

Assignment #1

1. Struttura di gestione del gruppo di progetto

- **Manager del gruppo: Teodoro Gennaro**
- **Manager della valutazione: Di Palma Francesco**
- **Manager della documentazione: Armenio Vincenzo, Di Mauro Giovanni**
- **Manager del progetto: Saviano Francesco**

2. Descrizione del problema

Non sempre uno studente, grazie al materiale didattico messo a disposizione, riesce a comprendere l'argomento trattato o ad assimilare quanto basta per far proprio l'argomento che si sta trattando. O per la poca chiarezza del libro di testo o per la difficoltà di un argomento in sé, a volte non è così semplice comprendere un argomento, tenendo conto anche di non aver avuto la possibilità di aver seguito la spiegazione da parte del professore, molto studenti trovano giovamento dallo studiare da riassunti/appunti di altri colleghi, ma non sempre sono facilmente reperibili. C'è poi chi necessita di svolgere un maggior numero di esercizi per poter acquisire la sicurezza rispetto a quel tipo di argomento, ma purtroppo però il libro di testo non ne fornisce abbastanza. Quante volte si è creduto di aver fatto bene un esercizio assegnato, per poi venire a sapere, confrontandosi con altri colleghi, di aver sbagliato completamente?

Solitamente lo studente è costretto a chiedere ai colleghi, o a recarsi su più portali diversi nella speranza di trovare ciò di cui necessita. Sarebbe quindi di grande aiuto avere uno strumento che consenta di poter facilitare gli studenti nella ricerca di tali appunti, esercizi, consentendo loro di mettere anche a disposizione del materiale.

3. Spiegazione di come sono stati sviluppati i personaggi e gli obiettivi

Per sviluppare i personaggi target del sistema sono stati posti una serie di questionari relativi alle modalità utilizzate dagli studenti per cercare appunti/esercizi.

In particolar modo si è prestata attenzione agli studenti universitari i quali sono coloro di cui necessitano più di frequente di reperire risorse utili ai corsi da loro frequentati. Da quest'analisi sono stati dedotti gli obiettivi che il sistema da costruire dovrebbe soddisfare.

4. Descrizione dei personaggi dei personaggi e degli obiettivi

Per determinare l'insieme dei personaggi target del sistema sono state poste in evidenza le seguenti problematiche:

- ❖ Quanto frequentemente ricerchi appunti/esercizi?
- ❖ Riesci a reperire con facilità il materiale di cui hai bisogno?
- ❖ Hai la possibilità di confrontare i risultati degli esercizi svolti con i tuoi colleghi o di avere una correzione da parte del tuo professore?
- ❖ Come ricerchi il materiale di cui necessiti?

Dunque, a partire da questi quesiti, sono state delineate 3 tipologie di personaggi che interagiranno con il sistema:

1. Studente che necessita di appunti perché impossibilitato a seguire le lezioni, o semplicemente interessato alla ricerca di riassunti e/o esercizi.
2. Studente laureato che si occupa di tutorato.
3. Studente magistrale che si dedica solo a particolari materie bravo a prendere appunti.

Gli obiettivi delle varie tipologie di personaggi sono:

- ❖ Reperire con facilità gli appunti/riassunti;
- ❖ Reperire con facilità gli esercizi;
- ❖ Reperire soluzione dettagliate agli esercizi che ha svolto.

Personas

Lucrezia Arianna



- **Età:** 22 anni
- **Lavoro:** Barista
- **Residenza:** Pisa, Toscana (IT)

Biografia:

Lucrezia Arianna è studentessa di Scienze Ambientali presso l'università degli studi di Pisa. Non frequenta l'università a causa del suo lavoro da barista per otto ore (dalle 9:00 alle 17:00) in un piccolo paesino in provincia (Orciano Pisano).

Background e Abilità:

Nel poco tempo libero che possiede dopo il lavoro, studia, cercando su internet per reperire materiale utile alla sua istruzione quali appunti, riassunti ed esercizi. Durante le sue ore libere, non ha corsi da frequentare e quindi studia presso la propria residenza.

Motivazioni e Attitudini:

Motivazioni: Lucrezia lavora per potersi mantenere gli studi e quindi è costretta a reperire gli appunti dai suoi colleghi universitari. Spesso inoltre utilizza internet per reperire riassunti o esercizi.

Attitudini: Lucrezia è molto brava nel disegno.

Come si approccia all'informazione e all'apprendimento:

Stile di processamento dell'informazione: Lucrezia tende ad apprendere velocemente. Studia frequentemente dai libri ma spesso ha delle difficoltà ad apprendere.

Apprendimento tramite processo vs. Apprendimento tramite Esplorazione: Avendo difficoltà ad apprendere conoscenze attraverso l'uso dei libri, Lucrezia preferisce studiare da appunti appartenenti a suoi colleghi universitari o presi da internet.

Giuseppe Mauro



- **Età:** 20 anni
- **Lavoro:** -
- **Residenza:** Napoli (IT)

Biografia:

Giuseppe Mauro è studente di Giurisprudenza magistrale presso l'università Federico II. Frequenta l'università tutti i giorni per almeno 10 ore al giorno (dalle 7:00 alle 17:00). Non lavora col fine di concentrarsi al

pieno sugli studi.

