



GroupUp

Ergonomia
Cognitiva
A.A 2022/2023

Roberto Invitto 899868
Gabriele Ignoti 898022
Filippo Zuccotti 897963

Che cos'è GroupUp?

GroupUp è un applicazione realizzata da studenti di TTC per studenti di TTC.

Il suo scopo è quello di aiutare gli studenti del nostro corso di laurea ad affrontare e risolvere i problemi che si presentano durante i numerosi progetti di gruppo che devono svolgere al fine di portare a termine il loro percorso di studi.

L'app offre una serie di funzionalità:

1. Aiuta coloro che fanno fatica a trovare un gruppo a trovarne uno.
2. Mette a disposizione progetti passati che hanno caricato studenti che hanno già superato l'esame.
3. Permette di comunicare e gestire eventi tramite una chat di gruppo e una bacheca eventi dedicata per ogni gruppo.

Tutto nasce da un problema

Dopo aver pensato quale progetto di ergonomia cognitiva realizzare per settimane, senza mai essere convinti delle nostre scelte, abbiamo trasformato questo nostro problema in una nuova idea.

Difatti l'app parte dal presupposto di aiutare gli studenti a svolgere progetti gruppo.



A chi è dedicato GroupUp?

L'app è stata realizzata per aiutare gli studenti di TTC a svolgere progetti di gruppo.

Non solo serve per trovare un gruppo, ma anche per visionare progetti passati per avere punti di riferimento e coordinarsi con i propri colleghi.

Template Pitch: https://docs.google.com/document/d/1QITrrfF0rD1wKFtEe1p2ifc_bdLJJqHJ/edit?pli=1



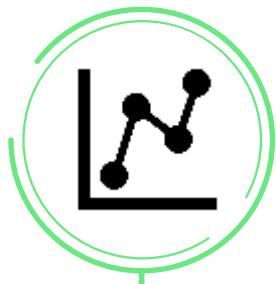
Target Audience



Fasi del progetto



1.Needfinding



2.Analisi dati



3.Prototyping



4.Fase di Testing



5.Modifiche Prototype

Questionario

Creazione e distribuzione del questionario alla nostra Target Audience

Analisi

Raccolta e analisi dei dati del questionario.
Creazione di grafici e tavelle Pivot.

Design System

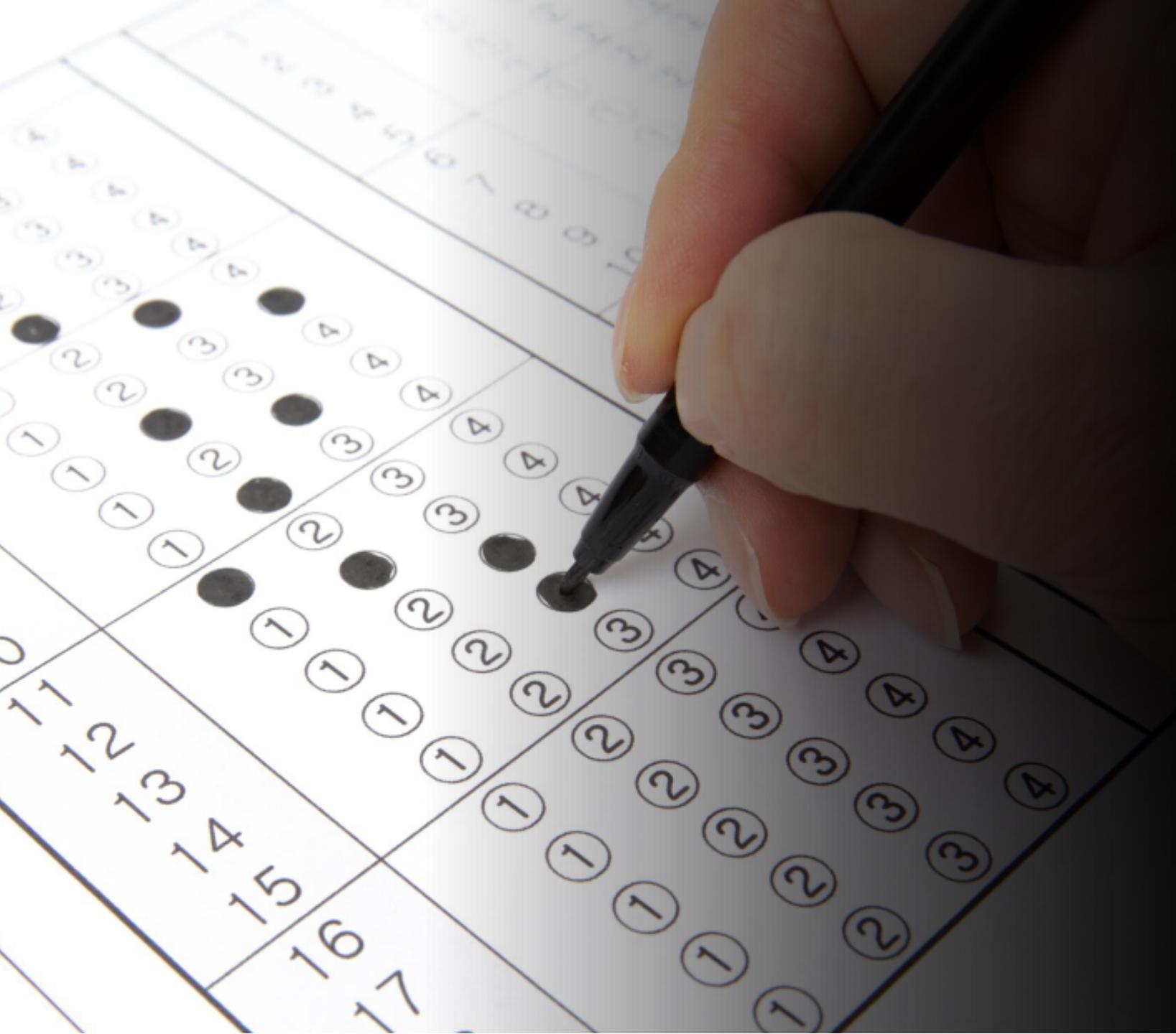
Definizione e creazione del prototipo attraverso la realizzazione dell'interfaccia

Think Aloud

Fase di testing del prototipo.
Test di usabilità del prodotto

Nuova Interfaccia

Problemi risolti con i dati raccolti dal think aloud



1.Needfinding

Questionario

Il questionario è suddiviso in 3 macrosezioni:

1. Domande generiche agli utenti e utilizzo di domande cancello per scremare l'utenza, siamo interessati a comprendere le necessità solamente dei nostri potenziali utenti futuri. (Solamente studenti o ex-studenti di TTC).
2. Comprendere i problemi e le necessità della nostra target audience. Per entrare nel dettaglio ogni corso avrà domande riferite ad esso.
3. Commenti finali generali da parte degli utenti sul tema dei progetti di gruppo nel corso di TTC (commenti, suggerimenti ecc.)



Link al questionario: https://qfreeaccountssjc1.az1.qualtrics.com/jfe/form/SV_4MluXcD9sWW0vki

1. Esempio di domanda cancello

Segui o hai seguito il corso di TTC? Si/No

Per la realizzazione del progetto a noi interessano le risposte solamente di studenti o ex studenti di TTC, quindi se la risposta a questa domanda sarà "No", il questionario terminerà.

2. Comprendere problemi e necessità

Quanto gli studenti hanno difficoltà a trovare un gruppo di lavoro?

Agli studenti interessa visionare i progetti degli anni passati?

Le risposte a queste domande chiave sono per noi fondamentali per delineare le funzionalità del prototipo e fare un'accurata analisi dei dati.

