

Università degli Studi di Udine

Progettazione di Applicazioni Mobili Assignment 1



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

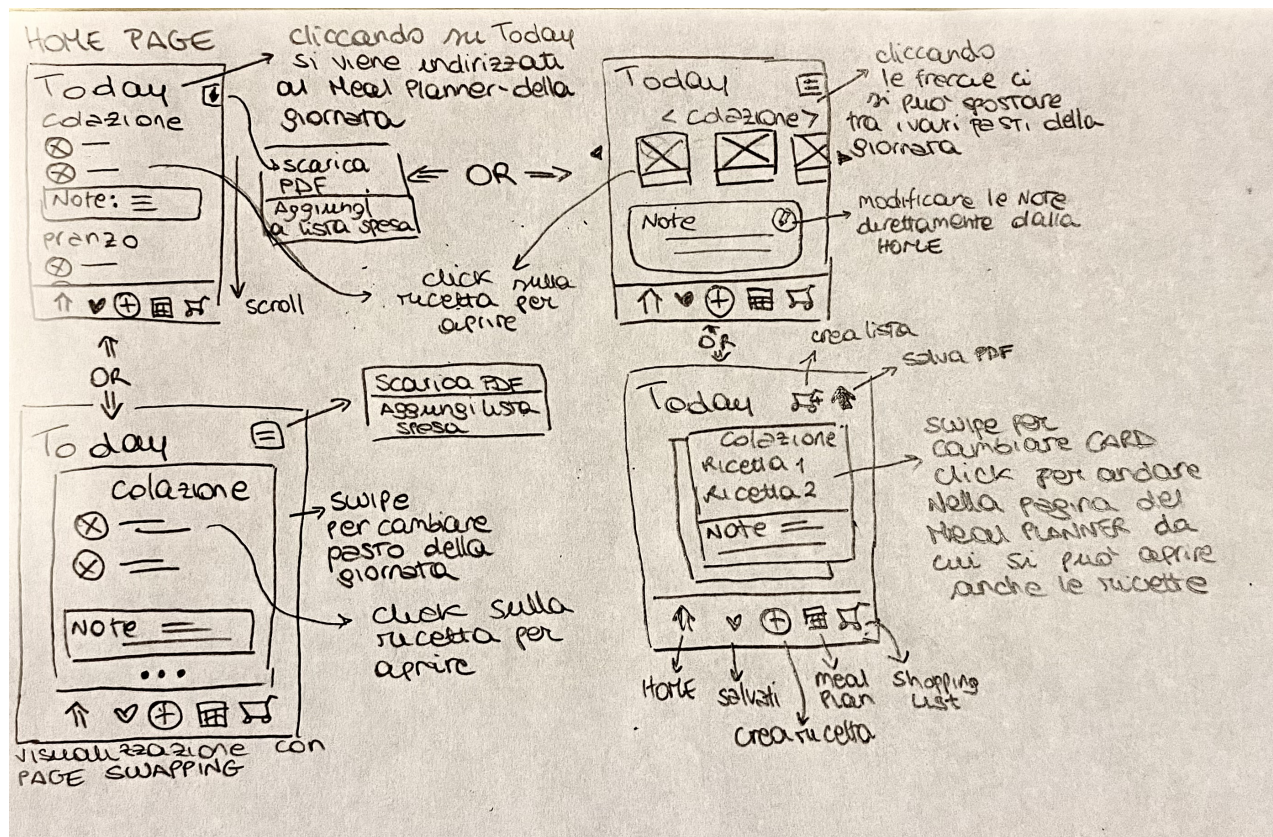
Anno Accademico 2023/2024

1 Fase di sketching

La fase di sketching viene eseguita su carta ed è la prima fase del processo di prototipazione dell'applicazione. Per ogni requisito individuato nel requirement brief si eseguono velocemente diversi disegni grezzi per individuare le caratteristiche principali delle schermate, creando anche più varianti da confrontare in modo da poter decidere in seguito quale sarà la migliore da utilizzare.

