



# QUALITY EDUCATION

ASSIGNMENT #3



## Fase 1: Paper Sketch

Per la realizzazione dei paper sketch sono state combinate le due idee di design proposte nel 2° Assignment, in modo tale da utilizzare le idee migliori di ognuna.



L'app che unisce studenti, insegnanti e genitori, rivoluzionando l'apprendimento con soluzioni smart per comunicare, imparare e organizzarsi al meglio, anche dove le risorse sono scarse.



# EDUBRIDGE

COLLEGAMENTI,  
COSTRUISCI FUTURO.

**LOGIN PRINCIPALE PER TUTTI**



## **BENVENUTO IN EDUBRIDGE**

COLLEGAMENTI,  
COSTRUisci FUTURO.

**LOGIN STUDENTE**

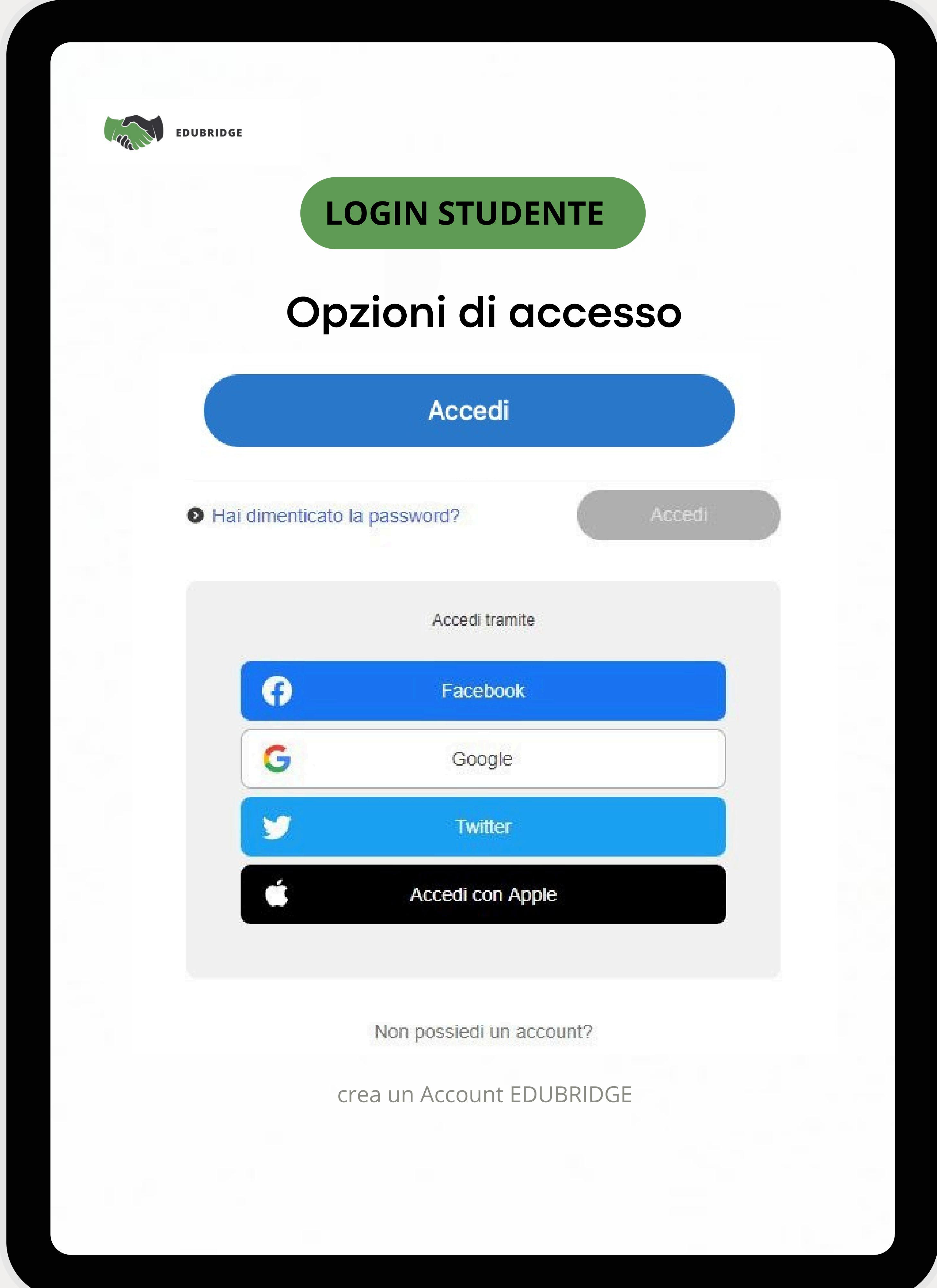
**LOGIN DOCENTE**

**LOGIN GENITORE**



# T1 - Accesso ai materiali didattici (Layla - studentessa)

## LOGIN



In questa pagina lo studente sceglie l'anno scolastico e poi la materia "Matematica".

