



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DI SALERNO

CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA

## Assignment III

***Autori:***

Angelo Antonio Prisco  
Emmanuel De Luca  
Giovanni Nigro

***Docente:***

Prof. Vitiello Giuliana



## Contents

<b>1</b>	<b>Paper Sketch Finali</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Prototipo interattivo</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Design Pattern utilizzati</b>	<b>5</b>
3.1	Go Back to a Safe Place . . . . .	5
3.2	Extra su Richiesta . . . . .	5
3.3	Responsive Enabling . . . . .	5
3.4	Formato Strutturato . . . . .	5
3.5	Account Registration . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Applicazione della tecnica del Mago di Oz</b>	<b>6</b>
4.1	Task 1: Visualizzare una risorsa . . . . .	6
4.2	Task 2: Stampare una risorsa . . . . .	6
4.3	Task 3: Cercare una risorsa . . . . .	7
4.4	Task 4: Avviare un test di valutazione . . . . .	7
4.5	Task 5: Visualizzare la bacheca trofei . . . . .	8
4.6	Task 6: Valutare una risorsa . . . . .	8
4.7	Task 7: Analisi delle risposte errate . . . . .	8
4.8	Task 8: Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi . . . . .	9
4.9	Task 9: Attivazione modalità "Protezione occhi" . . . . .	9
4.10	Task 10: Scelta della difficoltà del test . . . . .	9
4.11	Task 11: Aggiunta di una nota sulla risorsa . . . . .	10
4.12	Task 12: Consultazione di una risorsa nella libreria . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Valutazione con il metodo Cognitive Walkthrough</b>	<b>11</b>
5.1	Task 1. Visualizzare una risorsa . . . . .	11
5.2	Task 2. Stampare una risorsa . . . . .	11
5.3	Task 3. Cercare una risorsa . . . . .	12
5.4	Task 4. Avviare un test di autovalutazione . . . . .	13
5.5	Task 5. Visualizzare la bacheca dei trofei . . . . .	13
5.6	Task 6. Valutare una risorsa . . . . .	14
5.7	Task 7. Analisi delle risposte errate . . . . .	14
5.8	Task 8. Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi . . . . .	15
5.9	Task 9. Attivazione modalità "Protezione Occhi" . . . . .	16
5.10	Task 10. Scelta della difficoltà del test . . . . .	17
5.11	Task 11. Aggiunta di una nota su una risorsa . . . . .	18
5.12	Task 12. Consultazione risorsa inclusa nella libreria . . . . .	19
<b>6</b>	<b>Elenco delle modifiche effettuate</b>	<b>21</b>
<b>7</b>	<b>Divisione dei compiti</b>	<b>22</b>



## 1 Paper Sketch Finali

I paper sketch finali sono stati creati e resi disponibili sulla piattaforma *Figma*, dato che il caricamento degli stessi all'interno della documentazione sarebbe risultato difficoltoso. Pertanto di seguito è riportato il link:

<https://www.figma.com/design/Bmer3lZD64xM02sNgEAGca/Progettazione-Prototipo-low-fi---Iterazione-2?node-id=0-1&t=EdaLHv7h9HDW9zbR-0>



## 2 Prototipo interattivo

Link figma:

<https://www.figma.com/design/4cIrFr1UfbaN81YNRi2qV8/Progettazione-prototipo---Iterazione-3?node-id=0-1&t=ghPtgsHLZHHgK5mV-0>

### 3 Design Pattern utilizzati

Vari sono i design pattern utilizzati all'interno dell'interfaccia.

#### 3.1 Go Back to a Safe Place

Il design pattern "Go back to a Safe Place" viene utilizzato quando l'utente, nell'esplorare le varie sezioni, rischia di perdersi, assicurando quindi un punto di ritorno sicuro su cui l'utente può fare affidamento. Nel caso particolare dell'interfaccia sotto analisi, questo design pattern viene abilitato tramite la possibilità di ritornare sempre alla homepage, zona da cui l'utente può poi ricominciare la sua navigazione.

#### 3.2 Extra su Richiesta

Il design pattern "Extra su Richiesta" viene utilizzato quando ci sono molte cose da mostrare sullo schermo, alcune delle quali non sono fondamentali. Si va quindi a ridurre il carico dell'interfaccia facendo comparire determinati elementi solo quando esplicitamente richiesto. Nel caso particolare in analisi, il design pattern viene applicato sull'elemento "abstract". Vediamo infatti come in ogni risorsa vi sia l'elemento "abstract", nascosto nel lato posteriore della card. Quando viene fatta la richiesta esplicita, tramite click sul pulsante "Abstract", la card viene girata e viene mostrato il testo inerente.

