

Università degli Studi di Udine

Progettazione di Applicazioni Mobili Assignment 2



Maria Elena Zuliani - 157162
zuliani.mariaelena@spes.uniud.it

Gaia Simeoni - 157159
simeoni.gaia@spes.uniud.it

Anno Accademico 2023/2024

1 Sketching

Nella fase di sketching ogni membro del gruppo ha creato in maniera autonoma la propria visione del design dell'applicazione, creandone diverse versioni. Finito il lavoro individuale si è svolto un meeting per scegliere in maniera congiunta le schermate più appropriate per Chef's Pocket. Chef's Pocket si divide in 5 sezioni principali nelle quali ci si può spostare attraverso l'utilizzo di una tab bar. Tale metodo di navigazione è stato selezionato in quanto rappresenta il pattern più diffuso tra le applicazioni più popolari del momento.

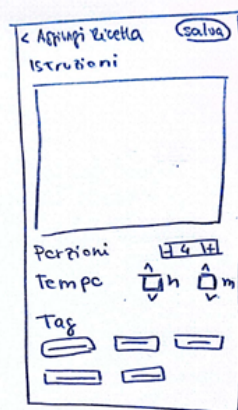
Qui di seguito verranno delineate le schermate scelte per ciascuna delle 5 sezioni principali, selezionate tra le varie versioni sviluppate dai membri del gruppo.

1. **HomePage.** Per la homepage, si è deciso di visualizzare i pasti programmati per la giornata in corso e una sezione per le note, contenente gli appunti salvati dall'utente per quella specifica giornata. Questa scelta è stata motivata dall'obiettivo principale dell'applicazione, che è quello di facilitare la pianificazione dei pasti. Offrire all'utente la possibilità di vedere immediatamente i suoi programmi di cucina per il giorno rappresenta un notevole risparmio di tempo, evitando la necessità di navigare attraverso diverse schermate per eseguire un'operazione che presumibilmente verrà ripetuta quotidianamente, più volte al giorno.

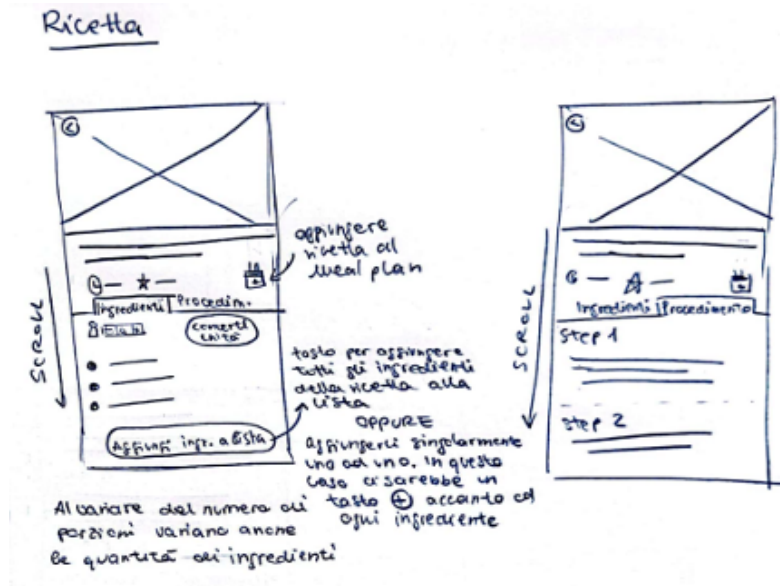


2. **Creazione di Ricette.** Per la creazione di ricette, si è optato per un unico e semplice form per inserire le informazioni relative alla ricetta. Questa scelta è stata fatta con il fine di evitare all'utente la necessità di navigare tra diverse schermate per inserire tutti i dettagli di una singola ricetta. Questo approccio consente all'utente di salvare tutte le informazioni relative alla ricetta in modo intuitivo, includendo caratteristiche specifiche come foto, timer, valutazione e sezioni per gli ingredienti.

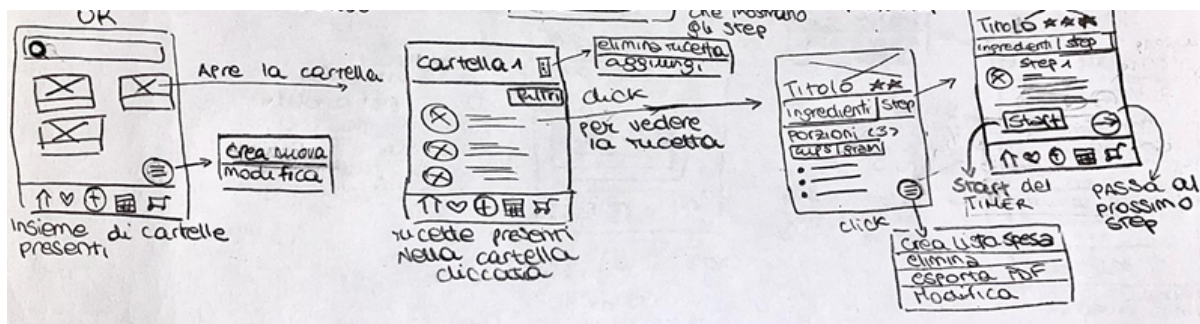
Il design è stato concepito combinando gli elementi di due schermate, come descritto di seguito:



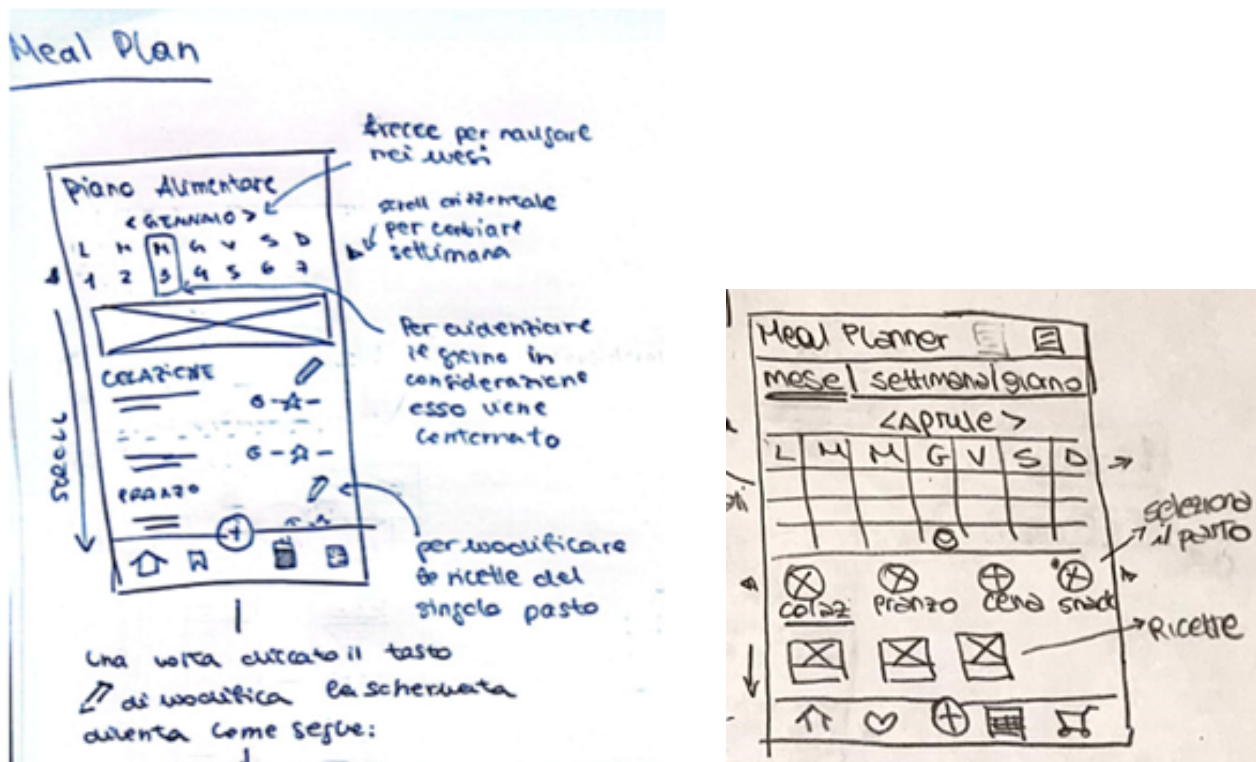
3. **Visualizzazione delle ricette.** Per la gestione delle ricette, è stata adottata un'organizzazione che suddivide la schermata in due sottosezioni distintive. La prima sottosezione è dedicata alla visualizzazione degli ingredienti, dei quali l'utente potrà modificarne le quantità e le unità di misura (da sistema metrico a imperiale e viceversa). La seconda sottosezione offre una preview del procedimento della ricetta e permette all'utente di aprire un pop-up che fornisce istruzioni dettagliate per seguire la ricetta passo dopo passo, includendo la possibilità di avviare un timer per gestire i tempi di preparazione.



4. **Salvati.** Nella sezione "Salvati", l'utente trova in primo piano le cartelle di ricette da lui create. L'introduzione delle cartelle mira a offrire all'utente la flessibilità di organizzare le ricette in base ai propri gusti, esigenze e abitudini, andando oltre i tag predefiniti. Questa soluzione favorisce una ricerca più efficiente delle ricette, potenziata anche dalla presenza di una barra di ricerca che consente di ricercare direttamente ingredienti specifici, nomi di ricette assieme alla possibilità di applicare dei filtri.



5. **Meal Planner.** Per la sezione del piano alimentare, è stata creata una struttura con due sottosezioni distinte: una per il calendario mensile e un'altra per la settimana corrente. Il calendario mensile consente di navigare facilmente tra i giorni, mentre la sezione settimanale offre una visione dettagliata dei pasti programmati e permette di apportare modifiche al piano alimentare. Questa decisione è stata presa al fine di consentire all'utente di navigare agevolmente tra i giorni utilizzando il calendario mensile e di ottenere una visione più dettagliata della settimana per programmare i pasti in giorni consecutivi, oltre che a visualizzarne la programmazione.