## HOME



## MATEMATICA



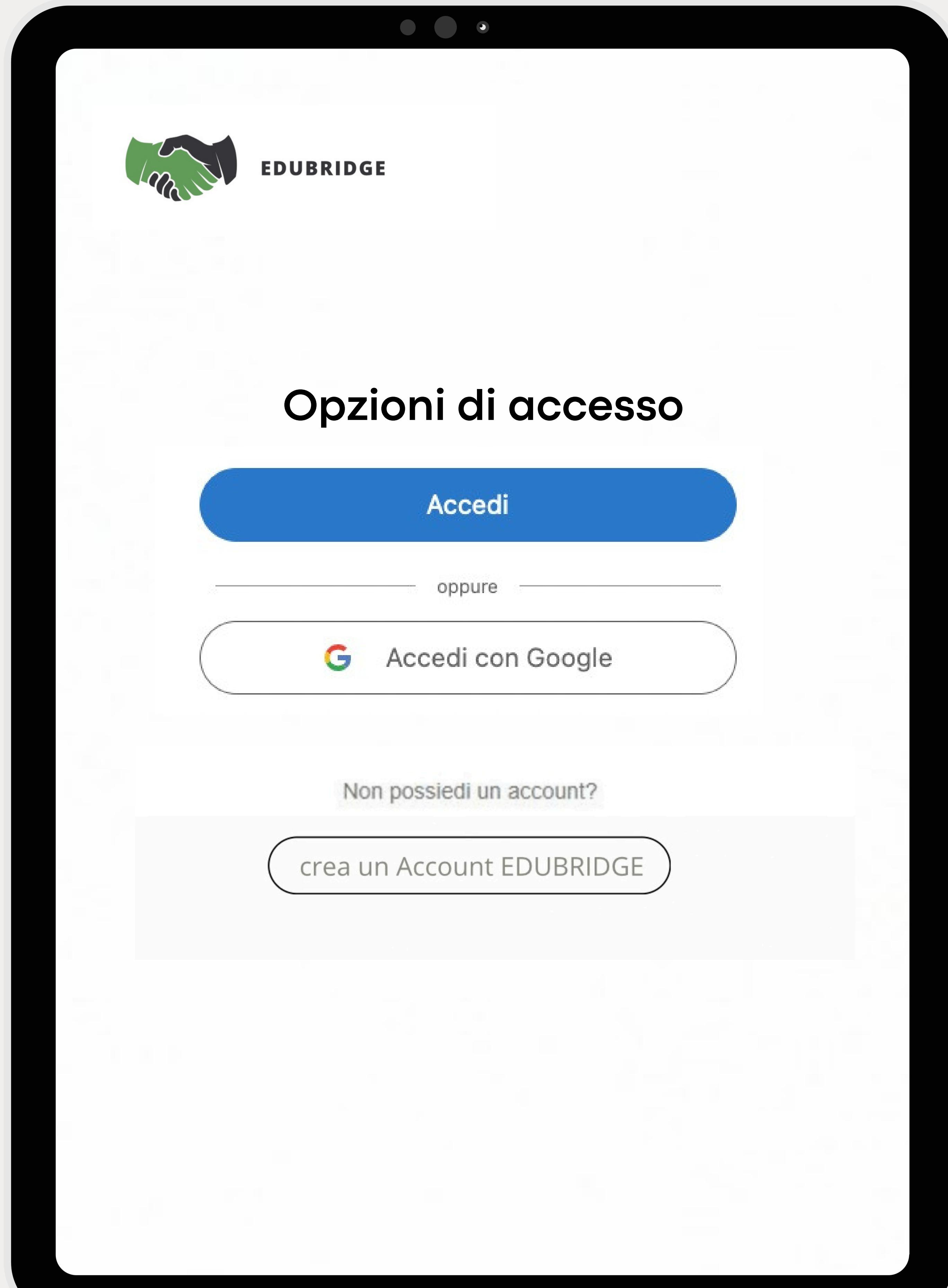
una volta selezionata la materia si apre la schermata con video, appunti, esercizi e quiz. Clicca su "Videolezione".

Dopo il video, svolge gli esercizi. Il sistema salva i risultati.