#### 3.3 Responsive Enabling

Il design pattern "Responsive Enabling" viene utilizzato per guidare un utente passo passo nello svolgimento di un task interattivo e complesso, quale la registrazione potrebbe risultare, con l'aiuto di una UI minimale che cambia man mano che l'utente compie delle azioni, mostrando al compimento di ogni passo necessario qualcosa in più sulla stessa.

#### 3.4 Formato Strutturato

Il design pattern "Formato Strutturato" viene utilizzato quando il sistema, per cui l'interfaccia è implementata, vuole che l'utente inserisca, all'interno di un campo di input di un form, uno specifico tipo di dato, che non deve discostarsi da ciò che il sistema richiede. Una volta che l'utente inserisce correttamente, nel campo di input, il dato richiesto il focus di input si sposterà sul campo successivo del form.

#### 3.5 Account Registration

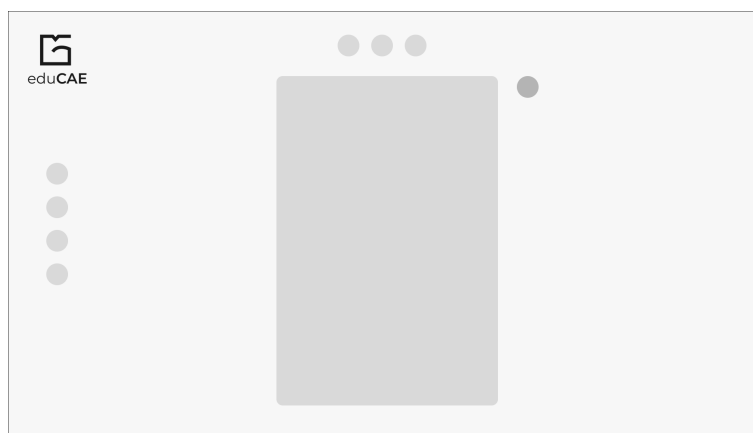
Il design pattern "Account Registration" viene utilizzato quando si vogliono offrire contenuti personalizzati ad un utente, quando si vuole restringere l'accesso a determinate risorse oppure quando si vuole proteggere i dati personali dello stesso. Il sistema quindi richiede all'utente di effettuare la registrazione per far in modo di offrire un'esperienza personalizzata ad ogni utente, di tenerne al sicuro i dati personali e di dare l'accesso esclusivo ad alcune risorse (quali la bacheca trofei personale può essere).

## 4 Applicazione della tecnica del Mago di Oz

Durante la valutazione dell'interfaccia del sistema è stato scelto di utilizzare la tecnica del Mago di Oz per ottenere suggerimenti su come migliorare l'interazione e l'esperienza con il sistema. I questionari sono stati svolti su diverse fasce di utenti, in modo tale da avere feedback variegati.

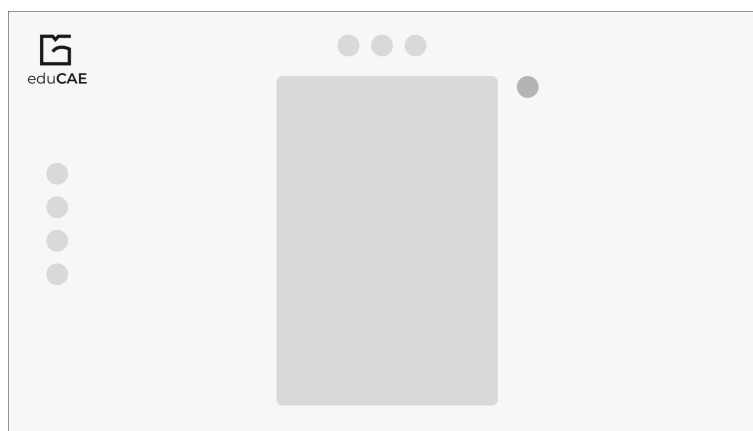
Le interviste sono state svolte separatamente, usando il prototipo della seconda iterazione.

