

Assignment 2

Paolo Casagrande

147272

DressUp!

Traccia scelta: gestire (per tipo, colore, etc.) i capi di abbigliamento posseduti ed i loro possibili abbinamenti

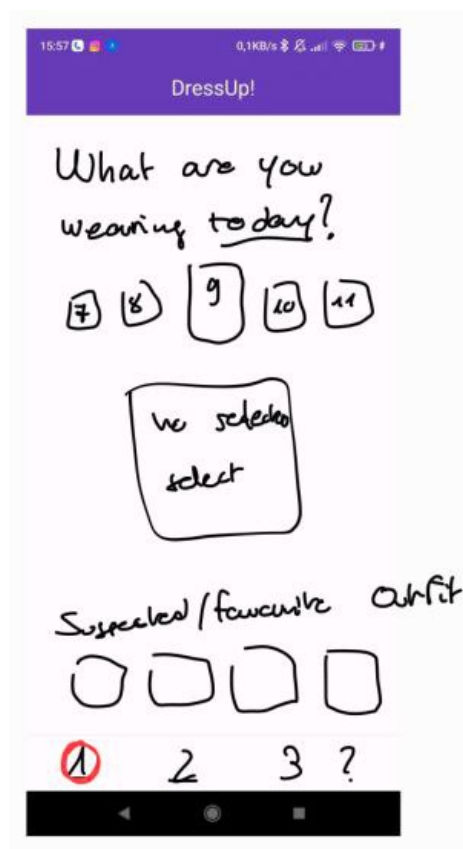
Sketching

Per lo sketching dell'applicazione mi sono affidato al tablet su cui studio, siccome disegnare mi risultava veloce e mi permetteva di muovere gli elementi nello spazio molto agevolmente.

1) Sketch della schermata principale

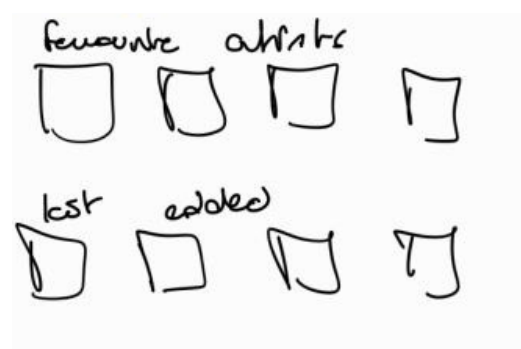
Questa è la schermata principale, la prima che ho voluto disegnare.

Permetteva di vedere quale outfit si è scelto per il giorno, mentre in basso viene mostrato l'outfit preferito o gli outfit preferiti.



In basso si può osservare una bottom navigation bar; ero incerto sul numero di schermate che avrei voluto includere in questa barra, se 3 o 4.

Qua sotto si possono osservare altri elementi che avevo pensato di implementare nella schermata principale.

