

ASSIGNMENT 4 – DA MEDIA AD ALTA FEDELTA

DEADLINE: 8 DICEMBRE, 2025

PANORAMICA

Costruite due schermate del vostro prototipo interattivo a media fedeltà, partendo dai risultati della valutazione euristica che avete ricevuto. Questo assignment deve essere condotto in gruppo e non prevede feedback intermedi. Potete utilizzare tutte le ore di laboratorio dedicate a questo assignment e completare il lavoro nei giorni successivi.

PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

1. **Scegliete il prototipo migliore per andare avanti.** Elencate le violazioni e i relativi livelli di gravità delle valutazioni euristiche ricevute per entrambi i prototipi, eventualmente unendo violazioni duplicate. Da queste, scegliete il prototipo su cui concentrarvi e *motivate la scelta*. Se ha senso, si può anche prendere in considerazione la possibilità di spostare alcune caratteristiche da un prototipo a quello selezionato (ad esempio, se questo riduce al minimo alcuni svantaggi del prototipo selezionato). In questo caso, annotate tutte le modifiche che intendete apportare.
2. **Create due schermate interattive del prototipo scelto a media fedeltà.** Utilizzate uno strumento di progettazione grafica per creare due schermate significative del vostro prototipo: potrebbero essere le pagine più importanti e frequenti (ad esempio, la pagina principale), quelle che state spostando da un prototipo a un altro, oppure quelle che hanno ricevuto più violazioni con livello di gravità 3 e 4. Vi suggeriamo di utilizzare Figma ([gratis per gli studenti](#)), ma siete liberi di utilizzare altri strumenti come Balsamiq o Marvel.

Come promemoria, un prototipo a media fedeltà deve essere privo di colori (cioè in scala di grigi o in bianco e nero). Deve trasmettere chiaramente l'obiettivo di ogni pagina, in modo che una persona possa guardarla e capire quale funzione avrà ogni pagina. Ogni pagina deve includere tutti i pulsanti, le caselle di testo, ecc. necessari per eseguire le azioni principali. Potrebbe anche essere necessario creare i collegamenti tra le pagine (ad esempio, cliccando su un pulsante si passa ad una nuova schermata).

Come per l'Assignment 2, si suppone che tutti i passaggi banali (ma obbligatori) per far funzionare la soluzione siano già stati eseguiti, ad esempio che l'utente abbia già effettuato il login e che tutte le informazioni siano presenti nel suo profilo.

3. **Pianificate il vostro prototipo ad alta fedeltà.** Oltre a correggere le violazioni principali sulle due schermate del prototipo a media fedeltà, preparate un piano su come risolvere tutte le restanti violazioni euristiche nel prototipo ad alta fedeltà, partendo da quelle con livello di gravità più alto. Se il gruppo non è d'accordo con i valutatori e desidera ignorare una violazione, deve giustificare la decisione. Tutte le revisioni pianificate dovranno poi essere integrate nel prototipo ad alta fedeltà.

CONSEGNA

Create una nuova cartella chiamata 'A4' nel repository di gruppo assegnato su GitHub e caricate, entro la scadenza, il PDF/PNG del prototipo a media fedeltà (due schermate) e un README (markdown). Il README deve includere:

1. Il nome del progetto.
2. L'elenco delle violazioni ricevute per entrambi i prototipi (senza duplicati).
3. Quale prototipo di carta avete scelto e perché. Se avete deciso di spostare delle caratteristiche da un prototipo all'altro, specificate quali e come intendete farlo.
4. Un link pubblicamente accessibile alle due schermate del prototipo interattivo realizzato in Figma (o simili).
5. Il piano per il prototipo ad alta fedeltà, facendo riferimento all'elenco delle violazioni riportate sopra.