

IMMIGRATION

PROGETTO INTERAZIONE UOMO MACCHINA

Realizzato da

IMBIMO ARMANDO

0512106867

SABIA GIUSEPPE

0512106468

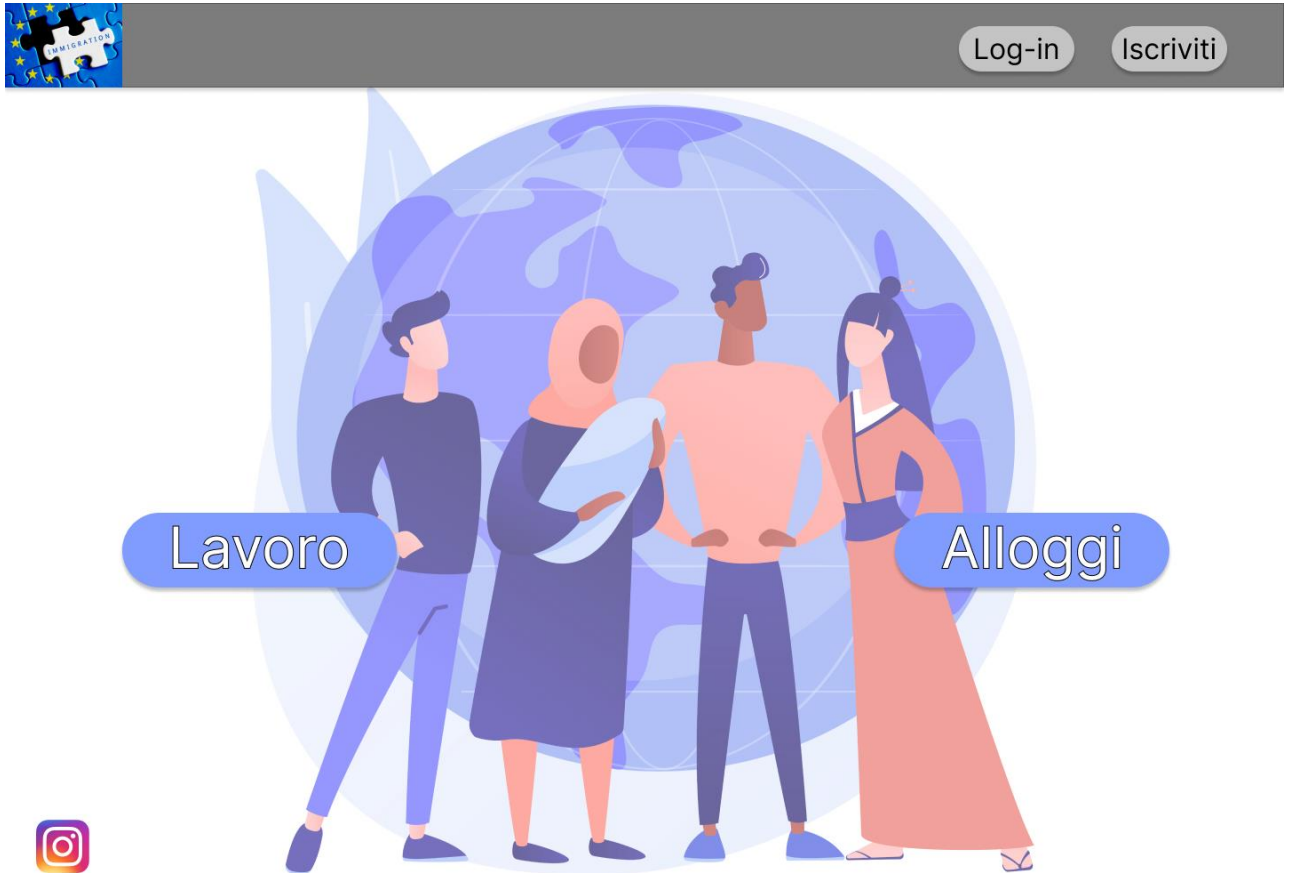
DEL MASTRO MICHELE

0512108937



ASSIGNMENT #3

1. Paper sketch finali





Nome azienda: Air campania srl **Num. Telefono:** 08120415
Città: Avellino
Regione:Campania
Via: Via Fasano, Avellino AV

