



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A.
Cantone

Documentazione

Assignment n°2

Gruppo 11

Versione	1.0
Manager del gruppo	Antonio Marcone
Manager della valutazione	Giovanni Borrelli
Manager della documentazione	Francesco Iantosca
Manager di design	Antonio Marcone



Sommario

Casi d'uso	3
Use case per il task T1	3
Use case per il task T2	4
Use case per il task T4	5
Use case per il task T6	6
Revisioni.....	8
Analisi comparativa	9
Sistemi con gli stessi obiettivi	9
Sistemi utilizzati dagli utenti	11
Sistemi diversi scelti come riferimento.....	12
Idee iniziali di progetto	13
Prima idea di progetto	13
Storyboard	14
Sketch.....	14
Seconda idea di progetto.....	16
Sketch.....	17
Storyboard	18
Terza idea di progetto	19
Storyboard	19
Sketch.....	20
Divisione del lavoro	23



Casi d'uso

A partire dalla prima documentazione, in cui abbiamo stabilito dei task utili agli utenti del sistema, abbiamo quindi sviluppato una serie di scenari che ne descrivono i passi necessari. Nello specifico abbiamo scelto di realizzare uno use case per ogni task con priorità alta.

Abbiamo quindi selezionato i task T1, T2, T4 e T6 e li abbiamo sviluppati descrivendo tutti i passi necessari, i flussi alternativi e i possibili errori rispettivamente tramite gli use case UC_1, UC_2, UC_3 e UC_4. Abbiamo quindi realizzato per ognuno una tabella che riporta in una prima parte le informazioni sullo scenario, comprese di entry ed exit condition, in una seconda tutti i possibili flussi.

Use case per il task T1

A partire dal task T1 viene sviluppato lo scenario in cui uno degli utenti vuole organizzare un nuovo evento sulla piattaforma. Questo scenario è sviluppato nell'use case UC_1 riportato nella seguente tabella.

UC_1	Organizzare un evento	Versione	1.0
		Autore	Antonio Marcone
Descrizione	L'utente decide di creare un nuovo evento del collettivo che coinvolga qualsiasi membro voglia partecipare		
Personaggio	Giuseppe		
Entry condition	Giuseppe ha effettuato l'accesso alla piattaforma tramite le sue credenziali ed è nella homepage		
Exit condition On success	Viene creato l'evento mostrandolo all'utente notificandolo di aver creato correttamente un nuovo evento		
Exit condition On failure	Viene mostrato il messaggio che avverte di un errore nella creazione dell'evento		
User priority	Media		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE			
1	Giuseppe	Seleziona l'icona del più "Crea"	
2	Sistema	Visualizza a schermo le diverse sezioni del menu di creazione	
3	Giuseppe	Selezione la voce "Crea evento"	
4	Sistema	Visualizza a schermo la sezione Nuovo evento	
5	Giuseppe	Compila i campi richiesti dalla piattaforma, ovvero:	
6	Giuseppe	Finito di compilare seleziona "Crea" per inviare i dati al sito e creare l'evento	



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

7	Sistema	Controlla che tutti i campi necessari siano inseriti e il formato dei dati sia corretto
8	Sistema	Crea l'evento e reindirizza l'utente alla pagina dell'evento
9	Sistema	Visualizza un messaggio che avverte l'utente della corretta creazione dell'evento
Flusso di eventi ERRORE I: Formato dati errato		
7.1	Sistema	Trova uno o più campi di input il cui formato non è accettabile
7.2	Sistema	Visualizza un messaggio di errore che indica quali campi vanno compilati diversamente
7.3	Giuseppe	Modifica i dati inseriti nei campi per rispettare le richieste del sistema
7.4	Sistema	Riprende il flusso dal punto 7
Flusso di eventi di ERRORE II: Errore di sistema		
8.1	Sistema	A causa di un errore la richiesta di creazione dell'evento fallisce
8.2	Sistema	Visualizza un messaggio che avverte l'utente della fallita creazione dell'evento

Use case per il task T2

Lo scenario che si sviluppa a partire dal task T2 è il caso in cui un utente decide di partecipare ad un evento attraverso la funzione apposita nel nostro sistema. Lo scenario è stato sviluppato nello Use Case UC_2 riportato nella seguente tabella.

UC_2	Partecipazione ad un evento	Versione	1.0
		Autore	Giovanni Borrelli
Descrizione	L'utente decide di partecipare ad un evento attraverso la funzione apposita nel nostro sistema		
Personaggio	Marco		
Entry condition	Marco ha effettuato l'accesso alla piattaforma tramite le sue credenziali ed è nella homepage		
Exit condition On success	Viene mostrato a schermo il messaggio di "Partecipazione avvenuta con successo"		
Exit condition On failure	Viene mostrato a schermo il messaggio "Errore nella partecipazione dell'evento"		
User priority	Alta		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE			



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

1	Marco	Attraverso la barra di ricerca, utilizza delle parole chiave per trovare un evento a cui è interessato
2	Sistema	Visualizza a schermo la lista di eventi che corrisponde alla ricerca di Marco
3	Marco	Seleziona, tra la lista di eventi, l'evento a cui vuole partecipare
4	Sistema	Visualizza a schermo la pagina dell'evento, con tutte le relative informazioni e il bottone "Partecipa"
5	Marco	Seleziona il bottone "Partecipa"
6	Sistema	Visualizza a schermo il messaggio di "Partecipazione avvenuta con successo"
Flusso di eventi ALTERNATIVO: Errore nella Partecipazione		
6.1	Sistema	Visualizza a schermo il messaggio "Errore nella partecipazione dell'evento"

Use case per il task T4

Immaginiamo che Andrea Vietri voglia accedere alla nostra applicazione per leggere le notizie di attualità.