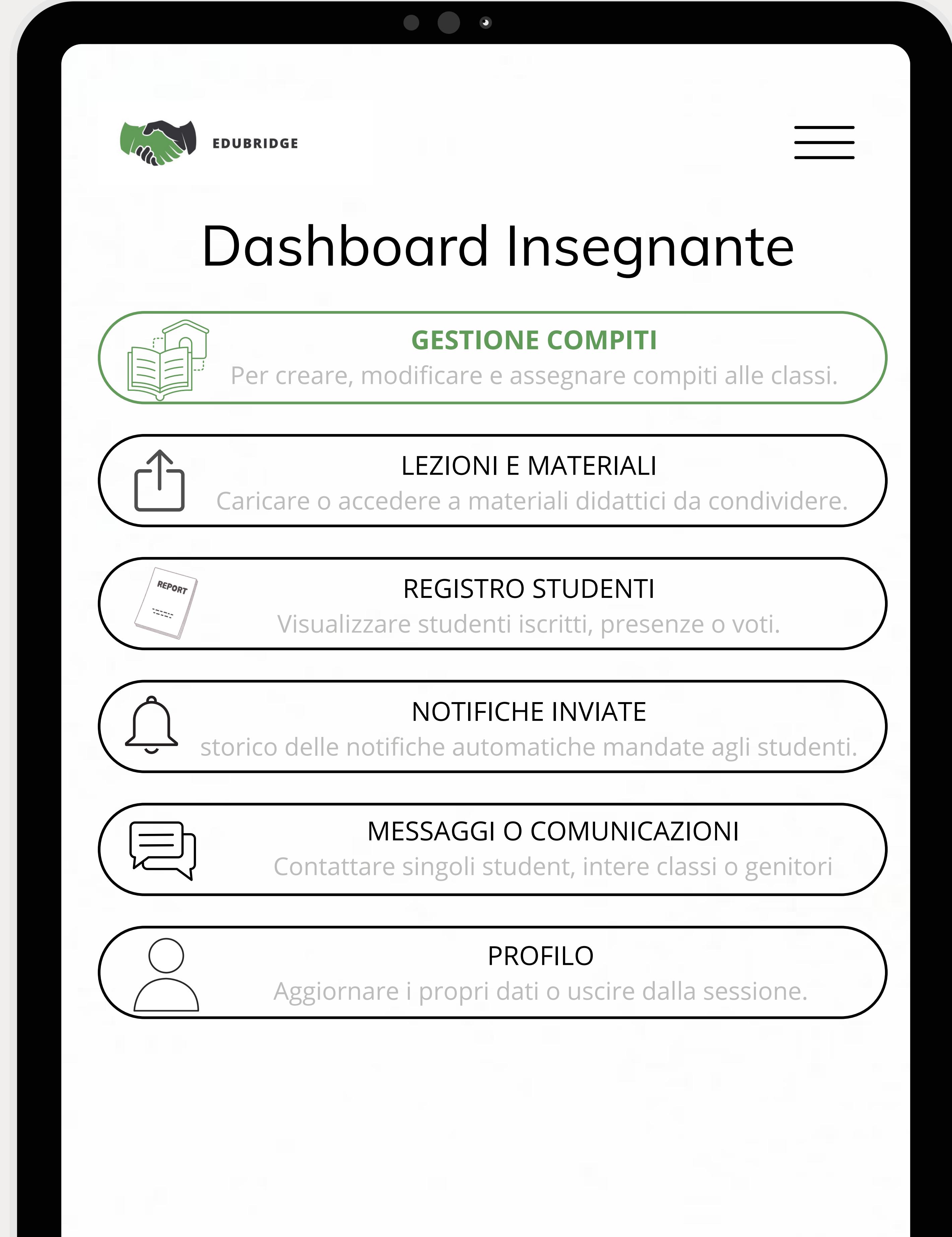


# are assegnare compiti (Aminata - insegnante)

## LOGIN



Da questa pagina il docente può gestire le attività didattiche, come l'assegnazione di compiti agli studenti



