

Regole d'esame

Benessere Digitale

Anno accademico 2022/2023



Strumenti e Obiettivi

Obiettivi:

Progettare ed implementare un prototipo ad alta fedeltà del progetto utilizzando gli *strumenti di prototipazione rapida* visti a lezione, tenendo in considerazione:

- le scelte fatte nella prima esercitazione
- i bisogni specifici degli utenti estratti nella seconda esercitazione
- Il prototipo a bassa fedeltà implementato nella terza esercitazione

Preparare un report e una presentazione che riassumano tutto il percorso fatto durante il corso.

Fase 1 (Prototipazione ad alta fedeltà)

Partendo dal prototipo a bassa fedeltà e dai feedback ricevuti...

... create un prototipo ad alta fedeltà del vostro progetto, con le funzionalità e/o schermate essenziali.

- Supponete che tutti i passi banali (ma obbligatori per utilizzare il prototipo) siano già stati fatti
 - esempio: l'utente è già autenticato

Fase 1 (Prototipazione ad alta fedeltà)

Utilizzate lo strumento che preferite (non è necessario che il prototipo sia composto esclusivamente da un'interfaccia grafica!):

- Figma, <https://www.figma.com/>
- Arduino
- ...

Fase 2 (Report)

Preparate un report (**massimo 35 pagine**) che includa:

I report intermedi dei 3 passi progettuali svolti durante l'anno:

- rivisti secondo i feedback ricevuti
- opportunamente collegati tra di loro

L'ultimo passo progettuale, relativo al prototipo ad alta fedeltà, includendo:

- quale strumento è stato utilizzato per creare il prototipo e come è stato creato il prototipo;
- le (eventuali) limitazioni del prototipo e come si relaziona con il prototipo di carta (ne implementa tutte le funzionalità? Solo alcune? Avete fatto dei cambiamenti? Perché? ...)
- screenshots/foto delle parti principali del prototipo, con la loro spiegazione
- un link al prototipo (ad esempio, un link al progetto Figma)

Fase 3 (Presentazione)

Preparate una presentazione per l'esame (**15 minuti**) che includa:

La descrizione del percorso che vi ha portato alla realizzazione del prototipo finale. A titolo esemplificativo:

- journey map con le relative scelte progettuali (~2 min);
- processo di needfinding con i bisogni estratti e la definizione qualitativa del progetto (~2 min);
- prototipo a bassa fedeltà (~2 min);

Una «demo» del prototipo ad alta fedeltà, attraverso una prova dal vivo o tramite un video (~9 min).

Al termine della presentazione seguiranno **10 minuti** di domande (anche individuali). Oltre a discutere il progetto presentato, verrà valutata la conoscenza dei componenti del gruppo rispetto ai temi trattati durante le lezioni del corso.

Istruzioni per la sottomissione

Rinominate il report come segue:

- *nomedelgruppo_esame.pdf*

Caricate il file nella cartella di Google Drive del vostro gruppo

Caricate il vostro prototipo nella stessa cartella

- per es., il link alla versione pubblica del prototipo su Figma, un export del progetto, foto/screenshot, ...

Entro **5 giorni** prima della data dell'appello a cui il gruppo vuole partecipare:

- Deadline 1° appello (19/06): **mercoledì 14/06 – 23:59**
- Deadline 2° appello (10/07): **mercoledì 5/07 – 23:59**

Questionario finale

Compilate il questionario finale:

- <https://forms.gle/4eARwc8P6duAYPBFA>

Utilizzeremo il questionario per valutare l'impatto del corso e migliorarlo per i prossimi anni.

GRAZIE! I docenti del corso.

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/>