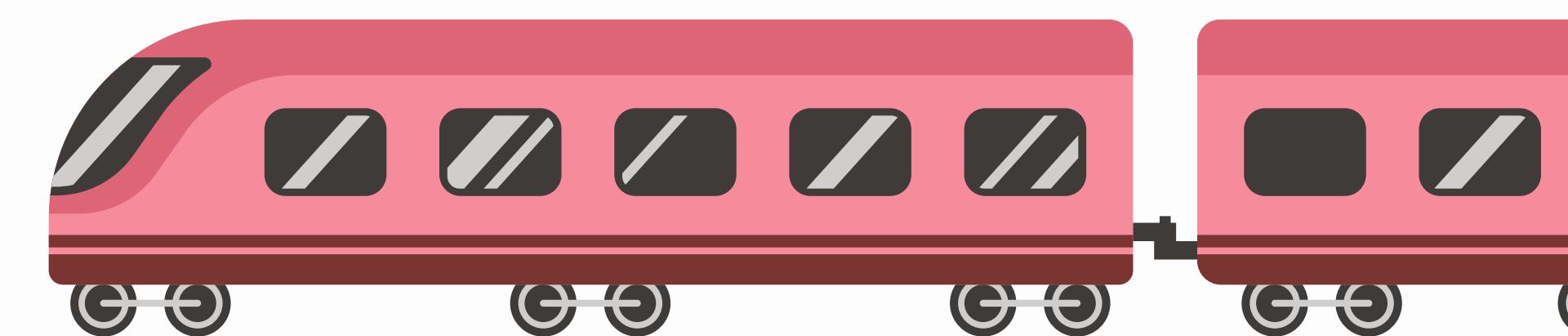
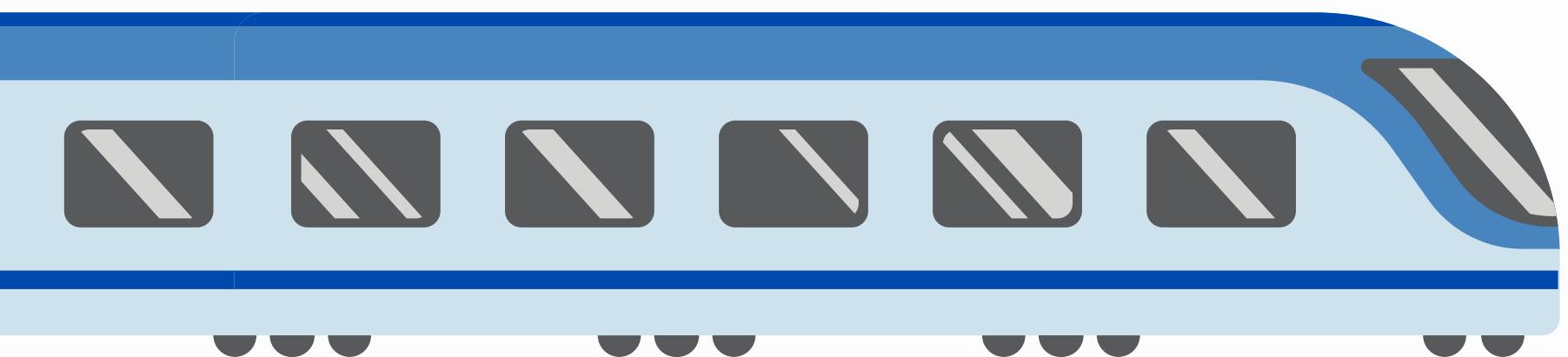
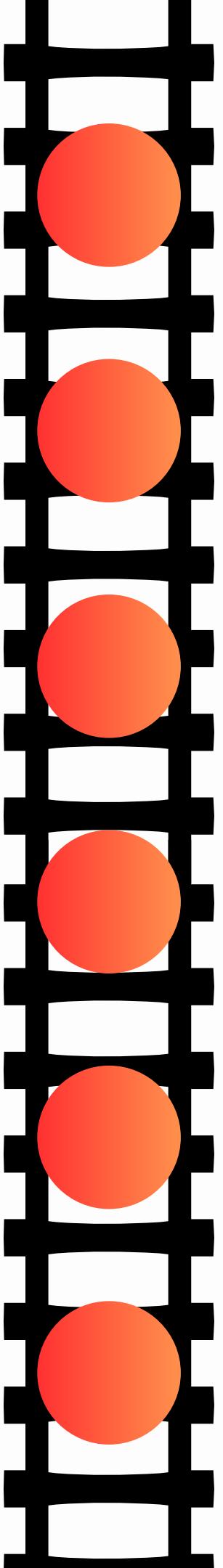


TASK, STORYBOARD E PROTOTIPI





INTRODUZIONE

TASK E STORYBOARD

ESPLORAZIONE MODALITÀ

PROTOTIPO 1

PROTOTIPO 2

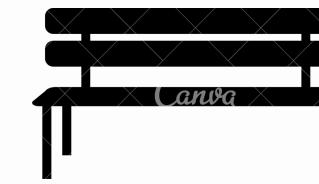
SCELTA PROTOTIPO

ROAD MAP





THE BENCHERS



Fulvio Marelli



Filippo Marette



Leonardo Liorni



Davide Locatelli



Manuel Maiuolo



Anna Mettifogo



Davide Martini

NOME DEL PROGETTO

EasyBoard si propone come un sistema completo di informazione in tempo reale che supporta i passeggeri nel viaggiare in modo comodo e sicuro. Grazie a un'integrazione tra app mobile o totem interattivi nelle stazioni, con degli schermi di supporto al binario stesso, ogni utente può accedere a dati aggiornati sull'affollamento dei vagoni e sulla disponibilità di spazi per i bagagli.



In questo modo, **EasyBoard** risponde al bisogno di ciascuna Persona: che si tratti di un pendolare abituale o di un viaggiatore occasionale, il sistema offre un'esperienza di viaggio migliorata, permettendo di scegliere i vagoni meno affollati e di viaggiare in condizioni più confortevoli e sicure.

VALUE PROPOSITION E PROBLEMA



“KNOW THE CROWD, FIND YOUR CLOUD!”

Questo slogan sintetizza in maniera efficace l'essenza del sistema: **offrire informazioni in tempo reale sull'affollamento dei mezzi pubblici**, consentendo agli utenti di viaggiare in tranquillità e trovare il proprio “angolo di serenità” anche in contesti caotici.

La scelta di questa value proposition sottolinea l'obiettivo principale di **EasyBoard**: garantire un'esperienza di viaggio semplice, accessibile e ottimizzata per tutte le tipologie di utenti.

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Il Compito 2 ha costruito una solida base per migliorare l'esperienza dei passeggeri nel trasporto pubblico, rendendola più sicura, prevedibile e confortevole.

Con il Compito 3, l'obiettivo è **trasformare queste idee in rappresentazioni visive e interattive**.

Il primo passo prevede la creazione di uno **storyboard** per illustrare i momenti chiave dell'interazione tra gli utenti e **EasyBoard**, evidenziando come il sistema risponda ai loro bisogni specifici. Questo aiuterà a visualizzare concretamente l'impatto del sistema e a individuare possibili miglioramenti.

In parallelo, verrà sviluppato un **prototipo interattivo** per rendere operative le funzionalità studiate.

Questa fase è fondamentale per trasformare **EasyBoard** dalla teoria alla pratica, avvicinandolo al suo obiettivo: diventare uno strumento indispensabile per ottimizzare l'esperienza di viaggio quotidiana.



SELEZIONE E DEFINIZIONE DEI TASK

Per la fase di selezione e definizione dei task, è fondamentale partire dall'analisi delle funzionalità prioritarie che **EasyBoard** deve offrire. La scelta dei task è stata guidata dall'obiettivo di garantire un'esperienza d'uso intuitiva e personalizzata, rispondendo ai bisogni emersi durante le fasi precedenti.

Ogni task è stato progettato per risolvere specifici problemi degli utenti, con un livello di complessità crescente, al fine di offrire un'interazione sempre più completa con l'applicazione.

