

Raffinamento del prototipo

Prototipo high fidelity

Sommario

1. Introduzione

- a. Membri del team
- b. Nome del progetto e value proposition

2. Revisione del compito 3

- a. Modifiche
- b. Nuovo prototipo per i clienti
- c. Nuovo prototipo per lo staff (work in progress)

3. Scelte di design

- a. Material design
- b. La nostra palette
- c. Aree principali

Utenti Scontenti



**Matteo
Gatti**

**Alessandro
Fedele**

**Dario
Crosa**

**Matteo
Garzone**

**Martina
Missana**

**Silvia
Mosca**

MensaExpress

“La mensa senza stress”

Raffinamento del prototipo

Revisione del compito 3

Revisione > Modifiche

A seguito della revisione, abbiamo modificato i flussi di navigazione di app e web app.

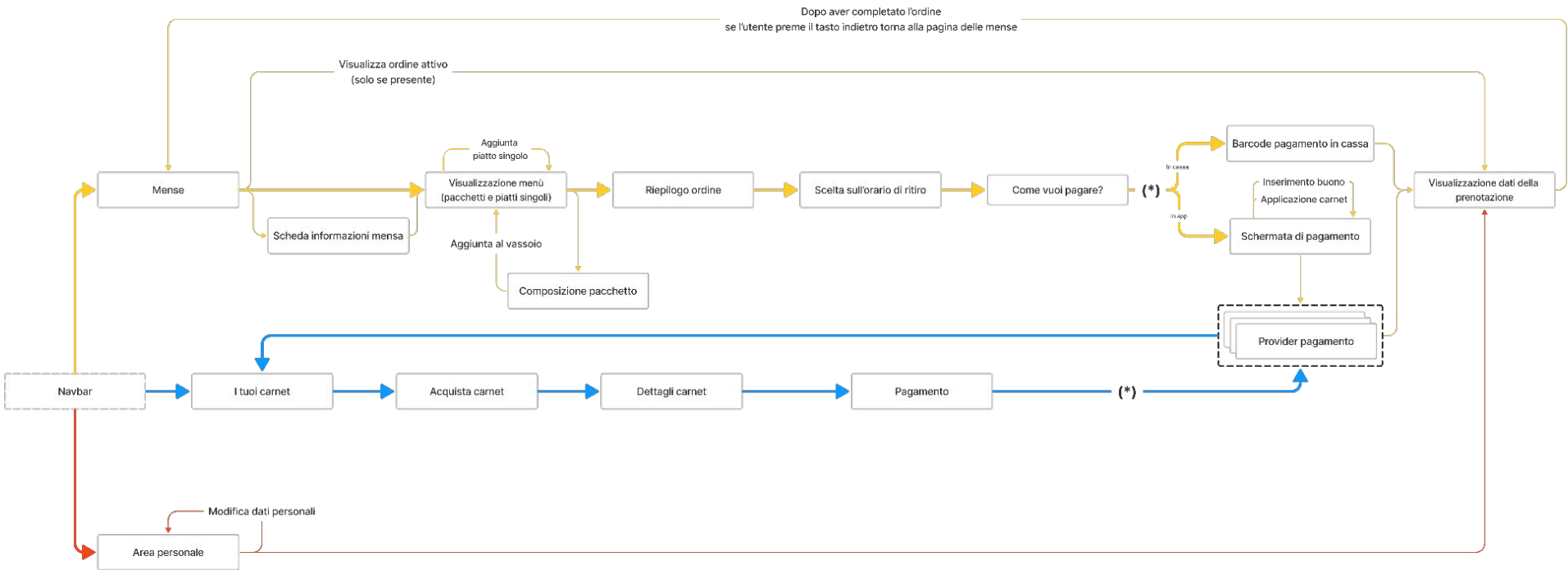
Ora l'utente può tornare alla schermata precedente ad ogni step dell'utilizzo.

