

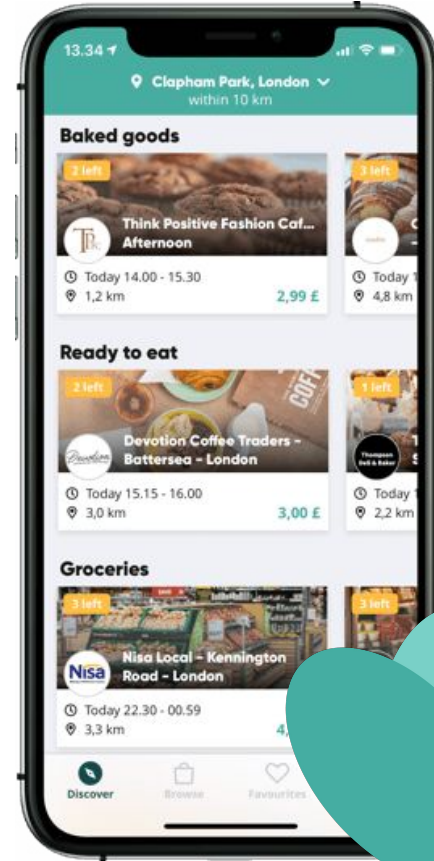
# DIGITAL FOOD

**STEAM - A.S. 2022/2023**

# L'IDEA

Creare un'applicazione mobile con lo scopo di sensibilizzare gli utenti ad un consumo consapevole del cibo.

Ad esempio a un riciclo corretto dei rifiuti prodotti, consumando cibi nel periodo più appropriato...



Too Good To Go

IL PROGETTO

# INDICAZIONI GENERALI

- Progetto di gruppo  
(7 gruppi da 3 e 2 da 4)
- Materiale utile  
condiviso su Classroom





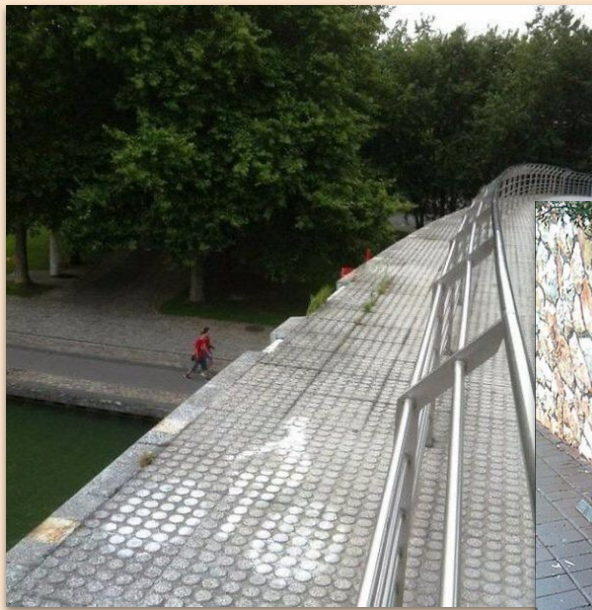
## USABILITY AND USER EXPERIENCE (UXX)

ALCUNI ESEMPI



THE LOVERS' BICYCLE





BAD OBJECTS





BAD LABELS



BAD PATHS



BAD BUTTONS

## Error Deleting File



Cannot delete 016: There is not enough free disk space.

Delete one or more files to free disk space, and then try again.

OK

## Windows XP



Task failed successfully.

OK

BAD MESSAGES



26.04.2007

ARCHIVED CONTENT ↗

FREE I

## RESET PASSWORD

Please confirm your current password and enter your new password twice. Your new password must be at least 6 characters long.

