

Compito 4 – Raffinamento del prototipo e documento preparatorio per la valutazione

Scadenza: 27 Novembre 2023

OBIETTIVO

Raffinare il prototipo preliminare definito per il Compito 3, in modo da ottenere un artefatto interattivo che possa essere utilizzato da valutatori esterni al gruppo.

1. Preparazione ed esecuzione

1. **Raffinare il prototipo preliminare.** A partire dal prototipo low-fidelity definito per il Compito 3, si crei un nuovo prototipo in Figma, in cui ogni pagina deve:

- Includere tutti gli elementi (per es. menu, pulsanti, caselle di testo, ...) necessari per eseguire le azioni principali previste dai vostri task.
- Includere link attivi verso le altre pagine. Deve cioè essere possibile navigare attraverso pagine diverse.
- Mostrare il design visuale.

Come già indicato per il Compito 3, non è necessario specificare passaggi di interazione scontati, anche se utili per accedere alle pagine specificate in dettaglio. Per esempio, si può supporre, senza per questo specificare le relative pagine, che l'utente abbia già effettuato il login e che abbia già compilato il proprio profilo utente.

*****Il prototipo risultante dovrà essere tale da poter essere utilizzato da valutatori esterni (studenti di altri gruppo)***.**

2. **Definire il materiale per la valutazione euristica (Compito 5).**

- Considerando il materiale che avete già preparato per le consegne precedenti, **create una breve descrizione** che possa illustrare il vostro sistema al valutatore: il goal, gli utenti target, il contesto in cui si suppone che il sistema sia utilizzato, cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, ogni altra indicazione utile a capire la finalità del prototipo.
- Sarà inoltre necessario **descrivere i 3 task** che sono stati oggetto della vostra progettazione, in modo che i valutatori possano capire qual è l'intento delle pagine e della navigazione che dovrà revisionare.

2. Caratteristiche dei nuovi prototipi

1. Devono coprire i 3 task definiti per il Compito 3,
2. Devono rispettare eventuali vincoli derivanti del dispositivo target (per esempio, modalità di interazione principale [visuale, vocale, tramite gesti, ...], dimensioni dello schermo, controlli/widget disponibili per una certa piattaforma).
3. Devono specificare chiaramente gli aspetti di visual design (layout, proprietà del testo, allineamenti, griglie, ...), anche se non ancora nel formato finale.
4. I passaggi scontati e le funzionalità NON devono essere completamente implementati. Per esempio, se si ha bisogno di un ampio catalogo di oggetti o di molti livelli di una gerarchia di contenuti, il prototipo includerà solo viste limitate su questi elementi.

3. Cosa consegnare

Nel sito Web di progetto, si pubblichino, entro la scadenza:

1. Link al nuovo prototipo in FIGMA
2. Un documento che riassume brevemente e in modo schematico le principali scelte che hanno portato a definire il design delle pagine e della navigazione attraverso aree diverse dell'applicazione: aree principali, tipi diversi di pagine e loro organizzazione, scelte grafiche e di layout (es.: griglie, menu di navigazione, contenuti, bottoni e il loro coerenza interna)
3. Il README per il valutatore esterno, come da indicazioni riportate al punto 2 della Sezione 1 di questo documento. Il README deve essere schematico, in modo da consentire al valutatore di individuare, tramite consultazione veloce, le caratteristiche principali del vostro sistema e in particolare i task che avete sviluppato.