

# ASSIGNMENT 3 – PROTOTIPO A BASSA FEDELTA'À

CONSEGNA: 27 MAGGIO 2024

## PANORAMICA

In questo terzo passo progettuale, l'obiettivo è progettare ed implementare un prototipo a bassa fedeltà del progetto, tenendo in considerazione il dominio di interesse scelto nella prima esercitazione e i bisogni specifici degli utenti estratti nella seconda esercitazione. A tal proposito, utilizzerete Gli strumenti di prototipazione rapida visti a lezione, ed in particolare, la prototipazione su carta.

## PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

1. **Fate un brainstorming su come poter realizzare la vostra soluzione.** Esplorate due modalità diverse (applicazione mobile, sito web, assistente vocale, ...) per realizzare l'obiettivo della vostra soluzione, definita alla fine del secondo assignment. Descrivete le due modalità che avete scelto e il motivo per cui le avete selezionate. **N.B.: non dovrete implementare "per davvero" la modalità scelta!**
2. **Scegliete la modalità migliore per andare avanti.** Fate un elenco dei pro e dei contro per ogni modalità e motivate la vostra scelta: quale delle due vi permette di risolvere meglio i bisogni degli utenti target?
3. **Create un prototipo cartaceo a bassa fedeltà.** Tale prototipo deve mostrare concretamente tutti gli elementi fondamentali, le principali funzionalità, le "schermate" principali della vostra soluzione, dando per scontato le funzionalità meno importanti (ad esempio, le pagine di login e registrazione non servono, possiamo supporre che l'utente sia già autenticato!). Il prototipo è realizzato con carta e penna ed è disegnato a mano. In questo modo potrete concentrarvi sui concetti, sull'architettura dell'informazione, sulle funzionalità principali, e non sulla messa a punto dei pixel che rappresentano l'ombra di un pulsante. I prototipi cartacei devono essere in bianco e nero, poiché non dovete (né volete) concentrarvi sull'estetica del design visivo (almeno per il momento). Esso può contenere intere schermate, utili per mostrare lo stato iniziale, o "ritagli", più appropriati per gli elementi dinamici dell'interfaccia utente (ad esempio, finestre di dialogo o alcune voci di menu particolari).
4. **Create un diagramma di flusso.** Scrivete alcune didascalie e disegnate alcune frecce per spiegare il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo, in modo che sia più facile capire come funziona. Queste didascalie/frecce non devono essere presenti nel prototipo cartaceo, ma in una figura separata (che includerà le "schermate" del prototipo).

## CONSEGNA

Nella cartella di Google Drive del vostro gruppo, entro la scadenza, caricate una presentazione (convertita in un file PDF) che contenga:

- Introduzione
  - Membri del team.

- Riepilogo della soluzione definita alla fine del secondo assignment.
- Esplorazione delle modalità
  - Presentazione delle due alternative prese in considerazione
  - Pro e contro delle due modalità e scelta fatta
- Prototipo a bassa fedeltà
  - Includete il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo
  - Come si collega ai bisogni definiti nel secondo assignment e come li risolve?

## PRESENTAZIONE

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

- 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. Ulteriori feedback sul lavoro verranno forniti in seguito, prima dell'inizio della seconda esercitazione

**N.B.: durante la presentazione in aula, è consigliato presentare direttamente il prototipo di carta, utilizzando le slide preparate solo come supporto/introduzione.**