

# INTERAZIONE UOMO MACCHINA

Relazione progetto



A cura di

**Castellani Marco**  
1718187

**Cesarini Alessio**  
1938932

**Formisano Adan**  
1813917

**Scaffidi Davide**  
1918651

**Ucer Rory**  
1934865

# Sommario

Introduzione .....	3
L'idea del progetto.....	3
Analisi App Competitor .....	3
CookBooth .....	3
Fooby .....	4
Osservazioni Generali alla luce dell'analisi .....	7
Interviste .....	7
Domande.....	8
Cucino .....	8
Non cucino .....	9
Social.....	10
Parere di un esperto .....	10
Resoconto .....	11
Ricette .....	11
App Features .....	11
Salvataggio, creazione (ricette).....	11
Following .....	11
Commenti e DMs.....	11
Ricerca .....	11
Notifiche (OS) .....	11
Post Features .....	11
Questionari.....	12
Domande.....	12
Resoconto .....	17
Need.....	18
Task.....	19
Storyboard .....	20
Primo Storyboard .....	20
Secondo Storyboard.....	21
Terzo Storyboard .....	22
Prototype .....	23
Approccio .....	23
Paper prototyping.....	23
Digital Prototype.....	26
Scelta del tool.....	26
Prototipazione digitale e versioni.....	26
Versioni e differenze tra prototipi .....	27
Testare il prototipo: tecniche .....	28
Implementazione del Prototipo Digitale .....	28
Conclusione.....	31
Considerazioni Finali .....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>

# Introduzione

La relazione riguarda il progetto ideato e svolto basandosi su una consegna generica, quale: “Progettare una applicazione su un dispositivo mobile riguardante servizi legati a cibo e alimentazione”, affidataci dal Professor Maurizio Mancini, docente dell’esame Interazione Uomo Macchina.

Il gruppo che ha svolto il progetto è formato da cinque persone, mai stati collaboratori fino ad oggi: Marco Castellani, Alessio Cesarini, Adan Formisano, Davide Scaffidi e Rory Ucer.

Il nostro gruppo prima di iniziare a progettare ha disposto diversi pilastri per eseguire le tappe del progetto, fra cui: massima disponibilità e collaborazione, revisione del gruppo per ogni passo del progetto e brainstorming continuo nelle riunioni settimanali. Nelle ultime siamo quasi sempre stati tutti presenti a meno di emergenze o grandi problematiche e in più eravamo sempre pronti a venirci incontro senza mai però perdere la frequenza settimanale della riunione. Pochi sono stati i compiti svolti individualmente e quelli fatti hanno comunque mostrato interesse e approvazione da parte di tutto il gruppo.

## L’idea del progetto

Il gruppo, dopo circa due settimane di brainstorming, ha fatto diverse proposte per i temi del progetto cercando di diversificarli da quelli affrontati in classe a lezione e altre applicazioni che svolgono stessi tipi di compiti, seppure create male. Tra le tante idee è saltata fuori subito una in comune, ovvero un tema che ad oggi va molto per la grande: i Social Media. Dopo un’analisi approssimativa in giro per il web e per gli store abbiamo notato come non ci fossero effettivamente applicazioni di questo tipo che parlassero unicamente del tema culinario senza toccare altri argomenti o mascherando le vere funzionalità di quelle app. Ecco che nasce l’idea di “Recipy”: un Social Media dove chiunque può diventare un piccolo chef pubblicando le sue ricette sull’applicazione o eseguendo, a casa o a lavoro in qualsiasi eventualità, ricette di altre persone. Qualsiasi persona può trovare la ricetta che soddisfa di più i palati raffinati, o meno, di chiunque, dai personali a quelli di amici transigenti a quelli di persone con particolari tipi di allergie.

Il gruppo, mosso da particolare entusiasmo per l’idea avuta, si è messo subito all’opera per ulteriori accertamenti su eventuali applicazioni competitor che toccassero gli stessi argomenti o avesse lo stesso tipo di funzionalità.

## Analisi App Competitor

Dalla ricerca, di cui stavamo parlando nella sezione precedente, sono saltate fuori solo due effettive altre applicazioni che avrebbero potuto fare concorrenza alla nostra: “CookBooth” e “Fooby”. Il gruppo si è messo così ad analizzarle in ogni singolo dettaglio, in particolare “CookBooth” è stato affidato ad Alessio Cesarini mentre “Fooby” a Adan Formisano.

### CookBooth

Per ciò che riguarda “CookBooth”, l’applicazione si pensava fosse una delle migliori sul mercato come citato da diverse fonti giornalistiche fra cui “Gambero Rosso” [Vedere sezione “Appendice A: Materiale”]. *“Lanciata sul mercato nel 2013, in pochi mesi ha superato i 220 mila download, compresi dei 10 mila chef già registrati e al servizio, conquistando il primato tra le app scaricate nella categoria cibo in ben 82 paesi del Mondo. Semplice come un ricettario cartaceo ma con la possibilità di personalizzare e condividere. Il nuovo Instagram delle ricette”*. Così viene osannata da tutti, l’applicazione ideata da due ex pubblicitari - Victor Fortunado e Malwine Steinbock - meritando

addirittura una candidatura tra i finalisti del premio Mobile Premiere Awards, che si è tenuto il 2 marzo del 2014 a Barcellona.

Nessuno di noi si sarebbe aspettato di trovarsi davanti un colosso quale è CookBooth ma anche nessuno di noi ha mai sentito citare questo nome, con titubanza abbiamo provato ad installare l'applicazione ma nel momento dell'apertura, sia in versione IOS che Android, c'è stato un colpo di scena. Chiunque provava ad entrare in questa veniva fermato da un avviso che poteva essere chiuso solo chiudendo l'applicazione; era fuori uso da diversi anni. Continuando a cercare in internet, non sono state trovate fonti che parlavano di una eventuale disattivazione, l'app si era spenta nell'indifferenza totale delle persone e delle testate giornalistiche che fino all'anno prima la osannavano come applicazione del millennio. ...

## Fooby

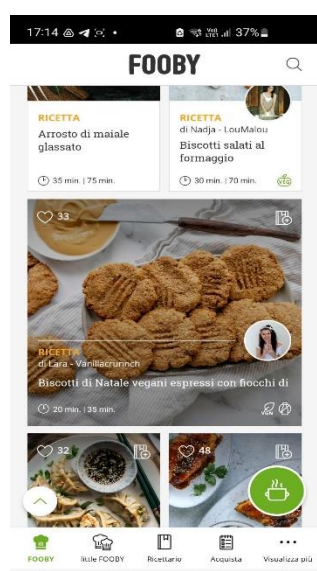
Meno simile rispetto a "CookBooth", "Fooby" è un ricettario online con solo alcuni elementi social, poi essere visti falsi, affiliato alla catena di supermercati Coop svizzeri. All'interno dell'applicazione ci sono quattro sezioni principali: la Home, Little Fooby, il Ricettario, Acquista e infine Visualizza più.

### Home



È la sezione su cui si apre l'app, la schermata presenta un insieme di ricette in tendenza divise in due parti: la prima occupa più della metà dello schermo e contiene tre ricette principali; la seconda contiene le diverse categorie di pasti ed eventi.

Se si clicca una di queste ultime, appaiono piccole "cards", di grandezza diversa a seconda dell'importanza, su cui vengono messe: le foto dei piatti finali; il nome del piatto; l'icona orologio per la durata di preparazione e il tempo totale, comprensivo di cottura; le icone cuore dove mettere "Mi piace"; le icone "libro+" per salvarla nel ricettario personale; alcune icone per indicare se un piatto è vegano, biologico, o di altro tipo. Si possono notare (le icone) anche se le ricette sono pubblicate da un utente e non dall'app, allora ci sarà una foto profilo; inoltre, se la ricetta è dotata di video preparazione allora ci sarà anche il tasto "Play".



Osservazioni fatte su queste prime due schede:

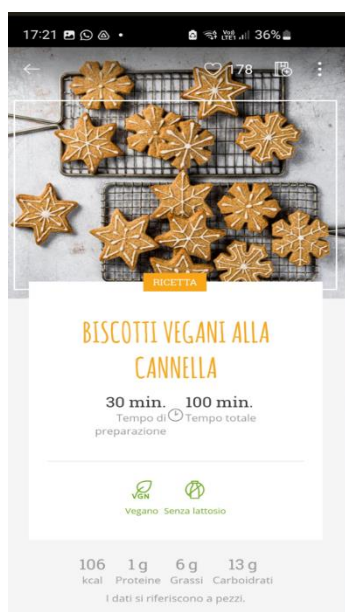
- La barra della ricerca è nascosta e poco evidente
- La schermata Home è poco fluida
- Il significato dei numeri per i tempi di preparazione e cottura non è di immediata comprensione
- Mettere il cuore e salvare nel ricettario fanno la stessa azione; quindi, è ridondante
- La ricetta più grande delle altre cards dovrebbe essere quella in tendenza ma non è chiaro perché sia considerata tale visto che i "Mi piace" sono in una soglia vicina a quelle di altri post

Una volta che si apre un post, viene presentata la ricetta in questo modo:

