

ASSIGNMENT #1

Consegna 5 novembre 2018

Descrizione

Il primo passo nella progettazione iterativa di un sistema user-centered è di acquisire conoscenza sugli utenti target, sui loro task (compiti), e sul contesto delle loro azioni. Potrete considerare come dovrebbe apparire il reale design del sistema, solo quando baserete il design su persone reali, su task reali e su necessità reali. Ciò richiede che voi andiate a identificare tutti gli stakeholder, compresi gli utenti reali, documentandovi su quali siano le loro necessità e su quali attività che svolgono quotidianamente trarrebbero beneficio dalla soluzione informatica che state concependo.

In questo assignment, dovrete identificare, sulla base di quanto studiato relativamente al contesto reale, gli obiettivi utente principali e sviluppare i corrispondenti profili utente e personas per il vostro progetto. Dovrete fare anche un'analisi dei task preliminare, delineando i task principali sui quali sarà necessario testare il prototipo e ricavando per quei task i requisiti di User eXperience da cui far partire il design del vostro sistema.

Fase 1: Determinate la struttura di gestione del gruppo del progetto

Individuate la responsabilità di ciascun componente del gruppo. Si suggeriscono le seguenti:

- manager del gruppo (coordina le attività del gruppo e mantiene la visione globale del lavoro che si sta svolgendo)
- manager della valutazione (coordina la valutazione dell'interfaccia, incluso il coinvolgimento di utenti potenziali)
- manager della documentazione (coordina i vari documenti da produrre durante la progettazione)
- manager di progetto (coordina aspetti del design dell'interfaccia)

Il manager del gruppo ha la responsabilità di assicurarsi che il lavoro venga fatto, secondo i tempi prestabiliti. Tutti devono aiutare nelle diverse parti del progetto, ciascuno è però responsabile di una parte.

Nei gruppi con tre componenti, il manager del gruppo dovrà rivestire anche un altro ruolo.

Fase 2: Descrivete il problema

Descrivete l'idea generale alla base del sistema che intendete progettare: quale problema cercate di affrontare, nell'ambito del dominio dell'empowerment

dell'individuo all'interno della comunità cui vi state rivolgendo.

Fase 3: Individuate delle domande che aiutino a delineare i profili utente

Se avete modo di parlare con persone che potrebbero essere utenti del vostro sistema o persone che usano un sistema cui potreste ispirarvi per il vostro problema, fate loro domande che vi aiutino a tracciare dei profili generali dei possibili utenti. Create un'intervista che permetta di comprendere cosa gli utenti potenziali vorrebbero vedere in un design, per formare una base per i profili utente e i task. Se pensate di ridisegnare un sistema, cercate di osservare gli attuali utenti che usano il sistema che state ridisegnando. Altrimenti pensate alle attività che nella vita reale vengono espletate per affrontare il problema. Fatevi mostrare esempi di task che normalmente eseguono, con o senza un dispositivo informatico. Per ciascun task, osservate quali passi sono loro necessari, i vincoli che hanno (es. tempo), cosa viene prodotto e se sono soddisfatti del risultato. Cercate di comprendere le loro esigenze e cercate di rapportarle a quelle dei vostri potenziali utenti.

Identificate quali task sono frequenti, quali sono rari ma comunque importanti e quali sono rari e non importanti.

Se non avete diretto contatto con gli utenti (cosa sempre auspicabile), cercate di immedesimarvi, ma prima documentatevi sul contesto sociale e sull'ambiente reale in cui il sistema dovrebbe operare.

Fase 4: Determinate i profili utente (personaggi), gli obiettivi e i task e stabilire gli obiettivi di empowerment come requisiti di User eXperience (UX)

Concentratevi su pochi tipi rappresentativi di utenti e di obiettivi. Basandovi sulla vostra idea di ciò che è necessario per il vostro progetto, create le 'personas', archetipi di utenti ipotetici, per catturare i tipi di utenti e gli obiettivi più importanti.

Determinate quali task sono necessari, quali facoltativi e quanto spesso saranno eseguiti da ogni personaggio.

Costruite una tabella per illustrare la frequenza e l'importanza di ciascun task per ciascun personaggio

Nel descrivere gli obiettivi, ricordate che:

- sono ciò che gli utenti vogliono fare ma non come vogliono ottenerlo
- possono essere usati per confrontare in maniera equa alternative di design
- devono essere obiettivi personali di *EMPOWERMENT*
- NON FATE ANCORA assunzioni sull'interfaccia del sistema,

Tenete presente che i personaggi:

- sono basati in gran parte sugli obiettivi.

- saranno usati per creare gli scenari (prossimo assignment).

Tenete presente che i task:

- descrivono i passi necessari per raggiungere gli obiettivi
- possono variare con la tecnologia che si ha a disposizione
- si suddividono in passi per l'analisi dei task e sono ricombinati in sequenze di passi per lo sviluppo di scenari

Struttura del documento da consegnare

1. Struttura di gestione del gruppo di progetto
2. Descrizione del problema (massimo 1 pagina)
3. Spiegazione di come avete sviluppato i personaggi e gli obiettivi (circa 1/2 pagina)
4. Descrizione dei personaggi e dei goal, con la giustificazione di tali scelte. Spiegate perché avete scelto questo numero di personaggi. (massimo 3 pagine)
5. Descrizione dei task necessari e di quelli facoltativi e della loro frequenza/importanza prevista per ogni personaggio, in forma di tabella (massimo 1 pagina)
6. Si segua la metodologia per la specifica degli obiettivi di empowerment vista a lezione e si costruisca un file Excel nel quale inserire le risposte al questionario (verrà fornito un template da modificare con le domande specifiche del progetto).
7. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto (se tutti hanno collaborato a ogni parte, per ogni componente indicate la percentuale di apporto su ogni parte dell'assignment. Essa dovrebbe sommare al 100% per ciascuna parte.)