[Visualizza azienda](#)



Nome azienda: Logistica Porto **Num. Telefono:** 08169420
Città: Salerno
Regione:Campania
Via: Porto Salerno, Salerno SA

[Visualizza azienda](#)



Nome azienda:Benevento Energy **Num. Telefono:** 08112345
Città:Benevento
Regione:Campania
Via:Via del Monte, Benevento BN

[Visualizza azienda](#)



Nome azienda:Case Popolari **Num. Telefono:** 08120499
Città: Avellino
Regione:Campania
Via:Via Grotta, Avellino AV

[Visualizza azienda](#)



Nome azienda:Case Popolari **Num. Telefono:** 08169499
Città: Salerno
Regione:Campania
Via: Porto Manzoni, Salerno SA

[Visualizza azienda](#)



Nome azienda:Case popolari **Num. Telefono:** 08169499
Città:Benevento
Regione:Campania
Via: Via Roma, Benevento BN

[Visualizza azienda](#)



Iscriviti




Iscriviti

Login

Username

Password





Login





Registrazione

Login

Annulla



Air Campania
Srl



Num. Telefono
08120415



Città
Avellino



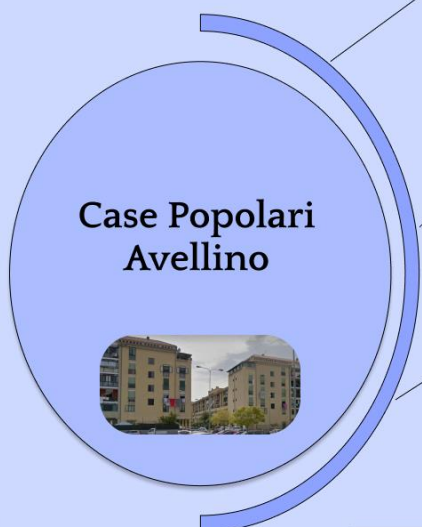
Istruzione
Diploma
Superiore

Numero posti:5



CONTATTA

Ritorna alla Lista



Case Popolari
Avellino



Num. Telefono
08120499



Città
Avellino



Via grotta
Avellino

Numero posti:5



PRENOTA POSTO

Ritorna alla Lista



Assan Saare

Info User Stato prenotazioni

Nome: Assan

Cognome: Saare

Tel: 73827487

Istruzione: Diploma Superiore



Visualizza
Prenotazioni

Elimina
Annunci

Aggiungi
Annunci



Thank you for
your support





Visualizza
Candidature

Elimina
Annunci

Aggiungi
Annunci



Thank you for
your support



Visualizza
Prenotazioni

Elimina
Annunci

Aggiungi
Annunci



Nome azienda: Case Popolari
Città: Avellino
Regione:Campania
Via:Via Grotta, Avellino AV

Num. Telefono: 08120499



Nome azienda: Case Popolari
Città: Avellino
Regione:Campania
Via: Via Gesualdo, Avellino AV

Num. Telefono: 08120499






Nome azienda: Case Popolari
Città: Avellino
Regione:Campania
Via: Via Piave, Avellino AV