UC_3	Lecture notizie sull’attivismo	Versione	1.0
		Autore	Francesco Iantosca
Descrizione	L’utente decide di leggere le notizie principali riguardanti l’attivismo		
Personaggio	Andrea		
Entry condition	Andrea ha effettuato l’accesso alla piattaforma tramite le sue credenziali, dalla homepage		
Exit condition On success	Viene mostrata la pagina delle notizie		
Exit condition On failure	Viene mostrato il messaggio che indica come stato un errore di rete e la pagina non può essere visualizzata		
User priority	Alta		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE			
1	Andrea	Andrea seleziona l’icona delle notizie	
2	Sistema	Visualizza a schermo la pagina principale delle notizie	
3	Andrea	Utilizzando la scrollbar scorre la pagina visualizzando i titoli delle notizie	
4	Andrea	Una volta trovata la notizia di interesse, Andrea seleziona il titolo della notizia	
5	Sistema	Visualizza a schermo la pagina dedicata alla notizia selezionata	



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

6	Andrea	Legge la notizia
Flusso di eventi ALTERNATIVO: Andrea non legge subito la notizia		
4.1	Andrea	Andrea decide di salvare la notizia per leggerla in un secondo momento
4.2	Sistema	Il sistema la salva sulla pagina utente di Andrea
Flusso di eventi ALTERNATIVO: Andrea condivide la notizia		
6.1	Andrea	Condivide la notizia utilizzando l'apposito tasto
6.2	Sistema	Fornisce un pop up dove l'utente decide a chi mandare la notizia
6.3	Andrea	Sceglie con chi condividere la notizia
Flusso di eventi di ERRORE: Assenza di rete		
2.1	Sistema	Il sistema non riesce a connettersi alla rete
2.2	Sistema	Il sistema visualizza un messaggio di errore
2.3	Andrea	Prova a riconnettersi alla rete
2.4	Andrea	Riprende il flusso dal punto 1

Use case per il task T6

Lo scenario che si sviluppa a partire dal task T6 è il caso in cui un utente decide di contattare direttamente un altro utente inviando in messaggio in privato. Lo scenario è stato sviluppato nel caso d'uso UC_4 riportato nella seguente tabella.

UC_4	Comunicazione diretta con un membro del collettivo	Versione	1.0
		Autore	Antonio Marcone
Descrizione	L'utente decide di parlare in modo diretto con un altro utente del sistema attraverso una conversazione privata		
Personaggio	Andrea, Luigi		
Entry condition	Andrea ha effettuato l'accesso alla piattaforma tramite le sue credenziali ed è nella homepage		
Exit condition <i>On success</i>	Viene inviato il messaggio mostrandolo a schermo con una spunta che indica il suo stato di visualizzazione		
Exit condition <i>On failure</i>	Viene mostrato il messaggio che indica come stato un errore nell'invio		
User priority	Alta		



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A.
Cantone

FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE		
1	Andrea	Seleziona la sezione dei messaggi toccando sull'icona Chat
2	Sistema	Visualizza a schermo la sezione Chat dell'utente con tutte le sue conversazioni
3	Andrea	Seleziona la sezione per scrivere un nuovo messaggio cliccando sull'icona in evidenza
4	Sistema	Visualizza a schermo la sezione Nuovo messaggio con la ricerca tramite username e lista dei propri contatti
5	Andrea	Cerca Luigi tra i contatti e lo seleziona toccando sul suo profilo
6	Sistema	Visualizza la sezione della chat privata di Andrea con Luigi
7	Andrea	Seleziona il box per il messaggio e scrivere quello che vuole dire a Luigi
8	Andrea	Terminato il messaggio preme l'icona di Invia per mandare il messaggio a Luigi
9	Sistema	Recepisce il messaggio salvandolo, inviandolo a Luigi e mostrandolo ad Andrea nella schermata della conversazione privata tra i due
10	Andrea	Visualizza la schermata dei messaggi con Luigi a cui è stato aggiunto l'ultimo messaggio
Flusso di eventi ALTERNATIVO: Conversazione già iniziata		
3.1	Andrea	Seleziona dalla lista delle chat la conversazione già iniziata con Luigi
3.2	Sistema	Salto nel flusso arrivando direttamente al punto 6
Flusso di eventi di ERRORE: Assenza di rete		
9.1	Sistema	Non riesce a recepire il messaggio per problemi di rete
9.2	Sistema	Mostra il nuovo messaggio ad Andrea nella schermata della chat indicando nello stato del messaggio l'impossibilità di invio
9.3	Andrea	Visualizza l'icona di stato del messaggio e si collega ad internet
9.4	Sistema	Riprende il flusso dal punto 9



Revisioni

Nello sviluppo della documentazione per il secondo assignment abbiamo notato un'incongruenza nella priorità dei task nel primo documento. Nello specifico al task T1, relativo all'organizzazione di un evento, era stata assegnata una priorità Media che è inferiore alla priorità Alta del task T2, relativo invece alla partecipazione ad un evento. Questo ovviamente non è possibile dato che il task T2 dipende dal task T1, motivo per cui la priorità di T2 deve essere minore o uguale a quella di T1.

Per questo motivo abbiamo deciso di rivedere la priorità Media di T1 modificandola in Alta, data l'elevata importanza della componente degli eventi nel nostro sistema. Nello specifico quindi la tabella dei task viene aggiornata come segue.

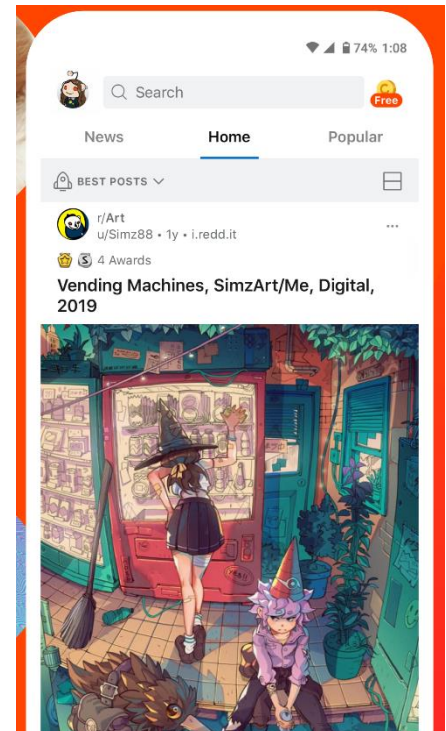
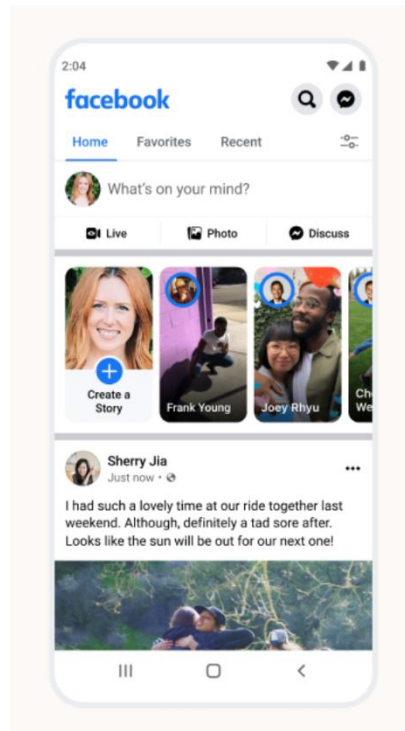
ID	Nome	Descrizione	Priorità
T1	Organizzare un evento	Possibilità di creare un nuovo evento del collettivo che coinvolga qualsiasi membro voglia partecipare	Alta
T2	Partecipare a un evento	Possibilità di segnalare il proprio interesse a partecipare ad un evento del collettivo	Alta
T3	Organizzare un gruppo	Possibilità di organizzare un gruppo dove discutere le proprie idee e confrontarsi con gli altri membri	Media
T4	Lettura notizie attualità	Visualizzare le principali notizie di attualità, come politica o ambiente su una pagina dedicata	Alta
T5	Lettura calendario eventi	Visualizzazione di un calendario che mostra tutti gli appuntamenti organizzati dal collettivo	Media
T6	Comunicazione diretta con un membro del collettivo	Parlare direttamente con uno specifico membro del collettivo	Alta



