



Da User Interface a Voice Interface

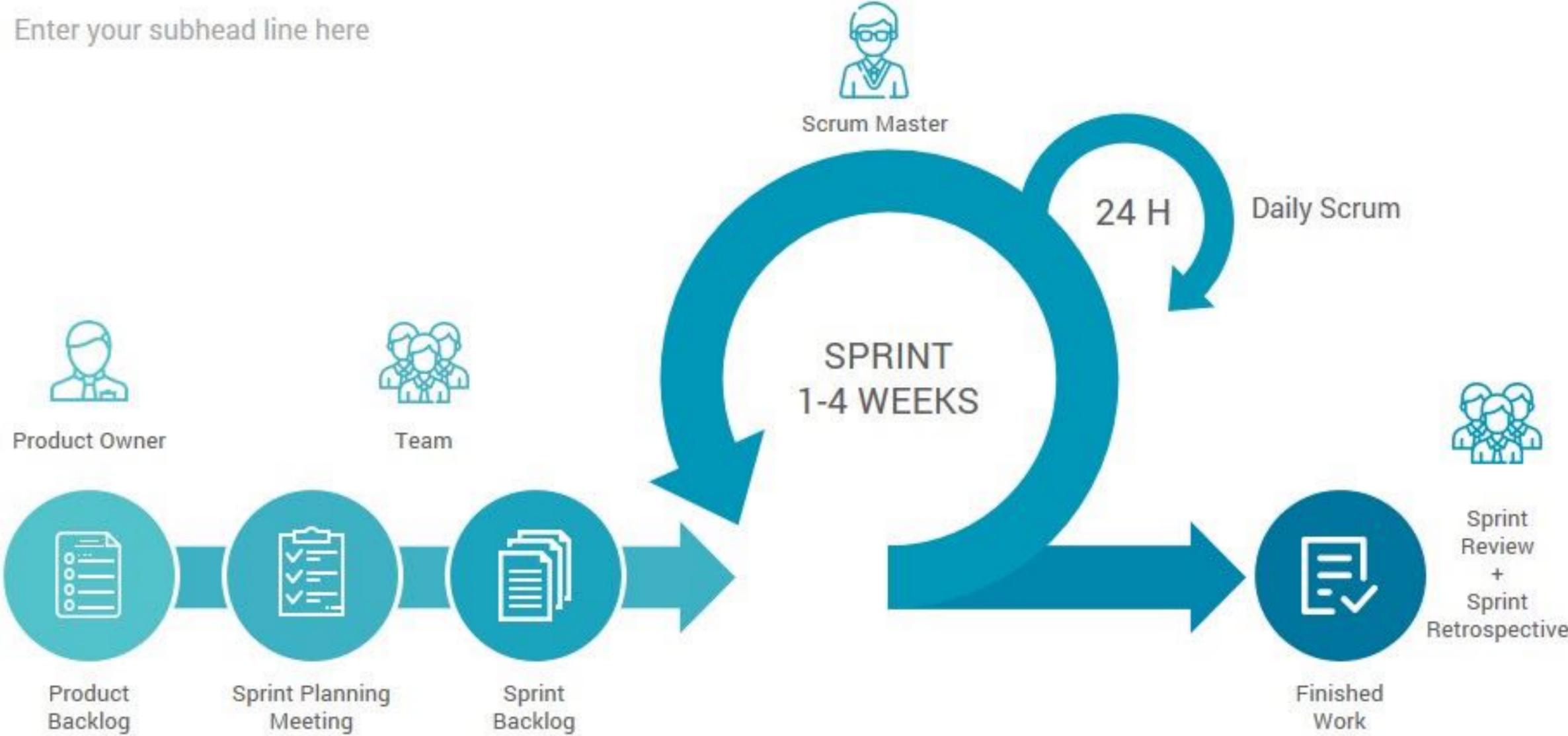
Il contenuto è tratto da fatti reali ...

Ultimamente si parla sempre e solo di

Agile

Scrum Process

Enter your subhead line here



STORY:

la descrizione ad alto livello di una funzionalità utile al raggiungimento di un obiettivo di business.

