



Progetto Human Computer Interaction

BitQuest

ASSIGNMENT 3

Ballacchino Giuseppe
matricola: 0512116596

Semioli Giovanni
matricola: 051211741

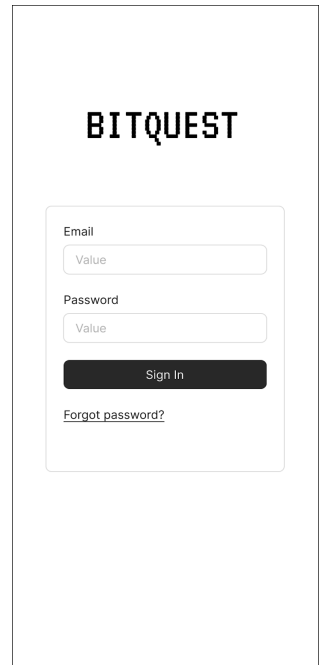
Indice

Indice	2
1. Paper sketch	3
1.1 Login/Registrazione	3
1.2 Home	3
1.3 Scelta della tipologia del livello	4
1.4 Scelta del livello	4
2. Relazioni sulle tecniche di valutazione del design	7
2.1 tecniche del mago di Oz	7
3. Prototipo in Adobe	9
4. Design Pattern	9

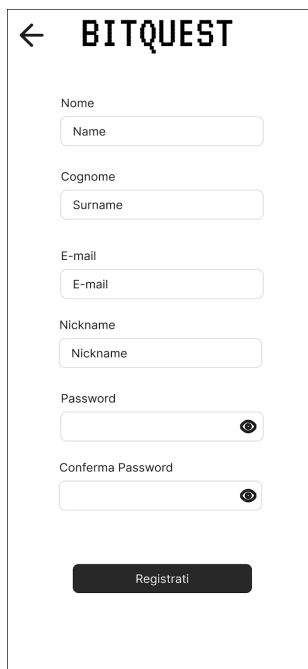
1. Paper sketch

1.1 Login/Registrazione

Questa è la prima schermata che l'utente visualizza dopo aver scaricato l'applicazione. In questa schermata, potrà inserire la propria email e password per accedere al sistema.



A vertical rectangular sketch of a login screen. At the top, the word "BITQUEST" is centered in a bold, black, sans-serif font. Below it, there is a light gray rounded rectangle containing the login form. Inside this rectangle, the label "Email" is above a text input field with the placeholder "Value". Below that, the label "Password" is above another text input field with the placeholder "Value". Under the password field is a dark gray button with the text "Sign In" in white. At the bottom of the rounded rectangle is a link that says "Forgot password?".

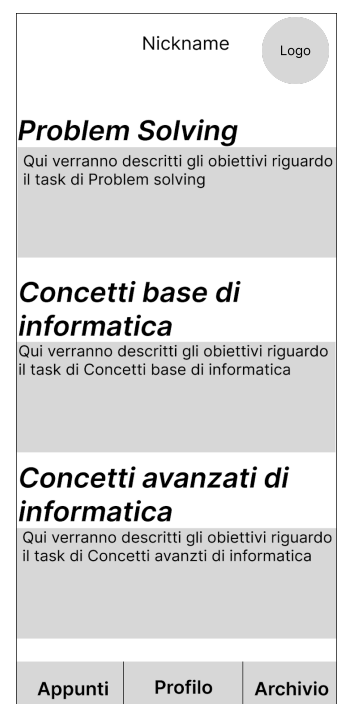


A vertical rectangular sketch of a registration screen. At the top left, there is a back arrow icon followed by the word "BITQUEST". Below this, there are several form fields: "Nome" with a text input field containing "Name", "Cognome" with a text input field containing "Surname", "E-mail" with a text input field containing "E-mail", "Nickname" with a text input field containing "Nickname", "Password" with a text input field and an eye icon, and "Conferma Password" with a text input field and an eye icon. At the bottom is a dark gray button with the text "Registrati" in white.

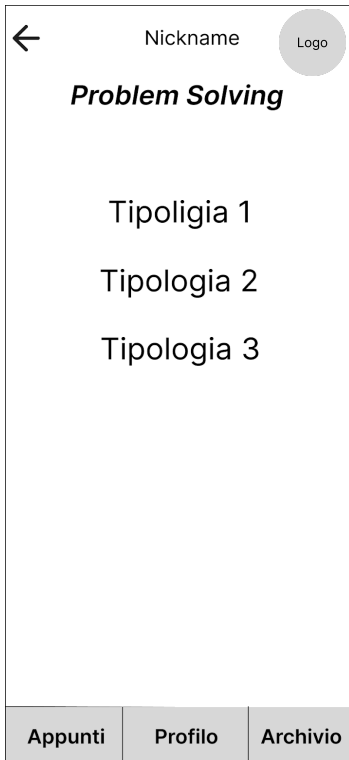
Se fosse il suo primo accesso, l'utente potrà registrarsi. Qualora decidesse di farlo, dovrà inserire i dati richiesti.

1.2 Home

Dopo essersi registrato o loggato, l'utente arriva alla schermata principale, dove può accedere a tutte le funzionalità del sistema. Può selezionare la categoria di puzzle che preferisce (ogni categoria include una breve descrizione, controllare il proprio profilo, i trofei e gli appunti ottenuti completando i livelli).



A vertical rectangular sketch of a home screen. At the top, there is a header bar with the text "Nickname" and a circular "Logo" button. Below the header, there are three main content sections, each with a title and a description: "Problem Solving" (Qui verranno descritti gli obiettivi riguardo il task di Problem solving), "Concetti base di informatica" (Qui verranno descritti gli obiettivi riguardo il task di Concetti base di informatica), and "Concetti avanzati di informatica" (Qui verranno descritti gli obiettivi riguardo il task di Concetti avanzati di informatica). At the bottom, there is a navigation bar with three buttons: "Appunti", "Profilo", and "Archivio".

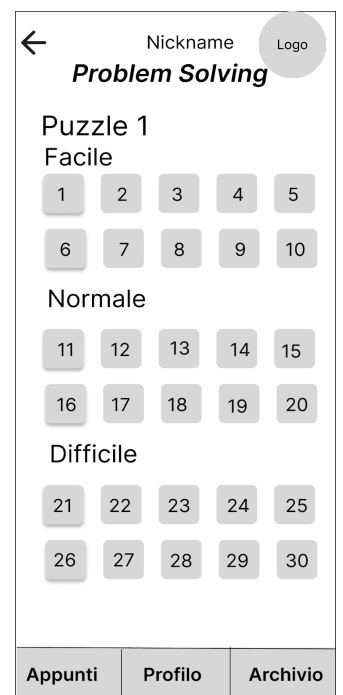


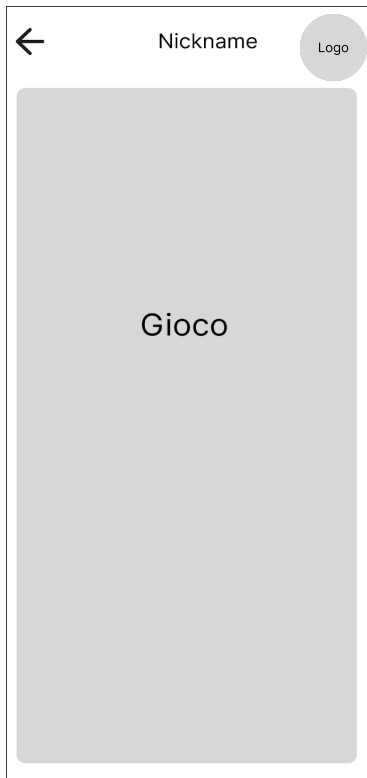
1.3 Scelta della tipologia del livello

Dopo aver selezionato la categoria, l'utente ha la possibilità di scegliere la tipologia del livello.

