



**Università degli Studi di Salerno**  
Corso di Interazione Uomo-Macchina

## **PROGETTO INTERAZIONE UOMO-MACCHINA**

**Gruppo 1**  
**Assignment #2**  
versione 1.0



Data: 29/05/2025

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

**Team:**

Nome	Matricola	Ruolo
Antonio Caiazzo		Manager del design
Choaib Goumri		Manager della valutazione
Emanuele Iovane		Manager del gruppo
Armando Vigliotti		Manager della documentazione

<b>Scritto da:</b>	Antonio Caiazzo, Choaib Goumri, Emanuele Iovane, Armando Vigliotti
--------------------	--

## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
22/04/2025	0.1	Revisione dei task	Tutto il team
28/04/2025	0.2	Definizione scenari	Emanuele Iovane
30/04/2025	0.3	Analisi comparativa	Choaib Goumri
01/05/2025	0.4	Prototipo 2	Armando Vigliotti
01/05/2025	0.5	Revisione scenari	Tutto il team
04/05/2025	0.6	Revisione documento	Choaib Goumri
05/05/2025	0.7	Prototipo 1	Antonio Caiazzo
05/05/2025	0.8	Descrizione Casi d'uso	Emanuele Iovane
29/05/2025	1.0	Revisione documento	Tutto il team

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## Indice

1. Casi d'uso.....	4
2. Revisioni a Personaggi e Task.....	8
3. Analisi Comparativa.....	10
3.1 Google Arts & Culture .....	10
3.2 Time Travel Rome.....	11
3.3 Minecraft Education.....	12
3.4 Google Classroom.....	13
4. Idee iniziali di progetto .....	14
5. Suddivisione delle attività.....	25

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

# 1. Casi d'uso

I **Task** presi in esame per l'individuazione degli scenari e dei casi d'uso sono:

ID	Nome	Descrizione	Priorità
<b>T1</b>	Selezionare un periodo storico	Permettere allo studente di scegliere in autonomia il periodo storico che desidera esplorare all'interno della piattaforma.	Alta
<b>T2</b>	Avviare una conversazione	Iniziare la conversazione con il personaggio storico significativo per il periodo scelto.	Alta
<b>T3</b>	Condurre una conversazione con un personaggio	Consentire agli studenti di dialogare con personaggi storici virtuali per apprendere concetti ed eventi in modo esperienziale e coinvolgente.	Alta
<b>T4</b>	Partecipare a quiz	Verificare l'apprendimento attraverso quiz.	Media
<b>T5</b>	Salvare o rivedere una conversazione utile	Salvare un log della conversazione, con tutte le domande fatte e le risposte ricevute, così da poterle rileggere.	Media
<b>T6</b>	Condividere una conversazione con compagni o insegnanti	Condividere le conversazioni che sono state salvate.	Media
<b>T7</b>	Ricevere feedback e premi virtuali	Ricompensare gli studenti con badge o premi (es. "Ora sei un romano!") al completamento di missioni o interazioni significative.	Bassa
<b>T8</b>	Visualizzare le domande assegnate dall'insegnante	Visualizzare le domande che l'insegnante ha chiesto di porre ad un personaggio all'interno di un periodo storico.	Alta
<b>T9</b>	Creazione di una classe virtuale	Consentire la creazione e la gestione di classi virtuali per organizzare gli studenti.	Alta
<b>T10</b>	Assegnare domande alla classe	Assegnare delle domande da porre per approfondire o anticipare degli argomenti storici.	Alta
<b>T11</b>	Partecipare ad una classe virtuale	Consentire a studenti e insegnanti di entrare in un'aula virtuale strutturata	Alta
<b>T12</b>	Seguire lo studio del figlio	Consentire ai genitori di poter seguire lo studio e l'andamento dei propri figli	Bassa

Di seguito per i casi d'uso verranno valutati solo i task a priorità alta, ma i task a priorità media saranno comunque inclusi all'interno della prototipazione iniziale. I task a priorità bassa saranno valutati nelle prossime iterazioni.

Essi verranno numerati nel seguente modo: UCxx e segneranno tra le parentesi i task che vengono rappresentati nel formato TX, così da mantenere tracciabilità casi d'uso-task in seguito. Verranno trattati solo i casi d'uso non banali. Gli scenari che sono stati utilizzati per la definizione dei seguenti casi d'uso sono presenti nel documento **ScenariHistorIA**.

	Interazione Uomo-Macchina	Pagina 4 di 25
--	---------------------------	----------------

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### UC01 (T1-T2)

**Titolo:** Avvio conversazione con un personaggio storico

**Attori:** Dustin Henderson, Undici, Steve Harrington(Studenti)

**Entry Condition:** Lo studente ha effettuato l'accesso e si trova sulla home.

**Flusso degli eventi:**

1. Lo studente seleziona l'opzione "Nuova conversazione"
2. Il sistema mostra una lista di periodi storici.
3. Lo studente seleziona il periodo storico.
4. Il sistema propone l'avvio della conversazione mostrando la biografia del personaggio con cui l'attore può conversare.
5. Lo studente seleziona "Avvia conversazione".
6. Il sistema mostra l'avatar e il personaggio si presenta.

**Exit Condition:** Viene avviata la conversazione e il sistema mostra la schermata per comunicare con il personaggio storico.

**Flussi Alternativi/Eccezioni:** Lo studente al punto 5 anziché avviare la conversazione, può tornare indietro alla selezione del periodo storico.

### UC02 (T3)

**Titolo:** Conversazione con il personaggio

**Attori:** Dustin Henderson, Undici, Steve Harrington(Studenti)

**Entry Condition:** Lo studente ha selezionato il periodo storico e avviato la conversazione. Si trova nella schermata della conversazione.

**Flusso degli eventi:**

1. Il sistema mostra il personaggio storico, il quale si presenta con una risposta vocale.
2. Il sistema mostra la trascrizione della presentazione.
3. Il sistema mostra un box per poter scrivere un messaggio o per parlare a voce.
4. Lo studente pone una domanda al personaggio, premendo il pulsante per la registrazione audio e preme invio.
5. Il sistema invia la domanda e mostra la trascrizione.
6. Il personaggio risponde alla domanda vocalmente.
7. Il sistema mostra la trascrizione della risposta.

**Exit Condition:** La risposta del personaggio viene ascoltata e il sistema mostra la trascrizione a schermo.

**Flussi Alternativi/Eccezioni:** Lo studente al punto 4 anziché scegliere l'opzione audio, decidere di scrivere il testo e inviare la domanda. Il flusso continua.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### **UC03 (T8)**

**Titolo:** Visualizzare le domande assegnate

**Attori:** Dustin Henderson, Undici, Steve Harrington(Studenti)

**Entry Condition:** Lo studente ha effettuato l'accesso e si trova sulla home.

**Flusso degli eventi:**

1. Lo studente seleziona l'opzione "Domande Assegnate"
2. Il sistema mostra un elenco di domande accompagnate dalla data e da uno stato relativo alla domanda.
3. Lo studente seleziona la domanda che è marcata con "Nuova".
4. Il sistema avvia la conversazione per il periodo storico assegnato e pone in automatico al personaggio la domanda che è stata assegnata.
5. L'avatar risponde alla domanda e il sistema mostra la trascrizione.

**Exit Condition:** Il sistema mostra la risposta alla domanda posta dallo studente.

### **UC04 (T9)**

**Titolo:** Creazione della classe virtuale

**Attori:** Mr. Clarke(Insegnante)

**Entry Condition:** L'attore ha effettuato l'accesso e si trova sulla home.

**Flusso degli eventi:**

1. L'insegnante seleziona la sezione "Classi".
2. Il sistema mostra l'elenco delle classi esistenti (inizialmente vuoto).
3. L'insegnante clicca sull'opzione "+" per creare una nuova classe.
4. Il sistema mostra una schermata dove inserire i dati relativi al "Nome della classe" e "Anno scolastico".
5. L'insegnante compila i campi e seleziona l'opzione "Crea classe".
6. Il sistema genera un codice alfanumerico e aggiorna l'elenco con la nuova classe. Mostra il codice di fianco alla classe creata.

