



# Esercitazione 3

## Prototipazione

**Benessere Digitale**

Anno accademico 2022/2023



**Politecnico  
di Torino**

# Strumenti e Obiettivi

Obiettivo: progettare ed implementare un prototipo a bassa fedeltà del progetto, tenendo in considerazione le scelte fatte nella prima esercitazione e i bisogni specifici degli utenti estratti nella seconda esercitazione

Utilizzeremo:

- Gli strumenti di *prototipazione rapida* visti a lezione

L'output di questa esercitazione sarà un prototipo di «carta» (a bassa fedeltà) del progetto

# Fase 1 (Prototipazione a bassa fedeltà)

Come illustrato a lezione, un prototipo di carta è per definizione non completo. Nel caso di una interfaccia grafica, ad esempio, esso fornisce solamente i dettagli principali sul layout di una schermata, con alcune informazioni “grezze” che essa contiene:

- E' prevalentemente in bianco e nero, senza dettagli “minori”
- E' fatto a mano (in digitale o meno)
- Suppone che tutti i passi banali (ma obbligatori per utilizzare il prototipo) siano già stati fatti
  - esempio: l'utente è già autenticato

# Fase 1 (Prototipazione a bassa fedeltà)

Create **due prototipi** a bassa fedeltà del vostro progetto includendo **1-2 funzionalità o schermate principali**.

- Se fosse un'interfaccia web/mobile, potreste ad esempio includere la home page della vostra app/sito web e un'altra pagina più significativa
- Cercate di esplorare modalità e dispositivi diversi: sito web vs. app mobile, smartphone vs. smartwatch, ...
- Non è strettamente necessario ci sia un'interfaccia grafica:
  - Uno dei prototipi potrebbe essere un oggetto «fisico», ad esempio (tenete conto che, per l'esame, dovrete produrre un prototipo ad alta fedeltà).

# Fase 1 (Prototipazione a bassa fedeltà)

Scegliete **il prototipo migliore** per andare avanti:

- fate un elenco dei pro e dei contro per ogni prototipo e motivate la vostra scelta: quale dei due risolve meglio i bisogni degli utenti target?
- se ha senso, potete anche prendere in considerazione lo spostamento di alcune caratteristiche da un prototipo a quello selezionato

## Fase 2 (Report)

Preparate un report (**massimo 10 pagine**) che includa:

- la descrizione dei due prototipi creati, con foto/scansioni
  - potete creare dei «diagrammi di flusso», che colleghino le varie parti/schermate dei prototipi e spieghino come un utente possa interagire con essi
- l'indicazione di quali bisogni/esigenze/requisiti i prototipi soddisfano
- la lista di pro e contro dei due prototipi
- le motivazioni e strategie con cui avete scelto uno dei due prototipi
- se pensate di spostare delle caratteristiche dal prototipo scartato a quello scelto: spiegate perché ed elencate le modifiche che il gruppo intende apportare al prototipo scelto

# Istruzioni per la sottomissione e la presentazione

Rinominate il report come segue:

- *nomedelgruppo\_ex3.pdf*

Caricate il file nella cartella di Google Drive del vostro gruppo, entro il

**29 Maggio 2023 - fine della giornata**

Preparate una breve presentazione del vostro lavoro (**massimo 5 minuti!**):

- non ci sono regole precise per il formato della presentazione: potete preparare delle slides, potete usare il report, o potete semplicemente parlare
- nel limite del tempo, dovrebbe emergere il contributo di tutti i componenti del gruppo
- al termine della presentazione, i docenti potranno fare domande e fornire feedback sulla presentazione e/o sul report

**Presentazione in aula: 30 Maggio 2023**

# Licenza

Queste slide sono distribuite con licenza Creative Commons “**Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)**”

## Tu sei libero di:

- **Condividere** — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato
- **Modificare** — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere
- Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.



## Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione** — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.
- **NonCommerciale** — Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.
- **StessaLicenza** — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.
- **Divieto di restrizioni aggiuntive** — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>