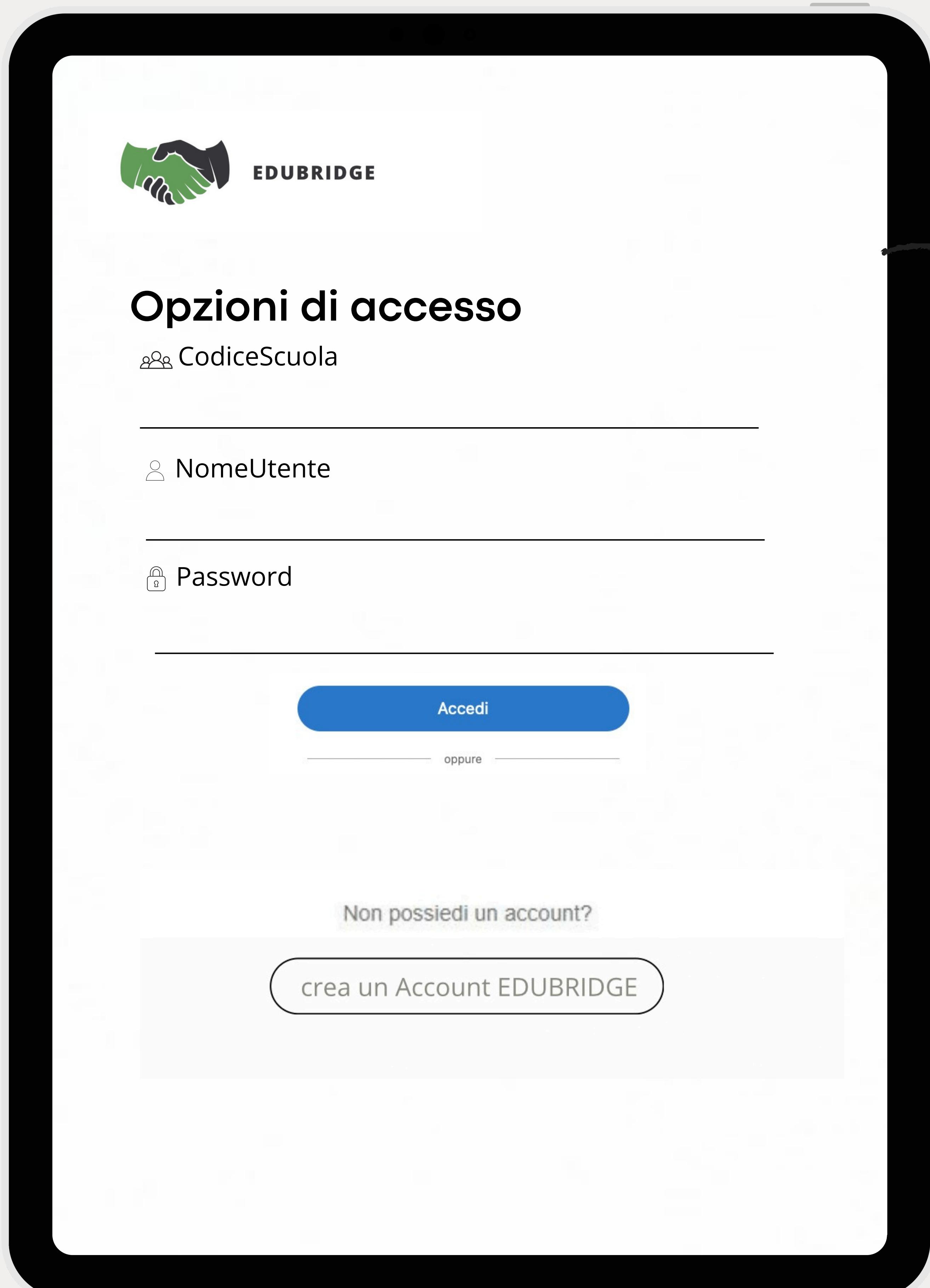
Il docente seleziona la classe di interesse e visualizza i compiti già assegnati o crea un nuovo compito cliccando su '+ Nuovo Compito'.



Il docente inserisce titolo, descrizione e scadenza