**Exit Condition:** La nuova classe è creata e visibile con il relativo codice.

**Flussi Alternativi/Eccezioni:** Al punto 5 l'insegnante sceglie l'opzione di annullamento e viene riportato alla schermata di visualizzazione delle classi.

Al punto 4 i campi non vengono correttamente compilati o non seguono il formato corretto, il sistema segnala l'errore e richiede il reinserimento.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### **UC05 (T10)**

**Titolo:** Assegnazione di una nuova domanda a una classe

**Attori:** Mr. Clarke(Insegnante)

**Entry condition:** L'attore ha già creato almeno una classe, è loggato ed è nella home.

#### **Flusso degli eventi:**

1. L'insegnante seleziona la sezione "Domande"
2. Il sistema mostra l'elenco delle domande assegnate (inizialmente vuoto)
3. Sceglie l'opzione su "Nuova Domanda"
4. Seleziona dal menu a tendina la classe di destinazione
5. Inserisce il testo della domanda e seleziona il periodo storico di riferimento
6. Conferma l'invio
7. Il sistema mostra una notifica di assegnazione avvenuta

**Exit condition:** La domanda è assegnata e risulta visibile.

**Flussi alternativi/eccezioni:** Al punto 5 l'insegnante sceglie l'opzione "Annulla" e il sistema mostra la schermata delle domande.

### **UC06 (T11)**

**Titolo:** Partecipare a una classe virtuale

**Attori:** Dustin Henderson, Undici, Steve Harrington(Studenti)

**Entry condition:** Lo studente si trova sulla schermata di accesso .

#### **Flusso degli eventi:**

1. L'utente seleziona l'opzione "Studente" nella schermata iniziale
2. Il sistema mostra un modulo con i campi: "Nome", "Cognome" e "Codice classe"
3. L'utente compila tutti i campi richiesti
4. L'utente seleziona l'opzione "Accedi"
5. Il sistema verifica il codice classe e autentica l'utente
6. Il sistema mostra la dashboard dello studente con il messaggio di benvenuto.

**Exit condition:** Lo studente è iscritto alla classe virtuale e ha accesso alle funzionalità associate.

**Flussi alternativi/eccezioni:** Al punto 4, il codice classe inserito è errato o inesistente oppure uno o più campi sono vuoti: il sistema mostra un messaggio di errore.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## 2. Revisioni a Personaggi e Task

Sono state apportate le seguenti modifiche ai task:

1. Il task T5 - Rivedere una conversazione utile è stata assegnata anche all'insegnante.
2. Sono state modificate le priorità dei seguenti task:
  - a. T5 da priorità *Alta* a priorità *Media*.
  - b. T6 da priorità *Alta* a priorità *Media*.
  - c. T12 da priorità *Media* a priorità *Bassa*.

È stato inoltre, eliminato il personaggio Persona 4 – Erica Sinclair, poiché non più considerato un personaggio target del progetto, e stato definito un nuovo personaggio, definito sulla base del nuovo target di riferimento individuato relativo agli studenti liceali. Di seguito viene definito la nuova Persona 4 – Steve Harrington, comprensivo della tabella riassuntiva.

### Persona 4 -Steve Harrington



#### Ritratto e background

Steve ha 16 anni e frequenta il terzo anno di liceo. È un ragazzo socievole, curioso ma spesso distratto, con una forte propensione per le relazioni umane più che per lo studio tradizionale. Ha una passione per la cultura pop e i contenuti audiovisivi, specialmente se trattano argomenti storici in modo narrativo, cinematografico o con riferimenti alla realtà contemporanea. Non ama le lezioni

nozionistiche, ma si accende quando i temi lo coinvolgono emotivamente o gli sembrano utili per capire il presente.

#### Stile di apprendimento e rapporto con la tecnologia

Steve è un principalmente **visivo e uditivo**, con un buon senso critico, ma tende a essere selettivo nell'attenzione. Impara meglio se i contenuti sono **presentati in formato video, podcast, infografiche o brevi storytelling**, e se può scegliere il ritmo. È abituato all'uso dello smartphone e del computer per studio, svago e social media, ma tende a distrarsi facilmente. Apprezza piattaforme con **un'interfaccia chiara, contenuti diretti e stimolanti**, e bonus come quiz competitivi o badge.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** curiosità, ma anche noia se il contenuto è troppo scolastico; gratificazione quando riesce a collegare ciò che studia alla realtà o a temi di suo interesse.
- **Bisogni:** autonomia, contenuti brevi ma profondi, possibilità di confrontarsi con altri o con sé stesso (es. punteggi, livelli); ha bisogno di un linguaggio accessibile, ma non infantile.
- **Obiettivi:** capire la storia in modo pratico, memorizzare senza sforzo e sentirsi preparato nelle discussioni con i compagni e gli insegnanti; vuole anche sentirsi “smart” e aggiornato.

Steve Harrington	
<b>Età</b>	16
<b>Ruolo</b>	Studente scuola superiore
<b>Conoscenza ed esperienze</b>	Usa abitualmente smartphone e computer, conosce tool digitali scolastici e sociali
<b>Motivazione</b>	Alta se i contenuti sono stimolanti, concreti e connessi alla sua realtà
<b>Stile cognitivo</b>	Visivo, riflessivo ma selettivo, motivato da narrazione e attualizzazione
<b>Uso tecnologia</b>	Smartphone, PC, social media, piattaforme di apprendimento, videogiochi
<b>Contesto d'uso</b>	Scuola superiore, casa (autonomo)
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capire la storia attraverso esempi concreti e attuali</li> <li>• Ripassare in modo rapido ma efficace</li> <li>• Sentirsi preparato e partecipe, senza annoiarsi</li> </ul>	

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## 3. Analisi Comparativa

### 3.1 Google Arts & Culture

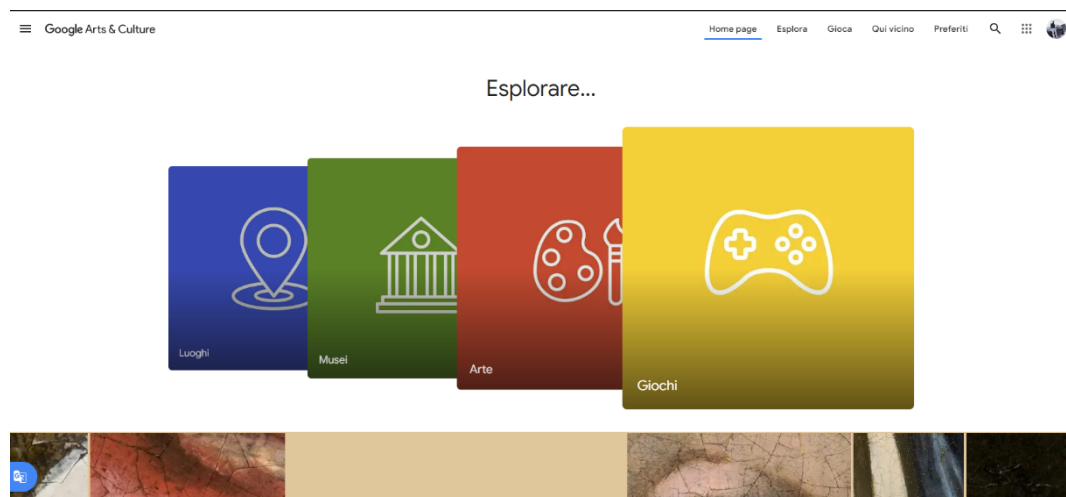
Google Arts & Culture è una piattaforma interattiva sviluppata da Google che consente agli utenti di esplorare musei, opere d'arte e mostre virtuali da tutto il mondo. Offre esperienze immersive, come realtà aumentata, e narrazioni storiche.