### 4.1 Task 1: Visualizzare una risorsa



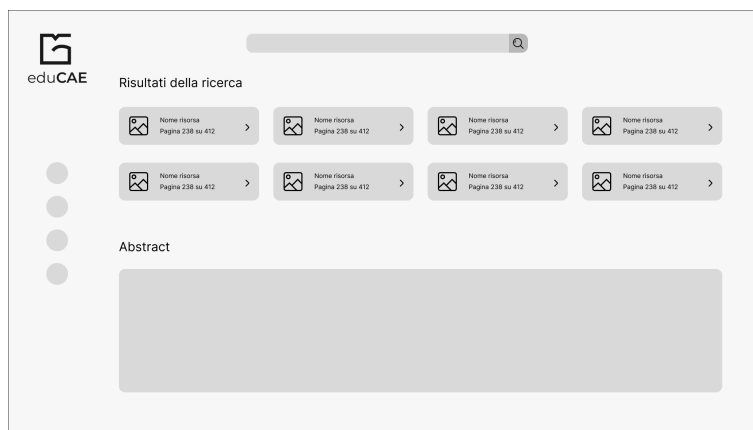
Sulla base del prototipo mostrato sopra, a meno di leggere modifiche puramente estetiche riguardanti la forma e posizione dei vari pulsanti di interazione, data la sua intuitività la visualizzazione delle risorse è rimasta invariata tra la seconda e la terza iterazione.

### 4.2 Task 2: Stampare una risorsa



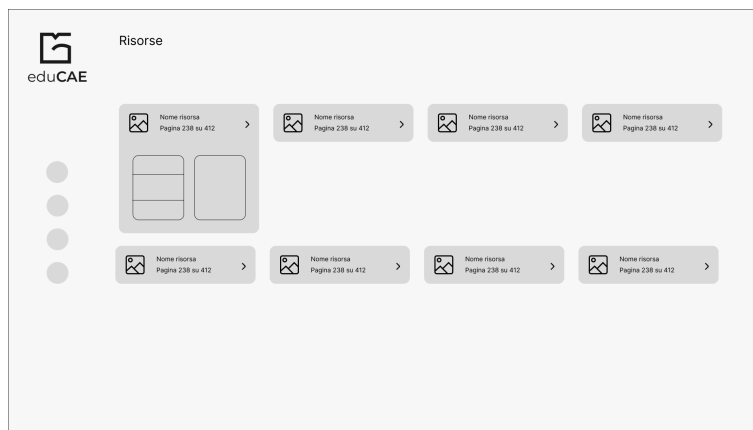
Sulla base del prototipo mostrato sopra, selezionata l'icona per la stampa, si avvierà il prompt di stampa del sistema, che andrà poi a gestirsi l'intera operazione.

### 4.3 Task 3: Cercare una risorsa



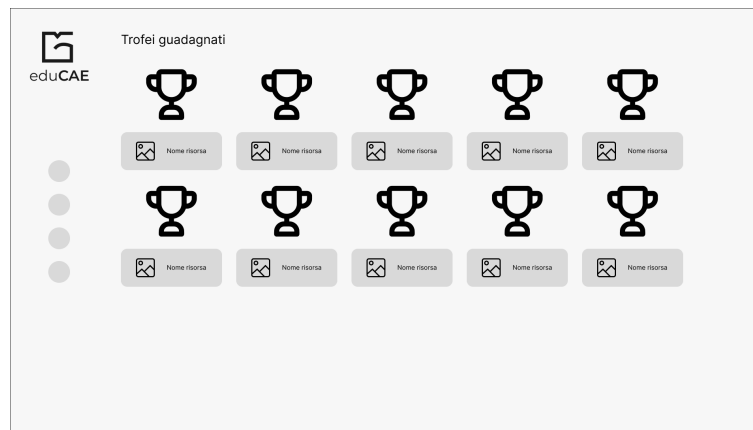
Dalle indagini effettuate è risultato che la funzionalità della ricerca risulta adatta ma avere una pagina dedicata unicamente per la ricerca è risultato controintuitivo.

### 4.4 Task 4: Avviare un test di valutazione



Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, sono sorte varie difficoltà nel distinguere le tipologie di test oltre a non essere presente una conferma di avvio test.

#### 4.5 Task 5: Visualizzare la bacheca trofei

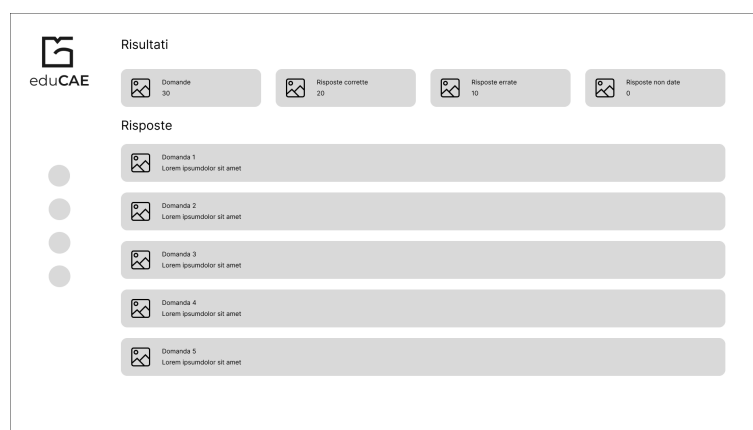


Sulla base del prototipo mostrato sopra, l'analisi effettuata non ha mostrato alcuna criticità portando a non avere alcuna modifica se non su elementi estetici.

