Approccio al Prototyping e Iterazioni

Una volta scelti i task siamo passati alla fase di prototyping. Nel disegnare i prototipi abbiamo utilizzato il “paper prototyping”, un approccio *low-fidelity* che prevede di disegnare i prototipi su carta.

Alcuni aspetti positivi di questo metodo sono la possibilità creare prototipi in maniera rapida ed economica e di effettuare velocemente modifiche a parti dell’interfaccia nel caso in cui si sorgano dei problemi.

Abbiamo inoltre utilizzato un approccio iterativo: siamo partiti da un primo prototipo e lo abbiamo via via migliorato fino ad ottenere un risultato soddisfacente.

Partendo dalle specifiche dei task abbiamo iniziato a disegnare una prima versione del sistema. Questa prima versione ci è servita per renderci conto della reale dimensione del sistema in termini di numero di schermate. Sono stati fatti dei test inter nos e con alcuni utenti (utilizzando il metodo “human computer”) per testare la validità delle interfacce. Sono stati evidenziati numerosi difetti quali la difficoltà nel generare un buono nello shop a causa dell’utilizzo di uno slider, un uso scorretto di alcuni elementi grafici che rendevano difficile la comprensione delle domande e l’implementazione di funzionalità non ancora ben definite come la visualizzazione degli orari di apertura nella bacheca e le informazioni visualizzabili relative a buoni scaduti.

Abbiamo quindi migliorato il prototipo cartaceo andando a risolvere tutti i problemi che avevamo riscontrato e generando una nuova versione dell’applicazione. A causa dell’elevato numero di interfacce nei quiz giornaliero e settimanale, non è stato possibile prototipare tutte le schermate su carta quindi, una volta definita la struttura generale di QuizArt, abbiamo iniziato ad importare tutto il lavoro svolto su Marvel. Questo ci ha permesso di iniziare ad effettuare i test su un'interfaccia molto simile a quella finale. Da questi test sono emersi ulteriori problemi che sono stati via via risolti in iterazioni successive. E’ stata quindi generata una terza versione nonchè la versione finale dell’applicazione.

L’ultima versione di QuizArt è disponibile su Marvel:

<https://marvelapp.com/prototype/bhcf89g>

Qui di seguito i dettagli sulle varie iterazioni effettuate nella fase di prototyping:

Versione 1

La seguente versione è stata disegnata sui prototipi cartacei ed è visualizzabile nelle cartelle allegate.

Quiz Settimanale:

* Aspetti negativi riscontrati:
  + Colore rosso della schermata iniziale troppo forte;
  + Difficoltà nel leggere la domanda;
  + Poca chiarezza della schermata una volta data una risposta;
  + Schermata finale esteticamente rivedibile;
  + Notifiche troppo invasive;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;
  + Barra di progressione del quiz;

Quiz Giornaliero:

* Aspetti negativi riscontrati:
  + Occorre implementare la schermata finale visualizzabile al termine della partita;
  + La barra di progressione si limita ad una sola label che indica qual è la domanda corrente;
  + Non viene mostrato lo storico dell’esito delle domande;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;

Bacheca:

* Aspetti negativi riscontrati:
  + Nella scheda del bene culturale sono presenti troppe scritte che distraggono l’utente e non lo focalizzano sulla comprensione delle informazioni principali;
  + L’orario è un’implementazione critica in quanto varia in base il giorno della settimana, giorni festivi o eventi speciali, inoltre un bene culturale può essere aperto la mattina, chiudere all’ora di pranzo e poi riaprire nel pomeriggio. Si nota quindi che è difficile informare l’utente in modo dettagliato sotto questo aspetto;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Pagina della bacheca molto intuitiva grazie alle card con l’anteprima del bene culturale;
  + Nella scheda del bene culturale sono ben posizionate la foto e la descrizione;

Shop:

* Aspetti negativi riscontrati:
  + Difficoltà nella generazione del buono a causa dell’utilizzo di uno slider che non permette di selezionare il valore preciso che si vuole convertire;
  + Rimangono da definire le informazioni da visualizzare nella schermata dei buoni scaduti;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Interfaccia semplice e piuttosto intuitiva;

Versione 2/Marvel 1

La seguente versione è stata disegnata sui prototipi cartacei ed è stata poi importata su Marvel. E’ visualizzabile nelle cartelle allegate.

