

## Assignment 2

Creare un prototipo low-fidelity dell'applicazione mobile scelta per lo svolgimento dell'Assignment 1.

Dovranno essere definite le schermate/funzionalità dell'applicazione secondo la tecnica del low-fidelity prototyping descritta sulle slide relative allo step 2 del processo di design di un'applicazione mobile. Verrà valutata positivamente la presenza di design alternativi per quanto riguarda le schermate principali dell'applicazione. Dovranno essere tenuti in considerazione i design pattern visti a lezione.

Se lavorate in gruppo, ognuno dei membri deve creare un proprio prototipo low-fidelity. Le versioni individuali devono poi essere discusse tra i membri per giungere ad una versione condivisa. La versione condivisa sarà quella presentata agli utenti per la valutazione.

Il prototipo dovrà essere sottoposto a valutazione con utenti secondo quanto visto a lezione sulle slide relative allo step 3 del processo di design di un'applicazione mobile. La valutazione va documentata (numero di utenti coinvolti, task che gli utenti hanno dovuto svolgere, risultato della valutazione). Poichè la valutazione potrebbe portare alla modifica delle schermate, va tenuta traccia dell'evoluzione del lavoro.

Il prototipo va creato su carta.

NON deve essere creato un hi-fidelity prototype.

Dovrà essere consegnata una relazione che descriva il prototipo realizzato (sia le versioni originali dei singoli membri, sia la versione condivisa) ed il processo di valutazione effettuato, chiarendo le motivazioni per le scelte di design effettuate in funzione dei risultati della valutazione e dei design pattern e linee guida viste durante il corso.

La relazione può essere consegnata quando si vuole (anche contestualmente alla consegna del progetto finale, di cui costituisce parte integrante) in formato PDF.