#### Caratteristiche principali:

- Accesso a contenuti da oltre 2.000 istituzioni culturali in più di 80 paesi.
- Strumenti interattivi come "Art Selfie" e "Art Filter" per esplorare l'arte in modo ludico.
- Sezione "Play" con giochi educativi e attività creative.
- Esperienze di realtà aumentata per esplorare opere d'arte e monumenti.

#### Confronto con il progetto proposto:

- **Punti in comune:** Focus sui periodi storici; approccio esperienziale; utilizzo della tecnologia per arricchire la narrazione storica.
- **Valore aggiunto del progetto proposto:** Esperienza educativa personalizzata, dialogo attivo, supporto per studenti DSA e timidi.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## 3.2 Time Travel Rome

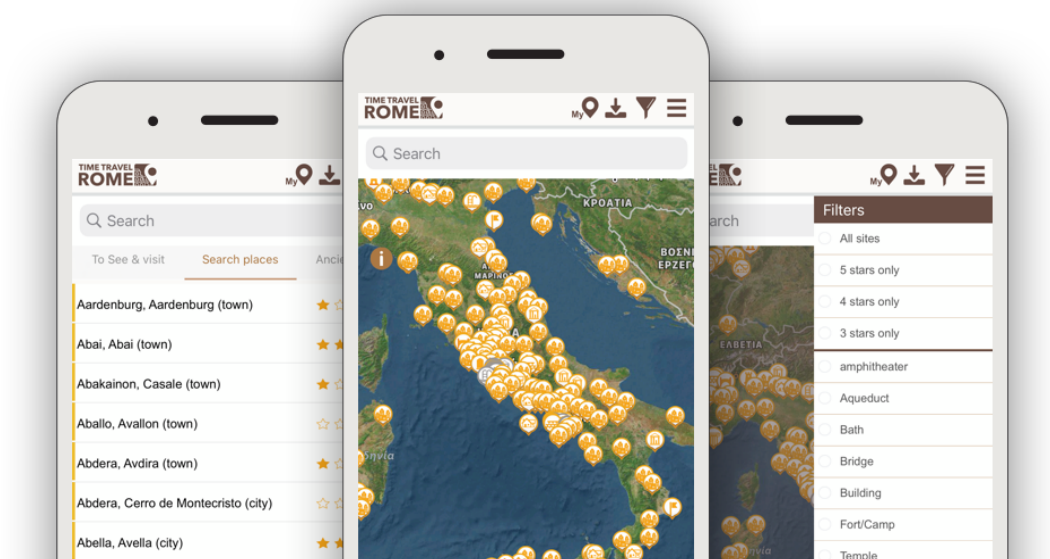
Time Travel Rome è un'app mobile dedicata alla storia di Roma antica, che consente di esplorare siti archeologici in modo immersivo e geolocalizzato, con contenuti testuali e immagini ricostruite.

### Caratteristiche principali:

- Mappa dettagliata di oltre 5.000 siti storici dell'Impero Romano.
- Integrazione di 300 testi antichi e una galleria con 8.000 immagini.
- Sistema di valutazione dei siti storici basato su interesse storico e visivo.
- Funzionalità per creare liste personalizzate e pianificare itinerari.

### Confronto con il progetto proposto:

- **Punti in comune:** Focus sul periodo romano; approccio esperienziale; utilizzo della tecnologia per arricchire la narrazione storica.
- **Valore aggiunto del progetto proposto:** Esperienza educativa personalizzata, dialogo attivo, supporto per studenti DSA e timidi.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### 3.3 Minecraft Education

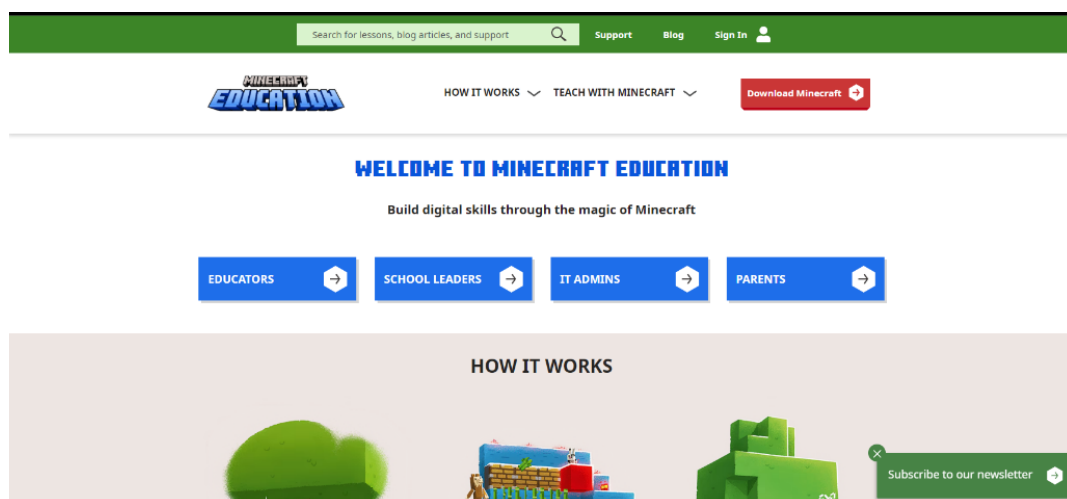
Minecraft Education è una versione educativa del celebre videogioco, usata per progetti didattici. In alcune attività, gli studenti possono esplorare ricostruzioni di città storiche (come Atene o Roma) e svolgere missioni a tema.

#### Caratteristiche principali:

- Lezioni interattive su civiltà antiche come Egitto, Grecia e Roma.
- Costruzione collaborativa di monumenti storici e ambienti culturali. Integrazione di competenze STEM e sviluppo del pensiero critico.
- Accesso a risorse educative e guide per insegnanti.

#### Confronto con il progetto proposto:

- **Punti in comune:** Coinvolgimento attivo; stimolazione della curiosità e apprendimento ludico; utilizzo di avatar e ambienti digitali.
- **Limiti rispetto al progetto proposto:** Dipendenza da dinamiche di gioco; non sempre focalizzato sulla coerenza storica o sull'inclusività didattica; meno adatto a studenti con difficoltà cognitive o linguistiche.
- **Valore aggiunto del progetto proposto:** Approccio centrato sul dialogo e la relazione empatica con i personaggi storici; struttura educativa più controllata e adattiva.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### 3.4 Google Classroom

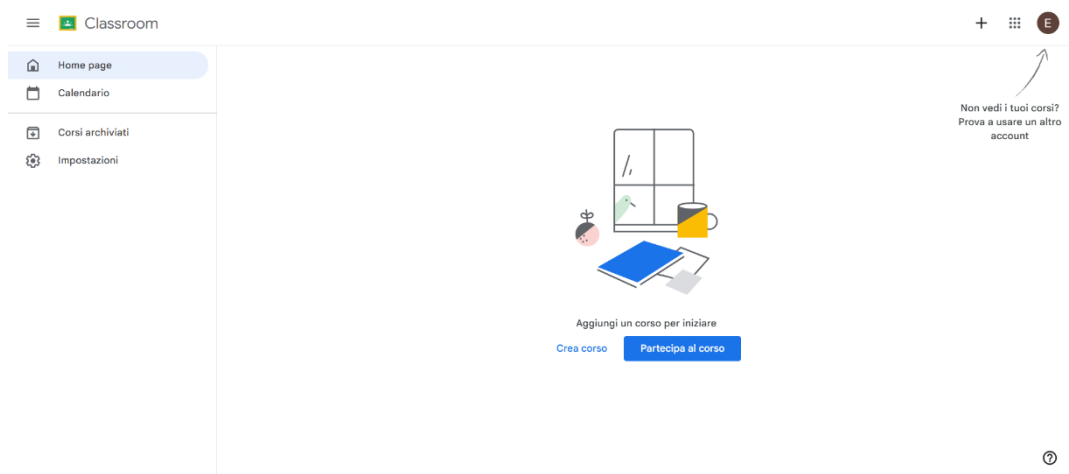
Google Classroom è una piattaforma digitale gratuita sviluppata da Google per supportare l'organizzazione del lavoro scolastico. Consente a insegnanti e studenti di interagire in un ambiente virtuale ordinato e collaborativo, facilitando la gestione delle attività didattiche a distanza o in presenza.