1.4 Scelta del livello

Dopo aver scelto la tipologia, l'utente ha la possibilità di scegliere un livello tra tre diverse difficoltà (facile, medio, difficile).

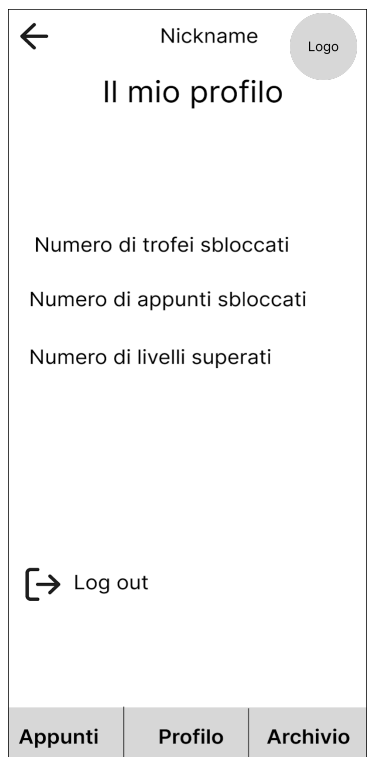
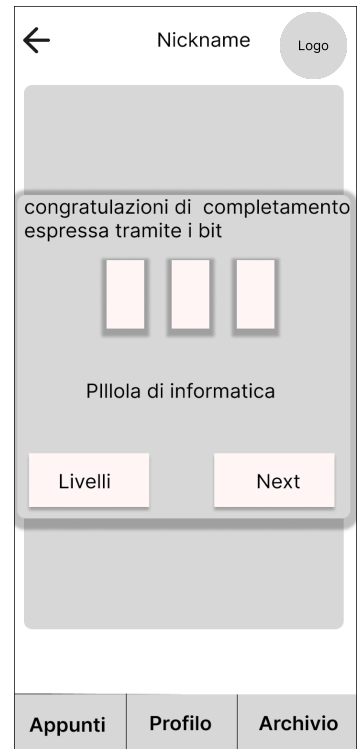




1.5 L'utente Gioca

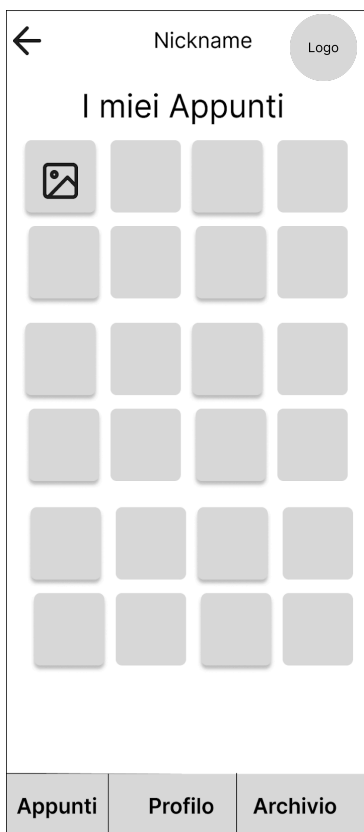
L'utente dopo aver scelto il livello avrà la possibilità di giocare oppure tornare indietro

Questa è la schermata del superamento dell'esame, da qui potrà andare al livello successivo oppure all'activity della scelta del livello



1.6 Profilo utente

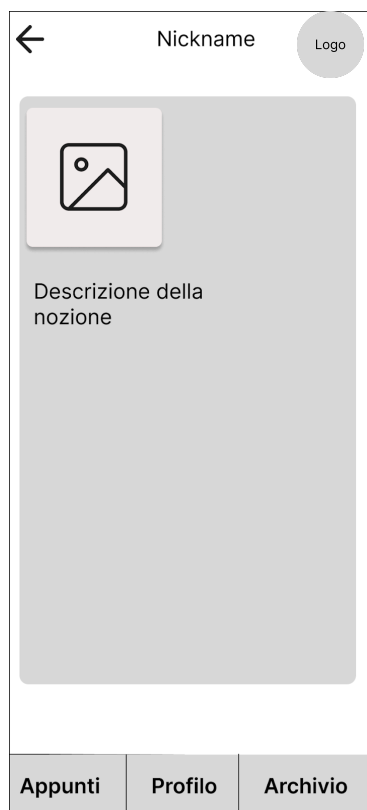
L'utente cliccando su profilo può accedere ai suoi dati nel sistema, come numero di trofei e appunti sbloccati, numero di livelli completati, immagine del profilo e lingua.



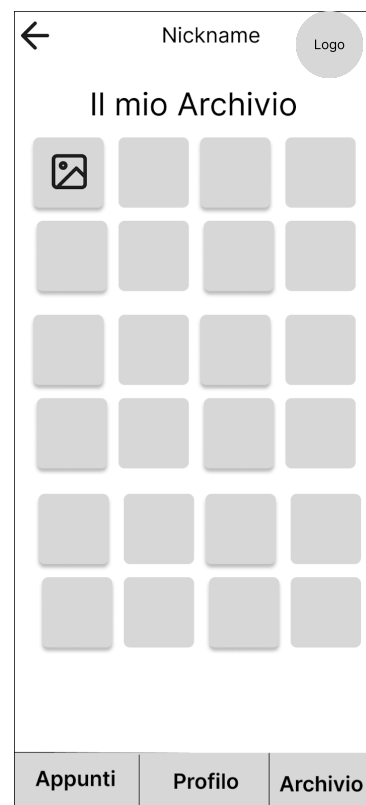
1.7 Appunti e Archivio

Attraverso la sezione “Appunti”, l’utente ha accesso alle icone di tutti gli appunti finora sbloccati.

Premendo a lungo su una specifica icona, viene mostrata una scheda descrittiva dell’appunto associato insieme ad una versione ingrandita dell'icona



Stesso discorso per l’archivio.



2. Relazioni sulle tecniche di valutazione del design

2.1 tecniche del mago di Oz

L'utente ha effettuato l'interazione con i paper skatch. Ad ogni operazione gli veniva mostrato il paper successivo con il quale interagire per il completamento dell'obiettivo richiesto. (L'utente ha già fatto accesso e si trova già nella Home page)

Task 1: “Conoscere il percorso storico dell'informatica”

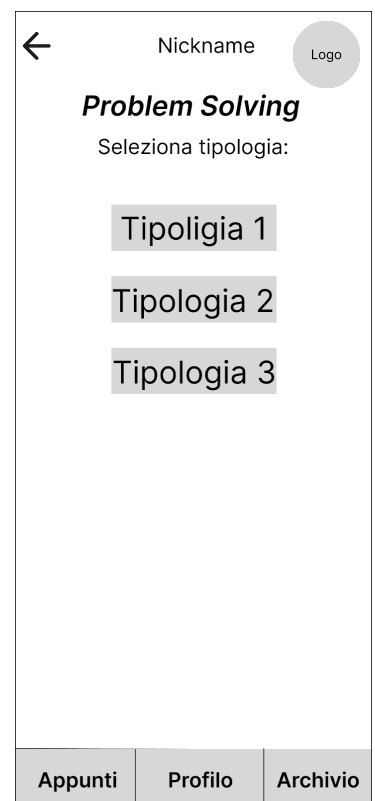
L'utente non ha riscontrato difficoltà nell'adempimento dell'obiettivo. E' riuscito ad accedere all'archivio senza ostacoli, in modo corretto e tempistico.



Task 2: “Sviluppare competenze informatiche”

Durante il task, l'utente non ha capito subito che gli argomenti sulla Home Page erano delle categorie. Per chiarire meglio, abbiamo aggiunto la scritta “Categorie:”. L'utente ha anche suggerito di inserire un tasto play per ogni categoria, per rendere l'interazione più semplice.

L'utente si trova nel paper successivo e deve scegliere la tipologia di livello con cui giocare. Per rendere l'interfaccia più intuitiva, è stata aggiunta la frase “Seleziona tipologia:” e sono stati inseriti dei rettangoli per ogni opzione, in modo da farli assomigliare a dei bottoni e chiarire che sono elementi interattivi da cliccare.



Task 3: “ Monitorare i progressi nello studio”

L'utente non ha riscontrato difficoltà nell'adempimento dell'obiettivo. E' riuscito ad accedere agli appunti senza problemi.

3. Prototipo in Figma

[Prototipo Figma](#)

4. Design Pattern

Nella presente sezione saranno riportati tutti i design pattern, individuati nel sito UI.Patterns.com, utilizzati nell'applicativo.

4.1 Navigation Tabs

L'utente ha la possibilità di navigare all'interno del sistema, cliccando gli elementi che si trovano nella barra di navigazione in fondo alla pagina.

Example



4.2 Home Link

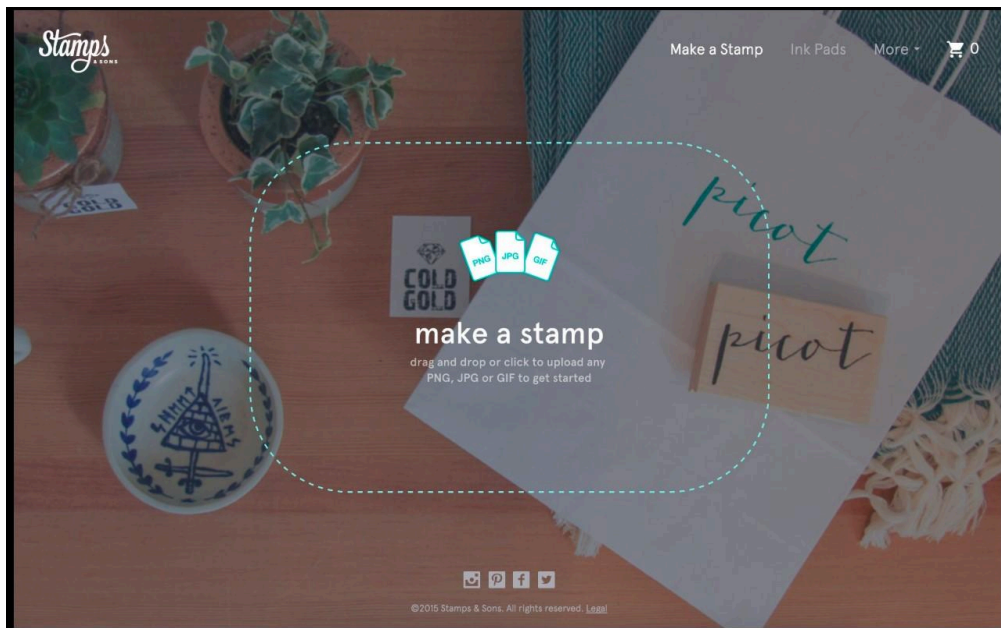
Questa caratteristica fornisce all'utente un rapido ritorno nella schermata di Home, cliccando semplicemente il logo dell'applicazione.

