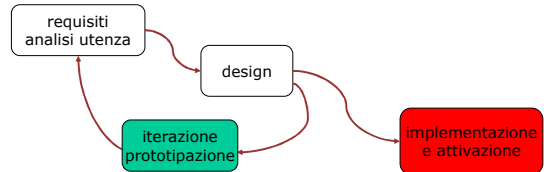




Prototipazione



Il processo di progettazione



Che cos'è un prototipo?

Un modello approssimato o parziale del sistema che vogliamo sviluppare che simula o esegue alcune funzioni del sistema finale, realizzato allo scopo di valutarne le caratteristiche (in particolare, la usabilità)



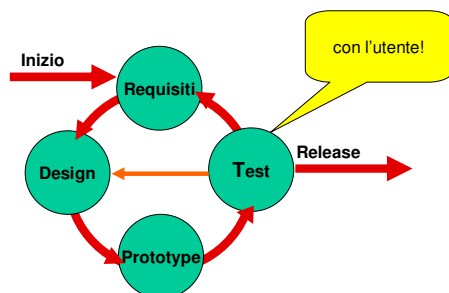
Perchè creare prototipi?

Per avere un rapido feedback sul progetto:

- Per tenere il design centrato sull'utente
- Per sperimentare design alternativi
- Per eliminare i problemi **prima** di scrivere il codice
- Per superare il problema della non completa definizione dei requisiti

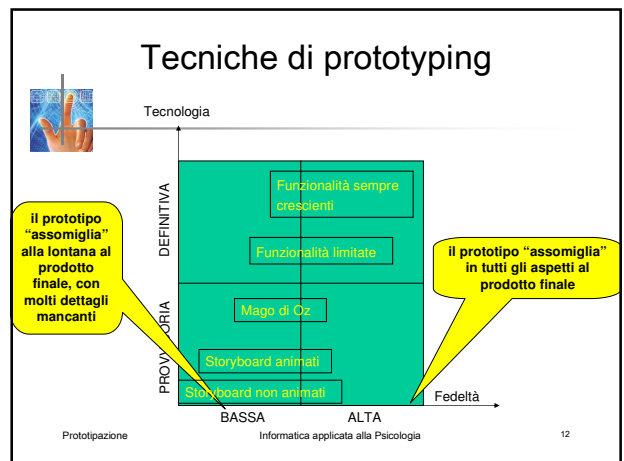
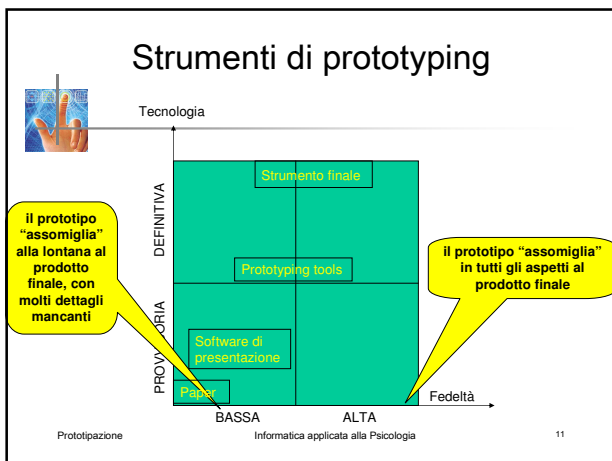
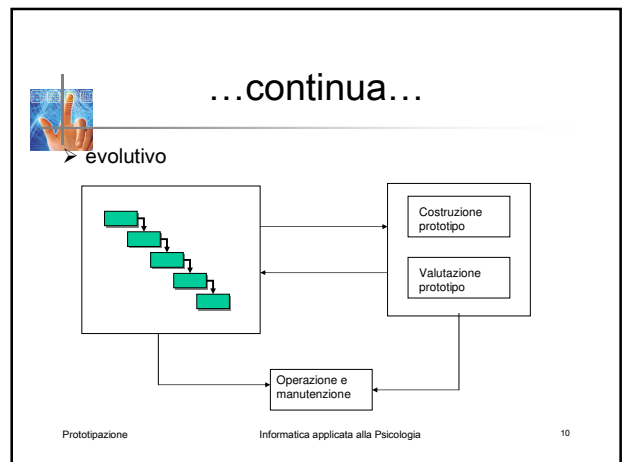
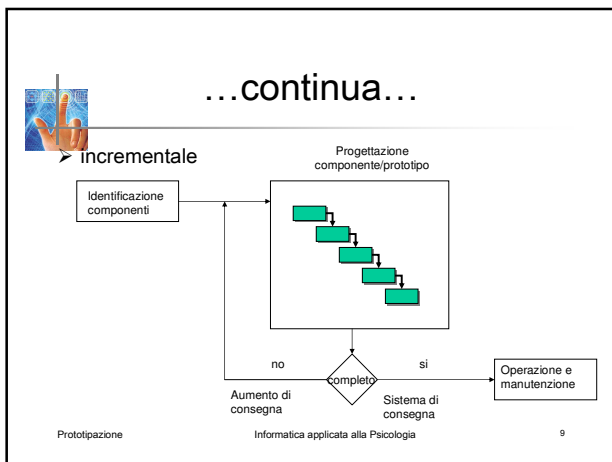
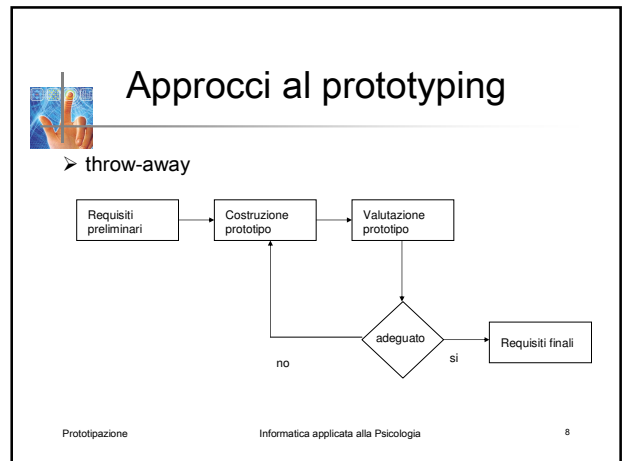