#### Caratteristiche principali:

- Creazione e gestione di una classe virtuale con assegnazione di compiti, materiali didattici e comunicazioni centralizzate.
- Integrazione con strumenti Google (Drive, Documenti, Meet) per una didattica fluida e condivisa.
- Monitoraggio continuo del progresso degli studenti, con feedback personalizzati e valutazioni dirette.

#### Confronto con il progetto proposto:

- **Punti in comune:** Organizzazione del lavoro scolastico; interazione tra docente e studente; tracciamento dei progressi; utilizzo di tecnologie digitali per l'apprendimento.
- **Limiti rispetto al progetto proposto:** Interfaccia meno immersiva; assenza di narrazione storica o ambientazioni tematiche; limitata personalizzazione empatica dell'esperienza didattica.
- **Valore aggiunto del progetto proposto:** Coinvolgimento emotivo e apprendimento centrato sull'esperienza e sul dialogo.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## 4. Idee iniziali di progetto

Le idee di progetto verranno identificate con IP1 per la prima idea di progetto e con IP2 per la seconda idea di progetto

### IP1. Accesso

Pagina di accesso per i due profili del sistema.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

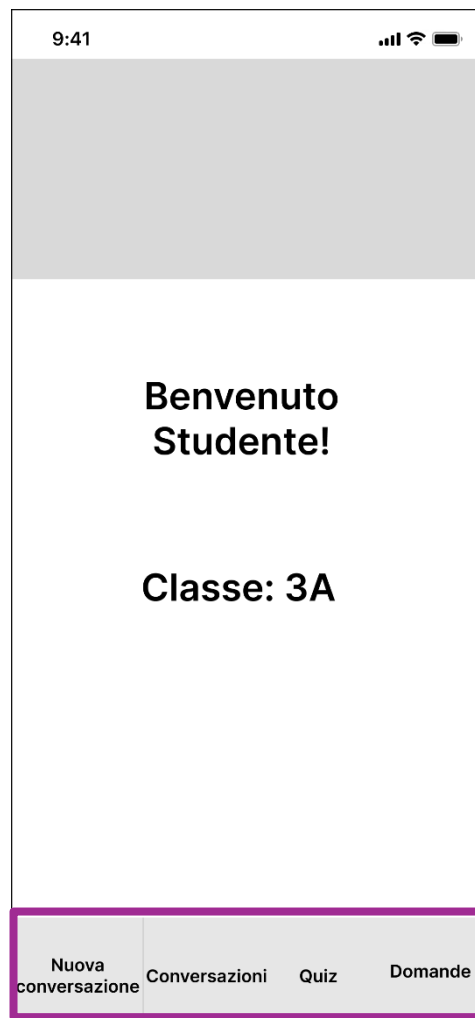
## IP2. Accesso

Pagina di accesso per i due profili del sistema.



Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## IP1. Pagina studente

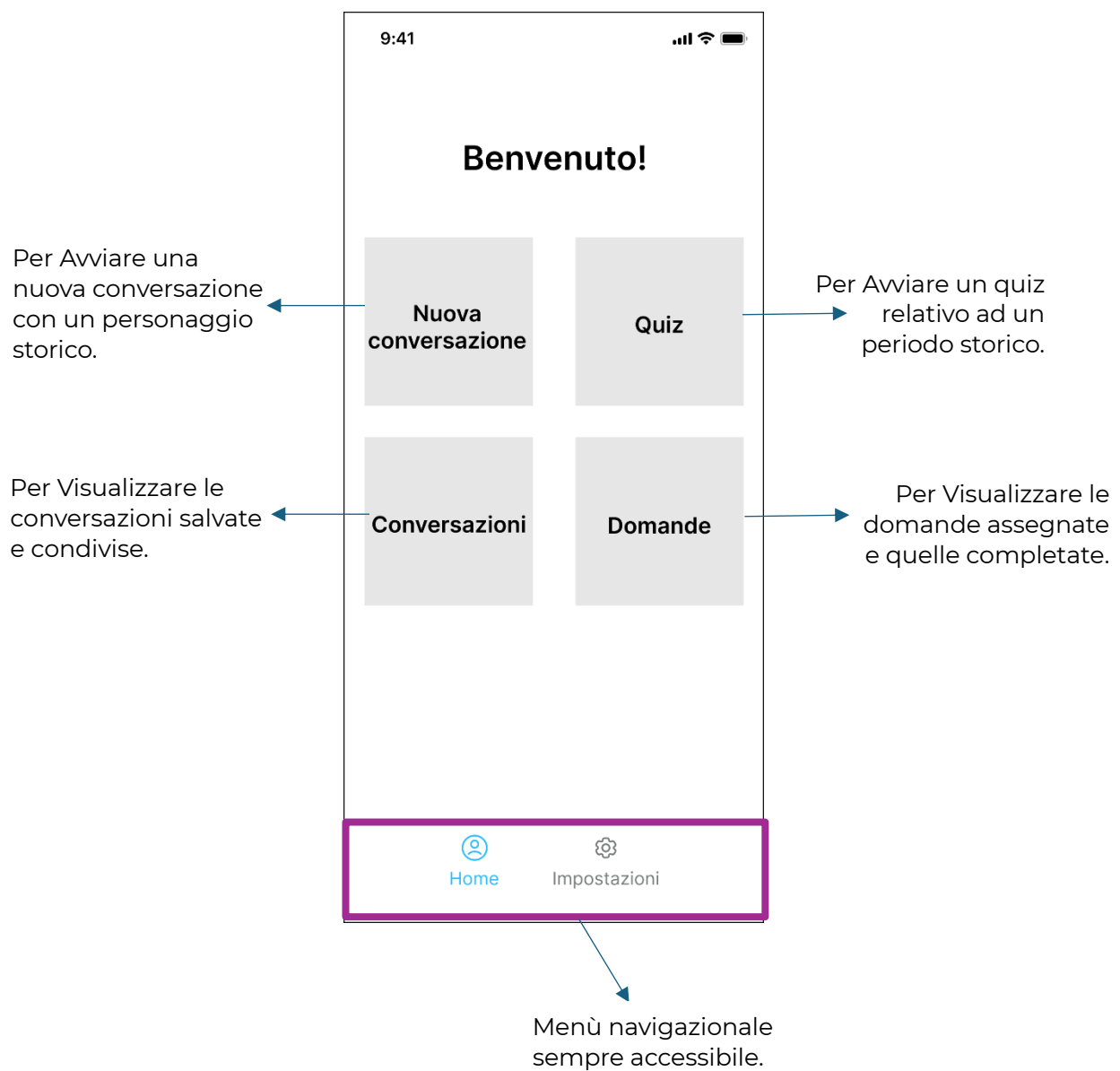


Menù navigazionale  
sempre accessibile.