- Foto del Piatto
- Nome del piatto
- Tasto per mettere mi piace e numero di “Mi piace”
- Tasto per salvare la ricetta
- Tempo di preparazione e totale
- Icone per le caratteristiche del piatto
- Calorie e composizione alimentare
- Ingredienti del piatto in base al numero di pezzi, svolto in maniera interattiva cioè cambiando i pezzi cambiano le quantità degli ingredienti
- Implementazione di servizi di terze parti per il salvataggio della lista e per l’acquisto diretto di ingredienti
- Istruzioni su come cucinare il piatto
- Video della ricetta tramite link a video YouTube (opzionale)
- Sezione per dei consigli relativi al piatto
- Alcuni piatti hanno delle categorie a cui appartengono.
- Tasto per cominciare a cucinare il piatto.
- É possibile inserire note cliccando sull'icona “blocco note”.
- É possibile terminare la preparazione cliccando sull'icona in rosso.
- Tasto per impostare un timer per i diversi passaggi (cliccare sul testo in verde apre la schermata del timer)

Osservazioni fatte su questa schermata:

- É presente un rettangolo con la scritta “Ricetta”, ma questo è scontato
- I tasti per il “Mi piace” e per salvare la ricetta sono poco evidenti all’inizio, scorrendo in basso vengono evidenziati in una barra di navigazione posta nella parte superiore
- Il tempo totale è meno utile rispetto a un eventuale tempo di cottura
- Le scritte e le icone sono formattate male
- Il tasto per iniziare a cucinare è descritto in maniera errata



**BISCOTTI VEGANI ALLA CANNELLA**

30 min. 100 min.  
Tempo di preparazione Tempo totale

Vegano Senza lattosio

106 kcal 1 g Proteine 6 g Grassi 13 g Carboidrati  
I dati si riferiscono a pezzi.

**ECCO COSA TI SERVE**

22 pezzi

**Impasto**

120 g	burro vegano, ammorbidito
50 g	zucchero a velo
2 c.ni	cannella
1 c.no	pasta di vaniglia
1 presa	sale
120 g	farina bianca
80 g	farina di avena integrale

**Decorazione**


100 g	zucchero a velo
1 c.	acqua

**LISTA DELLA SPESA FOOBY**

**LISTA DELLA SPESA WE NEED**

**ACQUISTA INGREDIENTI ONLINE**

**ECCO COME FARE**



**Impasto**  
In una ciotola lavorare il burro e tutti gli ingredienti fino al sale compreso con la frusta dello sbattitore elettrico. Aggiungere la farina e lavorare velocemente fino a ottenere un impasto morbido. Appiattirlo leggermente, coprirlo e metterlo in frigo per ca. 1 ora.

**Formare i biscotti**  
Su una spianatoia leggermente infarinata o tra due fogli di carta da forno stendere un po' di impasto alla volta a uno spessore di ca. 7 mm. Ricavare diverse forme a piacere (p. es. fiocchi di neve e stelle) di ca. 6 cm di Ø e sistemarle su una placche rivestite con carta da forno.

**In forno**  
Cuocere per ca. 10 min. nella parte centrale del forno preriscaldato a 200 °C. Sforare e trasferire i biscotti su una griglia a raffreddare.

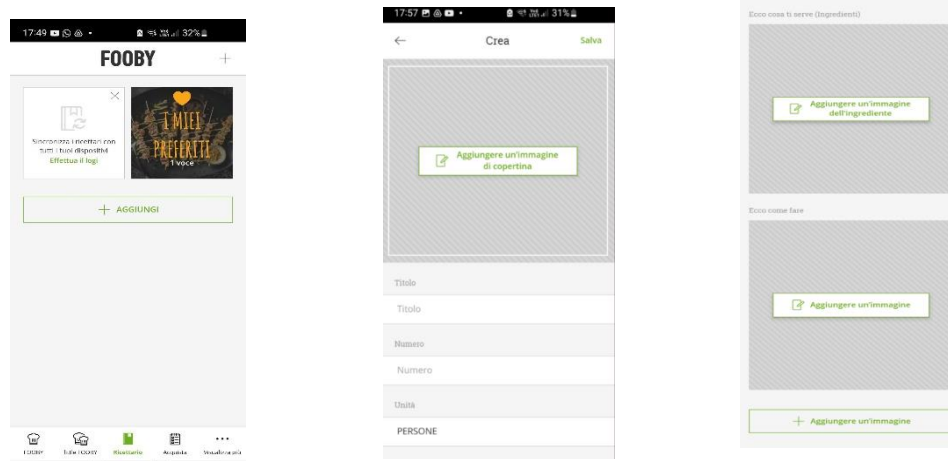
**Decorazione**  
Stemperare lo zucchero a velo con l'acqua fino a ottenere una glassa densa. Trasferirla in un sac à poche usa e getta e tagliare la punta per ricavare una piccola apertura. Decorare i biscotti con la glassa e lasciarli asciugare su una griglia.

## Little Fooby

È una sezione esattamente identica alla home ma con ricette dedicate a bambini, la scelta di mettere alcune ricetta in questa parte è dubbia.

## Il Ricettario

È una sezione dove vengono salvate le ricette preferite e altri ricettari, stile salvati di Instagram con uno degli ultimi aggiornamenti. Anche qui le ricette vengono rappresentate usando le cards, in più è possibile creare ricette ed altri ricettari e salvare link di ricette esterne. Un vantaggio di questa funzionalità è l'elevata libertà di personalizzazione e descrizione della ricetta.



## Acquista

È una sezione per fare la lista della spesa selezionando gli ingredienti da una lista data dall'applicazione e dando la possibilità di scrivere degli appunti.



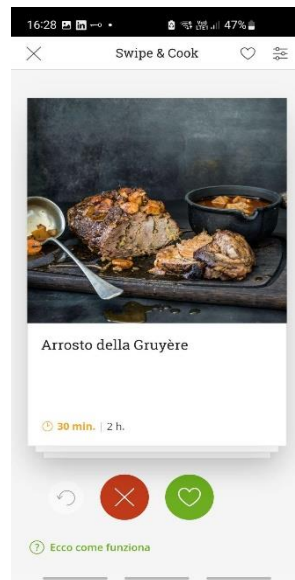
## Visualizza più

È una sezione che offre varie funzionalità extra:

- Discovery stile “Tinder”: scorri a sinistra o destra per salvare le ricette tra i preferiti, aggiungendole anche al ricettario. Esiste un sistema di categorie per filtrare le ricette da “scorrere”.

- Menu Generator: non funziona, probabilmente una funzionalità disattivata ma non tolta dall'interfaccia
- Storie: cards come le ricette ma rappresentano dei post che al loro interno hanno ricette, simile ad un blog.
- Community: Lista di cards per utenti *content creator* scelti. Aprendo una card viene presentato il profilo e una breve intervista. Una osservazione è che non essendo un social questa applicazione, la sezione è relativamente inutile
- Scuola di cucina: una sezione di consigli relativi alla preparazione di un piatto, sempre implementato con *cards*

Osservazione di questa sezione (Visualizza più): sono presenti funzionalità molto interessanti ma sono “nascoste” in sezioni a parte non valorizzate.



Osservazioni Generali alla luce dell'analisi

“Fooby” cerca di essere troppe cose contemporaneamente: non è un *social*, ma cerca di apparire più *social* di quello che è, quando è semplicemente un blog di ricette con funzionalità extra; l'unica funzione interessante è il *discovery* in stile “Tinder”.

Il loro sito è implementato meglio e più pertinente al tipo di servizio che vogliono fornire ([FOOBY offers recipes, stories, and inspiration | fooby.ch](https://fooby.ch)).

La nostra app è incentrata molto più sull'aspetto sociale di condivisione e scoperta di ricette.

## Interviste

Dopo aver svolto una analisi delle app *competitor*, il più minuziosa possibile, siamo passati al primo vero punto del nostro progetto: le interviste. Abbiamo tenuto ben in mente i pilastri su cui si basano queste:

- Sono soggettive, informali ed economiche
- Permettono di approfondire argomenti e fanno scoprire informazioni inaspettate su questi
- Il *time consuming* è basso, ciò rassicura le persone
- Le domande devono essere poche ma mirate
- Va incoraggiato l'intervistato ad approfondire le risposte date
- Bisogna rimanere neutrali rispetto alle posizioni espresse dall'intervistato

Abbiamo anche tenuto conto del tipo di domande da fare:

- Le domande rischiose sono quelle con:
- Una risposta scontata
- Che contengono la risposta all'interno
- Troppo generiche
- Con scenari ipotetici
- Con risposte prettamente sì/no
- Le domande buone invece, sono quelle che:
- Chiedono il perché si fa quella determinata azione
- Pongono il focus su situazioni note all'intervistato
- Vanno sul concreto

Abbiamo deciso quindi di fare interviste a dei target ben precisi di qualsiasi tipo di categoria (Lead User, Extreme Users, Esperti nei settori): le interviste sono 17 divise in 5 di prova e le rimanenti quelle ufficiali. Le persone sono state divise in fascia d'età e possono essere divise in questa maniera:

- 1 in fascia d'età 16-18
- 5+ in fascia d'età 18-30
- 2 in fascia d'età 30-40
- 3 in fascia d'età 50-70
- 1 in fascia d'età 70+

Siamo riusciti anche ad intervistare due esperti nel settore culinario, più precisamente due chef. Sotto alcune domande c'è tra parentesi una piccola spiegazione del perché l'abbiamo fatta e dove volessimo effettivamente andare a parare.