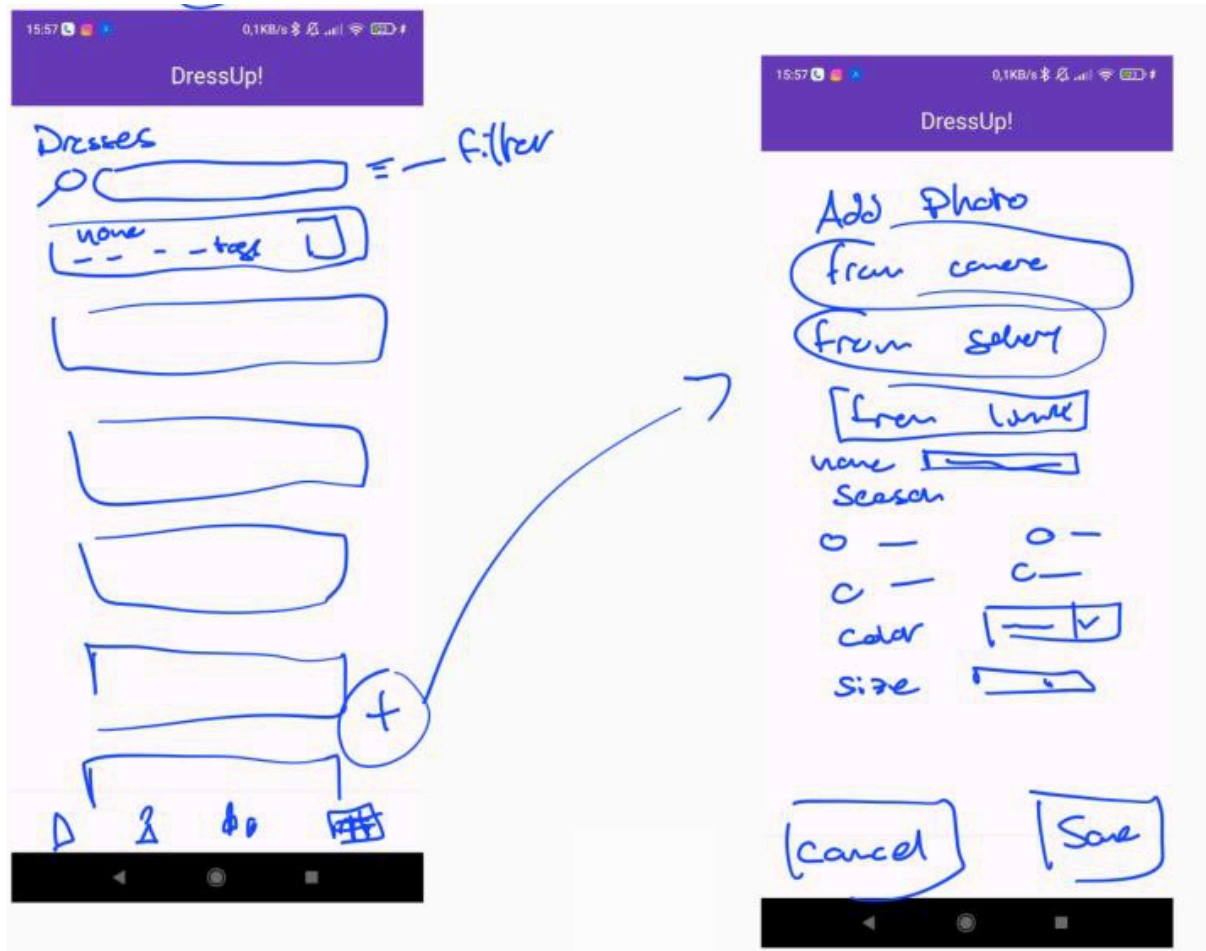


2) Sketch della schermata Dress

Questa è la seconda schermata con cui l'utente può interagire.

Mostra una lista con tutti i vestiti e le loro caratteristiche.

Inoltre, si può osservare una barra di ricerca ed un filtro per trovare subito determinati vestiti.



