

# HCI - Assignment 2

Francesco Buda, Emanuele Sanchi, Tommaso Severi

# Pomodhero

Cerchiamo di realizzare un servizio che permetta di implementare le seguenti funzionalità:

- **Foodpooling:** Possibilità di regalare/rivendere cibo comprato in quantità eccessive ad altri utenti
- **Agenda di ricette:** Se non si è cucinata una cosa oggi, gli stessi alimenti vengono riutilizzati nelle ricette dei giorni successivi rimodulando le quantità

# Tasks

**Simple:** Pianifico le ricette della settimana

**Moderate:** Cancello una ricetta e decido di rimodularla negli altri giorni

**Complex:** Imprevisto, cancello una ricetta e vendo gli alimenti

# Storyboard 1/2



## Storyboard 2/2

Nello storyboard sono rappresentati i task simple e complex in quanto esemplificano chiaramente le funzionalità principali della nostra applicazione: l'agenda e il foodpooling.

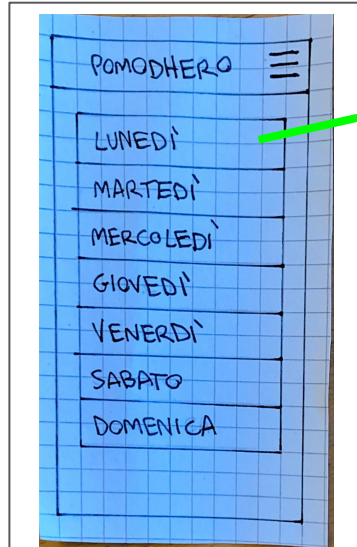
Abbiamo deciso di utilizzare le mascotte come protagonisti per rendere più semplice e simpatico lo storyboard, anche se devono essere pensati come persone reali.

Grazie ai dialoghi e le porzioni di testo viene esemplificato in modo esaustivo un classico uso dell'applicazione nella vita di tutti i giorni di un fuorisede.

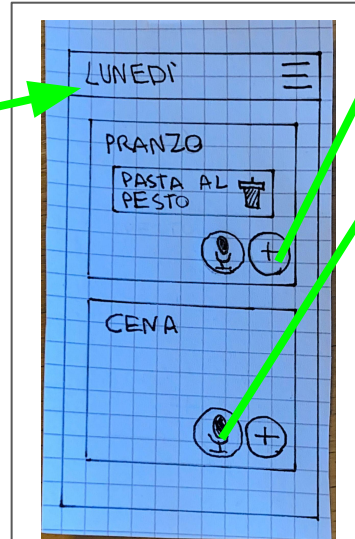
# Modalities exploration

Abbiamo considerato 3 alternative: smartphone e smart fridge come dispositivi e controllo audio come modalità d'interazione. Alla fine, essendo smart fridge e smartphone simili abbiamo optato per smartphone con interazione “classica” e smartphone con interazione audio, adattando le schermate di conseguenza.

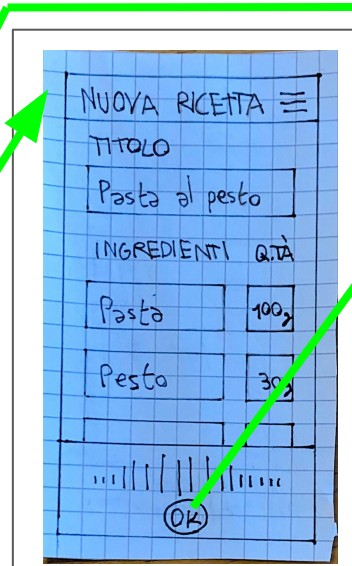
# Paper prototype



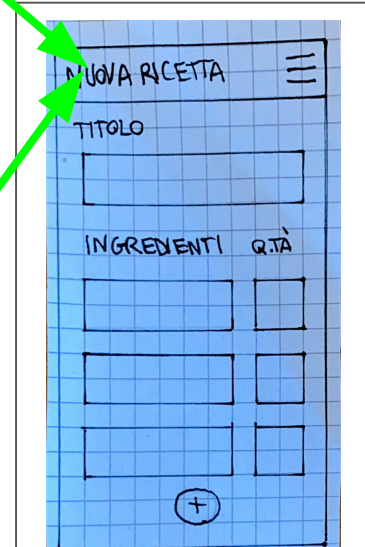
1



2

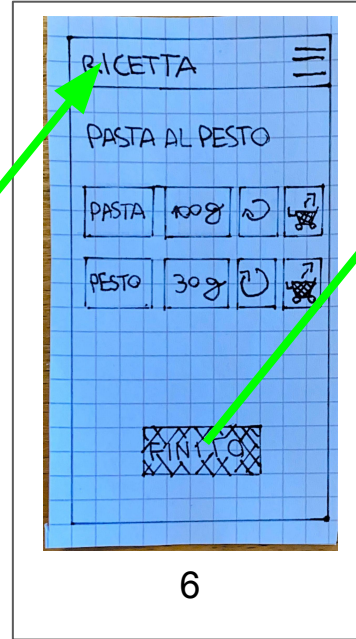
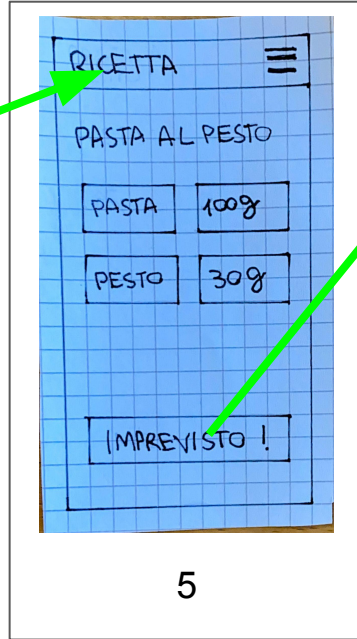