COME < ruolo >

VOGLIO < fare qualcosa >

COSI CHE < possa ottenere valore per il business >

Caratteristiche di una storia:

- Indipendente
- Negoziabile
- Stimabile
- Piccola
- Testabile



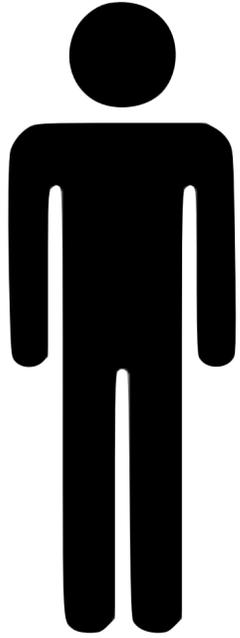
Come si integrano le Interfacce nelle storie?

Dipende ...

TIPS

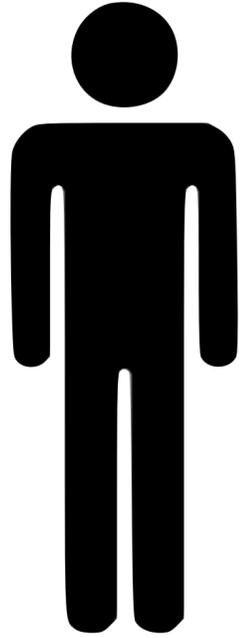
- Interfaccia Point & Click o Touch
- Stili uniformi (Pulsanti devono essere allo stesso modo)
- Disposizione degli oggetti sul monitor
- Tipologia di device usato
- Minimizzare le funzioni disponibili all'utente
- Colori leggibili e poco stancabili

Ok le grafiche e User Interface sono ottimali e possiamo procedere con lo sviluppo del software