3. Conclusioni finali

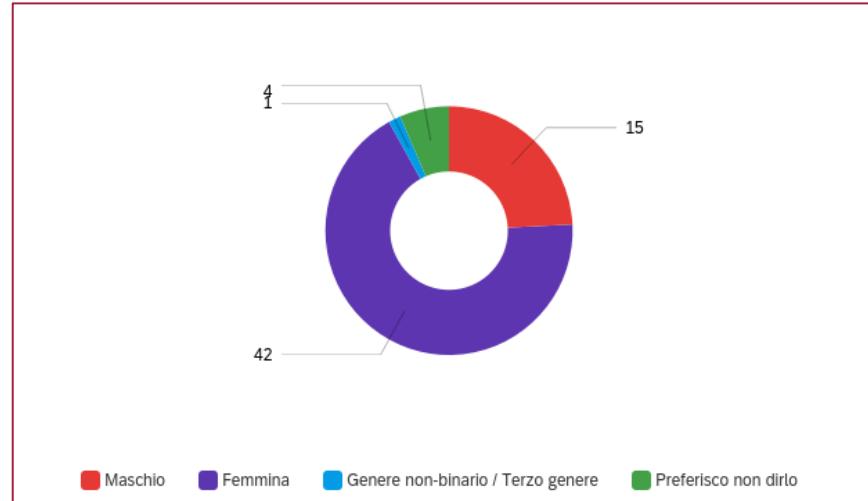
Come domanda finale chiedevamo ai partecipanti del nostro questionario di aggiungere qualche breve commento riguardo la loro esperienza generale durante la realizzazione di progetti di gruppo.