Analisi comparativa

Sistemi con gli stessi obiettivi

Tra i sistemi che condividono i nostri obiettivi per la community e l'engagement vi sono piattaforme come Twitter, Facebook e Reddit. Ognuna di queste piattaforme utilizza come feed di base per i contenuti una sezione di Homepage. Questa funzionalità è utile per mostrare notizie e contenuti interessanti con cui gli utenti possono interagire.



Tutte le piattaforme in questione condividono un client per smartphone e uno per computer in modo da permettere agli utenti di essere connessi da tutti i loro principali dispositivi. Questa funzionalità può essere un punto di forza per permettere a tutti gli utenti della community di utilizzare comodamente la piattaforma come preferiscono e in qualsiasi momento.

Il problema di una piattaforma come Twitter per la nostra comunità di riferimento è l'assenza di un supporto per funzionalità di gruppi e community che la rende molto scomoda per i nostri utenti. L'unico modo per condividere informazioni della comunità è che abbia un profilo suo gestito da una persona addetta.



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

Per quanto riguarda Facebook è possibile trovare ed unirsi a delle comunità tramite pagine specifiche e gruppi. In questo caso, abbiamo utilizzato come riferimento la comunità “Catai”. Questa comunità pubblica vari post, tra cui sono presenti anche eventi, come il “Cinecatai”.

Partecipanti	Mi interessa	Condivisioni
3	15	0

Per partecipare, bisogna cliccare sull'evento e selezionare “Partecipa” se si vuole partecipare, oppure “Mi interessa” se si è interessati all'evento, oppure se si è ancora indecisi sul voler partecipare e se ciò potrebbe succedere in futuro. Inoltre, Facebook mette a disposizione la funzionalità di vedere chi sono i Partecipanti e gli Interessati, in modo da poterli eventualmente contattare e/o fare nuove conoscenze. Questa funzionalità può essere un punto di forza per permettere a tutti gli utenti della community di comunicare con utenti che partecipano allo stesso evento.

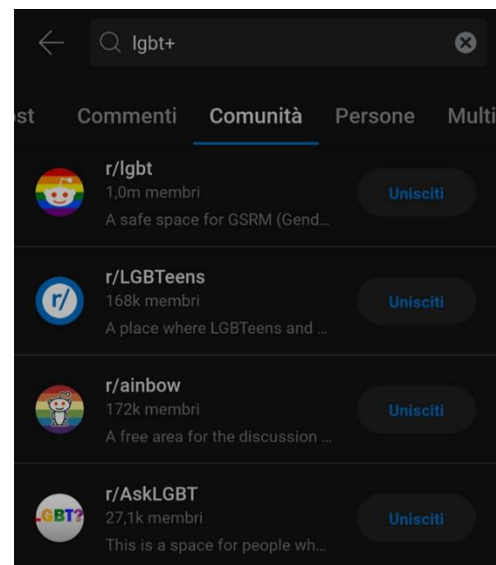
Su Reddit invece ci sono delle comunità, che è possibile trovare tramite l'argomento che li accomuna (nell'esempio “lgbt+”) tramite la barra di ricerca. I risultati della ricerca sono diverse comunità. Ciò permette ad utenti con interessi simili di comunicare tra di loro. Tuttavia, su Reddit, non tutte le comunità organizzano eventi.

Tra i principali punti di forza di queste piattaforme ci sono:

- Possibilità di partecipare eventi o manifestare il proprio interesse verso di essi
- Possibilità di sapere chi sono i partecipanti di un evento
- Possibilità di cercare un evento attraverso la ricerca di parole chiave
- Condivisione informazioni e pensieri tramite post
- Chat tra utenti integrata
- Client per più dispositivi

Tra le principali debolezze ci sono:

- Mancanza di una funzionalità di comunità che abbia tutto ciò che serve
 - Non tutte le comunità offrono la possibilità di partecipare ad un evento
 - Non tutte le comunità offrono la possibilità di sapere chi partecipa ad un evento
- Dover trovare e scegliere una determinata comunità per partecipare ad un evento
- Diversi eventi ammassati assieme, quindi post diversi all'interno di una comunità. Ciò potrebbe creare disordine o confusione.



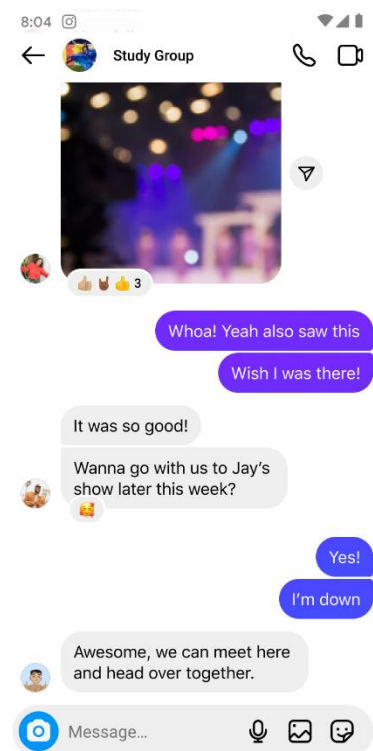
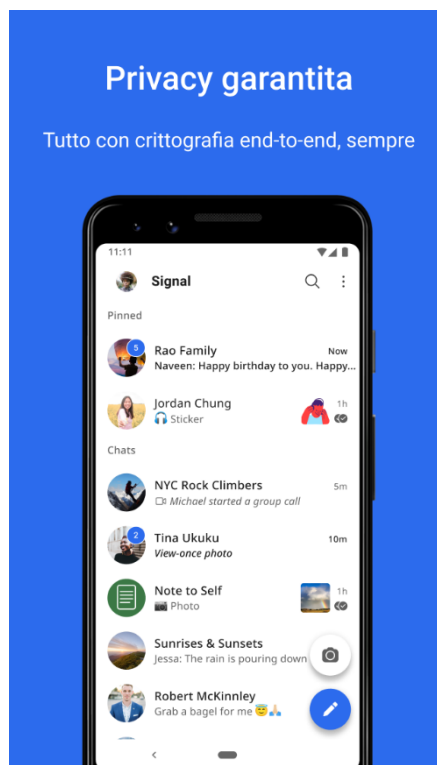


Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

- Funzionalità limitate e simili per essere appetibili ad un vasto pubblico
- Scarsa ottimizzazione delle chat rispetto a sistemi specializzati

Sistemi utilizzati dagli utenti

Tra i sistemi più utilizzati dagli utenti sono presenti invece alcune piattaforme come Telegram, Instagram, WhatsApp e Signal. Nello Specifico si è notato l'uso massiccio di Telegram per gestire la comunicazione diretta tra o utenti o di gruppo. Whatsapp e Signal sono state rilevate come piattaforme alternative utilizzate allo stesso scopo. Instagram invece si è mostrata essere la piattaforma più utilizzata per ricevere notizie in merito ad eventi ed attività.



Queste piattaforme offrono un vasto set di funzionalità per la comunicazione tra utenti in cloud tramite messaggistica istantanea diretta e di gruppo. Tra queste una certa facilità di utilizzo, la possibilità di inviare contenuti di tutti i tipi come immagini, video, GIF e funzionalità extra di sincronizzazione e sicurezza.

Tra le funzionalità che possono essere utili al nostro sistema sono presenti anche feature del tutto assenti nei sistemi presi a riferimento nella sezione precedente. Come la possibilità di creare delle discussioni o di creare un Canale dove vengono pubblicati Avvisi, Aggiornamenti sull'evento e in cui possono mandare messaggi solo gli amministratori o organizzatori.

Tra i principali punti di forza di queste piattaforme ci sono quindi:

- Comunicazione diretta tra utenti semplice e veloce
- Supporto alla comunicazione in gruppo degli utenti
- Funzionalità per effettuare chiamate
- Supporto a funzionalità avanzate di messaggistica istantanea
- Sincronizzazione in cloud dei contenuti



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

Tra le principali debolezze ci sono:

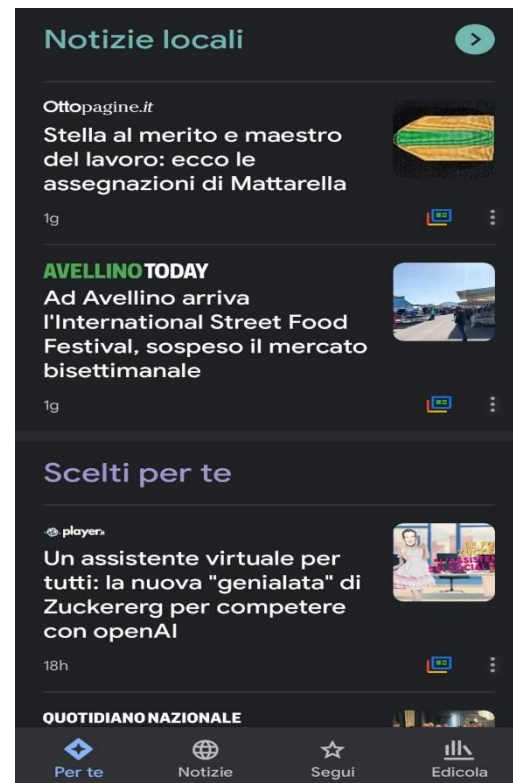
- Mancanza di funzionalità di scambio per una comunità vasta

Questi punti di forza e debolezze spingono i membri della comunità a utilizzare questi sistemi prettamente per la comunicazione con la necessità di utilizzare altri strumenti per funzionalità più specifiche alle loro esigenze.

Sistemi diversi scelti come riferimento

Tra le funzionalità che possono essere utili al nostro sistema sono presenti anche feature del tutto assenti nei sistemi presi a riferimento nelle due sezioni precedenti. Tra queste è importante citare l'esigenza di ricevere notizie da fonti ufficiali come in Google News, (visualizzare una mappa di punti di riferimento per la propria comunità come in Google Maps) oppure visualizzare un calendario degli eventi del proprio collettivo come in Google Calendar, Proton Calendar o altri servizi di calendario condiviso in cloud.

Google News è una piattaforma molto utile per trovare notizie e informazioni su tutto il mondo aggiornate in tempo reale. Utilizza il machine learning per personalizzare la selezione di notizie in base alle preferenze dell'utente. Le notizie nella sua Home Page sono divise per categorie, con una selezione dedicata per l'utente che ha collegato il suo account Google. Inoltre, grazie alla barra di ricerca è possibile cercare la notizia che si vuole leggere.



I punti di forza sono:

- Aggiornamento in tempo reale
- Machine learning
- Barra di ricerca
- Ha come fonti i principali giornali italiani/esteri



- Possibilità di seguire un giornale

Le debolezze invece sono le seguenti:

- Non vi è la possibilità di commentare la notizia sull'app stessa
- Non sono proposte solo notizie rilevanti
- La barra di ricerca, se cliccata, non dà nessun suggerimento sulle ricerche del momento/possibili interessi dell'utente