Rimane da fare una piccola precisazione in merito: siccome è possibile pagare combinando diversi metodi di pagamento (es: carta di credito, buono pasto, carnet mensa, ...) si possono verificare situazioni in cui l'utente inizia a pagare con un primo metodo, ma poi invece che terminare con un secondo metodo decide di lasciare la schermata di pagamento. In questo caso, l'ordine resterà necessariamente "in sospeso".

Abbiamo comunque cercato di ridurre le occorrenze di queste situazioni al minimo; per esempio: se l'utente sceglie di utilizzare un carnet, questo non viene immediatamente scalato e questo non avverrà finché il pagamento non viene finalizzato. Per comunicare questo fatto all'utente rimosso il pulsante "utilizza carnet" a favore di una checkbox.

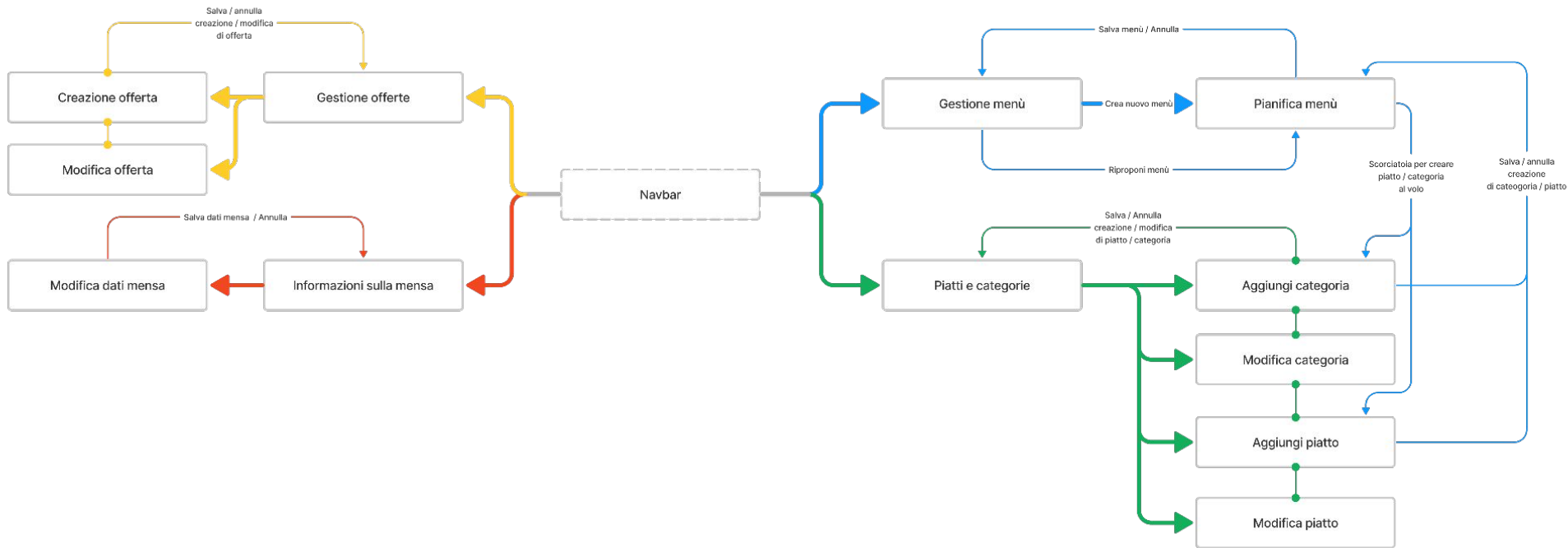
Abbiamo inoltre espanso il task semplice "Documentarsi sulle mense" e il task moderato "Prenotare il pasto", frazionando ulteriormente alcuni step dei task.

