

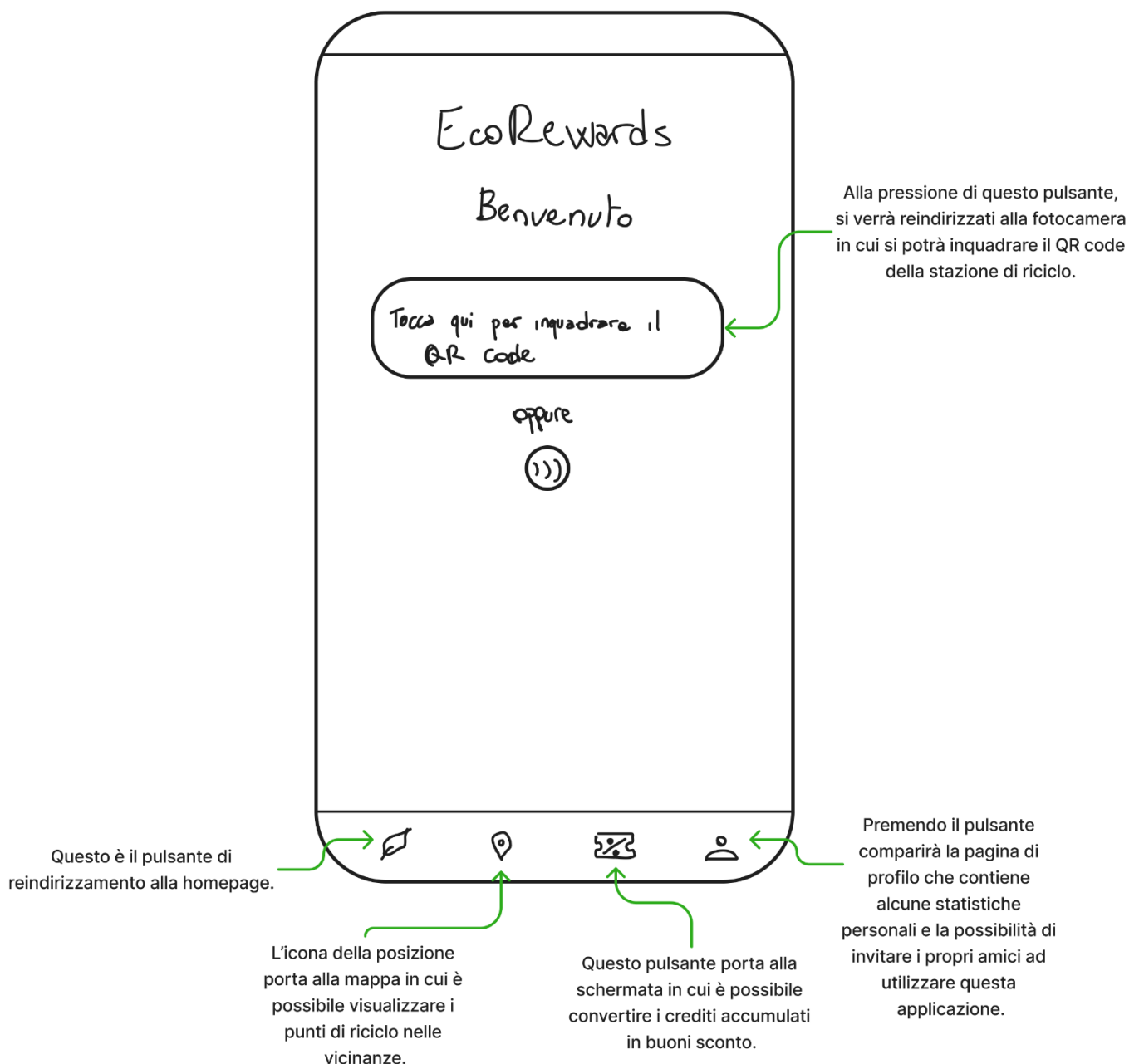


EcoRewards

ASSIGNMENT #3

Fase 1 - Prototipi finali

A seguito di varie sessioni di brainstorming, abbiamo deciso che il design più adatto è il risultato di una fusione dei due paper sketches rappresentati nell'assignment precedente. In particolare, abbiamo ritenuto che l'aggiunta di una AppBar, presente nella prima proposta, renda l'applicazione più usabile e intuitiva per l'utente finale. Inoltre, per caratterizzare il design del sistema, abbiamo deciso di aggiungere le icone presenti nel riepilogo della transazione della seconda proposta di