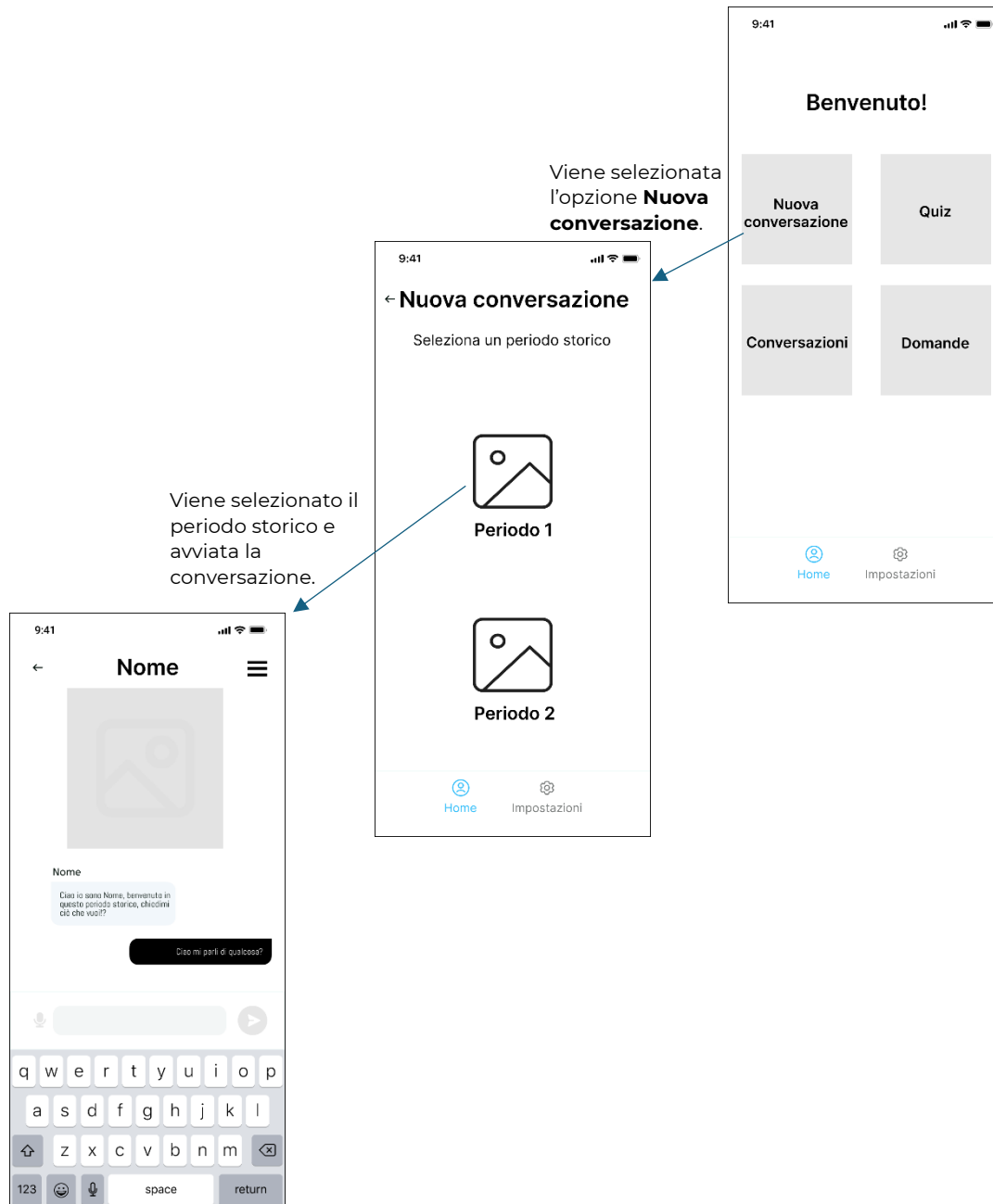
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## IP2. Pagina studente



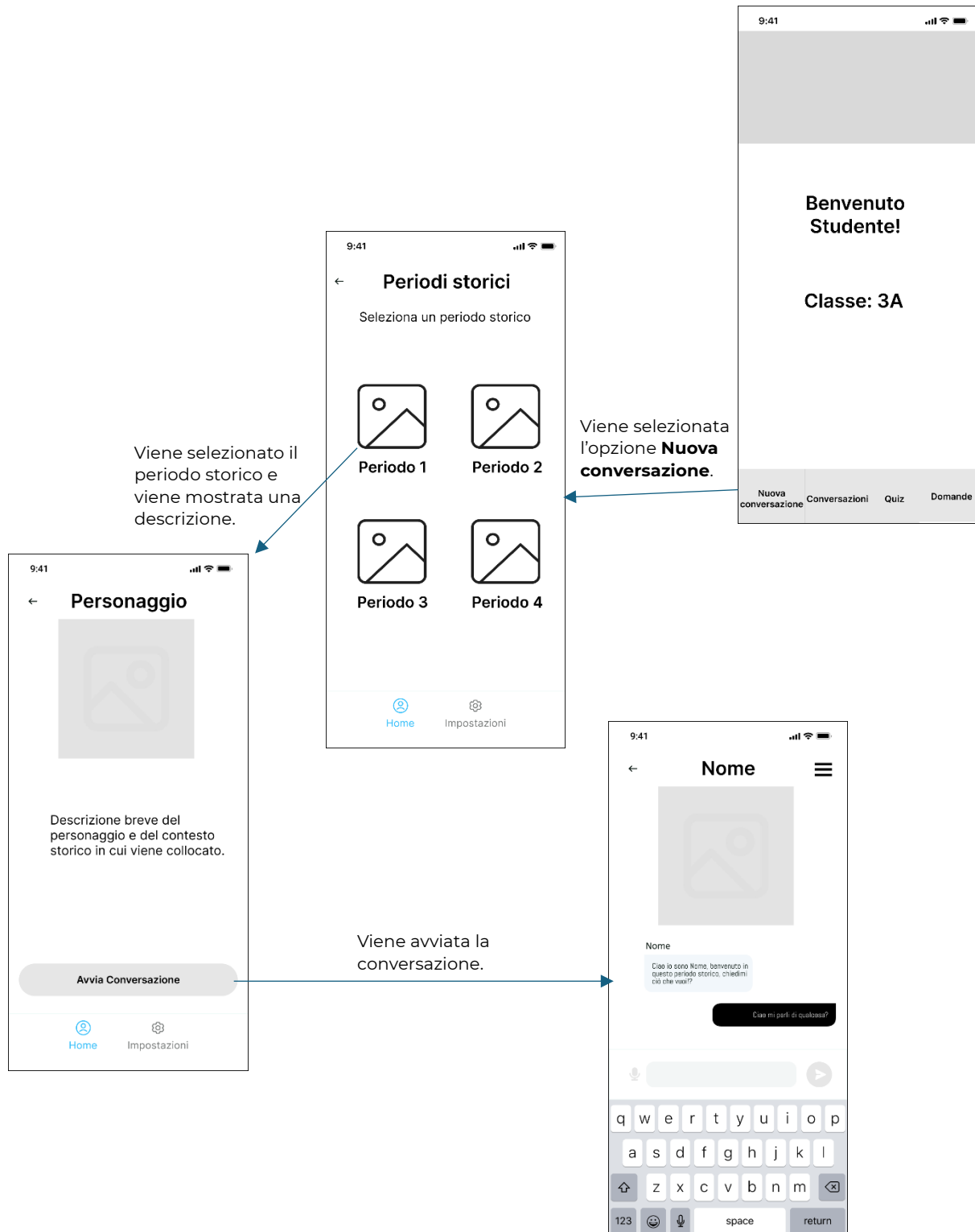
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## IP1. Selezione del periodo storico e avvio della conversazione