Dopo un'attenta discussione tra i membri del gruppo, arricchita da idee differenti, abbiamo identificato i seguenti task:

Task semplice: Ricevere informazioni sullo stato di affollamento del vagone

Task moderato: Personalizzare le informazioni in base alle proprie necessità

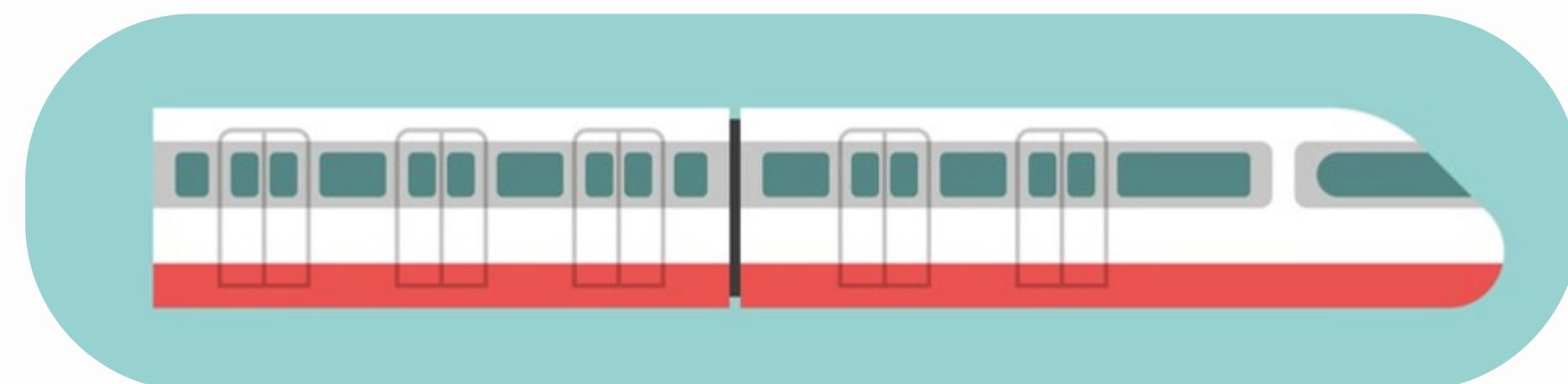
Task complesso: Lasciare un feedback sui dati raccolti

TASK SEMPLICE

Ricevere informazioni sullo stato di affollamento del vagone

Questa funzione rappresenta la base operativa di *EasyBoard*: fornire agli utenti, in tempo reale, informazioni chiare e immediate sul livello di affollamento dei vagoni. Sviluppare questa funzionalità come task semplice risponde al bisogno primario di accesso rapido a dati sull'affluenza, indispensabili per chi desidera evitare situazioni di sovraffollamento.

L'obiettivo è permettere all'utente, con pochi semplici passi, di ottenere una visualizzazione aggiornata e comprensibile sull'affollamento dei vari vagoni, facilitando la scelta di un'area più comoda e meno congestionata.



TASK MODERATO

Personalizzare le informazioni in base alle proprie necessità

Questo task introduce la possibilità per gli utenti di filtrare i dati sull'affollamento in base alle proprie preferenze personali. Tale funzionalità risponde al bisogno di maggiore flessibilità e controllo, rendendo l'esperienza più mirata e funzionale.

In questo contesto, il livello di complessità aumenta leggermente, poiché gli utenti possono configurare parametri specifici per ricevere informazioni personalizzate. Ad esempio, un viaggiatore con bagagli voluminosi può individuare vagoni con maggiore spazio disponibile, mentre un pendolare in cerca di tranquillità può selezionare vagoni meno affollati e silenziosi.

Questa personalizzazione consente di adattare i dati forniti da **EasyBoard** alle esigenze individuali, valorizzando il senso di controllo che ogni utente ha sulle proprie condizioni di viaggio.



TASK COMPLESSO

Lasciare un feedback sui dati raccolti

Questo task di livello avanzato permette agli utenti di **interagire attivamente con il sistema**, offrendo feedback sullo stato di affollamento o su altre condizioni riscontrate durante il viaggio.



La funzione consente di segnalare **anomalie o discrepanze** nei dati raccolti automaticamente, senza modificarli direttamente, ma contribuendo al miglioramento del sistema.

L'introduzione di questa funzionalità stimola **il senso di partecipazione e appartenenza degli utenti**, che diventano parte integrante di un sistema dinamico e reattivo, capace di adattarsi rapidamente alle esigenze della community di viaggiatori.

RICAPITOLAZIONE TASK

La sequenza dei tre task – dal più semplice al più complesso – consente a **EasyBoard** di rispondere in maniera graduale e strutturata ai bisogni principali degli utenti.

Task semplice: fornisce informazioni immediate sull'affollamento, garantendo un'esperienza di viaggio più confortevole.

Task moderato: introduce la personalizzazione, offrendo agli utenti maggiore controllo e adattabilità.

Task complesso: coinvolge gli utenti attivamente nel miglioramento del sistema, rafforzando il senso di appartenenza e migliorando l'affidabilità complessiva del servizio.

Questa selezione dei task ci permette di evolvere in un sistema versatile, che non solo risponde alle necessità quotidiane degli utenti, ma li guida verso un'interazione sempre più sofisticata e coinvolgente. Il risultato è un'esperienza di viaggio più comoda, sicura e personalizzabile, capace di adattarsi alle esigenze di ciascun individuo, pur mantenendo un impatto positivo sulla collettività.

HTA E METODOLOGIA ADOTTATA

Dopo aver completato la selezione dei task, il focus si è spostato sull'analisi gerarchica, utilizzando Figma come strumento principale. Per garantire maggiore obiettività e ridurre l'influenza di eventuali bias, il team è stato suddiviso in due gruppi con ruoli distinti, ma complementari:

- **Gruppo 1:** Si è occupato della definizione gerarchica dei task e della loro scomposizione in sotto-task, adottando un approccio sistematico e dettagliato per strutturare il flusso logico delle azioni richieste agli utenti.
- **Gruppo 2:** Ha svolto il ruolo di osservatore esterno, analizzando criticamente il lavoro del primo gruppo e fornendo riscontri mirati su aspetti potenzialmente poco chiari, incoerenti o non del tutto allineati alle esigenze emerse nella fase preliminare.

HTA E METODOLOGIA ADOTTATA

Questa metodologia collaborativa e iterativa ha permesso di affinare progressivamente la **struttura gerarchica**, correggendo eventuali discrepanze e migliorando la chiarezza complessiva.

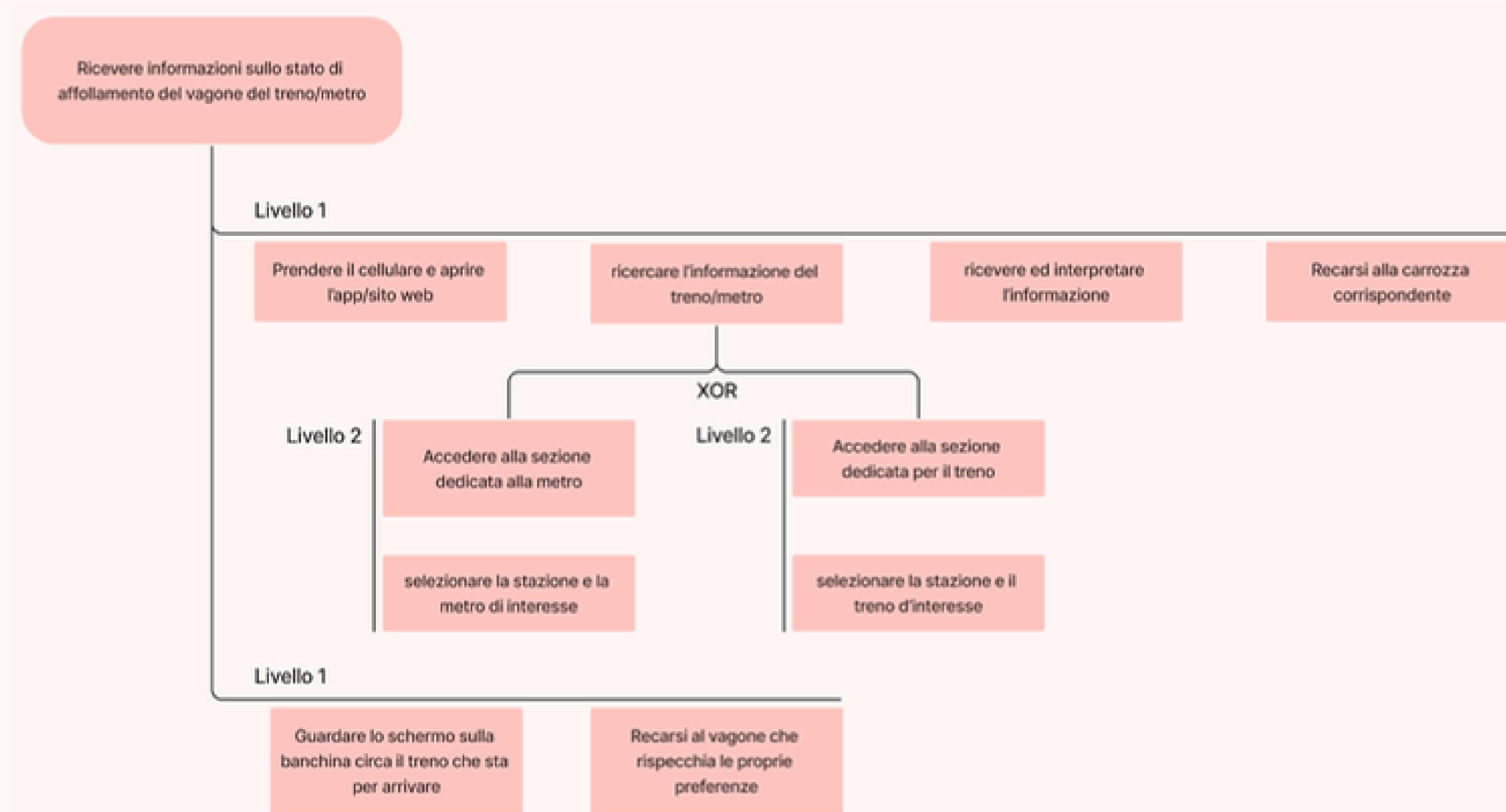
La suddivisione dei ruoli ha simulato efficacemente il punto di vista di un utente esterno, contribuendo a verificare l'intuitività e la comprensibilità delle analisi.