Revisione > Flusso ad alto livello dell'app



(*) Nel caso si torni indietro, il pagamento rimarrà in sospeso

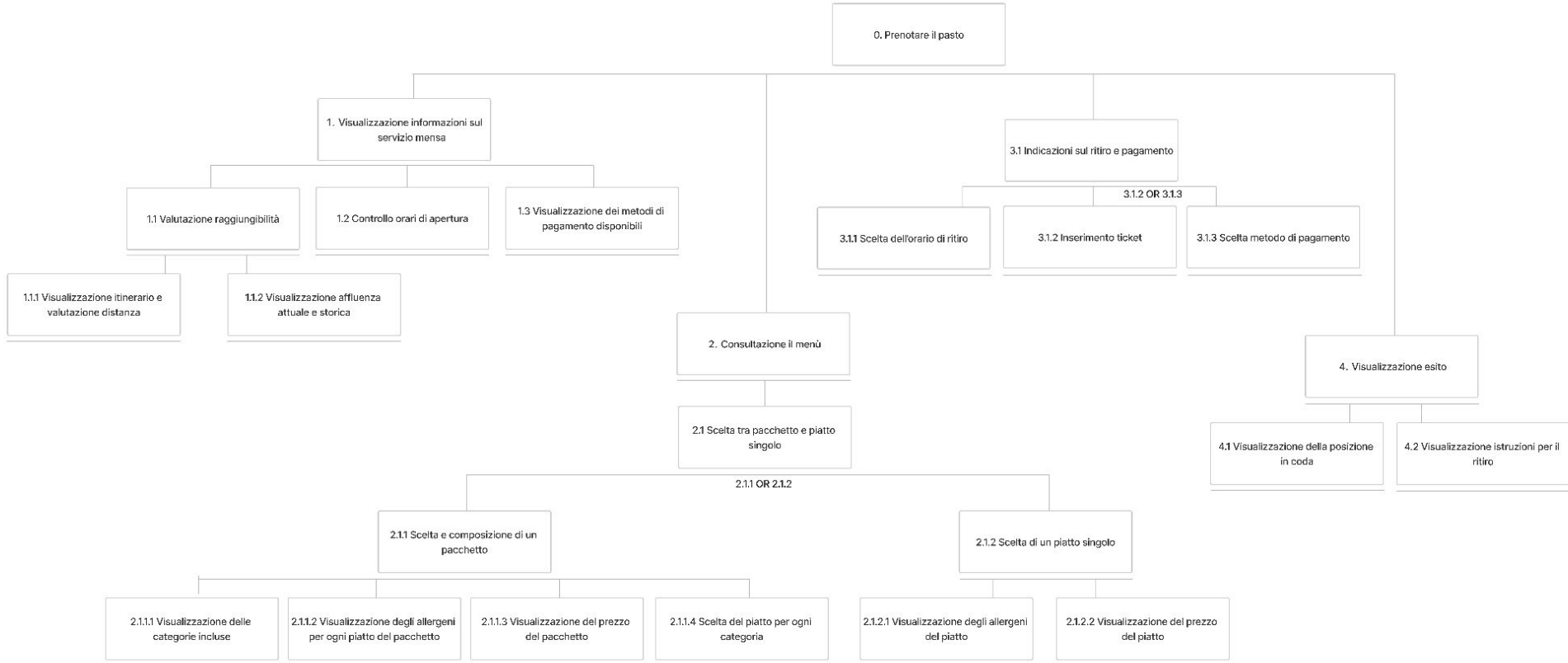
Revisione ➤ Flusso ad alto livello della web app