Lo svolgimento delle interviste e i documenti sul drive riguardo alle ultime sono stati a cura di Rory Ucer e Davide Scaffidi.

## Domande

In questo paragrafo sono riportate le domande ufficiali che abbiamo fatto alle 12 persone; sono state create modificando e migliorando quelle di prova. Abbiamo diviso le domande da fare a seconda del tipo di risposta che ci veniva data alla primissima domanda: "Ti capita di cucinare?", di seguito si trova la divisione e tutti i quesiti posti agli intervistati. Abbiamo provato a far in modo che chiunque potesse essere utile all'intervista, anche una persona che non cucina, o lo fa con una frequenza minima, ma sfortunatamente, o fortunatamente, non ne abbiamo incontrata nessuna. Abbiamo anche aggiunto una sezione "Domande all'esperto" per qualsiasi persona reputassimo un *content creator* tramite domande sui social.

Abbiamo iniziato con una semplice domanda:

- Ti capita di cucinare?

## Cucino

(Fatta solo se la frequenza con cui cucina è medio-alta)

1. Sapresti dire quante volte a settimana cucini?
2. Ti è mai capitato di trovarti senza sapere cosa cucinare?  
(Perché questa domanda: ricette che avrebbe giovato conoscere/ricordare?)



3. Quante volte ti sei ritrovato a cucinare sempre lo stesso piatto? Perché?
  - a. (Perché questa domanda: scoperta nuove ricette?)
4. Hai mai cercato su Internet o su un social una ricetta?
  - a. Sì:
    - i. In media, quanto credi di esser rapido nel trovare quello che cerchi, che sia cercandolo sui social o sul web?
      1. Perché?
        - a. (Perché questa domanda: punti di forza di quel sito o social?)
      2. Come effettui le ricerche?
        - (Perché questa domanda: possibili tag per la ricerca)
    - ii. Ogni volta che hai ricercato, quel che hai visto ti ha soddisfatto o no?
      1. Perché?
    - iii. Questa fonte ha problemi di qualsiasi tipo? Quali?
  - b. No: Hai mai seguito ricette per preparare da mangiare?
    - i. Sì: quale è la fonte principale da cui attingi per cercare e recuperare ricette?
      1. Perché proprio quella fonte? (Perché questa domanda: spronare l'intervistato a trovarne vantaggi)
      2. Questa fonte ha problemi di qualsiasi tipo? Quali?
        - a. (Perché questa domanda: problemi tipo giornale caro o pieno di *ad* e/o vorresti scelta gratuita; "Giallo Zafferano" troppa pubblicità, ...)
    - ii. Perché?
5. Che sia in tv, libri, o internet - se e quando ti imbatti in una ricetta che viene preparata/illustrata/spiegata quanto spesso continui con la visione/lettura? (Se non gli è mai capitato salta a 6)
  - a. Sì: Cosa pensi ti esorti a farlo?
    - i. (Perché questa domanda: motivazione intervistato a guardare la ricetta?)
  - b. No: Sai dire, almeno a grandi linee, cosa non ti intriga in quei casi?
    - (Perché questa domanda: indagare su aspetti interessanti delle ricette o di come vengano proposte o su eventuali gusti dell'intervistato)
  - c. (Perché questa domanda: frequenza con cui l'utente persista nella ricerca e/o realizzazione della ricetta, e ragioni invoglianti l'utente a proseguire nella consultazione di codesta?)
6. Scrivi o conservi ricette da qualche parte?
  - a. Sì: dove e perché?
  - b. No: Perché?
  - c. (Perché questa domanda: scrittura di ricette sull'app?)
7. Come pensi sia più comodo leggere/consultare le ricette?
  - a. Perché proprio quello (di modo) e non gli altri?
    - i. (Perché questa domanda: pro dei diversi metodi?)

## Non cucino

(Fatta solo se la frequenza con cui cucina è molto bassa)

- Se posso, è per mancanza di tempo, voglia, o altro?
  - (Perché questa domanda: invogliare l'utente ad usare una app o altre sue motivazioni?)

- Pensi, escludendo casi in cui fossi costretto a farlo, ci sarebbe qualcosa che potrebbe spingerti ad interessarti o appassionarti di cucina?
- Quando affamato ti accontenti generalmente di quel che “capita” o preferisci trarre ispirazione per una scelta più edotta?  
(Perché questa domanda: Scoperta nuove ricette e piatti?)
- Ti è mai capitato di trovare quello che desideravi mangiare aprendo un’app social sul telefono?
  - a. Sì: Ti è mai venuta voglia di metterti a preparare quel che hai visto?
    - i. Sì: perché non lo fai?
  - b. (Perché questa domanda: carpire inclinazione a trarre ispirazione da ricette o piatti visti sui social?)
- Hai mai cercato il nome di un piatto?
  - a. Sì:
    - i. In media, quanto credi di esser rapido nel trovare quello che cerchi, che sia cercandolo sui social o sul web?
      - 1. Perché?
      - 2. (Perché questa domanda: punti di forza di quel sito o social?)
    - ii. Come effettui le ricerche?  
(Perché questa domanda: Possibili tag per la ricerca?)
    - iii. Ogni volta che hai ricercato, quel che hai visto ti ha soddisfatto o no?
      - 1. Perché?
    - iv. Questa fonte ha problemi di qualsiasi tipo? Quali?
    - v. (Perché questa domanda: ricerca focalizzata come a sinistra ma da parte di uno che non cucina)

## Social

1. Quanto utilizzi i social? In media sapresti dire quante ore?
2. Quali pensi siano i maggiori contro nell’uso dei social?
3. Sui social segui influencer che parlano di cucina?  
(Perché questa domanda: scoperta di nuovi cuochi o update costante sui già conosciuti?)
  - a. Se sì, quanto facilmente riesci a rimanere aggiornato sul loro profilo?
  - b. Che vantaggi porta seguire gli influencer che parlano di cucina?
  - c. Quanto facilmente riesci a individuare nuovi content creator nell’ambito culinario?

## Parere di un esperto

(Fatta solo se si reputa la persona, con cui si sta parlando, tale)

Quanto è importante condividere sui social la tua vita?

1. Se esistesse un social riguardante il cibo che puoi portare sempre con te sul dispositivo mobile (cellulare, tablet, pc...) per cosa lo useresti?
  - a. Perché?
2. Quante volte hai postato qualche cosa riguardante cibo o ricette fatte da te?
  - a. Ti definisci un content creator culinario (senza contare i follower)?

## Resoconto

Le risposte sono state molto variegate, da parte sia del target di persone con età più alta sia di esperti nel settore culinario. Tutto ciò che è emerso l'abbiamo suddiviso, in maniera abbastanza schematica, in categorie focalizzandoci sul concetto generico da sviluppare nei questionari:

### Ricette

- Visualizzare preparazione ricetta via video
- Cosa vedere prima in una ricetta (per importanza)
- Modificare la ricetta una volta pubblicata

### App Features

- Sezione Discovery
- Condividere ricette
- Ricetta del giorno

### Salvataggio, creazione (ricette)

- Creare ricette
- Salvare ricetta offline/online
- Riproporre post/ricette salvate

### Following

- Seguire utenti
- Rimanere aggiornati sui post

### Commenti e *DMs*

- Commenti nei post
- Messaggi privati di condivisione o meno

### Ricerca

- Ricette: in base a nome piatto o nome utente
- Ricette: in base ad ingredienti
- Utenti, post, altro utilizzando un sistema di *tag*
- Verifica dell'utente con spunta blu

### Notifiche (OS)

- Post salvati: notifica automatica e/o ricorrente circa la loro esistenza

### Post Features

- Difficoltà delle ricette
- Valutare ricetta da parte di altri utenti
- Rispondere a recensioni lasciate da altri utenti
- Tempi di preparazione e/o cottura

- Occorrente per la preparazione ricetta
- Capitoli nei video preparazione
- Lunghezza massima dei video
- Badge ricette e utenti verificati
- Stampare la ricetta
- Tag per tipo di cucina

## Questionari

Partendo da quanto scritto nel resoconto delle interviste, abbiamo sviluppato così diverse domande da porre a un numero di persone maggiore e, visto che alcuni membri del gruppo hanno origini o sono di altri paesi, abbiamo stilato due versioni dei questionari: una inglese e una italiana, per un totale di 158 interazioni (128 in quello italiano e 30 in quello internazionale). Nella versione italiana abbiamo deciso prima di testarlo su 15 persone circa in modo da sistemare eventuali problemi scaturite dalle domande, come si può vedere, per esempio, nei grafici della domande 2 e 5.

Per ogni domanda verranno riportati i risultati ottenuti dalla versione italiana e da quella inglese con una breve spiegazione.

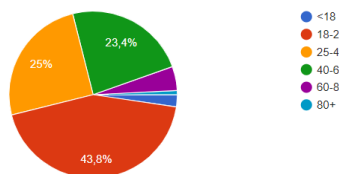
I questionari integrali sono raggiungibili con il [link versione italiana](#); [link versione internazionale](#).