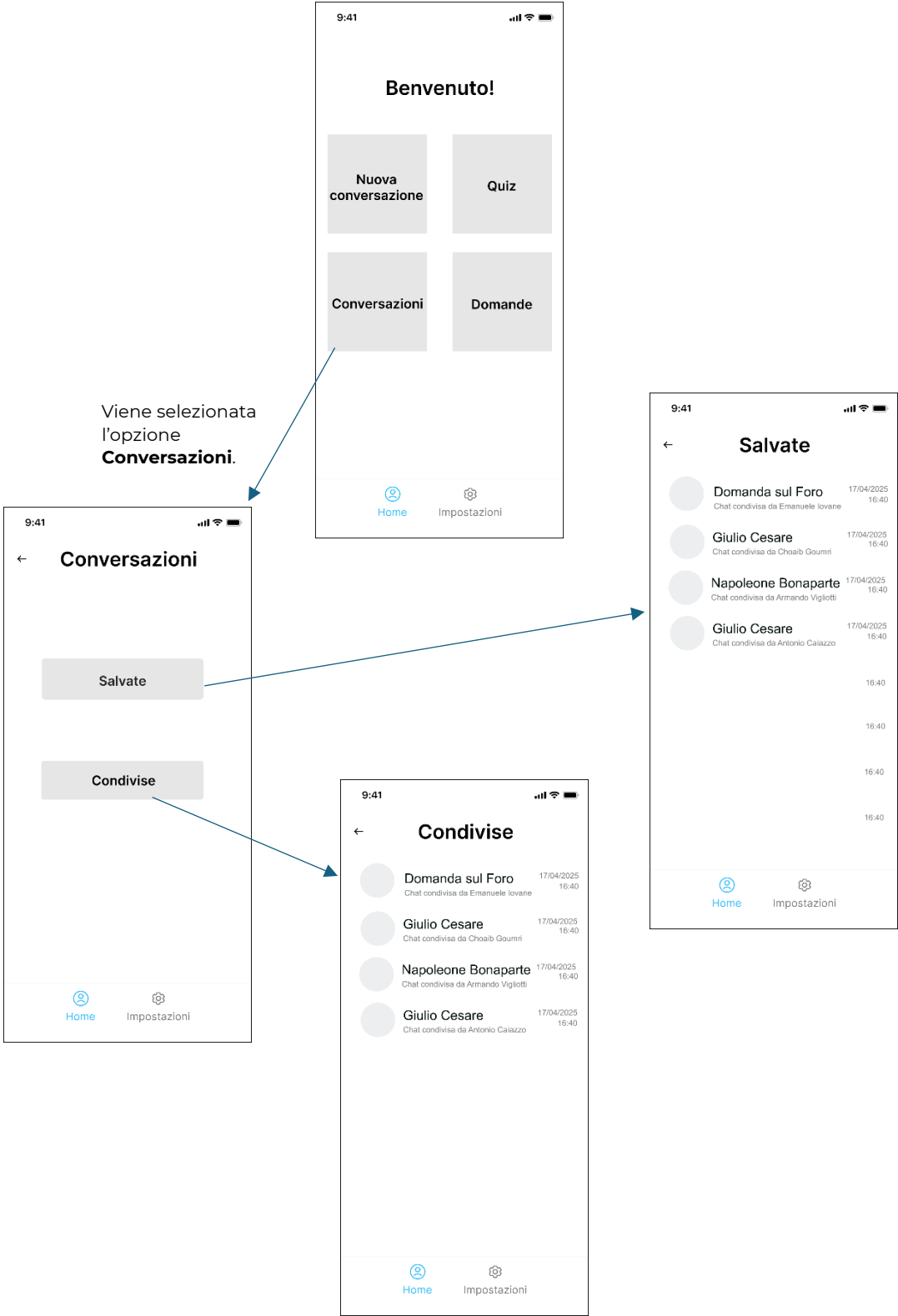
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## IP2. Selezione del periodo storico e avvio della conversazione



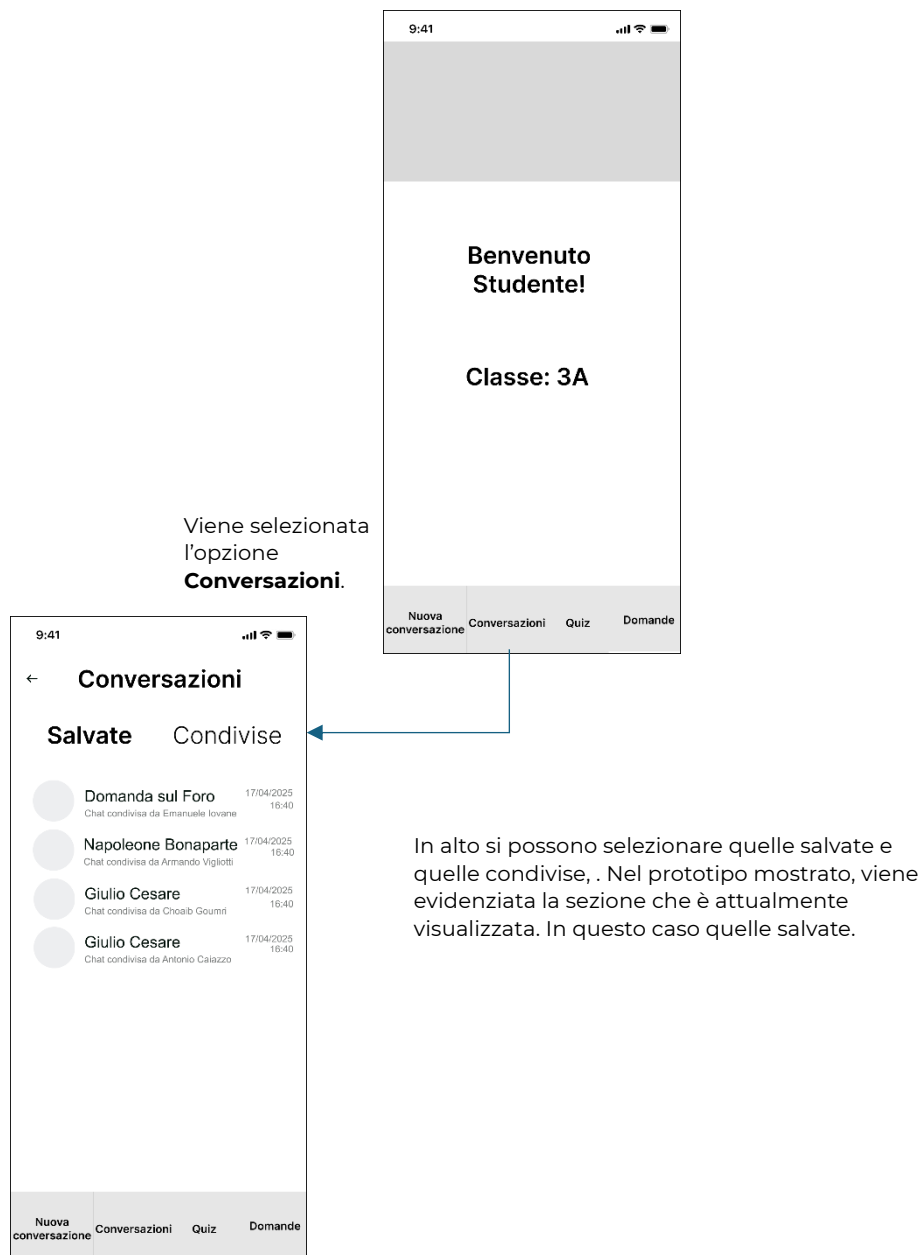
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

