

Progetti Interazione Uomo-Macchina 2022-2023

Maurizio Mancini
Sapienza Università di Roma

Modalità progetto

- in gruppo (5 persone)
- form da riempire da parte di ciascun componente con:
nome, cognome, email e nome gruppo
- link al form sulla pagina del corso

Revisioni

- almeno 2 revisioni con il docente per ogni gruppo (prendere appuntamento, indicherò le date possibili)
- prima revisione già da Dicembre: tutta l'attività fino agli storyboard (compresi)
- chi non si è registrato sul form entro la prima revisione, non può più entrare a far parte del gruppo
- seconda revisione (prenotabile solo dopo aver passato la prima): prototipi e valutazione

Argomento dei progetti

- i progetti riguardano **interfacce di applicazioni mobili** (iOS e/o Android)
- si può prevedere l'uso di:
 - server, database, o altri sistemi (e.g., cloud...), indicando l'architettura e le API progettate
 - device ausiliari, come NFC, Beacon BLE, hotspot wifi, etc.
 - sensori dello smartphone (accelerometro, bussola, ...)

Attività da svolgere

1. scelta argomento nell'ambito dei temi proposti
2. analisi app simili ("competitor")
3. need finding (interviste / questionari)
4. storyboarding
5. **while 1:**
 - a. prototyping (paper prototyping, mago di Oz, app e siti web prototipali, implementazione effettiva)
 - b. valutazione expert-based
 - c. valutazione con utenti

Consegna e punteggi

- output: **relazione.pdf** (circa 10 pagine) + zip contenente le immagini, tutti gli appunti delle interviste, i questionari (link ai google form condivisi con maurizio.mancini@uniroma1.it), storyboard, prototipi cartacei, appunti dei test con gli utenti e delle osservazioni; progetto POP/Marvel (link); eventuale codice
- consegna progetti (via form che sarà indicato) 10 giorni prima della data dell'appello scelto.
- punteggio progetto: da A (ottimo) a E (sufficiente), uguale per tutto il gruppo; determina il voto dell'orale come segue:
- A=>27..30 B=>25..28 C=>23..26 D=>21..24 E=>18..21

Valutazione sarà basata su:

- App simili
- Interviste
- Questionario
- Storyboard
- Prototipi-Stile iOS/Android
- Prototipi-Interazione
- Prototipo-funzionamento (cartacei e app)
- Iterazioni prototyping
- UserTest-stile
- UserTest-numero utenti
- UserTest-analisi risultati
- Fattibilità
- Relazione
- Materiale allegato
- Risoluzione problemi evidenziati nelle revisioni

Tema dei progetti

Servizi legati a cibo e alimentazione

Aree di interesse (esempi)

dieta	gestione dieta per uno stile di vita sano, e.g., per motivi medici/altro, dieta per sportivi, gestione ricettari, diario della dieta
green	cambiamento abitudini alimentari, diminuzione di food-waste e risorse impiegate (e.g., per produrre carne), gestione smart di coltivazioni e allevamenti
cultura	tradizioni alimentari, prodotti tipici del territorio, percorsi enogastronomici, slowfood
aggregazione/ commercio	ristoranti, bar, delivery della spesa o di piatti pronti
tecnologia	tele-dining (e.g., aperitivo da remoto), mukbang (guardare altri mangiare su YouTube), food printing, ...

Esempi di attività su app

- gestire (autonomamente o meno) la propria dieta
- modificare le proprie abitudini alimentari
- avere una maggiore consapevolezza sul cibo consumato (risorse per produrlo, storia dei prodotti e del territorio, ...)
- modificare l'esperienza del consumo o acquisto di cibo
- introdurre socialità/commensalità in contesti di isolamento/distanza

Categorie di utenti

- adolescenti, adulti, anziani
- persone con patologie, disturbi dell'alimentazione
- persone ospedalizzate o in quarantena
- studenti, impiegati in pausa pranzo
- utenti e gestori di ristoranti, supermercati, bar
- ...

Dove?

casa, spazi pubblici, centri commerciali, negozi,
ristoranti, supermercati

Consigli per scegliere l'argomento del progetto

- spaziare liberamente nel tema generale proposto
- chiedersi (prima):
 - ho una buona/ottima conoscenza del tema?
 - posso trovare facilmente tanti (>100) partecipanti per interviste, questionari, evaluation?
- meglio un tema "meno originale" ma a cui posso rispondere sì ad entrambe le domande sopra!
- può essere utile fare interviste preliminari (prima del need finding) per decidere un tema specifico