

# ASSIGNMENT 5 – PROTOTIPO AD ALTA FEDELTA'

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

## PANORAMICA

Costruite un prototipo interattivo ad alta fedeltà con codice e conducete 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. **Create un prototipo interattivo ad alta fedeltà, scegliendo se farlo tramite codice o Figma.**

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:

- a) i linguaggi di programmazione e i framework che preferite (vi suggeriamo di basarvi su quanto appreso nei corsi precedenti, quando possibile), oppure;
- b) Figma, il tool di prototipazione di interfacce grafiche visto a lezione.

Le funzionalità del prototipo non devono necessariamente funzionare completamente, ma un utente deve essere in grado di completare tutti e tre i task definiti nell'Assignment 2. 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. 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 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 (*immediate users*). 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 durante le lezioni del corso e, preparate un *documento di protocollo per il test*. Seguite questa scaletta:

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

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. Funzionalità “banali” (anche se obbligatorie) come il login e la registrazione, non devono essere implementate. Altre funzionalità possono essere “incomplete”. Ad esempio, le applicazioni che potenzialmente visualizzano e interagiscono con un ampio insieme di elementi (esempio, un catalogo di film) possono basarsi su un insieme limitato (e fisso) di elementi.
- Nel caso si scelga la prototipazione via codice, le informazioni che possono essere manipolate dagli utenti dovrebbero essere memorizzate in modo persistente, ad esempio non devono scomparire dopo un refresh o un riavvio del prototipo.
- Nel caso si scelga la prototipazione via codice, 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 (vedere la consegna dedicata).

Infine, il codice del prototipo o il link Figma devono essere presenti, entro la scadenza, nel (nuovo) repository GitHub associato al vostro gruppo, che prende il nome di progetto.