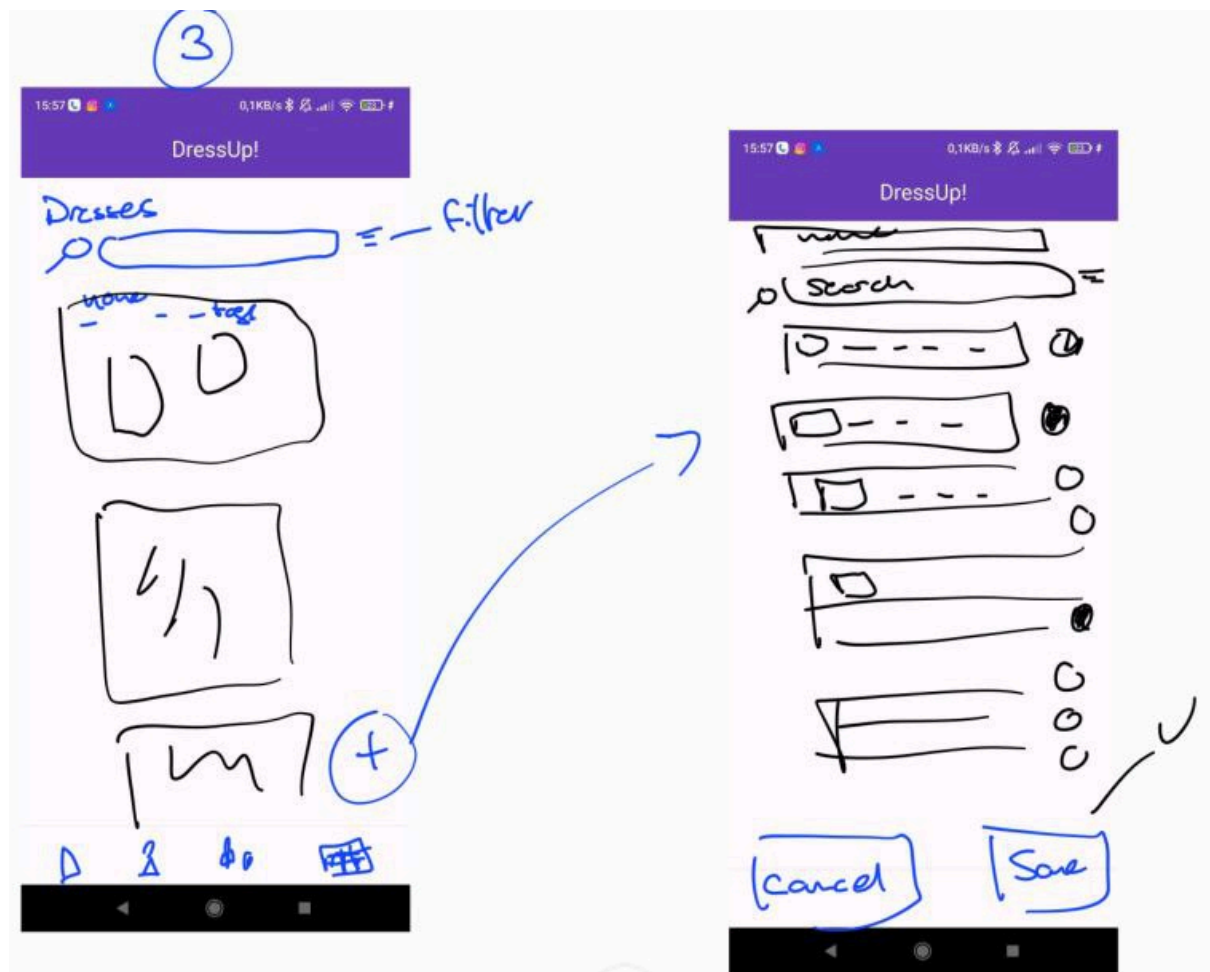
Si può anche osservare un floating action button, che permette agli utenti di aggiungere un vestito e ogni informazione al riguardo.

3) Sketch della schermata Outfit

Questa è la terza schermata con cui l'utente può interagire.

Mostra una lista con tutti gli outfit e i vestiti che li caratterizzano.

Anche qui si può osservare una barra di ricerca ed un filtro per trovare subito determinati outfit.



Anche qui ho voluto inserire un floating action button che permette di selezionare i diversi vestiti che andranno a comporre l'outfit.

Sketch della schermata Planner

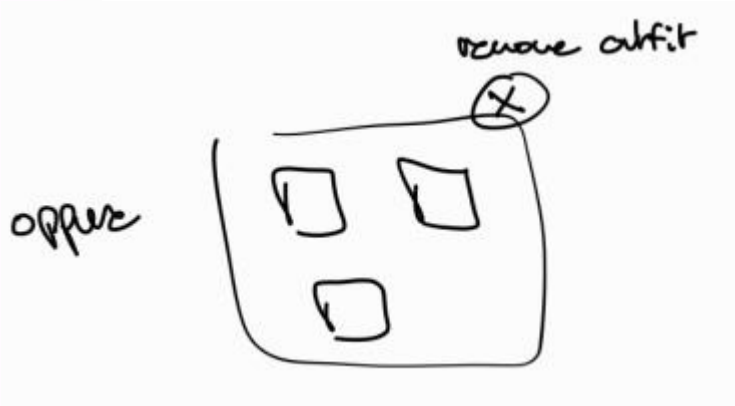
Questa è la schermata che permette di pianificare i propri outfit.

