



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

# Documentazione

## Assignment n°3

### Gruppo 11

---

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

---



## Sommario

Paper Sketch .....	4
Wireframe finali .....	5
Homepage .....	5
Cerca .....	5
Attività.....	6
Pannello utente .....	6
Chat.....	7
Profilo Utente .....	8
Pannello Crea contenuti .....	8
Crea gruppo .....	9
Analisi .....	9
UC_1: Organizzazione evento .....	9
UC_2: Partecipazione ad un evento.....	10
UC_3: Lettura notizie .....	10
UC_4: Comunicazione diretta .....	10
Funzionalità aggiuntive.....	10
Design Pattern.....	11
User Interface Design Patterns .....	11
Persuasive Design Patterns .....	12
Prototipo Figma .....	13
Sviluppo dei mock up.....	13
Creazione dei prototipi .....	14
Valutazione usabilità .....	15
Task e passi necessari .....	15
Utenti coinvolti .....	15
Operazioni ed analisi .....	15
Azione 1 .....	16
Azione 2 .....	17
Azione 3 .....	17
Azione 4 .....	18
Azione 5 .....	18
Azione 6 .....	19
Azione 7 .....	19



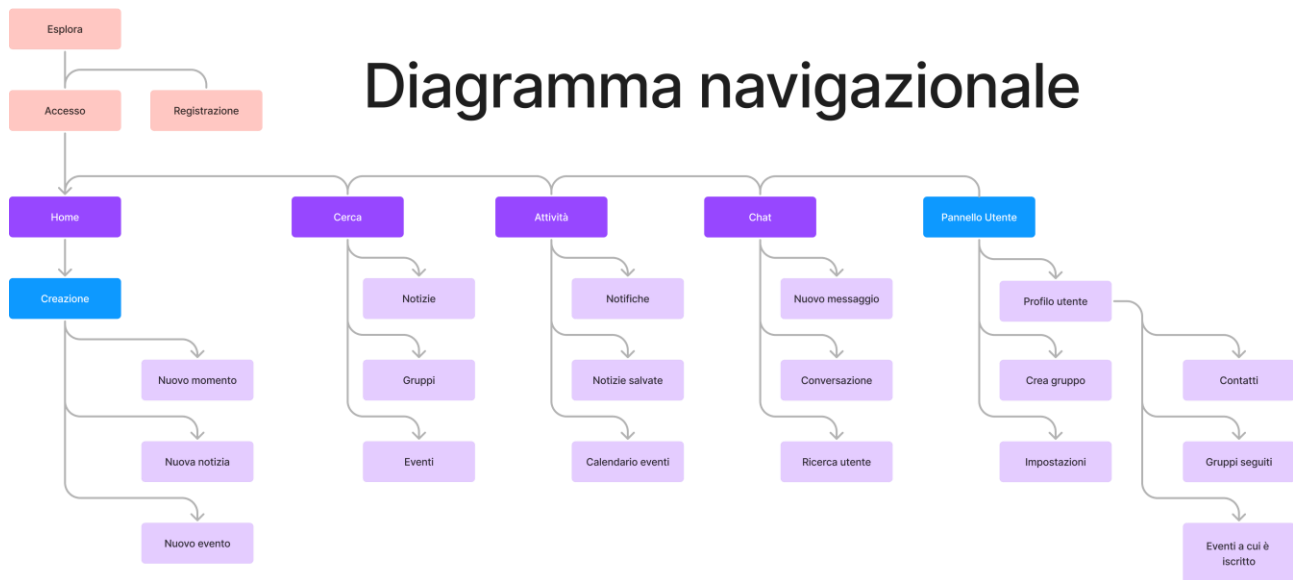
Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno  
Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A.  
Cantone

Conclusioni .....	20
Revisioni.....	21
Divisione del lavoro.....	21



## Paper Sketch

Dopo aver sviluppato tre idee di progetto per il secondo assignment, abbiamo analizzato i tre sistemi sviluppati andando ad analizzare tutte le funzionalità importanti e necessarie per il sistema. Abbiamo quindi iniziato lo sviluppo di una versione definitiva del sistema creando il seguente diagramma navigazionale, in modo da chiarire le sezioni necessarie e il modo di cui era possibile navigare tra le diverse sezioni.



Successivamente abbiamo elaborato, attraverso i seguenti paper sketch digitali, le diverse schermate del sistema decidendo i contenuti necessari a partire dalle idee precedentemente sviluppate. Abbiamo scelto di usare un formato di semplice wireframe per stabilire i contenuti e la loro disposizione senza dare spazio alla grafica, in modo da poter analizzare solo la chiarezza del sistema. Abbiamo quindi analizzato i passi necessari a compiere i task degli utenti tentando di dare più spazio a ciò che era utile per l'utente, meno a quello che sarebbe stato secondario.

Abbiamo quindi modificato gli sketch adattandoli a tutte le possibili necessità dell'utente per migliorare l'usabilità e la chiarezza del sistema.

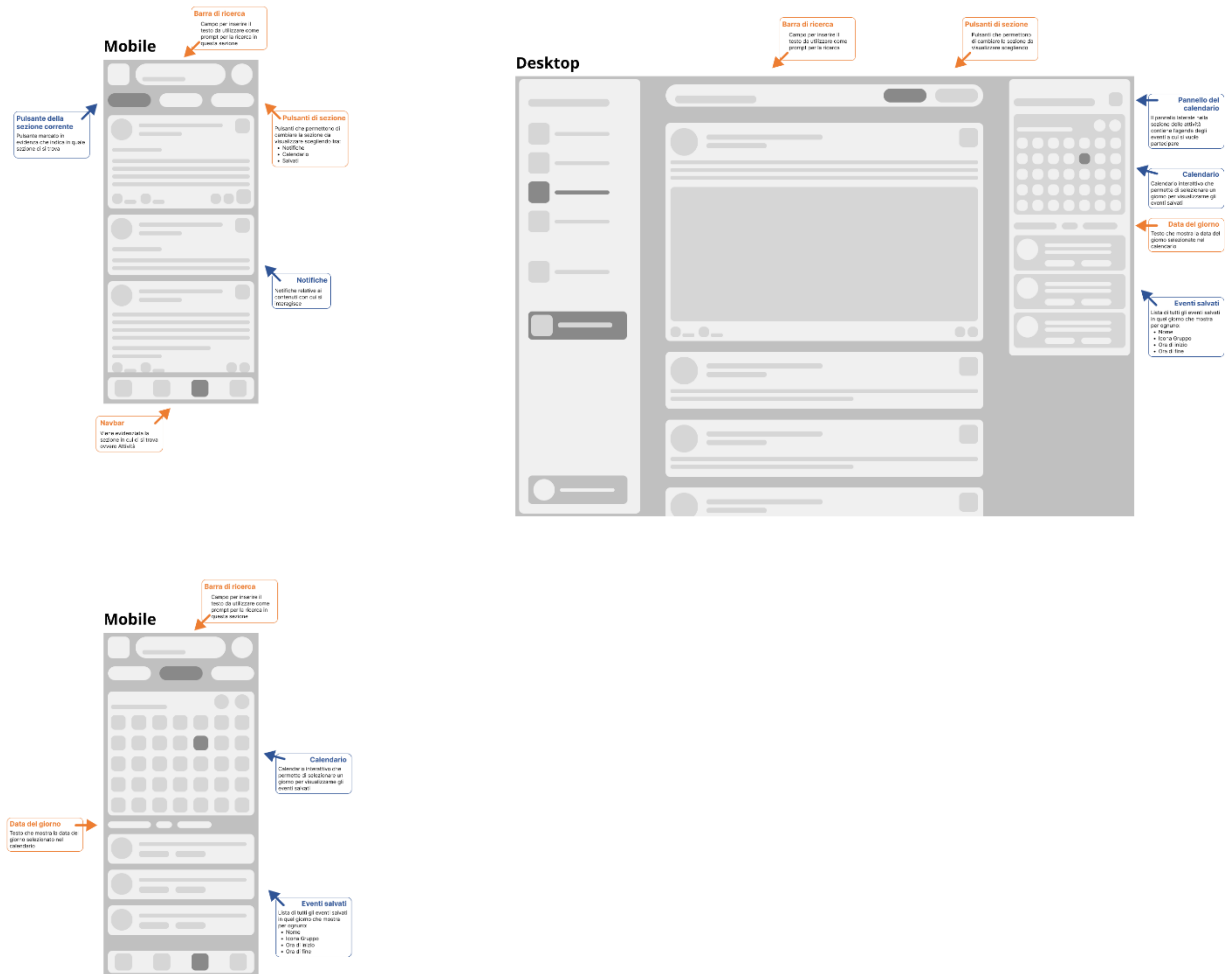




# Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno

## Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

### Attività



### Pannello utente

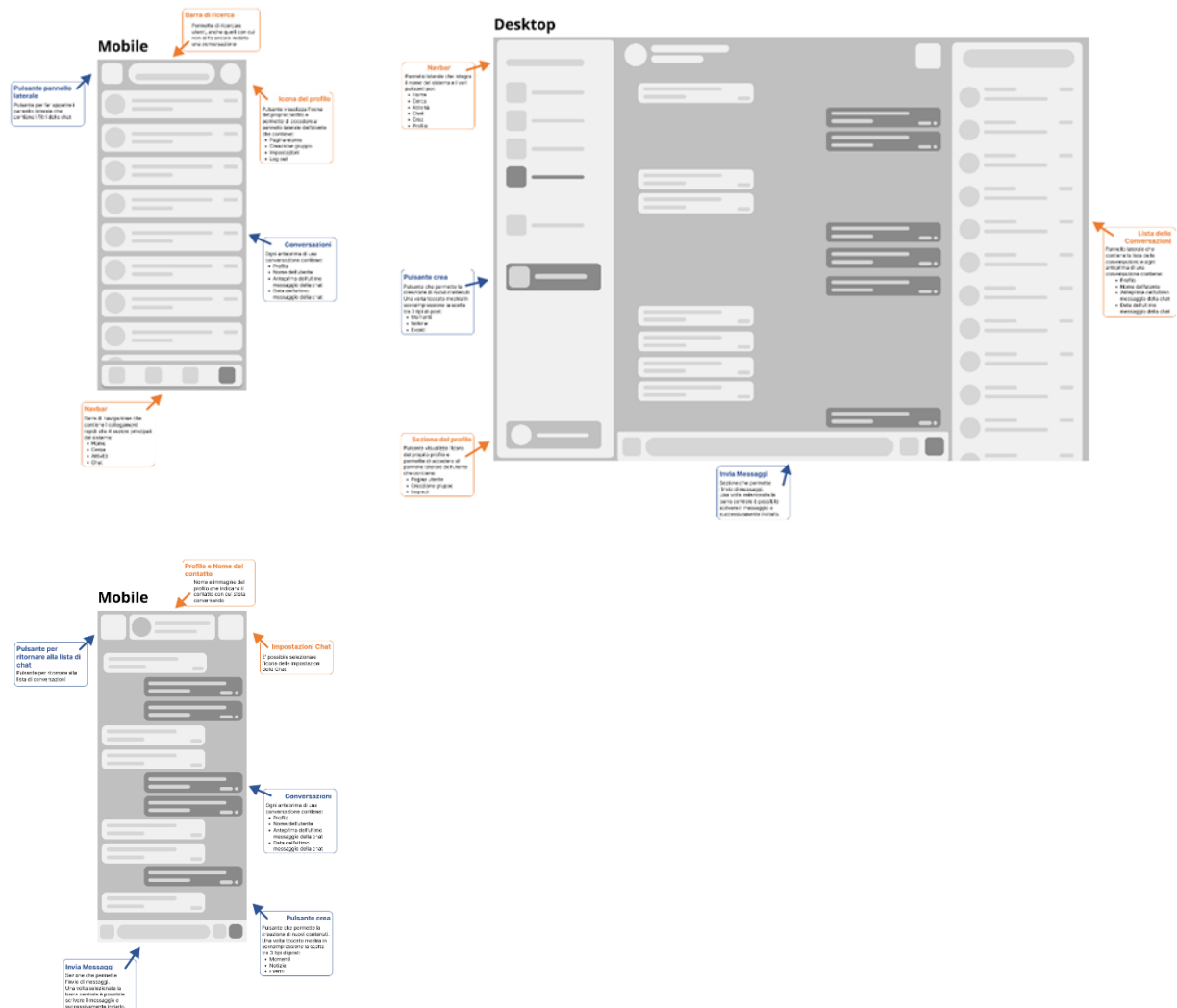




# Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno

## Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

### Chat

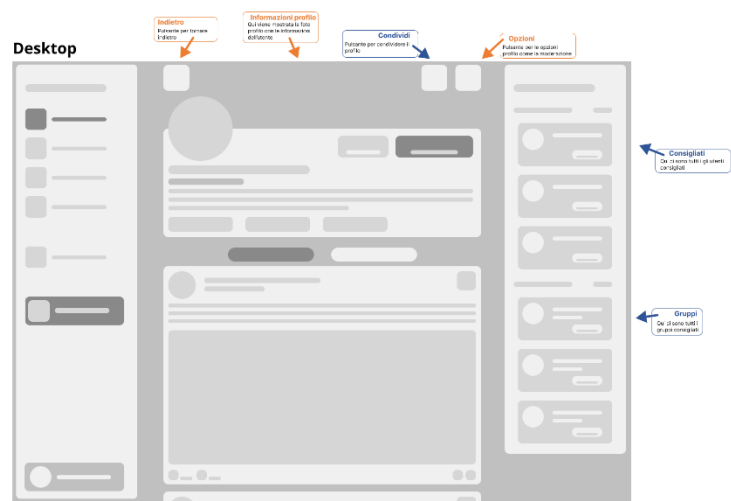
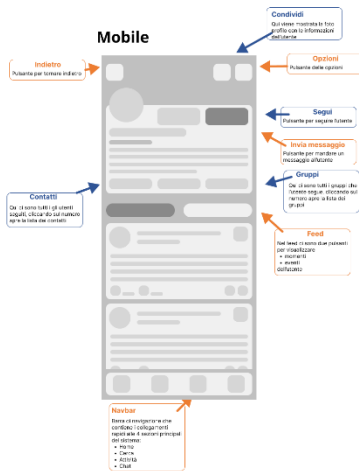




# Laurea Triennale in informatica - Università di Salerno

## Corso di Interazione Uomo-Macchina - Prof.ssa G. Vitiello, Prof. A. Cantone

### Profilo Utente



### Pannello Crea contenuti



Pop up Creazione  
Il pulsante di creazione apre  
un pop-up mobile, in  
cui è possibile creare il  
contenuto.