1.1 Home Page

Per la Home Page dell'applicazione è stato pensato di mettere una schermata "Today" che permette all'utente di vedere i pasti che ha pianificato di preparare quel giorno stesso e le note che si è appuntato. Inserendo queste informazioni direttamente nella home page si risparmia all'utente la fatica di dover navigare attraverso la sezione apposita. Ciò è considerato un vantaggio importante in quanto si suppone che l'utente ogni giorno andrà a cercare più volte le ricette che ha pianificato di preparare. Sono state create diverse versioni di questa schermata.



Come si può vedere dall'immagine ci sono in totale 4 versioni differenti della Home page:

1. **Alto-sinistra:** in questa versione si è scelto di usare un semplice elenco diviso in sezioni, ognuna corrispondente ad un diverso pasto della giornata. Ogni sezione contiene le ricette scelte e un widget che contiene le note che l'utente ha inserito per lo specifico pasto. E' una soluzione incontrata più volte nelle applicazioni concorrenti analizzate, quindi si può presumere che l'utente vi sia abituato.
2. **Alto-destra:** In questa versione sono presenti più schermate, una per ogni pasto della giornata. In questo modo l'intero schermo viene occupato dalle informazioni di un unico pasto e l'utente non deve scorrere eccessivamente. Inoltre le ricette sono mostrate attraverso un carousel che scorre orizzontalmente mentre in basso è presente la sezione delle note. Adottando questa soluzione l'utente deve imparare più gesture differenti per effettuare la navigazione ma consente di avere una schermata più semplice e meno caotica.
3. **Basso-sinistra:** In questa versione la navigazione tra i vari pasti della giornata è eseguita usando il page swapping e segnalando la pagina in cui ci si trova con i pallini posizionati in basso. L'utente utilizza un'unica

gesture per navigare tra i pasti ma potrebbe non essere abituato a questo tipo di visualizzazione che non incontra spesso.

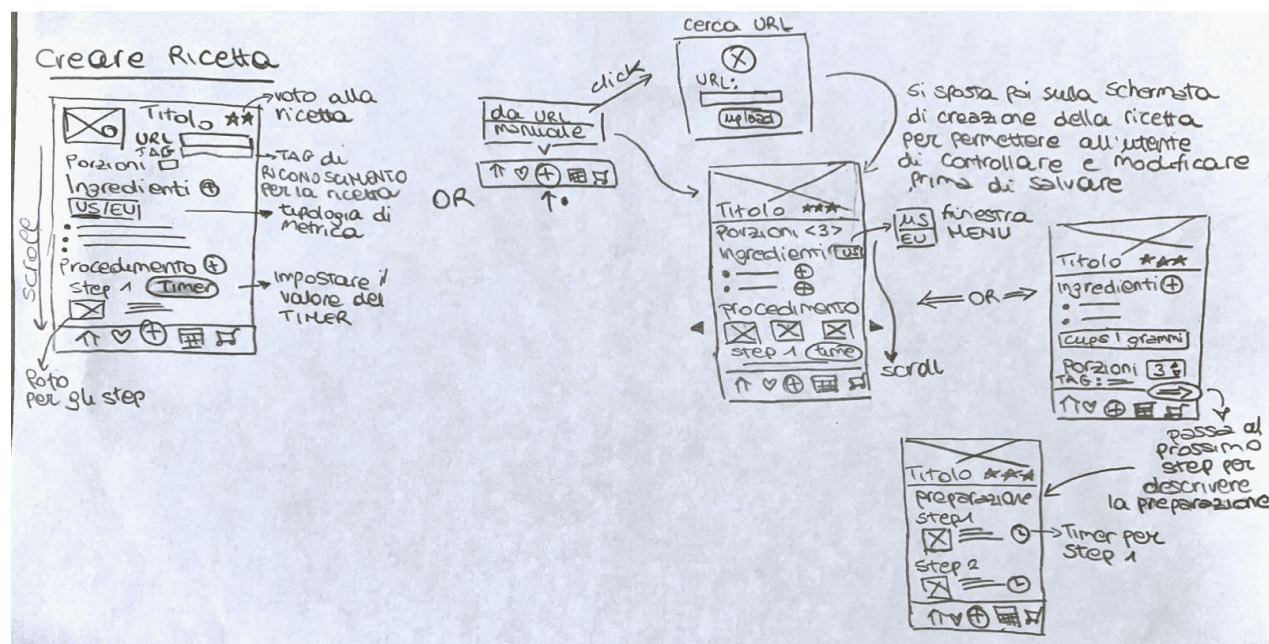
4. **Basso-destra:** in quest'ultima versione si è pensato di proporre le Card per visualizzare una preview delle ricette di ogni pasto. Data la dimensione delle card però non è possibile inserire molte informazioni quindi questa idea verrà scartata in quanto in presenza di molte ricette sarebbe impossibile anche solo visualizzare unicamente il nome.