Revisione > Task semplice



Revisione > Task moderato

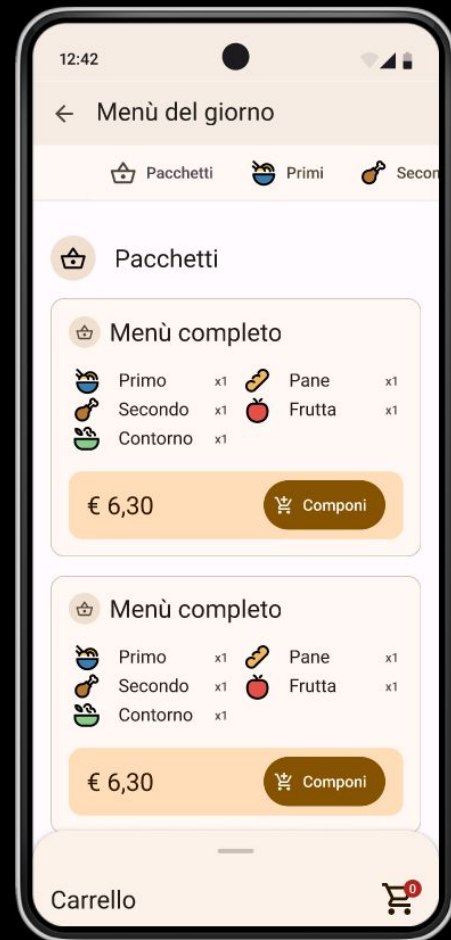




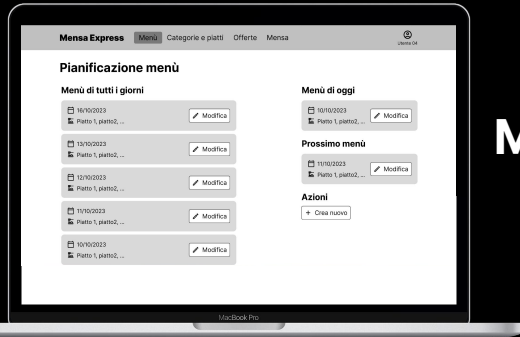
Prototipo per clienti

Medium Fidelity

High Fidelity



Prototipo per lo staff



Medium Fidelity

High Fidelity



Work in
progress



Raffinamento del prototipo

Scelte di design



Scelte di design > Material Design

Per progettare il nostro prototipo high-fidelity secondo metodi standardizzati, al fine di ridurre il margine di errore, abbiamo deciso di seguire le linee guida di un sistema di design open source che svolge questo compito: [Material Design 3](#) .

Material Design 3 offre vari strumenti tra cui suggerimenti di stile, icone per grafiche specializzate, e vari componenti per interfacce. L'adozione di un sistema di design ci permette di rispettare la regola d'oro di Schneiderman "Strive for consistency": abbiamo creato una serie di componenti di base (come ad esempio card con testo e icone) seguendo sempre lo stesso pattern grafico.

Scelte di design > La nostra palette di colori

Abbiamo generato la nostra palette partendo da tonalità di marrone e di giallo. Questi colori, in quanto caldi, sono compatibili con il contesto della ristorazione e del cibo. Material Design 3 offre sia un tema chiaro che uno scuro, ma riteniamo che il primo si addica di più al contesto mensa.

Per generare la nostra palette di colori personalizzata abbiamo usato [Material Theme Builder](#).

Questo tool permette di applicare la palette direttamente ai componenti del Material Design 3.



Primary
Acts as custom source color



Secondary



Tertiary



Error



Neutral
Used for background and surfaces



Neutral Variant
Used for medium emphasis and variants

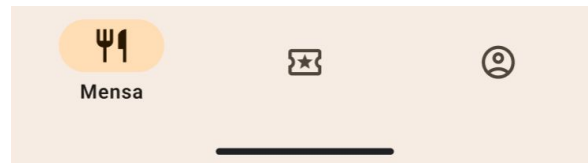
Scelte di design > Aree principali

L'app permette di navigare in tre sezioni diverse attraverso una *Navigation bar* posizionata a fondo schermo.

Le sezioni in questione sono:

- **Mensa:** selezionata di default, permette di visualizzare le informazioni delle mense e di prenotare il pasto
- **Carnet:** permette la visualizzazione dei carnet posseduti dall'utente e l'acquisto degli stessi
- **Pagina utente:** contiene le informazioni personali dell'utente e ne permette la modifica. In questa sezione si trova anche lo storico degli ordini effettuati dall'utente.

Dato che il nostro sistema si basa sulla prenotazione del cibo da parte degli utenti, entreremo nel dettaglio della sezione mensa, evidenziando l'organizzazione e le scelte di design delle varie pagine.