Grazie a questo processo accurato, ripetuto più volte, siamo giunti a una rappresentazione chiara e ben strutturata delle interazioni previste nell'applicazione.

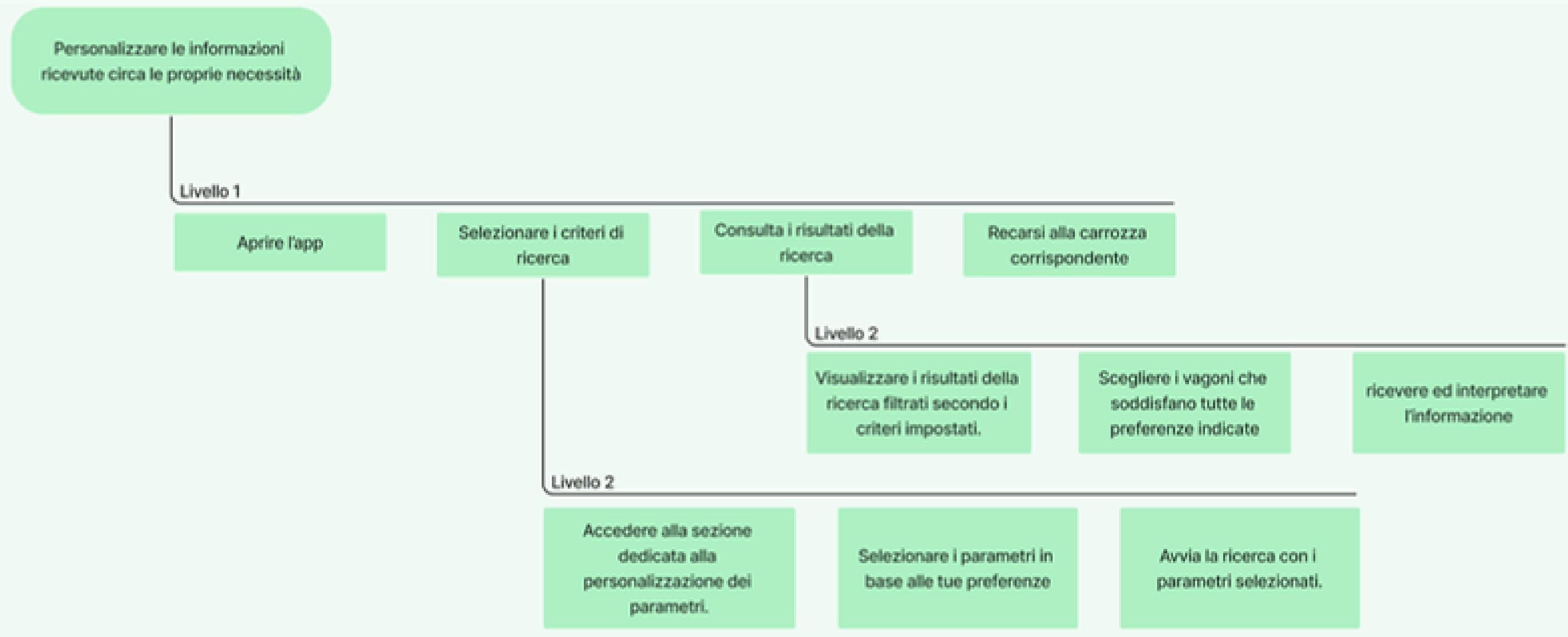
L'analisi risultante non solo rispetta criteri di rigore e precisione, ma **costituisce anche una base solida per lo sviluppo successivo del sistema**, garantendo che la progettazione risponda ai bisogni degli utenti e risulti accessibile a tutti i potenziali fruitori.