## Domande

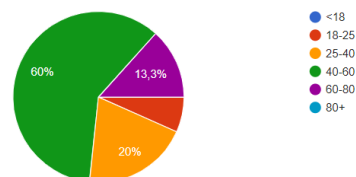
### 1. “Quanti anni hai?”

(Domanda fatta per categorizzare le persone e vedere che pubblico siamo riusciti a raggiungere con il questionario.)

1. Quanti anni hai?  
128 risposte



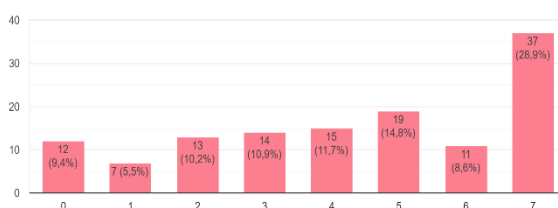
1. How old are you?  
30 risposte



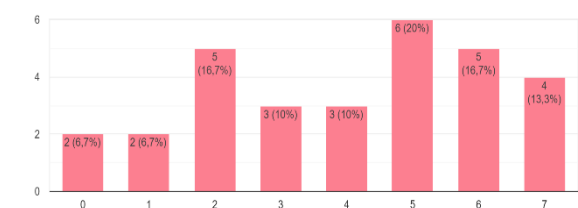
### 2. “Quanti giorni alla settimana cucini?”

Anche questa è stata fatta con lo stesso obiettivo della precedente.

2. Quanti giorni alla settimana cucini?  
128 risposte



2. How many days a week do you cook?  
30 risposte

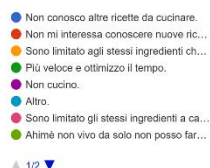
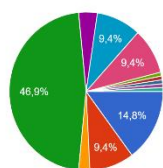


### 3. “Quando e se cucini gli stessi piatti è perché:”

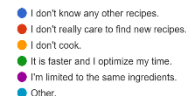
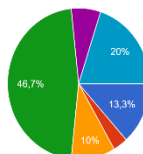
La parte frastagliata può essere riassunta in piccole sezioni, come fatto in parte nella versione finale del questionario, come “In base agli ingredienti” e “Per ottimizzare il tempo”.

(Domanda creata per capire un modo per rendere il più accessibile e utile la nostra applicazione.)

3. Quando e se cucini gli stessi piatti, è perchè:  
128 risposte



3. When and if you cook the same dishes, it is because:  
30 risposte



4. “Come preferiresti scoprire ricette da fare (anche se non cucini)?”

Quesito per cercare un modo di rendere accessibile la più grande varietà di ricette possibile senza cercarle direttamente.

4. Come preferiresti scoprire ricette da fare (anche se non cucini)?  
128 risposte



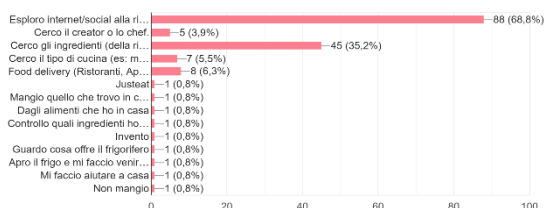
4. How would you like to discover new recipes (also if you don't cook)?  
30 risposte



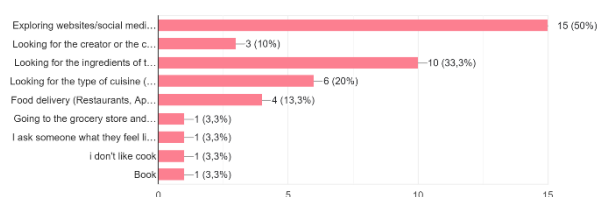
5. “Se non sai cosa cucinare, da dove inizi?”

Qui cercavamo una risposta che ci facesse capire come le persone sceglievano una ricetta da cucinare.

5. Se non sai cosa cucinare, da dove inizi?  
128 risposte



5. If I don't know what to cook I begin by:  
30 risposte

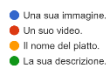
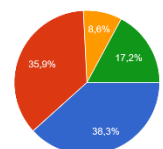


Da qui inizia la sezione dedicata più specificamente alle ricette:

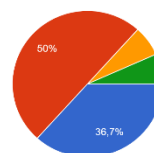
6. “In un post di una ricetta su un social, cosa ti attira di più?”

Si cercava il modo di far invogliare un utente qualsiasi a cliccare su una ricetta.

6. In un post di una ricetta su un social, cosa ti attira di più?  
128 risposte



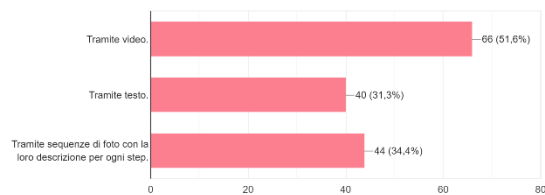
6. In a social media post of a recipe, what attracts you the most?  
30 risposte



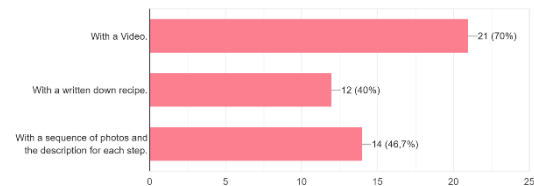
## 7. “Come preferisci seguire una ricetta:”

Un modo chiaro per seguire la ricetta rende un utente più attento e felice di eseguirla.

7. Come preferisci seguire una ricetta:  
128 risposte



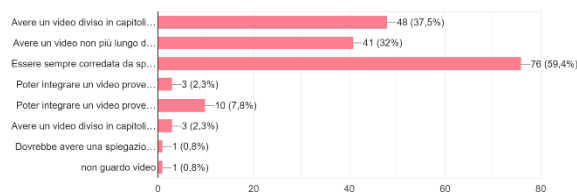
7. How do you prefer to follow a recipe:  
30 risposte



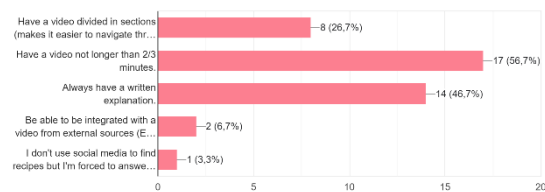
## 8. “Una video-ricetta dovrebbe avere:”

Abbiamo notato che nelle interviste la video-ricetta era molto apprezzata pertanto le abbiamo dedicato una intera domanda sul questionario.

8. Una video-ricetta dovrebbe:  
128 risposte



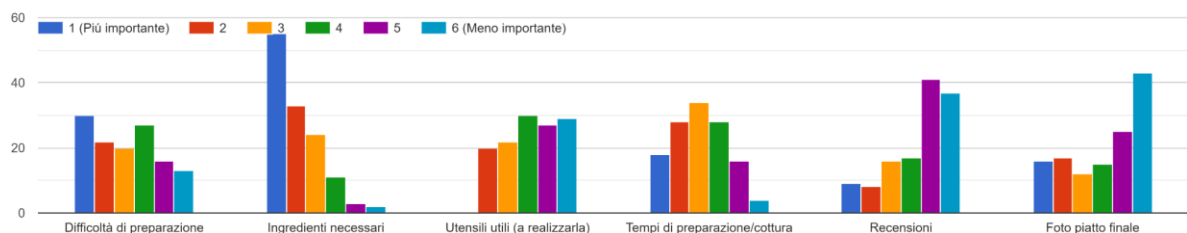
8. A video-recipe must:  
30 risposte



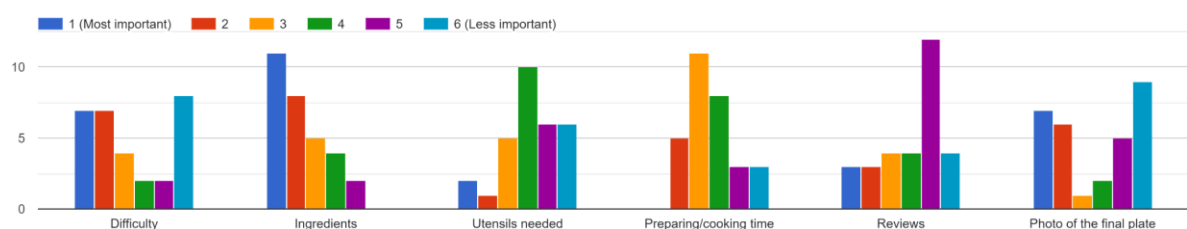
## 9. “Ordina per importanza cosa preferisci vedere prima in una ricetta:”

La scelta era tra: difficoltà di preparazione, ingredienti necessari, utensili utili (a realizzarla), tempi di preparazione e cottura, recensioni, foto piatto finale.

9. Ordina per importanza cosa preferisci vedere prima in una ricetta.



9. Order by importance what would you like to see first in a recipe.



(Queste classifiche sono state analizzate moltiplicando i voti per la rispettiva sezione: ad ogni valore della classifica (1-6) è stato assegnato un valore da 6 a 1. Quindi il totale dei voti per 1/2/3/4/5/6 è stato

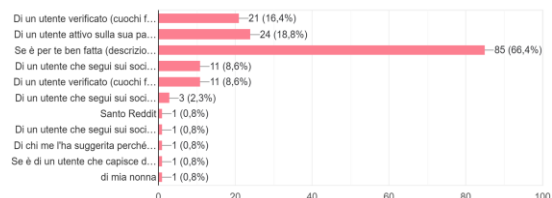
moltiplicato per 6/5/4/3/2/1. I valori poi sono stati sommati fra di loro ed è uscita così la classifica. Sono stati poi considerati la metà di quelli del grafico con i valori più alti.)