#### 4.6 Task 6: Valutare una risorsa

Dall'analisi è risultato che non fosse possibile valutare una risorsa.

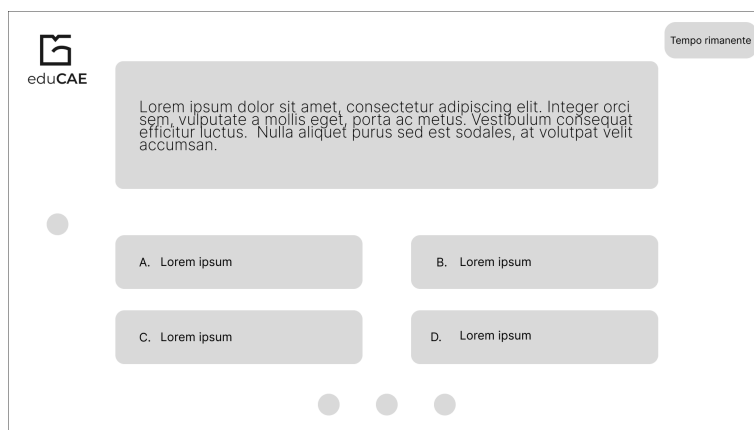
#### 4.7 Task 7: Analisi delle risposte errate



Sulla base del prototipo mostrato sopra, l'analisi ha mostrato una leggera scomodità nella disposizione degli elementi informativi.



#### 4.8 Task 8: Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi



Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, non sono risultati problemi importanti nella gestione dell'attivazione dei bonus all'interno dei test autovalutativi.

#### 4.9 Task 9: Attivazione modalità "Protezione occhi"

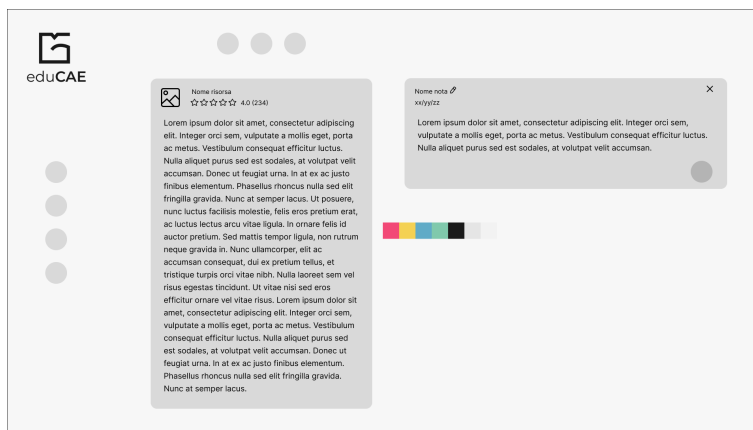
Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, è sorta la mancanza della possibilità di attivare la protezione occhi

#### 4.10 Task 10: Scelta della difficoltà del test



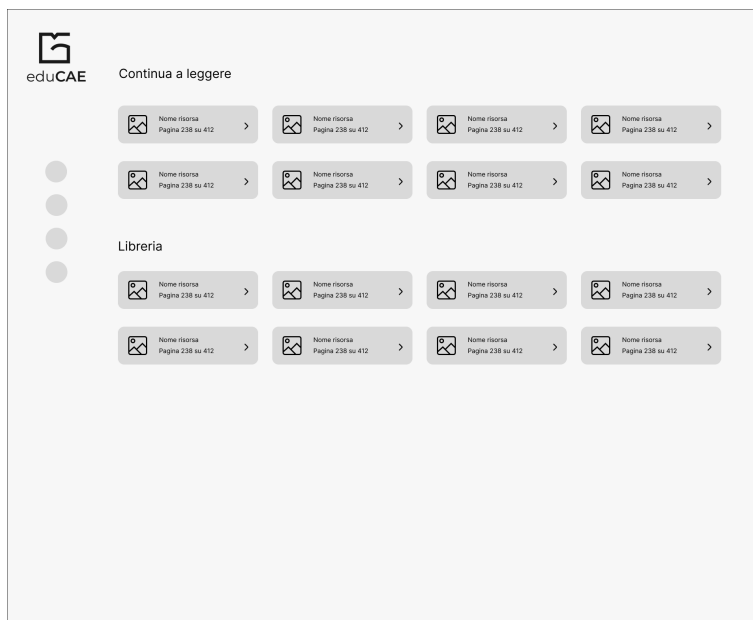
Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, sono sorte alcune problematiche nella comprensione della modalità di selezione delle difficoltà dei test autovalutativi.