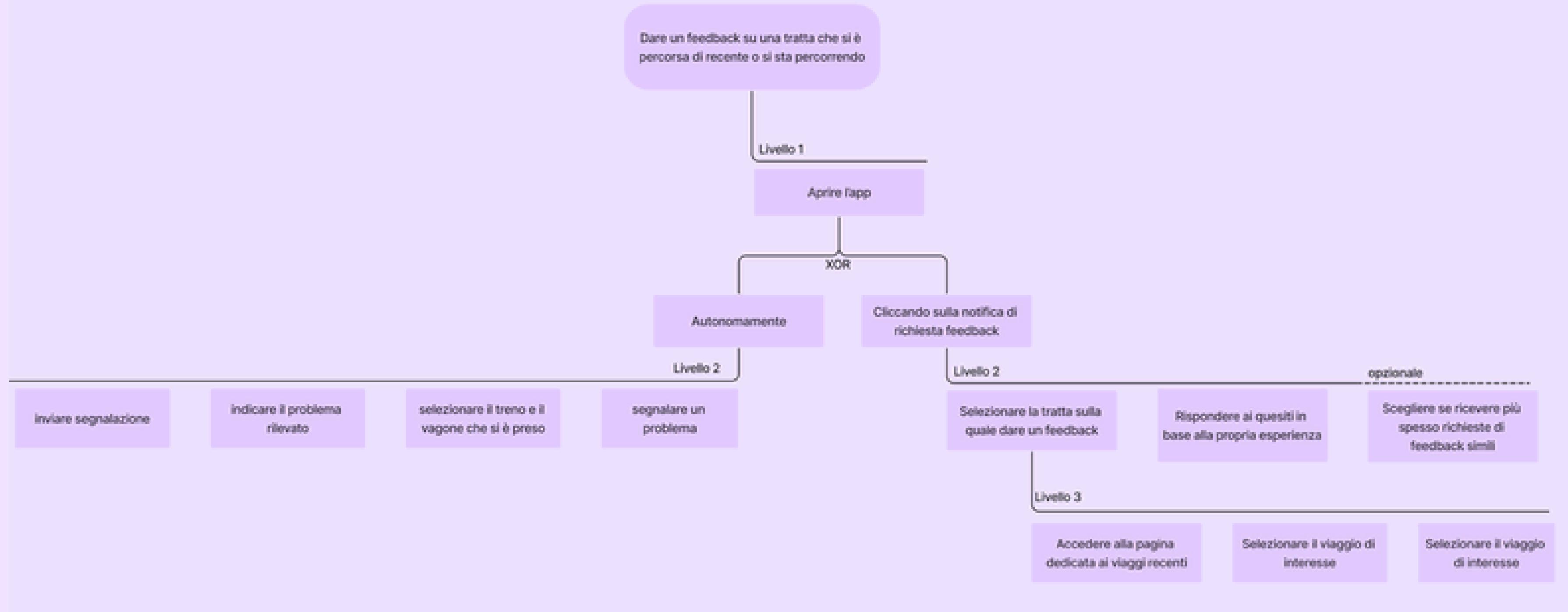
TASK SEMPLICE NEL DETTAGLIO



TASK MODERATO NEL DETTAGLIO



TASK COMPLESSO NEL DETTAGLIO

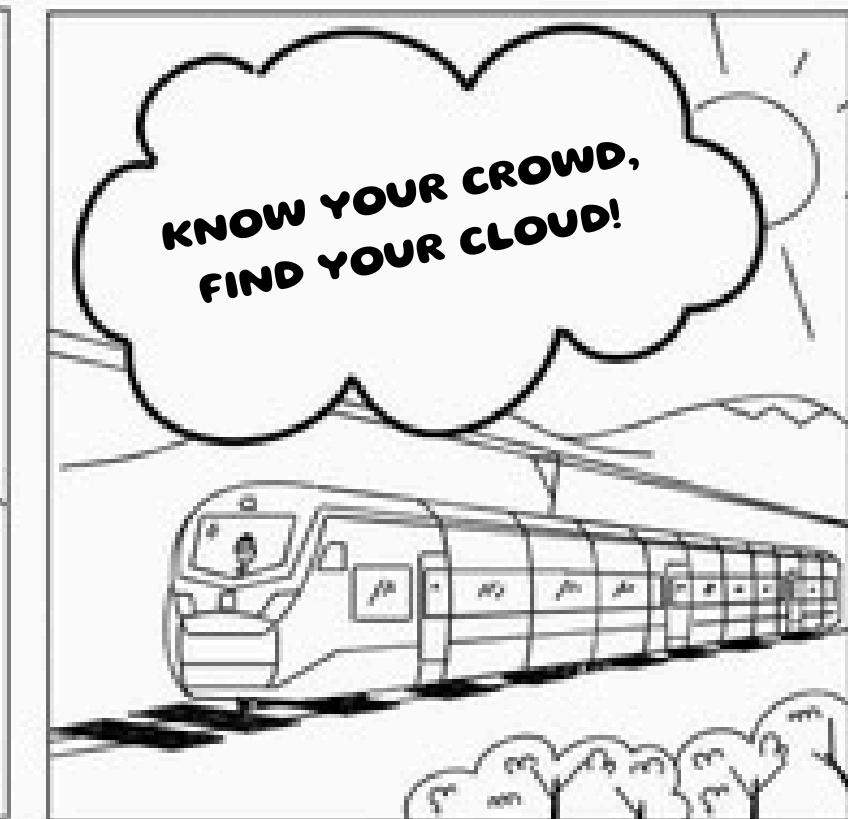
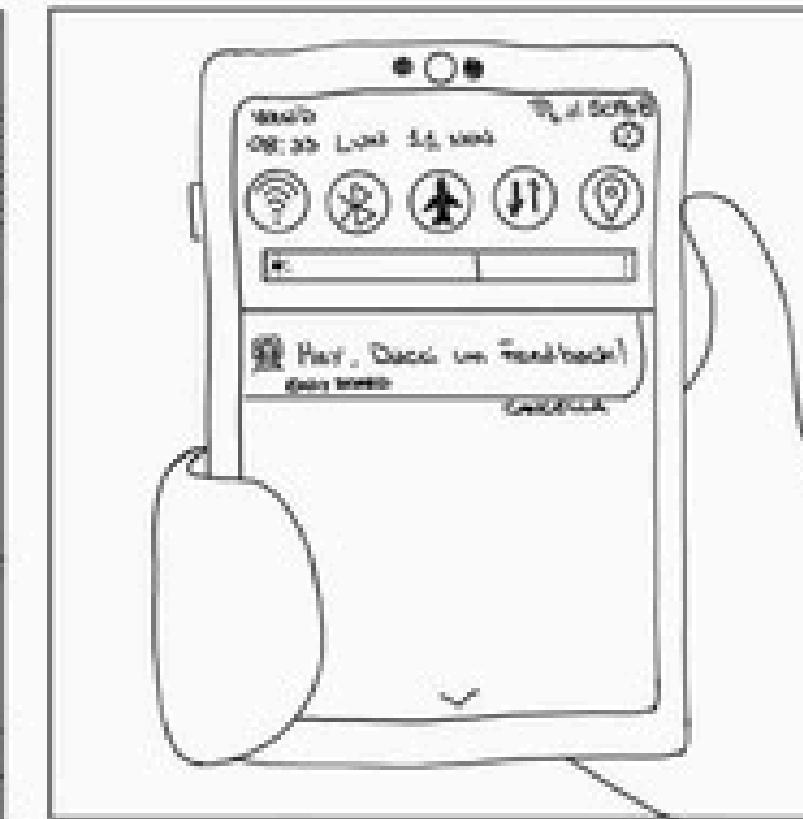
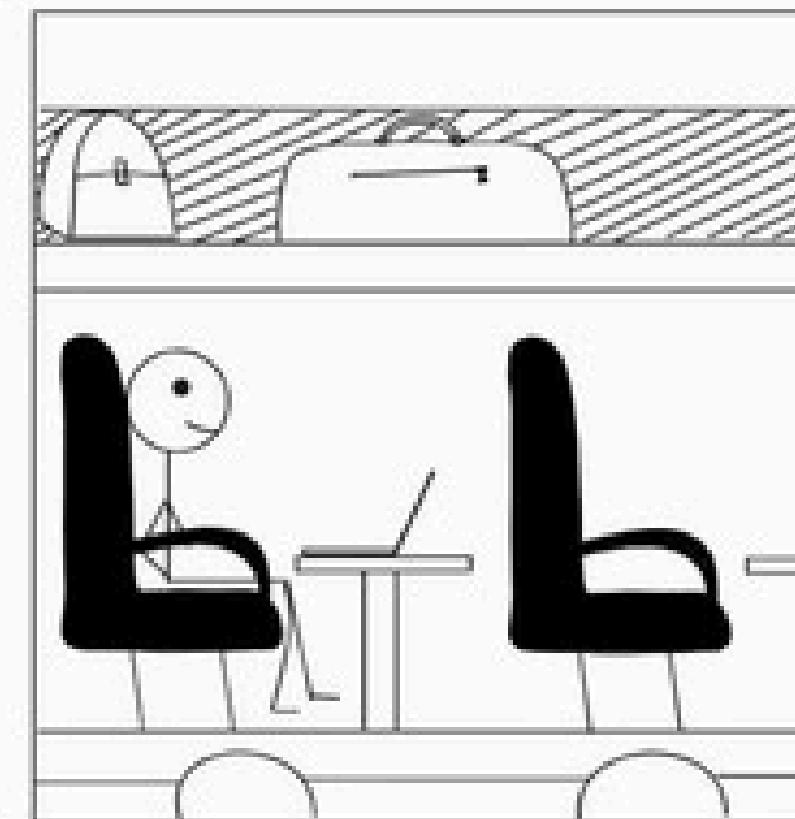
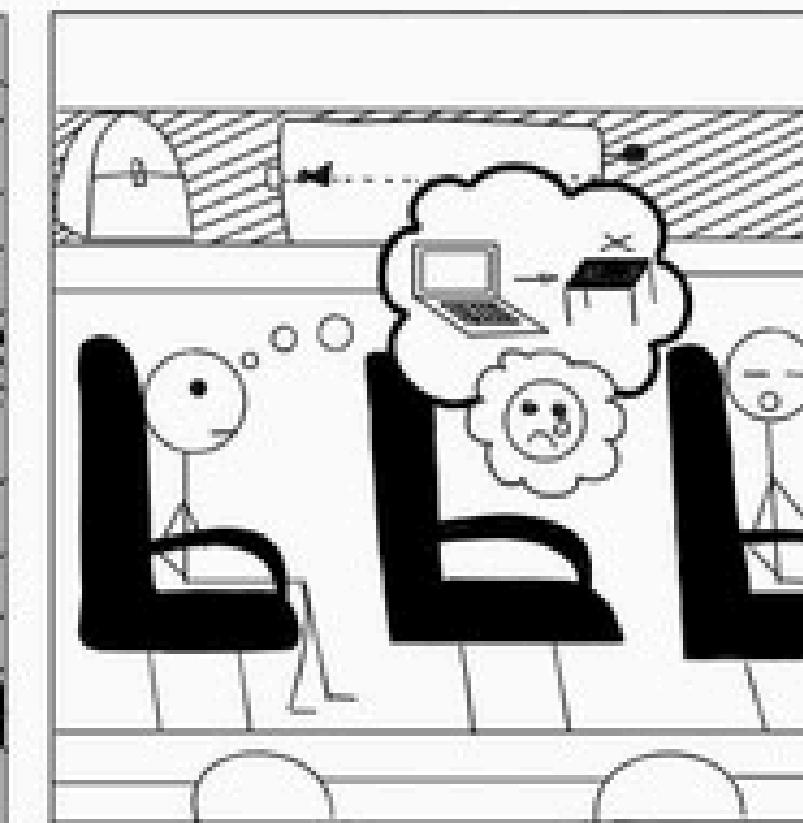
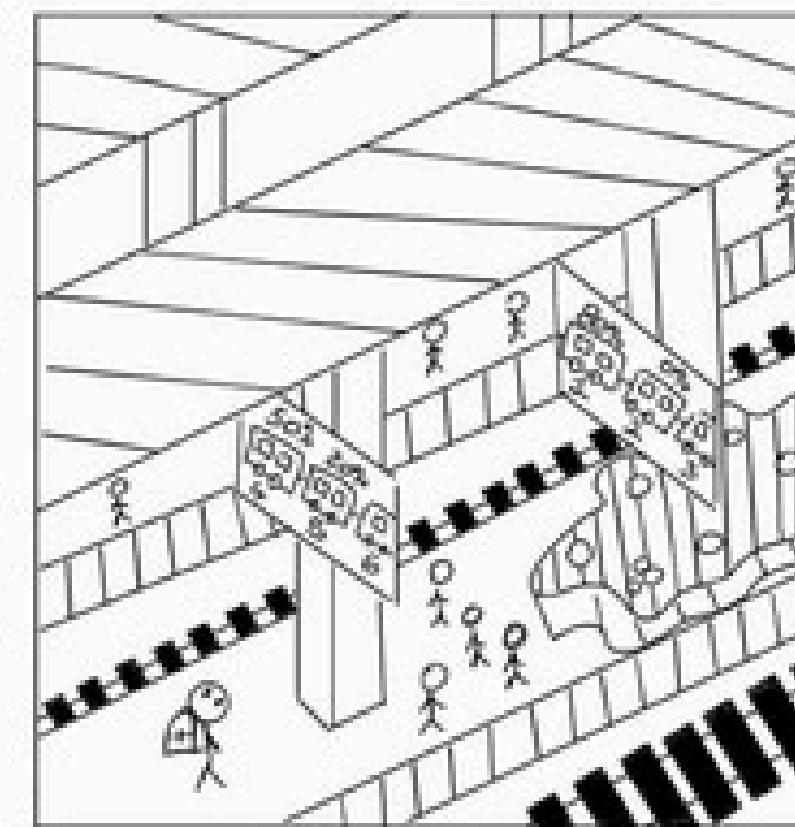
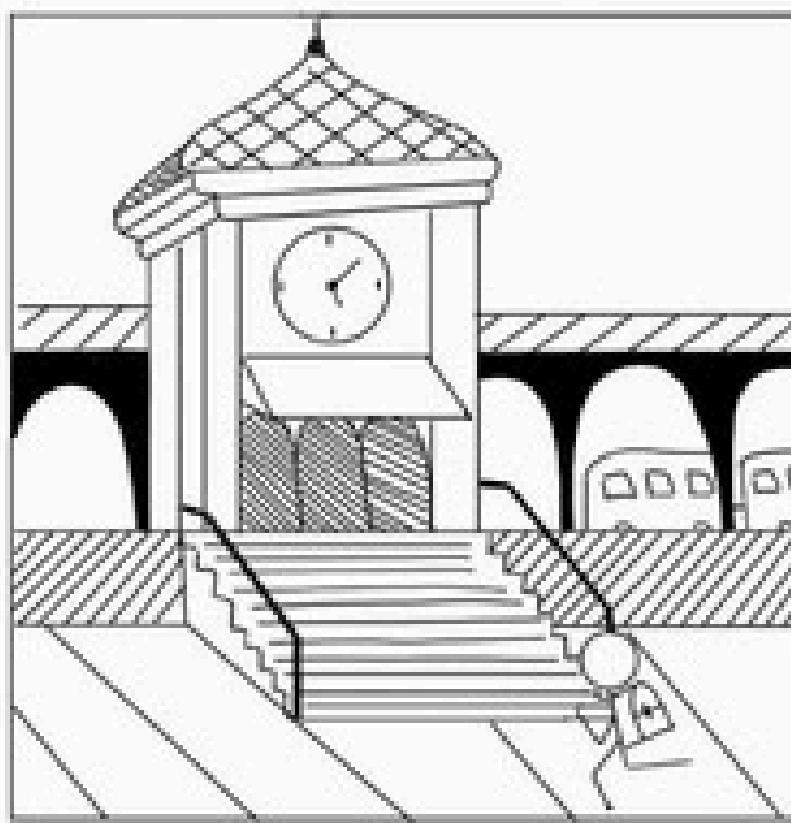


