

REPORT FINALE

PANORAMICA E ISTRUZIONI DI SOTTOMISSIONE

Entro la deadline (7 giorni prima di ogni data d'esame) il gruppo dovrà consegnare:

1. Il **prototipo sviluppato**, nel nuovo repository che è stato assegnato al gruppo e che è denominato con il nome del progetto. A seconda delle scelte fatte dal gruppo, la consegna potrà consistere nel:
 - a. codice del prototipo ad alta fedeltà; oppure,
 - b. link pubblico al prototipo ad alta fedeltà sviluppato in Figma.
2. Il **report finale**, che sintetizza l'intero processo seguito durante il semestre. Per prepararlo, si consiglia di utilizzare il materiale preparato per i vari assignment e i propri appunti. Il documento deve essere coeso, coinvolgente e comprensibile per qualcuno che non è familiare con il progetto. Il PDF del report (testuale, in questo caso) deve essere consegnato nel *repository del gruppo*.

Come promemoria, il report individuale della valutazione euristica dovrebbe già trovarsi in una cartella "A3" del repository di gruppo e non può essere modificato.

Infine, le slide "[Introduzione al corso](#)" descrivono cosa accade il giorno dell'esame con il punteggio associato a ciascuna consegna.

LINEE GUIDA PER IL REPORT FINALE

Seguite il seguente schema utilizzando sezioni separate per gli elementi principali. Quando appropriato, potete linkare materiale aggiuntivo dalle cartelle A1, A2, A4, e A5 del vostro repository di gruppo.

1. Nome del progetto, value proposition, nomi dei componenti del gruppo e nome del gruppo.
2. Panoramica del problema/overview della soluzione (2-4 frasi).
3. Needfinding
 - a. Descrizione del dominio di interesse specifico e perché lo avete scelto.
 - b. Osservazioni indirette: quali fonti/siti sono stati utilizzati? In che modo?
 - c. Interviste
 - i. Metodologia e procedura (chi avete intervistato e perché, dove sono state condotte le interviste, lista delle domande, ruoli dei membri del team, materiali utilizzati, ecc.).
 - ii. Risultati (immagini, riassunto delle risposte, citazioni chiave, cosa avete scoperto, ecc.). Qualsiasi materiale aggiuntivo utilizzato per le interviste (ad esempio, il modulo di consenso) può essere aggiunto alla fine del report (appendice) o linkato da un documento esterno.
 - d. Nel caso il lavoro presenti delle sessioni di osservazione dei comportamenti, che metodologia è stata impiegata? Dove sono avvenute queste osservazioni?
 - e. Sintesi
 - i. Riportare i risultati delle osservazioni indirette e dei comportamenti.
 - ii. Riportate la lista dei bisogni estratti tramite brainstorming (con immagini), collegati a una o più interviste e risposte.
 - iii. Riportate la lista dei 3-4 bisogni più significativi e perché li avete scelti.

f. Soluzione

- i. Riportate le 5 (o più) soluzioni per ogni bisogno significativo dell'utente e come e perché le avete selezionate.
- ii. Descrivete la soluzione migliore e come l'avete scelta.

4. Task e Storyboard

- a. Lista dei task semplice, moderato e complesso. Perché li avete scelti? Perché sono importanti per la vostra popolazione target?
- b. Includete la storyboard, e specificate perché l'avete scelta, quali sono i suoi punti di forza e di debolezza, e come si relaziona ai task e ai bisogni dell'utente scelti.

5. Prototipi a bassa fedeltà

- a. Esplorazione delle modalità: descrivete le alternative considerate, riportate quali sono le due alternative selezionate e perché le avete selezionate, indicando i vostri dispositivi/piattaforme target.

b. Prototipi di carta

- i. Inserite i due prototipi di carta realizzati, includendo un set completo di foto o scansioni di essi.
- ii. Riassumete come si collegano allo storyboard, all'obiettivo del progetto, e ai tre task.
- iii. Includere il flusso di alto livello delle schermate di entrambi i prototipi di carta.

c. Valutazione euristica

- i. Includete il link ai due report condivisi ricevuti, uno per prototipo.
- ii. Riportate le violazioni ricevute per entrambi i prototipi.

d. Selezione

- i. Dite quale prototipo di carta avete selezionato e perché. Se avete deciso di spostare funzionalità da un prototipo all'altro, specificare quali e come pianificate di fare questo spostamento.

6. Prototipo a media fedeltà

- a. Riportate quale strumento avete utilizzato per creare le due schermate del prototipo a media fedeltà e perché/quali sono le due schermate più significative che avete scelto, includendole nel report.
- b. Aggiungete un link alle due schermate del vostro prototipo a media fedeltà (ad esempio, un link pubblico al progetto Figma).
- c. Scrivete come avete pianificato di risolvere le violazioni rimaste nel prototipo ad alta fedeltà, riferendovi all'elenco delle violazioni segnalate nella sezione "Prototipi a bassa fedeltà". Se non siete d'accordo con i valutatori e avete ignorato una violazione, giustificate la decisione.

7. Prototipo ad alta fedeltà

- a. Descrivete gli strumenti, i framework, le librerie, ... che avete usate e perché li avete selezionati.
- b. Descrivete le schermate più significative del prototipo e perché sono significative per voi, includendone gli screenshot.
- c. Aggiungete un link al repository GitHub contenente il codice completo del prototipo o il link a Figma.
- d. Commentate le limitazioni che ha il vostro prototipo (ad esempio, le parti hard-coded e/o i dati pre-registrati se avete sviluppato il prototipo via codice, oppure le interazioni che non è possibile riprodurre sul prototipo in Figma).

8. Test di usabilità

a. Preparazione ed esecuzione

- i. Descrivete la valutazione che avete condotto (partecipanti, ruolo dei membri del team, dove/come è stata condotta la valutazione, l'insieme – eventualmente modificato – dei task, ecc.).
- ii. Aggiungete un link al documento PDF con il protocollo del test di usabilità e ai moduli di consenso e questionari che avete utilizzato.

b. Risultati

- i. Riassumete i risultati e che cosa avete scoperto grazie al test, insieme a qualsiasi punto dolente rilevante e/o punti di forza che avete notato. Aggiungete le foto che avete scattato con eventuali didascalie.
- ii. Discutete ciò che avete scoperto e imparato sul vostro prototipo.
- iii. Scrivete un elenco di potenziali modifiche che il vostro team *vorrebbe implementare* per risolvere i problemi principali emersi dal test di usabilità. Giustificate ogni cambiamento spiegando a quale feedback si riferisce (**non è necessario implementare questi cambiamenti nel prototipo**).

9. Conclusioni

- a. Che cosa avete imparato in questo semestre, con particolare riferimento al processo seguito per portare a termine il progetto?
- b. Feedback di gruppo: come avete diviso il lavoro all'interno del gruppo? Riportate aspetti positivi ed eventuali problemi che avete sperimentato durante il semestre.