

ASSIGNMENT #2

Consegna 2 dicembre 2013

Descrizione

Questo assignment richiede la creazione degli scenari dei task, un'analisi di sistemi esistenti e la stesura delle idee iniziali di design. Questi aspetti formeranno le basi per il successivo assignment, che consisterà nell'individuazione dei principi di usabilità che il vostro prototipo low-fi dovrebbe supportare.

Gli Scenari dei Task (casi d'uso)

Usando la tabella dei task costruita per l'assignment n.1 (vedi Fase 4), create un insieme di casi d'uso che dimostrino la sequenza di azioni che i personaggi (i vostri utenti) dovranno intraprendere per perseguire i propri obiettivi. Utilizzerete questi scenari dei task sia per guidare le attività di progettazione che per valutare il progetto durante l'intero processo iterativo. Dovreste concentrarvi su 3-5 casi d'uso principali.

Riunitevi per decidere quanti scenari creare e se concentrarvi o meno solo sui task principali o anche su task meno comuni. Se il vostro progetto è ad ampio spettro, potreste volervi concentrare inizialmente solo sui task principali. Se invece il vostro progetto è più contenuto (per esempio, i task principali dei vari personaggi sono abbastanza sovrapponibili), allora potreste essere in grado di concentrarvi anche su task meno comuni.

Dovrete anche decidere quanto rendere dettagliate le descrizioni dei task. Dovrete mantenere un giusto equilibrio: da un lato, considerate quelli che sono i vincoli imposti dall'ambiente in cui il sistema dovrà essere usato (una GUI mobile stand-alone, un browser web mobile ecc.), dall'altro, non legatevi troppo all'implementazione, per consentire flessibilità nel design.

Revisioni ai personaggi e all'analisi dei task

Nel portare avanti questo assignment, potreste accorgervi che avete bisogno di mettere insieme alcuni dei personaggi prima individuati oppure di ignorarne qualcuno. Descrivete qui le eventuali revisioni di cui avete bisogno.

Analogamente, se vi accorgete che è necessario aggiornare la tabella dei task sulla base di nuove informazioni, inserite qui la nuova tabella, lasciando la vecchia nel primo assignment.

Se non avete bisogno di revisioni, non dovete inserire affatto questo paragrafo.

Lavori correlati/Analisi Comparativa

Leggete articoli riguardanti sistemi esistenti che tentano di supportare almeno qualcuno degli obiettivi del vostro progetto. Spiegate punti di forza e debolezze rispetto agli obiettivi e ai task dei vostri profili utente. Descrivete quali aspetti dei sistemi esistenti è probabile che utilizzerete nel vostro progetto.

Laddove possibile prendete in prestito le migliori idee, combinandole in nuovi e migliori modi. Tenete presente che buone idee possono provenire anche da sistemi che fanno cose completamente diverse dal vostro obiettivo di progetto.

Idee iniziali di progetto

Usando gli scenari dei task e i risultati dell'analisi comparativa, create due o tre progetti iniziali per il sistema. Per ogni progetto dovrete fornire uno storyboard (una descrizione del principale flusso di interazione e qualche schizzo di layout di schermata).

Un modo per creare progetti diversi è di porre differenti priorità sugli scenari. Enfatizzare uno scenario rispetto a un altro potrebbe comportare una diversa organizzazione del flusso dell'interazione.

Lasciate per ora da parte le idee iniziali sulla progettazione grafica.

Potreste dover descrivere anche i principali componenti dell'architettura del sistema (es. l'interfaccia tra back-end e front-end), ma questo non è obbligatorio e dipende dal progetto.

Lavorate su carta e penna per gli schizzi, che poi digitalizzerete (con macchina digitale o con scanner, per allegarli al documento da consegnare). In alternativa potete usare Denim <http://dub.washington.edu:2007/projects/denim/> (che vi servirà comunque per i paper sketch del prossimo assignment).

Struttura del documento da consegnare

1. I casi d'uso, con i personaggi cui si riferiscono (massimo 3 pagine).
2. Revisioni a personaggi/analisi dei task (se necessarie).
3. Analisi comparativa, con screenshot laddove disponibili (Massimo 2 pagine, escludendo gli screenshot).
4. Idee iniziali di progetto. Dovreste proporre 2, Massimo 3 idee di progetto alternative. Queste dovrebbero includere i flussi di interazione, schizzi iniziali e spiegazioni scritte come annotazioni agli schizzi. Facoltativamente, potete includere le architetture di sistema corrispondenti e idee iniziali di progettazione grafica.
5. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto, come per il primo assignment.