del compito, allega un file PDF con gli esercizi e pubblica l'attività. Il sistema salva il compito e invia una notifica agli studenti.



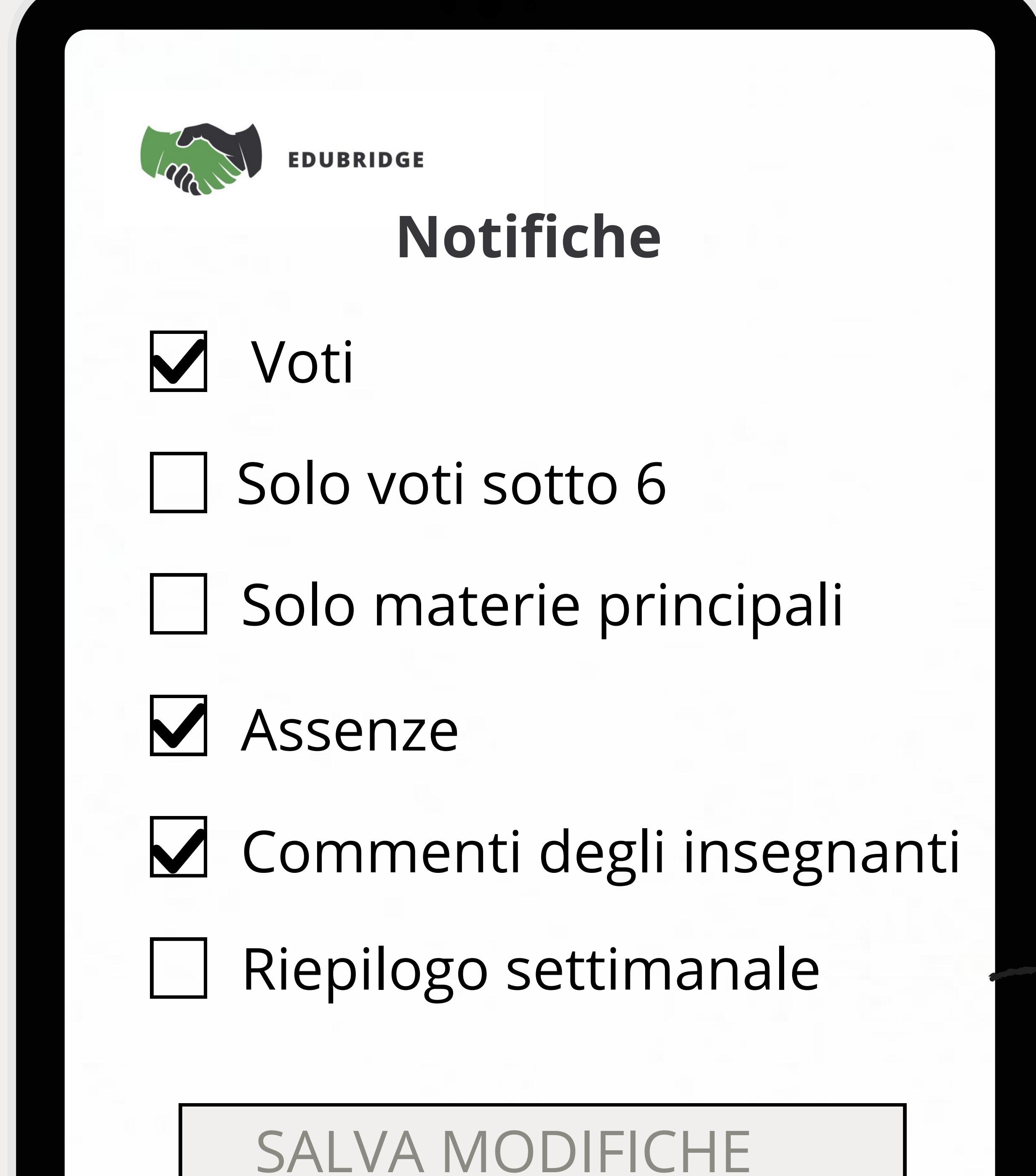
## T5 - Ricevere notifiche (Amina - madre)



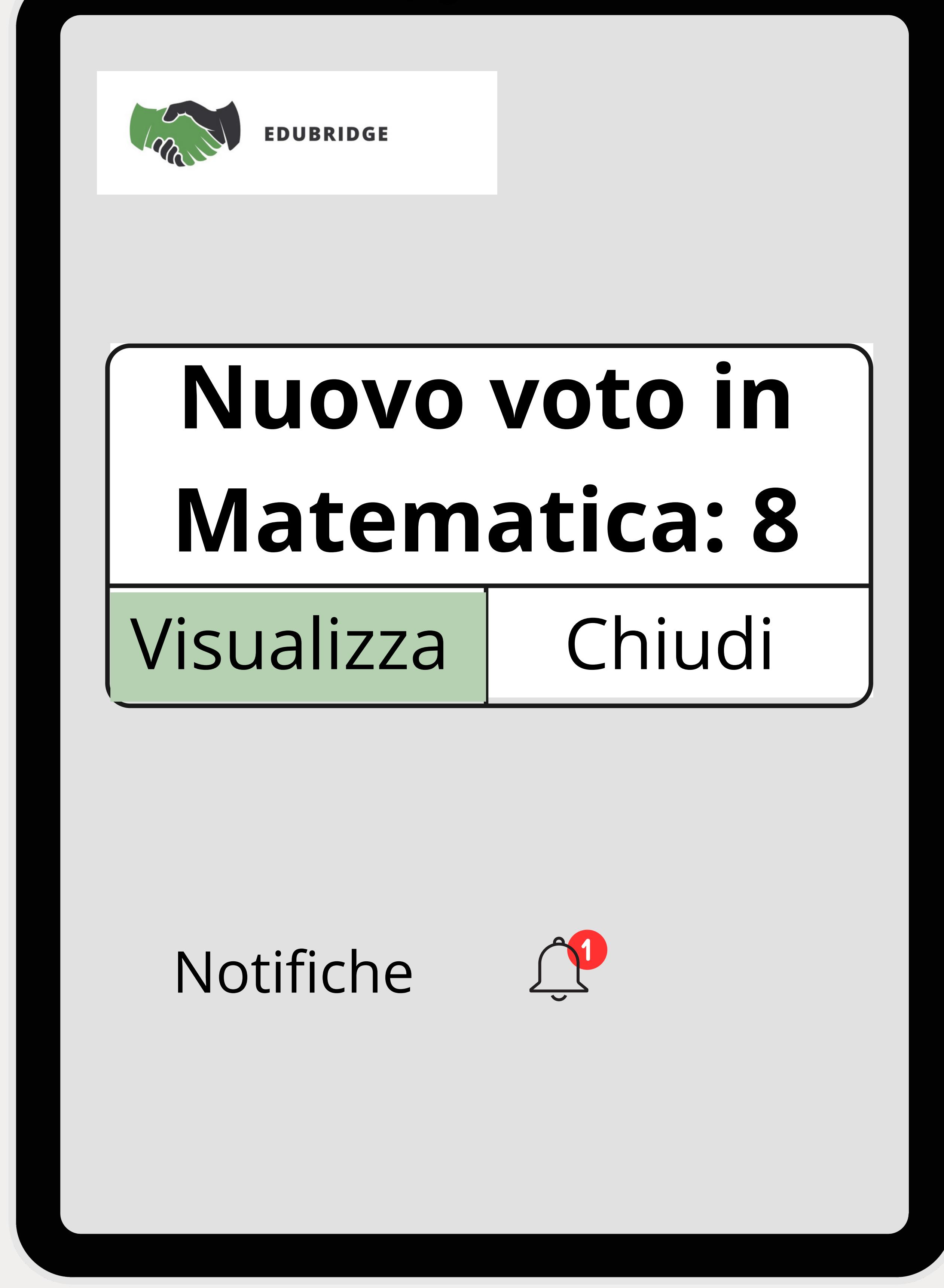
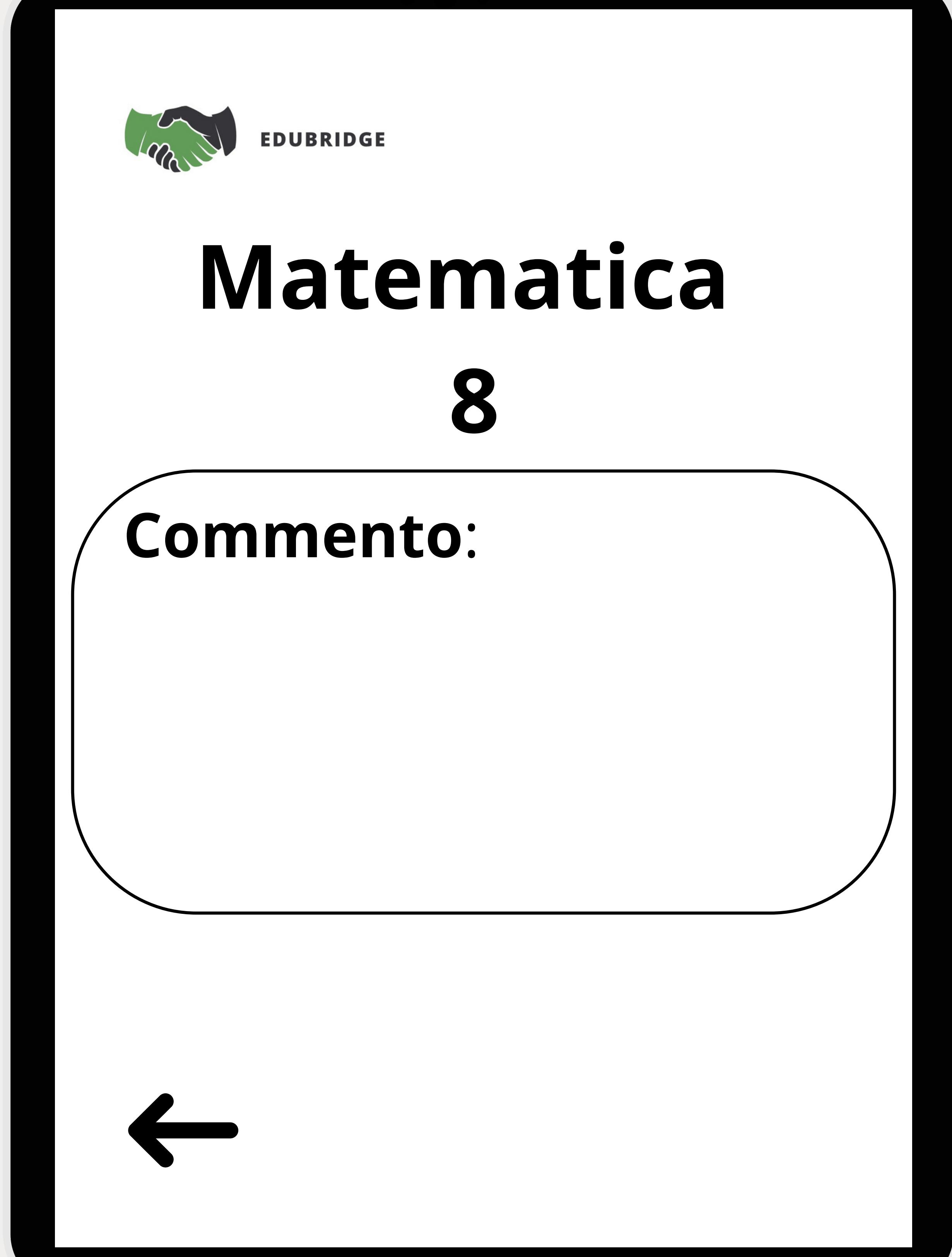
Il genitore accede alla piattaforma con le proprie credenziali e seleziona il profilo di uno dei figli per consultare i risultati scolastici.



