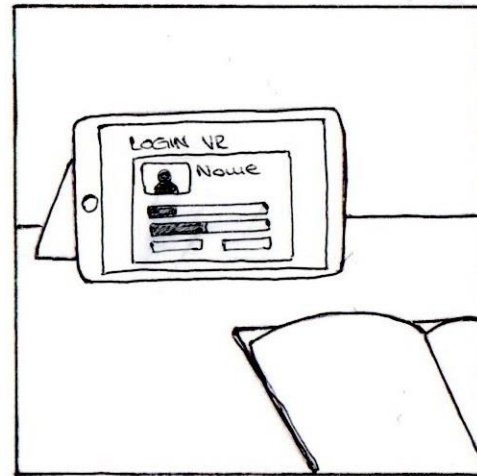
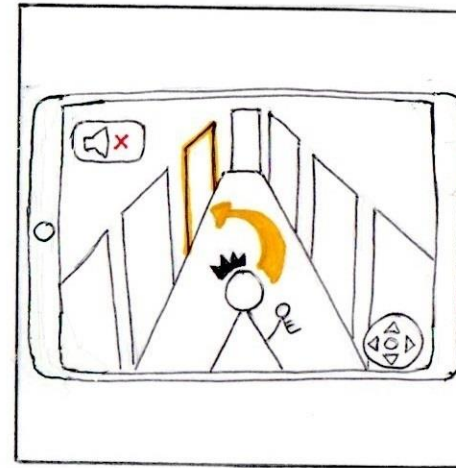


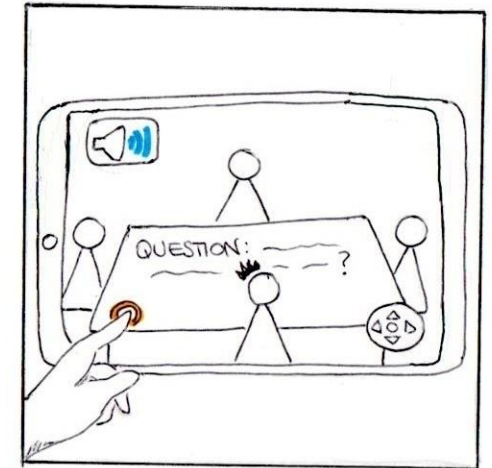
Lo studente sta ripassando per l'esercitazione di gruppo, quando arriva la notifica che l'aula virtuale è pronta per l'accesso



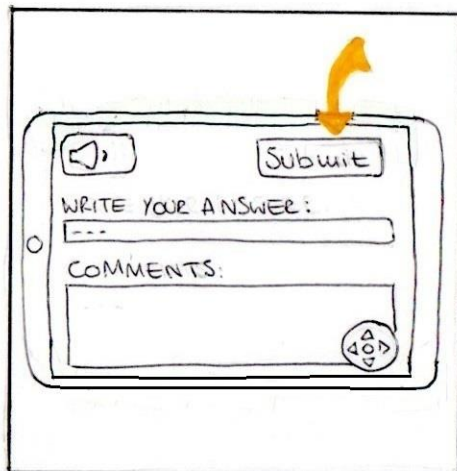
Lo studente accede all'aula virtuale con il proprio avatar



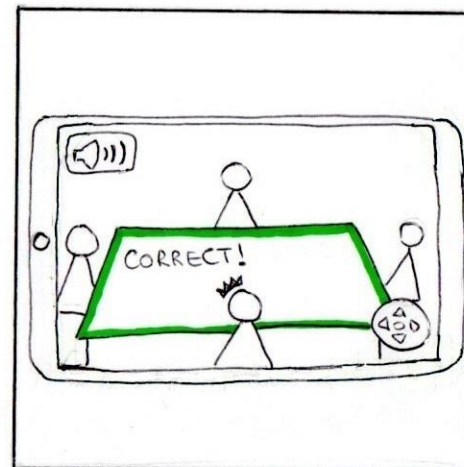
Lo studente si muove con il suo personaggio all'interno del mondo virtuale ed entra nella stanza riservata al suo gruppo