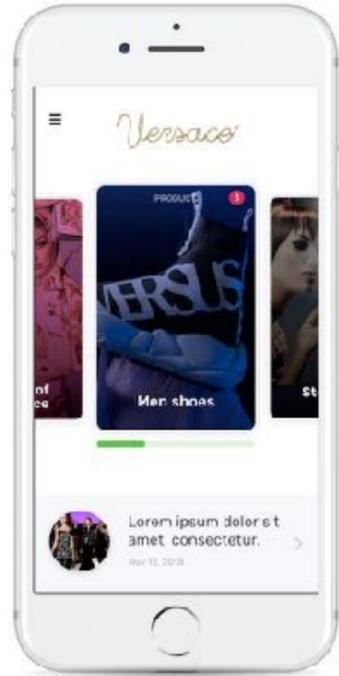


Cliente

Ottimo. Creo l'Epic e le user stories corrispondenti



Consulente



Tools



Balsamiq



Sketch

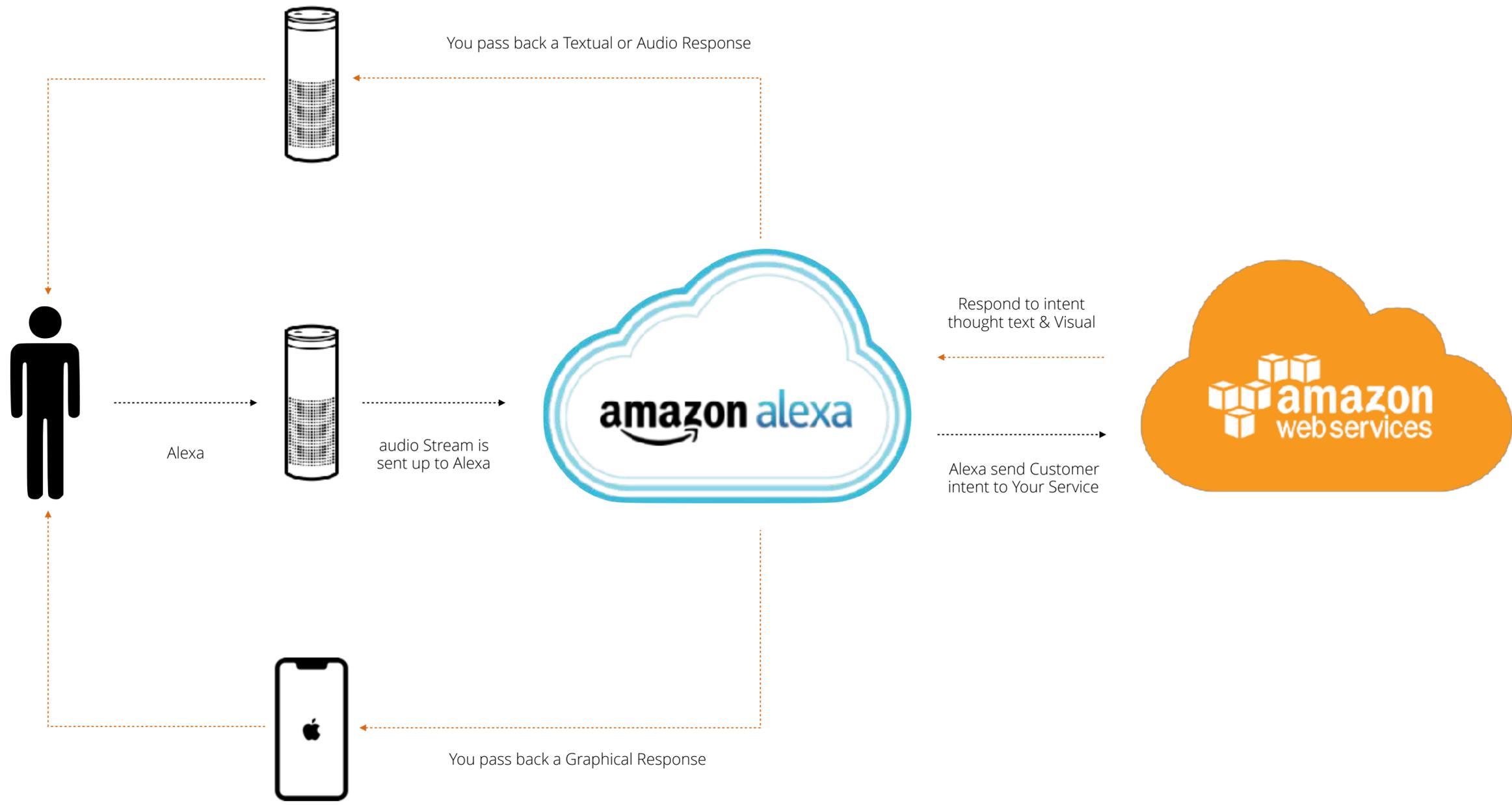


Marvelapp

**Cosa cambia in ambito di
voice interface?**

TUTTO!!!

Funzionamento Alexa



Utterances e Intenti



Alexa, apri Barbieri voglio tagliarmi i capelli oggi

Il barbiere più vicino a te è "Il pastore" apre alle 7.30 del mattino e chiude alle 20. Non richiede prenotazioni.



Utterances e Intenti

Alexa, apri Barbiere voglio tagliarmi i capelli oggi

Alexa = Wake word

apri = launch

barbiere = Invocation skill name

Voglio tagliarmi i capelli oggi = utterance

Utterances e Intenti

Voglio tagliarmi i capelli **oggi** = utterance

L'utterance attiva un intent

SearchBarberShop = Intent

oggi = slot rappresenta l'informazione di una variabile

Launch words

- Apri
- Avvia
- Comincia
- Inizia
- Lancia
- Accedi
- Gioca con
- Usa
- Riproduci

Tempo massimo di risposta

90s

Tempi consigliati

7/8s max 15s

Cose da evitare

- Essere ripetitivi
- Usare un approccio a menu
- Essere scontati
- Voler trasformare l'esperienza di un progetto point & Click ad un sistema vocale