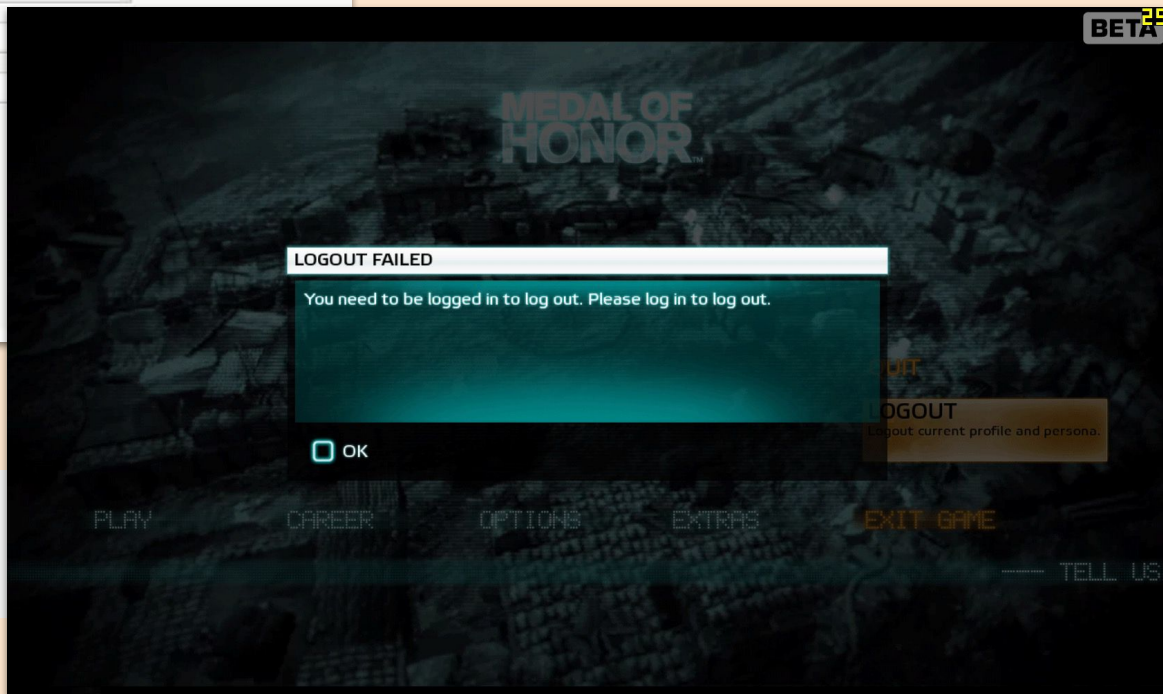
Current Password

New Password

Confirm Password

ACTIVATE

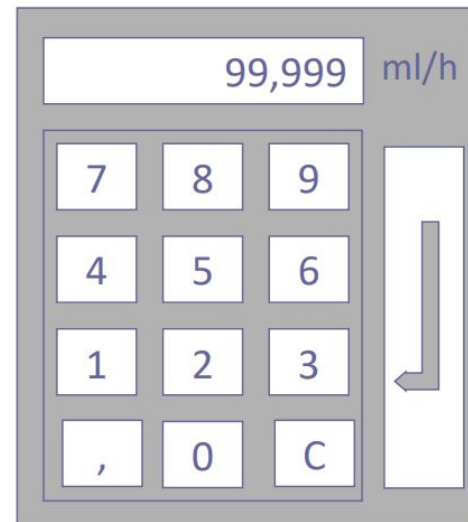
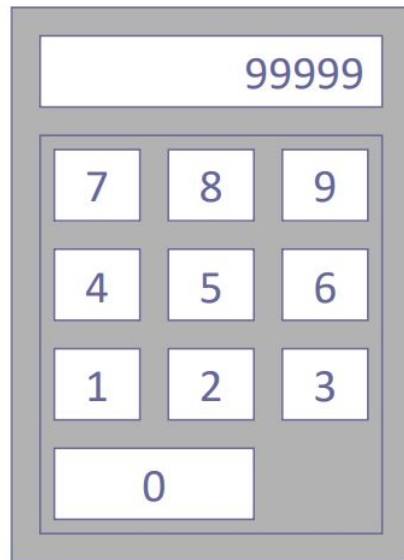
BAD TASKS



GLI SVILUPPATORI  
NON SONO MAI  
I DESTINATARI!

# LA SIRINGA AUTOMATICA (FLEBO)

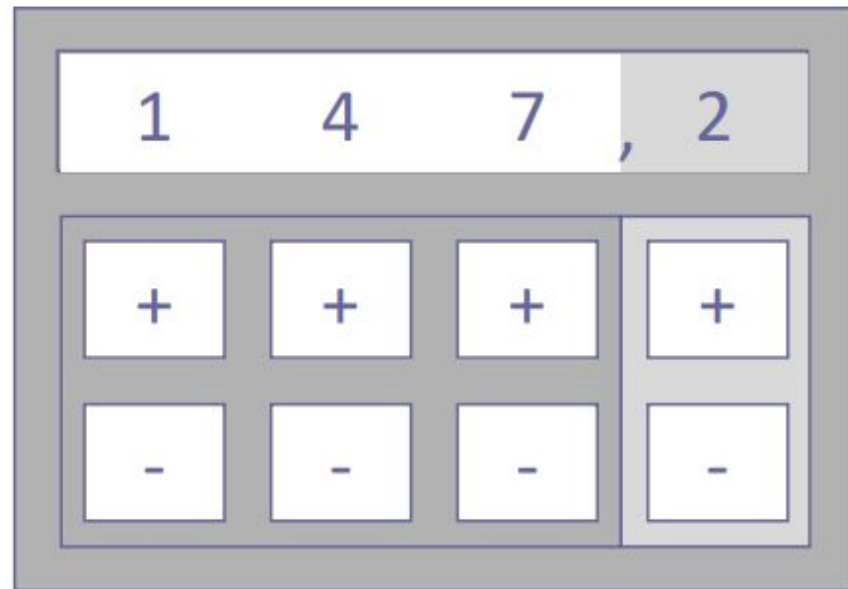
A un gruppo di designer e progettisti, nei primi anni 90, è stato affidato il compito di creare una interfaccia di utilizzo per le siringhe automatiche, la prima idea di design dopo due revisioni è stata poco efficace.





# LA SIRINGA AUTOMATICA (FLEBO)

Dopo un confronto con i destinatari dell'interfaccia, le infermiere, l'interfaccia è stata radicalmente cambiata, rendendola più efficace e di facile utilizzo.



LA CHIAVE DELLA  
BUONA RIUSCITA DI  
UNA INTERFACCIA È LA  
CONOSCENZA DEL  
DESTINATARIO!

IL MOCKUP DEL  
PROGETTO  
PRIMA FASE

# PRIMA FASE DI PROGETTO

L'applicazione da creare ha uno scopo informativo, all'interno di essa l'utilizzatore può trovare dei buoni consigli ed indicazioni sul consumo consapevole di cibo.

Ciascun gruppo deve individuare i destinatari dell'applicazione e questo deve essere un target specifico, non basta indicare un generico adulti, anziani o coetanei, ma andare più a fondo.



# PRIMA FASE DI PROGETTO

Ciascun gruppo deve produrre un mockup di applicazione, ovvero un insieme di interfacce che descrivono visivamente come questa sarà strutturata.

Per creare il mockup utilizzeremo Figma:

<https://www.figma.com/>

