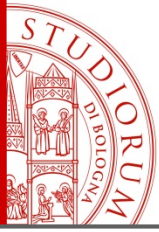
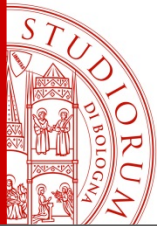


Specifiche Progetto



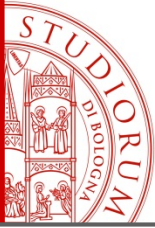
Introduzione

- Oggi introdurremo le specifiche dell'elaborato, nel quale è richiesta una fase di progettazione.



Obiettivo dell'elaborato

- Scrivere una applicazione web accessibile e responsive che consenta di comprare dei generici prodotti (es: cibo, beni di prima necessità o qualcosa di più fantasioso) con consegna da effettuare presso il nostro Campus.
- Devono esserci:
 - Utente Venditore che può gestire un listino dei prodotti.
 - Utenti Clienti che possono registrarsi al sito e acquistare uno o più prodotti.
 - Sistemi di notifica.
- Possono esserci funzioni aggiuntive che faranno parte del design e dell'effetto WOW! (tracking della spedizione al Campus ...).



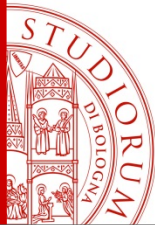
Architettura

- Per realizzare l'elaborato si possono usare:
 - Lato server PHP
 - Lato client:
 - Javascript
 - jQuery
 - Bootstrap (consigliato)
- Non usare altri stack. Eventuali altre tecnologie che vi vengono in mente vanno concordate coi docenti PRIMA di cominciare l'elaborato.

Valutazione elaborato

- Gruppi da 2 o 3 persone.
- Punteggio (tot 32 punti):
 - Design: max 4 punti
 - Registrazione e login: max 4 punti
 - Carrello: max 7 punti
 - Lista prodotti: max 7 punti
 - Notifiche: max 6 punti
 - Effetto WOW: max 4 punti

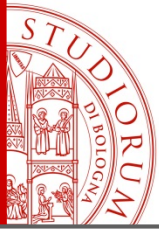




Il design verrà valutato



- Non solo nell'effetto che ha ma soprattutto nel **processo** che lo ha prodotto.
- Come fare il design:
 - Siete utenti del servizio: potete fare focus group, experience prototyping o anche design partecipativo con gruppi di vs colleghi
 - Potete usare un tool per fare i mockup (Balsamiq o Adobe XD o altro) e valutare il design prima dell'implementazione.
 - Potete usare anche le Personas e Scenarios



Obiettivi Design

- La progettazione deve essere:
 - Mobile First
 - User Centered
 - Accessibile

Come fare il design?



Esempio 1

1. Faccio una sessione di design partecipativo con un gruppo di utenti
2. Creo i mockup
3. Faccio un focus group di controllo che valuta i mockup e modifico il design in base all'output del focus group.

Esempio 2

1. Creo personas e scenari (almeno 3)
2. Produco un design centrato sull'utente del punto 1 e genero i mockup
3. Faccio un focus group di controllo che valuta i mockup e modifico il design in base all'output del focus group.

Come fare il design

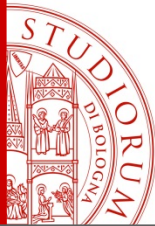


Esempio 3

1. Creo i mockup in base a linee guida di progettazione
2. Faccio una sessione di Experience prototyping provando l'applicazione con un gruppo di utenti
3. Produco un nuovo mockup in base ai risultati della fase 2

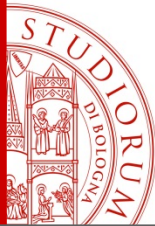
Altri esempi....

