

Esercitazione 3

Prototipazione

Benessere Digitale

Luigi De Russis, Alberto Monge Roffarello

Anno accademico 2021/2022



Strumenti e Obiettivi

Obiettivo: progettare ed implementare un prototipo del progetto, tenendo in considerazione le scelte fatte nella prima esercitazione e i bisogni specifici degli utenti estratti nella seconda esercitazione

Utilizzeremo:

- Gli strumenti di *prototipazione rapida* visti a lezione

L'output di questa esercitazione sarà un prototipo di «carta» (a bassa fedeltà) del progetto

Prototipazione a bassa fedeltà

Create un prototipo a bassa fedeltà del vostro progetto includendo **1-2 funzionalità o schermate principali**.

Se fosse un'interfaccia web/mobile, potreste ad esempio includere la home page della vostra app/sito web e un'altra pagina più significativa. Non è necessario sia un'interfaccia grafica!

Promemoria: prototipazione a bassa fedeltà

Come illustrato a lezione, un prototipo di carta fornisce solamente i dettagli principali sul layout di una schermata, con alcune informazioni “grezze” che essa contiene:

- E' prevalentemente in bianco e nero, senza dettagli “minori”
- E' fatto a mano (in digitale o meno)
- Supponete che tutti i passi banali (ma obbligatori per utilizzare il prototipo) siano già stati fatti
 - esempio: l'utente è già autenticato

Prototipazione a bassa fedeltà

Preparate una presentazione che include delle foto/scansioni del prototipo e la sua descrizione

- Indicando quali bisogni/esigenze/requisiti tale prototipo soddisfa

Istruzioni per la sottomissione

Convertite il set di slide che avete preparato in un file PDF, e rinominatelo come segue:

- *nomedelgruppo_ex3.pdf*

Caricate il file nella cartella di Google Drive del vostro gruppo

Entro il 31 Maggio 2022 alle 17:30

Licenza

Queste slide sono distribuite con licenza Creative Commons “**Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)**”

Tu sei libero di:

- **Condividere** — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato
- **Modificare** — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere
- Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.



Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione** — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.
- **NonCommerciale** — Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.
- **StessaLicenza** — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.
- **Divieto di restrizioni aggiuntive** — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>