Sviluppo per prototipi successivi



Il concetto di "release"

- Il software evolve per versioni successive, dette **"release"**
- Ogni nuova release costituisce un "miglioramento" rispetto alla release precedente:
 - *correzione di errori*
 - *perfezionamenti di funzionalità esistenti*
 - *introduzione di nuove funzionalità*
 - *compatibilità con ambiente più evoluto*
- Normalmente, l'utente può adottare una release più recente senza discontinuità nell'uso ("*backward compatibility*") (ma poi non può tornare indietro)



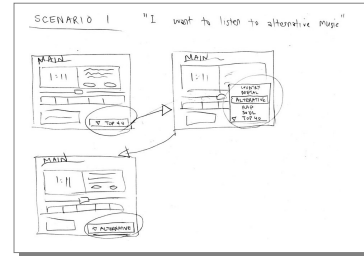


Una metodologia

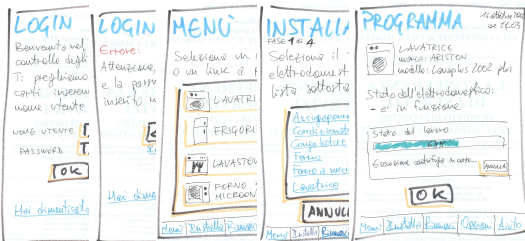
1. Iniziare con un prototipo di carta ...
2. ... poi passare a uno strumento di prototipazione a fedeltà medio-alta, almeno per le funzioni più complesse e delicate...
3. ... e infine procedere nell'ambiente di sviluppo definitivo



Esempio



...continua...



...continua...



Vantaggi e svantaggi

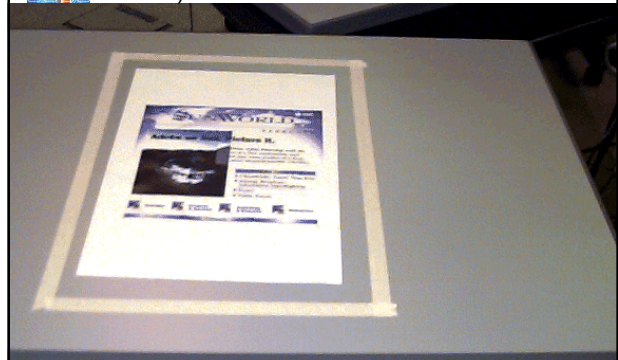
> Vantaggi

- il prototipo si realizza in fretta
- non servono competenze di programmazione
- ci aiutano a verificare il progetto con gli utenti
- si possono confrontare rapidamente soluzioni diverse