Example



4.3 Drag and Drop

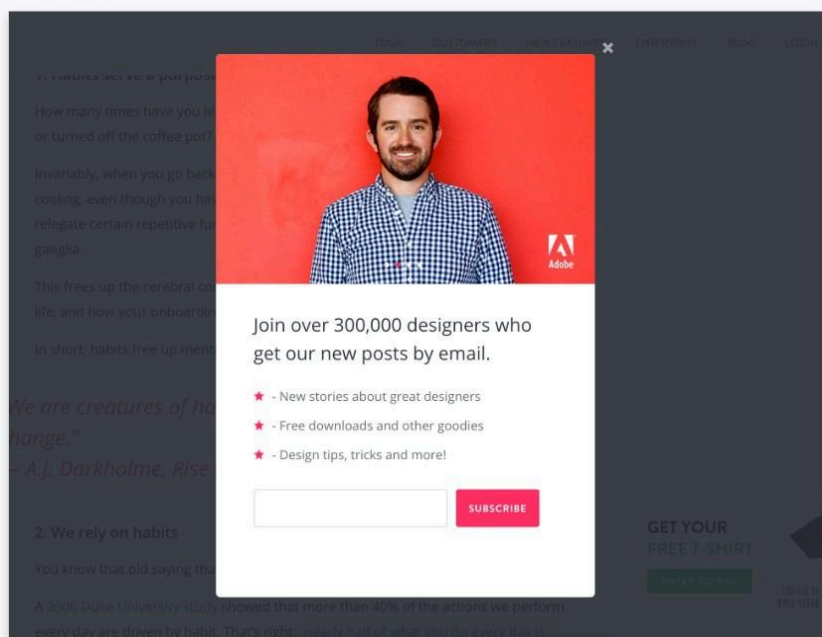
Alcuni minigame hanno la caratteristica di dover trascinare dei componenti sulla griglia di interazione.



4.4 Modal Window

L'utente visualizza alcuni elementi come le “Nozioni” o gli “Appunti”, tramite delle finestre che appaiono sulla schermata corrente del sistema.

Example



5. Relazione sulle tecniche di valutazione del design

Utilizzando la tecnica del Cognitive-Walkthrough, saranno valutati i design del sistema in base ai task e gli scenari dei casi d'uso individuati; gli utenti dovranno rispondere alle seguenti domande:

- L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
- L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
- L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?

A seconda di queste valutazioni verranno riportati alcuni Task:

Task : UC3 – “Interazione con i livelli”

- **Azione 1:** L'utente seleziona la categoria “Problem Solving”
- **Risposta 1:** Viene mostrata la pagina relative alle tipologie di minigame
 - L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
 - L'interfaccia indica che è possibile scegliere la tipologia di minigame che si vuole affrontare.
 - L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
 - L'interfaccia mostra le tipologie di minigame disponibili.
 - L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?
 - L'interfaccia mostra le tipologie di minigame disponibili.
- **Azione 2:** L'utente seleziona la tipologia “Porte logiche”
- **Risposta 2:** Viene mostrata la pagina relative alla difficoltà del minigame
 - L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
 - L'interfaccia indica che è possibile scegliere la difficoltà del minigame che si vuole affrontare.
 - L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
 - L'interfaccia mostra la difficoltà del minigame che si vuole affrontare.
 - L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?
 - L'interfaccia mostra la difficoltà del minigame che si vuole affrontare.

- **Azione 3:** L'utente seleziona un livello della difficoltà "Facile"
- **Risposta 3:** Viene mostrata la pagina relativa alla minigame
 - L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
 - L'interfaccia indica il numero del livello selezionato.
 - L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
 - L'interfaccia mostra il minigame.
 - L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?
 - L'interfaccia mostra il minigame.

Task : UC1: "Ripasso concetti acquisiti"

- **Azione 1:** L'utente seleziona "Appunti" all'interno della home per essere trasferito nella pagina dedicata.
- **Risposta 1:** Mostra le icone per ogni appunto sbloccato.
 - L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
 - L'interfaccia mostra un'icona per la selezione degli "Appunti", con la relativa scritta.
 - L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
 - Nella Home page la selezione è ben visibile.
 - L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?
 - L'interfaccia mostra sia una descrizione che un'icona che lo rappresenta.
- **Azione 2:** L'utente seleziona una tra le tante icone sbloccate.
- **Risposta 2:** si apre una finestra che ti permette di visualizzare l'icona con la descrizione.
 - L'azione corretta sarà sufficientemente evidente per l'utente?
 - Ogni icona è visibile con la propria immagine.
 - L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?
 - Cliccare sull'icona è intuitivo grazie alla scelta dei design pattern.
 - L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?
 - L'interfaccia mostra sia una descrizione che un'icona che lo rappresenta.

6. Parte svolta da ciascun componente del progetto

Membri	Lavoro svolto
Semioli Giovanni	50%
Ballacchino Giuseppe	50%