

ASSIGNMENT #3

Consegna 27 maggio 2022

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 Figma o simili. La dimostrazione potrà essere fatta direttamente con Figma

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 ai casi 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 (gli storyboard/wireframe) costruendo un prototipo interattivo con Figma. Valutate il prototipo attraverso una valutazione euristica (o la tecnica del cognitive walkthrough) fungendo voi stesso da esperti e immedesimandovi negli utenti rappresentati dalle personas individuate negli assignment precedenti. 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 caricata su Figma anche se si sono tracciati su carta)
- Prototipo interattivo in Figma
- Breve descrizione dei pattern utilizzati
- Relazione sulla tecnica del Mago di Oz adottata per valutare l'usabilità del prototipo low-fi costruito coi paper sketch rispetto ai task e agli scenari considerati e poi sulla tecnica di valutazione del design che avete adottato per

valutare il prototipo Figma. Evidenziare tutte le eventuali 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.