

Casi di studio per Interazione Uomo-Macchina 2 – 2010 – Modulo A

Per l'a.a. 2009/2010 sono stati identificati i casi di studio descritti in seguito. Di ognuno si fornisce una breve descrizione del dominio ed un elenco di attività richieste per la corretta esecuzione del caso di studio. I gruppi devono essere formati da un minimo di 4 ad un massimo di 6 studenti. È fortemente consigliato fare gruppi da 6.

L'output del caso di studio consiste nel progetto dell'interfaccia finale, nella realizzazione dei prototipi software eventualmente progettati e in un report, di circa venti pagine, in cui è riportata l'esperienza di progettazione fatta. Materiale che, se inserito, farebbe aumentare il numero di pagine (come per esempio tabelle, grafici, questionari, ecc..) può essere allegato al report esplicitando in modo chiaro quali sono gli allegati e commentando brevemente il contenuto degli stessi.

Il gruppo dovrà fornire il report stampato e su supporto ottico. Nel CD/DVD dovrà contenere le seguenti cartelle e file:

- "da installare" contenente tutti i software e plug-in necessari per far funzionare l'eventuale prototipo sviluppato oltre a un documento di testo in cui ci sono tutte le istruzioni dettagliate per l'installazione;
- "documentazione" contenente tutta la documentazione (presentazioni, relazioni, ecc..) prodotta durante il lavoro;
- "risorse utilizzate" contenente articoli scientifici e risorse web a cui si è fatto riferimento durante il lavoro;
- "software" contenente l'eventuale prototipo finale sviluppato;
- "report" contenente il report finale in formato Word e pdf;
- "presentazione" contenente la presentazione finale del lavoro di progetto.

La valutazione del caso di studio terrà conto delle scelte effettuate dal gruppo, della correttezza del metodo seguito per la progettazione, della chiarezza espositiva del report, del livello di difficoltà affrontato dal gruppo, del grado di approfondimento; pertanto, nel raccontare l'esperienza il gruppo deve enfatizzare tali aspetti: metodo, problematiche incontrate e risolte, risorse trovate (articoli scientifici, risorse web).

Caso di studio 1 – Modulo A: Sistema di supporto ai turisti (Multitouch).

Studio e progettazione di un sistema di supporto ai turisti che visitano la nostra regione. Componente principale di questo sistema è un'applicazione per schermi multitouch di grandi dimensioni, che può essere integrata con applicazioni Web e per dispositivi mobili.

Nelle fasi preliminari del caso di studio, è richiesta un'indagine approfondita per determinare le esigenze dei turisti (agenzie di viaggio, siti internet, etc). Tale indagine deve essere riportata nella documentazione del caso di studio. Si definiranno quindi gli scenari, si svolgerà un'analisi dei task e si disegneranno i prototipi (cartacei ed avanzati) delle interfacce del sistema. Tutto questo deve essere riportato nella documentazione del caso di studio.

É un valore aggiunto l'implementazione di un prototipo software.

Caso di studio 2 – Modulo A: Sistema di supporto alla personalizzazione di mobili classici (Maiellaro).

Studio e progettazione di un sistema di supporto alla personalizzazione di mobili classici prodotti da un'azienda locale (Maiellaro s.r.l). Il sistema deve permettere all'utente di poter personalizzare, direttamente via web, il mobile già presente nel catalogo della società Maiellaro e deve supportare tutto il processo di verifica, valutazione, preventivo e accettazione delle modifiche proposte dall'utente finale da parte della società produttrice.

Nelle fasi preliminari del caso di studio, è richiesta un'indagine approfondita per determinare le esigenze dei vari attori coinvolti nel processo (utenti finali, ufficio vendite, ufficio acquisti, magazzino e fornitori). Tale indagine deve essere riportata nella documentazione del caso di studio. Si definiranno quindi gli scenari, si svolgerà un'analisi dei task e si progetteranno i prototipi (cartacei ed avanzati) delle interfacce del sistema. Tutto questo deve essere riportato nella documentazione del caso di studio.

É un valore aggiunto l'implementazione di un prototipo software.