3a



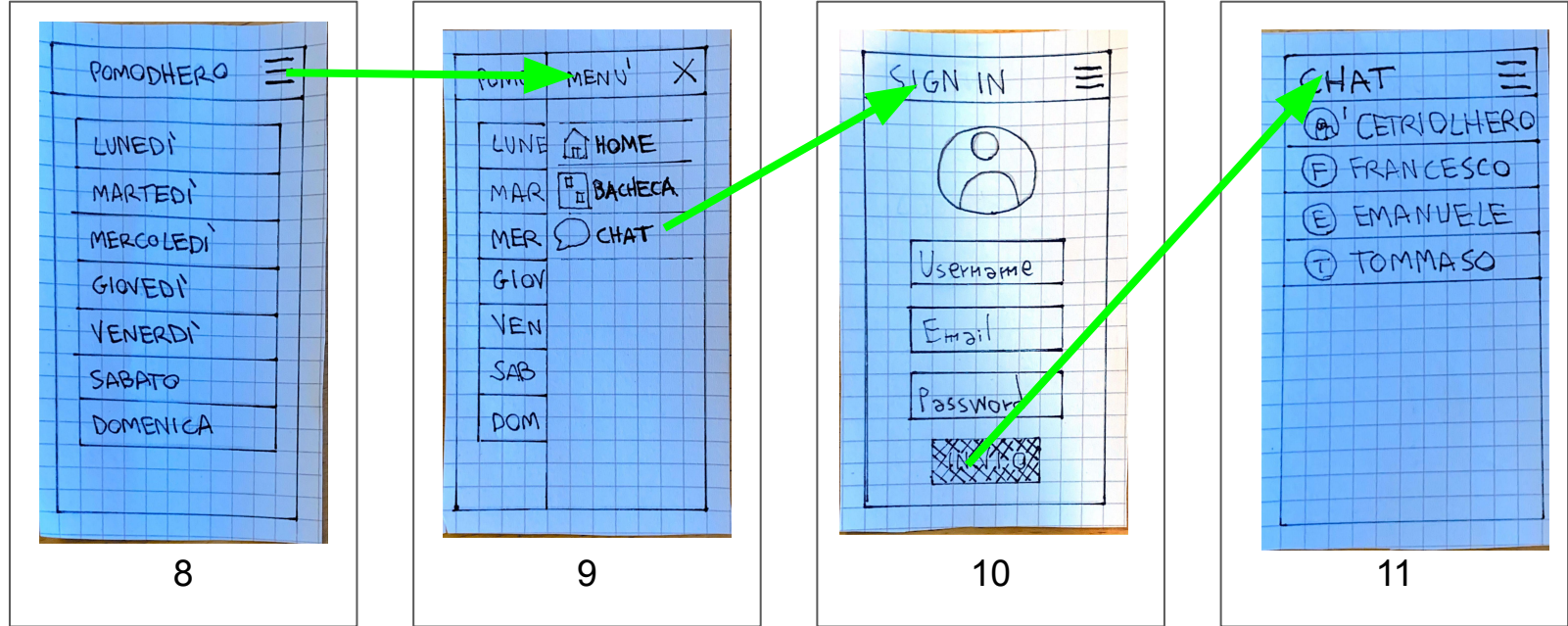
3b

# Paper prototype

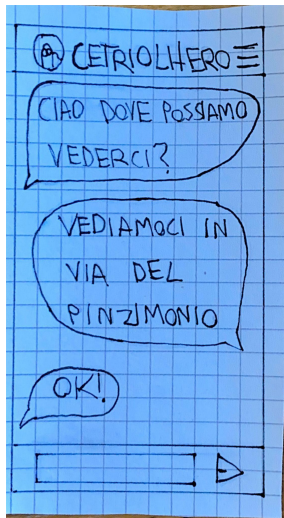




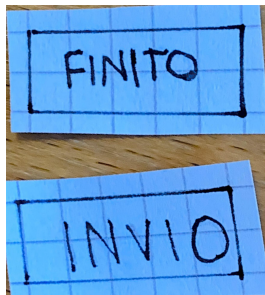
# Paper prototype



# Paper prototype



12



Bottoni interazione

I bottoni vengono visualizzati in modo dinamico sulle schermate. Abbiamo svolto la fase di prototype testing e abbiamo preso le note proposte alla prossima slide. In particolare, seguendo l'ordine dei prototipi e delle frecce si segue quanto succede nello storyboard che a sua volta racchiude i due task scelti; inoltre nei passaggi 3a e 3b ci sono le due modalità d'interazione: voce e manuale.

# Prototype testing

Computer: Buda

Tester: Sanchi

Osservatore: Severi

- intuitivo
- appare bottone finito per salvare la ricetta aggiunta sebbene non intuitivo
- un po' dubbio come tornare indietro
- un po' dubbio come fare l'imprevisto confondendo il bottone elimina
- magari l'email non serve nel login

Computer: Severi

Tester: Buda

Osservatore: Sanchi

- intuitivo
- un po' strano come funziona la fine dell'inserimento audio
- poco intuitivo il funzionamento della scelta vendita/rimodulazione con bottone nascosto
- username o email ma non entrambi in login

Computer: Sanchi

Tester: Severi

Osservatore: Buda

- molto veloce nel navigare
- controintuitivo passare dall'inserimento manuale alla voce
- il pulsante finito ricetta va ripensato
- confusione tra cancellamento e imprevisto
- il menù molto facile da navigare