



Università degli Studi di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina

PROGETTO INTERAZIONE UOMO-MACCHINA

Gruppo 1
Assignment #1
versione 1.0



Data: 29/05/2025

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	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

Scritto da:	Antonio Caiazzo, Choaib Goumri, Emanuele Iovane, Armando Vigliotti
--------------------	--

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autore
07/04/2025	0.1	Definizione ruoli e descrizione del problema	Emanuele Iovane
09/04/2025	0.2	Selezione dei personaggi	Tutto il team
10/04/2025	0.3	Definizione Persona e Obiettivi	Tutto il team
10/04/2025	0.4	Revisione documento	Armando Vigliotti
11/04/2025	0.5	Specifica dei Task	Tutto il team
19/04/2025	0.6	Compilazione questionari personas	Tutto il team
29/05/2025	1.0	Revisione documento	Tutto il team

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

Indice

1. Struttura di Gestione del Gruppo di Progetto.....	4
2. Descrizione del Problema	4
2.1 Analisi del Problema	4
2.2 Soluzione Proposta.....	5
3. Sviluppo dei Personaggi e Obiettivi.....	5
4. Descrizione dei Personaggi e dei Goals	6
4.1 Persona 1 – Dustin Henderson	9
4.2 Persona 2 - Undici.....	11
4.3 Persona 3 – Mr. Clarke.....	12
4.4 Persona 4 -Erica Sinclair	13
4.5 Persona 5 – Joyce Byers.....	14
5. Descrizione dei Task	15
5.1 Definizione dei Task	15
5.2 Rapporto Task-Persona	16
6. Obiettivi di Empowerment.....	18
6.1 Analisi dei risultati	19
7. Suddivisione delle attività.....	20

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

1. Struttura di Gestione del Gruppo di Progetto

Il gruppo di progetto è composto da quattro membri: Antonio Caiazza, Choib Goumri, Emanuele Iovane e Armando Vigliotti. Il nome del gruppo è Gruppo 1. La responsabilità dei ruoli è stata così suddivisa:

- **Manager del gruppo:** Emanuele Iovane
- **Manager della valutazione:** Choib Goumri
- **Manager della documentazione:** Armando Vigliotti
- **Manager del design:** Antonio Caiazza

Ciascun componente contribuisce attivamente allo sviluppo delle diverse parti del progetto, pur mantenendo la responsabilità principale del ruolo assegnato. Le specifiche percentuali di partecipazione saranno definite nella sezione finale, una volta completato l'elaborato. Inoltre, per mantenere traccia delle versioni, si è definita una tabella iniziale con le varie modifiche apportate al documento.

2. Descrizione del Problema

2.1 Analisi del Problema

L'apprendimento della storia, in particolare nelle scuole primarie e secondarie di primo grado, rappresenta per molti studenti una sfida, spesso percepita come noiosa e poco stimolante. Numerosi studi educativi e osservazioni didattiche indicano che gli alunni tendono a disinteressarsi alla materia quando il metodo di insegnamento è esclusivamente trasmissivo, basato sulla memorizzazione passiva di date, eventi e nomi, e scollegato da contesti concreti o esperienze vissute. Le difficoltà riscontrate da bambini e ragazzi nello studio della storia derivano in larga parte da una mancanza di coinvolgimento emotivo e cognitivo. La disciplina viene spesso presentata come un insieme statico di fatti da apprendere, piuttosto che come un insieme dinamico di narrazioni, conflitti, valori ed evoluzioni che toccano direttamente l'esperienza umana. Inoltre, la distanza temporale tra lo studente e il periodo studiato rende ancora più ardua l'identificazione con i personaggi e gli eventi trattati.