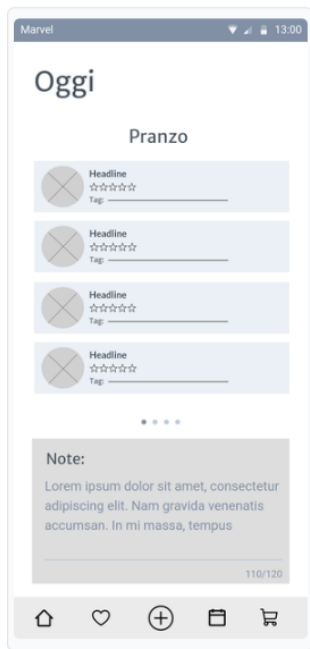


6. **Grocery List.** Tra le varie schermate ideate per la lista della spesa, si è scelto di implementare una singola schermata che mostra direttamente l'ultima lista della spesa utilizzata, affiancata da un side drawer che, se aperto, consente all'utente di visualizzare le altre liste disponibili. Questa scelta mira a ridurre al minimo il numero di schermate attraverso le quali l'utente deve navigare per accedere alla lista desiderata. Inoltre, la possibilità per l'utente di creare più liste è stata introdotta considerando la possibilità che, in determinate situazioni, sia più efficace avere liste separate, ad esempio quando si fa la spesa in supermercati differenti.

2 Wireframe

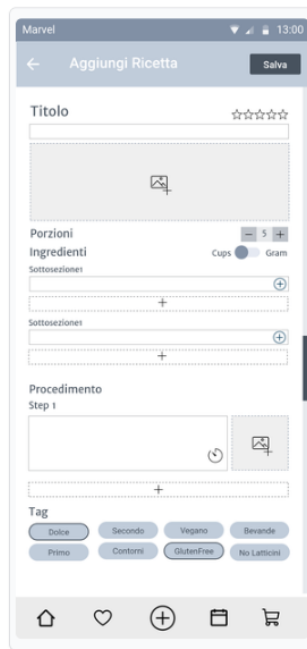
Una volta definita la suddivisione degli elementi tra le varie schermate tramite gli sketch, si procede con la creazione del wireframe. Questo strumento consente di delineare in modo più preciso la disposizione degli elementi nelle schermate dell'applicazione, evidenziando quali elementi saranno presenti e la loro posizione. Questo passaggio è fondamentale per la successiva creazione di un prototipo, che verrà poi sottoposto a test da parte di utenti target per valutare l'accettazione delle idee sviluppate e valutare l'usabilità e l'intuitività dell'applicazione nelle sue funzionalità.

Di seguito vengono presentate le schermate del wireframe di Chef's Pocket progettate utilizzando l'applicazione Marvel App, accessibile direttamente tramite browser.