Scelte di design > Mensa > Homepage

Le mense sono rappresentate con delle card con foto. Le card contengono informazioni che consideriamo più rilevanti e di frequente consultazione da parte dell'utente (anche perché variano in tempo reale). Le informazioni presenti all'interno della card sono corredate da icone prese da "Material Design Icons". I due bottoni "Info" e "Menù" portano rispettivamente alla sezione per visualizzare informazioni sulla mensa e a quella per la prenotazione del cibo. Quest'ultima sarebbe accessibile anche dall'interno della schermata di info, tuttavia abbiamo deciso di fornire questa scorciatoia (rendendola addirittura un'azione di tipo primario) perché ci si aspetta che l'utente vorrà ordinare del cibo quasi ogni volta che apre l'app.



Scelte di design › Mensa › Informazioni mensa

La pagina di informazioni delle mense contiene nome, orario e ubicazione (con mappa) della mensa in questione.

È presente anche un grafico dinamico che indica l'affluenza in tempo reale del servizio, che rifacendosi anche ai dati storici permette di fare un confronto tra la situazione attuale e la norma.

Nella parte inferiore della pagina c'è un FAB (floating action button) che permette di passare alla visualizzazione del menù e alla prenotazione del pasto.



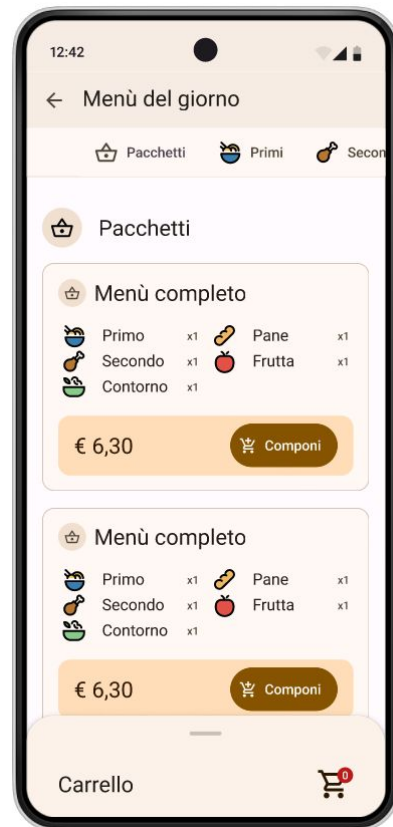
Scelte di design > Mensa > Menù del giorno

La navigazione di questa pagina è possibile attraverso scroll (il menù è un elenco diviso in categorie) o utilizzando le tab presenti nella parte superiore, che portano l'utente alla categoria selezionata.

I pacchetti sono rappresentati da card che specificano le pietanze incluse, il prezzo ed hanno un'action per comporre il pacchetto stesso.

Le altre categorie sono invece delle liste formate da piatti singoli aggiungibili al carrello (di cui si può anche visualizzare informazioni e allergeni).

Nella parte inferiore è presente la possibilità di visualizzare la quantità di piatti o pacchetti aggiunti al carrello semplicemente trascinando la "bottom sheet" verso l'alto.



Scelte di design > Mensa > Pacchetti

La pagina di composizione pacchetti è un elenco dei piatti disponibili divisi in categorie del pacchetto e corredati di informazioni su ingredienti e allergeni.

I piatti sono affiancati da radio button se è possibile selezionarne esclusivamente uno per categoria, oppure da checkbox se c'è la possibilità di ordinarne 0, 1 oppure 2.

Dopo aver composto il pacchetto, in fondo alla pagina è possibile aggiungere il pacchetto al carrello. Abbiamo posizionato il pulsante in questa maniera in quanto l'utente deve comunque scorrere fino in fondo per selezionare tutte le pietanze.