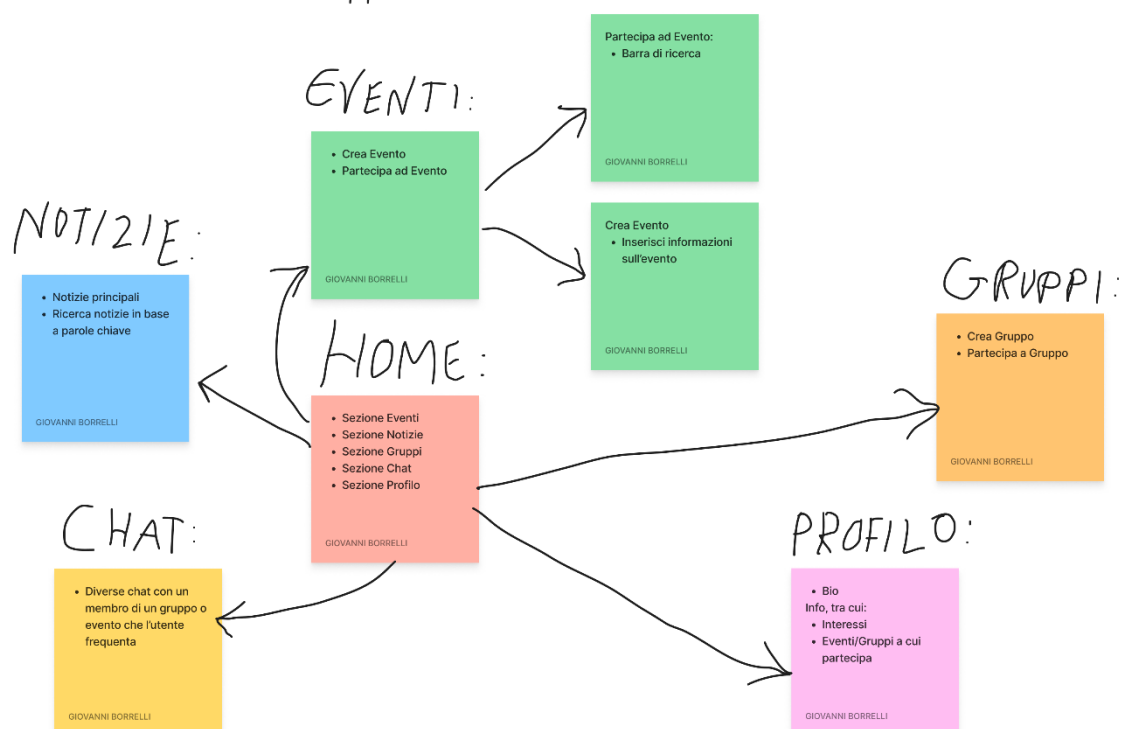
Idee iniziali di progetto

Prima idea di progetto

Nella prima idea di progetto ci siamo soffermati maggiormente sui task relativi all'interazione con gli eventi, quindi sia la partecipazione che la creazione di un evento. Nello specifico, analizzando le diverse funzionalità utili all'utente e la loro priorità, è stato sviluppato un grafico per raggruppare le caratteristiche simili.

Idea di progetto 1

Sviluppata da Giovanni Borrelli



Al termine dell'analisi delle funzionalità necessarie si è deciso di raggruppare le funzionalità in sei sezioni, due principali (Eventi e Gruppi), le quali rappresentano il fulcro del nostro sistema, e altre quattro secondarie. Di seguito sono elencate per importanza in ordine decrescente:



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

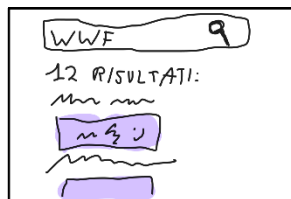
- Eventi: contiene due sezioni. Nella prima si può partecipare ad eventi cercandoli tramite la barra di ricerca utilizzando parole chiave. Nella seconda si possono creare eventi ai quali possono partecipare altri utenti;
- Gruppi: contiene la sezione dove gli utenti possono creare gruppi in cui è possibile interagire (Chat di gruppo);
- Home: contiene un feed di tutte le notizie, gli eventi e i gruppi che possono interessare all'utente.
- Chat: contiene tutte le conversazioni private con altri membri di cui l'utente può aver bisogno;
- Profilo: contiene la Bio (facoltativa) dell'utente e altre informazioni, tra cui i gruppi e gli eventi a cui partecipa e i suoi interessi personali;
- Notizie: contiene la sezione delle notizie principali e/o consigliate, inoltre è possibile utilizzare una barra di ricerca per trovare notizie specifiche.

Storyboard

Dopo aver stabilito il modo in cui le funzionalità potevano essere raggruppate nell'interfaccia si è passati a realizzare uno storyboard che descriveva le azioni necessarie all'utente per partecipare ad un evento. Lo storyboard basato sul task T2 e lo Use Case UC_2 è il seguente:



Marco decide di partecipare ad un evento sulla nostra piattaforma



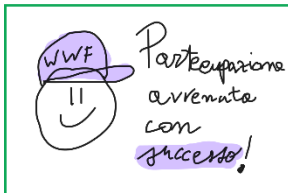
Marco è interessato ad un evento sul WWF, quindi utilizza la barra di ricerca



Tra una lista di eventi a tema WWF, Marco sceglie quello che preferisce



Marco clicca sul pulsante "Partecipa"



Marco è soddisfatto di aver utilizzato il nostro sistema

sketch

Dopo aver sviluppato il flusso sono stati realizzati una serie di sketch per rappresentare meglio come potrebbe essere l'interfaccia utente. L'homepage è stata sviluppata considerando un dispositivo desktop. Tuttavia, sviluppando una web app responsive si potrebbe fare in modo che la visualizzazione si adatti allo schermo mostrando il sistema nel modo ottimale in entrambi i casi desktop e mobile.



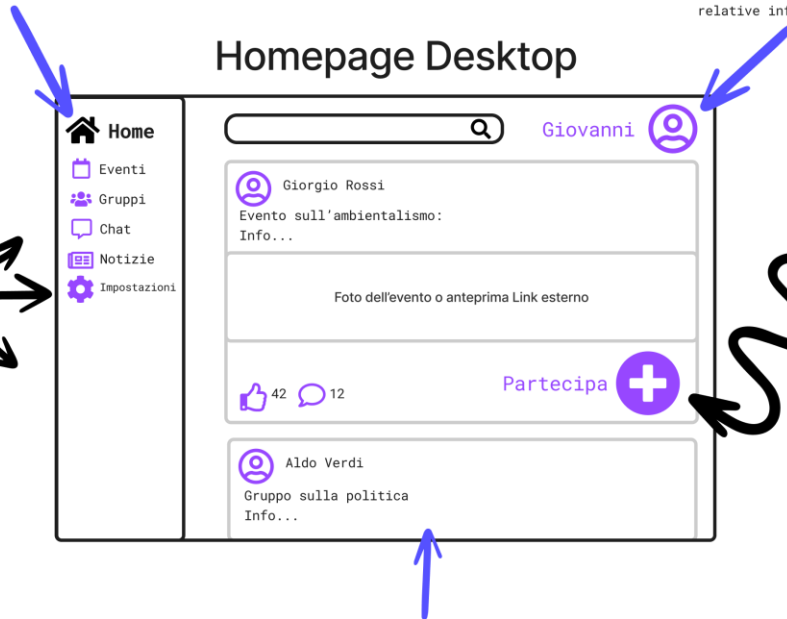
Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

La sezione evidenziata ha l'icona ingrandita e il testo in grassetto, per essere facilmente riconoscibile

Cliccando sull'icona del profilo è possibile accedere alla pagina del profilo con le relative informazioni personali

Homepage Desktop

È presente una navbar laterale in cui è possibile selezionare le varie sezioni e le impostazioni



selezionando il bottone è possibile partecipare all'evento

I contenuti principali, tra cui post su Eventi e Gruppi, sono visualizzati al centro dello schermo

In questo caso la navbar laterale contiene tutte le sezioni tra cui è possibile scegliere, unica eccezione fatta per la pagina del profilo accessibile cliccando sull'icona in alto a destra.