Tali criticità si riflettono in diversi segnali di disagio scolastico: calo dell'attenzione durante le lezioni, difficoltà di ritenzione dei contenuti, performance insufficienti nelle verifiche, perdita di interesse verso le discipline umanistiche. In un contesto educativo in cui l'inclusività e la personalizzazione dell'insegnamento sono diventati principi guida, è necessario proporre soluzioni innovative che sappiano incontrare le esigenze cognitive ed emotive degli studenti.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

2.2 Soluzione Proposta

Alla luce di queste considerazioni, il progetto si propone di sviluppare un sistema interattivo, che consenta agli studenti di apprendere la storia in modo esperienziale e coinvolgente. Il sistema permetterà di interagire con personaggi storici virtuali e contestualizzati, che potranno rispondere in modo coerente e accessibile alle domande poste dagli utenti (ad esempio selezionando un periodo storico, lo studente potrà dialogare con una rappresentazione digitale del personaggio più rilevante per quel periodo ricevendo risposte in un linguaggio adatto all'età).

Questa modalità mira a:

- Stimolare la **curiosità naturale** degli studenti;
- Attivare processi di apprendimento **costruttivi e partecipativi**;
- Valorizzare l'**empatia storica** e la capacità di mettersi nei panni degli altri;
- Favorire una **memorizzazione attiva e contestualizzata** dei contenuti.
- Promuovere l'**inclusione** e la **partecipazione attiva**.

Inoltre, il sistema si propone di favorire l'integrità e la partecipazione attiva anche di studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), offrendo un'esperienza adattiva, accessibile e libera da giudizio. Per quegli studenti più timidi o insicuri che faticano a porre domande in classe davanti ai compagni e al docente, il contesto digitale offre una via alternativa per esprimere dubbi e curiosità: il dialogo diretto con il personaggio storico virtuale consente loro di partecipare senza ansia, aumentando il senso di inclusione e riducendo il gap relazionale. Il progetto si inserisce nel quadro dell'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile n. 2 "**Quality Education**", proponendosi come uno strumento didattico innovativo, capace di garantire un'educazione di qualità, equa e inclusiva.

3. Sviluppo dei Personaggi e Obiettivi

Per sviluppare i personaggi (personas) e i relativi obiettivi utente, abbiamo adottato un approccio simulativo basato su interviste, costruite sulla base delle caratteristiche del nostro target: studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, insegnanti e, in qualità di stakeholder secondari, i genitori.

L'obiettivo era comprendere motivazioni, difficoltà, abitudini e desideri degli utenti finali in relazione allo studio della storia. Le domande sono state formulate per individuare non solo i bisogni educativi, ma anche gli aspetti emozionali, cognitivi e relazionali connessi all'apprendimento. I dati raccolti ci hanno permesso di delineare tre profili principali, rappresentativi delle categorie più rilevanti per il nostro sistema: lo studente della scuola primaria, lo studente della scuola secondaria di primo grado e l'insegnante di storia. Ogni personaggio è stato costruito come archetipo con obiettivi di empowerment ben definiti,

	Interazione Uomo-Macchina	Pagina 5 di 20
--	---------------------------	----------------

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-GruppoI	Data: 29/05/2025

coerenti con la fascia d'età e il ruolo educativo.

Questi profili ci guideranno nelle fasi successive della progettazione, in particolare nella definizione dei casi d'uso e nel disegno dell'interfaccia, garantendo che il sistema risponda a esigenze concrete e diversificate.

4. Descrizione dei Personaggi e dei Goals

I vari personaggi sono stati identificati in base alle risposte del seguente questionario:

Sezione 1: Informazioni generali

1) Qual è il tuo ruolo?

- ☐ Studente scuola primaria
- ☐ Studente scuola secondaria di primo grado
- ☐ Insegnante
- ☐ Genitore
- ☐ Altro (specificare): _____

2) Età:

- ☐ <10 anni
- ☐ 10–12 anni
- ☐ 13–15 anni
- ☐ 16–19 anni
- ☐ 30–40 anni
- ☐ 40+

3) Hai mai utilizzato applicazioni o piattaforme digitali per studiare?

- ☐ Sì
- ☐ No

Sezione 2: Esperienza e preferenze nello studio

1) Quanto ti senti motivato/a nello studio in generale?