**IP1. Visualizzazione conversazione salvata o condivisa.**



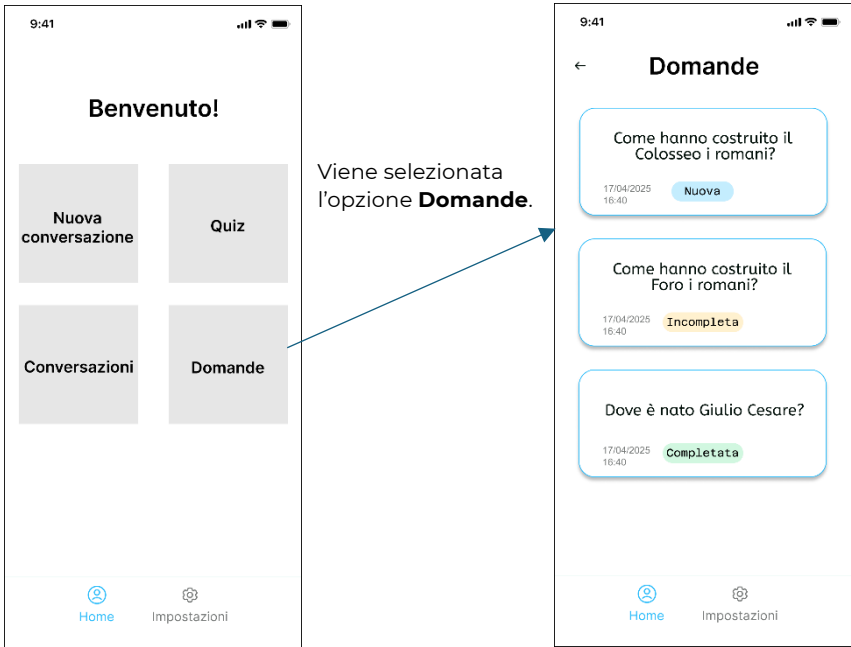
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## IP2. Visualizzazione conversazione salvata o condivisa.

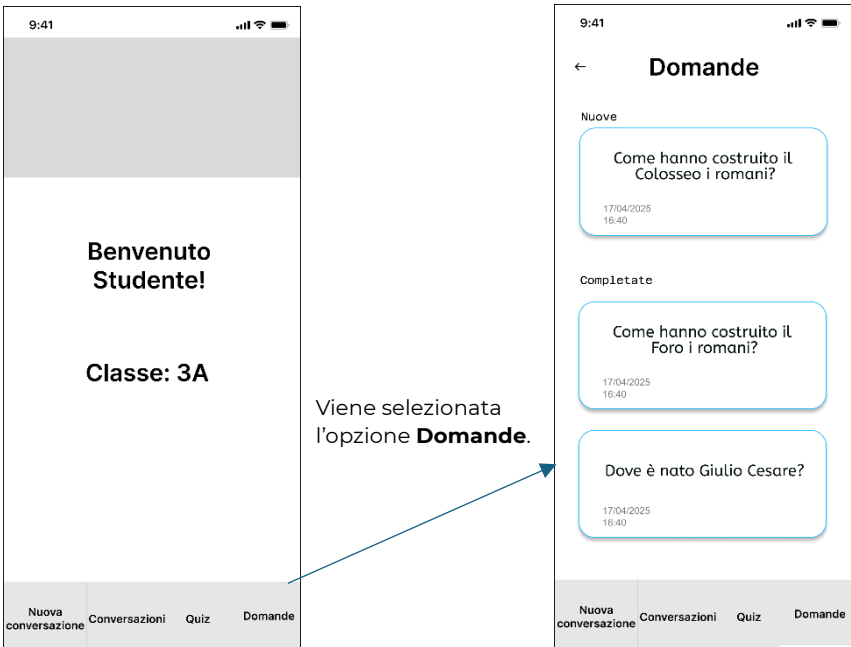


Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### IP1. Visualizzazione domande assegnate