#### 4.11 Task 11: Aggiunta di una nota sulla risorsa



Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, sono sorte problematiche inerenti alla riapertura della nota dopo averla aggiunta.

#### 4.12 Task 12: Consultazione di una risorsa nella libreria



Sulla base del prototipo mostrato sopra, in seguito alle analisi svolte, non sono sorte criticità per la consultazione di risorse presenti all'interno della libreria utente.

## 5 Valutazione con il metodo Cognitive Walkthrough

### 5.1 Task 1. Visualizzare una risorsa

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante "Leggi"

**Risposta A:** Si apre la schermata contenente il documento da poter leggere.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, l'utente sarà in grado di capire come realizzare il task in quanto, oltre alla chiara presenza del bottone, vi è anche l'intuitiva voce "Leggi".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, in quanto il pulsante è evidenziato con colore differente rispetto allo sfondo e presenta l'apposita voce "Leggi".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, gli utenti saranno coscienti di una eventuale scelta corretta o errata in base alla pagina risultante; nel caso abbiano sbagliato documento, è possibile capire l'errore dal titolo, mentre nel caso non volessero aprirlo, l'errore è chiaro in quanto viene aperta appunto la pagina iniziale del documento. Viceversa, se la scelta è corretta, si aprirà la pagina e controllando il titolo si può vedere come il documento sia corretto.

### 5.2 Task 2. Stampare una risorsa

**Azione A:** L'utente clicca sull'icona della stampante presente nella pagina del documento

**Risposta A:** Si apre la schermata di sistema per la stampa.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, in quanto l'icona della stampante è diventata ormai standard su quasi tutte le applicazioni che permettono l'azione.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, in quanto il pulsante si trova in una posizione usata frequentemente per note o evidenziatore, quindi è sempre sott'occhio.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, gli utenti capiranno se la scelta fatta è corretta o sbagliata in quanto il prompt del sistema per la stampa esce solo premendo quel pulsante.

**Azione B:** L'utente clicca su "Stampa" del prompt di sistema

**Risposta B:** Il sistema avvia la stampa del documento.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, in quanto il prompt di stampa è, sul web, standard per sistema, per cui si è familiari con l'elemento.

- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, in quanto la posizione l'indicazione del pulsante di stampa è accompagnato dal testo "Stampa"
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, in quanto, se le azioni sono corrette, la stampa verrà avviata, altrimenti essa non inizierà.

### 5.3 Task 3. Cercare una risorsa

**Azione A:** L'utente clicca sulla barra di ricerca e digita il nome della risorsa.

**Risposta A:** La pagina rimane in attesa dell'invio del prompt di ricerca.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, poiché anche la barra di ricerca è standardizzata e di conseguenza si è abituati al suo funzionamento.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, la barra di ricerca è posta in alto ed è ben in contrasto con il resto, rendendola chiara all'utente.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, in quanto, eventualmente, comparirà il puntatore lampeggiante indicando che la barra è attiva.

**Azione B:** L'utente clicca sulla lente oppure il tasto invio e avvia la ricerca

**Risposta B:** Vengono mostrate tutte le risorse contenenti il testo inserito nella barra nel proprio titolo.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Probabile, in quanto potrebbe non essere totalmente chiaro che l'utente, dopo aver inserito il testo, debba o premere il tasto "Invio" oppure premere sulla lente di ingrandimento per avviare la ricerca.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, la barra di ricerca contiene al lato della sezione testuale l'icona con la lente di ingrandimento, ormai standard per indicare l'avvio della ricerca.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, in quanto se tutto viene eseguito correttamente, compariranno le eventuali risorse disponibili con tale nome, nel caso non esistano sarà comunicato, altrimenti non uscirà nulla.

#### 5.4 Task 4. Avviare un test di autovalutazione

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante "Avvia il test autovalutativo"

**Risposta A:** Si gira la card, mostrando le tre possibili difficoltà tra cui scegliere.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, il pulsante, presente nella sezione "Test", comunica in maniera chiara la sua funzione tramite testo.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, in quanto il pulsante è evidenziato con colore differente rispetto allo sfondo e presenta l'apposita voce "Avvia il test autovalutativo".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, in quanto, se il pulsante cliccato è quello corretto, allora usciranno le 3 difficoltà "Facile", "Medio", "Difficile".