Come si può vedere dall'immagine è stato scelto di utilizzare sempre la tab bar per la navigazione principale. Non si sono pensate alternative in quanto questo è il pattern più utilizzato in assoluto al momento e gli utenti conoscono perfettamente come utilizzarlo. Si è scelto di dividere la tab bar in 5 icone:

- **Home:** pagina principale dell'applicazione
- **Raccolta:** raccolta delle ricette salvate
- **Crea:** sezione che permette di creare una nuova ricetta
- **Meal plan:** sezione atta a permettere la pianificazione dei pasti
- **Shopping list:** sezione atta a creare nuove liste della spesa

1.2 Creazione delle ricette

Per poter creare una nuova ricetta bisogna premere il simbolo "+" della tab bar. Son state create due versioni :

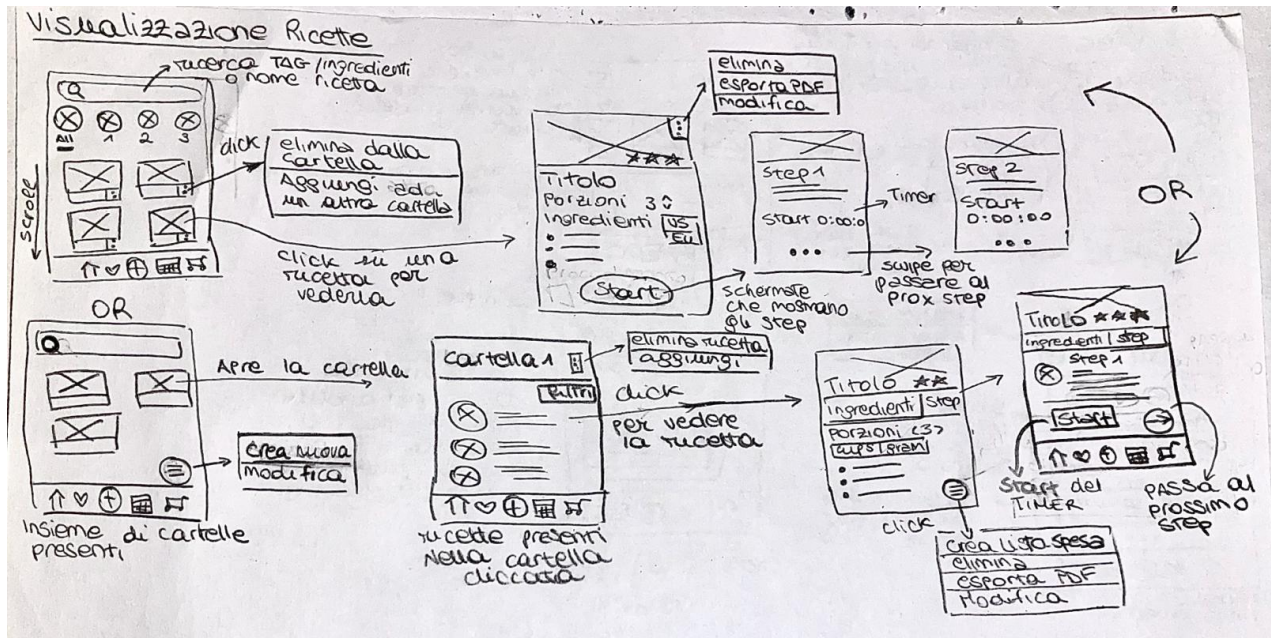


1. Quando viene premuto "+" si apre la schermata che permette di creare la ricetta, essa è uguale sia che si voglia importare la ricetta da un URL che scrivere manualmente. Sarà poi presente nella schermata la possibilità di caricare l'url tramite un form e le varie sezioni verranno compilate automaticamente, permettendo all'utente di modificarle prima di salvare la ricetta. Usando questa seconda opzione l'utente deve fare meno passaggi e passare per meno schermate, ma la schermata potrebbe sembrare più caotica a causa della presenza di più elementi.
2. Premuto il "+" verrà chiesto se si vuole importare una nuova ricetta dall'URL o crearne una nuova manualmente tramite un menu con le due opzioni. In base alla scelta si verrà indirizzati verso due schermate differenti. Questa opzione permette di avere schermate leggermente più semplificate ma implementando più passaggi tra sotto schermate