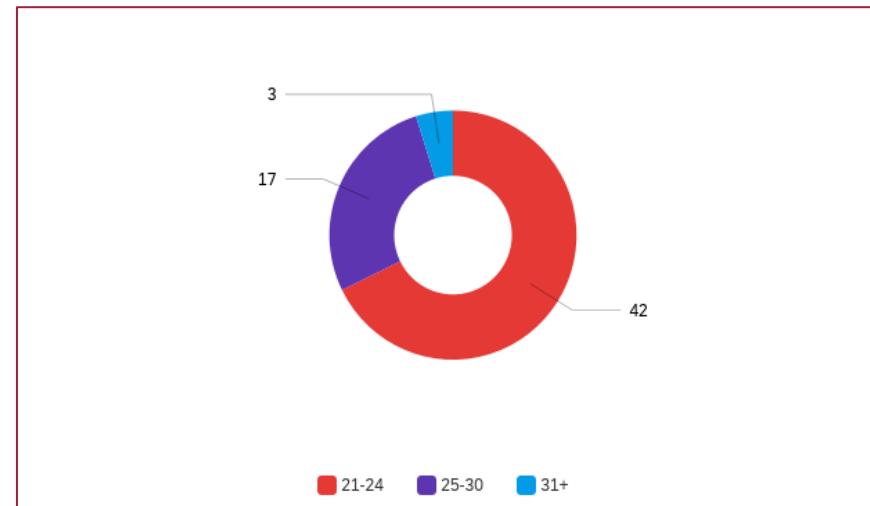
1. Analisi dati

Dati generici

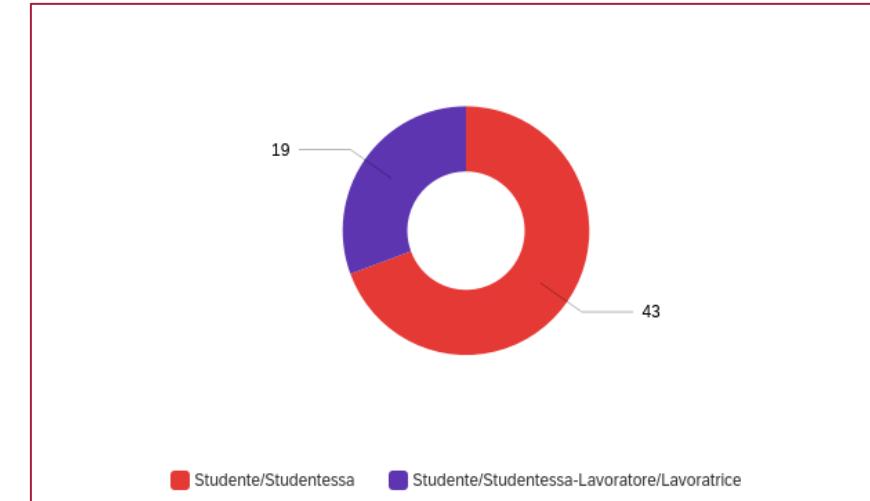
Genere



Età

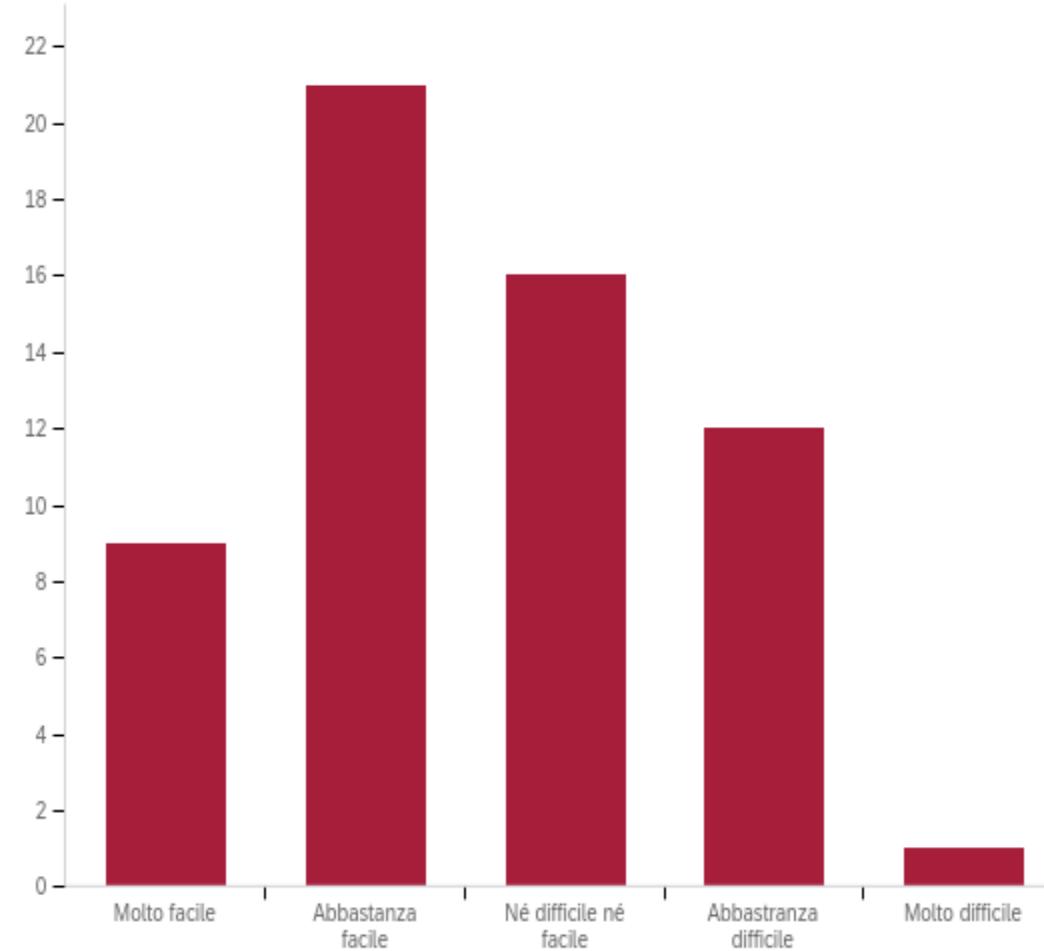


Occupazione



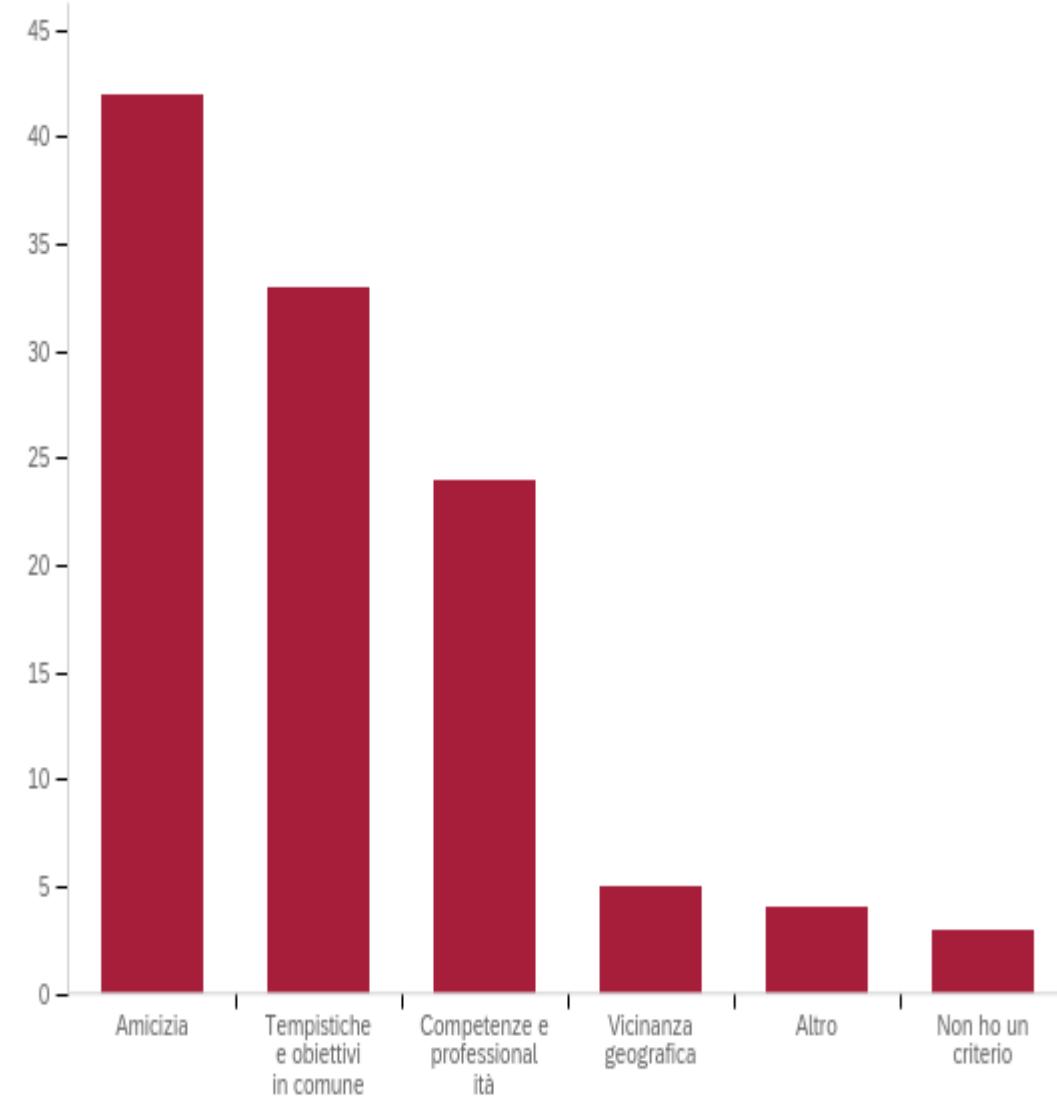
Analisi dati

Domanda: quanto è difficile per te trovare un gruppo?



Analisi dati

Domanda: **con che criteri scegli con chi fare un gruppo?**



Quali studenti hanno più difficoltà a trovare un gruppo?

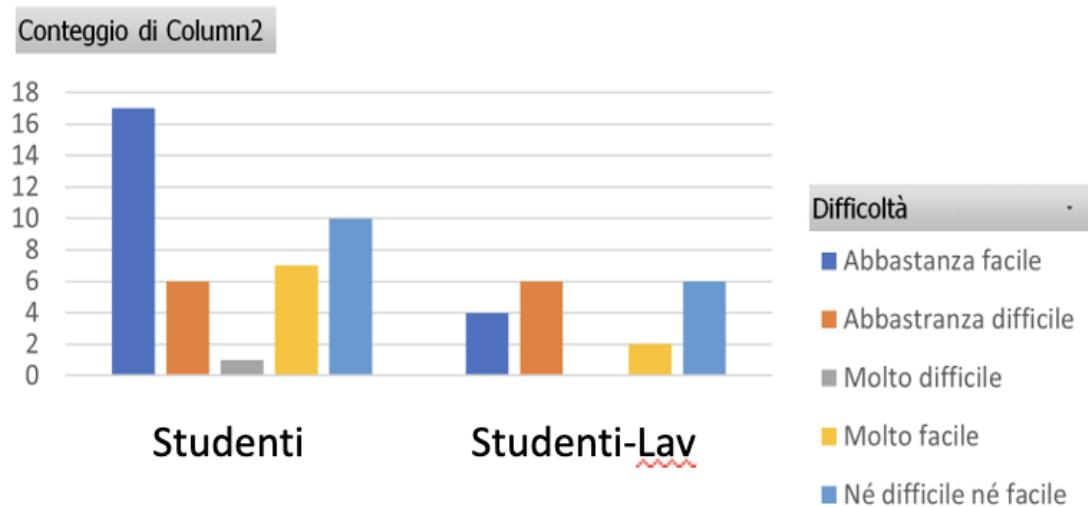


Ci interessa capire se gli studenti lavoratori hanno più problemi a trovare un gruppo rispetto gli studenti non lavoratori. La nostra ipotesi è che avendo meno tempo per studiare e dedicarsi a frequentare il corso in presenza possano avere anche problemi a trovare qualcuno con cui fare il gruppo.



Per verificare questa nostra ipotesi abbiamo deciso di incrociare i seguenti dati: Occupazione dello studente e difficoltà a trovare un gruppo.

Etichette di riga	Studente	Stud-Lavoratore	Totale
Abbastanza facile	17	4	21
Abbastranza difficile	6	6	12
Molto difficile	1		1
Molto facile	7	2	9
Né difficile né facile	10	6	16
Totale	41	18	59



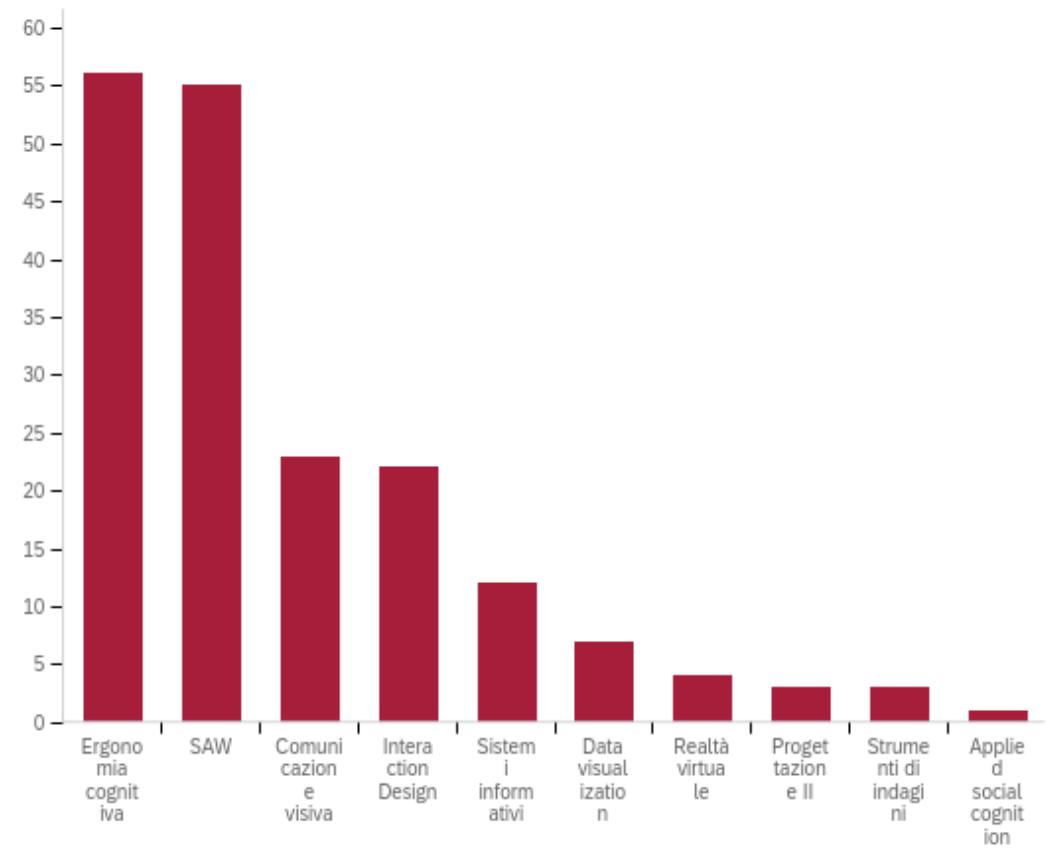
Quali studenti hanno più difficoltà a trovare un gruppo?