- Si possono avere altre sequenze efficaci che mescolano le tecniche viste.
- Avendo a disposizione molti potenziali utenti, siete avvantaggiati.
- **Decidete voi e alla fine producite almeno un mockup**



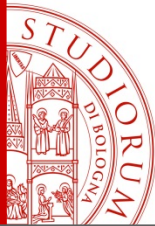
Fase di progettazione

- Per la presentazione della fase di progettazione in sede di discussione del progetto è possibile presentare al massimo una pagina in FORMATO ELETTRONICO.
- Ovviamente potrete presentare tutti i mockup che avete prodotto, descrivendo eventuali cambiamenti che avete apportato durante la fase di design.
- Aspettandoci un design responsivo, in fase di progettazione, ci aspettiamo sia la versione mobile che quella desktop.



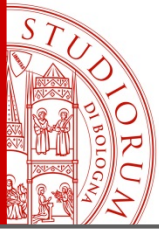
Notifiche

- Il sistema deve avvisare gli utenti quando si verificano alcuni eventi. Ovviamente la tipologia di notifica cambia in base al tipo di utente. Esempi:
 - Ho acquistato un prodotto. Mi arriva notifica della partenza della spedizione.
 - Sono un venditore. Mi arriva notifica che il prodotto è sold-out.
- Ragionate bene sulle specifiche del sistema.



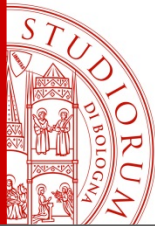
Notifiche

- «Di che tipo di notifiche stiamo parlando? Notifiche push su smartphone, sms, email o una semplice notifica sulla pagina web?»
 - Si parla di semplici notifiche sulla pagina web. Ovviamente non essendo push, potete pensare di associarla anche all'invio di una mail o altro.



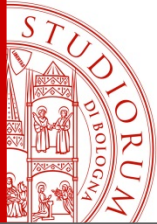
Pagamento

- La fase di pagamento del prodotto può essere ovviamente simulata, senza integrare un vero sistema di pagamento.



Tecnologie

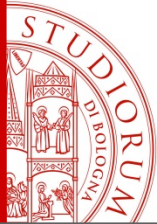
- «È possibile usare il framework Asp.net?»
 - No, lato server è possibile utilizzare solo Php.
- «È possibile usare Node.js?»
 - No, lato server è possibile utilizzare solo Php.
- «È possibile usare un framework Php?»
 - Sì. Tuttavia se non ne conoscete già uno, lo sconsigliamo. Ci teniamo a precisare che il tempo impiegato per imparare un eventuale framework non dev'essere conteggiato nel carico di lavoro richiesto per il progetto.



Tecnologie

«In definitiva, quali tecnologie è possibile usare?»

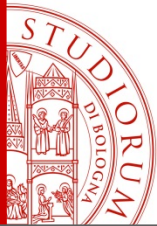
- Lato server è OBBLIGATORIO l'utilizzo di PHP (non è quindi possibile usare Javascript, .NET, Java o altro).
- Lato client, per Javascript non è consentito l'utilizzo di framework come Vue, Angular o React. Potete invece usare librerie come jQuery.
- Per quanto riguarda infine CSS, potete usare framework come Bootstrap o simili (Foundation, Skeleton, ...).



Utenti principali del sistema

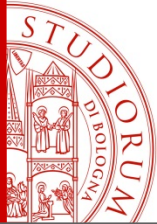
«Quali sono gli utenti del sistema?»

- Clienti che possono acquistare prodotti.
- Venditori che gestiscono un listino di prodotti.



Consegna del progetto

- La consegna avviene solamente contestualmente alla discussione del progetto.
- Vi chiederemo di condividere con noi un repository o una cartella condivisa, **PRIMA** della discussione del progetto.
- NON inviateci il progetto per mail perché il mail server elimina tutti i file con estensione .js



Esempi di elementi WOW

- Aspetti di Sicurezza (ad esempio salare le password, login sicuro, ...)
- Utilizzo di AJAX
- Funzionalità creative (di una qualche utilità)

Domande?