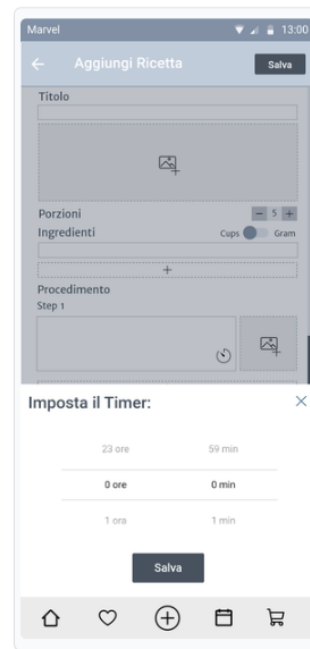
Updated 13th Apr @ 10:52 AM

Home



Updated 12th Apr @ 10:55 AM

CreareRicette



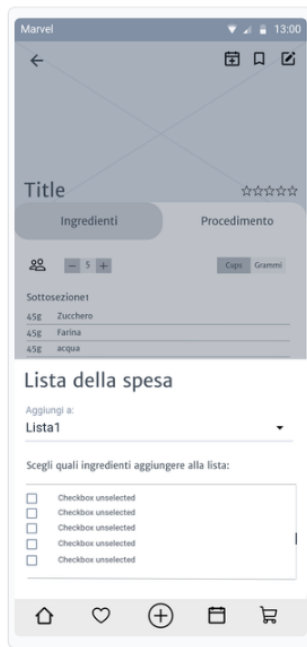
Updated 11th Apr @ 17:41 PM

ImpostaTimer



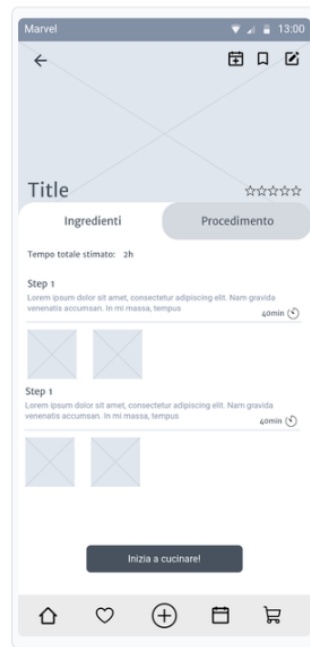
Updated 12th Apr @ 11:42 AM

Ricetta ingredienti



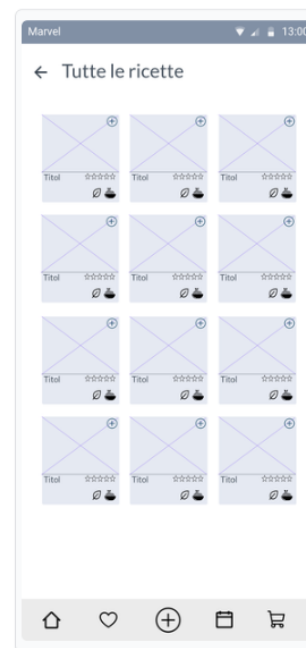
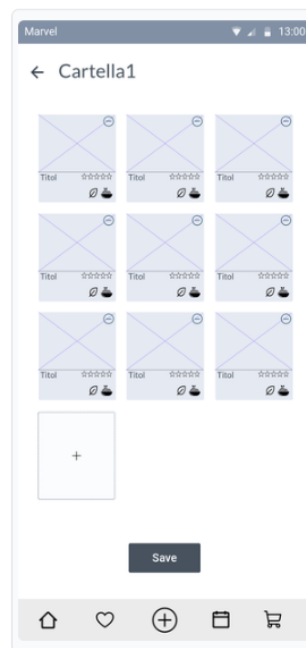
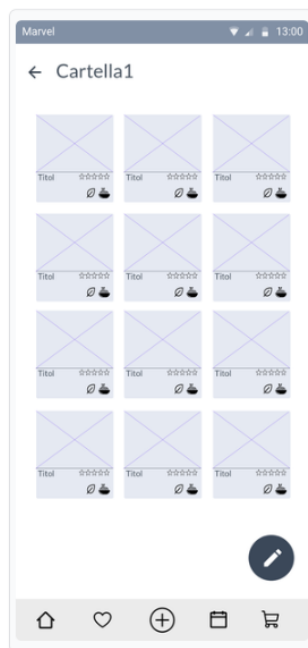
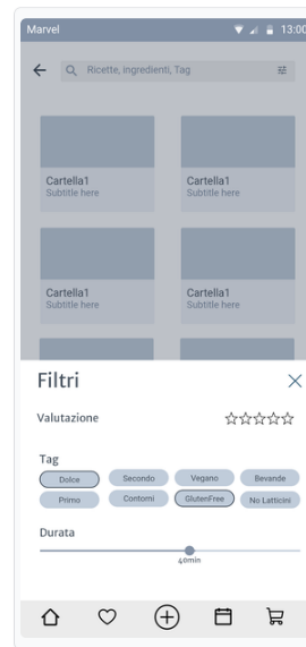
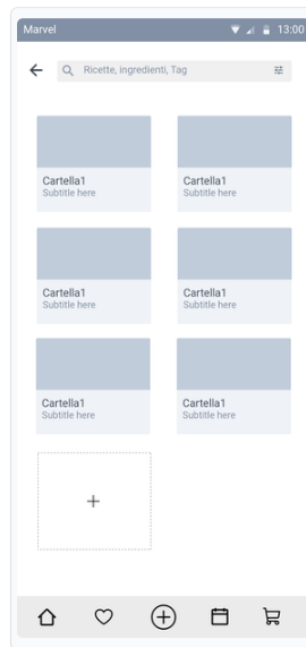
Updated 12th Apr @ 13:51 PM

ricetta: aggiungi lista



Updated 12th Apr @ 11:45 AM

ricetta procedimento





Updated 12th Apr @ 14:39 PM
settimana Meal planner



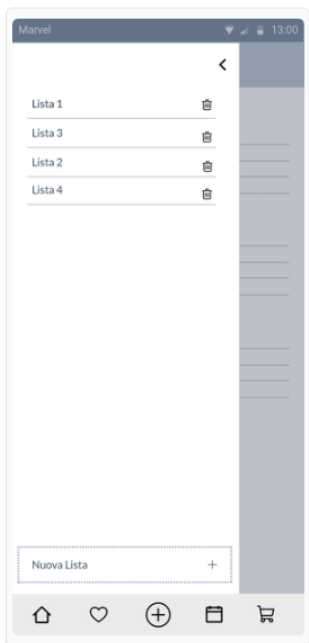
Updated 12th Apr @ 15:14 PM
modifica Piano



Updated 12th Apr @ 16:09 PM
calendario meal planner



Updated 12th Apr @ 15:50 PM
Lista della spesa



Updated 12th Apr @ 15:47 PM
side drawer della lista



Updated 13th Apr @ 11:32 AM
modifica lista

3 Test Utente

Una volta completata la creazione del wireframe, è stato sviluppato un prototipo utilizzando sempre l'applicazione Marvel App, al fine di fornire agli utenti un'idea più concreta di come sarebbe apparsa l'applicazione completa.