successivamente puo attivare le notifiche inerenti ai voti, commenti dei professori...



Il genitore riceve una notifica push in tempo reale per un nuovo voto registrato dal docente ed eventualmente può visualizzare i commenti da parte dei docenti



## **Fase 2: Tecnica del Mago di Oz**

La tecnica del Mago di Oz è una metodologia di design iterativo e di testing, spesso utilizzata nei campi della psicologia sperimentale e dell'ingegneria dell'usabilità. In essa, uno sperimentatore ("il mago"), in un ambiente controllato, simula il comportamento di un'applicazione software ancora non completamente sviluppata, per osservare le reazioni degli utenti e valutare l'efficacia dell'interfaccia proposta. Lo scopo non è testare la tecnologia, ma analizzare come l'utente interpreta e interagisce con l'interfaccia.

Nel nostro sistema, la tecnica è stata applicata ai paper sketch, coinvolgendo partecipanti rappresentativi delle tre categorie di utenti principali:

- Studenti
- Docenti
- Genitori

I risultati ottenuti dal test sono riportati di seguito.

### **Studenti:**

1. L'utente ha avuto difficoltà a distinguere i materiali didattici nuovi da quelli già completati nella schermata principale.
2. Hanno inoltre manifestato disagio nell'utilizzo dell'app, in particolare nel tornare alla pagina iniziale, a causa dell'assenza di un chiaro punto di ritorno ("go back to a safe place").

### **Docenti:**

1. Durante la creazione di un compito, l'utente ha segnalato che mancava un messaggio di conferma dopo la pubblicazione, rendendo difficile capire se l'azione fosse andata a buon fine.
2. Il campo per l'allegato PDF non era ben evidenziato e l'utente ha avuto difficoltà a capire dove caricare il file con gli esercizi.
3. Nella sezione "Monitoraggio", l'utente ha riscontrato confusione nei grafici, faticando a interpretare correttamente l'andamento degli studenti.

### **Genitori:**

1. L'utente non ha individuato facilmente la sezione per attivare o consultare le notifiche sui risultati scolastici dei figli.
2. Dopo aver ricevuto una notifica, l'utente ha cliccato sul messaggio ma non ha compreso immediatamente che era possibile accedere a dettagli e commenti del docente.
3. Il link "Visualizza andamento" era poco evidente: l'utente ha ignorato l'opzione, pensando che la schermata mostrasse già tutte le informazioni disponibili.

## **Prototipo Interattivo su Figma**

[Link prototipo interfaccia IPAD](#)

[Link prototipo interfaccia Mobile](#)

N.B. I prototipi interattivi si differenziano dai Paper Sketch in quanto abbiamo apportato delle modifiche in seguito ai feedback ricevuti ed analizzati al punto 2 (Utilizzo della Tecnica del Mago di Oz).

## **Fase 3: Valutazione del Design (Cognitive Walkthrough)**

Dopo aver implementato il prototipo interattivo in Figma e aver raccolto feedback qualitativo tramite la tecnica del Mago di Oz, abbiamo condotto una valutazione del design attraverso un Cognitive Walkthrough, immedesimandoci nelle personas individuate nei precedenti assignment: una studentessa (Layla), un docente (Aminata) e una madre (Amina).

### **Studente - Layla:**

- Obiettivo: accedere alle videolezioni e svolgere un quiz.
- Problema riscontrato: dopo il quiz, mancava un feedback chiaro sul salvataggio dei risultati → Modifica proposta: aggiungere messaggio di conferma visibile.
- Esito walkthrough: il flusso è comprensibile, ma l'utente esprime il desiderio di avere un indicatore visivo di completamento per ogni attività.

### **Docente - Aminata:**

- Obiettivo: creare e assegnare un compito alla classe.
- Problema riscontrato: il pulsante “+ Nuovo Compito” era poco visibile e il flusso di pubblicazione non dava chiara conferma → Modifiche proposte: rendere il pulsante più evidente; mostrare toast di conferma.
- Esito walkthrough: buona navigabilità, ma necessità di rinforzare l’usabilità con messaggi di sistema chiari.

### **Genitore - Amina:**

- Obiettivo: ricevere una notifica e accedere al dettaglio del voto del figlio.
- Problema riscontrato: il link “Visualizza andamento” non era percepito come cliccabile → Modifica proposta: trasformarlo in bottone o icona ben visibile.
- Esito walkthrough: il genitore ha difficoltà ad esplorare in autonomia tutti i contenuti nascosti o non immediatamente evidenti.

## Fase 4: Design Pattern utilizzati

### • Go Back to a Safe Place

All'interno del nostro progetto abbiamo implementato il pattern "Go Back to a Safe Place" per garantire agli utenti un'esperienza di navigazione più serena e controllata. La presenza costante della barra di navigazione consente di ritornare rapidamente a una schermata centrale o familiare, come la home o il proprio pannello principale. Questo punto di riferimento sempre accessibile contribuisce a mantenere l'orientamento durante l'uso della piattaforma, prevenendo situazioni di disorientamento e riducendo l'incertezza. In questo modo, l'utente si sente supportato e può esplorare liberamente le funzionalità senza il timore di perdersi.



## 5 - Tecnica di valutazione del Design

### Regole di Shneiderman

Il nostro sito EDUBRIDGE per iPad è stato progettato seguendo attentamente le 8 regole d'oro di Shneiderman per garantire un'esperienza utente ottimale, efficiente e intuitiva. Di seguito una spiegazione di come ogni regola sia stata applicata nel design:

#### 1. Coerenza

- I colori, i font e i pulsanti sono uniformi su tutte le schermate

#### 2. Usabilità universale

- Il design prevede testi e pulsanti di dimensioni adeguate, utili per una buona accessibilità motoria e visiva.