Num. Telefono: 08120499



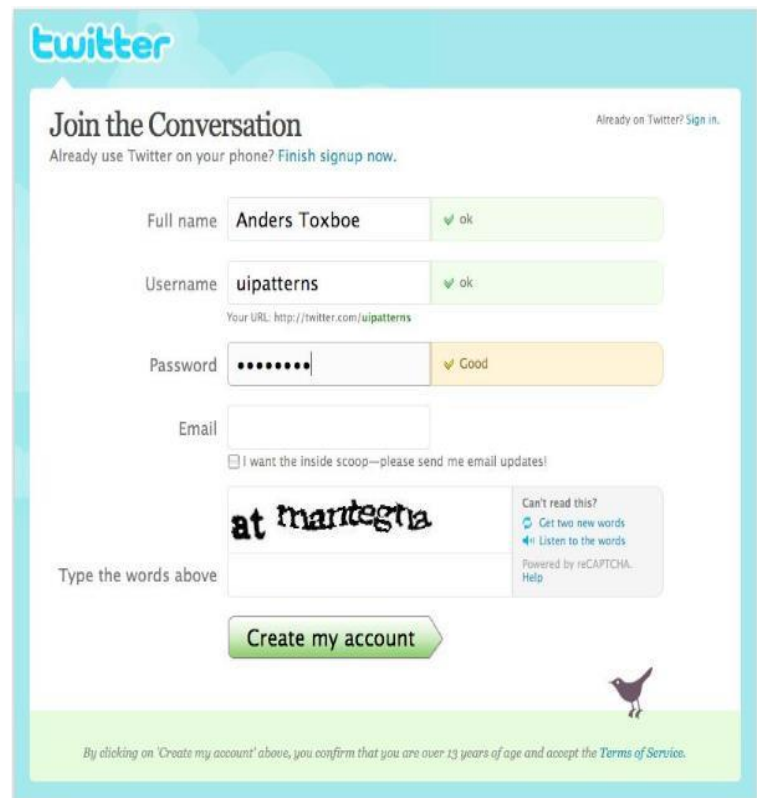
	<div> </div>
Visualizza Candidature	<div>  <div> Nome azienda:Air campania srl Num. Telefono: 08120415 Città: Avellino Regione: Campania Via:Via Gesualdo Avellino AV </div> </div>
Elimina Annunci	
Aggiungi Annunci	
	

	<div> </div>
Visualizza Candidature	<div>  <div> Nome: Assan Cognome: Saare Tel: 73827487 </div> </div> <div> Accetta Candidatura </div> <div> Rifiuta Candidatura </div>
Elimina Annunci	
Aggiungi Annunci	<div>  <div> Nome: Anuar Cognome: Kamal Tel: 5478964 </div> </div> <div> Accetta Candidatura </div> <div> Rifiuta Candidatura </div>
	<div>  <div> Nome: Latifa Cognome: Zineb Tel: 3214765 </div> </div> <div> Accetta Candidatura </div> <div> Rifiuta Candidatura </div>

2. Design pattern

Il sistema permette di dare un feedback immediato ogni qualvolta l'utente inserisce un contenuto. Ciò permette di verificare se ha inserito correttamente il contenuto oppure lo ha inserito in modo errato.

Inoltre permette all'utente di visionare in modo istantaneo se ciò che sta inserendo è corretto oppure no in modo che l'utente possa correggere l'errore commesso

A screenshot of the Twitter account creation page. The header features the Twitter logo and the text "Join the Conversation". Below this, there are links for "Already on Twitter? Sign in." and "Already use Twitter on your phone? Finish signup now.". The form includes fields for "Full name" (Anders Toxboe), "Username" (uipatterns), "Password" (masked with dots), and "Email". Each field has a green "ok" or "Good" status indicator. There is a checkbox for "I want the inside scoop—please send me email updates!". A CAPTCHA section shows the words "at mantegna" and a prompt to "Type the words above". A "Create my account" button is at the bottom. A small bird icon is in the bottom right corner. A footer note states: "By clicking on 'Create my account' above, you confirm that you are over 13 years of age and accept the Terms of Service."

Il sistema permette all'utente di tornare ad una posizione di partenza (Homepage) quando si clicca il logo. In modo

che da ogni pagina l'utente ha la possibilità di tornare all'homepage anche nel caso in cui inizialmente accede ad una pagina diversa dall'home.

Mac OS X (package format) downloads (platform notes)

Mac OS X 10.4 (PowerPC, 32-bit)	5.1.21-beta	59.8M	Download Pick a mirror
MDS: 7b61a0505b449c45586604cfcf0b1116 Signature			
Mac OS X 10.4, (PowerPC, 64-bit)	5.1.21-beta	64.0M	Download Pick a mirror
MDS: 4e8cf81b4b52d7b81692d989fab33ebe Signature			
Mac OS X 10.4 (x86)	5.1.21-beta	76.3M	Download Pick a mirror
MDS: 9ced982fdb3bef21d85d643280ba5d42 Signature			