#### 10. “Prepareresti più volentieri una ricetta:”

L’obiettivo anche qui è di indagare su cosa attira le persone a seguire o a cliccare una ricetta.

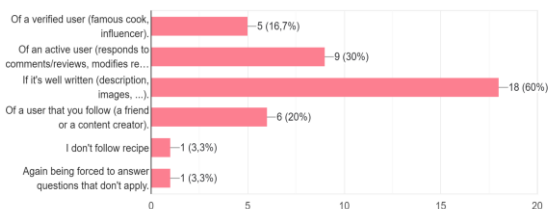
10. Prepareresti più volentieri una ricetta:

128 risposte



10. You would prefer to follow a recipe:

30 risposte



#### 11. “Potendo salvare le ricette su un sito/social, lo faresti per...”

La domanda è fatta per chiarire lo scopo della funzione di salvataggio.

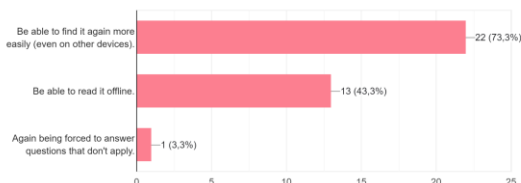
11. Potendo salvare le ricette su un sito/social, lo faresti per...

128 risposte



11. You would save recipes on a website/social media to:

30 risposte

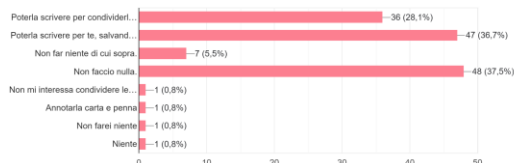


#### 12. “Se nessuno ha pubblicato una ricetta che conosci, troveresti interessante:”

Si esplora così l’interesse nella pubblicazione per trovare funzionalità aggiuntive.

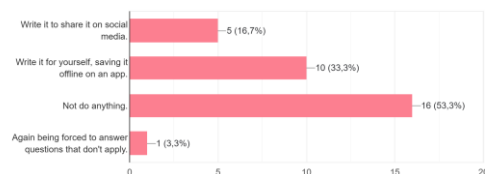
12. Se nessuno ha pubblicato una ricetta che conosci, troveresti interessante:

128 risposte



12. If you know a recipe that nobody has posted, you would:

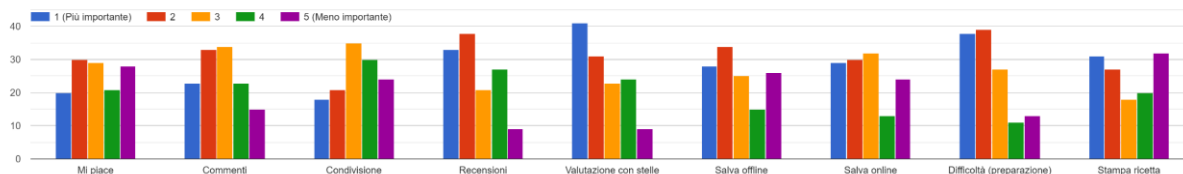
30 risposte



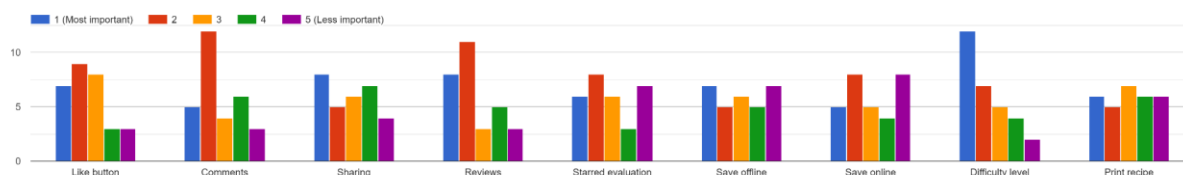
#### 13. “Da 1 a 5 quanto sono utili le funzioni qui sotto in un social di ricette?”

L’interesse è auto esplicativo nella domanda.

13. Da 1 a 5 quanto sono utili le funzioni qui sotto in un social di ricette?



13. From 1 to 5 how useful are each of these functions in a social media app about recipes?



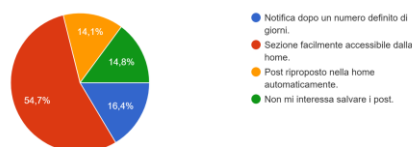
(La classifica è analizzata col metodo analogo alla domanda 9)

Da qui inizia la sezione dedicata al mondo dei social e dei content creator.

14. “Ti dimentichi dei post inseriti in quelli "salvati"; come vorresti poter ricordartene?”

Una cosa che si è notata nelle interviste è che spesso il tasto dei salvati è poco preso in considerazione perché nascosto; con questa domanda si cerca di valutare un modo per valorizzare questa funzionalità.

14. Ti dimentichi dei post inseriti in quelli "salvati"; come vorresti poter ricordartene?  
128 risposte



14. If you forget about a saved post, how would you like to be reminded of it?  
30 risposte



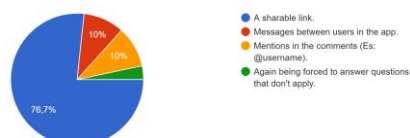
15. “Per condividere un post è meglio:”

Qui si cercava di capire come le persone volessero avere la possibilità di condividere con i loro conoscenti una ricetta appetitosa. Come si vede dal grafico 15 della versione italiana, è un chiaro esempio di domanda le cui opzioni di risposta sono state modificate per evitare frammentazioni.

15. Per condividere un post è meglio:  
128 risposte



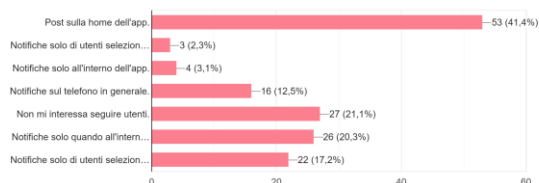
15. To share a post is better:  
30 risposte



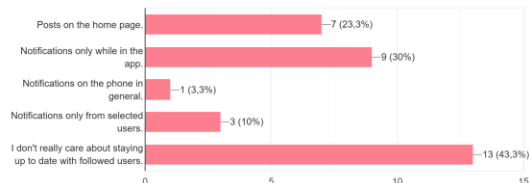
16. “Come vorresti essere aggiornato sui profili degli utenti che segui?”

Volevamo sapere come implementare la parte di following all'interno dell'applicazione.

16. Come vorresti essere aggiornato sui profili degli utenti che segui?  
128 risposte



16. How would you like to be updated on users that you follow?  
30 risposte

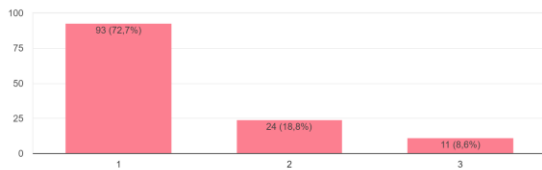




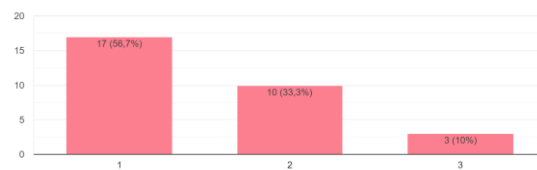
## 17. “Quanto spesso commetti errori nei post che pubblichi?”

Per esplorare l’interesse della funzionalità di modifica post ma come viene fuori dai grafici apparentemente è inutile

17. Quanto spesso commetti errori nei post che pubblichi?  
128 risposte



17. How often do you make mistakes when posting on social media?  
30 risposte



## Resoconto

Dalle domande sono uscite diverse considerazioni, ecco di seguito riportate schematicamente per ogni domanda ciò che ci ha interessato maggiormente:

- Domanda Tre:
  - La sezione Discovery è molto apprezzata
  - Il tempo di preparazione della ricetta è fondamentale per le persone che vogliono ottimizzare il loro tempo
- Domanda Quattro:
  - La Ricetta del giorno pare sia un buon modo per sperimentare e scoprire
- Domanda Cinque:
  - Ricerca in base agli ingredienti suscita molto interesse
- Domanda Sei:
  - Nella Home devono apparire immagini o video presentazione
- Domanda Sette:
  - Ogni ricetta può avere il video non più lungo di 2/3m o le immagini di preparazione
- Domanda Otto:
  - Ogni ricetta deve avere la sua descrizione di preparazione
- Domanda Nove:
  - Nel Post nella home devono apparire in ordine:
    - Ingredienti necessari (Primo posto)
    - Tempo di preparazione (Secondo posto)
    - Difficoltà di preparazione (Terzo Posto)
- Domanda Dieci:
  - Un *Badge* per una “ricetta ben fatta” potrebbe essere un buon modo di tradurre i risultati ottenuti
- Domanda Undici:
  - La barra di ricerca nei salvati è un modo per accedere più facilmente a un post salvato
  - Funzione Salva Offline per poter accedere a qualsiasi ricetta in qualsiasi momento