Il gruppo visualizza la domanda sul tavolo e si confronta a voce, il capogruppo clicca il tavolo per aprire la schermata della risposta



Il capogruppo inserisce la risposta e la invia



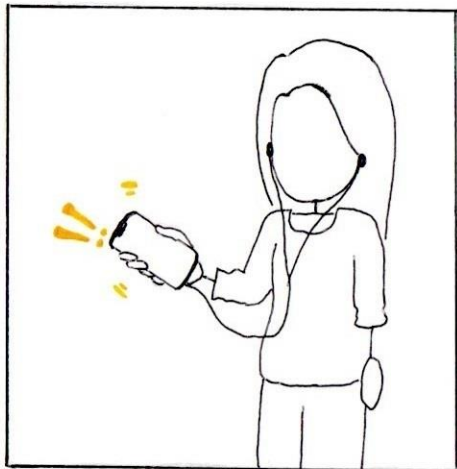
La risposta è corretta, il tavolo si illumina di verde



Era l'ultima domanda, il gruppo ha risposto bene e ha collezionato un badge



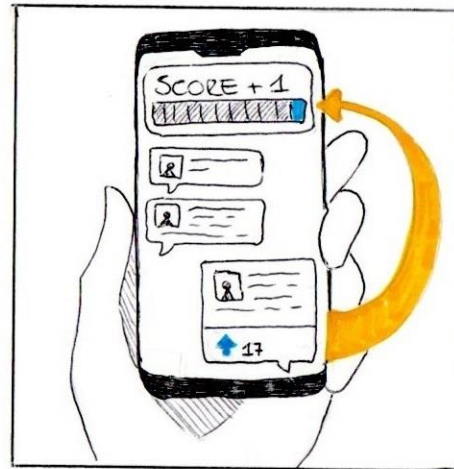
Lo studente visualizza la classifica finale ed esulta



Lo studente ascolta la musica, improvvisamente gli arriva una notifica sullo smartphone



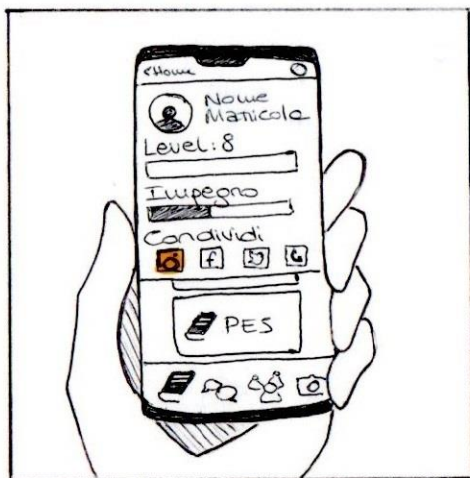
Un compagno ha fatto una domanda sul forum generale di un corso, lo studente risponde



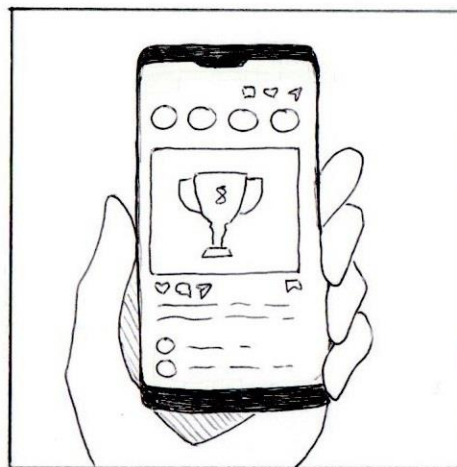
La risposta ha ricevuto molti feedback positivi, quindi allo studente aumenta la progress bar per l'impegno



