

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	12
3.2	Secondo Prototipo Low-Fidelity	13
3.2.1	Valutazione	13
3.2.2	Design Alternativi	13
3.3	Conclusioni e Design Finale	13
4	Risultato	14

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.

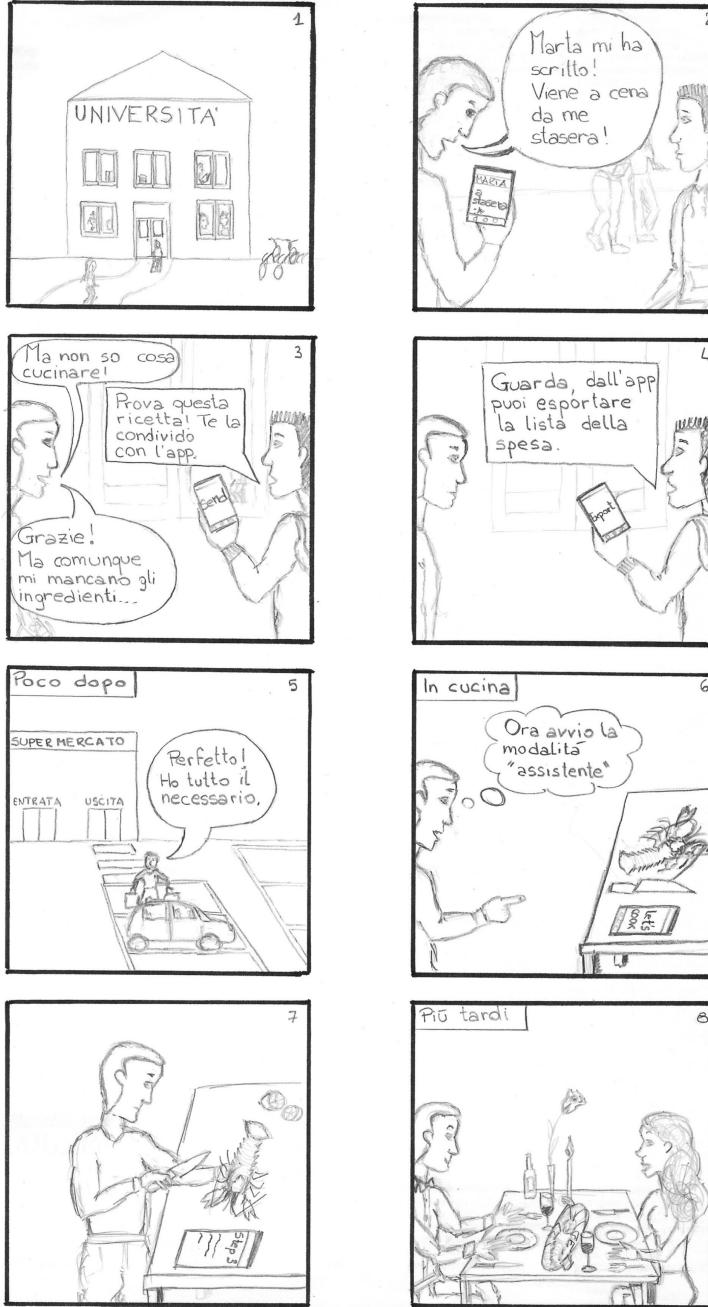


Figura 1: Primo storyboard

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

In questo *assignment* vengono illustrato il processo di creazione e raffinamento del prototipo per l'applicazione Ricettavola. Ciascun prototipo è stato testato su una decina di persone in una fascia d'età tra i 20 e i 30 anni. Gli intervistati hanno anche valutato alcuni design alternativi.

3.1 Primo Prototipo Low-Fidelity

3.1.1 Descrizione del Design

In figura 3 a sinistra 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. Nella schermata affianco si è valutata la possibilità di spostare il tasto di creazione di una nuova ricetta in un *floating action button* posizionato in basso a destra.