storyboard. Pertanto, come rappresentato dai prototipi finali, la schermata iniziale è composta dal pulsante per interagire con la stazione di riciclo e dalla AppBar che consente di navigare tra le varie funzionalità del sistema. Una volta effettuato il collegamento, il sistema mostrerà le varie fasi della transazione con l'ecocompattatore.



Questo pulsante
consente di
annullare la
transazione e
tornare indietro.

< EcoRewards

Ecocompattatore n. 3542

Transazione in corso...

3
oggetti inseriti



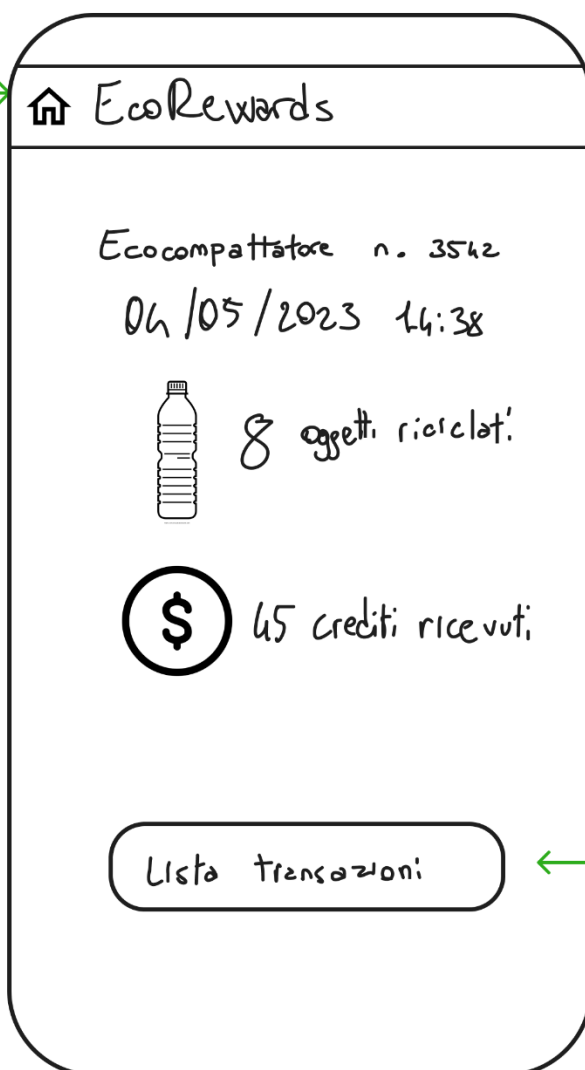
Questo testo mostra il
numero di oggetti
inseriti
nell'ecocompattatore.

