

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA



Interazione Uomo Macchina



Assignment n.1

Relatore:
**Ch.mo Profssa.
Giuliana Vitiello**

Manager del gruppo:
Simone Spera 0512107045
Manager della valutazione:
Simone Spera 0512107045
Manager della documentazione:
Angelo Coralluzzo 0512105549
Manager di progetto:
Daniele De Marco 0512107915

ANNO ACCADEMICO 2021/2022

CONTENTS

1	Descrizione Problema	2
2	Spiegazione sviluppo personaggi e obiettivi	3
3	Sviluppo personaggi e obiettivi	4
3.1	Personas 1	4
3.2	Personas 2	5
3.3	Personas 3	5
3.4	Personas 4	6
4	Descrizione dei Task	7
4.1	Tasks	7
4.1.1	T1-Aggiungere luogo d'interesse	7
4.1.2	T2-Aggiungere informazioni per luogo d'interesse	7
4.1.3	T3-Valutare informazioni luogo d'interesse	7
4.1.4	T4-Visualizzare informazioni luogo d'interesse	7
4.1.5	T5-Cercare luogo d'interesse	7
4.1.6	T6-Segnalare una zona poco sicura in una città	8
4.1.7	T7-Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica	8
4.1.8	T8-Aggiungere mezzi per luogo d'interesse	8
4.2	Tabelle Task per ogni personaggio	9
4.2.1	Tabella Personaggio 1	9
4.2.2	Tabella Personaggio 2	9
4.2.3	Tabella Personaggio 3	10
4.2.4	Tabella Personaggio 4	10
5	Divisione dei compiti	11

CHAPTER 1

DESCRIZIONE PROBLEMA

Quando si viaggia, sia per motivi di piacere, che di lavoro o di studio, è sempre difficile capire come muoversi all'interno di un luogo o una città nella quale non si è mai stati prima, specialmente se si viaggia all'estero e non si conosce bene la lingua. Per affrontare queste difficoltà la strada più semplice è affidarsi ad una guida turistica o a qualche conoscente, poiché per una persona da sola è spesso difficile capire come funzionano le cose lì, ad esempio è spesso complicato:

- Capire come muoversi all'interno della città, o nei luoghi di interesse nelle vicinanze
- Capire quale mezzo di trasporto conviene per spostarsi
- Capire in che modo si possono acquistare biglietti o abbonamenti, e quali requisiti servono
- Capire quali sono le attrazioni da visitare, oltre alle principali
- Capire qual è la zona migliore in cui soggiornare in base alle tue necessità
- Capire quali sono i cibi tipici e i luoghi migliori in cui assaggiarli
- Capire quali sono le zone pericolose della città da evitare
- Per le persone con disabilità, capire se vi sono delle barriere architettoniche da evitare
- Conoscere gli orari e i giorni di chiusura delle attività e dei luoghi turistici
- Se c'è necessità di un cambio valuta, capire quale è il posto più conveniente

il modo migliore per sapere queste cose è apprendere da chi ci è già stato.

CHAPTER 2

SPIEGAZIONE SVILUPPO PERSONAGGI E OBIETTIVI

Per lo sviluppo dei personaggi e degli obiettivi sono stati utilizzati due approcci: il primo è stato la realizzazione di un form online, tramite il quale sono stati raggiunti principalmente soggetti più giovani e più avvezzi alla tecnologia. Come secondo approccio sono state effettuate varie interviste orali, basandosi sulle domande del form, in modo ottenere informazioni da categorie di persone, che non erano state raggiunte con il primo approccio. Al termine delle interviste sono state identificate diverse tipologie di **Personas** in base:

- alla loro affinità con la tecnologia
- all'esperienza pregressa con il task o simili
- all'esperienza con sistemi simili
- all'età
- all'atteggiamento verso l'utilizzo di nuove tecnologie

Di seguito tramite domande aperte nel form e interviste orali, sono stati chiesti quali problemi avessero riscontrato in determinate situazioni, e come avrebbero preferito agire al fine di evitarli. Da questo sono stati estratti gli obiettivi e divisi in base alla loro frequenza: dai più comuni ai più rari, associando loro anche un livello di importanza.

CHAPTER 3

SVILUPPO PERSONAGGI E OBIETTIVI

Al termine delle interviste:tramite il form e colloqui orali, è stato deciso si estrarre 4 principali categorie di Personas, poiché rappresentano al meglio le varie diversità incontrate.