La fase di valutazione ha coinvolto due utenti con livelli di familiarità con i dispositivi elettronici diversi. Il processo si è svolto come segue:

- All'inizio dell'intervista, è stato inviato il link del prototipo agli utenti partecipanti al test. Essi hanno successivamente aperto il link tramite i propri dispositivi e hanno iniziato a simulare la navigazione all'interno dell'applicazione per completare i task assegnati, come la creazione di una ricetta e la pianificazione di un pasto all'interno del meal plan. Durante questa fase, l'interazione degli utenti con il prototipo è stata osservata attentamente al fine di comprendere il loro approccio alla navigazione e di individuare eventuali dubbi o difficoltà incontrate nell'esecuzione dei task.
- Nella seconda fase della valutazione, agli utenti sono state poste domande riguardanti la loro esperienza di navigazione all'interno dell'applicazione. Si è cercato di capire se avessero compreso il significato e il modo di utilizzare tutti i widget presenti, nonché se avessero preferenze e suggerimenti su come migliorare l'esperienza utente complessiva.

Attraverso queste domande, è emerso che il prototipo presentava alcuni problemi e che alcune schermate necessitavano di modifiche rispetto alla loro concezione originaria. Gli utenti hanno evidenziato soluzioni alternative che consideravano più efficaci, fornendo così preziose indicazioni per ottimizzare l'applicazione.

3.1 Conseguenze nel Design

Le modifiche principali da apportare in seguito alla valutazione degli utenti sono:

- Nella Home Page, è stato suggerito di rappresentare le ricette tramite card rettangolari, poiché queste vengono utilizzate anche in altre sezioni dell'applicazione. Inoltre, è stato consigliato di aggiungere delle frecce ai lati del titolo dei pasti, in quanto lo swipe potrebbe risultare meno intuitivo rispetto ad una navigazione tra i pasti tramite tap di bottoni, la navigazione tra le card delle ricette invece è stata intuita facilmente anche utilizzando lo swipe grazie alla presenza di una card che compariva tagliata sul bordo dello schermo;
- Durante la fase di creazione delle ricette, è stato consigliato di modificare il metodo di aggiunta degli ingredienti, optando per l'implementazione di due bottoni più grandi e facilmente cliccabili, ciascuno con un nome autoesplicativo. Questo renderebbe più semplice per gli utenti comprendere il processo di aggiunta degli ingredienti e delle sottosezioni rispetto alla sola presenza di icone di "add";
- Durante la fase di creazione delle ricette, è stato suggerito di sostituire i nomi delle metriche da Cups/grammi a US/EU, poiché all'interno di una ricetta possono comparire anche unità di misura come millilitri e once;
- Durante la fase di creazione delle ricette, è stata evidenziata l'assenza di un metodo per eliminare ingredienti, passaggi e timer creati per errore. Inoltre, è stato segnalato che l'icona del timer non era facilmente accessibile a causa della sua posizione, e che mancava un feedback chiaro per informare l'utente che il timer era stato impostato;
- Durante la valutazione, un utente più esperto ha lamentato la necessità di scorrere l'elenco delle ricette fino a trovare quella di suo interesse, quando doveva aggiungere una nuova ricetta al Piano alimentare o a una cartella. Di conseguenza, è stato deciso di integrare la barra di ricerca anche all'interno di questa schermata, al fine di accelerare il processo di ricerca;
- Durante l'analisi della sezione di pianificazione dei pasti da parte degli utenti, è emerso un disappunto riguardo alla suddivisione in due schermate separate per la settimana e per il calendario. Questo approccio ha generato confusione nell'esecuzione del processo di registrazione delle ricette, sia per gli utenti meno esperti che per quelli più esperti, che lo hanno considerato eccessivamente complicato e dispersivo. Di conseguenza, si è deciso di unire le due schermate in un'unica interfaccia, in cui viene visualizzata la settimana e che, all'occorrenza, si espande per mostrare l'intero calendario. Questo permette agli utenti di selezionare facilmente un giorno desiderato per la pianificazione dei pasti.

4 Hi-Fidelity

Dopo aver raccolto le valutazioni degli utenti e apportato le relative modifiche alle schermate dell'applicazione, è iniziata la fase di definizione dello stile dell'applicazione.

Inizialmente, come per molte applicazioni di ricette, l'idea era quella di utilizzare colori caldi che trasmettessero sensazioni di gioia, benessere e familiarità. Sebbene l'arancione fosse il colore inizialmente considerato, si notò che è già ampiamente utilizzato dai competitor sul mercato. Per differenziare la nostra applicazione, sono quindi state valutate altre opzioni.

