

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	10
3.1.2	Valutazione	10
3.2	Secondo Prototipo Low-Fidelity	10
3.2.1	Descrizione del Design	10
3.2.2	Valutazione	10
3.2.3	Design Alternativi	10
3.3	Conclusioni e Design Finale	10
4	Risultato	11

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. Condividere, esportare ed importare ricette con amici e colleghi sarà facile e veloce. Le ricette potranno essere 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.

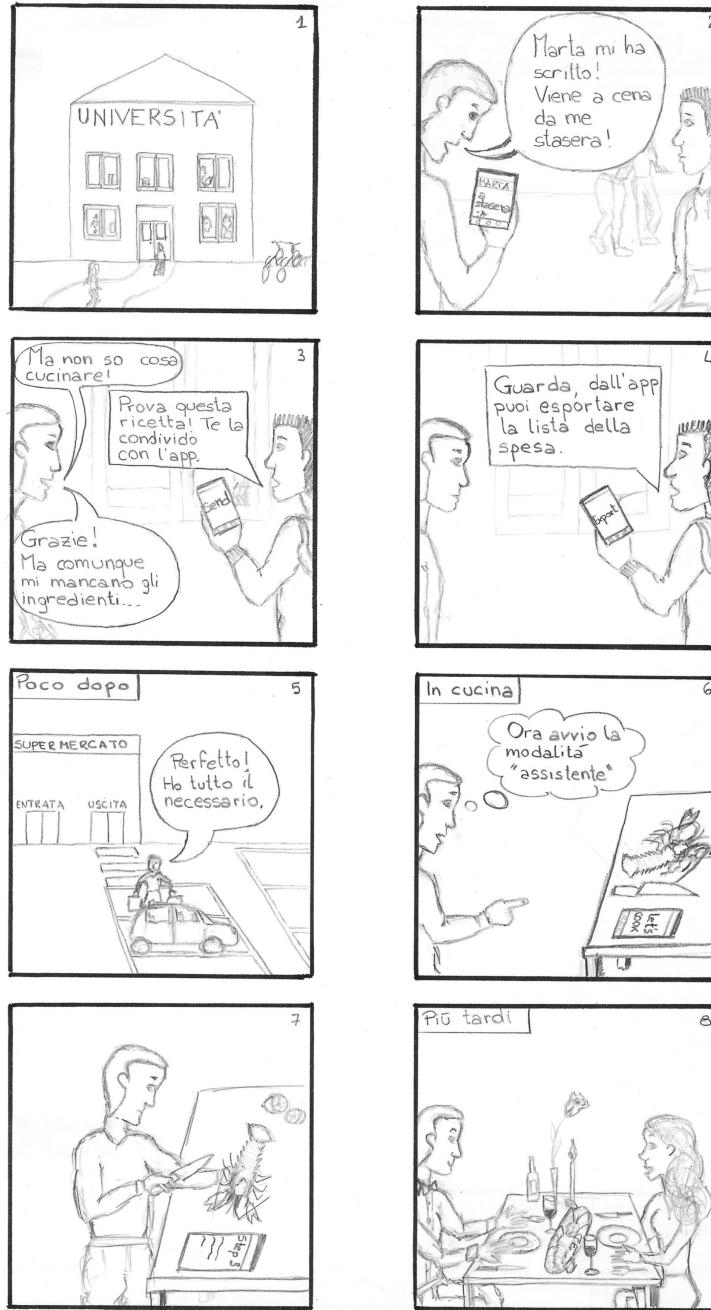


Figura 1: Primo storyboard

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

Nello storyboard in figura 2 l'attenzione si concentra sui passaggi di creazione, preparazione e condivisione di una ricetta. Si è preferito omettere l'informazione riguardo la lista della spesa perché ritenuta accessoria rispetto alle funzionalità principali di Ricettavola.

Segue una breve descrizione di ciascun pannello.

1. Luca chiede a sua nonna se può salvare su Ricettavola la sua ricetta per la torta alle pere.
2. Dal pannello si capisce che Luca ha creato una nuova ricetta ed ha salvato tutti i dettagli.
3. Luca, giunto a casa, inizia a cucinare supportato dalla modalità "Assistente" di Ricettavola.
4. Luca è riuscito a preparare un'ottima torta e consiglia l'applicazione ad una sua amica.
5. Dal pannello si capisce che Luca ha appena condiviso la ricetta della torta alle pere.



Figura 2: Storyboard Finale

Lo storyboard in figura 2 è risultato molto più chiaro, infatti tutti gli intervistati hanno compreso ogni pannello e i passaggi tra i vari pannelli.

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

In figura 3 è riportata la schermata principale dell'applicazione. Le ricette vengono mostrate in una lista, ogni elemento mostra l'immagine associata alla ricetta, il suo titolo, eventuali etichette (ad esempio primo piatto, secondo piatto, vegetariano, contorno, ...) e se la ricetta appartiene ai preferiti. I tasti in alto a sinistra indicano la possibilità di aggiungere una nuova ricetta, ordinare le ricette oppure cercarne una.