Quali studenti hanno più difficoltà a trovare un gruppo?

Osservando i dati si può vedere come il 33% degli studenti lavoratori abbia dichiarato che per loro trovare un gruppo sia "abbastanza difficile", contro il 15% degli studenti non lavoratori. Questo conferma in parte la nostra ipotesi iniziale.

Analisi dati

Domanda: **indica quali corsi hai frequentato o stai frequentando che comprendono un progetto di gruppo.**



Analisi dati

Di seguito vengono analizzati i 2 corsi che hanno avuto più partecipanti: **Ergonomia cognitiva (56)** e **Strumenti e applicazioni web (55)**.

Ergonomia cognitiva

Dato che il corso è suddiviso in 2 turni, abbiamo deciso di analizzare i problemi che gli studenti hanno avuto o stanno avendo durante il corso suddividendoli in base al loro gruppo.

Turno	Problemi		
T1	Scarso impegno dei colleghi (2)	Trovare il gruppo (2)	Conflitti di idee (1)
T2	Problemi di distanza(3)	Conflitti di idee (3)	Tempistiche della consegna (2)

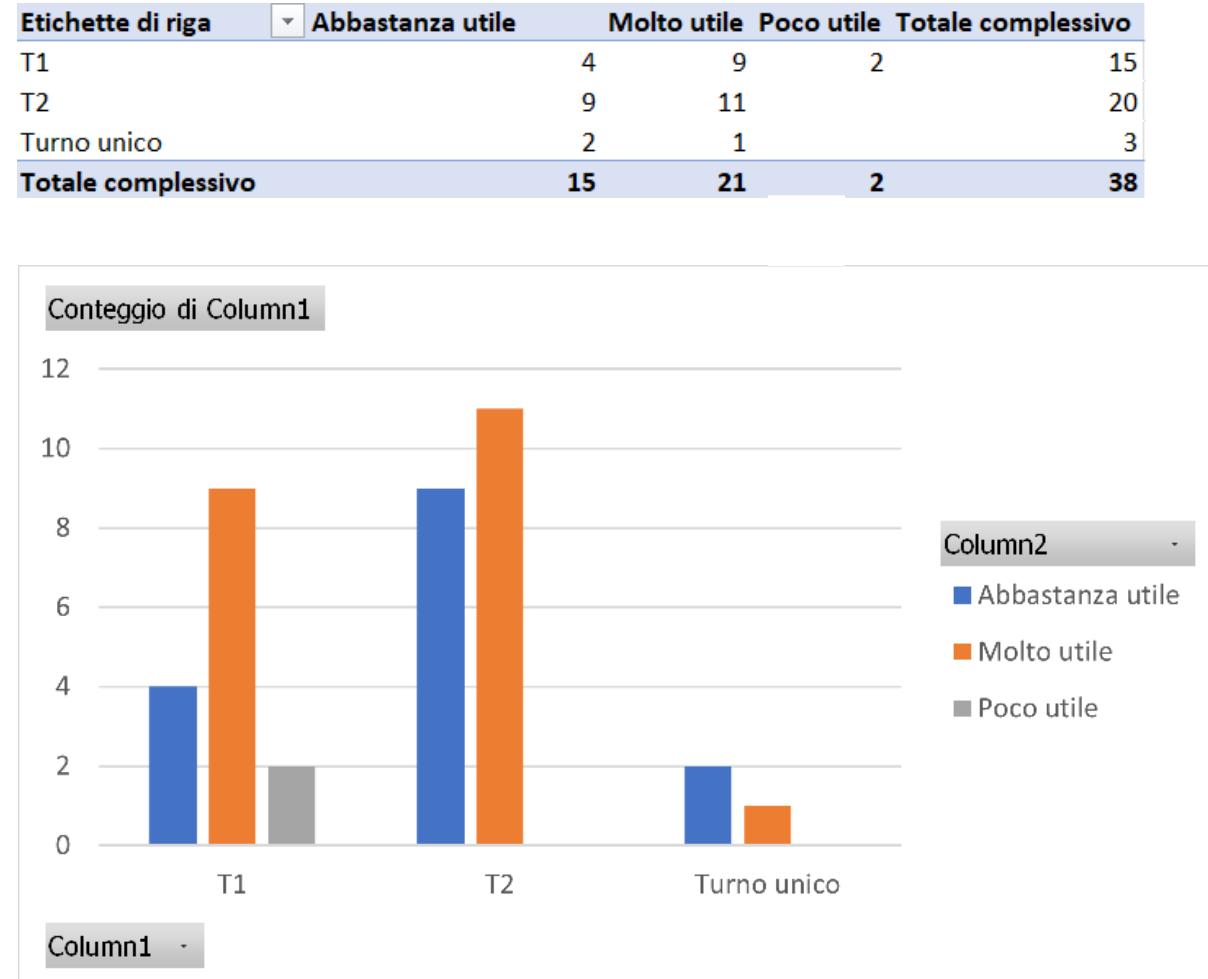
Quanto è utile secondo gli studenti avere a disposizione i progetti passati di Ergonomia?

Un'altra informazione che ritenevamo utile era la risposta alla domanda:
"ritieni che sarebbe utile avere a disposizione progetti passati?"

Le possibili risposte erano 5 ed erano: Per niente utile, poco utile, né inutile né utile, abbastanza utile, molto utile.

Le voci che hanno accumulato almeno una risposta le abbiamo incrociate con il turno di appartenenza.

Quanto è utile secondo gli studenti avere a disposizione i progetti passati di Ergonomia?



Ergonomia Cognitiva

Abbiamo analizzato la risposta che gli studenti dei vari turni hanno dato quando si chiedeva loro di dare un giudizio espresso in scala da 1 a 10 sulla loro esperienza di gruppo rispetto il corso specifico.

Successivamente abbiamo calcolato la media delle risposte ottenute.

Etichette di riga	1	4	5	6	7	8	9	10	Totale complessivo	Media
T1	1	1	1	3	3	2	3	1	15	6,8
T2			1	2	8	7			18	8,111111
Turno unico		1	1			1			3	5,666667
Totale complessivo	1	2	3	3	5	11	10	1	36	7,361111

Strumenti e Applicazioni Web

Dato che il corso è suddiviso in 2 turni, abbiamo deciso di analizzare i problemi che gli studenti hanno avuto o stanno avendo durante il corso suddividendoli in base al loro gruppo.

Turno	Problemi		
T1	Scarso impegno dei colleghi (5)	Conflitto di idee (3)	Trovare il gruppo (3)
T2	Mancanza di competenza da parte dei colleghi (5)	Modalità d'esame poco chiare (5)	Scarso impegno da parte dei colleghi (5)