- Domanda Dodici:
  - La funzione di scrittura offline serve per poter scrivere le ricette senza pubblicarle, per uso personale
- Domanda Tredici:
  - Difficoltà di preparazione
  - Valutazione con stelle
  - Recensioni
  - Commenti
  - Salva Offline
  - Condivisioni
  - Il “Mi Piace è un esempio di interesse di funzionalità che è cambiata dalle interviste ai questionari, così come il Salva online
- Domanda Quattordici:
  - I post salvati, così come ogni funzionalità, deve essere facilmente accessibile nella home
- Domanda Quindici:
  - Un link condivisibile è un mezzo di condivisione più utile rispetto a qualsiasi tipo di messaggistica.
- Domanda Sedici:
  - È più conveniente tenersi aggiornati sugli utenti che si seguono semplicemente aggiornando la sezione seguiti
  - Notifica quando sei nell'app
- Domanda Diciassette:
  - La funzione di Modifica pare essere inutile in quanto le persone non commettono errori quando pubblicano un post

## Need

Rivedendo le risposte ai questionari siamo stati capaci così di stilare una vera e propria lista di Need che le persone hanno affermato di volere. Anche se è capibile dalle risposte dei questionari, in questa sezione verranno scritte in maniera formale e ottimale.

Ogni utente deve essere capace di:

- Poter scoprire una ricetta nuova ogni giorno (regolarmente).
- Poter recensire/valutare (anche tramite stelle) ricette di altri utenti.
- Poter salvare/appuntare agevolmente una ricetta per consultarla in un secondo momento.
- Poter guardare foto e/o video di presentazione delle ricette.
- Poter fare una ricerca in base a (or):
  - Ingredienti
  - Tempo di preparazione
  - Nome del piatto
  - Difficoltà di preparazione

- Visualizzare facilmente le informazioni (principali) di una ricetta:
  - Tempo di preparazione
  - Difficoltà di preparazione
  - Ingredienti
- Riconoscere velocemente la validità di una ricetta.
- Pubblicare e/o condividere velocemente una ricetta.
- Visualizzare la preparazione della ricetta con un possibile breve video o una serie di immagini che descrivono i diversi passaggi (immagini-step).

Chiaramente per fare i Task abbiamo dovuto fare una cernita di questi metodi.

## Task

Dai Need selezionati abbiamo tratto i seguenti Task:

- *Primo storyboard:*
  - Trovare una ricetta da cucinare
  - Lasciare una recensione alla ricetta
- *Secondo storyboard:*
  - Creare e condividere una nuova ricetta
- *Terzo storyboard:*
  - Salvare la ricetta tra i preferiti(?)

Su questi ultimi sono stati disegnati i tre storyboard visibili proseguendo con la lettura.

# Storyboard

## Primo Storyboard



Task: "Trovare una ricetta da cucinare" e "Lasciare una recensione/valutazione alla ricetta".

La descrizione di questa vignetta è dunque:

- 1<sup>a</sup> scena: un uomo non sa che cucinare, quindi apre l'applicazione
- 2<sup>a</sup> scena: nell'app, l'utente, scorrendo tra le ricette postate dagli altri utenti, trova quella da cucinare
- 3<sup>a</sup> scena: l'utente prepara la ricetta con fare visibilmente soddisfatto
- 4<sup>a</sup> scena: lascia una recensione scritta alla ricetta, riaprendo l'applicazione

## Secondo Storyboard



Task: "Creare e condividere una nuova ricetta"

La descrizione di questa vignetta è dunque:

- 1ª scena: un cuoco, ai fornelli, ha un'idea geniale per una ricetta, quindi, la prepara
- 2ª scena: lo chef registra il video della ricetta, che condivide come post sull'app
- 3ª scena: avviene la pubblicazione della ricetta, con evidente appagamento dello chef/cuoco
- 4ª scena: il cuoco, che è l'utente dell'app, attende recensioni sulla ricetta condivisa tramite l'app, con quest'ultima aperta sullo smartphone

## Terzo Storyboard



Task “Salvare la ricetta nei preferiti (o comunque tra le proprie favorite)”

La descrizione di questa vignetta è dunque:

- 1<sup>a</sup> scena: uomo al supermercato, comprando ingredienti per la ricetta che vuole preparare, si chiede se il prodotto che ha in mano rientri tra gli ingredienti della ricetta stessa
- 2<sup>a</sup> scena: per sincerarsene, apre l'app, ricerca la ricetta sull'app, così può controllarne gli ingredienti listati
- 3<sup>a</sup> scena: l'uomo prepara la ricetta a casa sua, felice in volto
- 4<sup>a</sup> scena: l'uomo salva la ricetta sull'app, trovando comodo poter salvare le ricette preferite tra i suoi elementi salvati

# Prototype

Una volta identificati i Task principali abbiamo iniziato il processo di progettazione dell'applicazione.

## Approccio

Pur avendo inizialmente pensato di prototipare l'app partendo direttamente dal *prototyping* iniziale soltanto digitale, abbiamo poi deviato rotta.

Rifacendoci a quanto spiegato all'interno del corso, abbiamo riflettuto meglio sul da farsi. Infatti, partire col solo prototipo in digitale, per quanto comodo, ci avrebbe reso la vita un po' più complicata a livello di testing.

La nostra intenzione era, infatti, poter buttare su carta delle idee su cui lavorare immediatamente, magari sottoponendole all'attenzione dei potenziali utenti e no.

Far ciò su "Figma" o "Marvel" (i tool per la prototipazione digitale), ci è parso non essere il percorso migliore da seguire; il timore è stato fin da subito quello di esser indotti a creare una versione fin troppo "definitiva" dell'app. Soprattutto davanti alla maestosa mole di strumenti messi a disposizione dagli strumenti poco fa citati. Cionondimeno, abbiamo ritenuto congeniale al raggiungimento del nostro scopo l'uso di carta e penna, in favore di mouse e tastiera. Non per la scomodità di questi ultimi, ma grazie alla semplicità offerta dal poter scarabocchiare su fogli bianchi le nostre idee, non curandosi di raffinarle graficamente.

Parimenti a quanto spiegato nelle slide del corso, ebbene, quel che conta per l'utente finale è molto spesso il contenuto, la sostanza, e non l'aspetto grafico. Almeno, non in primo luogo.

## Paper prototyping

Occuparsi di prototipare l'applicazione è stato uno degli aspetti indubbiamente più interessanti del progetto.

Per cominciare, risultati delle interviste e dei questionari alla mano, abbiamo cercato di capire come potesse esser fatta la nostra app.

Inquadrato il macro-concetto sul quale essa fosse basata (condividere e scoprire ricette di cucina), abbiamo analizzato svariate volte i risultati dei questionari. Eravamo alla ricerca di alcune linee guida. Pur sapendo di dover implementare tutti i *main* task emersi dalle interviste, eravamo consapevoli che avremmo, in ogni caso, dovuto dare più o meno risalto a ciascuno di essi. Pur se di poco, era lapalissiano l'obiettivo che volevamo perseguire: assecondare i need dell'utente, permettendogli di svolgere i task che gli avessero permesso di soddisfarli appieno e agevolmente, per capirci ancor meglio.

Per quanto avremmo potuto mettere tutte le funzioni in primo piano, una volta realizzata l'app, sapevamo non avremmo potuto farlo. Ne avremmo scontato in termini di pulizia e chiarezza dell'interfaccia.

Con l'ideale di cui sopra in mente, abbiamo iniziato a disegnare, mentre eravamo in chiamata alcune schermate dell'app, ed in particolare le principali.

Ognuno di noi ha presentato, in videochiamata, il risultato del proprio lavoro, consistente, giustappunto, in una serie di sketch delle "finestre" più rappresentative dell'app.

Senza scendere nel dettaglio, possiamo dire di aver identificato tre "pattern" primari in ciascun insieme di schermate disegnato:

- Schermata home con menu tasti per accedere ad altre sezioni importanti dell'app

- Schermata iniziale con feed a scorrimento (virtualmente infinito) delle ricette principali pubblicate dagli utenti
- Tasto per aggiungere nuove ricette a portata di mano, e decisamente ben visibile (pur se in mezzo ad altri elementi)

Constatata l'esistenza di questi elementi in comune, abbiamo poi studiato più attentamente i lavori di ciascuno. Avendo bisogno di ottenere almeno un prototipo su cui far *evaluation*, abbiamo iniziato a far convergere le idee verso una soluzione che fosse rappresentativa di ogni proposta emersa durante la fase di brainstorming e *sketching*.