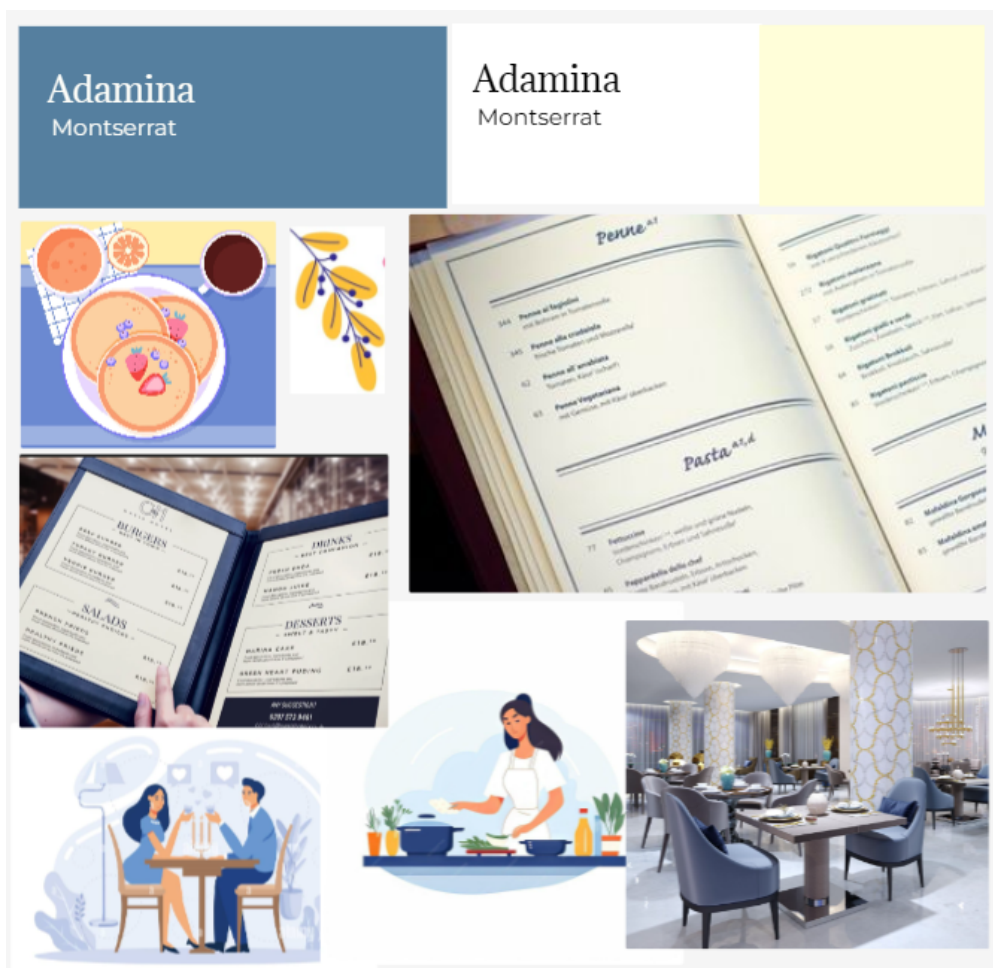
Dopo varie ricerche, è stato identificato il giallo pastello e un blu di media intensità come possibili colori primari dell'applicazione. Il blu è spesso associato ai ristoranti di alto livello, utilizzato nelle loro copertine dei menu e nell'arredamento, conferendo eleganza, calma e una percezione di alta qualità quando si osserva l'applicazione. Questa scelta è stata affiancata dall'utilizzo di due font molto eleganti: Adamina per i titoli e Montserrat per il corpo del testo.

Il giallo, invece, è stato scelto per spezzare l'eleganza del blu. Essendo un colore caldo, può essere associato inconsciamente allo stimolo dell'appetito, a un ambiente familiare e può conferire energia e ottimismo.

Si è inoltre deciso di implementare delle illustrazioni in stile flat design per dare carattere all'applicazione. Questo tipo di design minimalista permette di mantenere uno stile pulito ed essenziale, garantendo di rimanere in linea con le altre scelte stilistiche effettuate.