Sezione Eventi

La sezione in cui si trova l'utente è di colore diverso rispetto alle altre sezioni in modo da avere una navigazione chiara e intuitiva

Al di sopra della navbar, è presente l'icona del profilo, le impostazioni, i messaggi e le notifiche, per avere sempre tutto sotto controllo



È presente una navbar in cui è possibile selezionare le varie sezioni o effettuare una ricerca

È possibile osservare e partecipare agli eventi che si seguono o che potrebbero interessare

Attraverso il bottone "Crea Evento", è possibile creare un Evento in modo semplice e veloce

Un'interfaccia alternativa si può avere nel caso in cui la navbar non è più laterale ma è orizzontale. In questo modo i post sugli eventi hanno a disposizione più spazio nello schermo. È possibile sia partecipare a un evento che crearlo, cliccando sull'apposito bottone.



Seconda idea di progetto



Nella seconda idea di progetto ci siamo soffermati sul task della lettura delle notizie, analizzando le diverse funzionalità che l'utente potrà avere a disposizione. Abbiamo realizzato un grafico per descrivere le varie funzionalità. Al termine dell'analisi delle funzionalità necessarie si è deciso di raggruppare le funzionalità in sei sezioni:

- **HOMEPAGE:** contiene un feed di tutte le notizie riguardanti ai giornali seguiti, i post sugli eventi e i post dei gruppi di cui fa parte.
- **CHAT:** contiene tutte le conversazioni private che l'utente tiene con gli altri membri del nostro sistema.
- **GRUPPI:** contiene la sezione dove gli utenti possono creare gruppi; possono trovare un elenco di tutti i gruppi a cui sono iscritti.
- **EVENTI:** contiene la sezione dove gli utenti possono creare eventi; possono trovare un elenco di tutti gli eventi a cui partecipano.
- **PROFILO PERSONALE:** contiene la pagina profilo dell'utente dove può trovare una serie di informazioni.
- **NOTIZIE:** la pagina delle notizie dove l'utente può leggere le notizie di attualità.

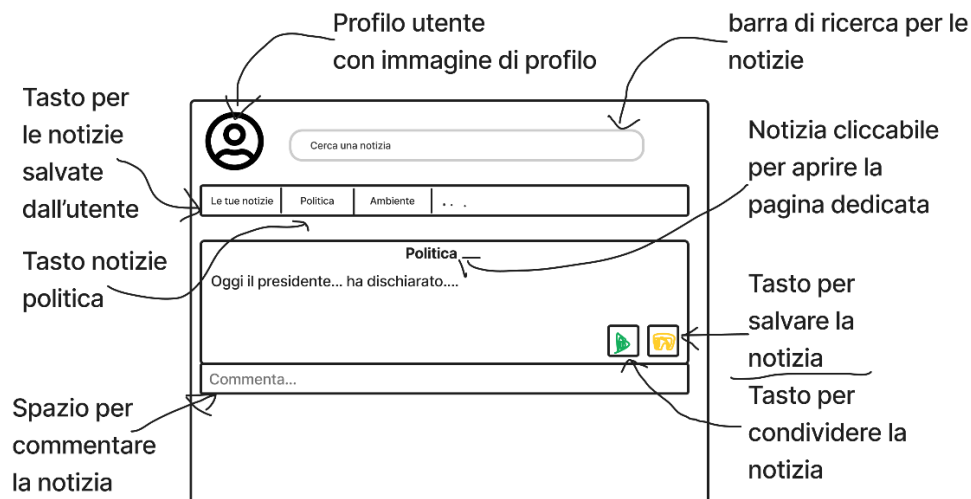
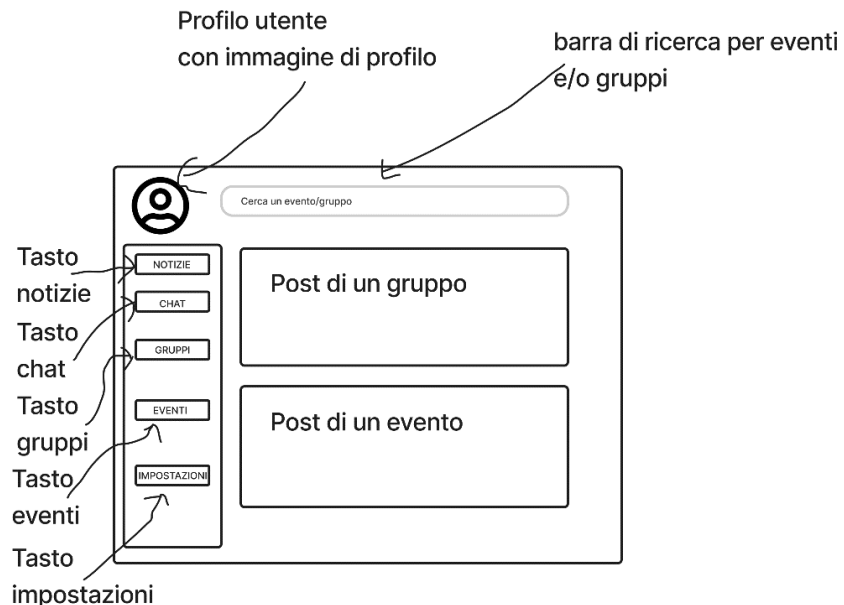


Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

Sketch

Questa è la Homepage della idea di progetto, è stata sviluppata sia nel caso di un dispositivo mobile che uno desktop, rendendo il nostro sistema responsive. Dalla homepage l'utente può vedere i post principali dei gruppi e degli eventi a cui fa parte. Da qui può accedere al suo profilo o cercare altri gruppi o eventi.