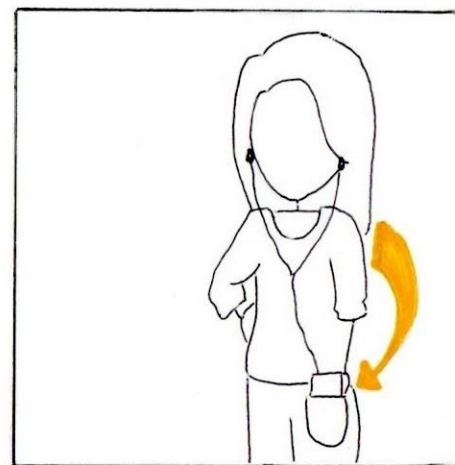
Avendo completato la progress bar, lo studente aumenta il suo livello generale e raggiunge un nuovo livello



Lo studente visualizza le statistiche sul suo profilo



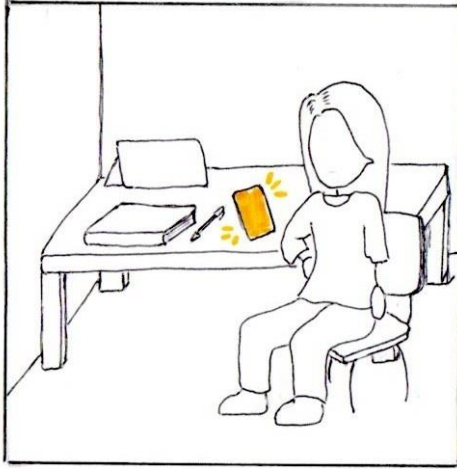
Lo studente decide di condividere il risultato raggiunto sui social



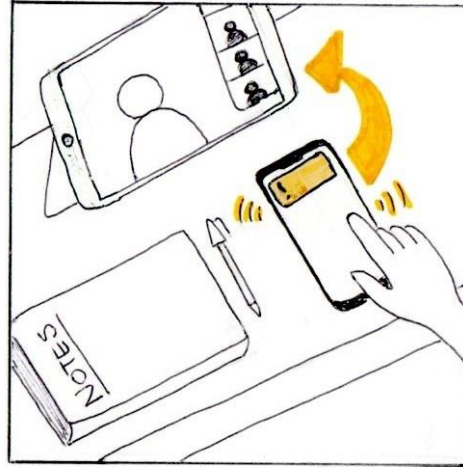
Lo studente soddisfatto torna ad ascoltare musica

Storyboard 3: UX per smartphone + tablet

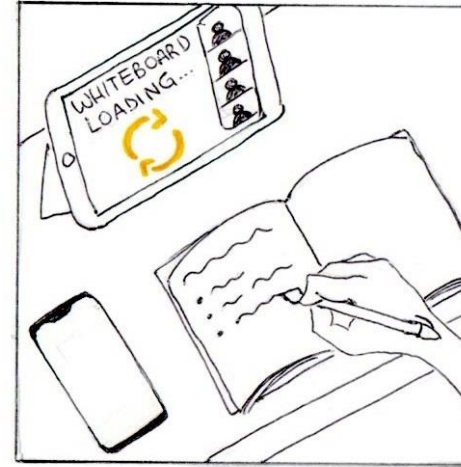
Gruppo 17



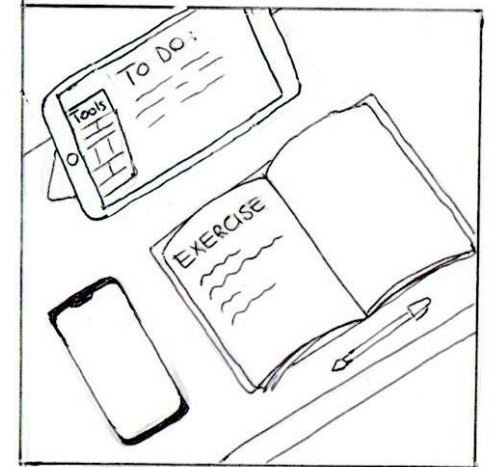
Lo studente sta studiando, quando arriva una notifica sullo smartphone che lo che sta per iniziare una lezione



