

# ASSIGNMENT #3

## Consegna 30 dicembre 2013

### Descrizione

Questo assignment richiede la costruzione del prototipo low-fi del sistema che state progettando. Insieme ai paper sketch, è richiesta la preparazione di una dimostrazione del comportamento (simulato) del prototipo, sui task principali che si sono individuati e una relazione in cui si spiega come si è proceduto nelle varie fasi della costruzione, secondo l'approccio iterativo al design che abbiamo studiato.

### Strumenti

I paper sketch possono essere preparati su carta oppure utilizzando strumenti software come gli story board di Denim o di Blend3 Expression o altro. La dimostrazione dovrà essere fatta in Powerpoint.

### Paper Sketch

Costruite un prototipo low -fi iniziale e avvaletevi della tecnica del mago di Oz per procedere nelle scelte iniziali. Applicate una tecnica di valutazione del design per valutare l'usabilità del sistema rispetto ai task e agli scenari d'uso che avete individuato negli assignment precedenti. Riassumete i risultati ed effettuate le modifiche necessarie.

### Dimostrazione del prototipo

Traducete gli sketch che avete preparato in interfacce, iniziando a pensare a colori e a layout. Traducete il flusso dell'interazione tracciato con i paper sketch in interazioni simulate tramite animazioni Powerpoint, (verrà illustrato un esempio a lezione). **Valutate** la presentazione **con utenti** che riflettano i profili individuati nel primo assignment (o che ne condividano almeno alcune caratteristiche fondamentali). Applicate inoltre una valutazione euristica fungendo voi stesso da esperti. Riassumete i risultati di entrambe le valutazioni, confrontateli e, preparate una lista di priorità relativamente agli interventi da fare per migliorare il prototipo.

### Documentazione da consegnare

- Paper sketch finali (versione elettronica sia che si usi Denim o altro software sia che si usi la carta. In quest'ultimo caso sottometterete i disegni scannerizzati)
- Relazione sulla tecnica di valutazione del design che avete adottato per valutare l'usabilità del sistema rispetto ai task e agli scenari d'uso e sulle iterazioni che si sono rese necessarie prima di arrivare ai paper sketch finali
- Prototipo in Powerpoint
- Relazione sul testing di usabilità che avete effettuato con gli utenti
- Relazione sulla valutazione euristica
- Lista delle modifiche da effettuare prima di procedere all'implementazione, con relative priorità.
- Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto, come per i precedenti assignment