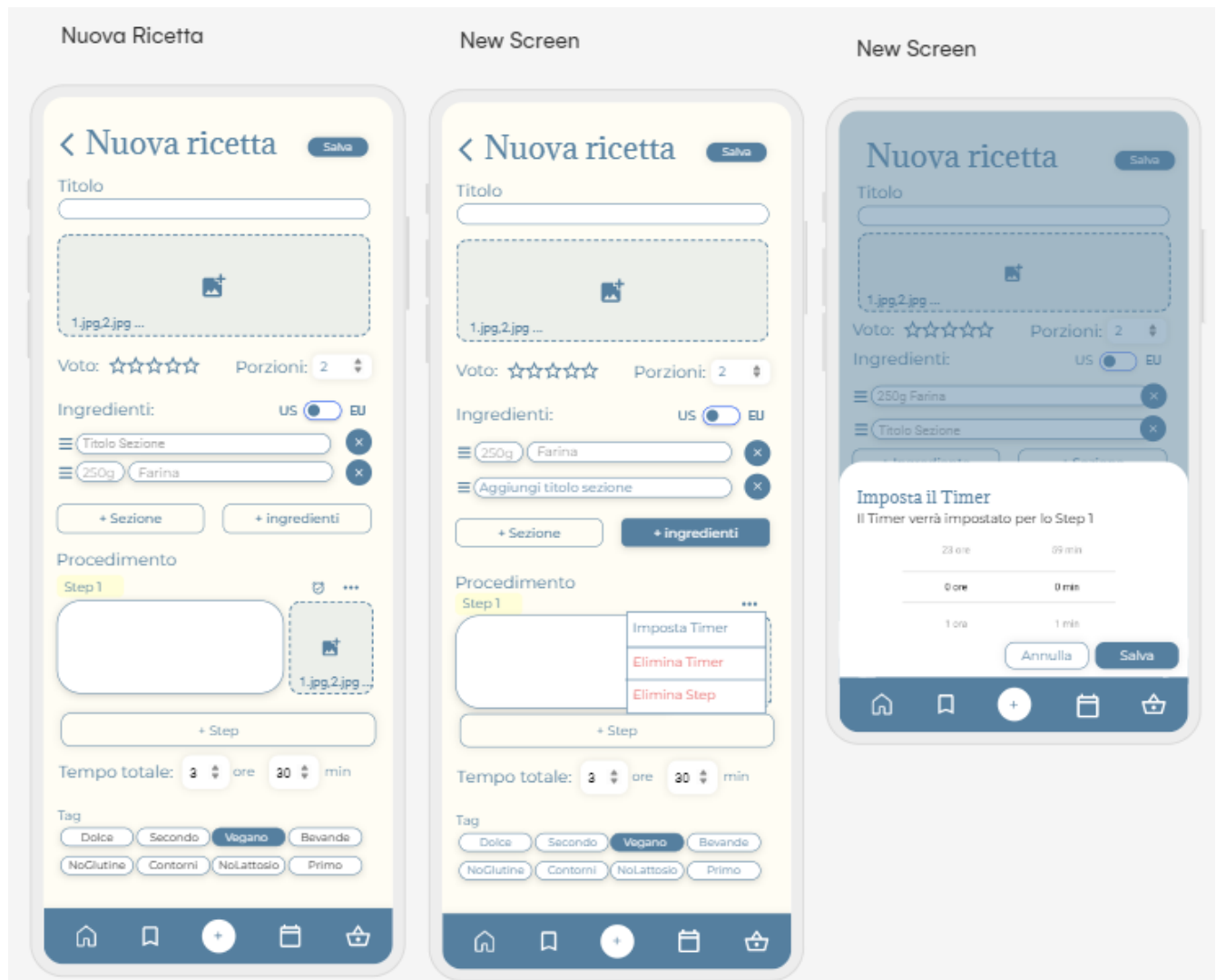
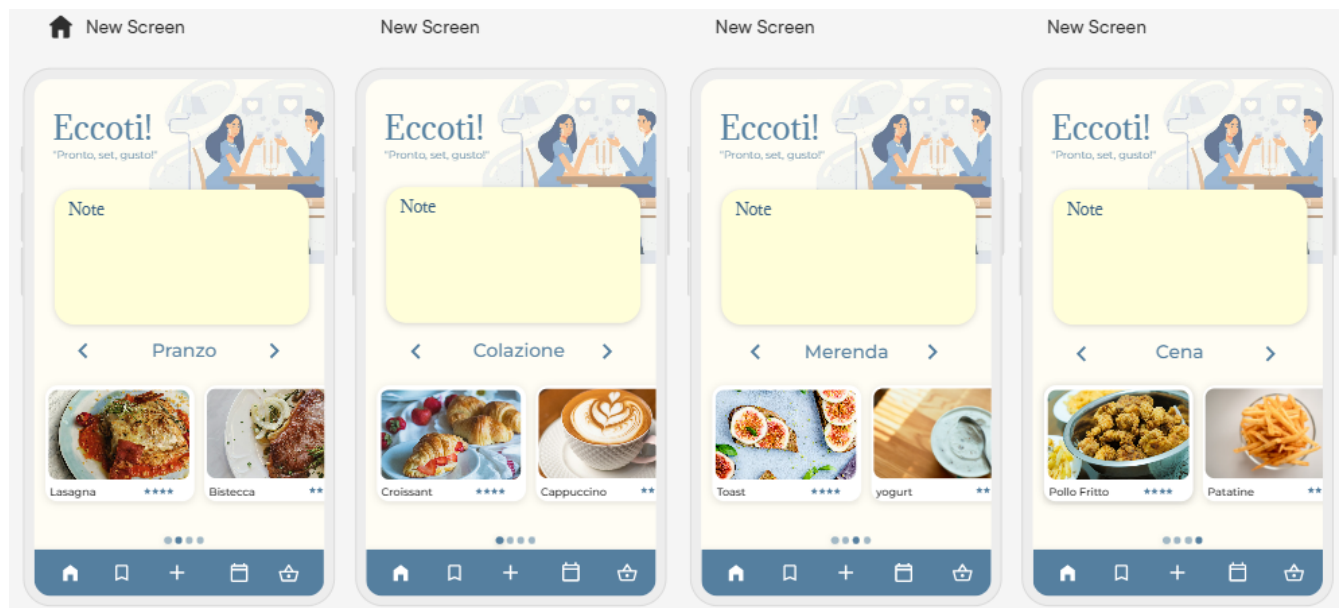
4.1 Style Tiles

Qui di seguito viene presentato lo style tiles scelto per Chef's Pocket:

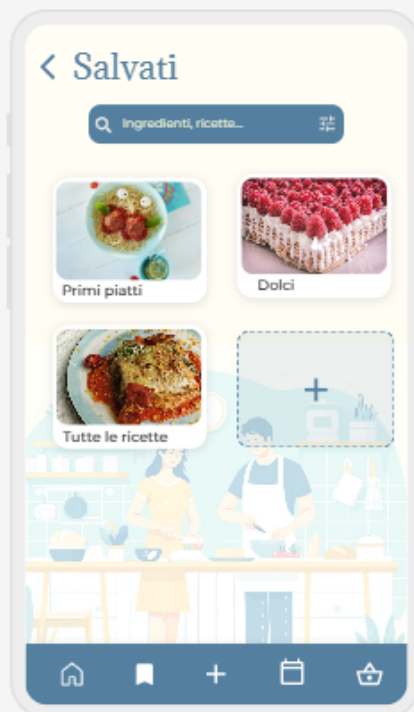


4.2 Prototipo Hi-Fi

Qui di seguito vengono riportate le schermate High-Fidelity di Chef's Pocket.