Accede tramite smartphone e visualizza la schermata sul tablet, da cui segue la lezione



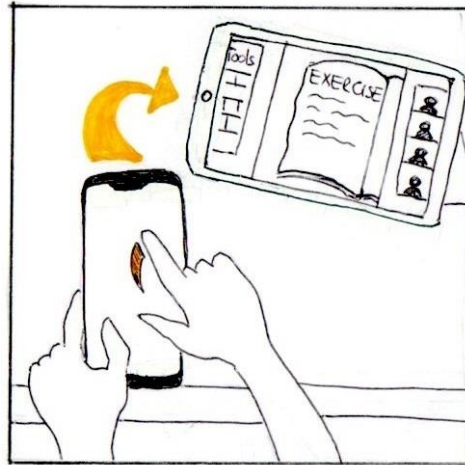
Lo studente prende appunti finché l'insegnante non decide di avviare una whiteboard condivisa per fare esercizi



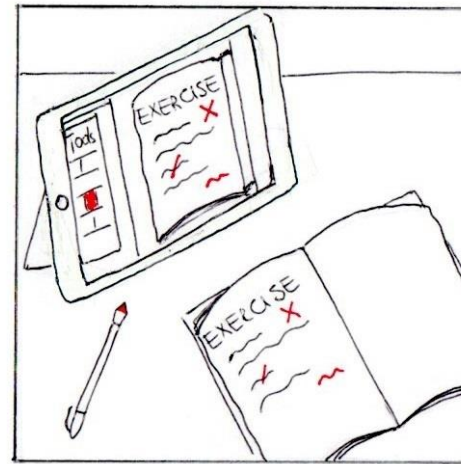
L'insegnante assegna un esercizio e lo studente lo svolge sul suo quaderno



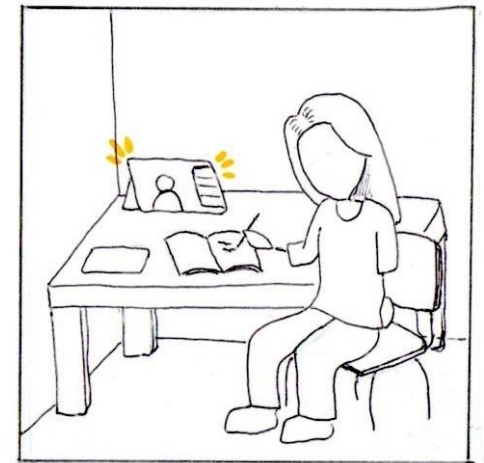
Lo studente vuole mostrare ai suoi compagni come ha risolto l'esercizio e lo fotografa con lo smartphone



Visualizza l'esercizio svolto sulla whiteboard condivisa inviandolo con lo smartphone tramite uno swipe verso il tablet



L'insegnante fa notare un errore, lo studente lo corregge in live interagendo con la whiteboard condivisa e poi nel quaderno



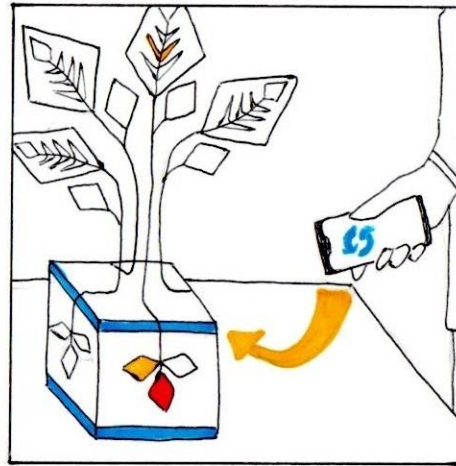
L'insegnante prosegue la lezione e lo studente torna a prendere appunti