Background e Abilità:

Dopo l'università si occupa di fare da tutor per gli studenti della laurea triennale, cercando su internet esercizi e materiali utili alle sue lezioni. Durante le sue ore libere va ad allenarsi o esce in compagnia.

Motivazioni e Attitudini:

Motivazioni: Giuseppe ha necessità di esercitarsi molto prima di apprendere del tutto un argomento, per questo ha difficoltà quando gli esercizi messi a disposizione dal libro di testo sono pochi.

Attitudini: Giuseppe è un appassionato nel bricolage.

Come si approccia all'informazione e all'apprendimento:

Stile di processamento dell'informazione: Giuseppe studia frequentemente ma ha bisogno di esercitarsi molto per essere padrone di un argomento.

Apprendimento tramite processo vs. Apprendimento tramite Esplorazione: Avendo comunque la possibilità di studiare ed esercitarsi all'interno della facoltà, Giuseppe preferisce esercitarsi con esercizi provenienti da siti internet.

Kim Young Esposito



- **Età:** 24 anni
- **Lavoro:** -
- **Residenza:** Salerno (IT)

Biografia:

Kim Young Esposito è uno studente universitario presso l'università UniSA.

Cospira a lavorare nella nota software house il cui proprietario è il padre, ma in attesa di ciò Kim frequenta l'ultimo anno della specialistica in *Sicurezza*.

Background e Abilità:

Segue regolarmente i corsi ed è bravissimo a prendere appunti.

Motivazioni e Attitudini:

Motivazioni: Cospirando a lavorare presso la software house del padre, Kim si occupa della gestione di piccoli server dedicati a un piccolo gioco di sua creazione.

Attitudini: Kim Young è un appassionato nella programmazione di giochi.

Come si approccia all'informazione e all'apprendimento:

Stile di processamento dell'informazione: Kim si affida spesso alla rete internet col fine di imparare nuovi linguaggi per lo sviluppo delle sue piccole creazioni.

Apprendimento tramite processo vs. Apprendimento tramite Esplorazione: Kim nonostante abbia la possibilità di specializzarsi in un corso specifico sui videogiochi preferisce approfondire le sue conoscenze su internet per specializzarsi in un altro ambito.

5. Descrizione dei task necessari e di quelli facoltativi e della loro frequenza/importanza

[Necessita di appunti] Visualizzare il maggior numero di appunti perché impossibilitato a seguire le lezioni o per eventuali chiarimenti.

[Ricerca di riassunti] Visualizzare il maggior numero di riassunti messi a disposizione da altri utenti a fronte della poca chiarezza del libro nel trattare l'argomento.

[Ricerca di esercizi] Visualizzare il maggior numero di esercizi per consolidare le sue conoscenze o semplice esercitazione.

[Verifica esercizi] Visualizzare il maggior numero di esercizi svolti da altri utenti per verificare la correttezza dei propri esercizi.

Analisi dei Task

Task	Nec.	Freq.	Imp.
T1 condivisione appunti/riassunti	x	5	5
T2 ricerca appunti e riassunti	x	5	4
T3 condivisione esercizi	x	5	5
T4 ricerca esercizi	x	3	4
T5 Verificare correttezza esercizi	x	5	5
T6 Reperire soluzione		4	4

Freq = Frequenza, Imp = Importanza, Nec. = Necessità (x = necessario).

Scala di valutazione:

5 = molto frequente / molto importante

4 = discretamente frequente / discretamente importante

3 = mediamente frequente / mediamente importante

2 = poco frequente / poco importante

1 = rara frequenza / minima importanza

6. Specifica degli obiettivi di empowerment

Gli obiettivi di empowerment sono specificati nel documento Excel allegato "ObiettiviEmpowerment".

7. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto

1. Struttura e gestione del gruppo di progetto

Teodoro Gennaro: 20%;
Di Palma Francesco: 20%;
Saviano Francesco: 20%;
Armenio Vincenzo: 20%;
Di Mauro Giovanni: 20%;

2. Descrizione del problema

Teodoro Gennaro: 25%;
Di Palma Francesco: 25%;
Saviano Francesco: 15%;
Armenio Vincenzo: 25%;
Di Mauro Giovanni: 10%;

3. Spiegazione di come sono stati sviluppati i personaggi e gli obiettivi

Teodoro Gennaro: 25%;
Di Palma Francesco: 20%;
Saviano Francesco: 15%;
Armenio Vincenzo: 15%;
Di Mauro Giovanni: 25%;

4. Descrizione dei personaggi e degli obiettivi

Teodoro Gennaro: 20%;
Di Palma Francesco: 20%;
Saviano Francesco: 20%;
Armenio Vincenzo: 20%;
Di Mauro Giovanni: 20%;

5. descrizione dei task e della loro frequenza ed importanza

Teodoro Gennaro: 30%;
Di Palma Francesco: 30%;
Saviano Francesco: 10%;

Armenio Vincenzo: 10%;
Di Mauro Giovanni: 20%;

6. Specifica degli obiettivi di empowerment

Teodoro Gennaro: 15%;
Di Palma Francesco: 35%;
Saviano Francesco: 15%;
Armenio Vincenzo: 15%;
Di Mauro Giovanni: 20%;

7. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto

Teodoro Gennaro: 10%;
Di Palma Francesco: 10%;
Saviano Francesco: 60%;
Armenio Vincenzo: 10%;
Di Mauro Giovanni: 10%;