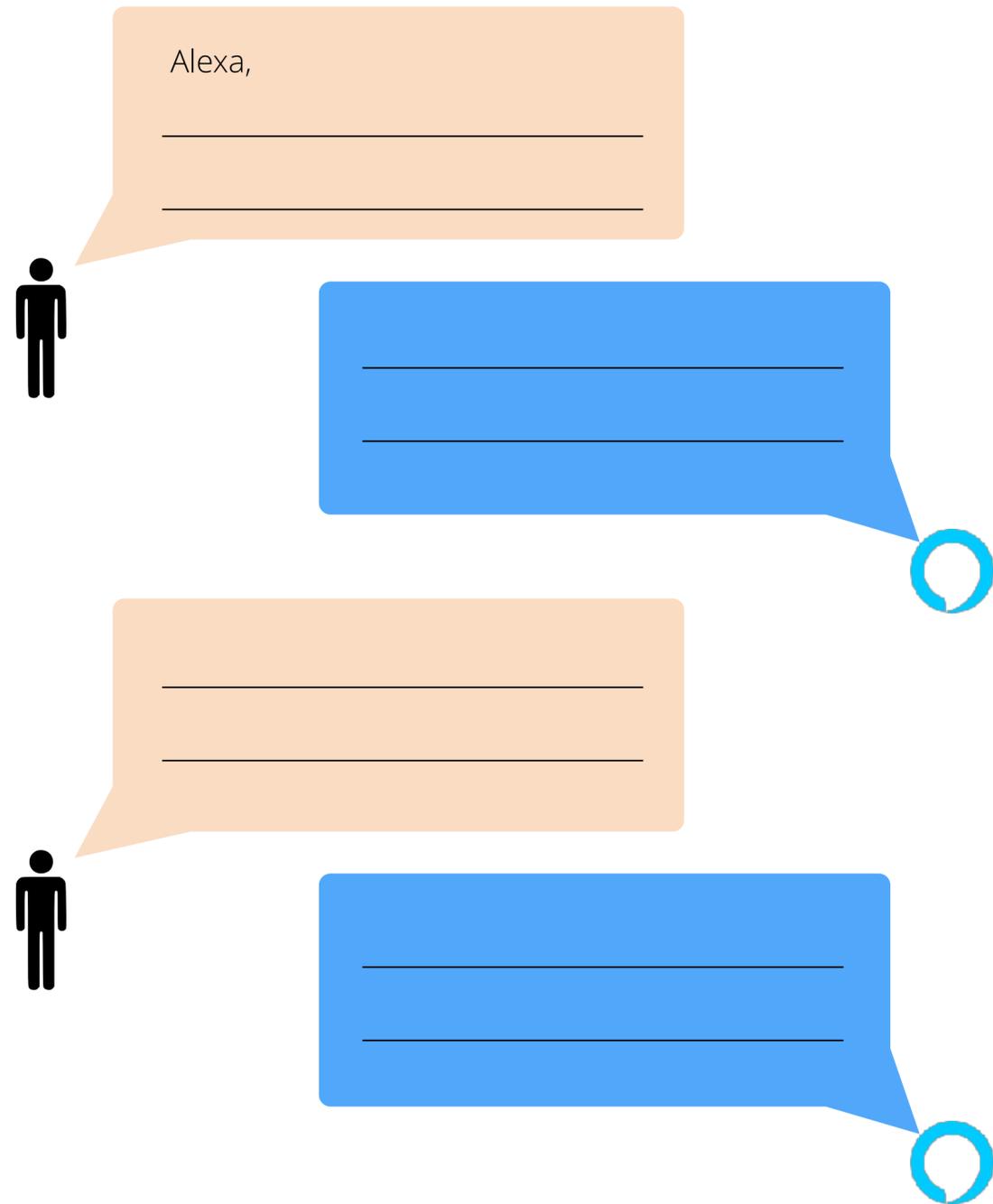
Non sempre c'è un monitor

90% dei devices

non ha monitor

L'utente deve sempre sapere
dove si trova

Consigli



1. Studiare bene il lessico
2. Fare delle sessioni di gruppo per analizzare come persone diverse impartiscano comandi diversi per fare la stessa azione
3. Confrontare i diversi scenari
4. Realizzare quello che soddisfa la maggioranza delle persone
5. Creare uno Storytelling di interazione



Grazie