CREAZIONE STORYBOARD

Lo storyboard di **EasyBoard** è stato inizialmente sviluppato in Figma, includendo i tre task principali identificati per garantire un flusso coerente e intuitivo. Dopo una revisione collettiva, sono stati apportati miglioramenti basati sui feedback ricevuti, rendendo la narrazione più chiara e allineata ai bisogni degli utenti. **Il risultato finale è uno storyboard dettagliato**, che descrive le principali interazioni dell'utente con la soluzione.

La narrazione si apre con **un utente che arriva in stazione**, un contesto spesso **caotico e dinamico**. Il personaggio, appena giunto al binario, **si trova immerso in una situazione di forte affollamento**: il marciapiede è pieno di viaggiatori e il treno in arrivo appare congestionato. Questa scena introduce un senso di urgenza e sottolinea il bisogno di trovare rapidamente una soluzione per viaggiare in condizioni più confortevoli.

L'utente, vedendo **uno schermo informativo posizionato sul binario**, si avvicina per consultarlo. Sullo schermo viene visualizzato **il livello di affollamento dei vagoni del treno in arrivo**, rappresentato con un sistema cromatico intuitivo che evidenzia visivamente le aree meno congestionate.



CREAZIONE STORYBOARD

Grazie alle informazioni fornite dal sistema, l'utente individua il vagone meno affollato e si sposta verso di esso prima dell'arrivo del treno. La narrazione prosegue mostrando l'utente che si sistema comodamente in un vagone relativamente vuoto, sentendosi subito più a suo agio.

Seduto comodamente, pensa che potrebbe utilizzare il tempo del viaggio in modo produttivo e avviare il proprio laptop. A questo punto, lo storyboard si concentra sull'app *EasyBoard*, mostrando la schermata di selezione dei filtri con un focus sul filtro “tavoli”. Questo passaggio mette in evidenza la capacità dell'app di personalizzare le informazioni per rispondere alle esigenze specifiche dell'utente.

Seguendo le indicazioni fornite dall'app, l'utente si sposta facilmente verso il vagone dotato di tavoli, dove può appoggiarsi e iniziare a lavorare. La scena finale illustra un momento di comfort e produttività, sottolineando il valore aggiunto offerto da EasyBoard.

Infine, una notifica sullo smartphone invita l'utente a lasciare un feedback sull'esperienza di viaggio.

CONCLUSIONE STORYBOARD

Lo storyboard di **EasyBoard** illustra due task fondamentali: **la ricezione di informazioni sull'affollamento e la personalizzazione delle informazioni.**

Mette in evidenza i punti di forza della soluzione, come la chiarezza delle informazioni fornite, l'intuitività dell'app e la possibilità di personalizzare l'esperienza per rendere il viaggio più confortevole.

Tuttavia, emergono criticità legate alla necessità di **dati costantemente aggiornati e alla familiarità con la tecnologia**, che potrebbe rappresentare una barriera per alcuni utenti.

Nel complesso, lo storyboard dimostra come **EasyBoard** aiuti gli utenti a evitare l'affollamento, trovare spazi adatti e ottimizzare il tempo di viaggio, rispondendo efficacemente ai bisogni individuati tramite una narrazione coerente e pratica.



ESPLORAZIONE delle MODALITÀ

Dispositivi e piattarforme

Lo storyboard non solo dimostra come EasyBoard riesca a soddisfare i principali obiettivi degli utenti, ma rappresenta anche **una base solida per identificare le modalità di interazione più adatte a integrarsi nella quotidianità dei viaggiatori, rispondendo in modo efficace ai loro bisogni.**

Questo approfondimento ha guidato direttamente l'esplorazione delle modalità di implementazione della soluzione, portandoci a riflettere su quali strumenti potessero **bilanciare accessibilità, praticità e capacità di migliorare l'esperienza utente.**