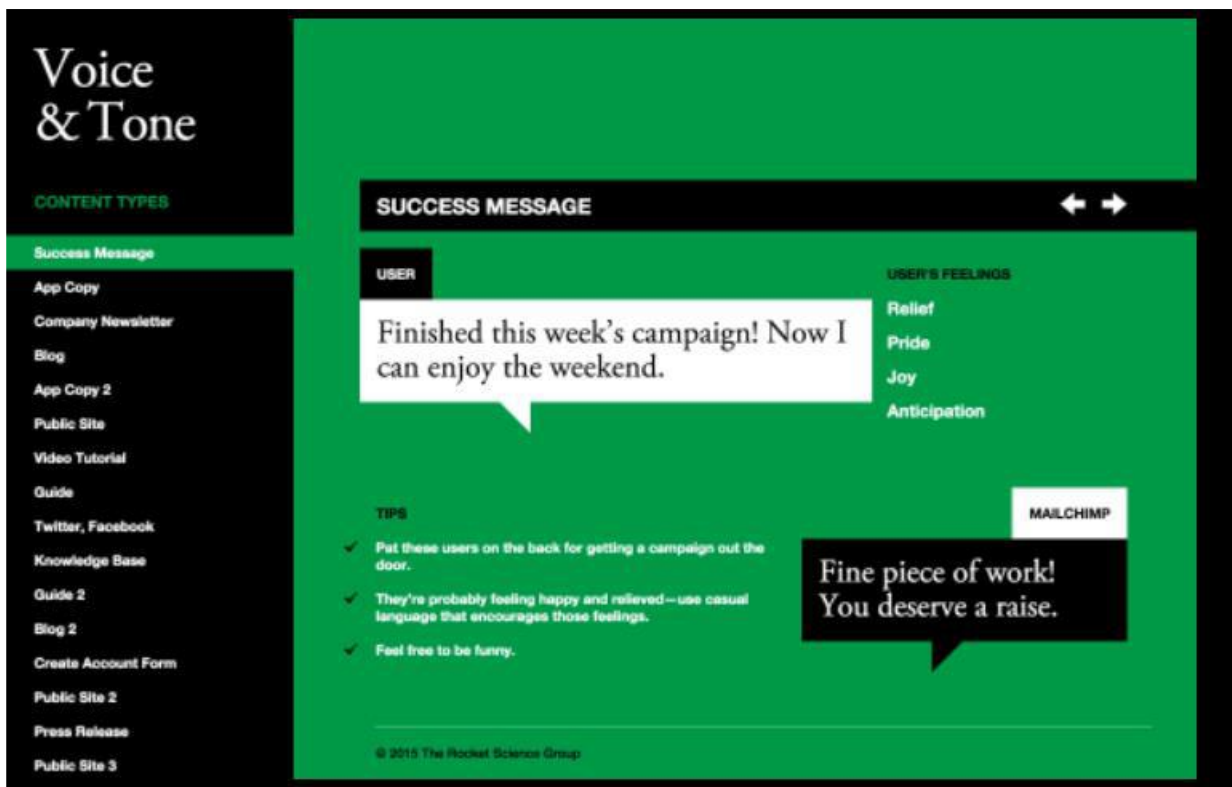
Mac OS X (TAR packages) downloads (platform notes)

Mac OS X 10.4 (PowerPC, 32-bit)	5.1.21-beta	60.3M	Download Pick a mirror
MDS: 5c551e580bdb51a3db321b8234dce081 Signature			
Mac OS X 10.4 (PowerPC, 64-bit)	5.1.21-beta	64.4M	Download Pick a mirror
MDS: 34751e5b98f8d2e8b7682e163c851689 Signature			
Mac OS X 10.4 (x86)	5.1.21-beta	76.2M	Download Pick a mirror
MDS: 2d230976d955448a22448d53da23eeb0 Signature			
Mac OS X 10.4 (Universal)	5.1.17-beta	133.0M	Download Pick a mirror
MDS: b04c8f1fdccf6224ff90347b918e8740 Signature			