Questa è la schermata numero 4, siccome ho deciso di aggiungerla per fornire più semplicità nelle altre schermate e dedicare ad ogni schermata una funzione principale.



L'idea è che il calendario si trova nella prima metà della schermata e mostra i vari eventi degli utenti.

Nella metà inferiore dello schermo, viene evidenziato l'outfit del giorno se è selezionato. Le due opzioni sono presentate in figura.



Wireframe

Per il wireframe mi sono affidato allo strumento di prototipazione rapida Marvel.

Questa è la schermata Principale che ho voluto comporre.

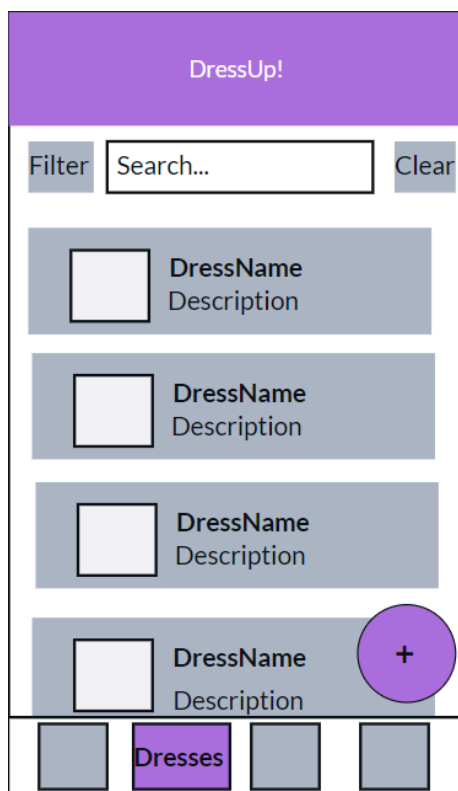


Ho deciso di togliere il calendario e di mostrare direttamente l'ultimo vestito aggiunto all'app, in modo da invogliare l'utente a inserirne altri.

Inoltre, nella parte inferiore viene mostrato l'ultimo outfit creato nell'applicazione, sempre per il motivo precedente.

Lo scopo di mostrare il numero totale dei vestiti inseriti serve ad incentivare l'utente a inserirne altri.

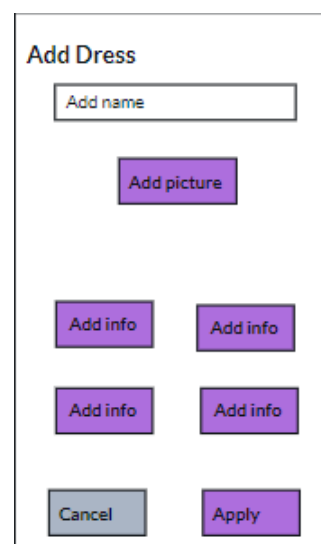
Non ci sono pulsanti interattivi nella schermata principale, ci si muove verso le altre schermate solo con la bottom navigation bar.

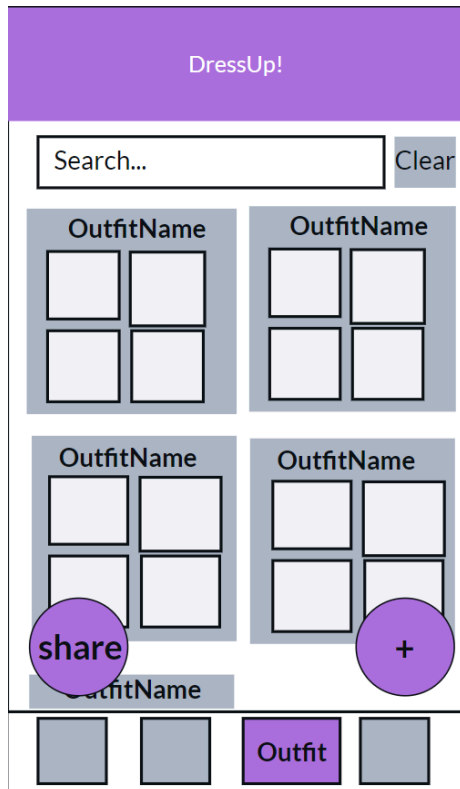


Questo è il wireframe della seconda pagina, la Dress Page.