**Azione B:** L'utente clicca su uno dei pulsanti tra "Facile", "Medio", "Difficile".

**Risposta B:** Viene caricata la pagina in cui è possibile eseguire il test.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Si, sono presenti 3 pulsanti, in diverse colorazioni, indicante la difficoltà che si va a scegliere per avviare il test.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Si, i pulsanti compaiono solo dopo aver cliccato "Avvia test autovalutativo", di conseguenza l'utente sa dove egli si trovi, e di conseguenza sa riconoscere il significato dei pulsanti stessi.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Si, in quanto, una volta cliccato uno dei 3 tasti, sarà avviato il test autovalutativo.

#### 5.5 Task 5. Visualizzare la bacheca dei trofei

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante della barra laterale sinistra avente come simbolo un trofeo.

**Risposta A:** Viene caricata la pagina contenente i trofei guadagnati dall'utente.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Probabile, il raggiungimento della pagina lo si ottiene cliccando sull'icona, che, soprattutto per utenti neofiti e non avvezzi potrebbe risultare non totalmente chiaro.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*

- Probabile; l'icona è autoesplicativa, ma potrebbe essere non compresa da chi è alle prime armi. È comunque però possibile estendere la barra, la quale mostrerà poi anche i nomi delle pagine correlate alle icone.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, poiché il sistema condurrà l'utente alla sezione dei propri trofei.

## 5.6 Task 6. Valutare una risorsa

**Azione A:** L'utente clicca sulla stessa indicante la valutazione che si intende fare.

**Risposta A:** Vengono colorate le stelle precedenti fino a quella cliccata.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Probabile, è indicato nella sezione "Libreria" la sottosezione "La tua valutazione", ma potrebbe non essere totalmente chiaro il fatto che le stelle vadano ad indicare la possibilità di valutare la risorsa.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Probabile; la struttura di icone utilizzate è in uso spesso quando si parla di recensioni, potrebbe però essere fuorviante la presenza della stessa struttura ma con funzionalità diversa nelle altre card.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, in quanto le stelle saranno illuminate se eseguito correttamente, mentre rimarranno vuote se la recensione non viene inviata

## 5.7 Task 7. Analisi delle risposte errate

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante "Svolgi Test"

**Risposta A:** Il sistema fa partire il test.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché oltre che l'icona corrispondente sarà presente sulla stessa la dicitura "svolgi test".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto tra le diverse icone presenti sullo schermo quelle inerenti allo svolgimento dei Test saranno ben distinte dalle altre grazie alla diversa dicitura presente sulle stesse.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché la pagina risultante in caso di scelta errata sarà diversa. Inoltre, per evitare errori, il sistema avverte l'utente chiedendo se è sicuro di voler continuare con l'esecuzione del test.

**Azione B:** L'utente seleziona una delle quattro risposte

**Risposta B:** Il sistema mostra la domanda successiva.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché le opzioni di risposta saranno chiaramente indicate e l'utente saprà che deve selezionarne una per procedere.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto le opzioni di risposta saranno ben visibili e chiaramente differenziate, rendendo evidente l'azione corretta da eseguire.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema mostrerà immediatamente la domanda successiva, confermando la selezione effettuata.

**Azione C:** L'utente risponde a tutte le domande

**Risposta C:** Il sistema mostra tutte le risposte corrette.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché ogni domanda avrà opzioni di risposta chiare e l'utente sarà guidato attraverso il processo di risposta fino al completamento.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto l'interfaccia mostrerà chiaramente quali domande sono state risposte e quali no, rendendo evidente il progresso verso il completamento del task.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato delle proprie azioni, poiché al termine il sistema mostrerà tutte le risposte giuste, evidenziando eventuali errori e fornendo un feedback immediato e dettagliato.

## 5.8 Task 8. Attivazione di bonus di punteggio durante i test auto-valutativi

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante "Svolgi Test"

**Risposta A:** Il sistema fa partire il test.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché oltre che l'icona corrispondente sarà presente sulla stessa la dicitura "svolgi test".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto tra le diverse icone presenti sullo schermo quelle inerenti allo svolgimento dei Test saranno ben distinte dalle altre grazie alla diversa dicitura presente sulle stesse.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*

- Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché la pagina risultante in caso di scelta errata sarà diversa. Inoltre, per evitare errori, il sistema avverte l'utente chiedendo se è sicuro di voler continuare con l'esecuzione del test.