Per la schermata di creazione delle ricette si è preso spunto dalle applicazioni analizzate, facendo attenzione di mettere tutto su un'unica schermata per evitare di far fare troppi passaggi all'utente.

1.3 Visualizzazione delle ricette

Premendo sull'icona del cuore della tab bar si verrà reindirizzati alla sezione dell'applicazione che si occupa di mostrare all'utente le ricette salvate, di dividerle in sottocartelle e di cercare ricette in base a tag ed ingredienti.



Sono state ideate due alternative per la schermata relativa alle cartelle ed in entrambi i casi è stato pensato di inserire in alto una barra di ricerca per permettere di filtrare i risultati e trovare più velocemente la ricetta o cartella cercata dall'utente.

- Nella prima versione le cartelle vengono mostrate in alto come un carousel. Mentre sotto verranno direttamente mostrate le ricette presenti nella cartella selezionata. Questa soluzione è ottima se si presuppone che l'utente in media crei poche cartelle in quanto le informazioni di per sé non sono tante e l'utente può vederle interamente in un'unica schermata.
- Nella seconda opzione la prima schermata mostra solo tutte le cartelle create e per vedere le ricette dentro ogni cartella bisogna cliccare la cartella di interesse che aprirà la schermata dedicata. Miglior soluzione se si presuppone una media di molte cartelle.

Per la visualizzazione delle ricette sono state pensate principalmente due alternative:

- Nella prima vengono subito mostrati ingredienti e porzioni e in fondo alla pagina si trova uno start che permette di accedere ai vari step del procedimento sotto forma di card o di page swapping. Da queste pagine si può attivare il cronometro di ogni step del procedimento.
- Nella seconda opzione si utilizza un tab menu che divide la ricetta in ingredienti e procedimento. La sezione dedicata al procedimento permette all'utente di vedere uno step alla volta e azionare il relativo timer. In questo modo la ricetta può essere divisa in due macro aree su cui l'utente si può concentrare in base al task che deve adempiere (solo vedere ingredienti o iniziare anche a cucinare).