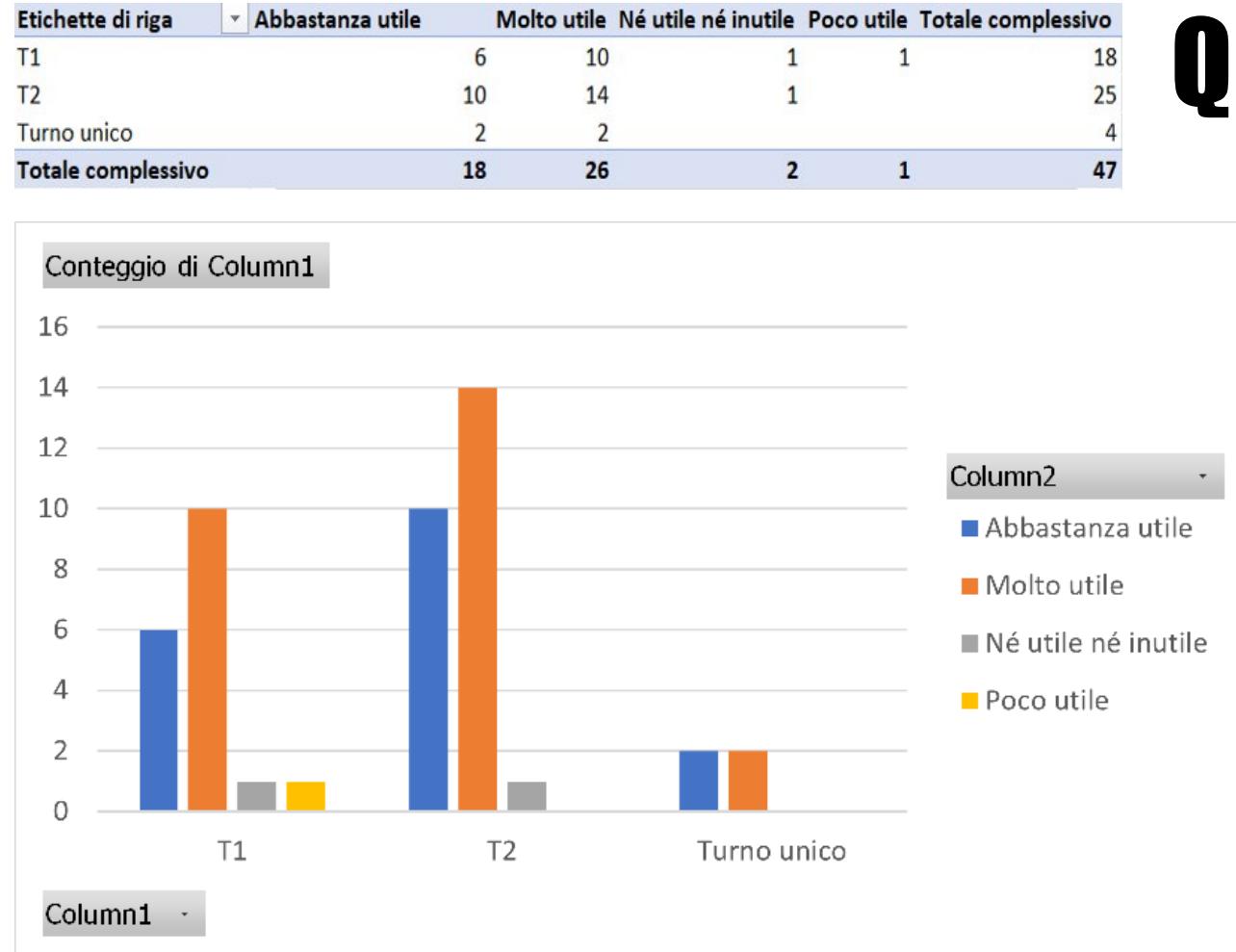
Strumenti e Applicazioni Web

Un'altra informazione che ritenevamo utile era la risposta alla domanda:
"ritieni che sarebbe utile avere a disposizione progetti passati?"

Le possibili risposte erano 5 ed erano: Per niente utile, poco utile, né
inutile né utile, abbastanza utile, molto utile.

Le voci che hanno accumulato almeno una risposta le abbiamo
incrociate con il turno di appartenenza.

Quanto è utile avere i progetti passati di Strumenti?



Strumenti e Applicazioni Web

Anche in questo caso abbiamo analizzato la risposta che gli studenti dei vari turni hanno dato quando si chiedeva loro di dare un giudizio espresso in scala da 1 a 10 sulla loro esperienza di gruppo rispetto il corso specifico.

Successivamente abbiamo calcolato la media delle risposte ottenute.

Etichette di riga	1	3	4	5	6	7	8	9	10	Totale complessivo	MEDIA
T1	1	1	1	1	3	4	1	1		13	6,692308
T2		1	2	3	7	6	1	2		22	7,181818
Turno unico			1	1			1			3	6,666667
Totale complessivo	1	1	2	3	5	10	10	3	3	38	6,947368

Analisi dati completa

Per l'analisi completa dei dati premere il seguente link:

[https://docs.google.com/spreadsheets/
d/1GMHpsCZVy1jc8JmP3W2J_dX27WSOFGDI/edit#gid=1048392615](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1GMHpsCZVy1jc8JmP3W2J_dX27WSOFGDI/edit#gid=1048392615)

Personas

Dopo aver analizzato i dati siamo riusciti a individuare delle possibili "personas":

1. Giacomo Bianchi: 24 anni studente-lavoratore.
2. Lucia Ferrari: 23 anni studentessa non frequentante

3. Fase di prototyping



Funzionalità dell'app

In base alla raccolta dati abbiamo capito quali sono i problemi e le esigenze che la nostra applicazione deve risolvere.

Di conseguenza le principali funzionalità di GroupUp sono:

1. Candidarsi per un gruppo
2. Visionare progetti passati caricati da altri utenti
3. Caricare un progetto
4. Poter comunicare con gli altri membri del gruppo

Elementi utili per l'usabilità

Al fine di migliorare l'usabilità dell'interfaccia abbiamo deciso di adottare alcuni accorgimenti che potessero fornire informazioni utili riguardo la navigazione in-app.

In primis, abbiamo inserito un disclaimer subito dopo il login al fine di dare una panoramica generale delle funzionalità presenti nell'applicazione.

Oltre al disclaimer, abbiamo deciso di utilizzare Breadcrumbs per ogni sezione della homepage.





HomePage

In questa pagina sono presentate tutte le principali funzionalità della nostra applicazione.

The screenshot shows a mobile application interface for 'GroupUp'. At the top, there is a navigation bar with icons for back, home, and profile. The main title 'GroupUp' is displayed with a bird icon. Below the title, the current location is shown as 'Home > Candidatura per un gruppo > Censo > Quadrimestre'. A section titled 'Rispondi a questo breve sondaggio:' contains the following text: 'Le tue risposte verranno utilizzate per trovare le tre persone che come te cercano un gruppo'. There are several questions with multiple-choice answers:

- In che turno sei?**
 - Ti
 - T2
 - Turno unico
- Sei frequentante?**
 - Sì, più del 50%
 - No, meno del 50%
- In che data vuol consegnare il progetto?**
 - Sessione di Giugno
 - Sessione di Luglio
 - Sessione di settembre
 - Sessione di Ottobre
 - Sessione di Febbraio
- Hai un voto a cui punti se si quale?**
 - No
 - Sì:

A text input field labeled 'Scrivi una breve descrizione su di te' is present, followed by a red button labeled 'Inizia ricerca'.

Candidatura per un gruppo

Dopo un breve sondaggio il profilo dell'utente comparirà su una bacheca dove potrà essere contattato da altri per creare un gruppo

The screenshot shows a mobile application interface for 'GroupUp'. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the 'GroupUp' logo, and a user profile icon. Below the navigation, the text 'Guarda i progetti passati' (View past projects) is displayed. A message indicates that the following projects are from users who have uploaded cognitive ergonomics prototypes. Three project cards are listed:

- nomeProgetto.zip**
Voto: 27
Fatto da: Ebosela JR
Commenti: Difficile ma non troppo io ci ho messo 7 giorni
[Scarica](#)
- nomeProgetto.zip**
Voto: 21
Fatto da: Gerry Antonio
Commenti: Troppo difficile forza cromo!
[Scarica](#)
- Ergonomia.zip**
Voto: 23
Fatto da: Gilardino A.
Commenti: Progetto interessante ma voti troppo bassi!
[Scarica](#)

Vedi progetti passati

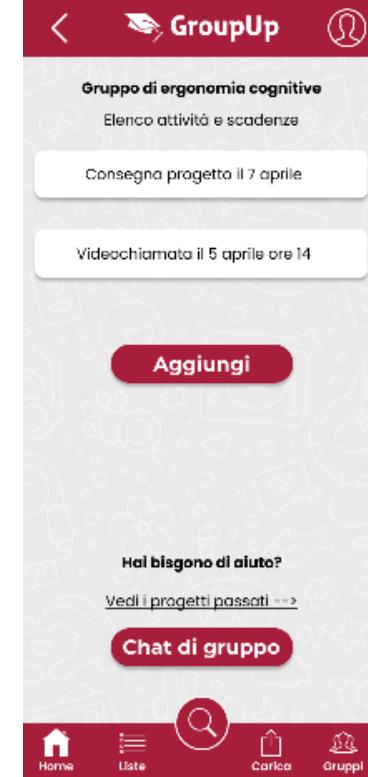
In questa sezione è possibile visionare e scaricare un progetto di un altro utente dopo aver letto sia il voto che un breve commento sul progetto stesso.