**Azione B:** L'utente clicca su una delle icone relative al bonus

**Risposta B:** Il sistema applica il bonus.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché le icone relative al bonus saranno chiaramente indicate e riconoscibili, rendendo evidente cosa deve essere cliccato per ottenere il bonus.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché le icone dei bonus saranno ben visibili e differenziate dalle altre, rendendo chiaro all'utente quali elementi devono essere cliccati per applicare il bonus.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema applicherà immediatamente il bonus selezionato, inoltre avverrà un cambiamento visibile nell'interfaccia per indicare che il bonus è stato applicato con successo.

## 5.9 Task 9. Attivazione modalità “Protezione Occhi”

**Azione A:** L'utente clicca sull'icona “Protezione Occhi”

**Risposta A:** Si attiva la modalità di protezione degli occhi.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona “Protezione Occhi” sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per attivare la modalità di protezione degli occhi.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché l'icona “Protezione Occhi” sarà ben visibile e differenziata dalle altre, rendendo chiaro all'utente quale elemento deve essere cliccato per attivare la modalità di protezione degli occhi.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema attiverà immediatamente la modalità di protezione degli occhi e potrà visualizzare un'alterazione del colore dello schermo per indicare che la modalità è stata attivata con successo.



### 5.10 Task 10. Scelta della difficoltà del test

**Azione A:** L'utente clicca sull'icona della sezione test

**Risposta A:** Il sistema mostra la pagina inerente alla sezione test.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona della sezione test sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per accedere alla sezione test
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché l'icona della sezione test sarà ben visibile e differenziata dalle altre, rendendo chiaro all'utente quale elemento deve essere cliccato per accedere alla sezione test.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema mostrerà immediatamente la pagina inerente alla sezione test, confermando che l'azione è stata eseguita correttamente.

**Azione B:** L'utente clicca sull'icona "Avvia il test autovalutativo"

**Risposta B:** Il sistema mostrerà i tre livelli di difficoltà del test disponibili.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona "Avvia il test autovalutativo" sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per avviare il test autovalutativo.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché l'icona "Avvia il test autovalutativo" sarà ben visibile e differenziata dalle altre, rendendo chiaro all'utente quale elemento deve essere cliccato per avviare il test autovalutativo.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema mostrerà immediatamente i tre livelli di difficoltà del test disponibili, confermando che l'azione è stata eseguita

**Azione C:** L'utente seleziona il grado di difficoltà del test.

**Risposta C:** Il sistema fa partire il test alla difficoltà selezionata.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona della sezione test sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per accedere alla sezione test.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*

- Sì, poiché sullo schermo saranno presentate chiaramente le opzioni di difficoltà tra cui scegliere, rendendo evidente che l'utente deve selezionare una per avviare il test alla difficoltà desiderata.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema avvierà immediatamente il test alla difficoltà selezionata, confermando che l'azione è stata eseguita

### 5.11 Task 11. Aggiunta di una nota su una risorsa

**Azione A:** L'utente clicca sul pulsante "Leggi" per leggere una risorsa

**Risposta A:** Si apre la schermata contenente il documento da poter leggere.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, l'utente sarà in grado di capire come realizzare il task in quanto, oltre alla chiara presenza del bottone, vi è anche l'intuitiva voce "Leggi".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto il pulsante è evidenziato con colore differente rispetto allo sfondo e presenta l'apposita voce "Leggi".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno coscienti di una eventuale scelta corretta o errata in base alla pagina risultante; nel caso abbiano sbagliato documento, è possibile capire l'errore dal titolo, mentre nel caso non volessero aprirlo, l'errore è chiaro in quanto viene aperta appunto la pagina iniziale del documento. Viceversa, se la scelta è corretta, si aprirà la pagina e controllando il titolo si può vedere come il documento sia corretto.

**Azione B:** L'utente seleziona una porzione di testo del documento.

**Risposta B:** Il testo del documento viene selezionato.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'azione di selezionare una porzione di testo è comune e ben nota agli utenti che hanno familiarità con l'interfaccia.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché la funzione di selezionare il testo è generalmente supportata dalle interfacce degli editor di testo e dei documenti, quindi l'utente sarà probabilmente familiare con questa azione.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il testo del documento verrà selezionato come previsto quando l'utente esegue correttamente l'azione di selezione.

**Azione C:** L'utente clicca sull'icona "Inserisci Nota"

**Risposta C:** Il sistema mostra la sezione "Note".

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona "Inserisci Nota" sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per inserire una nota.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché l'icona "Inserisci Nota" sarà ben visibile e differenziata dalle altre, rendendo chiaro all'utente quale elemento deve essere cliccato per accedere alla sezione delle note.
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema mostrerà immediatamente la sezione "Note", confermando che l'azione è stata eseguita correttamente.