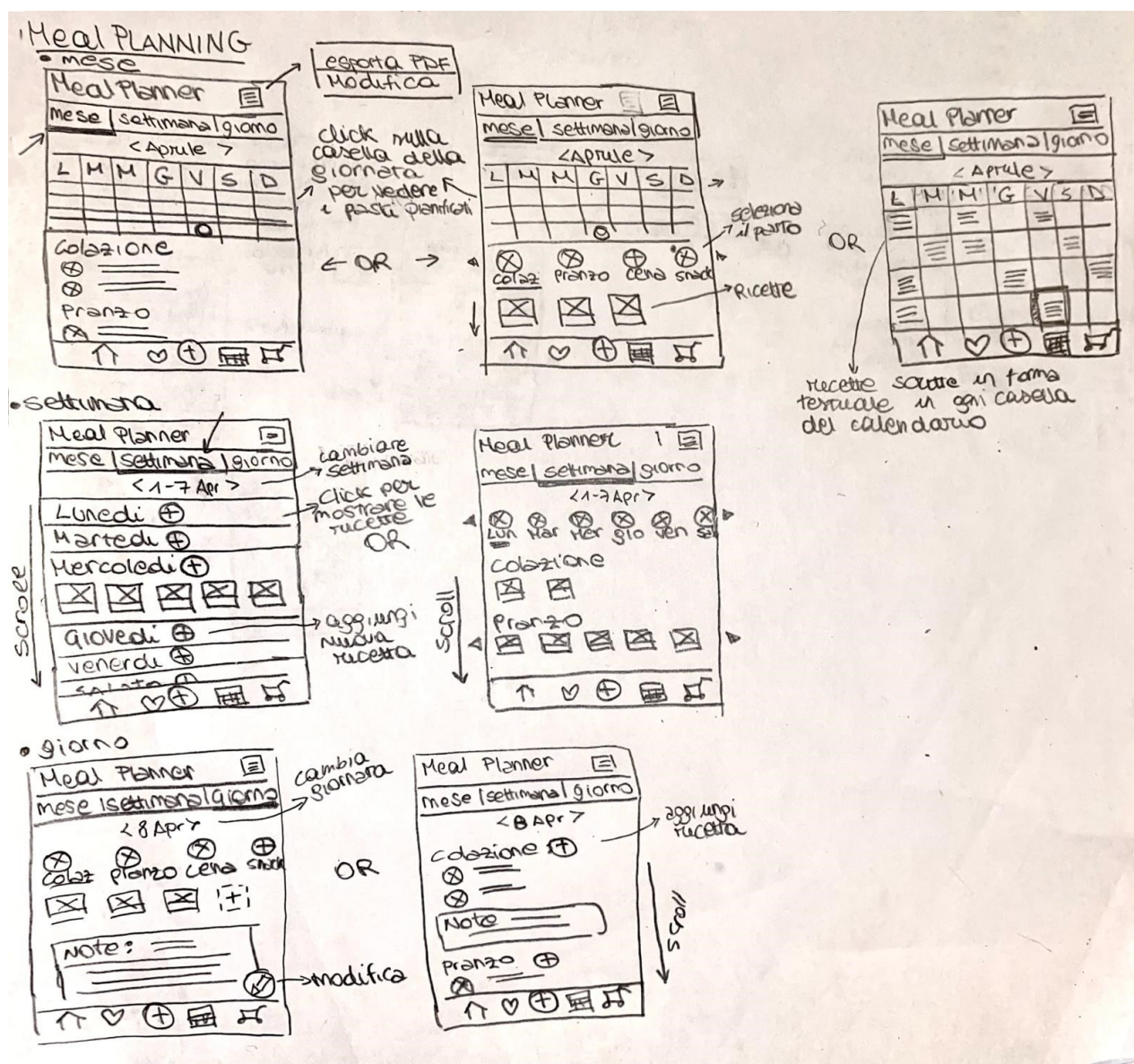
1.4 Meal Planner

Per il Meal Planner si è optato per un Tab Menu che permette di visualizzare le tre sottosezioni principali: Mese, settimana, giorno. l'utente può quindi vedere la sua pianificazione su più livelli, avendo sia un quadro generale del mese sia una vista più specifica sulle giornate.

- Per il mese si è pensata sia la possibilità di cliccare su una cella del calendario e poter vedere le ricette pianificate al di sotto sia di occupare tutta la schermata dal calendario che contiene i nomi delle ricette all'interno delle celle. Questa seconda soluzione permetterebbe all'utente di vedere subito tutti i pasti pianificati dentro il

calendario, potrebbero però creare problemi di visualizzazione a causa della dimensione ridotta dello spazio disponibile. Un giusto compromesso potrebbe essere prendere la prima opzione e evidenziare le giornate che presentano ricette pianificate. In questo modo l'utente è in grado di capire subito quali celle deve selezionare in base al suo scopo.