Termina transazione

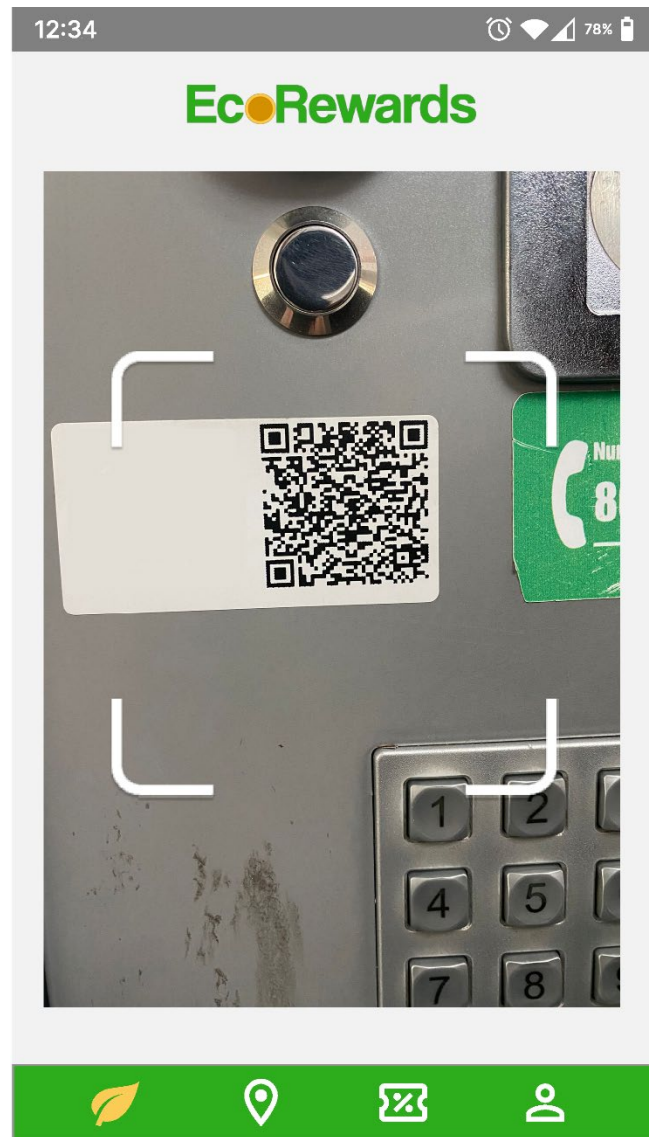
Questo pulsante
termina la
transazione.

Questo testo mostra
l'ecocompattatore
con cui è in corso la
transazione.

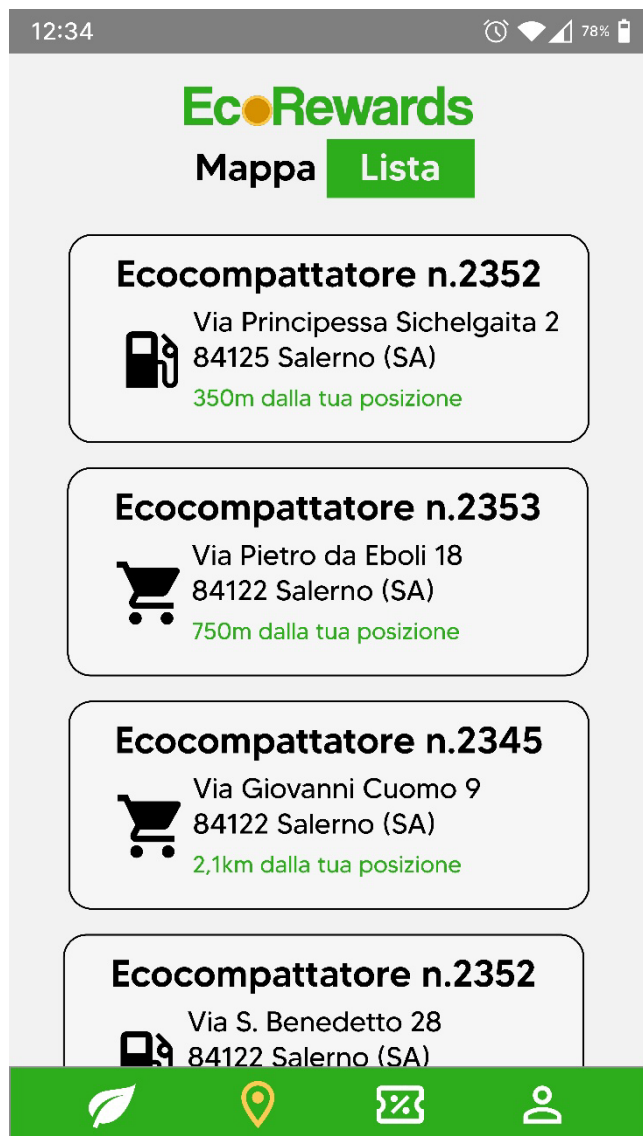
Questo pulsante
consente di tornare
alla homepage.



Questo pulsante
reindirizza alla lista
delle transazioni.









EcoRewards



Mario Rossi



96

oggetti in plastica
riciclati

28 kg



275

crediti residui



Hai qualche domanda?