Carica il tuo progetto

È possibile anche caricare un progetto per aiutare gli altri utenti che hanno bisogno di idee o indicazioni su come svolgere esami di gruppo.

Comunica con il tuo gruppo



Una volta creato il gruppo verrà inserito nella sezione gruppi. Ogni gruppo avrà una bacheca dedicata nella quale inserire appuntamenti e una chat di gruppo con cui comunicare con gli altri membri.



Navigabilità dell'App

Per facilitare la navigabilità dell'app è presente un menu sul fondo che permette di raggiungere le schermate principali dell'applicazione.

Nella parte superiore delle schermate invece è sempre presente un header che permette all'utente di andare nella sezione profilo e di tornare nella pagina precedente.

Collegamenti al prototipo

Link prototipo: <https://www.figma.com/proto/X9ltHV1tmQW9bptxLf7D29/GroupUp?type=design&node-id=102-14&t=tYBjUgosdlVBVj0a-1&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2&showproto-sidebar=1&mode=design>

Link Figma: <https://www.figma.com/file/X9ltHV1tmQW9bptxLf7D29/GroupUp?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=Tm7C6nB0s9tIURgJ-1>

L'importanza della standardizzazione

Al fine di consentire un'agevole navigazione all'interno dell'applicazione, abbiamo cercato di posizionare gli elementi (menu, icone, notifiche ecc.) in maniera standardizzata. Ciò consente agli utenti di avere aspettative chiare su dove trovare le icone e le funzionalità comuni all'interno dell'interfaccia.

Jakob Nielsen, sostiene che i siti Web seguano delle convenzioni & standard che sono ormai completamente assimilati dall'utente:

- Standard & Convenzioni: più dell'80% dei siti internet adotta la stessa design interface; l'utente si aspetta quindi elementi standardizzati e convenzionati consentendogli di potersi muovere in maniera efficiente e agiata all'interno del sito.
- Confusione: queste convenzioni evitano la confusione, permettendo inoltre di posizionare tutti i siti web o applicazioni sullo stesso livello gerarchico.

Fonte: *Jakob Nielsen - Prioritizing Web Usability, Cap 2*

Discoverability

Nella progettazione della nostra app, abbiamo dedicato particolare attenzione alla discoverability. L'app presenta un menu principale e un header che sono sempre fissati in alto e in fondo ad ogni pagina.

Il menu dell'applicazione, accompagnato dalle relative icone, rappresenta un punto di accesso centrale per le diverse sezioni e funzionalità dell'app. Il tasto "Indietro", posizionato in alto a sinistra, è un elemento di navigazione essenziale che permette agli utenti di tornare alla schermata precedente.

Questa posizione standardizzata favorisce la discoverability, gli utenti si aspettano di trovare il tasto indietro in questa posizione.

L'importanza del "Back Button"

Sempre seguendo la linea di pensiero espressa in maniera chiara da Nielsen:

" Gli utenti dovrebbero essere in grado di correggere rapidamente gli errori o fare marcia indietro sulle scelte effettuate . La capacità di uscire facilmente dai guai incoraggia l'esplorazione, che facilita l'apprendimento e la scoperta delle funzionalità [..]. Al contrario, quando l'interfaccia utente non supporta queste azioni, gli utenti si sentono in trappola e in genere segnalano insoddisfazione."

Fonte: <https://www.nngroup.com/articles/user-control-and-freedom/>

Affordances e Significanti

Al fine di rendere l'applicazione e le sue interazioni il più efficienti possibile, abbiamo cercato di sfruttare i concetti di Affordance e Signifier per la realizzazione dei pulsanti interattivi.

Affordances: Per dare l'affordance ai buttons, abbiamo utilizzato una forma che ricorda quella di un tasto, e per dare rilievo abbiamo creato un'ombreggiatura, di modo che possa render di più l'idea di essere premuto.

Signifier: Nel contesto della nostra applicazione, il testo "Pubblica" sul bottone indica chiaramente l'azione che sarà eseguita quando il bottone viene premuto. Il significato è evidente per gli utenti, che capiscono che il bottone li aiuterà a confermare la prenotazione del volo.

Quotes:

Donald Norman scrive: "*Un buon design non è solo esteticamente piacevole, ma comunica in modo chiaro e intuitivo il suo significato attraverso i suoi significanti visibili.*"

Fonte: *The Design of Everyday Things*



Esempio di
Affordance button.



Esempio di Signifier
applicato all'affordance.

Color Psychology

Nel momento in cui un utente si debba interfacciare con due o più pulsanti, abbiamo deciso di applicare differenti colorazioni ai tasti, per alcune ragioni.

Priming Effect: L'effetto di priming si riferisce alla tendenza di un'informazione o di uno stimolo precedente a influenzare la risposta a un successivo stimolo. Nel contesto dei bottoni con colori diversi, i colori stessi possono fungere da stimoli che attivano associazioni cognitive ed emotive.

Se abbiamo sempre utilizzato il colore rosso dei buttoni presenti in questa slide, nel momento in cui ci sarà da scegliere come nei casi in figura dove vi sono 2 scelte, l'utente sarà più propenso a scegliere il button con il colore precedentemente schiacciato. Ovviamente il signifier farà intendere quale azione comporterà la scelta del tasto.

Gerarchia Visiva (Visual Hierarchy): Utilizzando colori diversi per i buttoni, si crea una gerarchia visiva che indica la priorità o l'importanza relativa delle opzioni. Il colore che spicca di più o sembra più dominante può suggerire che quella specifica opzione è più rilevante o preferibile rispetto all'opzione con un colore meno prominente.

[Torna alla home](#)[Vedi la lista](#)[Rifiuto](#)[Accetto](#)

Vincoli della nostra applicazione

Nella progettazione dell'applicazione è stata evitata l'implementazione di vincoli che limitano la navigazione dell'utente. Tale decisione è stata presa al fine di offrire un'esperienza di utilizzo fluida e priva di restrizioni. L'obiettivo principale è garantire un'interazione intuitiva e naturale con l'interfaccia, consentendo all'utente di spostarsi agevolmente tra le diverse schermate e sfruttare appieno le potenzialità dell'applicazione.

Gli unici vincoli che abbiamo inserito sono quelli necessari per il corretto controllo degli input da parte dell'utente.

Es. Quando inserisce un progetto deve completare tutti i campi prima di caricarlo. In questo caso abbiamo un vincolo fisico.

Gestione dell'input nel prototyping

In vista di una futura fase di testing, abbiamo reso il mockup di figma il più interattivo possibile, gestendo i click dell'utente e l'input da tastiera.

Ad esempio se nella schermata di login iniziale, se si preme "accesso" senza inserire mail e password, comparirà un messaggio di errore che ricorderà all'utente di compilare i campi prima di procedere.

Il prototipo e la sua interazione si avvicinano molto alla realtà sebbene con qualche lacuna riguardante gli input preimpostati.

Questo perché i box di testo (mail, password, commenti, voti d'esame...) sono "confezionati" e non personali.





4.User Evaluation

Task

- 1. Fare il login all'applicazione
- 2. Candidati per il gruppo di ergonomi con voto 23 e scrivi qualcosa su di te
- 3. Vedi la lista dei candidati di Ergonomia Cognitiva
- 4. Invia una richiesta di gruppo a Giacomo Bianchi
- 5. Torna alla home
- 6. Controlla le notifiche e vedi se Giacomo Bianchi ha accettato la richiesta
- 7. Controlla il gruppo fatto con Giacomo bianchi e aggiungi un appuntamento per lavorare ai progetti
- 8. Torna alla home
- 9. Torna alle notifiche è presente la notifica di Lucia Bianchi per sistemi informativi, decidi se accettare o meno la sua richiesta
- 10. Torna alla home
- 11. Prova a caricare un progetto per ergonomia cognitiva caricando il progetto, scrivendo il voto è un breve commento. Pubblica il progetto
- 12. Torna alla home
- 13. Ora che hai trovato il gruppo di ergonomia cognitiva rimuovi la tua candidatura

Una volta terminata la fase di prototyping abbiamo cercato di trovare una serie di Task che ci permettessero di capire se l'usabilità della nostra interfaccia andasse bene o aveva qualche problema.