- ☐ Molto
- ☐ Abbastanza
- ☐ Poco
- ☐ Per niente

2) Cosa rende più difficile lo studio, secondo te? (scegli anche più di una risposta)

- ☐ Difficoltà a concentrarsi
- ☐ Troppi compiti o troppe nozioni
- ☐ Metodo di insegnamento poco coinvolgente
- ☐ Scarso interesse per gli argomenti
- ☐ Ansia da verifica o interrogazione
- ☐ Altro (scrivi): _____

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

3) Quali modalità preferisci per imparare?

- ☐ Guardare video o animazioni
- ☐ Fare esperimenti o attività pratiche
- ☐ Studiare da libri o appunti
- ☐ Fare quiz
- ☐ Lavorare in gruppo
- ☐ Altro: _____

4) Ti piace lavorare in gruppo a scuola?

- ☐ Sì, molto
- ☐ Solo se il gruppo funziona bene
- ☐ Preferisco lavorare da solo/a
- ☐ Dipende dall'attività

5) Ti piace fare domande in classe?

- ☐ Sì, spesso
- ☐ Solo se sono sicuro/a
- ☐ Raramente, ho un po' di timore
- ☐ Mai, mi sento a disagio

6) Ti trovi più a tuo agio quando puoi imparare in modo?

- ☐ Autonomo (da solo/a, ai tuoi ritmi)
- ☐ Collaborativo (con gli altri, scambiandoti idee)
- ☐ Guidato (con istruzioni chiare passo-passo)
- ☐ Interattivo (giocando, esplorando, provando)

7) Ti piace utilizzare strumenti innovativi nella didattica (es. app, piattaforme)?

- ☐ Sì, li uso spesso
- ☐ Sì, ma solo se semplici da integrare
- ☐ Vorrei usarli di più, ma non so come
- ☐ Preferisco metodi tradizionali

8) Quali sono le principali difficoltà che incontri in classe come docente?

- ☐ Mantenere l'attenzione della classe
- ☐ Personalizzare la didattica per ogni studente
- ☐ Gestire il tempo tra spiegazioni, esercizi e verifiche
- ☐ Integrare nuove tecnologie
- ☐ Altro: _____

9) Quanto è importante per te il coinvolgimento attivo degli studenti come docente?

- ☐ Fondamentale
- ☐ Importante ma non sempre fattibile
- ☐ Secondario rispetto al programma
- ☐ Non è una priorità

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

Sezione 3: Accessibilità e supporto

1) Hai o conosci qualcuno con DSA o altre difficoltà di apprendimento?

- ☐ Sì
- ☐ No
- ☐ Non so

2) In caso di risposta affermativa nella domanda precedente, quali strumenti aiutano meglio a superare queste difficoltà?

- ☐ Sintesi vocale
- ☐ Testi semplificati
- ☐ Colori e immagini
- ☐ Attività interattive
- ☐ Altro: _____

3) Come genitore/insegnante, vorresti seguire i progressi dello studente?

- ☐ Sì
- ☐ No
- ☐ Non è necessario

4) Che tipo di informazioni ti sarebbero utili come genitore/insegnante?

- ☐ Tempo di utilizzo
- ☐ Argomenti esplorati
- ☐ Quiz completati
- ☐ Livello di partecipazione
- ☐ Suggerimenti per supportare lo studente
- ☐ Altro: _____

Sezione 4: Opinioni e idee

1) Scrivi una cosa che ti piacerebbe vedere in uno strumento dedicato alla didattica:

2)

Scrivi una difficoltà che hai avuto nella didattica e cosa potrebbe aiutarti a superarla :

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

Abbiamo scelto di definire **cinque personas** rappresentativi delle categorie d'utenza target, che interagiranno direttamente con il sistema o ne influenzeranno l'utilizzo:

1. **Dustin Henderson**, 12 anni – studente di scuola secondaria di primo grado (seconda media)
2. **Undici**, 11 anni – studentessa di scuola secondaria di primo grado (prima media), con Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA).
3. **Mr. Clarke**, 40 anni – insegnante di storia.
4. **Erica Sinclair**, 9 anni – studentessa di scuola primaria (quarta elementare)
5. **Joyce Byers**, 40 anni – genitore lavoratore

Questa scelta è motivata dalla necessità di coprire un ampio spettro di utenti primari e di includere il punto di vista didattico-pedagogico dell'insegnante, figura chiave nell'introduzione e mediazione dell'uso del sistema in ambiente scolastico. Abbiamo escluso, per ora, altri stakeholder secondari (es. dirigenti scolastici) per mantenere il focus sugli utenti diretti, senza appesantire la progettazione preliminare. Tuttavia, il loro contributo potrebbe essere tenuto in considerazione nelle fasi successive.

4.1 Persona 1 – Dustin Henderson



Ritratto e background

Dustin Henderson frequenta la seconda media e mostra una spiccata curiosità verso tutto ciò che lo circonda. È il tipo di ragazzino che smonta i giocattoli per capire come funzionano.

Ama scoprire connessioni, verificare ipotesi, e non si accontenta di risposte approssimative. A scuola, spesso alza la mano per fare domande più

profonde di quelle previste dal programma, talvolta sconcertando persino gli insegnanti.

Stile di apprendimento e rapporto con la tecnologia

Sul piano cognitivo, Dustin è analitico e riflessivo, ma allo stesso tempo la sua mente è viva e creativa. Gli piace confrontarsi con situazioni nuove e non ha paura di compiere tentativi ed errori. In un contesto di didattica tradizionale, può annoiarsi e perdere concentrazione. Invece, se gli si offre un ambiente tecnologico e fuori dagli schemi, la sua motivazione sale alle stelle. Ha un uso della tecnologia quasi naturale, possiede un tablet, naviga in autonomia, e installa piccole app di utilità o di intrattenimento.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** entusiasmo per la scoperta, desiderio di andare a fondo, un pizzico di impazienza se non si sente sfidato.
- **Bisogni:** approfondire concetti storici in modo non banale, risolvere dubbi con risposte personalizzate, avere uno spazio in cui sperimentare senza sentirsi giudicato.
- **Obiettivi:** comprendere la storia come un intreccio di cause ed effetti, vuole verificare le conoscenze direttamente.

Dustin Henderson	
Età	12
Ruolo	Studente-scuola secondaria di 1° grado
Conoscenza ed esperienze	Buona conoscenza di tecnologia, curioso e proattivo nell'apprendere
Motivazione	Molto alta se stimolato intellettualmente
Stile cognitivo	Analitico, riflessivo
Uso tecnologia	Usa computer, radio e strumenti digitali
Contesto d'uso	Scuola media, casa, contesto collaborativo
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> • Capire i concetti storici in modo profondo e interattivo. • Migliorare in autonomia. 	

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

4.2 Persona 2 - Undici



Ritratto e background

Undici è una studentessa che ha appena iniziato la prima media. Ha un Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA) che la porta ad alcune difficoltà con l'apprendimento. Nonostante ciò, è estremamente sensibile e reattiva quando trova un metodo didattico che stimola la sua parte percettiva e sensoriale. In

classe, talvolta si sente in ombra perché fatica a seguire i ritmi standard e non ama chiedere aiuto in modo plateale.

Stile di apprendimento e rapporto con la tecnologia

Il suo stile cognitivo è visivo e verbale, apprende rapidamente attraverso immagini, brevi video, mappe concettuali. Quando deve affrontare lunghe pagine di testo, si sente scoraggiata e tende a distrarsi. Le piace molto quando una piattaforma le permette di ascoltare contenuti audio, o di interagire con video/animazioni che rendono i concetti più vicini alla sua sensibilità.

Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** ansia quando si sente indietro rispetto ai compagni, gioia e sorpresa quando trova un ambiente inclusivo.
- **Bisogni:** presentazione degli argomenti in modo interattivo, assicurazione stimoli visivi e feedback positivi che la facciano sentire parte del gruppo.
- **Obiettivi:** superare la frustrazione di non capire al primo colpo, sentirsi inclusa nelle attività collettive ed avere la possibilità di imparare la storia in forma narrativa e non solo nozionistica.

Undici	
Età	11
Ruolo	Studentessa-scuola secondaria di 1° grado
Conoscenza ed esperienze	Apprende bene tramite immagini e contatto diretto
Motivazione	Alta se coinvolta emotivamente
Stile cognitivo	Visivo, verbale
Uso tecnologia	Uso guidato della tecnologia dai compagni
Contesto d'uso	Recupero educativo e relazionale
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> • Apprendere in modo visuale e semplice. • Sentirsi inclusa e capace. 	

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

4.3 Persona 3 – Mr. Clarke



Ritratto e background

Mr. Clarke è un docente di storia di 40 anni, con diversi anni di esperienza alle spalle. Non è il classico professore vecchio stampo, si è formato negli ultimi anni su metodologie didattiche innovative e inclusione scolastica. È sempre alla ricerca di nuovi modi per coinvolgere la classe e per favorire la

partecipazione attiva degli studenti, specialmente di quelli più demotivati o con esigenze particolari.

Stile di insegnamento e rapporto con la tecnologia

Si definisce un mentore piuttosto che un semplice trasmettitore di nozioni. Nel suo stile, ama alternare momenti di lezione frontale a laboratori, discussioni in classe e sperimentazioni digitali. Utilizza abitualmente il registro elettronico e piattaforme didattiche. Crede molto nel **valore formativo della tecnologia**, a patto che questa sia inserita in un progetto pedagogico solido.

Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** motivazione elevata nel promuovere l'innovazione; soddisfazione nel vedere gli studenti imparare con passione.
- **Bisogni:** strumenti pratici per coinvolgere studenti di differenti abilità e interessi, un modo di monitorare i progressi senza appesantire i processi di valutazione, un sistema affidabile e personalizzabile.
- **Obiettivi:** rendere la storia interessante e alla portata di tutti, trasformare la classe in un laboratorio di idee ed incoraggiare la scoperta condivisa e la collaborazione tra gli alunni.

Mr. Clarke	
Età	40
Ruolo	Insegnante di storia
Conoscenza ed esperienze	Grande esperienza didattica e buon uso delle tecnologie
Motivazione	Alta, orientata all'innovazione
Stile cognitivo	Analitico, riflessivo
Uso tecnologia	Esperto in didattica digitale
Contesto d'uso	Classe scolastica eterogenea
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> • Rendere le lezioni più coinvolgenti. • Usare la tecnologia per aumentare la partecipazione e l'inclusività. 	

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

4.4 Persona 4 - Erica Sinclair



Ritratto e background

Erica è in quarta elementare, un'età in cui la curiosità è ancora molto viva, ma spesso sottovalutata. È molto vivace, ama fare domande e chiede spesso ai genitori "Perché?" su qualsiasi argomento, dalla natura al funzionamento di un giocattolo.

Ha un legame speciale con la fantasia, se la storia è presentata come un racconto coinvolgente.

Stile di apprendimento e rapporto con la tecnologia

Erica è principalmente visiva e impulsiva, capisce meglio se vede immagini, animazioni o esempi pratici. È capace di utilizzare un tablet con discreta abilità, anche se va sempre sorvegliata per non perdersi in app di giochi o video casuali. Per lei, la tecnologia è sinonimo di divertimento, quando la piattaforma di apprendimento si veste di grafiche colorate e personaggi con cui parlare, lei lo vive come un mix di gioco e scoperta.

Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** entusiasmo contagioso, necessità di sentirsi gratificata, frustrazione se non trova subito risposte semplici.
- **Bisogni:** attività brevi e ritmate, che non richiedano troppa astrazione, la possibilità di interagire intuitivamente e con storie accattivanti che stimolino la sua fantasia.
- **Obiettivi:** imparare facendo, sentirsi grande e capace, divertirsi scoprendo fatti storici che altrimenti sembrerebbero troppo lontani.

Erica Sinclair	
Età	9
Ruolo	Studentessa scuola primaria
Conoscenza ed esperienze	Conosce strumenti digitali di base, apprende velocemente
Motivazione	Alta se si diverte e si sente stimolata
Stile cognitivo	Visivo, impulsivo
Uso tecnologia	Tablet e videogiochi
Contesto d'uso	Scuola primaria, casa(supervisionata)
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> • Imparare divertendosi. • Capire la storia con esempi concreti e visivi. • Sentirsi competente come i "grandi". 	

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

4.5 Persona 5 – Joyce Byers



Ritratto e background

Joyce è una madre lavoratrice che si divide tra impegni professionali, gestione della casa e cura dei figli. Non è una grande esperta di tecnologie avanzate, ma utilizza quotidianamente lo smartphone per lavoro, email e comunicazioni con la scuola. Si preoccupa molto del benessere dei figli e cerca soluzioni che li aiutino a migliorare il rendimento.

Relazione con la scuola e con la tecnologia

Joyce, pur non essendo nativa digitale, ha un approccio pratico, se una app o una piattaforma può fornire vantaggi concreti, come tenere traccia dello studio del figlio, monitorare i progressi, vedere dove ha bisogno di aiuto, ed è disposta a impararne l'uso. Spesso chiede all'insegnante o ad altri genitori consigli su come sfruttare gli strumenti digitali, e non esita a dedicare tempo per capire come funziona il sistema di e-learning o la nuova piattaforma interattiva.

Emozioni, bisogni e obiettivi

- **Emozioni:** senso di responsabilità, voglia di essere presente, leggera ansia di non riuscire a stare al passo con il mondo dei bambini di oggi.
- **Bisogni:** un'interfaccia semplice e chiara per monitorare i risultati del figlio, possibilità di controllare o visionare i progressi senza troppi passaggi tecnici, rassicurazioni che la piattaforma sia sicura e adeguata all'età.
- **Obiettivi:** supportare il figlio senza essere invadente, trovare un equilibrio tra stimolo all'apprendimento e supervisione, ma soprattutto, risparmiare tempo (non dover rincorrere insegnanti o spulciare mille documenti).

Joyce Byers	
Età	40
Ruolo	Genitore lavoratore
Conoscenza ed esperienze	Esperienza pratica, media familiarità con dispositivi
Motivazione	Alta se legata al benessere del figlio
Stile cognitivo	Empatico, concreto
Uso tecnologia	Uso base di tecnologie (TV, telefono, e-mail)
Contesto d'uso	Supporto educativo domestico
Obiettivi personali	
<ul style="list-style-type: none"> • Aiutare il figlio a studiare anche con strumenti digitali. • Monitorare i progressi in modo semplice. 	

	Interazione Uomo-Macchina	Pagina 14 di 20
--	---------------------------	-----------------

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

5. Descrizione dei Task

5.1 Definizione dei Task

ID	Nome	Descrizione	Priorità
T1	Selezionare un periodo storico	Permettere allo studente di scegliere in autonomia il periodo storico che desidera esplorare all'interno della piattaforma.	Alta
T2	Avviare una conversazione	Iniziare la conversazione con il personaggio storico significativo per il periodo scelto.	Alta
T3	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
T4	Partecipare a quiz	Verificare l'apprendimento attraverso quiz.	Media
T5	Salvare o rivedere una conversazione utile	Salvare un log della conversazione, con tutte le domande fatte e le risposte ricevute, così da poterle rileggere.	Alta
T6	Condividere una conversazione con compagni o insegnanti	Condividere le conversazioni che sono state salvate.	Alta
T7	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
T8	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
T9	Creazione di una classe virtuale	Consentire la creazione e la gestione di classi virtuali per organizzare gli studenti.	Alta
T10	Assegnare domande alla classe	Assegnare delle domande da porre per approfondire o anticipare degli argomenti storici.	Alta
T11	Partecipare ad una classe virtuale	Consentire a studenti e insegnanti di entrare in un'aula virtuale strutturata	Alta
T12	Seguire lo studio del figlio	Consentire ai genitori di poter seguire lo studio e l'andamento dei propri figli	Media