> Svantaggi

- Il prototipo non si modifica facilmente (è fatto a mano)
- non copre tutte le funzioni e i casi possibili
- non interagiscono con l'utente: bisogna simulare
- il prototipo deve poi essere convertito manualmente in forma elettronica

Le bozze della home page venivano presentate così (la discussione era ripresa con telecamera):



Prototipo

Relazione degli utenti

- preminente il nome Adobe, tendenza a scambiarsela con home page di Adobe (o della presenza di Adobe a un evento chiamato SunWorld, mentre SunWorld vorrebbe essere il nome del sito)
- percepita come complicata: non si sa da dove iniziare
- non viene notato il mese (cambia di mese in mese)
- come si fa a vedere la cover story del mese precedente?
- non si capisce che sono cliccabili: 1)- la cover story; 2)- il bottone Weekly Update; 3)- le tre storie in weekly update
- la foto ha colori troppo in evidenza: forte stacco col resto della pagina

Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 20

Prototipo

Relazione degli utenti

- ancora scambiata con la home page di Adobe
- adesso i colori sono graditi
- non percepita come troppo affollata
- il nome del mese è facilmente identificabile
- bene identificata la funzione di Search
- News and Commentary presente le storie vecchie, ma ancora un po' di confusione
- ancora non chiaro a tutti che le storie sotto News & Commentary sono cliccabili

Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 22

Prototipo

Relazione degli utenti

- ancora confusione fra Adobe e Sun
- piace la immagine del mondo

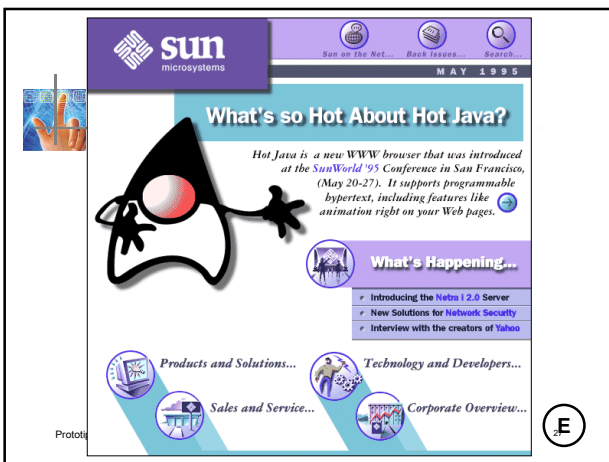
Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 24



Relazione degli utenti

- troppi bottoni, troppo complessa, non un'unica gestalt
- i bottoni con la freccia unificano, ma rendono il tutto troppo "lista della spesa"

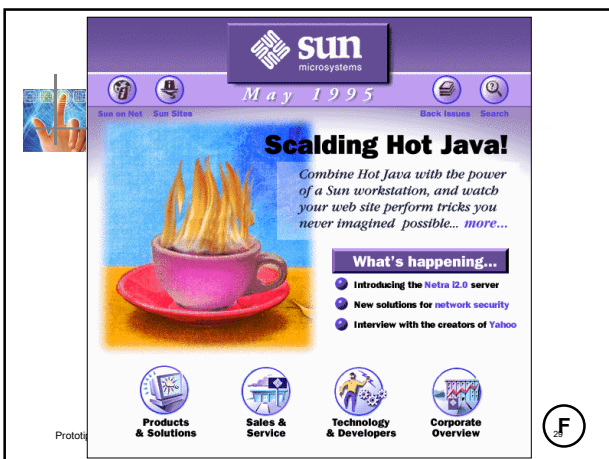
Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 26



Relazione degli utenti

- non piace la figura della mascotte di Java: troppo grande, non coinvolge l'idea della tecnologia
- non vengono capite le icone dei bottoni

Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 28



Relazione degli utenti

- i bullet delle cover story secondarie fanno capire agli utenti che sono cliccabili, però non capiscono più che è cliccabile anche il bottone "What's happening"
- la nuova icona on Sun on the Net non va bene

Prototipazione Informatica applicata alla Psicologia 30



Relazione degli utenti

- gli utenti ora capiscono bene che "What's happening" è cliccabile
- non piace l'icona di Technology & Developers: si ha l'impressione che il fulmine distrugga la macchina rappresentata dagli ingranaggi+
- non piace l'icone della Corporate Overview: sembra il grafico della febbre, oppure sembra che l'andamento di borsa sia turbato da un terremoto
- non tutti capiscono l'icona del globo in Sun on the Net: alcuni lo scambiano per la faccia di un astronauta dentro il casco, o altre cose

