**Healthy Catering**

Versione documento 1.0

del 8.04.2020

GRUPPO #7

AUTORI

Francesco Saverio Cassano

Alessandro Carella

# INDICE

[Titolo applicazione 1](#_Toc41400374)

[INDICE 2](#_Toc41400375)

[Pianificazione 3](#_Toc41400376)

[Scopo dell’applicazione 3](#_Toc41400377)

[Destinatari dell’applicazione 4](#_Toc41400378)

[I vincoli 5](#_Toc41400379)

[Manuale di stile 6](#_Toc41400380)

[Stimare i Costi 7](#_Toc41400381)

[Monitoraggio progetto 8](#_Toc41400382)

[Individuare e reperire le risorse 9](#_Toc41400383)

[Progettazione 10](#_Toc41400384)

[Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia 10](#_Toc41400385)

[Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia 11](#_Toc41400386)

[Preparare una descrizione preliminare del programma 12](#_Toc41400387)

[Dettagliare il progetto del multimedia 13](#_Toc41400388)

[Prototipi 13](#_Toc41400389)

[Flowchart 13](#_Toc41400390)

[Storyboard 13](#_Toc41400391)

[Test 14](#_Toc41400392)

[Alpha test 14](#_Toc41400393)

[Test funzionale 14](#_Toc41400394)

[Test strutturale 14](#_Toc41400395)

[Beta test 14](#_Toc41400396)

# Pianificazione

## Scopo dell’applicazione

Lo scopo del videogioco è di consolidare le conoscenze di colore che hanno intrapreso lo studio Scienze della Nutrizione e/o corsi con materie simili sulla sensibilizzazione della corretta alimentazione in correlazione alle patologie delle persone, con un accenno anche alla sostenibilità ambientale.

In particolare, si tratterà di insegnare all’utente quale sia il piatto migliore da mangiare, rispetto ad un altro, in correlazione alle patologie di un eventuale paziente ed al nustriScore del piatto.

Inoltre, il videogioco punta a far comprendere l’impatto ambientale della preparazione di un piatto attraverso un sistema di ranking dell’ecoScore del piatto.

## Destinatari dell’applicazione

I destinatari del videogioco sono tutte le persone che hanno deciso di intraprendere da poco gli studi di Scienze della Nutrizione e/o corsi con materie simili. Si è scelto questo target perché gli argomenti trattati da una parte sarebbero futili per coloro i quali abbiano già un’estrema conoscenza dell’ambito, dall’altra risulterebbero troppo avanzati per chi non ha dimestichezza con il mondo della sana alimentazione.

|  |  |
| --- | --- |
| Caratteristica | Utente |
| Età | 18-30 anni |
| Livello Educativo | Scuola superiore |
| Prerequisiti | Minima conoscenza delle patologie. |
| Conoscenza del computer | Base |
| Conoscenza delle applicazioni | Interazioni elementari |
| Accesso a Internet | Non necessario |
| Lingua | Italiano |
| Accessibilità | Uso della tastiera e mouse necessario |
| Scopo dell’applicazione | Istruire l’utente riguardo la corretta alimentazione in relazione alle patologie. |
| Livello di lettura | Linguaggio chiaro |

## I vincoli

Di seguito sono enunciati i vincoli da rispettare nella creazione dell’applicativo.

### **Conoscenze informatiche**

Sono richieste conoscenze basilari nell’utilizzo di applicazioni multimediali. L’applicazione si propone di essere semplice ed intuitiva nei controlli al fine di essere immediatamente recepibile dall’utenza.

### **Requisiti minimi della piattaforma**

L’applicazione dovrà poter essere eseguibile su PC con i seguenti requisiti HW minimi:

* Processore: architettura X64 con SSE2, Apple Silicon
* RAM: 512MB per l’esecuzione
* Hard Disk: 1GB
* Scheda video: Scheda grafica integrata nel processore
* Risoluzione: 1920x1080 o superiori

E con i seguenti requisiti SW:

* Windows 7 o superiori

### **Requisiti consigliati della piattaforma**

L’applicazione dovrà poter essere eseguibile su PC con i seguenti requisiti HW minimi:

* Processore: i3-540 o superiori
* RAM: 1GB per l’esecuzione
* Hard Disk: 1GB
* Scheda Video: GEFORCE GT710
* Risoluzione: 1920x1080 o superiori

E con i seguenti requisiti SW:

* Windows 7 o superiori

### **Budget**

Il committente non ha imposto alcun budget dato lo scopo didattico dell’applicazione.

### **Tempo**

* Inizio del progetto: Marzo 2020
* Consegna del progetto: Giugno 2020
* Scadenze intermedie: durante il corso

### **Responsabilità del cliente**

Controllare i contenuti durante lo sviluppo.