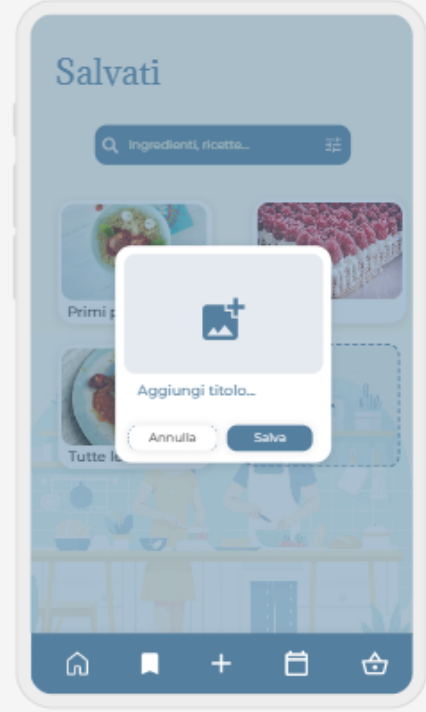
Salvati



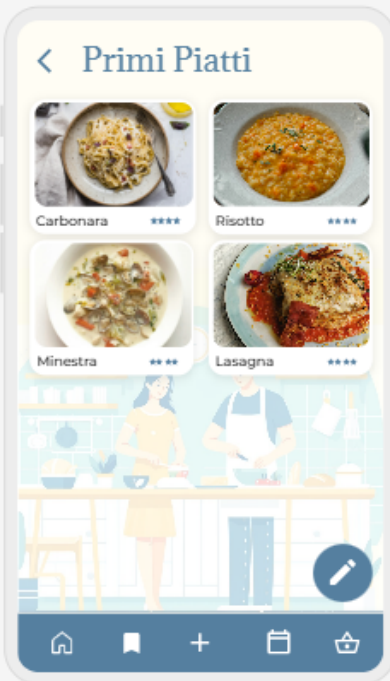
New Screen



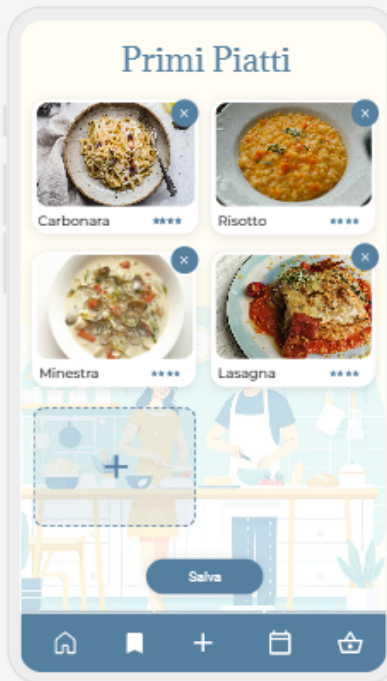
New Screen



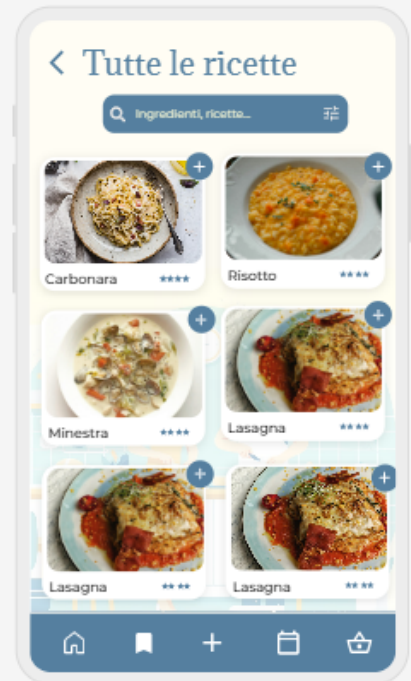
Ricette in Cartella



New Screen



New Screen



Piano Alimentare

Gennaio 2024

L

M

M

G

V

S

D

4

5

6

7

8

9

10

Da ricordare:

Colazione

Pranzo

Merenda

Cena

Caffe

Crepes

Crepes

Piano Alimentare

Gennaio 2024

<

>

L

M

M

G

V

S

D

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

Da ricordare:

Colazione

Pranzo

Merenda

Cena

Caffe

Crepes

Caffe

Crepes

Crepes

Piano Alimentare

Gennaio 2024

L

M

M

G

V

S

D

4

5

6

7

8

9

10

Da ricordare:

Colazione

Pranzo

Merenda

Cena

Caffe

Crepes

Caffe

Crepes

Crepes