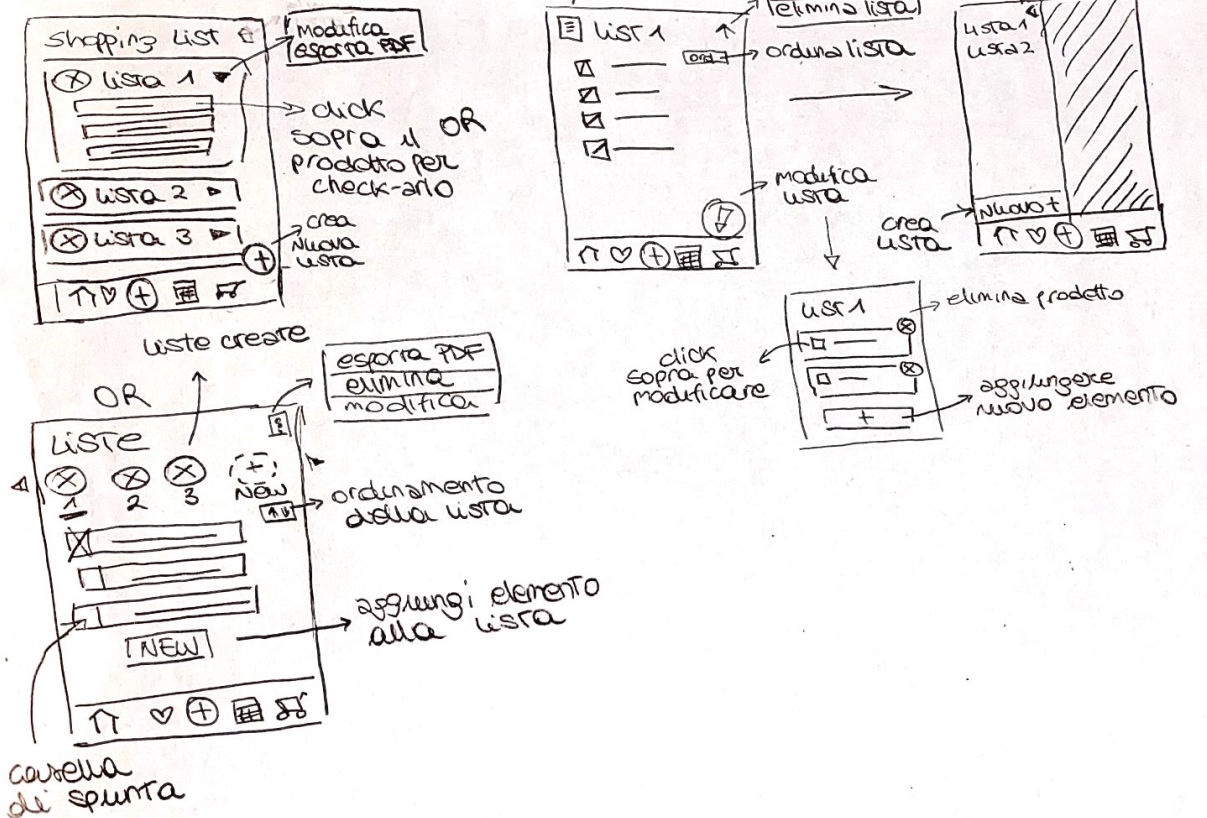
- Per la settimana sono state ideate due proposte: la prima è organizzata in verticale con i giorni che al click si aprono mostrando le ricette, tale scelta è stata fatta da molte applicazioni di cucina quindi l'utente potrebbe averci più familiarità. La seconda opzione si sviluppa in orizzontale implementando le giornate attraverso una scrolling bar. La selezione di una giornata permette quindi di vedere tutti i pasti pianificati su quasi la totalità della schermata, ciò consente una migliore ottimizzazione dello spazio,
- Per il giorno sono state utilizzate le stesse idee della settimana anche per garantire continuità al design dell'applicazione.



1.5 Shopping List

Per la shopping list son state ideate tre varianti.

Shopping List



1. Nella prima versione tutte le liste vengono visualizzate assieme e il loro contenuto (lista degli elementi da comprare) viene mostrato come un elenco a comparsa in seguito a un click sul nome della lista. Questo design permette di mantenere tutto in un'unica schermata ma limita la facilità con cui l'utente può modificare, ordinare ed effettuare altre azioni su ciascuna lista.
2. Nella seconda versione viene mostrata subito la lista che l'utente ha utilizzato per ultima e usando un side drawer può vedere, creare e selezionare tutte le altre liste possedute. Ciò permette di implementare più facilmente tutte le funzionalità di modifica delle liste.
3. Nell'ultima versione si è utilizzato lo stesso design presente anche in altre sezioni dell'applicazione. Esso presenta un carousel in alto per selezionare tra le varie liste quella da visualizzare mentre nel resto della schermata si può vedere il contenuto della lista. Tale design ripetuto in più sezioni potrebbe permettere all'utente di imparare a usare l'applicazione molto velocemente ma potrebbe anche causare confusione in quanto l'utente vedendo sempre lo stesso design farebbe fatica a capire a primo impatto in che sezione si trova.