### **Contenuti**

La difficoltà del videogioco aumenterà in modo direttamente propozionale al punteggio del ristorante.

Il team di sviluppo si impegna alla stesura di una componente endless con l’accumulo di un punteggio da inserire in una classifica.

Il prodotto sarà accompagnato da un manuale utente in versione digitale.

Descrivere i vincoli in termini di: Caratteristiche della piattaforma su cui girerà l’applicazione, Budget, Tempi, Responsabilità del cliente e contenuti

## Manuale di stile

Definire gli standard a cui deve aderire l’applicazione multimediale, in termini di:

* Colori e Font
* Immagini
* Uso di pulsanti
* Stile di scrittura
* ….

## Stimare i Costi

La stima dei costi dipende dalla stima del tempo (n. ore) dedicato alle diverse attività:

* Acquisizione dei contenuti e stesura di una relazione
* Sviluppo di standard
* Realizzazione degli screen
* Realizzazione di parti grafiche
* Realizzazione di video e audio
* Realizzazione di parti interattive
* …

## Monitoraggio progetto

Documento di monitoraggio che consenta di seguire il rispetto del budget e del tempo

## Individuare e reperire le risorse

Se necessario fare una pianificazione delle risorse di cui il team di progetto avrà bisogno

Le risorse possono riguardare:

* L’argomento da trattare
* L’erogazione dei contenuti
* L’HW e il SW da utilizzare

# Progettazione

## Definire i concetti da trasmettere attraverso il multimedia

Una volta individuati i concetti è necessario definirli in modo preciso e non ambiguo. In questa fase viene anche definita un’appropriata sequenza di presentazione dei contenuti, cioè dell’informazione che l’utente deve acquisire.

## Definire le competenze (task) da trasmettere attraverso il multimedia

Definire quali skill (competenze) deve acquisire l’utente mediante l’utilizzo del multimedia

A tal fine è utile suddividere skill complessi in sequenze di skill elementari per consentire di individuare una appropriata sequenza di presentazione dei concetti

## Preparare una descrizione preliminare del programma

Stabilire la metodologia da adottare, tenendo conto di:

* Idee generate in fase di brainstorming
* Limitazioni della piattaforma utente
* Livello di cultura dell’utente
* Eventuali meccanismi di apprendimento
* Definizione iniziale del look del multimedia (fase di pianificazione)

## Dettagliare il progetto del multimedia

Definire i dettagli dell’applicazione mediante la creazione di documenti di design.

### Prototipi

### Flowchart

### Storyboard

# Test

## Alpha test

Test effettuato dal gruppo di sviluppo

### Test funzionale

### Test strutturale

## Beta test

Test con gli utenti

# Appendice A

## Questionario SUS (System Usability Scale)

Di seguito si riporta una scheda di esempio per la compilazione del questionario SUS (System Usability Scale.

Il calcolo del punteggio si può effettuare usando la seguente procedura:

✓ per gli item dispari (1, 3, 5, 7, 9) effettuare il calcolo: punteggio assegnato dal partecipante -1 (meno 1);

✓ per gli item pari (2, 4, 6, 8, 10) effettuare il calcolo: 5 – (meno) punteggio assegnato dal partecipante;

✓ sommare i punteggi ricalcolati;

✓ moltiplicare il valore ottenuto per 2,5 (si ottiene un punteggio che oscilla tra un minimo di “0” e un massimo di “100”).

La media dei valori globali ottenuti dal SUS rappresenta il livello di soddisfazione medio del campione utilizzato dal conduttore. Data la non rappresentatività del campione utilizzato per l’analisi esplorativa, i risultati rimangono assolutamente non generalizzabili, ma solamente indicativi di possibili aree problematiche.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Fortemente  in disaccordo |  |  |  | Fortemente  d’accordo | |
| 1.             Penso che mi piacerebbe utilizzare questo gioco frequentemente | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 2.             Ho trovato il gioco inutilmente complesso | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 3.             Ho trovato il gioco molto semplice da usare | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 4.             Penso che avrei bisogno del supporto di una persona già in grado di utilizzare il gioco | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 5.             Ho trovato le varie funzionalità del gioco bene integrate | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 6.             Ho trovato incoerenze tra le varie funzionalità del gioco | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 7.             Penso che la maggior parte delle persone possano imparare ad utilizzare il gioco facilmente | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 8.             Ho trovato il gioco molto difficile da utilizzare | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 9.             Mi sono sentito a mio agio nell’utilizzare il gioco | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |
| 10.           Ho avuto bisogno di imparare molti processi prima di riuscire ad utilizzare al meglio il gio | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | |