Università degli studi di Salerno

Dipartimento di Informatica

***Corso di Laurea in Informatica***

******

***INTERAZIONE UOMO MACCHINA***

***ASSIGNMENT 3***

*.*

**Studenti:**

##### **Nome** **Matricola**

ANTONIO ESPOSITO 0512106087

GARREFFA GIUSEPPE 0512103512

LENTINI GIACOMO 0512106016

**Docente:**

VITIELLO Giuliana

**Docente:**

Michele Risi

*Anno Accademico: 2020/21*

Sommario

[MIGLIORAMENTI APPORTATI RISPETTO AL PROTOTIPO 3](#_Toc102585169)

[RELAZIONE SUL TESTING DI USABILITÀ 3](#_Toc102585170)

[INSERIMENTO SEGNALAZIONE 3](#_Toc102585171)

[VISUALIZZAZIONE DATI 4](#_Toc102585172)

[GESTIONE SEGNALAZIONE 4](#_Toc102585173)

[MODIFICA PROGETTO 5](#_Toc102585174)

[PARTECIPA AL PROGETTO 5](#_Toc102585175)

[DESCRIZIONE DELLE PARTI SVOLTE 6](#_Toc102585176)

# MIGLIORAMENTI APPORTATI RISPETTO AL PROTOTIPO

Per migliorare la percezione dell’esito delle operazioni svolte dall’utente e la facilitare l’utilizzo sono state applicate le seguenti migliorie:

* Inserimento pop-up conferma registrazione segnalazione da parte dell’utente – priorità media
* Inserimento pop-up conferma registrazione segnalazione da parte dello scienziato – priorità media
* Inserimento pop-up conferma modifica segnalazione da parte dello scienziato – priorità bassa
* Inserimento pop-up conferma avvenuta eliminazione segnalazione da parte dello scienziato – priorità media
* Inserimento pop-up conferma inserimento progetto da parte dell’organizzatore – priorità media
* Inserimento pop-up modifica progetto da parte dell’organizzatore – priorità bassa
* Inserimento messaggio di notifica in caso in cui non viene trovato nessun risultato dopo aver usato la ricerca – bassa

È stato inoltre rifinito il design in moda da favorire e invogliare l’utente nell’utilizzo dell’applicazione con colori più accattivanti e un miglioramento della disposizione spaziale degli elementi nelle singole pagine.

# RELAZIONE SUL TESTING DI USABILITÀ

Nella fase di testing è stato chiesto agli utenti di compire le stesse azioni che sono state fatte sul modello interattivo e che coprono tutte le funzionalità dell’applicazione.

Oltre a gradire il nuovo design e la nuova palette di colori utilizzata, gli utenti, rivelano che questo design migliorato, sia per le dimensioni che per la disposizione degli oggetti nelle pagine ne facilita l’utilizzo.

Un punto importante che gli utenti hanno gradito è stato l’inserimento di “notifiche” pop-up che indicano la corretta o errata esecuzione di un’azione.

Per quanto riguarda le funzionalità, l’applicazione è rimasta pressoché invariata e le sue funzionalità abbinate ad un’interfaccia molto semplice ed intuitiva ha permesso di avere un feedback generale positivo riguardo tutte le funzionalità

### INSERIMENTO SEGNALAZIONE

L’utente deve inserire una segnalazione di un **piccione** avvistato.

L’utente clicca sul “INSERISCI SEGNALAZIONE”, la schermata mostrata all’utente risulta di facile comprensione in quanto vi sono etichette sui campi da compilare. Attraverso il tasto “+” l’utente associa la funzione di caricamento della foto, i passi successivi gli risultano di facile comprensione in quanto lo stesso metodo è stato sperimentato anche con applicazioni differenti.

Infine, l’utente una volta che ha inserito dati e la foto per la segnalazione clicca sul pulsante “CONFERMA”.

### VISUALIZZAZIONE DATI

Si richiede all’utente di visualizzare i dati per quanto riguarda l’Alligatore.

Il sistema carica a video un elenco organizzato per “Famiglie Animali”, già da questa prima interazione l’utente trova difficoltà in quanto gli si presenta una moltitudine di dati che creano confusione, l’utente decide comunque di procedere e utilizza la barra di ricerca per inserire il testo “Alligatore”, viene mostrata una pagina con la descrizione generica sull’Alligatore e tutte le informazioni su:

* Regno
* Classe
* Ordine
* Famiglia
* Genere
* Specie
* Nome comune

E scorrendo verso il basso è presente una lista con tutte le segnalazioni effettuate dagli utenti per l’animale su cui cliccare per avere maggiori informazioni.

In questa schermata l’utente sembra particolarmente a suo agio nell’utilizzo in quanto gli viene presentata una schermata più che pulita e con uniche due possibilità:

* Descrizione
* Località

È presente, inoltre, una mappa che mostra la posizione.

### GESTIONE SEGNALAZIONE

Lo scienziato è incaricato della gestione delle segnalazioni, gli vengono quindi proposte le seguenti operazioni da eseguire.

#### CONFERMA SEGNALAZIONE

Viene richiesto allo scienziato di confermare la segnalazione per il **pettirosso** effettuata da un’utente. Il sistema mostra all’utente supervisore una home chiara con 4 pulsanti ognuno per un'azione specifica. Già da questa prima interazione si capisce la facilità con cui questo task verrà affrontato. Premendo sul pulsante “GESTIONE SEGNALAZIONE”, il sistema carica a video un elenco sequenziale di tutte le segnalazioni che dovranno essere verificate prima di essere confermate nel sistema. Lo scienziato riesce a compiere il task cliccando sul pulsante V che conferma la segnalazione.

#### MODIFICA SEGNALAZIONE

Viene richiesto allo scienziato di modificare la segnalazione per il **fenicottero** effettuata da un’utente. Il sistema mostra allo scienziato una home chiara con 4 pulsanti ognuno per un'azione specifica. Già da questa prima interazione si capisce la facilità con cui questo task verrà affrontato. Premendo sul pulsante “GESTIONE SEGNALAZIONE”, il sistema caricherà a video un elenco sequenziale di tutte le segnalazioni che dovranno essere verificate prima di essere confermate nel sistema. Lo scienziato trova tranquillità nel compiere il task poiché associa il pulsante con una matita alla funzionalità di modifica. A questo punto il sistema carica a video una schermata con l’immagine e tutti i relativi campi inseriti dall’utente. Lo scienziato modifica il campo (o i campi) che ritiene non corretto/i e tramite il pulsante a forma di V trovato nella pagina di conferma capisce che la pressione del tasto porta alla conferma della segnalazione.

#### ELIMINA SEGNALAZIONE

Viene richiesto allo scienziato di eliminare la segnalazione del **delfino** effettuata da un’utente. Il sistema mostra allo scienziato una home chiara con 4 pulsanti ognuno per un'azione specifica. Già da questa prima interazione si capisce la facilità con cui questo task verrà affrontato. Premendo sul pulsante “GESTIONE SEGNALAZIONE” il sistema caricherà a video un elenco sequenziale di tutte le segnalazioni che dovranno essere verificate prima di essere confermate nel sistema. L’utente supervisore trova tranquillità nel compiere il task poiché cliccando sul pulsante che rappresenta il cestino capisce intuitivamente che questa operazione porta alla cancellazione della segnalazione.

#### CREAZIONE PROGETTO

Viene richiesto all’organizzatore di creare un nuovo progetto a cui gli utenti del sistema possono partecipare.

Il sistema mostra all’utente una schermata con tutti i progetti precedentemente creati dallo stesso, l’organizzatore trova chiara la schermata e individua subito il pulsante “+”, associa quindi questo pulsante all’operazione di creazione.

Preme sul pulsante e il sistema reindirizza l’utente su una schermata dove trova vari campi da riempire, i passi da eseguire gli risultano di facile comprensione in quanto lo stesso metodo è stato sperimentato anche con applicazioni differenti, alla fine clicca sul pulsante a forma di “V” per confermare la creazione del nuovo progetto.

### MODIFICA PROGETTO

Si richiede all’organizzatore di modificare i dati di un progetto creato da lui.

Il sistema mostra all’organizzatore una lista dei progetti che aveva precedentemente creato, a questo punto l’organizzatore da esperienze pregresse da altri sistemi intuisce che cliccando sopra al progetto interessato Il sistema aprirà una sezione interna con il dettaglio del progetto.

L’organizzatore individua subito una matita e intuisce che cliccando sopra questo pulsante gli viene permessa la modifica.

Il sistema a questo punto apre una schermata con tutti i dati del progetto, modifica i dati d’interesse e infine comprende che per terminare l’operazione deve cliccare sul pulsante a forma di “V”.

### PARTECIPA AL PROGETTO

Si richiede allo scienziato di partecipare ad un progetto.

Lo scienziato clicca sul pulsante “PROGETTI” e il sistema gli mostra la lista dei progetti programmati, la visualizzazione dei dati come lista dettagliata da

risulta di facile comprensione per l’utente, lo scienziato seleziona il progetto di interesse e vuole vedere il dettaglio del progetto selezionato.

Questa azione risulta di facile continuità in quanto il sistema presenta il pulsante “Descrizione”, il sistema quindi riporta l’utente nella pagina con il dettaglio del progetto; essendo di personale interesse lo scienziato decide quindi di partecipare al progetto selezionate e capisce intuitivamente che il prossimo passo da compiere e quello di cliccare sul pulsante “Partecipa”.

# DESCRIZIONE DELLE PARTI SVOLTE

**Descrizione dei miglioramenti apportati:**

Dopo accurata discussione su come impostare gli elementi di base si è iniziato ad abbozzare l’idea di massima. Successivamente si è pensato di aggiungere elementi essenziali al fine di produrre un buon prototipo low-fi così da ricevere quante più informazioni possibili durante la fase di valutazione, usabilità e design.

1. GARREFFA GIUSEPPE: 33%
2. LENTINI GIACOMO: 33%
3. ESPOSITO ANTONIO: 33%

**Implementazione dell’Applicazione**

Dopo aver visto le modifiche da applicare si è passati all’i mplementazione effettiva dell’applicazione per Android

1. GARREFFA GIUSEPPE: 40%
2. LENTINI GIACOMO: 40%
3. ESPOSITO ANTONIO: 20%

**Relazione sul testing di usabilità:**

Dopo aver preparato il questionario si è provveduto a realizzare il testing con gli utenti e a somministrargli poi il questionario.

1. GARREFFA GIUSEPPE: 10%
2. LENTINI GIACOMO: 10%
3. ESPOSITO ANTONIO: 80%