

ASSIGNMENT #3

Consegna 5 dicembre 2018

Descrizione

Questo assignment richiede la costruzione del prototipo low-fi del sistema che state progettando. Insieme ai paper sketch, è richiesta la preparazione di una dimostrazione del comportamento (simulato) del prototipo, sui task principali che si sono individuati e una relazione in cui si spiega come si è proceduto nelle varie fasi della costruzione, secondo l'approccio iterativo al design che abbiamo studiato.

Strumenti

I paper sketch possono essere preparati su carta oppure utilizzando strumenti software per la prototipazione di interfacce grafiche come Balsamiq o simili. La dimostrazione potrà essere fatta in Powerpoint o con Balsamiq.

Paper Sketch

Costruite un prototipo low -fi iniziale e avvaletevi della tecnica del mago di Oz per procedere nelle scelte iniziali. Applicate una tecnica di valutazione del design per valutare l'usabilità del sistema rispetto ai task e agli scenari d'uso che avete individuato negli assignment precedenti. Riassumete i risultati ed effettuate le modifiche necessarie.

Dimostrazione del prototipo

Traducete gli sketch che avete preparato in interfacce, iniziando a pensare a colori e a layout. In questa fase analizzate la collezione di pattern presente sul sito <http://ui-patterns.com/> (o altre librerie di pattern per l'HCI se vi sembrano più appropriate al vostro progetto) e individuate alcuni design pattern iniziali che potreste utilizzare.

Traducete il flusso dell'interazione tracciato con i paper sketch in interazioni simulate tramite animazioni Powerpoint, (verrà illustrato un esempio a lezione). In alternativa costruite un prototipo interattivo con Balsamiq. Valutate il prototipo Powerpoint (o Balsamiq) attraverso una valutazione euristica (o la tecnica del cognitive walkthrough) fungendo voi stesso da esperti e immedesimandovi negli utenti rappresentati dai profili individuati nel primo assignment. Riassumete i risultati della valutazione, confrontateli e, preparate una lista di priorità relativamente agli interventi da fare per migliorare il prototipo.

Documentazione da consegnare

- Paper sketch finali (versione elettronica sia che si usi un tool software sia che si usi la carta. In quest'ultimo caso sottometterete i disegni scannerizzati)
- Prototipo in Powerpoint (o Balsamiq)
- Breve descrizione dei pattern utilizzati
- Relazione sulla tecnica di valutazione del design che avete adottato per valutare, prima, l'usabilità dei paper sketch rispetto ai task e agli scenari d'uso e

poi del prototipo. Evidenziare tutte le iterazioni che si sono rese necessarie prima di arrivare al prototipo finale.

- Lista delle modifiche da effettuare prima di procedere all'implementazione, con relative priorità.
- Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto, come per i precedenti assignment.