

Compito 3 – Task e Prototipi Low Fidelity

Scadenza: 13 Novembre 2023

Descrizione

Questo compito vi chiede di descrivere i tasks principali su cui il vostro progetto si basa, e primi prototipi dell'interfaccia utente, coerentemente alla soluzione e alla proposta di valore definite nel Compito 2.

Task e Storyboard

1. **Definite 3 tasks.** Devono essere il fulcro della soluzione e della proposta di valore del progetto, come da Compito 2. Dovreste avere **1 compito semplice, 1 compito moderato e 1 compito complesso**. Ricordate che un task descrive il *comportamento dell'utente*, non le *funzionalità del sistema*.
2. **Create uno storyboard.** A partire dalle personas e gli scenari definiti per il Compito 2, individuate i problemi/bisogni principali e come la vostra soluzione aiuta a risolverli/soddisfarli. Pensate a come la vostra narrazione intreccerà i tre compiti individuati al punto precedente: lo storyboard dovrà rappresentare almeno due dei compiti individuati. Lo storyboard deve essere rappresentato con fumetti. Deve includere da 4 a 8 pannelli e adattarsi a un foglio A4. Cercate di rimanere all'interno di un foglio di carta: usatene un secondo se *e solo se* avete davvero bisogno di spazio! Fate attenzione a convogliare le idee senza concentrarsi troppo sui dettagli.

Prototipi Low-Fidelity

1. **Fate brainstorming su modi diversi per realizzare la vostra soluzione.** Esplorate almeno due diverse modalità (Web app? agente conversazionale? tablet? smartwatch? wearable? ecc.) per realizzare l'obiettivo narrato nello storyboard. Una modalità è un modo di interagire o un tipo di dispositivo. **Descrivete le due modalità scelte e perché le avete selezionate.**
2. **Definite due prototipi (Figma).** Create un prototipo a bassa fedeltà per ogni modalità scelta. Ognuno deve essere chiaramente collegato alla proposta di valore, e deve basarsi sullo storyboard e sui tre task individuati nell'attività precedente.
Ricordate che un prototipo low-fi mostra concretamente gli elementi fondamentali, le principali funzionalità, le principali "schermate" di un'interfaccia utente e deve facilitare l'ideazione rapida. Concentratevi sui concetti, sull'architettura dell'informazione, sulle funzionalità principali, e non sui pixel che rappresentano l'ombra di un bottone. In questa fase, i prototipi devono essere in *bianco e nero*, poiché non è necessario (né si vuole) concentrarsi (ancora) sull'estetica del visual design. I prototipi realizzati dovrebbero essere *sufficientemente completi* da consentire ai docenti di comprendere l'essenza dell'applicazione e di guidare un ipotetico nuovo utente attraverso ciascuno dei tre compiti. I piccoli dettagli non sono importanti in questo momento (per esempio, la pagina della politica sul copyright) e non hanno bisogno di essere inclusi.
Infine, l'interfaccia raffigurata nei prototipi deve mostrare la navigazione, come si recupera dagli errori, come tornare indietro. Dovranno essere esemplificati i cammini più significativi.
3. **Scegliete il prototipo migliore per andare avanti.** Fate un elenco di pro e contro per ogni prototipo, sceglietene uno e fornite le motivazioni della vostra scelta: potrebbero derivare dalla conoscenza degli utenti target, da una rapida prova con 1-2 persone, da quanto bene il prototipo copre i tre compiti individuati, da un ragionamento o una intuizione progettuale motivata (es., secondo alcune linee guida o principi), o da una combinazione di questi fattori.
Se ha senso, si può anche prendere in considerazione lo spostamento di alcune funzionalità dal prototipo scartato a quello selezionato (es., se ciò riduce alcuni svantaggi del prototipo selezionato). In questo caso, tenete traccia di tutte le modifiche che si prevede di eseguire.

Cosa dovete consegnare

Sul sito Web di Progetto caricate, entro la scadenza stabilita, una serie di slide e i prototipi cartacei (le loro versioni digitali in FIGMA).

Le slide devono contenere:

1. Introduzione

- a. Titolo del progetto e membri del team
- b. Value proposition
- c. Panoramica del problema/soluzione

2. Task e storyboard

- a. Elenco dei task semplici, moderati e complessi
- b. Storyboard e spiegazione dei punti di forza e di debolezza e di quanto bene permette all'utente di raggiungere l'obiettivo e le esigenze identificate

3. Esplorazione delle modalità

- a. Panoramica delle modalità/"touch point" alternativi che avete preso in considerazione
- b. Presentate le due alternative selezionate e le motivazioni per la scelta

4. Prototipo #1

- a. Includete il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo 1
- b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

5. Prototipo #2

- a. Includete il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo 2
- b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?

6. Scelta di un prototipo

- a. Segnalate i principali pro e contro per ogni prototipo
- b. Quale dei due prototipi avete scelto?
- c. Fornite la motivazione della scelta
- d. spiegate i motivi di eventuali spostamenti di feature da un prototipo all'altro; elencate le modifiche questi spostamenti richiedono