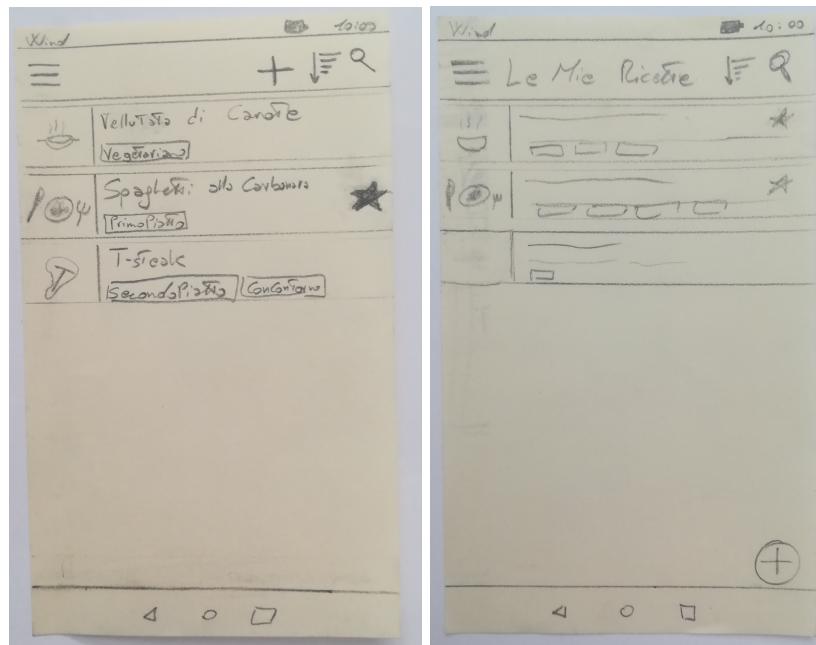


Figura 3: Schermata principale

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. Si fa notare che non è presente alcun tasto per l'aggiunta degli ingredienti. Infatti lo scopo di questa lista è limitarsi a tener traccia degli ingredienti delle ricette che si vogliono cucinare.

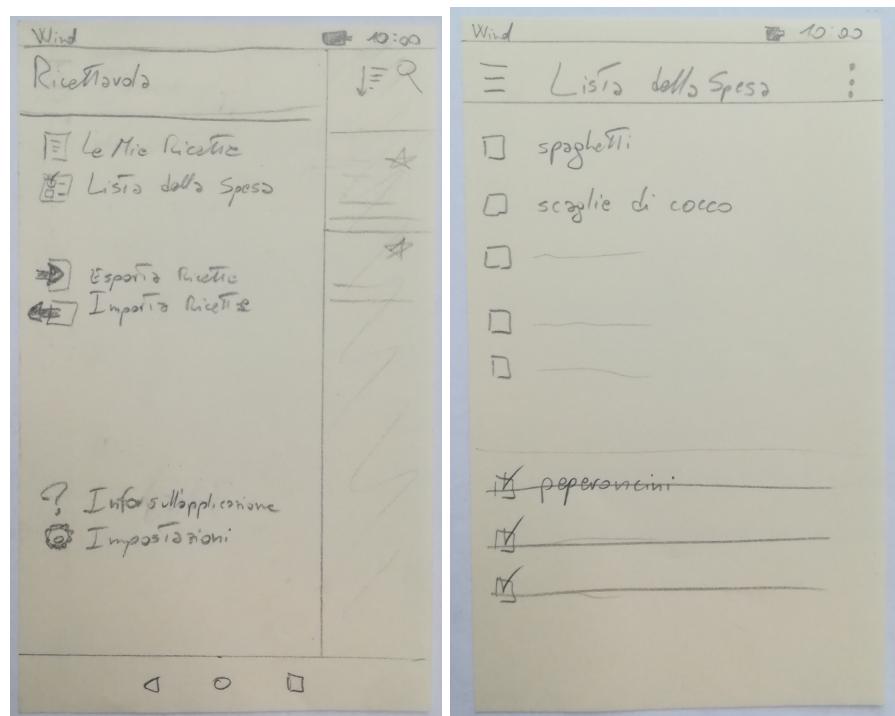


Figura 4: Da sinistra a destra: TODO laterale, la lista della spesa

Dalla attività principale, premendo una ricetta, si passa alle prime schermata 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. I tre pallini in fondo al toolbar nascondono un menù a tendina in cui dovrà comparire la voce "Aggiungi nella lista della spesa". Poco sotto il toolbar sono presenti tre tab: Riepilogo, Ingredienti, Preparazione. La prima linguetta è selezionata, infatti si possono osservare le principali informazioni della ricetta selezionata. Premendo su una linguetta o con un'azione di *swipe* si può passare alle altre schermate. La seconda immagine mostra tutti gli ingredienti necessari, inoltre offre la possibilità di incrementare automaticamente la quantità di ingredienti in funzione del numero di persone. L'ultima schermata illustra i passaggi numerati della ricetta. Il tasto "Cuciamo!" in fondo allo schermo permette di avviare la modalità assistente per questa ricetta.