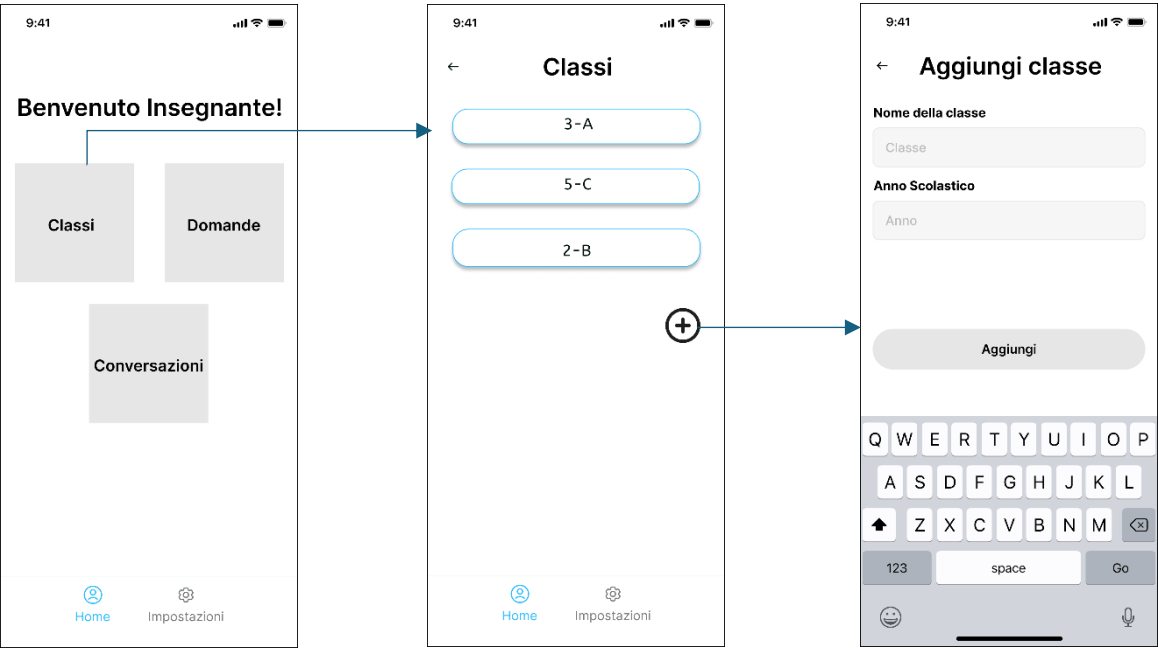


### IP2. Visualizzazione domande assegnate

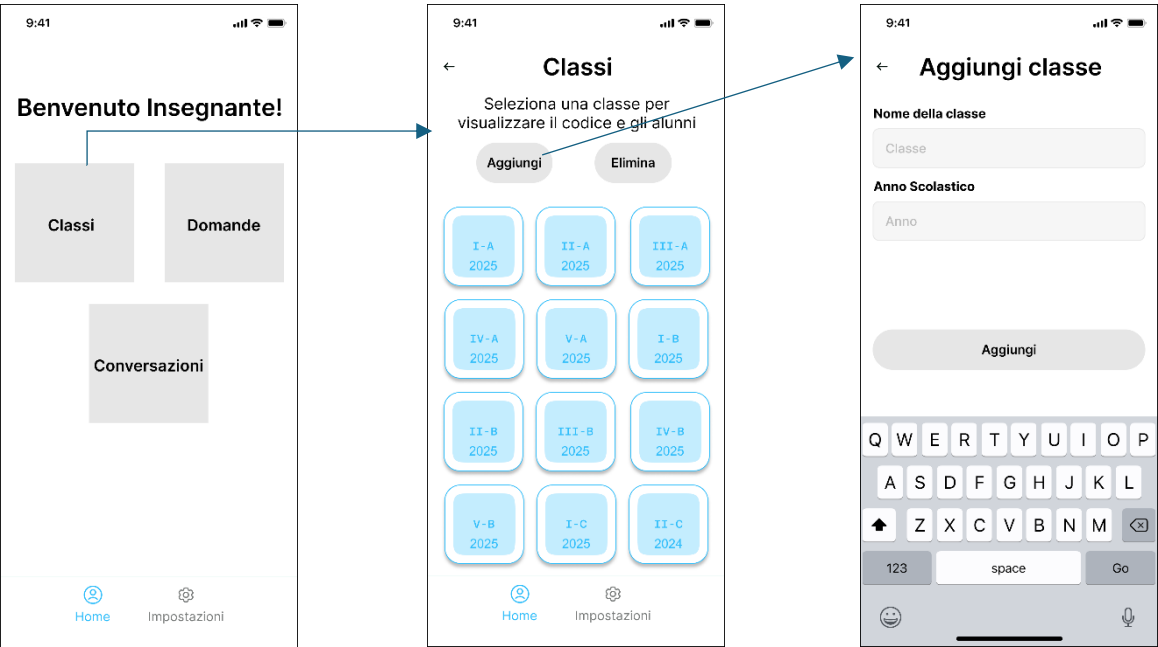


Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

### IP1. Creazione classe virtuale

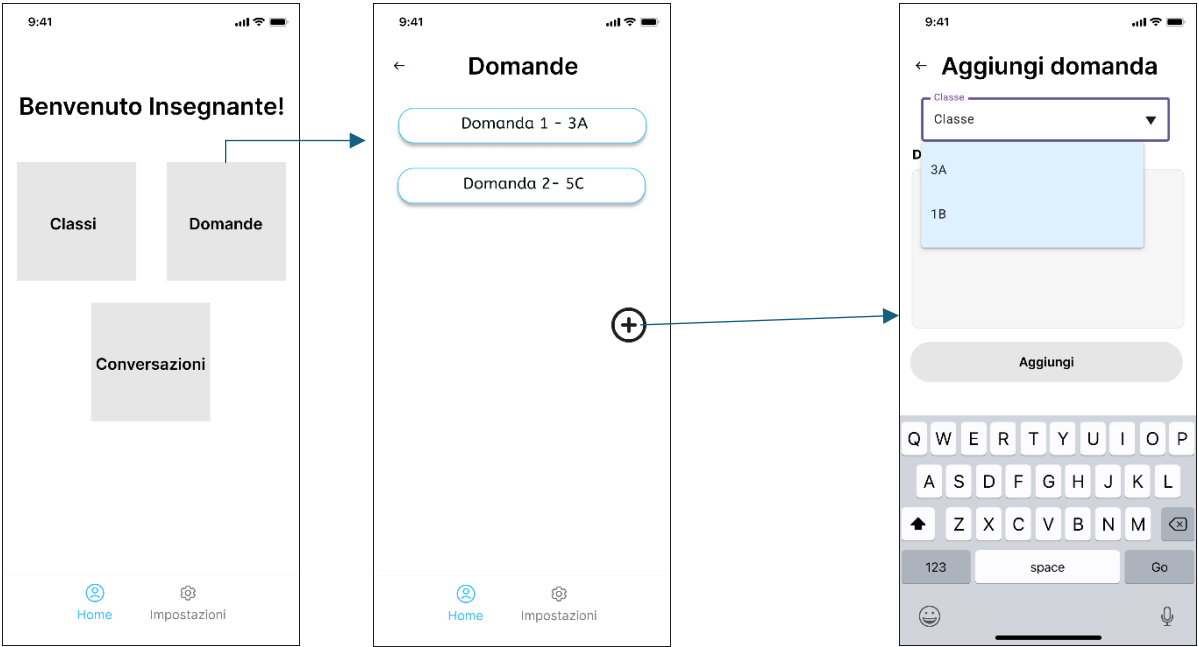


### IP2. Creazione classe virtuale



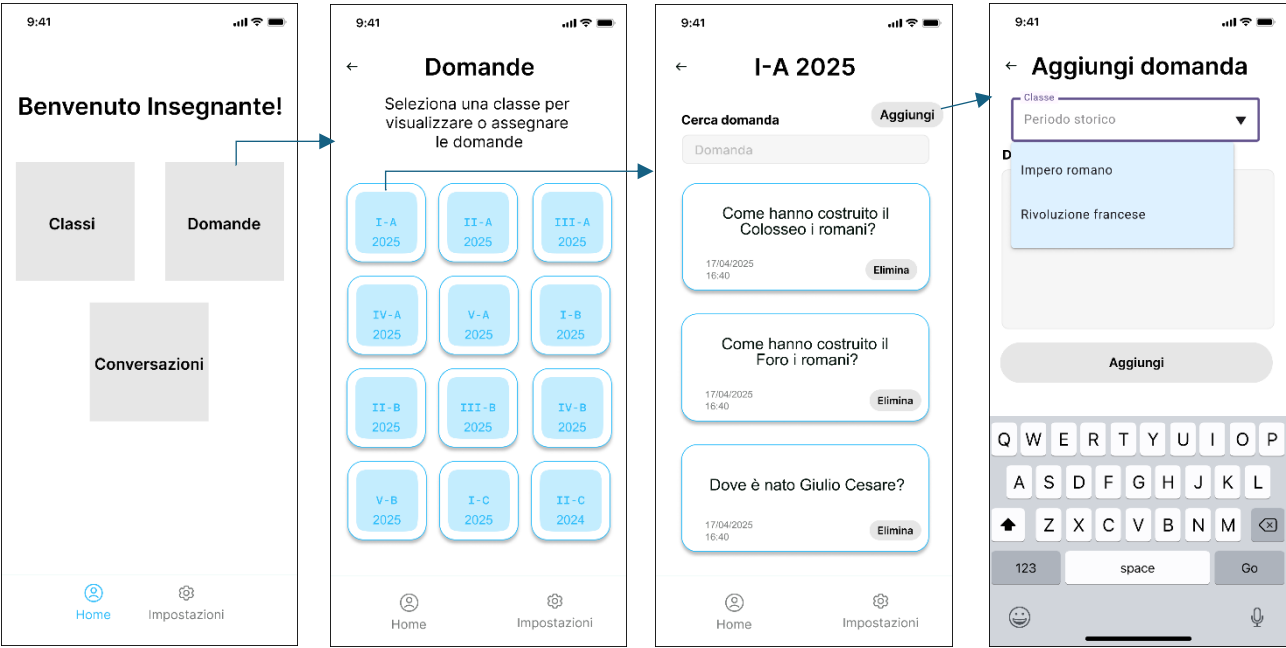
Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

**IP1. Assegnazione di una domanda**



**IP2. Assegnazione di una domanda**

Viene selezionata **Domande**, viene scelta la **classe**, si sceglie l'opzione **aggiungi** e si aggiunge, specificando il periodo storico di riferimento dal menu.





Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#2 – Gruppo 1	Data: 29/05/2025

## 5. Suddivisione delle attività

L'Assignment è stato svolto in modo collaborativo ed equilibrato, garantendo il coinvolgimento attivo e costante di tutti i membri del team. Ogni componente ha contribuito in egual misura alle diverse fasi del progetto.

Vengono riportate di seguito le collaborazioni di ciascun componente del team nelle varie parti dell'assignment:

	<b>Emanuele Iovane</b>	<b>Antonio Caiazzo</b>	<b>Armando Vigliotti</b>	<b>Choaib Goumri</b>
Scenari e casi d'uso	40%	20%	20%	20%
Revisione dei task e dei personaggi	25%	25%	25%	25%
Analisi comparativa	20%	20%	20%	40%
Idee iniziali di progetto	25%	25%	25%	25%
Creazione dei prototipi	15%	35%	35%	15%