**Azione D:** L'utente inserisce la propria nota.

**Risposta D:** Il sistema inserisce correttamente la nota, evidenziando la porzione di testo nella quale è stata inserita.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché sarà evidente che l'utente deve inserire la propria nota nella determinata sezione designata per tale scopo.
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, poiché sarà evidente che l'utente deve inserire la propria nota in una sezione specifica contrassegnata come "Nota".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema inserirà correttamente la nota, evidenziando la porzione di testo in cui è stata inserita, confermando che l'azione è stata eseguita correttamente.

## 5.12 Task 12. Consultazione risorsa inclusa nella libreria

**Azione A:** L'utente clicca sull'icona "Libreria"

**Risposta A:** Il sistema mostra la sezione "Libreria".

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, poiché l'icona "Libreria" sarà chiaramente indicata e riconoscibile, rendendo evidente che l'utente deve cliccare su di essa per accedere alla sezione "Libreria".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*

- Sì, poiché l'icona "Libreria" sarà ben visibile e differenziata dalle altre, rendendo chiaro all'utente quale elemento deve essere cliccato per accedere alla sezione "Libreria".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno consapevoli del risultato della propria azione, poiché il sistema mostrerà immediatamente la sezione "Libreria", confermando che l'azione è stata eseguita correttamente.

**Azione B:** L'utente clicca sul pulsante "Leggi" per leggere una risorsa

**Risposta B:** Si apre la schermata contenente il documento da poter leggere.

- *L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?*
  - Sì, l'utente sarà in grado di capire come realizzare il task in quanto, oltre alla chiara presenza del bottone, vi è anche l'intuitiva voce "Leggi".
- *L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?*
  - Sì, in quanto il pulsante è evidenziato con colore differente rispetto allo sfondo e presenta l'apposita voce "Leggi".
- *Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?*
  - Sì, gli utenti saranno coscienti di una eventuale scelta corretta o errata in base alla pagina risultante; nel caso abbiano sbagliato documento, è possibile capire l'errore dal titolo, mentre nel caso non volessero aprirlo, l'errore è chiaro in quanto viene aperta appunto la pagina iniziale del documento. Viceversa, se la scelta è corretta, si aprirà la pagina e controllando il titolo si può vedere come il documento sia corretto.

## 6 Elenco delle modifiche effettuate

Successivamente all'analisi condotta le modifiche necessarie sorte che sono state effettuate sono:

- Una delle modifiche sostanziali effettuate durante la progettazione del prototipo finale è stata quella di accorpare la home dell'utente e la pagina di ricerca in un'unica pagina.
- Siccome nelle fasi iniziali di prototipazione mancava qualunque elemento utile a modellare il filtro della luce tali elementi sono stati aggiunti al prototipo finale.
- Siccome nelle fasi iniziali di prototipazione mancava qualunque elemento utile a modellare il filtro dedicato alla tritanopia tali elementi sono stati aggiunti al prototipo finale.
- Siccome nelle fasi iniziali di prototipazione mancava qualunque elemento utile a modellare la valutazione delle risorse tali elementi sono stati aggiunti al prototipo finale.
- Una delle modifiche ritenute necessarie a seguito dei risultati ottenuti dalle fasi precedenti riguarda l'accesso all'abstract di una risorsa.
- Aggiunta della possibilità di espandere la navbar laterale.
- Una delle modifiche sostanziali effettuate durante la progettazione del prototipo finale è stata quella di distinguere in maniera accentuata l'avvio dei test autovalutativi dall'avvio dei test effettivi.
- A seguito dell modifica citata sopra sono state apportate delle modifiche riguardo la scelta della difficoltà di un test autovalutativo.
- Siccome nelle fasi iniziali di prototipazione mancava qualunque elemento utile a modellare la conferma dell'inizio di un test tali elementi sono stati aggiunti al prototipo finale.
- Siccome nelle fasi iniziali di prototipazione mancava qualunque elemento utile a modellare la conferma dell'eliminazione di una nota tali elementi sono stati aggiunti al prototipo finale.
- Siccome non era stato definito a priori come evidenziare che una porzione di testo fosse stata commentata è stato necessario aggiungere degli elementi che riportassero tale informazione.



## 7 Divisione dei compiti

i Qui di seguito viene riportato l'impegno, in percentuale, da parte dei membri del team nelle varie parti di completamento dell'assignment.

	<i>Prisco A. A.</i>	<i>De Luca E.</i>	<i>Nigro G.</i>
Scenari dei task	33,3%	33,3%	33,3%
Analisi comparativa	33,3%	33,3%	33,3%
Idee iniziali di progetto	33,3%	33,3%	33,3%