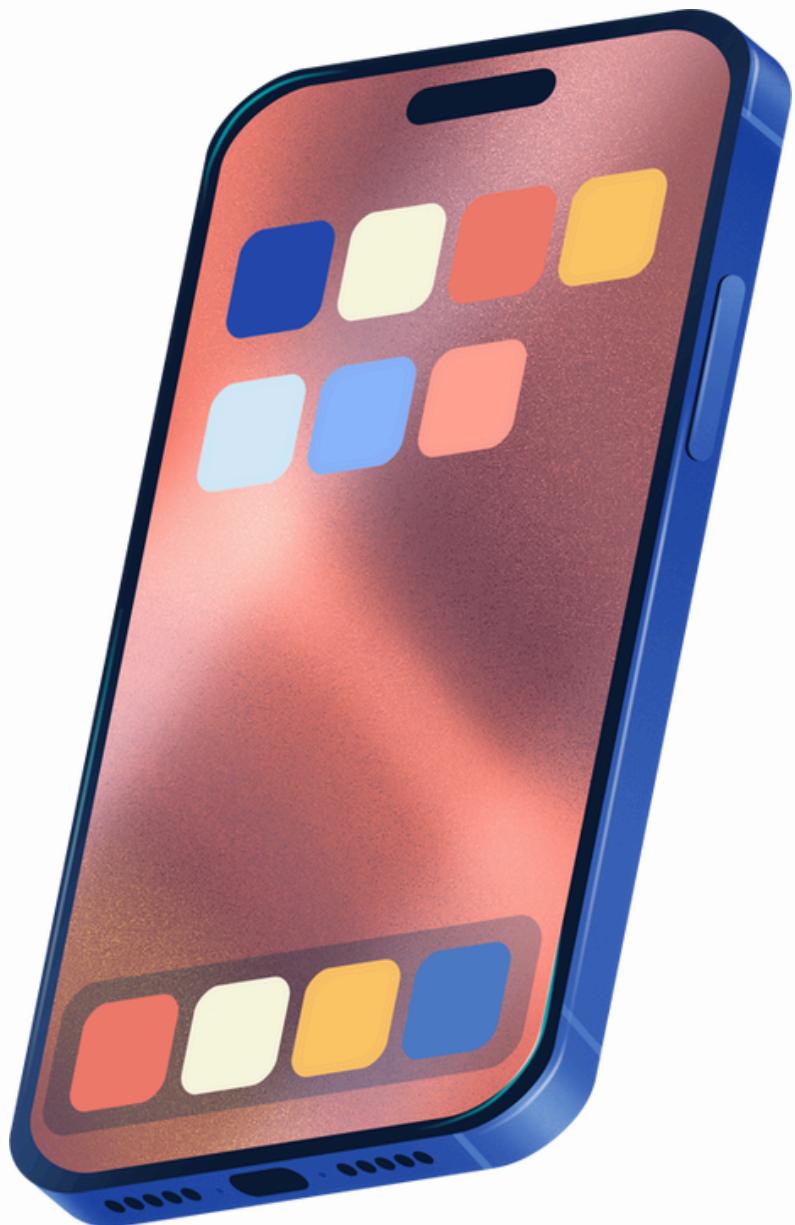
Durante questa fase, abbiamo considerato una gamma ampia di possibilità per l'interazione con gli utenti, tra cui agenti conversazionali, applicazioni wearable, smartwatch, totem fisici e schermi informativi. Ogni opzione è stata analizzata rispetto alla sua capacità di rispondere ai bisogni principali emersi nello storyboard e di adattarsi ai contesti d'uso identificati. Attraverso un confronto approfondito e discussioni collaborative, **abbiamo concluso che le modalità più appropriate per il progetto sono la web app e i totem, entrambe le opzioni accompagnate da schermi informativi,** scelte basate su criteri di praticità, accessibilità e impatto sull'esperienza utente.

PROTOTIPO 1: WebApp

La **web app** si è rivelata una soluzione particolarmente versatile. Essendo accessibile da qualsiasi dispositivo connesso a Internet, come smartphone, tablet e computer portatili, offre una **vasta accessibilità senza richiedere hardware specifico.**

Inoltre, la web app è in grado di **supportare funzionalità avanzate** come la personalizzazione delle informazioni e la raccolta di feedback in modo intuitivo.

Grazie agli aggiornamenti continui, la piattaforma può essere **migliorata costantemente** per adattarsi alle esigenze emergenti degli utenti, garantendo un'esperienza sempre ottimale.



PROTOTIPO 1: WebApp



PRO

Tra i principali vantaggi della web app si evidenziano:

- Flessibilità nell'interfaccia utente, che consente di progettare un'esperienza visiva e interattiva personalizzata.
- Supporto per profili utente e preferenze salvate, migliorando la personalizzazione dei servizi.
- Accessibilità immediata per utenti con dispositivi personali.



CONTRO

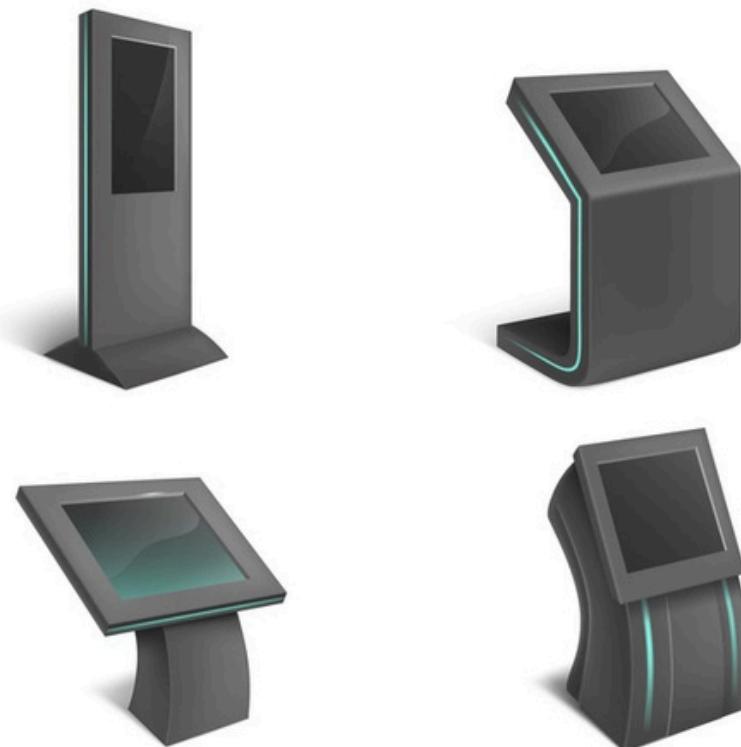
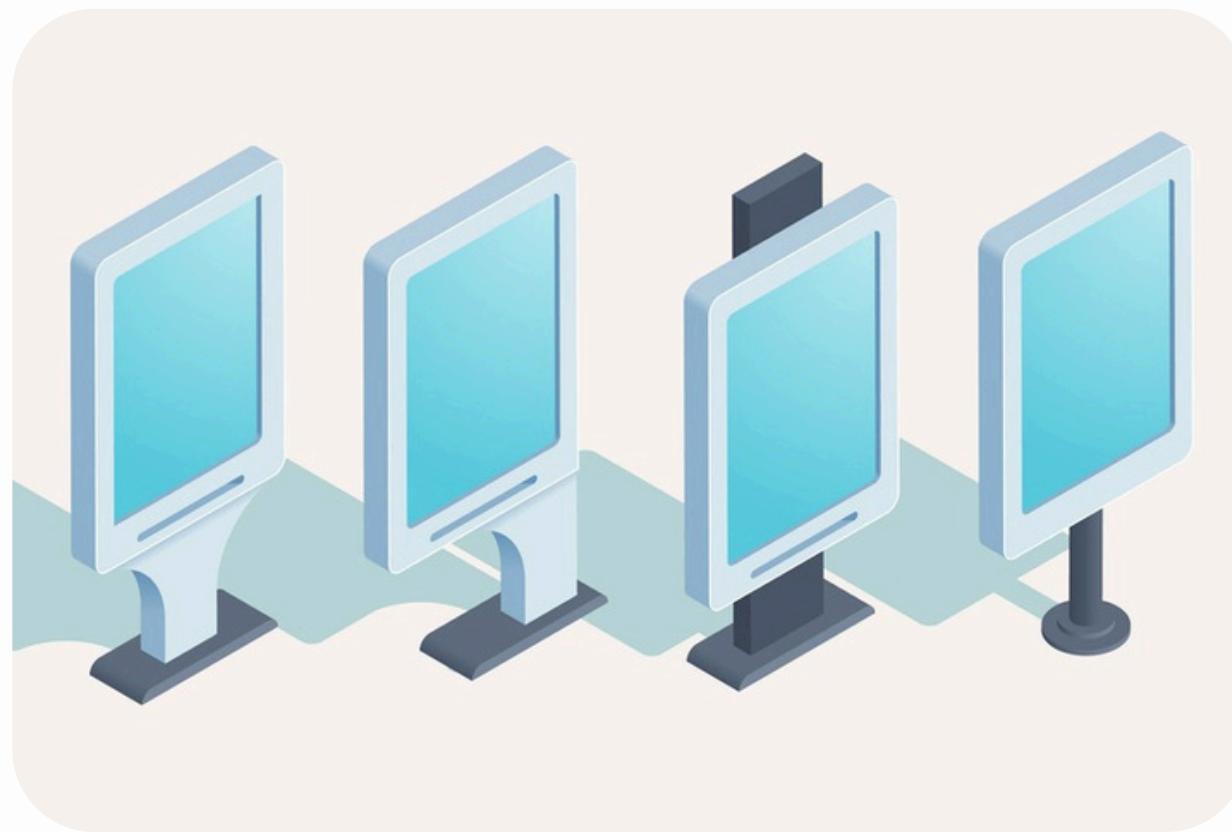
Tuttavia, la web app presenta alcune limitazioni:

- Richiede una connessione a Internet stabile, che potrebbe non essere garantita in alcune stazioni o a bordo di alcuni mezzi di trasporto.
- Implica il possesso di un dispositivo personale, come uno smartphone, escludendo così una piccola percentuale di viaggiatori.