All MP3 Songs			
Showing 32 MP3 Songs			
Sort by: Bestselling			
1 Preview all X			
Song Title	Album	Time	Price
1. 1234	The Reminder	3:03	\$0.99
2. 1234	1234 (Explicit)	3:03	\$0.99
3. Brandy Alexander	The Reminder	3:36	\$0.99
4. Gatekeeper	Open Season	3:37	\$0.99
5. Gatekeeper	Open Season	7:46	\$0.99
6. Honey Honey	The Reminder	3:26	\$0.99
7. How My Heart Behaves	The Reminder	4:26	\$0.99
8. I Feel It All	The Reminder	3:39	\$0.99
9. Inside + Out	Open Season	3:14	\$0.99
10. Intuition	The Reminder	4:36	\$0.99
11. The Limit To Your Love	The Reminder	4:21	\$0.99
12. Lonely Lonely	Open Season	7:42	\$0.99
13. Mushaboom	Open Season	4:32	\$0.99
14. Mushaboom	Open Season	4:42	\$0.99
15. My Moon My Man	My Moon My Man	3:07	\$0.99
16. My Moon My Man	The Reminder	3:48	\$0.99
17. One Evening	Open Season	2:21	\$0.99

Il sistema mostra una tabella che potrà essere visionata dall'utente dove per ogni riga corrisponde la relativa informazione del prodotto. Inoltre rende una visualizzazione chiara delle informazioni del prodotto per l'utente in modo da evitare confusioni e disordine visto che potrebbero esserci prodotti con un numero maggiore di informazioni



Il sistema mostra un menu composto da 2 alle 9 sezioni (nel nostro caso abbiamo 3 sezioni). E ' da utilizzare quando i nomi delle sezioni sono brevi.

Da utilizzare quando vogliamo che al click il restante della pagina venga riempita.

Utilizzare quando vogliamo fornire un elenco delle sezioni più importanti del sito web.

Non è da utilizzare se vogliamo mostrare dei dati specifici. Non utilizzare quando l' elenco richiede un collegamento ad altre categorie.

3. Tecnica del Mago di Oz

Abbiamo fatto eseguire dei test sul prototipo da alcuni utenti i quali hanno riscontrato poche difficoltà nell'esecuzione dei task.

Sono emersi alcune difficoltà:

1. L'utente desiderava modificare, il suo recapito telefonico e l'istruzione.
2. L'azienda vorrebbe comunicare attraverso un canale di messaggistica il perché la candidatura dell'utente è stata rifiutata.
3. L'utente desidera poter eliminare le prenotazioni degli alloggi o della candidatura per il lavoro, nel caso in cui abbia cliccato per sbaglio il pulsante.

Valutazione del design Cognitive walkthrough

1. Accordi con le aziende (Registrazione)

L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l'azienda saprà come registrarsi alla piattaforma visto che il pulsante etichettato dal testo "Iscriviti", il quale successivamente mostrerà un ulteriore pulsante dove effettuerà la scelta per l'iscrizione (Lavoro - Alloggio).

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

E 'posizionato nell'homepage, rappresentato all'interno della navbar ed è facilmente individuabile perché è etichettato dal testo "Iscriviti".

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l'azienda ha cliccato il pulsante "Iscriviti" e ha selezionato una delle due scelte, verrà visualizzato un form, dove all'inserimento della password gli verrà mostrato il corretto inserimento con una spunta verde.

2. Creazione profilo utente (Registrazione)

L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l'utente saprà come registrarsi alla piattaforma visto che il pulsante etichettato dal testo "Iscriviti", il quale successivamente mostrerà un ulteriore pulsante dove effettuerà la scelta per l'iscrizione (Utente).

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

E ‘posizionato nell’ homepage, rappresentato all’ interno della navbar ed è facilmente individuabile perché è etichettato dal testo “Iscriviti” .

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l’ utente ha cliccato il pulsante “Iscriviti” e ha selezionato la scelta (Utente), verrà visualizzato un form, dove all’ inserimento della password gli verrà mostrato il corretto inserimento con una spunta verde.

3. Ricerca lavoro

L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l’ utente riesce a intuire cosa deve fare.

