
- ▶ Perché l'utente ha sempre ragione!
- ▶ Perché una creatività/interfaccia non deve solo piacere: deve funzionare;
- ▶ Perché l'occhio di chi è esterno al processo produttivo di una creatività/interfaccia è obiettivo;



THE EYE-TRACKING COMPANY

SR LABS Srl
Via Tucidide 56, torre 6
20134 Milano - Italy

tel +39 02 749291.1
fax +39 02 749291.13
www.srlabs.it
info@srlabs.it