PROTOTIPO 2: Totem Informativi

I **totem informativi** rappresentano un'altra soluzione, progettata per offrire informazioni immediate e accessibili a tutti i viaggiatori, **indipendentemente dal possesso di dispositivi personali.**

Posizionati strategicamente nelle stazioni, questi dispositivi fisici attirano un vasto pubblico, fornendo in tempo reale dati aggiornati sull'affollamento dei vagoni. Questa modalità è particolarmente utile per gli **utenti occasionali o per chi non ha scaricato o configurato la web app.**



PROTOTIPO 2: Totem Informativi



PRO

I punti di forza dei totem includono:

- Intuitività d'uso, grazie a interfacce touch-screen.
- Inclusività maggiore, rendendo le informazioni disponibili anche a chi non possiede dispositivi tecnologici.
- Accesso immediato a dati rilevanti, facilitando la pianificazione in tempo reale.



CONTRO

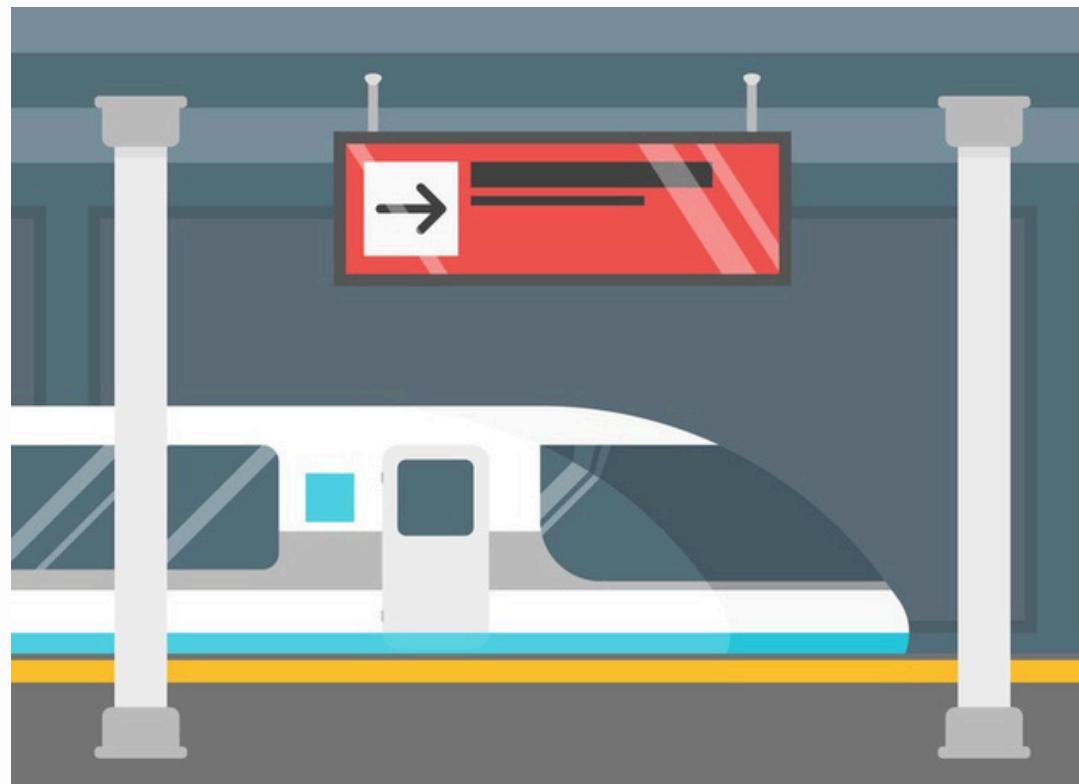
Tuttavia, anche i totem presentano delle sfide:

- Richiedono un investimento iniziale significativo e una manutenzione regolare per garantire affidabilità e sicurezza.
- La loro efficacia dipende da un'accurata pianificazione del numero e della posizione per evitare problemi di accesso o affollamento nei momenti di maggiore flusso.

SCHERMI INFORMATIVI

Come accennato precedentemente, entrambe le nostre proposte verrebbero affiancate da degli **schermi informativi, non interagibili, il cui scopo sarebbe di fornire informazioni richiedendo all'utente solo uno sguardo.**

Verrebbero messi **lungo i binari delle stazioni sia ferroviarie che metropolitane**, andando a sostituire gli schermi/cartelli correnti e aggiungendo informazioni riguardo alla capienza del mezzo.



✓ PRO

Gli schermi hanno solo vantaggi:

- Inclusività maggiore, anche a chi non possiede dispositivi tecnologici
- Aggiornamento in tempo reale
- Miglioramento di un'interfaccia esistente

REALIZZAZIONE DEI PROTOTIPI

Wireframes

Presentazione del flusso di schermate (wireframe) per task semplici, moderati e/o complessi.

Durante la fase di realizzazione del prototipo per la web app, il team si è organizzato in modo da **lavorare in parallelo**, utilizzando Figma come principale strumento di progettazione collaborativa.

La scelta di dividere il gruppo in due squadre è stata strategica per **ottimizzare i tempi e focalizzarsi su specifici aspetti del progetto**. Ogni membro ha partecipato attivamente a sessioni di revisione periodiche, durante le quali sono stati condivisi feedback in tempo reale.

Questo approccio iterativo ha facilitato **l'identificazione e la risoluzione tempestiva di eventuali incongruenze tra le idee iniziali e la loro implementazione**, incoraggiando un dialogo costruttivo e spesso generatore di soluzioni innovative. Il risultato è stato un prototipo coerente, condiviso da tutto il team e pienamente allineato agli obiettivi progettuali.

PROTOTIPO 1: WEB APP

L'obiettivo del Prototipo 1 era creare **un'interfaccia intuitiva e familiare**, ispirata a modelli già noti, come l'app Trenord, per ridurre il **carico cognitivo degli utenti** e rendere l'esperienza di navigazione immediata, anche per chi ha poca familiarità con strumenti digitali.

La home page si apre con una schermata di selezione che consente all'utente di **scegliere tra metro e treni**, separando le due modalità per rispondere a esigenze e caratteristiche operative differenti.



treno

metro

FUNZIONALITÀ PRINCIPALI

Ricerca e consultazione delle informazioni sui treni

L'utente può accedere a un **elenco dettagliato di treni e orari**, comprensivo di eventuali ritardi. Un pulsante dedicato permette di approfondire le informazioni su ogni treno, dove abbiamo introdotto un sistema grafico innovativo: **un indicatore visivo che simula il riempimento di un bicchiere d'acqua rappresenta il livello di affollamento dei vagoni**, offrendo un feedback immediato.

Filtri per personalizzare la ricerca

I filtri, statici nel prototipo, ma progettati per essere dinamici, consentono agli utenti di selezionare opzioni specifiche come la presenza di **bagni, prese elettriche, spazi per biciclette ecc...**, indirizzandoli verso i vagoni più adatti alle loro necessità.



per maggiori dettagli guardare i design e prototipi

FUNZIONALITÀ PRINCIPALI

Accesso rapido alle stazioni recenti

Questa funzione facilita l'esperienza degli **utenti abituali**, che possono selezionare facilmente una stazione frequentata di recente e visualizzare i treni disponibili. Sia che si tratti di una stazione **ferroviaria**, che **metropolitana**.

Sistema di feedback

Per semplificare l'interazione, il feedback è stato spostato in una schermata dedicata, dove l'utente può selezionare il treno/vagone su cui si trova e **segnalare problemi specifici** (ad esempio, discrepanze nei dati di affollamento o malfunzionamenti dei servizi).

È disponibile anche un'opzione "**Altro**" per dettagli personalizzati.



per maggiori dettagli guardare i design e prototipi

CRITICITÀ E AREE DI MIGLIORAMENTO

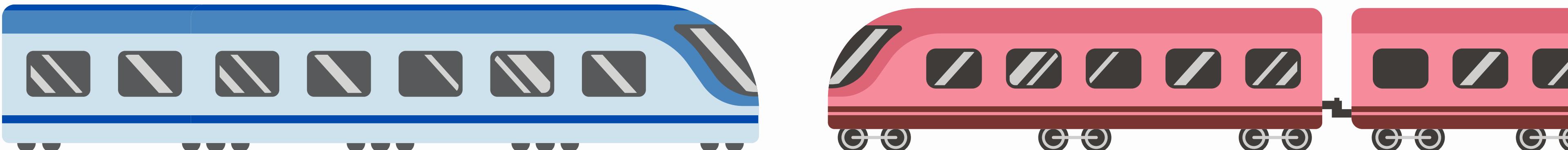
CRITICITÀ

Una possibile difficoltà per gli utenti sarebbe quello di **identificare il vagone** su cui si trovano, specialmente sui treni regionali, dove i numeri non sempre sono chiaramente visibili.

Questo punto è stato segnalato come priorità per sviluppi futuri.

CONCLUSIONI

Il prototipo 1 riflette fedelmente la value proposition del progetto, migliorando l'esperienza di viaggio attraverso un accesso semplificato alle informazioni e una personalizzazione dei servizi.