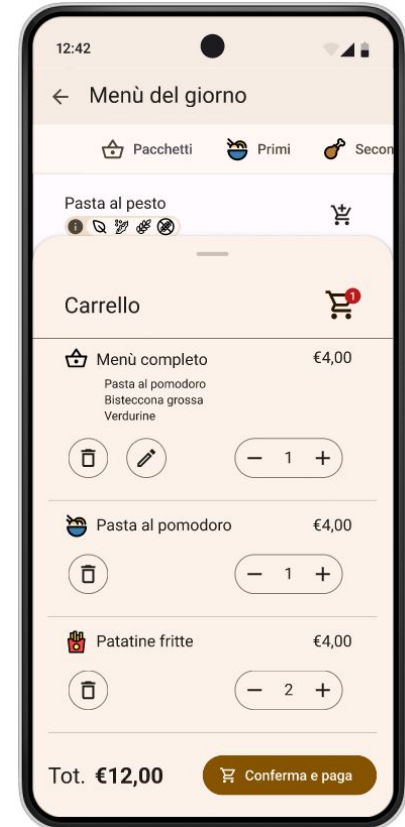
Scelte di design > Mensa > Carrello

Il carrello è accessibile tramite un bottom sheet presente nella stessa schermata del menù del giorno. Questo facilita l'utente nella visualizzazione contemporanea del menù e delle scelte che ha già fatto (rispetta il principio di “reduce short-term memory load”).

Il carrello contiene l'elenco dei piatti e pacchetti che l'utente ha aggiunto, con la possibilità di rimuoverli e per i pacchetti anche di modificare le scelte delle pietanze. È presente anche un counter che permette di cambiare la quantità acquistata agevolmente.

Nella parte inferiore è possibile procedere attraverso il bottone “Conferma e paga”.

La presenza dei pulsanti di modifica rispetta il principio “Keep users in control”.



Scelte di design > Mensa > Conferma e paga

In questa schermata è possibile scegliere se prendere il pasto in mensa o da asporto attraverso dei *segmented buttons*.

È inoltre possibile scegliere la fascia oraria in cui ritirare il pasto grazie a uno slider. Questo mostrerà solo gli orari considerati validi al momento dell'acquisto del cibo (dall'orario attuale a quello di chiusura del servizio). Questa accortezza garantisce il rispetto di una delle 8 regole di Shneiderman: "Prevent error".

Nella parte inferiore è presente un bottone per proseguire al pagamento.



Scelte di design › Mensa › Scelta pagamento

Passando alla fase di pagamento, è presente una prima schermata con due card cliccabili che danno la possibilità di scegliere tra il pagamento in app e in cassa. A seconda di questa scelta l'utente viene reindirizzato a schermate diverse.