3.1 Personas 1



Gaetano è un ragazzo di 19 anni, è uno matricola del dipartimento di informatica presso l'università degli studi di Salerno. Gaetano ha vissuto fin da piccolo in piccolo paesino del sud Italia, privo di ferrovie e poche corse di pullman per muoversi nei paesi limitrofi. Essendo un fuori sede, non

munito di veicolo autonomo, è spesso costretto a prendere mezzi pubblici per spostarsi. Nei primi mesi Gaetano ogni giorno per raggiungere l'Università dalla sua abitazione, prendeva un pullman che richiedeva un biglietto dal costo di 1,30 euro, solo dopo molto tempo durante una conversazione con un altro ragazzo che aveva già frequentato l'università, è venuto a conoscenza del sistema di navetta gratuito offerto dall'università. Gaetano avrebbe risparmiato molti soldi se fosse venuto a conoscenza prima di questo sistema, ma all'interno dell'università ci sono poche informazioni a riguardo. Un ulteriore problema infatti riguarda gli orari e le fermate della navetta, i quali sono presenti solo nelle fermate all'interno dell'università o su internet tramite un file pdf difficile da reperire. Gaetano sarebbe propenso all'utilizzo di un sistema in grado mettere in comune le conoscenze di chi ha già avuto determinate esperienze, facilitando la vita di chi viaggia e si troverà in condizioni simili.

Obiettivo: Gaetano vorrebbe gestire al meglio le sue finanze. In particolare vorrebbe poter consultare in modo rapido e sicuro, la migliore soluzione per viaggiare nella zona universitaria.

3.2 Personas 2



Alessia è una signora di 46 anni, ha un impiego manageriale presso un'azienda agricola e si ritrova spesso a viaggiare in città estere mai visitate prima per lavoro. Non essendo molto pratica con la tecnologia e non parlando bene inglese, per pianificare il suo soggiorno è solita affidarsi ad un'agenzia di viaggi, che si occupa di prenotare le strutture e i mezzi di trasporto di cui usufruirà, al suo

posto. Le strutture prenotate, spesso si trovano nei centri direzionali, che sono lontani dai luoghi turistici. Ad Alessia piacerebbe visitare la città ed assaggiare i piatti tipici del luogo dopo aver terminato gli impegni lavorativi, ed avendo poco tempo, si affida anche ai mezzi di trasporto più costosi. Avendo difficoltà con la lingua non può chiedere informazione a gente del posto e per questo vorrebbe avere uno strumento in grado di indicarle quali sono i luoghi migliori in cui assaggiare piatti tipici, senza cadere nelle trappole per turisti ed evitare di ritrovarsi a vagabondare senza meta. In oltre essendo sola preferirebbe evitare zone pericolose della città.

Obiettivo: Alessia vorrebbe gestire al meglio il proprio tempo libero dopo il lavoro per poter visitare le città in cui viaggia, in modo efficiente e sicuro. In particolare vorrebbe sapere nel modo più semplice possibile quali zone e luoghi della città visitare e quali evitare.

3.3 Personas 3



Erica è una signora di 67 anni, dopo molti anni da professoressa di Greco in un istituto superiore di secondo grado, è andata in pensione e non avendo mai viaggiato prima ha deciso di voler visitare il mondo. Essendo poco pratica di tecnologia e volendo spendere poco, per organizzare i viaggi si affida a suo nipote, che prenota le strutture online al suo posto. Per il resto del viaggio, parlando bene inglese si affida a guide locali, e persone del posto. Per i pagamenti preferisce usare i contanti, per questo quando si trova a dover usare una valuta diversa, cerca degli Exchanger in giro per la città; spesso affidandosi a quello dell'aereo porto ottenendo un

cambio valuta poco favorevole. Quando gira per la città spesso le capita di finire in zone che sembrano poco sicure che avrebbe evitato e se qualcuno l'avesse avvertita avrebbe scelto un percorso alternativo. In oltre Erica è solita viaggiare con suo marito Paolo, che soffre di disabilità motorie, e per questo spesso le capita di avere problemi a trovare mezzi di trasporto adatti a suo marito, lo stesso vale per l'ingresso in alcuni luoghi che presentano varie barriere architettoniche. Erica data la sua poca esperienza, sarebbe propensa ad utilizzare uno strumento in grado di fornirle supporto durante i suoi viaggi in oltre le renderebbe la vita più semplice quando viaggia con suo marito.

