

Progetto per il corso di:

Design of Mobile Applications

Studente:
TRISTANO MUNINI

ANNO ACCADEMICO 2018-2019

Indice

1	Introduzione	1
2	Primo Assignment	2
2.1	System Concept Statement	2
2.2	Storyboarding	2
2.2.1	Primo Storyboard	2
2.2.2	Storyboard Finale	4
2.3	Requirements Brief	6
2.3.1	What	6
2.3.2	Why	6
2.3.3	Goal and Audience	6
3	Secondo Assignment	7
3.1	Primo Prototipo Low-Fidelity	7
3.1.1	Descrizione del Design	7
3.1.2	Valutazione	7
3.2	Secondo Prototipo Low-Fidelity	7
3.2.1	Descrizione del Design	7
3.2.2	Valutazione	7
3.3	Conclusioni e Design Finale	7
4	Risultato	8

1 Introduzione

2 Primo Assignment

2.1 System Concept Statement

Ricettavola, ricette da favola da mettere in tavola, permette di raccogliere e condividere ricette da cucina. Pensata per studenti e lavoratori, fornisce, a partire dalle ricette selezionate, la possibilità di generare liste della spesa in velocità; in questo modo anche l'utente più distratto non si dimenticherà nessun ingrediente. In modalità "Assistente" verranno mostrati uno ad uno ed in ordine i passaggi per la preparazione della ricetta selezionata. Inoltre verrà fornita anche la possibilità di impostare timer e sveglie. Condividere, esportare ed importare ricette con amici e colleghi sarà facile e veloce. Le ricette potranno essere duplicate e modificate in modo da adattarle ad ogni palato.

I più fantasiosi potranno creare nuove ricette specificando ingredienti, passaggi, e tempo necessari alla preparazione. Le ricette saranno identificate dal loro nome e da una foto. Ricettavola fornisce un unico strumento per raccolta e la preparazione di ricette per ottimi pranzi e cene.

2.2 Storyboarding

2.2.1 Primo Storyboard

In figura 1 è illustrata una prima versione dello storyboard. Segue una breve descrizione di ciascun pannello.

1. Le scene iniziali avranno luogo in un'università.
2. Mario racconta preoccupato ad un suo amico che Marta verrà a cena a casa sua.
3. Mario è impreparato e non sa cosa cucinare. Allora l'amico gli consiglia una sua ricetta e gliela invia con Ricettavola. Mario non si tranquillizza perché sa di avere il frigorifero vuoto.
4. L'amico spiega che c'è un modo per creare liste della spesa.
5. La scena si sposta all'esterno di un supermercato, si capisce che Mario ha comprato tutto il necessario.
6. Tornato a casa Mario avvia la modalità "Assistente" di Ricettavola.
7. Mario segue i passaggi della ricetta.
8. Nell'ultimo pannello si vede che Mario è riuscito a cucinare un'ottima cena.