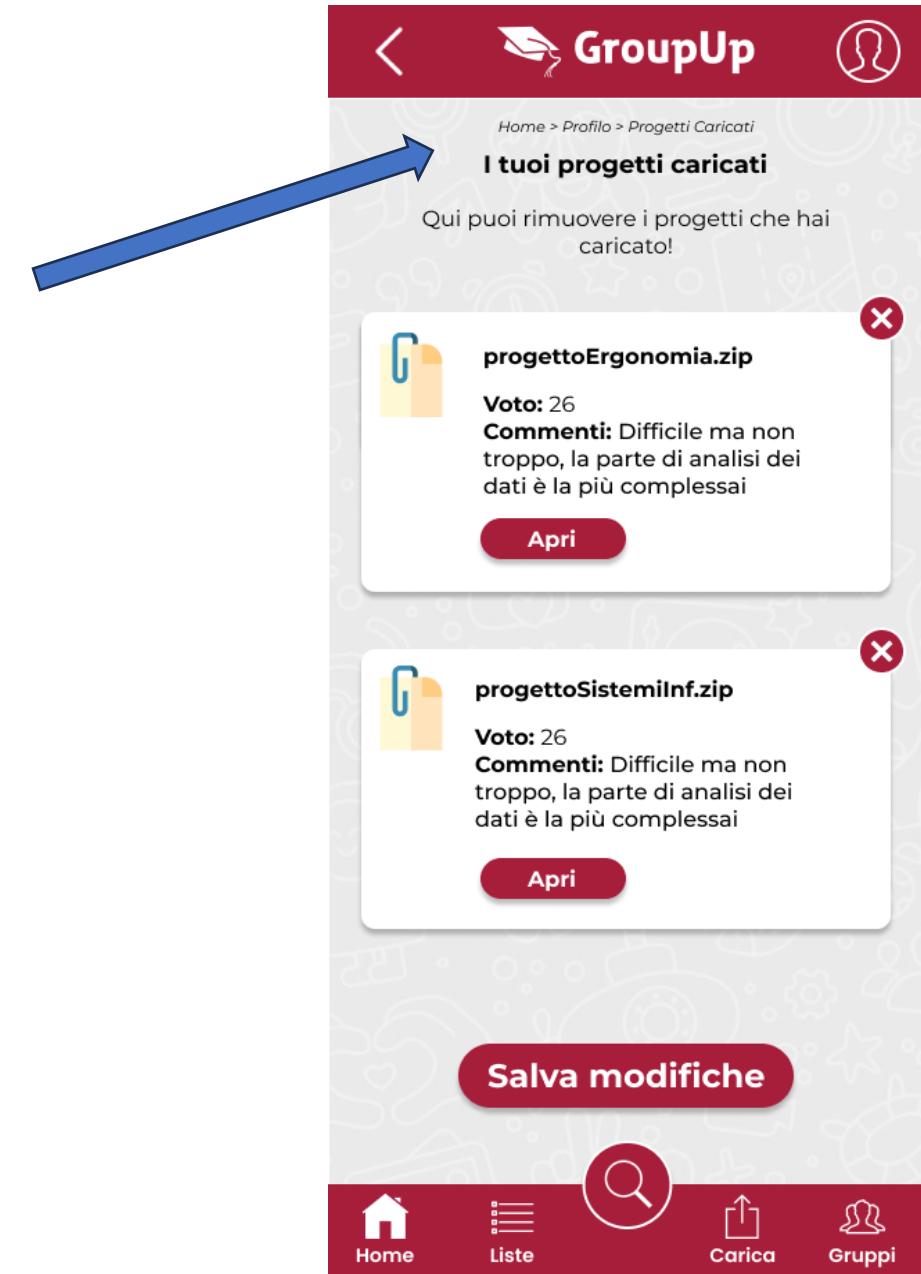
Il test del bagagliaio di Steve Krug

Un ultimo test che abbiamo deciso di proporre ai nostri tester è il test del Bagagliaio di Steven Krug.

L'idea di Krug è che un utente, se viene catapultato all'interno di una pagina casuale dell'applicazione, dovrebbe sempre sapere in quale sezione del prototipo si trova.

A tal proposito, abbiamo scelto di utilizzare le Breadcrumbs.

Le breadcrumbs permettono infatti di percorrere a ritroso il posizionamento all'interno di una pagina in modo da dare all'utente una visione chiara di dove si trova. Essere spaesati durante la navigazione è uno dei problemi più comuni in cui un utente può incorrere durante la fruizione di un prodotto digitale.



Testing prototipo

Il prototipo è stato testato da 5 persone, 4 ragazze ed 1 ragazzo.

Link alle interviste e tavelle di valutazione:

https://drive.google.com/file/d/1pOkIX3jEE5IRZS6Let2Qi_fuy4ONbCuE/view?usp=drive_link

Analisi dei dati del think aloud

I task sono stati svolti in modo corretto da tutti i partecipanti del test, e tutti hanno dato dei feedback positivi riguardo all'usabilità dell'applicazione.

Analisi dei dati del think aloud

Una delle caratteristiche più comuni dei partecipanti è che nella schermata home non si sono accorti che le funzionalità principali sono 4. Solo 1 persona ha esplorato la home facendo uno scroll vedendo la 4° funzionalità.

Un altro problema è che nel task 9 per valutare se accettare o meno la richiesta le persone non hanno capito che dovrebbero premere sulla freccia per vedere quali sono le richieste di Lucia Ferrari. La gente decideva se accettare o meno la richiesta senza informarsi.

Come ultimo appunto, ci sono stati dei partecipanti che per tornare alla home hanno provato a cliccare sul logo dell'app, aspettandosi di tornare alla homepage, ma ciò non accadeva.

Test del bagagliaio

Il test del bagagliaio è risultato efficace in 1 dei 2 test in cui è stato eseguito, questo è quello che è stato riportato dall'osservatore durante il test.

"Utilizza le breadcrumbs in modo efficace, dalla home al profilo fino ai progetti caricati. L'utente sa dove si trova."

N.B. nell'altro caso non è stato sfruttato poichè l'utente che faceva il test, non indossando gli occhiali, aveva difficoltà a leggere tutti i testi nella schermata (parole sue).

Home > Profilo > Progetti Caricati

I tuoi progetti caricati

Qui puoi rimuovere i progetti che hai caricato!

progettoErgonomia.zip
Voto: 26
Commenti: Difficile ma non troppo, la parte di analisi dei dati è la più complessa!

