

ASSIGNMENT 5 – PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA'À

DEADLINE: 7 GIORNI PRIMA DELL'APPELLO D'ESAME SCELTO

PANORAMICA

Costruire un prototipo interattivo ad alta fedeltà con codice e condurre un test di usabilità su di esso.

Questo assignment deve essere condotto in gruppo. Potete utilizzare tutte le ore di laboratorio dedicate a questo assignment e completare il lavoro nelle settimane successive.

PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

1. **Creare un prototipo interattivo ad alta fedeltà con codice.** Partendo dalle schermate del prototipo a media fedeltà e dal piano realizzato nell'Assignment 4, sviluppate il vostro prototipo ad alta fedeltà in modo che sia sufficiente per un test di usabilità, utilizzando i linguaggi di programmazione e i framework che preferite. Vi suggeriamo di basarvi su quanto appreso nei corsi precedenti, quando possibile.

Le funzionalità di base del prototipo non devono necessariamente funzionare completamente, ma un utente deve essere in grado di completare tutti e tre i task definiti negli assignment precedenti. A differenza del prototipo a media fedeltà, il prototipo ad alta fedeltà deve avere l'aspetto di un'applicazione reale. La "simulazione" di un'esperienza utente realistica è più importante del "back-end" o della scalabilità della soluzione. Tuttavia, i dati devono essere memorizzati in modo persistente. Come per gli altri prototipi, i passaggi banali (ma obbligatori) per far funzionare la soluzione (es., il login) si possono ignorare, e le funzionalità non importanti per i tre task non possono non essere implementate completamente. Per maggiori dettagli, si vedano le "aspettative" riportate di seguito.

2. **Eseguite un test di usabilità.** Effettuate un test di usabilità con almeno 1 partecipante per ogni membro del team (cioè, se il gruppo ha 4 membri, dovete effettuare 4 test). I partecipanti devono far parte della popolazione target. Se possibile, non coinvolgete più di uno studente del Politecnico. Non fate il test con persone che conoscete bene e, soprattutto, con persone che hanno già visto o sono state coinvolte nel vostro progetto. Seguite la procedura descritta ed esemplificata in classe e scrivete i dettagli in un *protocollo per il test* (script):

- Selezionate e reclutate i partecipanti.
- Definite il ruolo di ciascun membro del team (facilitatore, osservatore, ...).
- Affinate i tre task, se necessario, e definite i criteri di successo, con le relative metriche.
- Decidete i questionari da utilizzare prima/dopo il test.
- Preparate un modulo di consenso informato.
- Pianificate il debriefing con ogni partecipante, preparando alcune domande che vorreste porre.

Durante i test, scattate alcune foto dei partecipanti che eseguono la valutazione e prendete molti appunti. Dopo tutti i test, preparate un elenco di potenziali modifiche che il vostro gruppo vorrebbe implementare per risolvere i principali problemi emersi.

ASPETTATIVE PER IL PROTOTIPO AD ALTA FEDELITÀ

Si ribadisce che un prototipo ad alta fedeltà può combinare funzionalità interattive ed elementi “hard-coded”. Dovete bilanciare i contenuti hard-coded con gli elementi interattivi per valutare l'esperienza dell'utente e consentirgli di completare i tre task. Adattate questo equilibrio in base alle esigenze del vostro progetto, assicurandovi che il prototipo serva come strumento utile per raccogliere feedback e intuizioni, pur essendo chiaro che non rappresenta le funzioni complete di un prodotto finale.

Nel dettaglio, il prototipo:

- Dovrebbe coprire i tre task definiti in precedenza.
- Deve rispettare i vincoli del dispositivo target (ad esempio, dimensioni, controlli/widget) e altri attributi della piattaforma target, applicando aspetti di visual design coerenti e consistenti.
- Deve essere *più funzionale* dei prototipi precedenti (anche se non sarà un'applicazione completa).
- Deve simulare un'esperienza realistica. I passaggi banali, ma obbligatori, e alcune delle funzionalità sottostanti non devono essere implementati completamente. Ad esempio, le applicazioni che richiedono un ampio insieme di elementi possono invece disporre di una quantità sufficiente di dati pre-memorizzati.
- Le informazioni che possono essere manipolate dagli utenti devono essere memorizzate in modo persistente, ad esempio non devono scomparire dopo un refresh o un riavvio del prototipo.
- Un'applicazione mobile può essere “simulata” attraverso una applicazione web (ad esempio, usando la [Toggle Device Toolbar](#) di Google Chrome).

CONSEGNA

Create una nuova cartella chiamata "A5" nel repository del vostro gruppo su GitHub e caricate, entro la scadenza, il protocollo del test di usabilità in PDF con i moduli di consenso compilati e gli eventuali questionari. Le modalità di esecuzione del test e il riepilogo dei risultati (insieme alle foto) saranno riportati nel report finale.

Infine, il codice del prototipo deve essere presente entro la scadenza nel (nuovo) repository GitHub associato al vostro gruppo, che prende il nome di progetto.