
Compito 4 – Raffinamento del prototipo

Scadenza: 2 Dicembre 2024

OBIETTIVO

Raffinare il prototipo preliminare in modo da ottenere un artefatto interattivo che possa essere utilizzato da un valutatore esterno al gruppo.

1. Preparazione ed esecuzione

1. **Raffinare il prototipo interattivo.** In base al feedback ricevuto per il Compito 3, si crei un nuovo prototipo in cui ogni area/pagina/momento dell'interazione deve:

- Includere tutti gli elementi (per es. menu, pulsanti, caselle di testo, ...) necessari per eseguire le azioni principali previste dai vostri task.
- Includere link attivi verso altre sezioni/pagine/nuovi stati (per es., facendo clic su un pulsante si passa alla nuova pagina). Deve cioè essere possibile navigare attraverso stati diversi.
- Mostrare il design visuale.

Come già indicato per il Compito 3, non è necessario specificare passaggi di interazione scontati; per esempio, si può supporre, senza specificare le relative pagine, che l'utente abbia già effettuato l'accesso all'applicazione attraverso pagine apposite, e che abbia già compilato il proprio profilo utente.

2. **Definire il materiale per la valutazione euristica (Compito 5).** Assicurarsi che il prototipo possa essere utilizzato da un valutatore esterno (uno studente di un altro gruppo). Preparare una descrizione che possa dare indicazioni al valutatore: il goal, gli utenti target, il contesto in cui si suppone che l'applicazione sia utilizzata, cosa un utente dovrebbe essere in grado di fare, quali sono le limitazioni, ogni altra indicazione utile a capire la finalità del prototipo e dei task implementati.

2. Caratteristiche dei nuovi prototipi

1. Devono coprire i tre task definiti per il Compito 3.
2. Devono rispettare eventuali vincoli derivanti del dispositivo target (per esempio, modalità di interazione principale, dimensioni dello schermo, controlli/widget disponibili per una certa piattaforma di sviluppo).
3. Devono specificare chiaramente gli aspetti di visual design (layout, proprietà del testo, allineamenti, griglie, ...), anche se non ancora nel formato finale. **Se il prototipo non si basa su una navigazione visuale, am fa uso di altri stili di interazione, devono essere specificati gli elementi chiave che possano comunicare il flusso di interazione e come questo può essere attivato.** La revisione intermedia servirà a chiarire che tipo di artefatti dovranno essere prodotti.
4. Devono superare le limitazioni dei prototipi definiti per il Compito 3 e concretizzare le scelte di progettazione a cui hanno portato i prototipi precedenti.
5. Alcuni dettagli delle funzionalità possono essere semplificati e NON completamente implementati. Per esempio, se si ha bisogno di un ampio catalogo di oggetti o di molti livelli di una gerarchia di contenuti, il prototipo includerà solo viste limitate su questi elementi.

3. Cosa consegnare

E' ora che cominciate a impostare il sito Web di progetto!

Nel sito, on in gitHub se il sito non sar  ancora pronto, si pubblichino entro la scadenza:

1. Link al nuovo prototipo (in FIGMA)
2. Un documento che riassume brevemente e in modo schematico le principali scelte per l'organizzazione dei contenuti, la navigazione attraverso aree diverse, meccanismi di interazione, scelte grafiche e di layout (es.: griglie, menu di navigazione, contenuti, bottoni e il loro coerenza interna), ogni altro elemento utile ad evidenziare il flusso e i meccanismi di interazione
3. Documento di descrizione per i valutatori esterni, come da indicazioni riportate al punto 2 della prima sezione di questo documento.