Seleziona il pulsante etichettato dalla scritta

“Lavoro” , una volta fatto ciò l’ utente viene ridirezionato in una pagina dove sono presenti una lista delle aziende, inoltre clicca il pulsante visualizza azienda e infine seleziona la funzionalità contattaci.

L’ utente noterà che è disponibile sull’ interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’ obiettivo del task?

E ‘posizionato nell’ homepage, rappresentato in posizione centrale ed è etichettato dal testo

“Lavoro” , in modo da rendere chiaro cosa fa il pulsante. Anche il pulsante visualizza azienda è rappresentato all’ interno di ogni annuncio, così da far

capire all'utente cosa si è selezionato. Lo stesso vale per il pulsante contattaci il quale è etichettato dal testo "Contattaci".

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l'utente andrà con il puntatore selezionando l'area del componente, esso cambierà colore, inoltre l'utente una volta cliccato il pulsante lavoro viene visualizzata una lista in cui l'utente percepisce di avere selezionato la funzionalità giusta. Selezionando il pulsante "Contatta", percepisce il cambiamento perché cambierà colore e testo e inoltre verrà aggiornato il numero di posti disponibili per il lavoro.

4. Ricerca alloggio

L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l'utente riesce a intuire cosa deve fare. Seleziona il pulsante etichettato dalla scritta

"Alloggio", una volta fatto ciò l'utente viene ridirezionato in una pagina dove sono presenti una lista delle aziende, inoltre clicca il pulsante visualizza azienda e infine seleziona la funzionalità prenota posto.

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

E ‘posizionato nell’ homepage, rappresentato in posizione centrale ed è etichettato dal testo

“Alloggio”, in modo da rendere chiaro cosa fa il pulsante. Anche il pulsante visualizza azienda è rappresentato all’ interno di ogni annuncio, così da far capire all’ utente cosa si è selezionato. Lo stesso vale per il pulsante prenota posto il quale etichettato dal testo “Prenota posto” .

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l’ utente andrà con il puntatore selezionando l’ area del componente, esso cambierà colore, inoltre l’ utente una volta cliccato il pulsante alloggio viene visualizzata una lista indi per cui l’ utente percepisce di aver selezionato la funzionalità giusta. Selezionando il pulsante “Prenota posto”, percepisce il cambiamento perché cambierà colore e inoltre verrà aggiornato il numero di posti disponibili.

5. Aggiungi annuncio

L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l’ utente riesce a intuire cosa deve fare.

L’ azienda una aver effettuato il login come “azienda lavoro/alloggi”, selezionerà la funzionalità “Aggiungi annuncio “e di seguito il tasto “+”, comparirà il form con le informazioni da inserire per aggiungere il lavoro.

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Una volta cliccata la funzionalità a sinistra "Aggiungi annuncio", verrà visualizzato il pulsante in basso a destra che sarà etichettato dal testo "+", in modo da rendere chiaro che esso sia il pulsante che aggiungerà l'annuncio. Una volta cliccato i campi da compilare saranno presenti al centro della pagina.

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l'utente andrà con il puntatore cliccando l'area del componente, saprà della corretta selezione poiché comparirà la pagina che servirà per inserire i dati all'interno del form per l'inserimento dell'annuncio.

6. Rimuovi annuncio

L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l'utente riesce a intuire cosa deve fare.

L'azienda una volta effettuato il login come "azienda lavoro/alloggi", selezionerà la funzionalità "Elimina annuncio", verranno visualizzate la lista degli annunci e all'interno degli annunci un'icona dove è raffigurato un cestino, di seguito al click sulla relativa icona si eliminerà l'annuncio.

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Una volta cliccata la funzionalità a sinistra "Elimina annuncio", verrà visualizzata la lista con gli annunci e l'icona raffigurante un cestino all'interno di ogni annuncio, in modo da rendere chiaro che esso sia il pulsante che eliminerà l'annuncio.

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

Una volta che l'utente andrà con il puntatore cliccando l'area del componente, saprà della corretta selezione poiché vedremo la lista degli annunci aggiornata senza però il relativo annuncio che abbiamo deciso di eliminare.

