

# ASSIGNMENT 2 – STORYBOARD E PROTOTIPO A BASSA FEDELTA'

DEADLINE: 10 NOVEMBRE, 2024

## PANORAMICA

Questo assignment deve essere svolto in gruppo ed il suo obiettivo è quello di costruire uno storyboard e dei prototipi cartacei dell'interfaccia utente del vostro progetto, partendo dalla soluzione e dalla value proposition che avete definito nell'Assignment 1.

## TASK E STORYBOARD

1. **Definite 3 task.** Questi task devono essere "fondanti" per la soluzione e la value proposition del vostro progetto, come da Assignment 1. In particolare, definite 1 task semplice, 1 task moderato e 1 task complesso. Ricordate che un task descrive ciò che l'utente sta cercando di ottenere (comportamento dell'utente), non come completare il compito stesso (caratteristiche del sistema).
2. **Create uno storyboard.** Iniziate definendo il contesto, gli attori, i problemi/bisogni che hanno e quindi come la vostra soluzione contribuisce a risolverli/soddisfarli. Pensate a come la vostra narrazione intreccerà i tre task: lo storyboard deve rappresentare almeno due dei task appena definiti. Lo storyboard deve essere di tipo "tradizionale" (cioè simile a un fumetto). Dovrebbe comprendere da 4 a 8 riquadri e stare su un foglio A4. Cercate di rimanere all'interno di un solo foglio: usatene un secondo se e solo se avete davvero bisogno di spazio! È buona norma usare una penna nera e spessa per disegnare il vostro storyboard: questo trucco vi aiuta a non concentrarvi sui dettagli. Come alternativa, potete "disegnare" lo storyboard anche su un tablet: l'importante è che sia fatto a mano!

## PROTOTIPI A BASSA FEDELTA'

1. **Fate un brainstorming su come poter realizzare la vostra soluzione.** Esplorate almeno due modalità diverse (ad esempio, interazione vocale, AR, VR, interazione tramite touch screen, ..., tablet, smartwatch, ecc.) per realizzare l'obiettivo della vostra soluzione, esemplificato nello storyboard. Una modalità può essere un modo di interagire con la soluzione, o un tipo di dispositivo tramite cui la soluzione opera. Descrivete le due modalità che avete scelto e il motivo per cui le avete selezionate.
2. **Create due prototipi cartacei a bassa fedeltà.** Create un prototipo cartaceo per ognuna delle due modalità scelte. Ogni prototipo deve essere chiaramente collegato alla soluzione e alla value proposition, oltre che basarsi sullo storyboard e sui tre task definiti. Come promemoria, un prototipo cartaceo mostra concretamente tutti gli elementi fondamentali, le principali funzionalità, le "schermate" principali di un'interfaccia utente, ma 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). I prototipi di carta realizzati devono essere sufficientemente completi da consentire ai docenti di comprendere l'essenza della vostra applicazione e di guidare un ipotetico nuovo utente attraverso ciascuno dei tre task definiti in precedenza. Un prototipo 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). Anche in questo caso, i piccoli dettagli non sono importanti in questo momento (ad esempio, la pagina delle norme sul copyright) e non è necessario includerli.

Infine, l'interfaccia rappresentata nei prototipi cartacei deve consentire agli utenti target di navigare, recuperare gli errori e cambiare idea. Idealmente, uno sviluppatore dovrebbe essere in grado di utilizzare i vostri prototipi per creare applicazioni funzionali con un flusso ben definito. Anche in questo caso, potete usare un tablet per "disegnare" (a mano!) i due prototipi, ma dovrete poi stamparli su carta in vista dell'Assignment 3 (vedere punto 4).

3. **Create due diagrammi di flusso di alto livello.** Per ogni prototipo, scrivete alcune didascalie e disegnate alcune frecce per spiegare il flusso di alto livello delle "schermate" di ogni 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).
4. **Preparate il prototipo per la valutazione euristica (Assignment 3).** Assicuratevi di avere tutti i pezzi per far funzionare il prototipo cartaceo, in modo che i valutatori possano usarlo per completare i tre task che avete definito.

## CONSEGNA

Create una nuova cartella chiamata "A2" nel repository del gruppo che vi è stato assegnato su GitHub e caricate, entro la scadenza, una presentazione (in PDF) e i prototipi cartacei (le loro versioni digitali, come foto o scansioni, in due PDF separati). Tenete presente che qualsiasi altro materiale potrebbe essere utile nella preparazione della relazione finale.

La presentazione deve contenere:

1. Introduzione
  - a. Nome del progetto e membri del team
  - b. Value proposition
  - c. Panoramica del problema/soluzione
2. Tasks e storyboard
  - a. Elenco dei task semplici, moderati, e complessi.
  - b. Storyboard: perché l'avete scelto, quali sono i suoi punti di forza e di debolezza, e come riesce a raggiungere l'obiettivo identificato/risolvere il/i bisogno/i dell'utente
3. Esplorazione delle modalità
  - a. Panoramica delle alternative prese in considerazione
  - b. Presentazione delle due alternative selezionate e la motivazione
4. Prototipo #1
  - a. Includete il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo
  - b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?
5. Prototipo #2

01HFX – User Experience Design (2024/2025)

- a. Includete il flusso di alto livello delle "schermate" del prototipo
- b. Come si collega allo storyboard e ai tre task?