Generale:

* Non viene visualizzata le sezione corrente nella bottom navigation;
* Occorre aggiungere la status bar;

Quiz Settimanale:

* Changelog versione 2:
  + Colore schermata iniziale cambiato in giallo;
  + Ogni domanda è inserita in una card per una lettura più facile;
  + Quando si dà la risposta corretta si illumina di verde e segnala i punti guadagnati;
  + Quando si dà la risposta sbagliata si illumina di rosso, quella giusta di un verde tenue e le altre due diventano grigiastre;
  + Notifiche in-app meno invasive;
  + Schermata finale più comprensibile;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti negativi riscontrati:
  + Rimane da definire cosa mostrare nella schermata finale una volta terminato il quiz settimanale;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;
  + Barra di progressione del quiz;

Quiz Giornaliero:

* Changelog Versione 2:
  + Aggiunta una barra di progressione in cui viene mostrata la domanda corrente e lo storico delle domande;
  + Nello storico, le domande in cui si è risposto correttamente vengono segnate di verde, altrimenti vengono segnate di rosso;
  + In caso di risposta corretta, ora viene segnalato il numero di punti guadagnati;
  + Inserita la schermata finale;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti negativi riscontrati:
  + Rimane da definire con certezza cosa inserire all’interno della schermata finale;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;
  + Barra di progressione del quiz;

Bacheca:

* Changelog versione 2:
  + Ridurre le scritte nella scheda del bene culturale sostituendole;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti negativi riscontrati:
  + Difficoltà nel comprendere il significato di alcune icone come quella del tempo di visita che viene scambiata per il tempo per arrivare al bene culturale;
  + Nella schermata di attivazione del gps non vengono spiegati i benefici nell’attivarlo;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Pagina della bacheca molto intuitiva grazie alle card con l’anteprima del bene culturale;
  + Nella scheda del bene culturale sono ben posizionate la foto e la descrizione;

Shop:

* Changelog Versione 2:
  + Sostituzione dello slider con due textbox bidirezionali, se si inserisce il valore in euro nella prima casella viene visualizzato il relativo valore in punti nella seconda casella e viceversa;
  + Sono state aggiunte le informazioni nei buoni scaduti;
  + Aggiunta una nuova schermata delle transazioni relative ad un buono;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti negativi riscontrati:
  + Permangono delle difficoltà nella generazione dei buoni. Gli utenti hanno difficoltà nel comprendere il funzionamento della doppia text box;
  + Non si riesce a capire il valore della corrispondenza punti/euro;
  + Vari problemi con il Material Design di Google;
  + Va modificata la label sulla dialog box della conversione di punti con “annulla” e “converti”;
  + Occorre modificare la tastiera normale con una numerica;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Interfaccia semplice e piuttosto intuitiva;

Versione 3/Marvel 2

La seguente versione è quella finale ed è visualizzabile su [Marvel](https://marvelapp.com/prototype/bhcf89g/screen/75702736).

Generale:

* Nella bottom navigation viene ora visualizzata qual è la sezione corrente;
* Aggiunta la status bar;

Quiz Settimanale:

* Changelog Versione 3:
  + Modifica della schermata finale;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;
  + Barra di progressione del quiz;

Quiz Giornaliero:

* Changelog Versione 3:
  + Modifica della schermata finale;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Bottoni comprensibili nella schermata iniziale;
  + Risposte ben leggibili;
  + Barra di progressione del quiz;

Bacheca:

* Changelog Versione 3:
  + Correzione/Rimozione di alcune icone che avevano un significato ambiguo;
  + Modificata la schermata di attivazione del gps, ora vengono spiegati quali sono i benefici nell’attivarlo;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Pagina della bacheca molto intuitiva grazie alle card con l’anteprima del bene culturale;
  + Nella scheda del bene culturale sono ben posizionate la foto e la descrizione;

Shop:

* Changelog Versione 3:
  + Svariate correzioni nell’utilizzo del Material Design di Google;
  + E’ stata rimossa la seconda textbox; Ora gli utenti potranno effettuare la conversione solo da punti ad euro;
  + E’ stato chiaramente esplicitato qual è il tasso di conversione da punti a euro;
  + Modifica della label nella dialog box con “annulla” e “converti”;
  + La tastiera che viene visualizzata nel momento in cui si clicca sulla textbox nello shop e ora solo numerica;
  + Altre modifiche minori;
* Aspetti positivi riscontrati:
  + Interfaccia semplice e piuttosto intuitiva;
  + Maggiore facilità e immediatezza nel convertire un buono;