Storyboard 4: UX per ambient display + smartphone + tablet

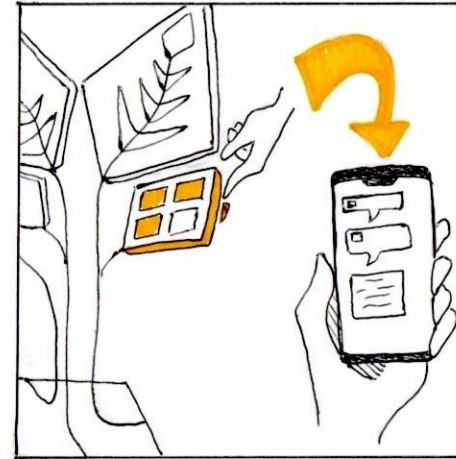
Gruppo 17



Lo studente sta camminando e nota una notifica riguardante una nuova consegna inserita



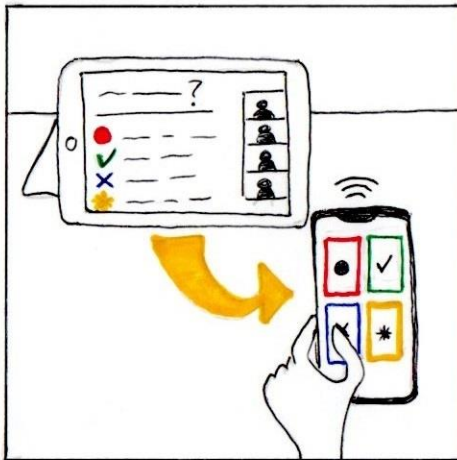
Nota che un'altra consegna sta per scadere, si avvicina e l'ambient display si connette tramite Bluetooth al suo smartphone



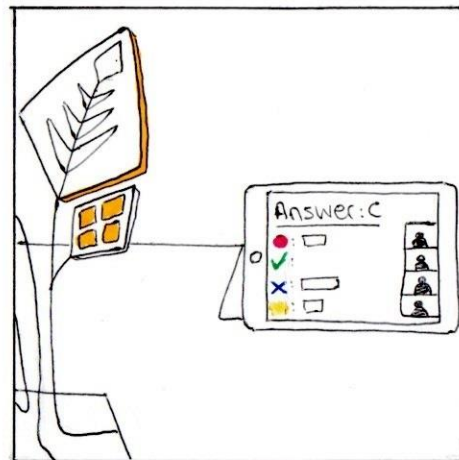
Il dispositivo notifica che i suoi 3 compagni sono online e hanno scritto qualcosa, allora lo studente apre la chat sul suo smartphone interagendo con il lato della foglia tramite swipe



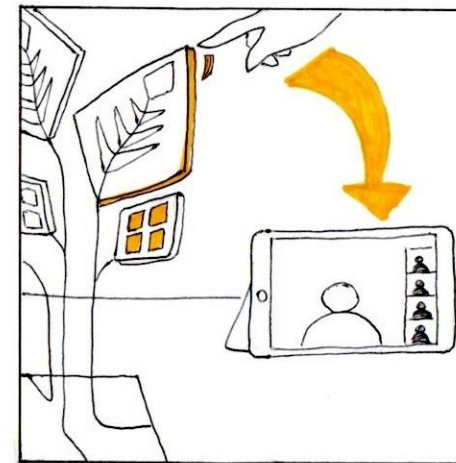
Decidono di trovarsi per discutere della nuova consegna, arriva la notifica della videochiamata sullo smartphone e si apre sul tablet



Un compagno crea un sondaggio per decidere tra le varie proposte fatte, il cui testo è visualizzato sul tablet e selezionato dallo smartphone



Mentre visualizza i risultati del sondaggio sul tablet, l'ambient display notifica che è iniziata una lezione



Lo studente accede alla lezione interagendo con il lato della foglia tramite swipe e inizia a seguirla dal tablet