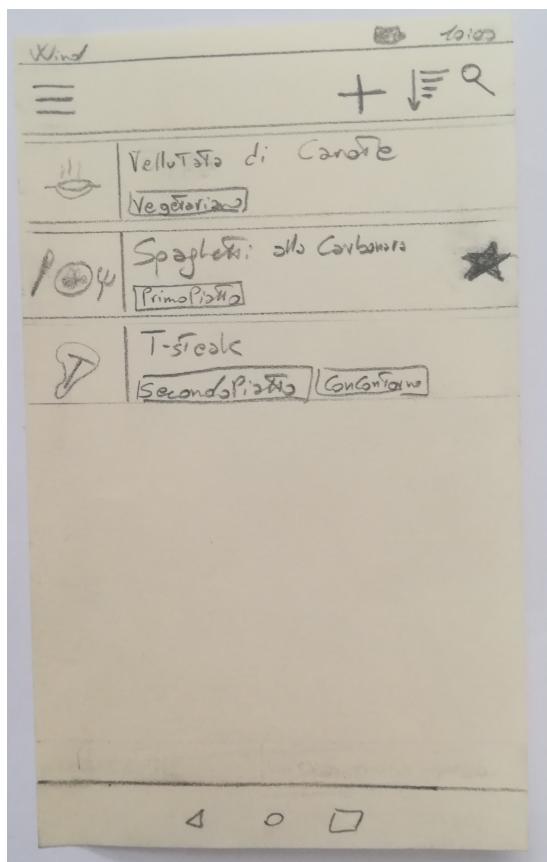


Figura 3: Schermata principale

Premendo il tasto in alto a sinistra si apre una TODO laterale, riportata a sinistra in figura 4. Qui è possibile effettuare varie operazioni, tra cui visualizzare la lista della spesa. Quest'ultima è divisa in due sezioni in modo che risulti chiaro quali sono gli ingredienti ancora da comprare e quali invece sono già stati acquistati.

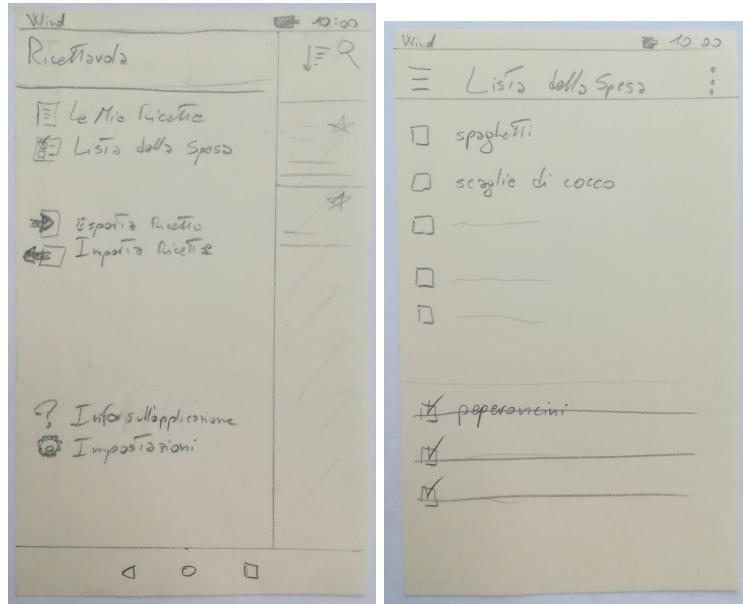


Figura 4: Da sinistra a destra: TODO laterale, la lista della spesa

Dalla attività principale, premendo una ricetta, si passa alle prime schermate in figura 5. Nel toolbar sono presenti alcune azioni comuni, come modificare o condividere la ricetta, e ovviamente la possibilità di tornare alla schermata precedente. Poco sotto il toolbar sono presenti tre tab: Riepilogo, Ingredienti, Preparazione.

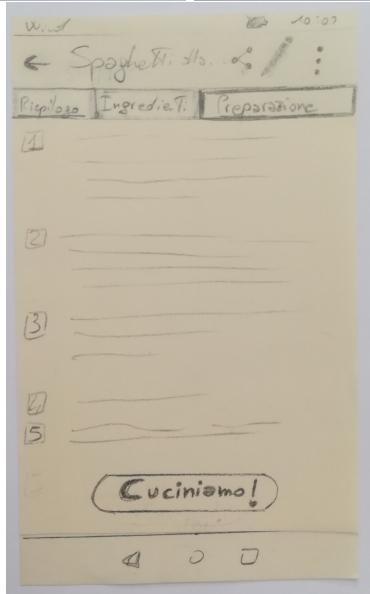
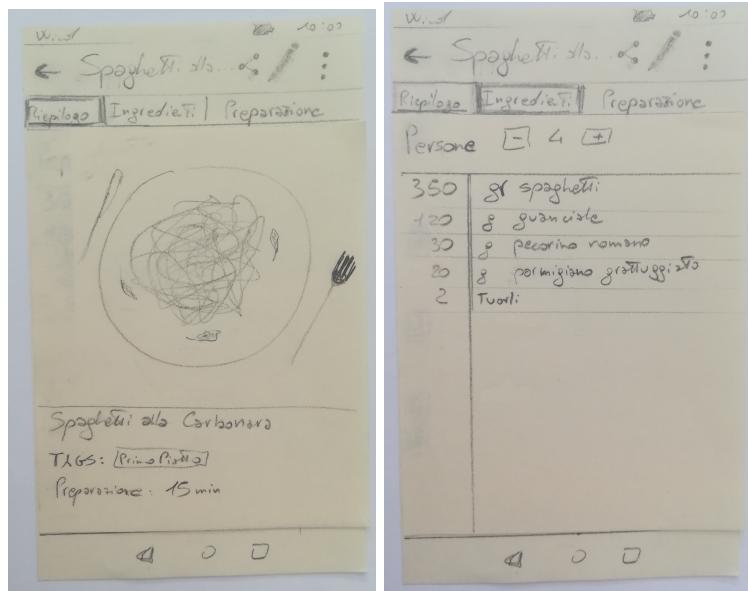


Figura 5: Da sinistra a destra:

- 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**
 - 3.2.3 Design Alternativi**
- 3.3 Conclusioni e Design Finale**

4 Risultato