7. Visualizza info utente

L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l'utente riesce a intuire cosa deve fare.

L'utente una volta effettuato il login come "utente", arrivando con il puntatore sull'icona dell'omino visualizzerà il proprio nome, il quale una volta cliccato, visualizzerà le sue informazioni.

L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?

Una volta effettuato il login come “utente”, vediamo in alto a destra l’ icona dell’ omino, che rappresenta il proprio profilo, cliccandoci arriverà al proprio obbiettivo.

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

L’ utente saprà che l’ azione è corretta, poiché una volta che ha cliccato l’ icona dell’ omino, vedrà la pagina con le relative informazioni e lo stato delle prenotazioni.

8. Stato prenotazione

L’utente saprà cosa fare per realizzare il task?

Non abbiamo una guida di come si svolge il task, ma grazie alle icone e al testo presenti nei componenti grafici, l’ utente riesce a intuire cosa deve fare.

L’ utente una aver effettuato il login come “utente”, arrivando con il puntatore sull’ icona dell’ omino visualizzerà il proprio nome, cliccandolo, visualizzerà un menù con le voci “Info User” e “Stato prenotazioni”, quindi per arrivare a visualizzare lo stato delle prenotazioni basterà cliccare la rispettiva voce del menù.

L’ utente noterà che è disponibile sull’ interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’ obiettivo del task?

Una volta effettuato il login come “utente”, vediamo nella nav bar in alto a destra, ben visibile, l’ icona dell’ omino, che rappresenta il proprio profilo e

successivamente cliccandoci vedremo una voce del menù con scritto “stato prenotazione” .

Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?

L'utente saprà che l'azione è corretta, poiché una volta che ha cliccato l'icona dell'omino, vedrà un menù con la voce “stato prenotazione” e capirà una volta cliccato che l'azione è corretta poiché visualizzerà lo stato delle prenotazioni.

Valutazione Euristica

1. Coerenza

I task simili, sono strutturati in maniera analoga.

2. Consentire all'utente di usare comandi rapidi

Il sistema non permette di usare comandi rapidi, ma il passaggio da un task all'altro è semplice e immediato.

3. Offrire feedback

Ad ogni azione dell'utente corrisponde un feedback.

4. Chiusura

L'azione che viene conclusa, fa sì che l'utente percepisca lo svuotarsi della mente.

5. Gli errori

L'interfaccia è strutturata in modo che non induca l'utente in eventuali errori.

6. Reversibilità

In ogni schermata l'utente può esplorare le funzionalità nascoste e ritornare indietro senza alcun tipo di errore.

7. Il controllo

L'utente riesce a gestire le funzionalità all'interno del nostro sistema, in modo che percepisce che sia lui a controllare il dialogo.

8. Memoria

Il nostro sistema presenta una schermata, contenente solo i componenti essenziali, in modo da garantire una scelta facile per l'utente.

La frequenza degli scambi di schermate, sono relativamente bassi così da permettere la navigazione in modo veloce tra esse.

Modifiche

In base a ciò che abbiamo identificato tramite la tecnica del mago di Oz, le cognitive di walkthrough e la valutazione euristica.

Abbiamo preso nota di quali modifiche dobbiamo effettuare al sistema, le modifiche comprendono:

1. Modifica numero di telefono e il grado di istruzione dell'utente (info utente).
2. Possibilità da parte dell'azienda lavoro di inserire un messaggio/una nota del perché l'utente è stato rifiutato.
3. Possibilità di eliminare le prenotazioni effettuate dall'utente sia per gli alloggi che per il lavoro.
4. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del gruppo.

- Manager gruppo e della valutazione (G. Sabia, A. Imbimbo) hanno analizzato e valutato i pattern trovato sul sito ui-patterns.co, occupandosi anche della creazione dei paper skatches interattivi.
- Manager del progetto (G. Sabia, A. Imbimbo, M. Del mastro) hanno realizzato una sequenza di paper skatches interattivi al fine di presentare una simulazione del prototipo, includendo i principali flussi di interazione.

NOMI	IMBIMBO	SABIA	DEL MASTRO
PERCENTUALE	33%	34%	33%