Il design è in linea con lo sketch riportato sopra.

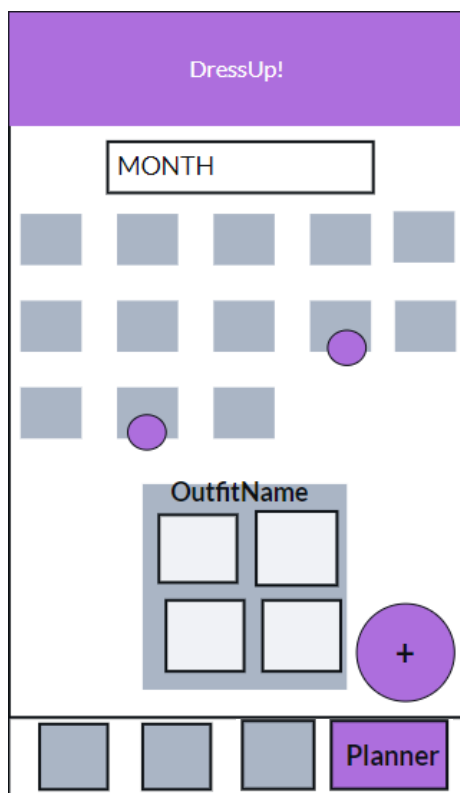
Il main action button permette di aggiungere un vestito e porta alla schermata sottostante.





Questo è il wireframe della terza schermata, ovvero la Outfit Page.

Il design è diverso rispetto a quello presentato nello sketch, perché presenta una griglia con diverse card che mostrano i vestiti che le compongono.