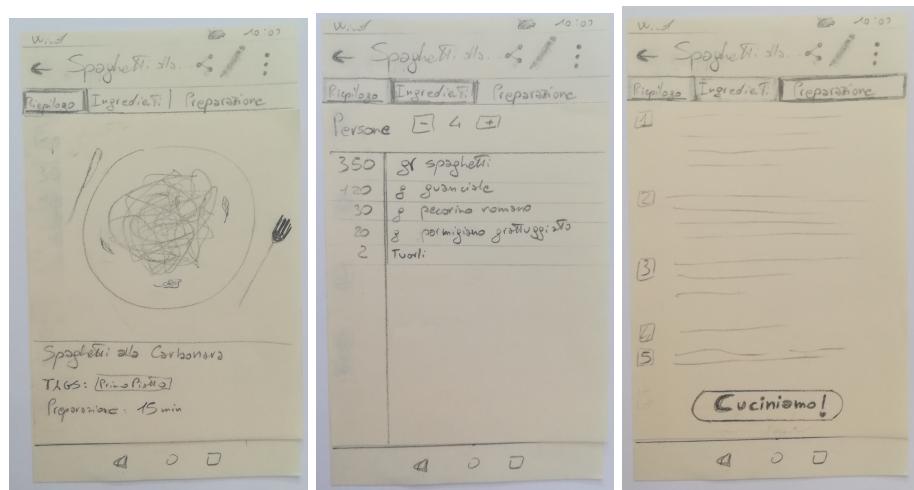


Figura 5: Da sinistra a destra: riepilogo, ingredienti, preparazione

Prima di spiegare quali sono le schermate della modalità assistente, si vuole fare una parentesi sulla modalità di modifica di una ricetta. In figura 6 si possono osservare come le schermate di figura 5 vengono modificate quando viene premuto il tasto a forma di matita. Ovviamente anche la toolbar deve essere modificato perché essere possibile salvare la ricetta dopo averla modificata, ma non è accettabile che si voglia condividere una ricetta in fase di modifica. La prima schermata permette di modificare il tempo di preparazione attraverso delle frecce. Notare che ogni campo contenente testo diventa modificabile. La possibilità di poter arrangiare l'ordine di ingredienti e passaggi della preparazione è indicato dalle tre barre orizzontali vicine ad ogni elemento delle liste.