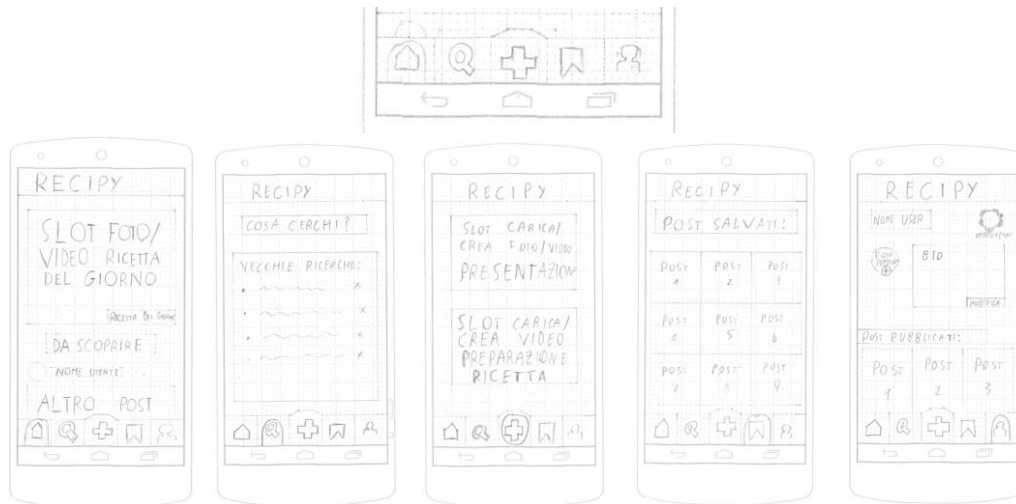
Quel che n'è venuto fuori, è stato un paper *prototype*, a cura di Alessio Cesarini, con le seguenti caratteristiche:

- Menu/barra nella parte bassa dello schermo, contenente i seguenti sottomenu o tasti (elencati da sinistra a destra):
  - Home
  - Cerca
  - Aggiungi post
  - Elementi salvati
  - Profilo
- Schermata Cerca:
  - suggerimenti scritti, una volta cliccato sul tasto ricerca basandosi su:
    - ricerche popolari nell'app
    - ricerche precedenti dell'utente
- Schermata Home/iniziale:
  - feed a scorrimento verticale con ricette pubblicate dagli altri utenti dell'app
  - ricetta del giorno (scelta da algoritmi interni all'app tra quelle degli utenti) in alto nel feed, prima d'ogni altra cosa
- Schermata Crea (post delle ricette):
  - accessibile col tasto prima menzionato "aggiungi post"
  - spazio foto e/o video (riguardanti la ricetta) da inserire
  - campi di testo da riempire per le info della ricetta: nome, descrizione, passaggi, ecc.
- Schermata Elementi salvati:
  - griglia di post che l'utente ha gradito ed ha salvato in questa sezione dell'app per poterli ritrovare comodamente in futuro
  - post aggiunti qui premendo il tasto "salva" sul post interessato di turno
- Schermata Profilo:
  - contiene tutto ciò che riguarda l'utente ed il suo profilo (in un social, la pagina dell'account personale dell'utente, piena di info e contenuti che lui ha fornito registrandosi sulla piattaforma)
  - quindi, dal punto prima:
    - nome utente
    - foto associata al profilo dell'utente



- *bio* (descrizione o piccola biografia fornita dall'utente su sé stesso)
- tutti i post pubblicati (delle ricette che l'utente ha creato nell'app tramite la schermata crea)

Di seguito, le schermate sopra descritte  
(per visualizzarle tutte, [clicca qui](#))



## Digital Prototype

### Scelta del tool

Pur avendo inizialmente pensato di poter prototipare l'app partendo direttamente dal prototyping iniziale soltanto digitale, abbiamo poi deviato rotta. Le schermate di cui sopra, infatti, rappresentano la prima iterazione completa del *paper prototype*.

Prima di avviare le fasi di testing e valutazione dei prototipi, abbiamo cercato di scegliere al meglio la piattaforma sulla quale prototipare digitalmente il tutto.

In primo luogo, la nostra attenzione è ricaduta su Marvel. Dopo circa un'ora passata a cercare di implementare alcune soluzioni, tuttavia, ci siamo resi conto che questa piattaforma non offriva tutte le funzionalità di cui avevamo bisogno. In particolare, ci mancavano alcuni strumenti di design e non era possibile effettuare modifiche in tempo reale durante i test con gli utenti. Per questi motivi, abbiamo deciso di passare a Figma, che ci ha offerto maggiore flessibilità e una gamma più ampia di opzioni di design.

### Prototipazione digitale e versioni

Con l'utilizzo di Figma, abbiamo creato la versione digitale del prototipo (v1.0) e l'abbiamo sottoposta a una *expert evaluation*, durante la quale abbiamo apportato alcune modifiche alle schermate di login, nuovo post, post e recensione. In particolare, abbiamo aggiunto un popup per l'inserimento dei dati durante il login, abbiamo aggiunto il tasto "condivi" nella schermata del contenuto post e abbiamo aggiunto un *popup* di conferma per l'invio di una recensione. Inoltre, abbiamo aggiunto una griglia nei post salvati e abbiamo modificato il tasto di registrazione per rendere più chiaro il suo scopo.

Dopo aver effettuato queste modifiche, abbiamo sottoposto la versione v1.1 dell'app a un test con gli utenti. I risultati di questo test ci hanno permesso di fare ulteriori modifiche all'app, che sono state incorporate nella versione v2.0. In particolare, abbiamo modificato il colore della stella nella schermata home per renderlo più visibile e abbiamo aumentato la dimensione delle schede nella schermata dei post salvati/appuntati. Abbiamo inoltre aggiunto un popup di conferma quando un utente condivide un post e abbiamo modificato il popup del nuovo post per includere informazioni sulla mancanza di elementi obbligatori e sull'aggiunta del post agli appuntati.

Successivamente, abbiamo effettuato un altro test con gli utenti utilizzando la versione v2.1 dell'app, che includeva ulteriori modifiche alla schermata home e alla schermata del profilo. I risultati di questo test ci hanno permesso di apportare ulteriori miglioramenti all'app, che sono stati incorporati nella versione finale. In questa versione, abbiamo aggiunto una nuova schermata per la gestione delle notifiche e abbiamo modificato il layout della schermata del profilo per rendere più chiari e intuitivi i diversi elementi. Inoltre, abbiamo aggiunto una nuova funzionalità che consente agli utenti di filtrare i risultati della ricerca in base a diversi criteri, come ingredienti o difficoltà.

Nel corso di questo processo di sviluppo, abbiamo ricevuto riscontri concordi e discordanti da parte degli utenti. Ad esempio, molti utenti hanno trovato il layout della schermata home facile da usare e intuitivo, mentre altri hanno suggerito di aggiungere ulteriori filtri per la ricerca. Abbiamo quindi deciso di implementare questa funzionalità nella versione finale dell'app.

## Versioni e differenze tra prototipi

Di seguito, qualche dettaglio in più di ciò che abbiamo fatto passando da prototipo a prototipo:

1. Nella versione v1.0, abbiamo sottoposto l'app a una *expert evaluation* e abbiamo apportato alcune modifiche alle schermate di login, nuovo post, post e recensione. In particolare, abbiamo aggiunto un popup per l'inserimento dei dati durante il login, abbiamo aggiunto il tasto "condivi" nella schermata del contenuto post e abbiamo aggiunto un popup di conferma per l'invio di una recensione. Inoltre, abbiamo aggiunto una griglia nei post salvati e abbiamo modificato il tasto di registrazione per rendere più chiaro il suo scopo. Durante la valutazione di questa versione, abbiamo riscontrato che il layout della schermata home poteva essere migliorato per renderlo più intuitivo per gli utenti. ([link Figma V1.0](#))
2. Nella versione v1.1, abbiamo apportato ulteriori modifiche all'app in base ai risultati della nostra *expert evaluation*. In particolare, abbiamo aggiunto un popup per l'inserimento dei dati durante il login e abbiamo modificato il tasto di registrazione per renderlo più chiaro. Inoltre, abbiamo aggiunto il tasto "condivi" nella schermata del contenuto post e abbiamo aggiunto un popup di conferma per l'invio di una recensione. Inoltre, abbiamo aggiunto una griglia nei post salvati e abbiamo modificato il tasto di registrazione per rendere più chiaro il suo scopo. Dopo aver effettuato queste modifiche, abbiamo ritenuto che l'app fosse pronta per essere sottoposta a un test con gli utenti. ([link Figma V1.1](#))
3. Nella versione v2.0, abbiamo incorporato i risultati del test con gli utenti nella nostra app. In particolare, abbiamo modificato il colore delle stelle per le recensioni nella schermata home per renderlo più visibile e abbiamo aumentato la dimensione delle schede nella schermata dei post salvati/appuntati. Inoltre, abbiamo aggiunto un popup di conferma quando un utente condivide un post e abbiamo modificato il popup del nuovo post per includere informazioni sulla mancanza di elementi obbligatori e sull'aggiunta del post agli appuntati. Durante la valutazione di questa versione, abbiamo riscontrato che il layout della schermata del profilo poteva essere migliorato per rendere più chiari e intuitivi i diversi elementi. ([link Figma V2.0](#))
4. Nella versione finale, abbiamo apportato ulteriori modifiche all'app in base ai risultati delle nostre valutazioni. In particolare, abbiamo aggiunto una nuova schermata per la gestione delle notifiche e abbiamo modificato il layout della schermata del profilo per rendere più chiari e intuitivi i diversi elementi. Inoltre, abbiamo aggiunto una nuova funzionalità che consente agli utenti di filtrare i risultati della ricerca in base a diversi criteri, come ingredienti o difficoltà. Durante la valutazione di questa versione, abbiamo ricevuto *feedback* concordi e discordanti da parte degli utenti. Ad esempio, molti utenti hanno trovato il layout della schermata home facile da usare e intuitivo, mentre altri hanno suggerito di aggiungere ulteriori filtri per la ricerca. Abbiamo quindi deciso di implementare questa funzionalità nella versione finale dell'app per soddisfare le esigenze degli utenti. ([link Figma VFinale](#))

In generale, il processo di sviluppo dell'app è stato molto dinamico e ci ha permesso di fare continuamente miglioramenti basati sui risultati delle nostre valutazioni e sui *feedback* degli utenti.