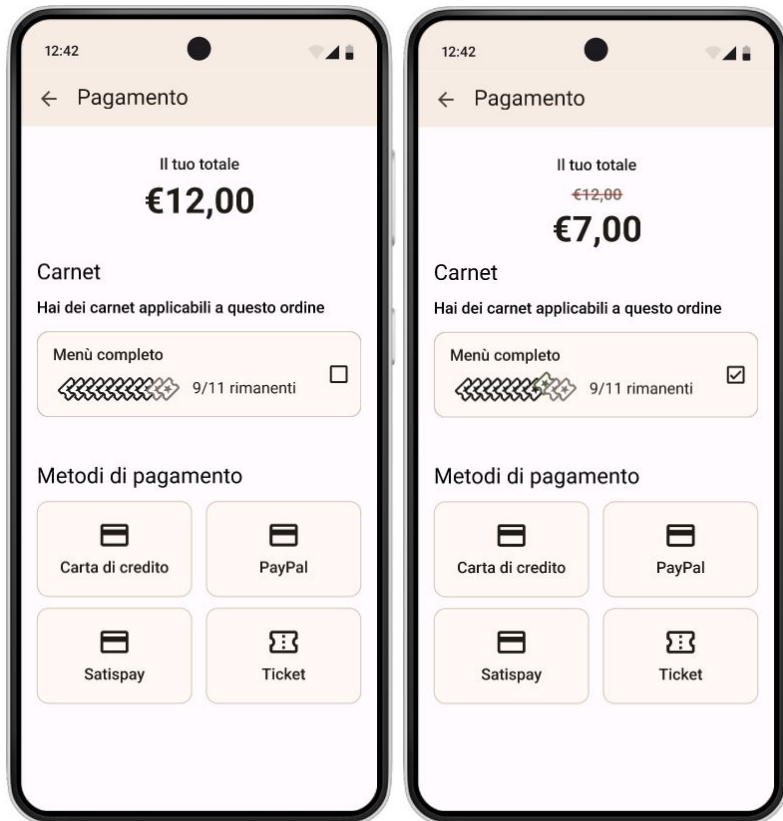


Scelte di design › Mensa › Pagamento

Questa schermata permette di ultimare la procedura di prenotazione del cibo. Viene mostrato in modo chiaro il totale e i possibili metodi di pagamento.

Non appena viene selezionato un carnet, il sistema informerà l'utente del totale aggiornato, tramite una semplice animazione. Questo segue un noto principio: "offer informative feedback".

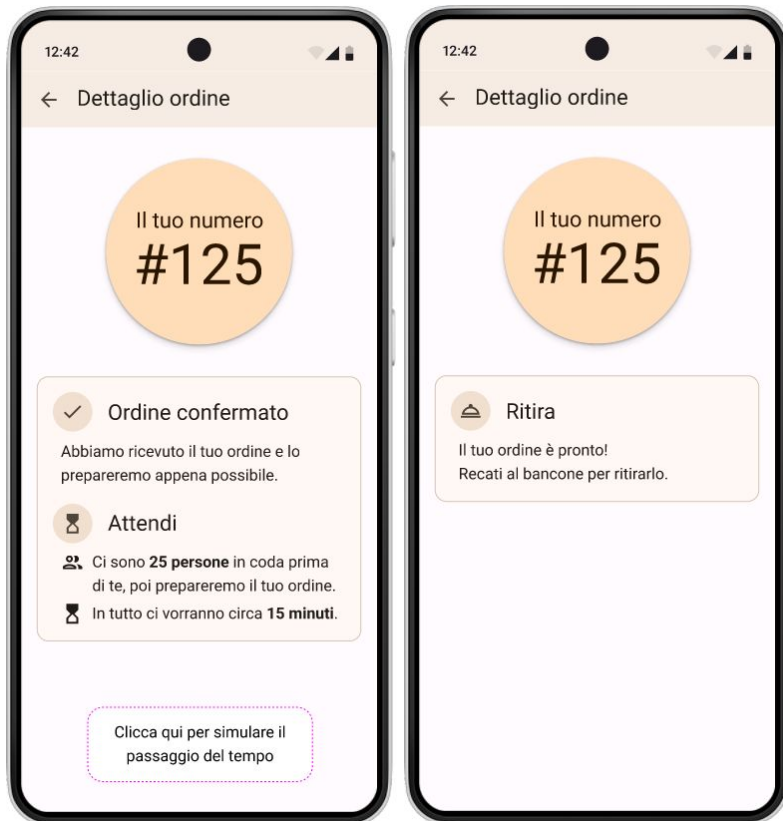
Lo stesso vale anche se si paga solo parzialmente (es. applicando un ticket).



Scelte di design › Mensa › Ordine attivo

Dopo l'avvenuto pagamento, l'utente viene reindirizzato ad una pagina che ha duplice scopo:

- informare l'utente del successo del pagamento
- fornire tutte le istruzioni necessarie per il ritiro del pasto.



Scelte di design > Mensa > Ordine attivo

Se per qualche ragione l'utente dovesse abbandonare la schermata dell'ordine, questo sarà facilmente recuperabile dalla pagina principale dell'app (Mensa).

L'ordine rimarrà in cima alla lista fintanto che sarà attivo (ovvero finché l'utente non lo avrà ritirato).

L'utente inoltre verrà informato tramite notifica push non appena l'ordine sarà pronto per il ritiro.