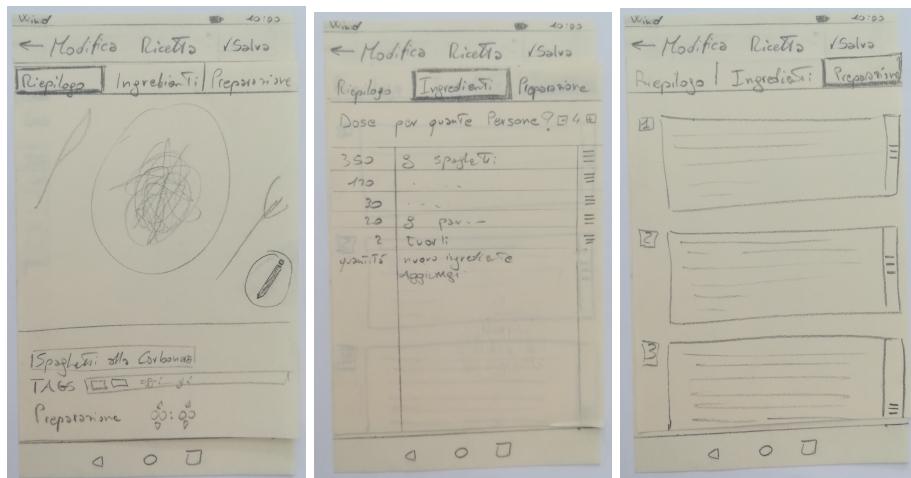


Figura 6: Da sinistra a destra: riepilogo, ingredienti, preparazione

In figura 7 sono mostrate tre versioni differenti della schermata assistente. Innanzitutto si fa notare che le queste schermate sono pensate per essere usate esclusivamente in modalità *landscape*. Questa scelta è stata fatta per tentare di massimizzare la dimensione del testo nella schermata, così che fosse facilmente leggibile anche da una certa distanza. Un altro punto in comune fra le schermate è quello di presentare due tasti ben visibili per procedere al prossimo passo oppure per rileggere quelli già effettuati. Il criterio con cui questi tasti sono stati creati è quello di permettere all'utente di spostarsi tra i passaggi della ricetta sporcando soltanto due zone dello schermo. Si può ipotizzare infatti che chi cucina abbia le mani bagnate o sporche di pasta, con i due tasti appena descritti si vuole minimizzare l'area toccata con le dita. Ogni schermata presenta in alto il numero dello step corrente. È sembrato utile integrare questa schermata con un timer, così da averlo sempre a portata di mano.

La seconda schermata ha una funzione in più rispetto alle altre perché permette di osservare, nel riquadro sotto a quello dell'orologio, gli ingredienti della ricetta.

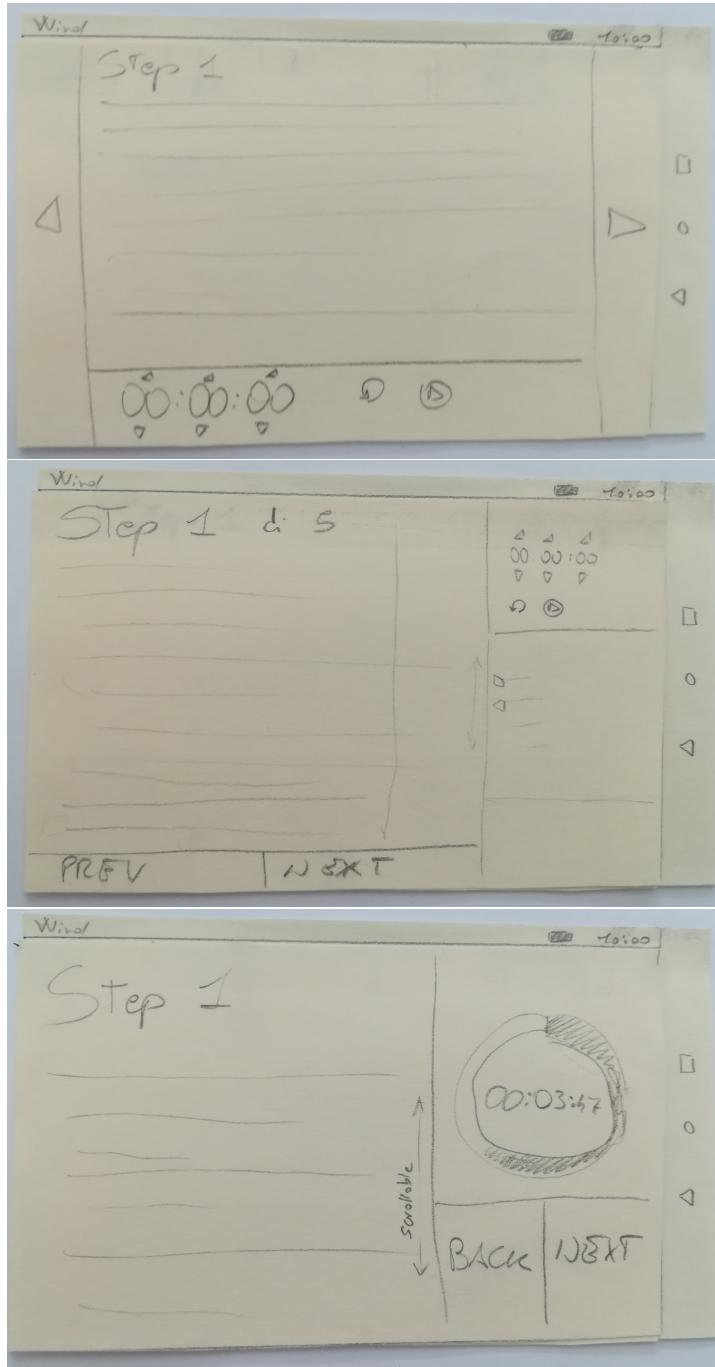


Figura 7: Prime versioni della schermata dell'assistente

In figura 8 è riportata una visione complessiva del prototipo.