## Testare il prototipo: tecniche

Procedendo nella progettazione dell'app, abbiamo utilizzato diverse tecniche di valutazione per garantire che essa fosse facile e piacevole da usare per gli utenti.

La *cooperative evaluation*, attraverso l'user testing, ci ha permesso di raccogliere il feedback degli utenti in tempo reale e di ottenere una comprensione approfondita delle loro esperienze durante l'utilizzo dell'app. Questa tecnica, basata sull'osservazione diretta e sulla partecipazione attiva degli utenti, ci ha permesso di fare rapidi aggiustamenti in base alle loro esigenze e di identificare elementi che non funzionavano come previsto.

La *cognitive walkthrough*, utilizzata durante l'*expert testing* del prototipo digitale, ci ha permesso di verificare se il layout e le funzionalità dell'app erano coerenti con le aspettative degli utenti e se gli elementi dell'interfaccia erano facili da trovare e da utilizzare. Questa tecnica, basata sull'analisi delle prestazioni cognitive degli utenti durante l'utilizzo dell'app, ci ha aiutato a identificare e risolvere eventuali problemi di usabilità prima del rilascio dell'app.

Il *think aloud*, invece, ci ha permesso di raccogliere il *feedback* degli utenti sulla transizione dal prototipo su carta al prototipo digitale. Questa tecnica, basata sulla verbalizzazione in tempo reale dei pensieri degli utenti durante l'utilizzo dell'app, ci ha fornito informazioni preziose su eventuali difficoltà o punti di forza dell'app durante il processo di sviluppo.

Utilizzando queste tecniche, siamo stati in grado di ottenere un *feedback* continuo dagli utenti e di apportare modifiche mirate all'app per migliorarne l'usabilità.

## Implementazione del Prototipo Digitale

Per implementare il prototipo abbiamo iniziato con la progettazione degli elementi principali, che vanno poi a comporre le varie interfacce dell'applicazione, prendendo anche in considerazione applicazioni come Instagram e TikTok; questo ci ha permesso di progettare delle interfacce che l'utente potesse imparare più facilmente andando quindi a velocizzare l'esecuzione dei diversi Task.

### Elementi

#### Dock

Abbiamo creato un elemento di navigazione, che viene posizionato nella parte inferiore dell'interfaccia<sup>1</sup>, che presenta diverse icone a indicare le sezioni dell'applicazione che l'utente può raggiungere; in particolare abbiamo inserito un cerchio che rappresenta la posizione corrente all'interno dell'app. Il dock in questione compare in ogni schermata dell'applicazione.

#### Cards

Le ricette vengono rappresentate all'interno dell'applicazione con delle *cards*, che mediante un *tap* possono essere "aperte" per visualizzare il contenuto della ricetta. In particolare, vengono utilizzate due tipologie di *cards*:

1. Una più grande che rappresenta il *post* all'interno del *feed* principale, con questi elementi:

---

<sup>1</sup> Schermata dell'applicazione

- a. Foto o video di presentazione (abbiamo dovuto distinguere le foto e i video presenti all'interno della ricetta da quelli utilizzati nella *card*, dato che i primi hanno una funzione più esplicativa, mentre i secondi quella di catturare l'attenzione dell'utente per invogliarlo nell'aprire la ricetta presente "all'interno" della *card*)
  - b. Nome del piatto
  - c. Nome dell'utente che ha caricato la ricetta
  - d. Tasto per poter salvare il post nei "Post Salvati"
  - e. Icona a forma di stella con un indicatore numerico accanto ad indicare il voto medio delle recensioni
2. Una più piccola presente nella sezione "Profilo" e "Post Salvati" che presenta soltanto Nome del piatto e la foto di presentazione del piatto.

Sono presenti anche delle *cards* utilizzate per identificare alcune categorie di ricerca (rappresentate da un'icona e un testo): questo permette all'utente di ricercare automaticamente ricette che appartengono alla categoria selezionata, senza dover passare per la barra di ricerca. Questo sistema di categorie potrebbe essere implementato in modo da potersi adattare alle abitudini di un utente mostrando, per esempio, le categorie delle ricette che l'utente salva, apre, o condivide più spesso.

## Popup

All'interno dell'applicazione utilizziamo i *popup* per diverse necessità:

- Per permettere all'utente di avere un *feedback* quando effettua delle azioni importanti come condividere o salvare una ricetta. In questo caso è presente un tasto "Indietro" che permette di tornare all'interfaccia precedente.
- Per avvertire l'utente, per esempio nel caso in cui mancassero nella schermata di accesso i dati per accedere, o nel caso in cui l'utente volesse condividere una ricetta che però manca di alcuni elementi principali. In questo caso, chiudendo il *popup*, l'interfaccia non viene cambiata.
- Per poter dare all'utente diverse opzioni di condivisione veloce: vengono presentati un link condivisibile e dei tasti che rappresentano i social media più popolari.

## Interfacce

### Login

L'applicazione si presenta con una semplice interfaccia di accesso contenente dei *fields*, per l'e-mail e la password, e un tasto per la registrazione di un nuovo utente.

### Home

Questa è l'interfaccia principale, che viene aperta quando l'utente apre l'applicazione, in cui l'utente trova un *feed*, potenzialmente infinito, di tutti i post di ricette (*cards*) che l'applicazione suggerisce.

### Cerca

Nel caso in cui l'utente volesse effettuare una ricerca è, per esempio, libero di inserire nella barra della ricerca il nome del piatto, ma può anche decidere di usare le categorie principali (e probabilmente adattate al suo profilo) di cibo per velocizzare al massimo la ricerca.

### Nuovo Post

L'utente ha la possibilità di caricare lui stesso una nuova ricetta indicando:

- Foto o video di presentazione, che comparirà nella *card* della ricetta
- Video di preparazione (opzionale)
- Nome del piatto
- Tempo di preparazione
- Ingredienti necessari
- Tutti i passaggi necessari per cucinare la ricetta

Nel caso in cui l'utente non inserisca tutti gli elementi necessari, non sarà in grado di condividere la ricetta e comparirà un *popup* che lo avvertirà della mancanza di alcuni elementi. L'utente ha comunque la possibilità di "Appuntarsi" la ricetta, salvandola nelle "Ricette Appuntate", senza doverla immediatamente condividere (solo il nome del piatto è obbligatorio anche in questo caso).

### Post Salvati e Ricette Appuntate

In questa sezione si trovano sia le ricette che vengono salvate, sia quelle che vengono appuntate, per poter essere condivise in un secondo momento o semplicemente per poter avere un luogo in cui salvare le proprie ricette senza doverle caricare sull'applicazione.

Le due sezioni vengono separate mediante un *tab*, situato sulla parte superiore dell'interfaccia, dove l'utente può decidere a quale delle due sezioni vuole accedere.

In particolare, la sezione "Post Salvati" presenta una griglia di *cards* utilizzate come anteprima della ricetta (immagine e nome del piatto), mentre la sezione "Ricette Appuntate" presenta una griglia di *cards* che possiedono soltanto il nome del piatto.

### Profilo

In questa sezione l'utente trova tutte le ricette che ha condiviso sull'applicazione, rappresentate da una griglia di *cards*; si trovano anche la foto profilo dell'utente e una breve descrizione.

### Contenuto del Post

Quando di un *post* viene visualizzata la ricetta, andando in ordine di come vengono presentate all'utente, sono indicati/e:

- Nome del piatto
- Nome utente di chi ha condiviso la ricetta
- Video di preparazione
- Quantità di tempo necessaria per la preparazione
- Difficoltà della ricetta, rappresentata con delle toques<sup>2</sup> da cuoco, dove un singolo cappello indica una ricetta facile da preparare, mentre tre cappelli ne indicano una difficile
- Ingredienti necessari
- Passaggi *Step-by-Step* per la preparazione della ricetta, in particolare l'utente ha la scelta di caricare o meno le immagini dei vari passaggi
- Recensioni che altri utenti possono scrivere indicando anche con delle stelle quanto è stata apprezzata la ricetta

---

<sup>2</sup> Tipico copricapo usato dagli chef

# Conclusione

Per concludere, possiamo dire di aver imparato molto dallo studio dell'interazione uomo macchina. Approcciandoci alla materia, ad onor del vero, non conoscevamo neanche l'esistenza dei formalismi e delle tecniche usate per progettare in maniera corretta ed ideale le varie componenti formanti un'applicazione.

Conoscere tecnicamente in che modo procedere, saper organizzare al meglio il flusso di interviste, questionari, e quant'altro, ci ha sicuramente arricchiti e preparati in termini di app development.