Tocca qui per scoprire informazioni relative al processo di riciclaggio della plastica.



Invita gli amici!

Condividi un link di invito ai tuoi amici. Per ogni invitato riceverai 5 crediti in omaggio!



Fase 2 - Breve descrizione dei pattern utilizzati

Innanzitutto, per gestire la navigazione in modo semplice, abbiamo utilizzato il Design Pattern dei Navigation Tabs in modo che l'utente possa navigare tra le pagine del sistema in modo immediato. Facendo così, le sezioni del sistema sono divise in modo netto e indicate correttamente attraverso le icone.



Dopodiché, nella sezione in cui è visualizzata la mappa, abbiamo utilizzato il Design Pattern delle Cards per indicare in modo compatto tutti i dettagli dell'ecocompattatore scelto.



Inoltre, nella sezione della scelta dei buoni sconto, abbiamo utilizzato il Modal, un Design Pattern che consente di visualizzare una pagina che contiene le azioni possibili per quel negozio senza nascondere interamente la lista sottostante.



Nella stessa sezione, abbiamo ritenuto necessario applicare il Design Pattern dello Structured Format ad uno slider, in modo che l'utente possa scegliere il corretto numero di crediti per ottenere il buono sconto desiderato.

Naturalmente, il Design Pattern del Continuous Scrolling è necessario affinché si possano visualizzare correttamente tutte le informazioni presenti in quella pagina.



Per rispettare i requisiti scelti inizialmente abbiamo implementato una schermata di FAQ che contiene una descrizione sul processo di riciclo della plastica.



Infine, per permettere all'utente di condividere con gli amici l'applicazione, è stato utilizzato il Design Pattern Invite Friends, in modo che egli possa inviare un link che reindirizzi allo store.



Fase 3 - Applicazione della tecnica del Mago di Oz

La tecnica del Mago di Oz viene utilizzata per valutare e sperimentare le interazioni con un'interfaccia utente senza dover sviluppare completamente il sistema o il software sottostante. Invece di creare un sistema completamente automatizzato, abbiamo simulato le risposte del sistema utilizzando metodi manuali o umani facendo credere all'utente che sia il software a rispondere.

Utilizzando la tecnica del Mago di Oz abbiamo fatto testare il prototipo ad alcuni utenti e non è stata registrata alcuna problematica nell'esecuzione del task principale di EcoRewards.

Tuttavia, gli utenti hanno fornito alcuni feedback utili per la realizzazione finale del design, in particolare sull'aggiunta di ulteriori funzionalità:

1. Aggiunta di una sezione contenente i buoni sconto riscattati attraverso EcoRewards, in modo che essi possano essere accumulati senza essere persi o utilizzati immediatamente.
2. Inserimento di una funzionalità di ricerca degli indirizzi nella schermata di localizzazione degli ecocompattatori compatibili. Infatti, come emerso dai prototipi, sono visualizzati solo i sistemi di riciclo vicini alla posizione corrente dell'utente, mentre sarebbe utile ricercare una località differente da quella in cui ci si trova.
3. Collegamento ad una applicazione di navigazione. Gli utenti hanno indicato che sarebbe utile che, una volta trovato sulla mappa l'ecocompattatore desiderato, potessero riportare la località del sistema di riciclo sulla propria applicazione di navigazione preferita ed essere guidati a raggiungerlo.
4. Inserimento di una barra di ricerca nella sezione di conversione crediti. Gli utenti hanno riscontrato che fosse necessaria una barra di ricerca in modo da poter cercare i propri negozi preferiti più velocemente.

Dunque, questa lista indica anche le modifiche da effettuare al prototipo prima di procedere con l'implementazione.

Fase 4 - Valutazione del prototipo interattivo

Per valutare i task individuati per il sistema, abbiamo deciso di utilizzare la tecnica del **Cognitive Walkthrough** in cui andremo ad elencare e valutare attraverso alcune domande gli step necessari per effettuare ogni task.

TASK 1 - L'UTENTE DEVE POTER VISUALIZZARE SULLA MAPPA DOVE SI TROVANO LE STAZIONI DI RICICLO.