PROTOTIPO 2: TOTEM INFORMATIVI

Il Prototipo 2 si concentra sull'implementazione di **totem informativi interagibili** all'interno delle hall o dei corridori/sottopassaggi delle stazioni, sfruttando alcuni schermi già presenti e integrando il servizio offerto da *EasyBoard*.



Dimensioni totem per
una stazione ferroviaria



Dimensioni totem per una
stazione metropolitana

DESIGN E FUNZIONALITÀ

Treno

Accessibilità immediata

Il layout è stato progettato per essere **grande** e **leggibile** a tutti con una struttura chiara e lineare. Gli utenti possono selezionare un treno o un servizio tramite **il numero di treno o la scansione del biglietto**.

Capienza e servizi in tempo reale

Come nella web app, un sistema grafico mostra la **capienza dei vagoni e i servizi disponibili**, ma con un'interfaccia semplificata per garantire rapidità d'uso.

Feedback rapido

Gli utenti possono scegliere opzioni predefinite per segnalare problemi o accedere a un modulo web tramite **QR code** per inviare feedback più dettagliati.



per maggiori dettagli guardare i design e prototipi

DESIGN E FUNZIONALITÀ

Metro

Accessibilità immediata

Il layout è stato progettato per essere posizionato alle **entrate e uscite** delle stazioni metropolitane.

Capienza e servizi in tempo reale

Gli utenti possono **selezionare una direzione** e, come nella web app, un sistema grafico mostra la **capienza dei vagoni**, con un'interfaccia semplificata per garantire rapidità d'uso.

Feedback rapido

Gli utenti possono scegliere opzioni predefinite per segnalare problemi o accedere a un modulo web tramite **QR code** per inviare feedback più dettagliati.



per maggiori dettagli guardare i design e prototipi

CRITICITÀ E LIMITAZIONI

CRITICITÀ

- Uso limitato a **una persona alla volta**, con il rischio di code durante le ore di punta.
- Personalizzazione meno approfondita rispetto alla web app, che consente il salvataggio di preferenze e storico dell'utente.
- Utilizzo **limitato al contesto stazione**, escludendo chi non è fisicamente presente, impossibilità quindi di **controllare le informazioni durante il tragitto** verso la stazione.

CONCLUSIONI

Il prototipo 2 si integra perfettamente con la value proposition del progetto, rispondendo alle esigenze di accessibilità immediata e semplicità per i viaggiatori occasionali. Pur meno versatile della web app, il totem rappresenta una soluzione mirata ed efficace per le situazioni d'uso in stazione.

SCHERMI INFORMATIVI

Indipendentemente dalla scelta finale, abbiamo deciso di accompagnare la webapp o i totem con degli **schermi informativi**.

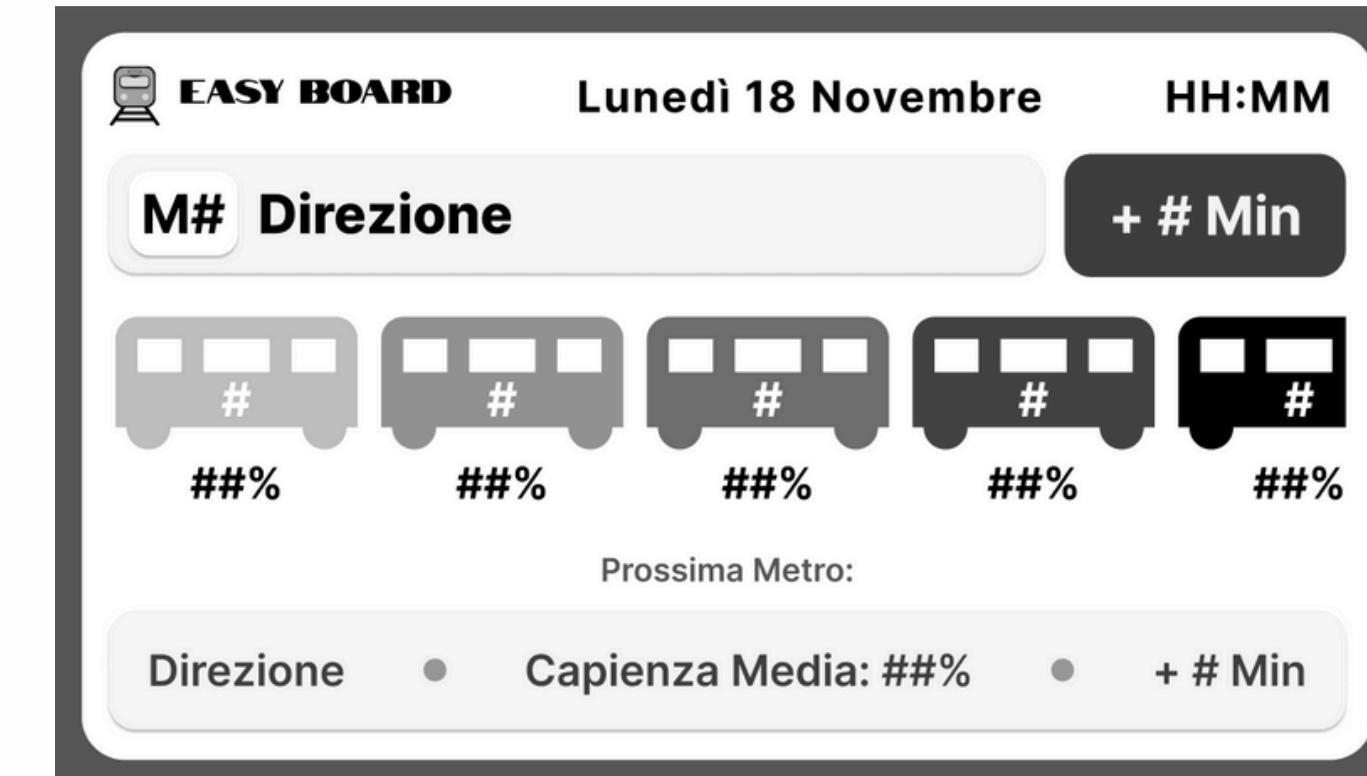
Ci siamo concentrati sul **redesign dei pannelli informativi esistenti ai binari delle stazioni**, trasformandoli in strumenti nuovi e con informazioni più utili.

Il layout è stato progettato per essere leggibile **anche a distanza**, con una struttura chiara e lineare.

SCHERMO TRENO



SCHERMO METRO



[per maggiori dettagli guardare i design e prototipi](#)

[per maggiori dettagli guardare i design e prototipi](#)

SCELTA DEL PROTOTIPO FINALE

Per selezionare il prototipo finale, ogni membro del gruppo ha testato individualmente entrambe le soluzioni in Figma, fornendo feedback su funzionalità, esperienza utente e coerenza con la proposta di valore. Successivamente, una sessione di brainstorming ha permesso di analizzare **punti di forza e debolezza di ciascun prototipo, portando alla scelta dell'app come soluzione principale, sempre accompagnata dagli schermi informativi.**

I **totem informativi** sono utili per viaggiatori occasionali o utenti senza dispositivi mobili adeguati, offrendo un accesso immediato a informazioni essenziali. Tuttavia, presentano criticità come **code nei momenti di affluenza, costi elevati di manutenzione e limitata scalabilità rispetto all'app**. Potrebbero essere integrati in una fase successiva per specifici gruppi di utenti. Non scarteremo però la possibilità di scansionare il biglietto del treno, che implementeremo anche nell'app.

L'app è stata preferita per la sua **maggior accessibilità**, consentendo agli utenti di consultare informazioni ovunque e in qualsiasi momento, senza dipendere da un totem fisico. Offre un'esperienza fluida e continua, **permettendo di pianificare il viaggio anche in movimento**, con funzionalità come preferiti, filtri per i vagoni e un alto livello di personalizzazione che migliorano la comodità d'uso.

PROSSIMI PASSI

Il passaggio alla fase successiva, **il raffinamento del prototipo**, si concentrerà sull'ottimizzazione dell'interattività e del design visivo, con l'implementazione di **collegamenti dinamici** tra le diverse pagine e l'integrazione di tutti gli elementi necessari per una navigazione fluida e completa.

Questo processo permetterà di ottenere un prototipo più **realistico** e **funzionale**, pronto per essere sottoposto alla valutazione di utenti esterni al gruppo. In parallelo, sarà sviluppato un **documento descrittivo che guiderà i valutatori**, chiarendo il contesto, gli obiettivi e le aspettative del progetto.

Per quanto riguarda i passi futuri, ci concentreremo su un miglioramento iterativo del prototipo, che sarà alimentato dai **feedback esterni ricevuti**. L'obiettivo sarà rafforzare l'interazione utente-sistema, assicurandoci che le funzionalità principali siano implementate in modo intuitivo, coerente e facilmente fruibile. Questa fase culminerà con una valutazione euristica, che segnerà il passaggio alla fase finale di perfezionamento del progetto.