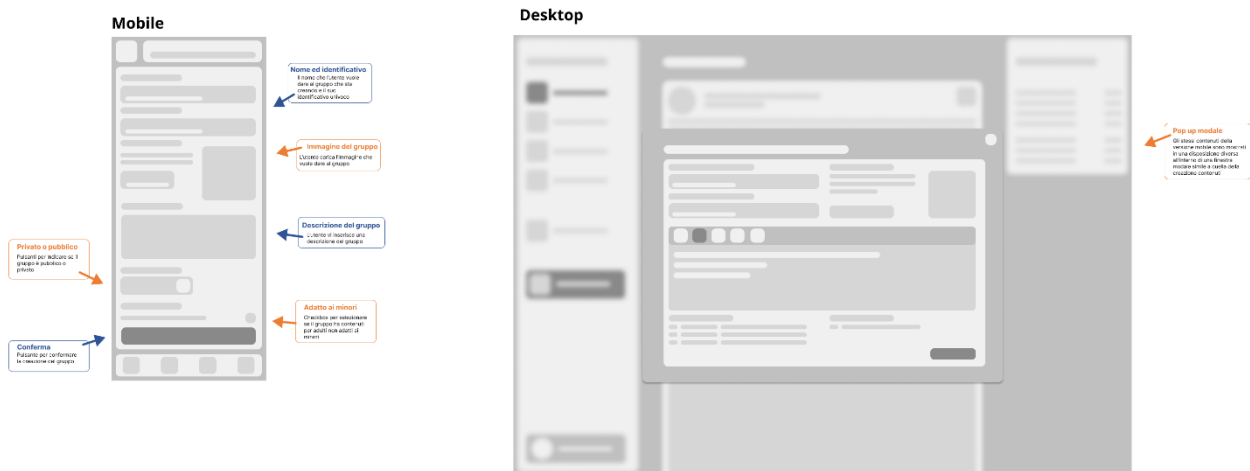


Pop up Creazione  
La finestra di creazione  
contiene il pulsante di  
creazione e un campo  
per il titolo del contenuto.  
Il pulsante di creazione apre  
un pop-up mobile, in  
cui è possibile creare il  
contenuto.





## Crea gruppo



## Analisi

Durante la progettazione delle diverse schermate abbiamo spesso analizzato gli elementi che era necessario inserire, quanto spazio dargli e come dare importanza in modo adeguato alle diverse funzioni, accentuando ciò che ne aveva bisogno. Abbiamo deciso di seguire come approccio di progettazione un design mobile first, partendo sempre prima dalla progettazione per mobile adattandola poi nella versione desktop ottimizzando la maggiore disponibilità di schermo.

Successivamente abbiamo analizzato il flusso dell'utente tra le schermate come con un prototipo iniziale utilizzando la tecnica del mago di Oz, seguendo i diversi scenari elaborati in precedenza.

### UC\_1: Organizzazione evento

Per quanto riguarda l'organizzazione di un evento abbiamo deciso di unire concettualmente eventi, notizie e contenuti originali degli utenti nella categoria dei contenuti. A partire da questo abbiamo quindi ideato in un pannello laterale il pulsante "Crea" che permette di accedere alla sezione di creazione dei contenuti.

Il flusso per l'utente per poter creare un evento diventa quindi premere il pulsante "Crea" da qualsiasi schermata, accedere ad una finestra modale [Crea contenuti](#), scegliere un gruppo e selezionare come tipo di contenuto l'evento e, terminata la compilazione, selezionare "Crea" tornando alla visualizzazione della finestra in cui ci si trovava con una notifica sul risultato dell'operazione.

Su dispositivo mobile era stato pianificato di far accedere invece all'icona di creazione contenuti solo dalla schermata [Home](#) ma, a seguito dell'analisi che abbiamo effettuato con la tecnica del mago di Oz, abbiamo notato che sarebbe stato più coerente far accedere al pulsante da tutte le schermate come nella versione desktop.

Nel progettare le schermate per il primo use case, che è sempre stato il più rilevante per il nostro sistema, abbiamo anche sviluppato attraverso il raggruppamento dei contenuti una nuova idea per il sistema. Considerando che la creazione dei contenuti Notizie ed Eventi è ristretta ai soli utenti che avranno i permessi per farlo all'interno di un gruppo, abbiamo pensato di dare la possibilità agli utenti di condividere esperienze attraverso la creazione di un nuovo tipo di contenuto: il Momento.



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

Un momento vuole essere quindi il fulcro dell'identità del sistema che non è solo raccolta e fruizione di notizie e informazioni ma anche strumento per la condivisione di esperienze personali.

### UC\_2: Partecipazione ad un evento

Analizzando il task della partecipazione ad un evento abbiamo sviluppato le idee da cui eravamo partiti per il primo task. Nello specifico, avendo unito concettualmente tutti i contenuti per la loro creazione abbiamo deciso di fare lo stesso per la loro fruizione. Gli eventi sono quindi stati inseriti nel flusso di contenuti visualizzati nella home, contraddistinti da un'icona propria diversa da quella dei momenti e delle notizie.