1. L'utente deve toccare il pulsante **'Mappa'** presente sulla AppBar.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, in quanto i pulsanti sono ordinati per funzionalità, quindi l'icona della mappa corrisponde al task corretto.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché il pulsante è simboleggiato dall'icona di una mappa ed è posizionato all'interno della AppBar, un design pattern comune delle applicazioni mobile che permette all'utente di utilizzare le proprie conoscenze pregresse.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché alla pressione di questo pulsante il sistema mostrerà la mappa contenente i riferimenti alle stazioni di riciclo a lui vicine.

TASK 2 - L'UTENTE DEVE POTER INTERAGIRE ATTRAVERSO IL SISTEMA CON LA STAZIONE DI RICICLO, IN MODO DA REGISTRARE LA QUANTITÀ DI OGGETTI RICICLATI ED IL CORRISPONDENTE CREDITO OTTENUTO.

1. All'apertura dell'applicazione o toccando il logo di EcoRewards, l'utente può toccare il pulsante per riconoscere il QR code tramite fotocamera o avvicinare il proprio dispositivo alla stazione di riciclo per iniziare la transazione con essa.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, perché viene mostrata all'apertura dell'applicazione ed è comunque sempre raggiungibile attraverso l'AppBar.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché ci sono pulsanti e testi che supportano l'interazione.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché una volta che il sistema ha effettuato il collegamento con la stazione di riciclo, verrà mostrata una schermata con il riferimento all'ecocompattatore a cui si è connessi e conteggio degli oggetti inseriti.

2. Una volta terminati gli oggetti da inserire, l'utente deve toccare il pulsante **'Termina transazione'** in modo da ricevere i crediti corrispondenti agli oggetti riciclati.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, perché il pulsante è rappresentato oltre che da un'icona, da un testo che ne esplicita la funzionalità.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché il pulsante ha le dimensioni corrette ed è posizionato in un luogo ben raggiungibile.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché dopo la pressione il sistema mostrerà il riepilogo degli oggetti inseriti nella transazione appena conclusa e il numero dei crediti accumulati.

TASK 3 - L'UTENTE DEVE POTER VISUALIZZARE LE STATISTICHE DEGLI OGGETTI PRECEDENTEMENTE RICICLATI ED IL CREDITO CORRENTE.

1. L'utente deve toccare il pulsante **'Profilo'** presente sulla AppBar.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, perché il pulsante è rappresentato da un'icona.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché è posizionato sulla AppBar.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché dopo la pressione il sistema mostrerà il riepilogo dell'utente contenente il numero oggetti precedentemente riciclati ed il credito corrente.

TASK 4 - L'UTENTE DEVE POTER VISUALIZZARE UNA BREVE DESCRIZIONE SUL PROCESSO DI RICICLAGGIO DELLE PLASTICHE.

1. L'utente, nella sezione **'Profilo'**, deve toccare il tasto **'Hai qualche domanda?'** per visualizzare una breve descrizione sul riciclaggio delle plastiche.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, perché il pulsante è rappresentato da un'icona e un testo contenente una descrizione dell'azione corrispondente.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché è posizionato nella sezione **'Profilo'**.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché dopo la pressione il sistema mostrerà una sezione di informazioni sul processo di riciclo delle plastiche.

TASK 5 - L'UTENTE DEVE POTER CONVERTIRE IL CREDITO OTTENUTO IN BUONI SCONTO.

1. L'utente deve toccare il pulsante **'Buoni Sconto'** presente sulla AppBar e scegliere lo store desiderato.

L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?

Sì, perché il pulsante è rappresentato da un'icona rappresentativa del task.

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

Sì, perché è posizionato nella sezione **'Profilo'**.

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

Sì, perché dopo la pressione il sistema mostrerà gli store supportati da EcoRewards ed il tasso di conversione dei crediti in buoni per ogni negozio.

Fase 5 - Descrizione della parte svolta da ogni componente del gruppo

FASE	MNG	MG
Creazione dei paper sketch	25%	75%
Revisione dei paper sketch	75%	25%
Individuazione dei design pattern utilizzati	50%	50%
Sottomissione della tecnica del Mago di Oz	50%	50%
Valutazione del prototipo interattivo	50%	50%