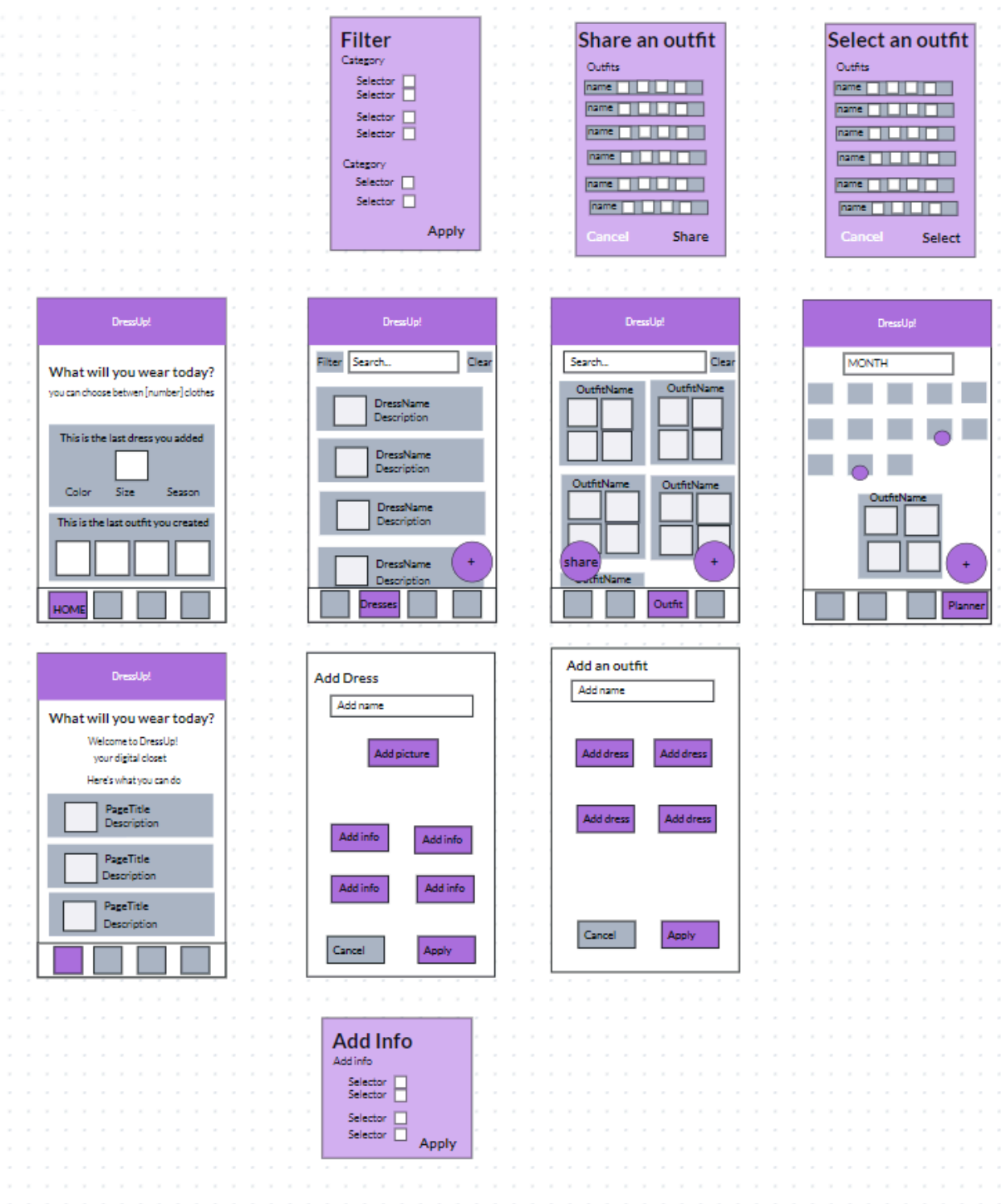


La schermata presentata è la Planner

Page, dove l'utente può inserire gli outfit da utilizzare in una determinata data.

Il design è in linea con lo sketch, l'unica differenza è composta dagli eventi che vengono evidenziati da pallini nel calendario

Ecco il wireframe complessivo: <https://marvelapp.com/whiteboard/seW7CHMibT7qjh0x4INw>



Valutazione con utenti

La valutazione del wireframe si è svolta in presenza con il coinvolgimento di 8 utenti di diversa età.

I task che gli utenti hanno dovuto svolgere sono i seguenti:

- Inserire un nuovo vestito
- Creare un outfit
- Pianificare un outfit per il giorno seguente

Questa valutazione è stata molto utile per capire lo stato di apprendimento degli utenti e la facilità d'uso che questa richiede.

6 utenti su 8 hanno avuto difficoltà già nella prima task: il dubbio sorgeva sul funzionamento della schermata principale. Approfondendo il problema, è risultato che gli elementi a schermo sembravano pulsanti da premere anche se non lo erano; gli utenti quindi avevano difficoltà a spostarsi all'interno delle schermate dell'applicazione.

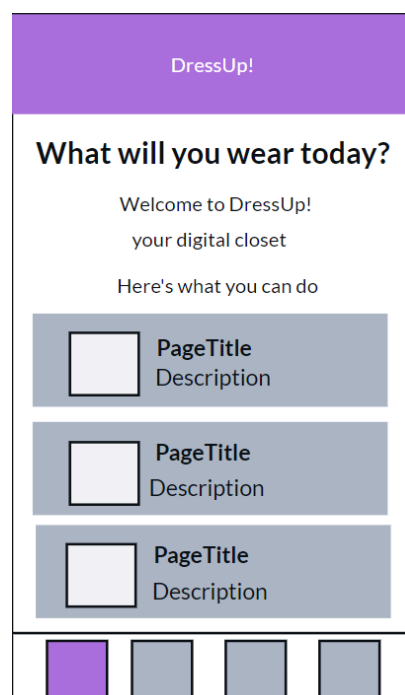
Dopo aver spiegato come muoversi, gli utenti sono stati in grado di performare il resto dei task senza problemi.

Sono stati adottati dei cambiamenti a seguito delle considerazioni appena trattate.

Prima



Dopo



La nuova schermata principale (immagine a destra) è il risultato delle valutazioni degli utenti. La soluzione presenta una schermata che indica agli utenti un elenco delle funzionalità eseguibili nelle pagine dell'applicazione e la pressione di un elemento porta l'utente direttamente alla pagina interessata.