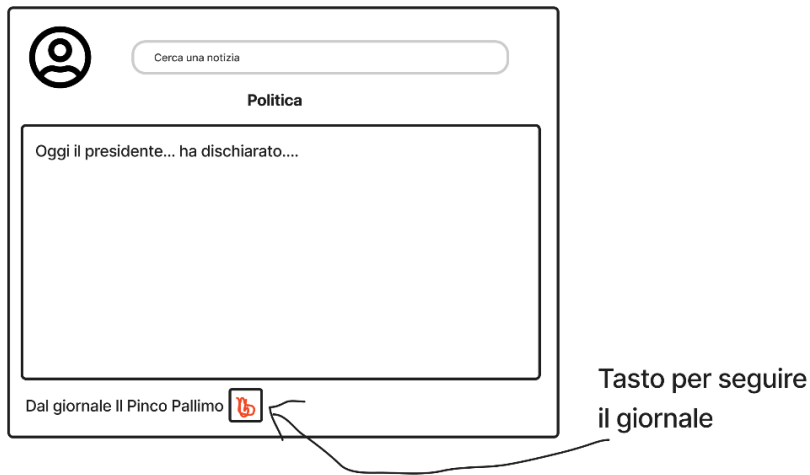
Nel menù laterale troviamo i tasti per accedere alla pagina delle notizie, per accedere alle chat, per accedere ai gruppi di cui si fa parte, per accedere agli eventi a cui si partecipa e abbiamo un tasto impostazioni.



Questa è la Home delle notizie, da qui si possono leggere tutti i titoli delle principali notizie sull'attivismo. L'utente può anche filtrarle per categoria o se desidera può cercare la notizia che più gli interessa tramite la barra di ricerca. Se la notizia gli suscita interesse, ma non può leggerla al momento, tramite il tasto "SALVA" può salvare la notizia per leggerla in un secondo momento. Tramite il tasto "CONDIVIDI" può condividerla all'interno dei gruppi di cui fa parte o nelle chat. Può anche commentare la notizia tramite l'apposita funzione.



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone



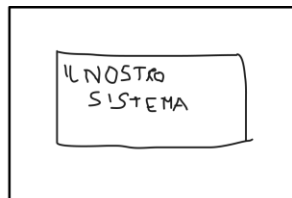
Se la notizia è di suo interesse, cliccando sul titolo potrà aprire la pagina dedicata e leggere la notizia per intero. L'utente se è particolarmente interessato agli articoli di quel preciso giornale, tramite il tasto "SEGUI" potrà seguire il giornale in modo da ricevere nella sua Homepage tutti gli articoli di quel giornale.

Storyboard

Dopo aver stabilito come le funzionalità potevano essere raggruppate nell'interfaccia si è passati a realizzare uno storyboard che descriveva le azioni necessarie all'utente per poter leggere le notizie. Lo storyboard basato sul task T4 e lo use case UC_3 è il seguente:



Andrea vuole leggere le novità in tema politico.



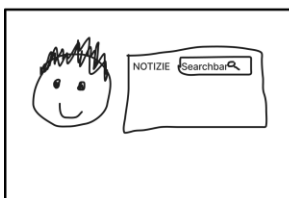
Andrea si collega al nostro sistema o tramite sito web o tramite app installata sul suo pc



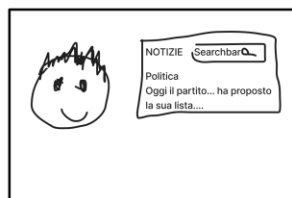
Aperto il nostro sistema, Andrea vede la sua Homepage personalizzata



Nella Homepage seleziona il tasto "NOTIZIE"



Qui Andrea utilizzerà la searchbar per cercare le notizie di suo interesse



Andrea legge soddisfatto le notizie sulla politica che più gli interessano



Terza idea di progetto

Nella terza idea di progetto ci siamo soffermati maggiormente sui task di comunicazione tra gli utenti. Nello specifico, analizzando le diverse funzionalità utili all'utente e la loro priorità, è stato sviluppato un grafico per raggruppare le caratteristiche simili.

Idea di progetto 3

Sviluppata da Antonio Marcone

FUNZIONALITÀ RAGGRUPPATE IN SEZIONI



Nello sviluppo di questa idea di progetto sono state elaborate una serie di funzionalità necessarie al sistema, marcate in rosso, insieme ad altre funzionalità utili. Tra le funzionalità è stato pensato anche il concetto di "momento" come post personale di un utente. L'idea nasce dall'idea di aumentare l'engagement permettendo agli utenti di condividere anche momenti personali, connessi alla comunità, per condividerli con i propri contatti.

Al termine dell'analisi delle funzionalità necessarie si è deciso di raggruppare le funzionalità in cinque sezioni, quattro principali e una secondaria:

- Home: contiene un feed di tutte le notizie, gli eventi e i momenti che possono interessare l'utente
- Chat: contiene tutte le conversazioni, private o di gruppo, di cui l'utente può aver bisogno
- Attività: contiene la sezione delle notifiche unita alla visualizzazione del calendario degli eventi e una raccolta di momenti e notizie
- Cerca: contiene la barra di ricerca universale, che permette di cercare contenuti di tutti i tipi come eventi e utenti, ma anche dei suggerimenti di utenti, canali e comunità consigliate
- Profilo: contiene la pagina profilo dell'utente

Storyboard

Dopo aver stabilito come le funzionalità potevano essere raggruppate nell'interfaccia si è passati a realizzare uno storyboard che descriveva le azioni necessarie all'utente per comunicare. Lo storyboard basato sul task T6 e lo use case UC_4 è il seguente:



Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone



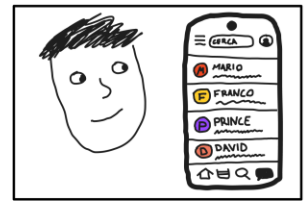
ANDREA VUOLE INVIARE UN MESSAGGIO A LUIGI



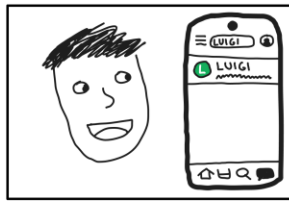
ANDREA SI COLLEGA AL NOSTRO SISTEMA TRAMITE L'APP SUL SUO TELEFONO



APERTA L'APPLICAZIONE VEDI LA SUA HOME PERSONALIZZATA



SELEZIONA QUINDI LA SEZIONE DELLE CHAT



CERCA LUIGI TRA I CONTATTI E LO SELEZIONA



SCRIVE IL MESSAGGIO PER LUIGI E LO INVIA



ANDREA ASPETTA SODDISFATTO UNA RISPOSTA DA LUIGI CONTINUANDO A PARLARGLI

Sketch

Dopo aver sviluppato il flusso sono stati realizzati una serie di sketch per rappresentare meglio come potrebbe essere l'interfaccia utente.