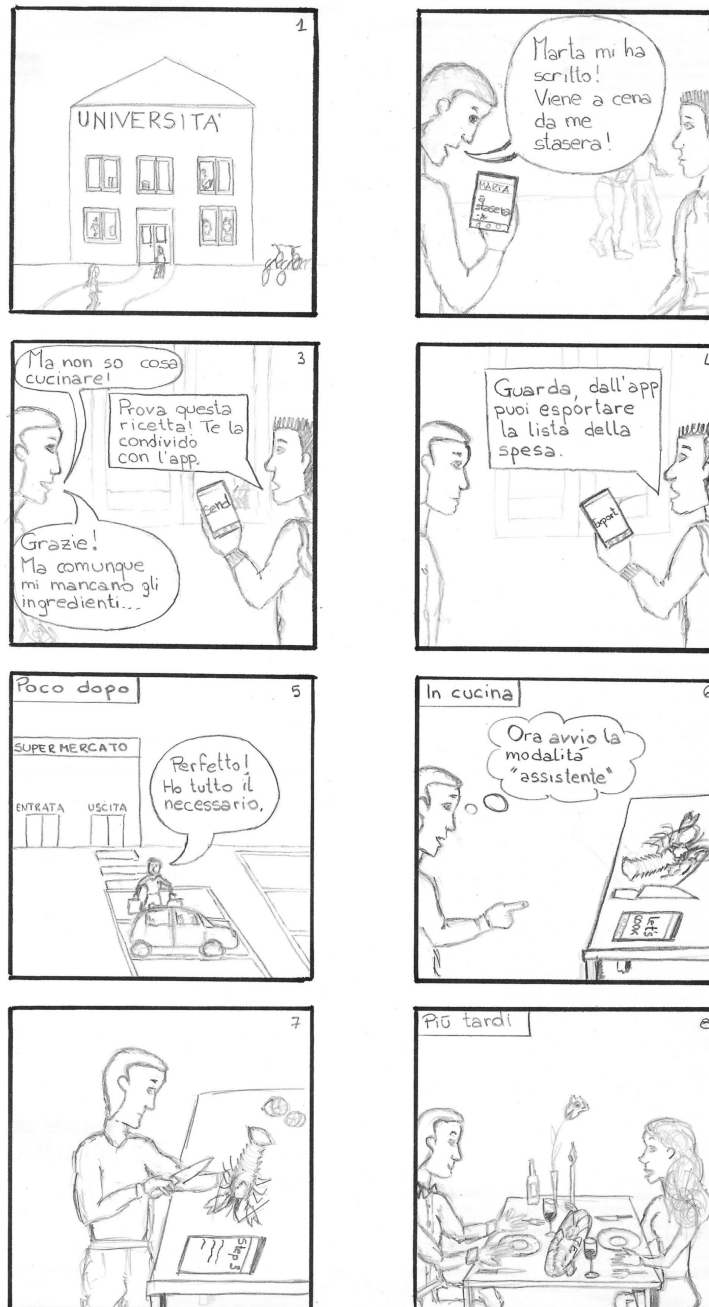


Figura 1: Primo storyboard

Dopo aver testato la chiarezza dello storyboard sono emerse alcune problematiche:

- la maggior parte degli intervistati ha creduto che l'applicazione fornisse un elenco di ricette online;
- non viene illustrata la creazione di una ricetta;
- il nome dell'applicazione non viene mai menzionato;
- non si capisce che la ricetta è stata creata dall'amico;
- la parola "esporta" fa pensare a funzionalità esterne all'applicazione, gli intervistati pensano che venga richiesta un'altra applicazione per la gestione della lista della spesa;

2.2.2 Storyboard Finale

In figura 2 è illustrata una prima versione dello storyboard. Segue una breve descrizione di ciascun pannello.

1. Le scene iniziali avranno luogo in un'università.
2. Mario racconta preoccupato ad un suo amico che Marta verrà a cena a casa sua.
3. Mario è impreparato e non sa cosa cucinare. Allora l'amico gli consiglia una sua ricetta e gliela invia con Ricettavola. Mario non si tranquillizza perché sa di avere il frigorifero vuoto.
4. L'amico spiega che c'è un modo per creare liste della spesa.
5. La scena si sposta all'esterno di un supermercato, si capisce che Mario ha comprato tutto il necessario.
6. Tornato a casa Mario avvia la modalità "Assistente" di Ricettavola.
7. Mario segue i passaggi della ricetta.
8. Nell'ultimo pannello si vede che Mario è riuscito a cucinare un'ottima cena.



Figura 2: Storyboard Finale

Dopo aver testato la chiarezza dello storyboard sono emerse alcune problematiche:

- la maggior parte degli intervistati ha creduto che l'applicazione fornisse un elenco di ricette online;
- non viene illustrata la creazione di una ricetta;
- il nome dell'applicazione non viene mai menzionato;
- non si capisce che la ricetta è stata creata dall'amico;
- la parola "esporta" fa pensare a funzionalità esterne all'applicazione, gli intervistati pensano che venga richiesta un'altra applicazione per la gestione della lista della spesa;

2.3 Requirements Brief

2.3.1 What

2.3.2 Why

2.3.3 Goal and Audience

3 Secondo Assignment

3.1 Primo Prototipo Low-Fidelity

3.1.1 Descrizione del Design

3.1.2 Valutazione

3.2 Secondo Prototipo Low-Fidelity

3.2.1 Descrizione del Design

3.2.2 Valutazione

3.3 Conclusioni e Design Finale

4 Risultato