Obiettivo: Erica vorrebbe gestire al meglio i suoi contanti all'estero, in modo da effettuare il cambio valuta più conveniente ed evitare di essere truffata, vorrebbe dunque sapere quali sono gli Exchanger più favorevoli. In oltre date le condizioni di suo marito vorrebbe essere più informata sui trasporti e i luoghi che vuole visitare, in modo da essere pronta ad ogni evenienza.

3.4 Personas 4



Antonio è un ragazzo di 30 anni, che ama viaggiare, e ne ha fatto il suo lavoro, infatti gestisce un blog molto famoso di viaggi in tutto il mondo. Ha creato questo blog per informare le persone delle sue esperienze, portando particolare attenzione su quelle negative, e suggerendo agli altri soluzioni per evitare le sue stesse situazioni. Antonio preferisce viaggiare solo in modo da fornire una documentazione di un'esperienza quanto più simile a quella che vivrebbe un viaggiatore comune. Antonio durante i suoi viaggi raccoglie quante più informazioni possibili da guide turistiche e cittadini del posto per pubblicarle sul suo

Blog ma pensa che per il suo pubblico sia difficile reperire queste informazioni durante il viaggio e vorrebbe utilizzare un sistema più semplice per divulgare le sue esperienze.

Obiettivo: Antonio vorrebbe un modo semplice ed ergonomico per fornire le informazioni che reperisce durante le sue esperienze alla comunità dei viaggiatori.

CHAPTER 4

DESCRIZIONE DEI TASK

Sono stati individuati i seguenti tipi di task, indicando la frequenza, l'uso, l'importanza e la complessità in base al tipo di persona che lo compie. Viene utilizzata una valutazione da 1 (★ bassa) a 5 (★★★★★ alta)

4.1 Tasks

4.1.1 1-Aggiungere luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di aggiungere un nuovo luogo d'interesse se manca all'elenco di quello presenti.

4.1.2 T2-Aggiungere informazioni per luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di aggiungere informazioni relative ad un luogo d'interesse.

4.1.3 T3-Valutare informazioni luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di valutare un'informazione che è associata ad un luogo d'interesse, in modo da indicare se è un'informazione utile e valida, o se non lo è.

4.1.4 T4-Visualizzare informazioni luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di visualizzare le informazioni relative ad un luogo di interesse

4.1.5 T5-Cercare luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di cercare un nuovo luogo d'interesse nell'elenco di quello presenti.

4.1.6 T6-Segnalare una zona poco sicura in una città

Chi compie il task ha intenzione di segnalare una zona che reputa poco sicuro.

4.1.7 T7-Segnalare luogo o mezzo con barriera architettonica

Chi compie il task ha intenzione di segnalare un luogo o un mezzo come non adatto ai disabili.

4.1.8 T8-Aggiungere mezzi per luogo d'interesse

Chi compie il task ha intenzione di aggiungere un nuovo mezzo per raggiungere un luogo d'interesse se manca all'elenco di quello presenti.

4.2 Tabelle Task per ogni personaggio

4.2.1 Tabella Personaggio 1

Task	Frequenza d'uso	Importanza	Complessità
T1	***	**	*
T2	***	**	**
T3	****	*****	*
T4	*****	*****	*
T5	****	*****	**
T6	**	**	**
T7	*	**	***
T8	***	**	**

4.2.2 Tabella Personaggio 2

Task	Frequenza d'uso	Importanza	Complessità
T1	*	*	***
T2	*	*	****
T3	***	***	*
T4	*****	*****	*
T5	*****	*****	**
T6	*	*	**
T7	*	*	****
T8	*	*	***

4. DESCRIZIONE DEI TASK

4.2.3 Tabella Personaggio 3

Task	Frequenza d'uso	Importanza	Complessità
T1	★★	★★	★ ★ ★
T2	★ ★ ★	★★	★ ★ ★
T3	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★
T4	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★★
T5	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★
T6	★★	★★	★ ★ ★
T7	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★★
T8	★★	★★	★ ★ ★

4.2.4 Tabella Personaggio 4

Task	Frequenza d'uso	Importanza	Complessità
T1	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★
T2	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★
T3	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★
T4	★ ★ ★	★ ★ ★	★
T5	★ ★ ★	★ ★ ★	★
T6	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★
T7	★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★★
T8	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★

CHAPTER 5

DIVISIONE DEI COMPITI

Chapter	Angelo Coralluzzo	Daniele De Marco	Simone Spera
1	34%	33%	33%
2	33%	34%	33%
3	33%	33%	34%
4	33%	33%	34%