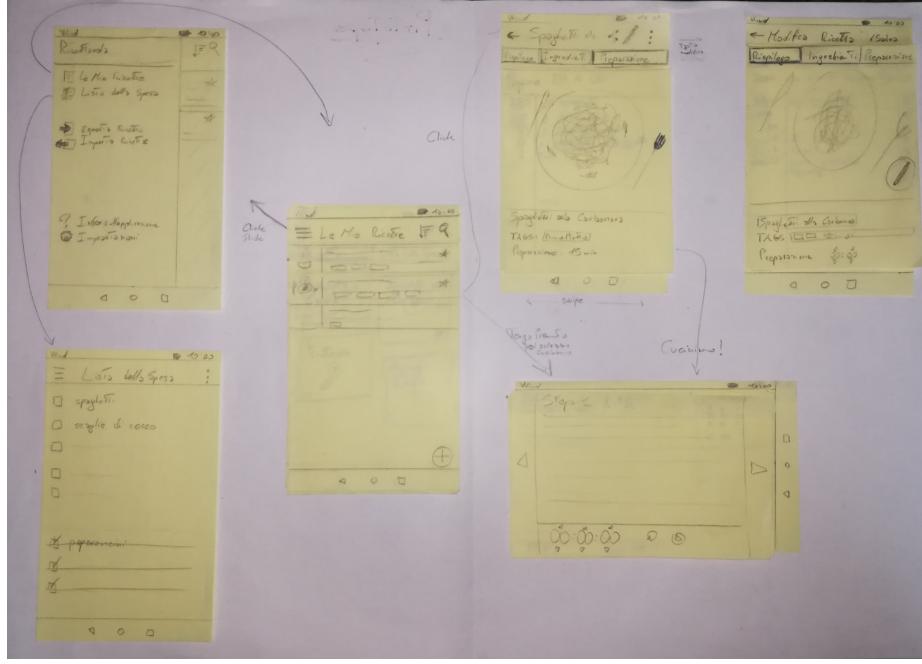


Figura 8: Rappresentazione globale delle schermate

3.1.2 Valutazione

Durante i test con gli utenti sono emerse varie considerazioni. Agli intervistati è stato chiesto di navigare fra le principali schermate, descriverne la funzione e cosa si sarebbero aspettati di trovare.

Segue una lista con le considerazioni più importanti.

- Fin da subito è emersa la necessità di rendere più visibile ed accessibile la lista della spesa. Infatti per molti utenti è stata l'ultima schermata ad essere aperta.
- Per gli intervistati la possibilità di cercare ma soprattutto di riordinare ricette non è fondamentale.
- Nella schermata con l'elenco delle ricette, gli utenti hanno preferito il *floating action button* al tasto in alto a sinistra. Molti lo hanno considerato di più facile accesso.
- Gli utenti hanno fatto notare che dovrebbe essere possibile aggiungere elementi alla lista della spesa anche se questi elementi non appartengono a nessuna ricetta.

- Nella schermata di riepilogo di un ricetta, è stato consigliato di aggiungere anche il tempo di cottura ed eventualmente un grado di difficoltà.
- La funzionalità di aumento automatico delle dosi nella schermata degli ingredienti ha subito delle critiche perché certi ingredienti non possono essere moltiplicati esattamente, come le uova e tutti quegli ingredienti dosati in modo discreto (esempio "una mela"). La principale preoccupazione è che arrotondamenti nei calcoli rovinino le proporzioni delle ricette.

Per quanto riguarda la schermata dell'assistente:

- sarebbe meglio sapere il numero dello step rispetto al numero totale di step. Ad esempio con una barra riempibile oppure con una scritta "Step 1 di 5";
- più di qualche intervistato ha espresso la volontà di poter poter saltare da uno step ad un altro senza passare necessariamente per gli step intermedi;
- la maggior parte degli utenti preferisce mantenere il cellulare in verticale per poter passare più comodamente ad altre applicazioni, che solitamente vengono utilizzate in modalità *portrait*;
- meno di metà persone ritiene che il timer nell'applicazione sia utile. Infatti molti intervistati hanno dichiarato di usare altre applicazioni per impostare orologi oppure, se stanno cucinando, usano un orologio da parete.

3.2 Secondo Prototipo Low-Fidelity

3.2.1 Valutazione

3.2.2 Design Alternativi

3.3 Conclusioni e Design Finale

4 Risultato