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

5.2 Rapporto Task-Persona

Di seguito la tabella mostra il rapporto tra personaggi e i task a loro riferiti:

Task	Persona
T1 - Selezionare un periodo storico	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T2 - Avviare una conversazione	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T3 - Condurre una conversazione con un personaggio	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T4 - Partecipare a quiz	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T5 - Salvare, rivedere una conversazione utile	Dustin, Undici, Mr. Clarke, Erica Sinclair
T6 - Condividere una conversazione con compagni o insegnanti	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T7 - Ricevere feedback e premi virtuali	Dustin, Undici, Erica Sinclair
T8 - Visualizzare le domande assegnate dall'insegnante	Dustin, Undici, Mr. Clarke, Erica Sinclair
T9 - Creazione di una classe virtuale	Mr. Clarke
T10 - Assegnare domande alla classe	Mr. Clarke
T11 - Partecipare ad una classe virtuale	Dustin, Undici, Mr. Clarke, Erica Sinclair
T12 - Seguire lo studio del figlio	Joyce Byers

Persona 1 – Dustin

ID	Importanza	Frequenza	Priorità
T1	Necessaria	Alta	Alta
T2	Necessaria	Alta	Alta
T3	Necessaria	Alta	Alta
T4	Facoltativa	Bassa	Media
T5	Necessaria	Media	Alta
T6	Necessaria	Media	Media
T7	Facoltativa	Bassa	Bassa
T8	Necessaria	Media	Alta
T11	Necessaria	Bassa	Alta

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

Persona 2 – Undici

ID	Importanza	Frequenza	Priorità
T1	Necessaria	Alta	Alta
T2	Necessaria	Alta	Alta
T3	Necessaria	Alta	Alta
T4	Facoltativa	Bassa	Media
T5	Necessaria	Media	Alta
T6	Necessaria	Media	Media
T7	Facoltativa	Bassa	Bassa
T8	Necessaria	Media	Alta
T11	Necessaria	Bassa	Alta

Persona 3 – Mr. Clarke

ID	Importanza	Frequenza	Priorità
T5	Necessaria	Alta	Alta
T8	Necessaria	Alta	Alta
T9	Necessaria	Bassa	Alta
T10	Necessaria	Alta	Alta

Persona 4 – Erica Sinclair

ID	Importanza	Frequenza	Priorità
T1	Necessaria	Alta	Alta
T2	Necessaria	Alta	Alta
T3	Necessaria	Alta	Alta
T4	Facoltativa	Bassa	Media
T5	Necessaria	Media	Alta
T6	Necessaria	Media	Media
T7	Facoltativa	Bassa	Bassa
T8	Necessaria	Media	Alta
T11	Necessaria	Bassa	Alta

Persona 5 – Joyce Byers

ID	Importanza	Frequenza	Priorità
T12	Facoltativa	Alta	Media

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

6. Obiettivi di Empowerment

Per individuare in quali aree ogni task potesse maggiormente supportare l'utente nel sentirsi competente, coinvolto e in controllo, abbiamo somministrato una serie di questionari a cinque personaggi (Dustin Henderson, Undici, Erica Sinclair, Mr. Clarke e Joyce), rappresentativi delle principali categorie di utenza del sistema. Le domande sono state costruite per esplorare il contributo percepito di ciascun task rispetto ai quattro assi dell'empowerment:

- **Self-Efficacy (ISE)** – fiducia nella propria capacità di affrontare un'attività.
- **Knowledge & Skills (IKS)** – consapevolezza e comprensione delle proprie capacità e apprendimenti.
- **Personal Control (IPC)** – sensazione di controllo e previsione delle conseguenze delle proprie azioni.
- **Motivation (IMOT)** – grado di coinvolgimento emotivo, stimolo e desiderio di proseguire nell'attività.