Homepage

L'hamburger apre un pannello laterale a sinistra con tutte le voci utili relative alla homepage



L'icona dell'utente apre un pannello laterale a destra con le voci rapide riguardanti l'utente e l'applicazione

I post nella piattaforma potrebbero essere visualizzati tutti insieme nella home utilizzando un'icona per chiarire il tipo di contenuto

La navbar è sul fondo della pagina su schermo stretto e mostra in evidenza la sezione in cui si trova l'utente

In browser la navbar potrebbe essere sul fondo in una finestra stretta ed espandersi di lato o sopra in una finestra larga

L'homepage è stata sviluppata sia nel caso di un dispositivo mobile che uno desktop, rappresentando una possibile vista in entrambi i casi. Sviluppando una web app responsive si potrebbe quindi fare in modo che la visualizzazione si adatti allo schermo mostrando il sistema nel modo ottimale in entrambi i casi.



Homepage Desktop

Il sito web si adatta alla visualizzazione anche su desktop dove gli elementi sono disposti diversamente



La navbar si sposta di lato, includendo anche il profilo e le voci aggiuntive che sono utili all'utente



I contenuti sono visualizzati al centro dello schermo permettendogli di avere più spazio disponibile

La sezione Chat è presente nella navbar e viene evidenziata quando l'utente si trova al suo interno. Potrebbe essere strutturata come rappresentato in figura.

È stato sviluppato anche uno sketch che rappresenta una conversazione privata tra due utenti, da cui si può accedere attraverso la sezione della Chat.

Chat

L'hamburger apre un pannello laterale a sinistra con tutte le voci utili relative alle chat



Nella sezione Chat sono elencate tutte le conversazioni a cui ha preso parte l'utente



L'icona dell'utente compare in tutte le sezioni principali del sistema inserite nella navbar



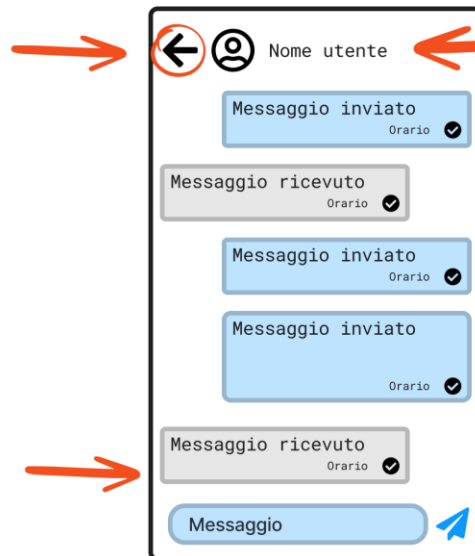
La sezione chat potrebbe avere una sua barra di ricerca per trovare i contatti e andare direttamente alla conversazione, senza dover passare per il loro profilo utente





Messaggi

L'icona della freccia permette all'utente di uscire dalla conversazione e tornare alla sezione Chat



Il nome utente riporta ad una sezione di contatto personale dalla quale si può accedere al profilo utente

Box per inserire il testo del messaggio da inviare accompagnato dal pulsante per mandarlo

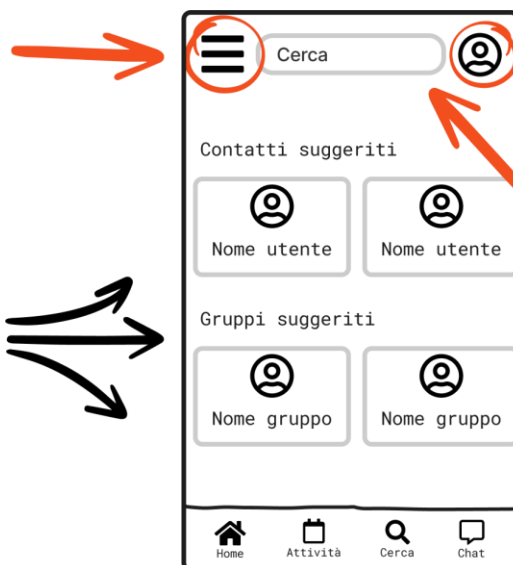
Ogni messaggio mostra in basso a destra l'orario a cui è stato inviato e il suo stato che può essere:

- In invio
- Inviato
- Ricevuto
- Letto

È stato realizzato anche uno sketch della sezione Cerca per mostrare una possibile suddivisione dei contenuti al suo interno.

Cerca

L'hamburger apre un pannello laterale a sinistra con tutte le voci utili relative alla ricerca



L'icona dell'utente compare in tutte le sezioni principali del sistema inserite nella navbar

Nella sezione cerca vengono visualizzati una serie di voci consigliate per gli interessi dell'utente

La sezione cerca ha una barra di ricerca universale che permette all'utente di cercare utenti, gruppi e post/attività



Divisione del lavoro

Ogni Team Member si è occupato dello sviluppo di un caso d'uso relativo ai task del documento dell'assignment precedente, dando la precedenza ai task con priorità alta:

- UC_1: "Organizzare un evento", svolto da Antonio Marcone;
- UC_2: "Partecipazione ad un Evento", svolto da Giovanni Borrelli;
- UC_3: "Lettura Notizie sull'attivismo", sviluppato da Francesco Iantosca;
- UC_4: "Comunicazione diretta con un membro del collettivo", sviluppato da Antonio Marcone;

Ogni Team Member ha svolto l'analisi comparativa relativa al proprio task. Inoltre, Tutti e 3 i membri del gruppo hanno partecipato insieme a diversi meeting per scegliere i punti fondamentali di ogni analisi e riassumerli in un unico paragrafo. Insieme, abbiamo determinato e scelto: i sistemi presi come riferimento, i sistemi con i nostri stessi obiettivi, e i sistemi utilizzati dagli utenti (basandoci anche sulle risposte che abbiamo ricevuto dalle interviste che abbiamo svolto). Infine, abbiamo eseguito un lavoro di revisione e apportato eventuali modifiche.

Ogni Team Member ha sviluppato autonomamente un'idea di progetto a testa, per un totale di tre idee: Giovanni borrelli ha dato priorità alla gestione degli Eventi, prestando particolare attenzione alla partecipazione e creazione degli Eventi. Francesco Iantosca ha dato maggiore importanza alla sezione Notizie mentre Antonio Marcone si è principalmente focalizzato sui task di comunicazione tra gli utenti.

Ognuno ha apportato un contributo significativo al progetto, proponendo idee e mettendosi in gioco. Il carico lavorativo è stato organizzato in modo da dividere i task più importanti equamente assegnando un terzo del lavoro per ogni membro, mentre altri task più semplici sono stati completati da un solo membro.

	Giovanni Borrelli	Francesco Iantosca	Antonio Marcone
Casi d'uso	25%	25%	50%
Revisione	0%	0%	100%
Analisi Comparativa	33.3%	33.3%	33.3%
Idee di progetto	33.3%	33.3%	33.3%
Divisione del lavoro	100%	0%	0%