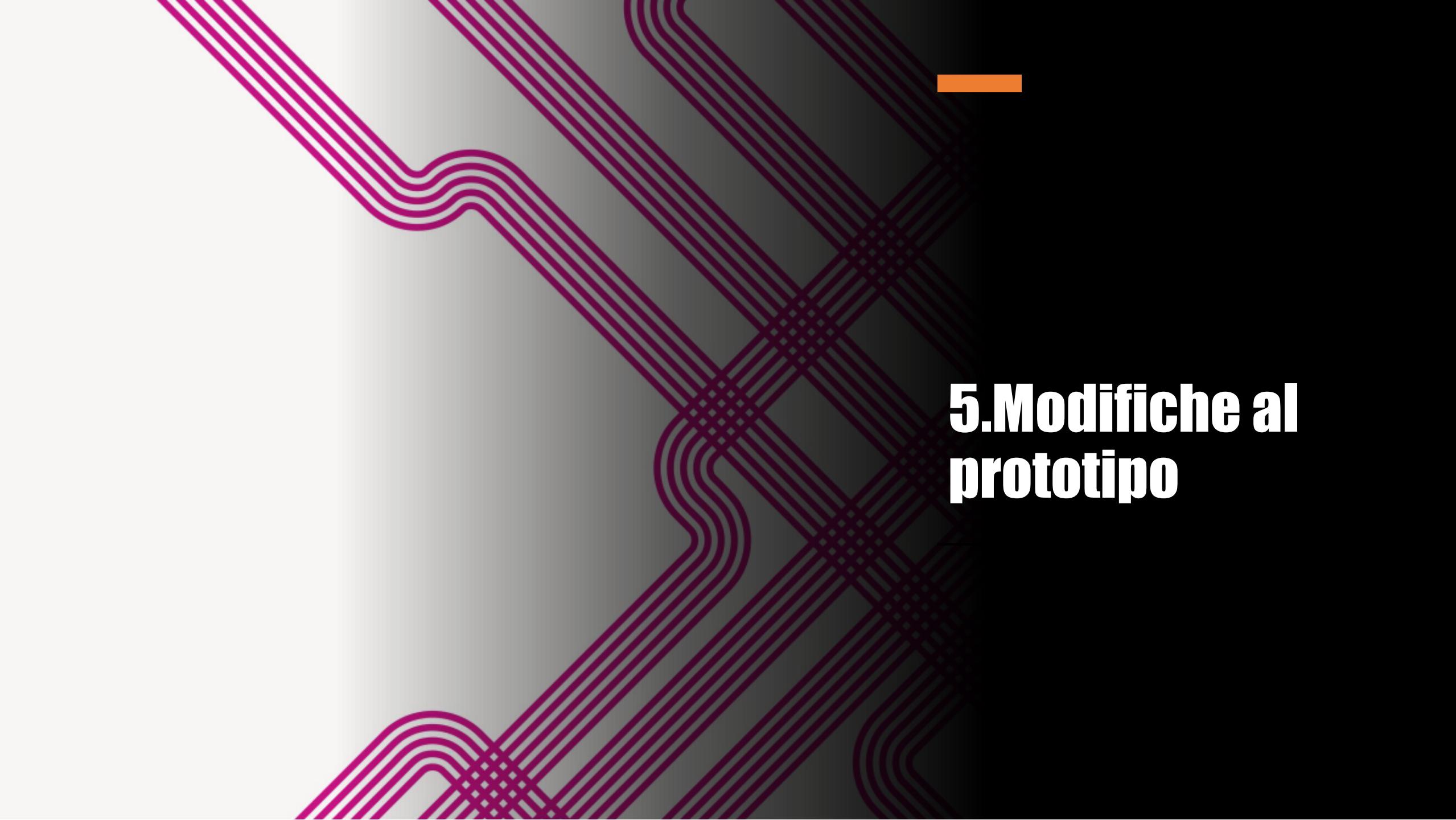
[Apri](#)

progettoSistemiInf.zip
Voto: 26
Commenti: Difficile ma non troppo, la parte di analisi dei dati è la più complessa!

[Apri](#)

Salva modifiche

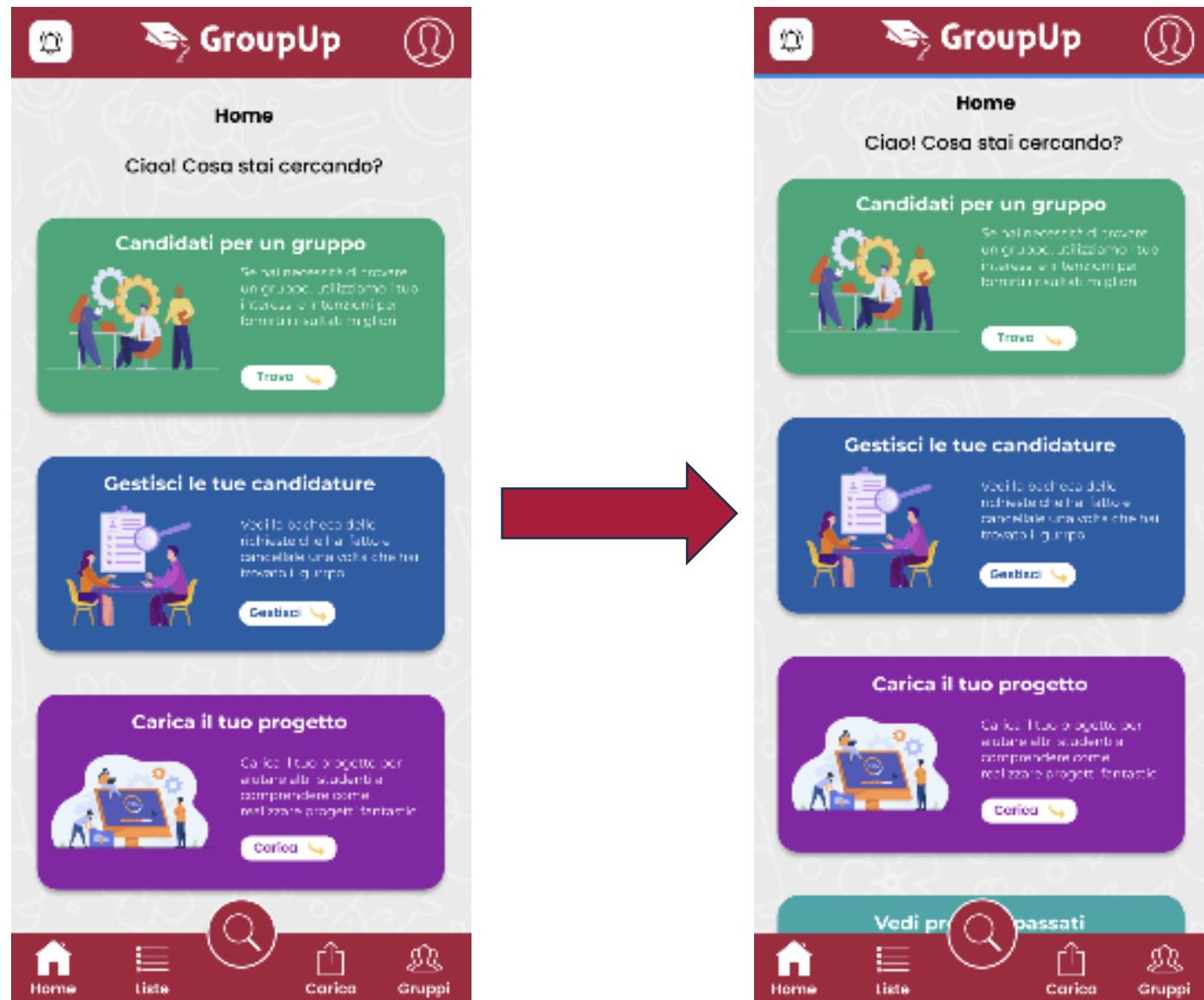
Home
 Liste
 Cerca
 Carica
 Gruppi



5.Modifiche al prototipo

Proposte di modifica

Come detto prima, nella home page i partecipanti facevano fatica a capire che c'erano 4 funzionalità. Per ovviare a questo problema abbiamo deciso di far vedere parte del riquadro della 4° funzionalità.



Proposte di modifica

Gli utenti del nostro test quando dovevano decidere se accettare una richiesta non hanno mai premuto il tasto per ottenere le informazioni di chi ha inviato loro la richiesta.

Questa cosa riteniamo sia fondamentale, pertanto abbiamo deciso di cambiare l'interfaccia.

**Lucia Ferrari**

Ti ha fatto una richiesta per il gruppo di sistemi informativi

Accetta**Rifiuta****Lucia Ferrari**

Ti ha fatto una richiesta per il gruppo di sistemi informativi

Maggiori informazioni

Proposte di modifica

Con la nuova interfaccia l'utente per accettare una richiesta deve cliccare su "maggiori informazioni" dove oltre alla scelta se accettare o meno la richiesta sono presenti anche le informazioni di quella persona (a che voto punta, quando vuole consegnare l'esame,...)



Risultati della ricerca:

Di seguito sono mostrati altri studenti che stanno cercando un gruppo:

Lucia Ferrari
Ciao, sto cercando un gruppo! Scegli me!

Voto a cui punto: no preferenze

Voglio dare questo esame nella sessione di : settembre

Sono di: Milano

Per fare il progetto preferisco:Trovarmi in presenza

Contatto telegram: @FerrariLucy99

E-mail: l.ferrari@campus.unimib.it

Rifiuta
Accetta

<
GroupUp
>

Home
Liste
Carica
Gruppi

Sviluppi futuri

Uno dei possibili sviluppi per la nostra applicazione potrebbe essere quello di ampliare le sue funzionalità non solo per il corso di TTC ma anche per gli altri corsi dell'università di Milano Bicocca.

Inoltre un possibile scenario futuro potrebbe essere che BicoccApp possa implementare la nostra applicazione come una nuova funzionalità al suo interno.

**Grazie per
l'attenzione**

Filippo Zuccotti
Roberto Invitto
Gabriele Ignoti