Ogni personaggio ha risposto a domande specifiche per ciascun task assegnato, sulla base del proprio profilo e contesto d'uso. Le risposte, espresse su una scala da 1 (scarso) a 5 (eccellente), sono state successivamente mediate per ottenere un punteggio medio per asse per ciascun task. I risultati raccolti, benché simulati, sono stati elaborati per identificare pattern ricorrenti, utili a guidare la progettazione del sistema.

La tabella seguente riassume i risultati medi ottenuti:

<i>Task</i>	<i>ISE</i>	<i>IKS</i>	<i>IPC</i>	<i>IMOT</i>
T1 - Selezionare un periodo storico	3,00	1,83		
T2 - Avviare una conversazione	2,11	2,67		4,67
T3 - Condurre una conversazione con un personaggio	3,33	2,83		4,50
T4 - Partecipare a quiz		3,67	3,11	4,33
T5 - Salvare o rivedere una conversazione utile		3,38	3,25	
T6 - Condividere una conversazione con compagni o insegnanti	2,56			3,00
T7 - Ricevere feedback e premi virtuali		3,00	2,83	4,56
T8 - Visualizzare le domande assegnate dall'insegnante	3,50	1,50	4,25	4,50
T9 - Creare una classe virtuale	4,00	3,00	2,50	4,50
T10 - Assegnare domande alla classe	3,50	3,00	3,00	4,50
T11 - Partecipare ad una classe virtuale	3,50	3,00	3,38	4,25
T12 - Seguire lo studio del figlio			2,50	4,50

Tabella 1 I valori critici sono identificati in rosso

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

6.1 Analisi dei risultati

Dall'elaborazione delle medie emergono alcune tendenze progettuali rilevanti:

- I task **T2, T3, T7, T8, T9, T10, T11 e T12** mostrano **valori medi elevati nella dimensione Motivation**, suggerendo che, una volta implementati, potrebbero rappresentare **elementi chiave per generare coinvolgimento**. In particolare, **T2 e T7** risultano essere quelli **più promettenti nel suscitare entusiasmo** e curiosità, soprattutto per utenti giovani.
- I task **T4 e T5** presentano valori **bilanciati su più assi**, mostrando **potenziale sia cognitivo che motivazionale**. Questi task potrebbero quindi supportare l'apprendimento attraverso **pratiche attive e personalizzabili**.
- Al contrario, i task legati alla **consapevolezza e al controllo** (IKS e IPC) mostrano **risultati più disomogenei**. In particolare, **T1 e T8**, indicando la necessità di progettare **interfacce più guidate e intuitive**.
- I task orientati alla **gestione didattica o parentale** (T9, T10, T12), pur mostrando un buon potenziale motivazionale, suggeriscono una **maggior complessità** sul piano del controllo e della comprensione (IPC e IKS). Sarà importante fornire **strumenti semplici e strutturati** per agevolare l'uso da parte di docenti e genitori.

Queste evidenze costituiscono una base progettuale fondamentale per la definizione delle funzionalità, dei flussi di navigazione e delle strategie comunicative del futuro sistema, il cui obiettivo primario sarà **promuovere empowerment e partecipazione attiva nell'apprendimento della storia**.

Progetto: HistorIA	Versione: 1.0
Documento: Assignment#1-Gruppo1	Data: 29/05/2025

7. 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:

	Emanuele Iovane	Antonio Caiazzo	Armando Vigliotti	Choaib Goumri
Descrizione del problema	25%	25%	25%	25%
Descrizione dei personaggi e goal	25%	25%	25%	25%
Descrizione dei task	25%	25%	25%	25%
Questionario utente	25%	25%	25%	25%