#### 3. Feedback informativo

- Le azioni dell'utente ricevono risposte visive immediate, garantendo chiarezza nelle interazioni.

#### 4. Dialoghi con chiusura:

- Ogni dialogo è strutturato con un inizio, un mezzo e una fine ben definiti, offrendo un senso di completamento

#### 5. Prevenzione e gestione degli errori:

- L'interfaccia guida l'utente con chiarezza, minimizzando le possibilità di errori.

#### 6. Inversione delle azioni:

- Sono previste funzionalità per annullare facilmente le azioni, garantendo flessibilità e controllo.

#### 7. Controllo dell'utente:

- La navigazione è intuitiva e i comandi rispondono rapidamente, dando all'utente un pieno senso di controllo.

#### 8. Riduzione del carico della memoria:

- Le informazioni sono organizzate in modo chiaro e accessibile, facilitando la comprensione e la gestione dei contenuti.

## **Cognitive Walkthrough**

Abbiamo inoltre applicato il Cognitive Walkthrough (Sondaggio Cognitivo) per identificare eventuali problemi focalizzandoci sul

**T1 - Accesso ai materiali didattici (Layla - studentessa)**

**T3 - Creare e assegnare compiti (Aminata - insegnante)**

**T5 - Ricevere notifiche (Amina - madre)**

**T1 - Accesso ai materiali didattici**

Azione A:

L'utente seleziona dalla home il corso desiderato.

Risposta A:

Si apre la schermata del corso con materiali disponibili.

1. *L'utente saprà cosa fare per realizzare il Task?*

- Sì, i corsi sono presentati in modo visibile con titolo, facilitando la scelta.

2. *Sarà chiaro dal feedback se ha effettuato un'azione corretta?*

- Sì, al click si apre una nuova schermata con intestazione del corso, segnalando il cambio di contesto.

Azione B:

L'utente seleziona una lezione o materiale tra quelli disponibili.

Risposta B:

Il contenuto selezionato viene visualizzato (testo, video o attività).

1. *L'utente saprà cosa fare?*

- Sì, i materiali sono ordinati con icone chiare e titoli comprensibili.

2. *L'utente noterà la corretta azione?*

- Sì, ogni materiale è presentato come bottone interattivo con evidenza visiva.

3. *Il feedback è chiaro?*

- Sì, il contenuto si apre immediatamente, con intestazione e visualizzazione centrata.

**T3 - Creare e assegnare compiti**

Azione A:

L'insegnante clicca su "Nuova attività" dalla home.

Risposta A:

Compare una schermata per creare un nuovo compito.

1. *L'utente saprà cosa fare?*

- Sì, il pulsante è visibile e descritto chiaramente.

2. *La corretta azione è visibile?*

- Sì, il pulsante "+ Nuova attività" è posizionato in alto e differenziato.

3. *Il feedback è chiaro?*

- Sì, il cambio schermata indica chiaramente l'inizio della creazione dell'attività.

## Azione B:

L'insegnante compila titolo, descrizione e data.

## Risposta B:

L'interfaccia aggiorna i campi in tempo reale e permette di salvare.

1. *L'utente sa cosa deve fare?*

- Sì, il form è guidato.

2. *La corretta azione è visibile?*

- Sì, il pulsante di salvataggio è ben evidenziato a fine form.

3. *Il feedback è chiaro?*

- Sì, una conferma visuale segnala l'avvenuta creazione dell'attività.

## T5 - Ricevere notifiche

### Azione A:

L'utente clicca sull'icona a forma di campanella.

### Risposta A:

Si apre l'elenco notifiche con gli aggiornamenti recenti.

1. *L'utente saprà cosa fare?*

- Sì, l'icona campanella è familiare e ben posizionata in alto.

2. *L'azione è visibile?*

- Sì, l'icona è sempre visibile

3. *Il feedback è chiaro?*

- Sì, la comparsa dell'elenco e la distinzione tra notifiche lette/non lette rendono evidente l'effetto dell'azione.

### Azione B:

L'utente seleziona una notifica per leggerne i dettagli.

### Risposta B:

Compare una schermata con le informazioni complete.

1. *L'utente sa cosa deve fare?*

- Sì, ogni notifica è strutturata come un'anteprima cliccabile.

2. *L'azione è visibile?*

- Sì, le notifiche sono impaginate in forma di elenco con evidenti elementi cliccabili.

3. *Il feedback è chiaro?*

- Sì, il passaggio alla schermata dettaglio notifica è immediato e informativo.

## Modifiche effettuate prima dell'implementazione

In seguito alla tecnica del Mago di Oz abbiamo apportato le seguenti modifiche:

- Aggiunta delle impostazioni in alto;
- Feedback dopo azioni importanti come la visione di una lezione o una videolezione

## Suddivisione delle attività

L'Assignment è stato svolto in modo collaborativo ed equo, con il coinvolgimento di tutti i membri del team.