Il flusso per eseguire il task inizia quindi dalla schermata [Home](#), dove l'utente scorre i contenuti fino a trovare l'evento che gli interessa. Preme il pulsante per partecipare che, cambiando testo, gli dà conferma di aver selezionato la sua partecipazione. In alternativa, come per il resto dei contenuti, l'utente può selezionare l'anteprima per aprire una visualizzazione dettagliata e premere lo stesso pulsante riportato anche nell'altra sezione.

In entrambe le versioni mobile e desktop il flusso non cambia, garantendo semplicità e continuità all'utente all'interno del sistema in modo da semplificarne il più possibile l'utilizzo.

### UC\_3: Lettura notizie

In merito al task della lettura delle notizie, avendo accomunato tutti i contenuti, abbiamo mantenuto lo stesso flusso. Abbiamo scelto di dare alla notizia una sua icona identificativa e di avere un link con immagine di anteprima per poter riportare una fonte esterna in modo comodo.

### UC\_4: Comunicazione diretta

In merito alla comunicazione diretta tra gli utenti abbiamo pensato di dedicarne una sezione apposita da aggiungere anche alla navbar. Avendo fatto riferimento per il nostro sistema ai sistemi che i nostri utenti sono già abituati ad utilizzare abbiamo deciso di ispirarci a Telegram nell'interfaccia, integrando i contenuti in modo simile. Abbiamo quindi scelto di avere una lista di conversazioni, una barra di ricerca esclusiva tra le conversazioni e i contatti.

Il flusso dell'utente parte quindi dalla schermata [Chat](#) raggiungibile tramite la navbar. L'utente può quindi cercare nella lista di conversazioni quella che gli interessa continuare o tramite la barra di ricerca il contatto con cui vuole interagire. A quel punto arriva alla schermata della [Conversazione personale](#) con l'altro utente. Da qui può quindi mandare messaggi all'utente in questione.

La versione mobile che è stata progettata per prima ha ovviamente nel flusso un passaggio tra due schermate, la lista di conversazioni e la conversazione privata; nel caso della versione desktop però abbiamo voluto sfruttare lo spazio aggiuntivo di cui si disponeva per permettere all'utente di avere a disposizione in contemporanea nel centro della pagina la conversazione e nel pannello laterale destro la lista di tutte le conversazioni.

Analizzando il flusso abbiamo stabilito che questa soluzione riusciva a ottimizzare a meglio l'esperienza utente, ma abbiamo notato che sarebbe stato comodo avere a disposizione anche un messaggio di creazione messaggio più chiaro.

### Funzionalità aggiuntive

Oltre alla progettazione delle schermate direttamente collegate agli scenari che avevamo analizzato come i più importanti per il sistema abbiamo realizzato una serie di schermate aggiuntive. Per queste schermate



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

abbiamo preso in considerazione i task meno rilevanti e tutte le funzionalità aggiuntive che abbiamo ritenuto utili per gli utenti.

Abbiamo quindi tentato di realizzare tutte le sezioni ideate nel diagramma navigazionale che abbiamo ritenuto rilevanti. Tra queste, ad esempio, o quelle delle sezioni Cerca, Attività e Crea gruppo.

## Design Pattern

### User Interface Design Patterns

Nella progettazione dell'interfaccia utente del sistema abbiamo scelto di integrare molti design pattern che potessero aiutare a migliorare l'usabilità del sistema e la user experience.

Tra i pattern utilizzati abbiamo scelto di integrare tutti quelli connessi ai social network data la natura del nostro sistema che è prettamente sociale. Nello specifico abbiamo utilizzato l'[Activity Stream](#) per consentire agli utenti di visualizzare tutti i contenuti di loro interesse in un flusso unico. Il pattern [Friend](#), integrato con quello di [Follow](#) e di [Friend List](#) sono stati utilizzati per permettere agli utenti del sistema di avere una serie di contatti come amici con cui poter interagire.

Per permettere una maggiore interazione tra gli utenti è stato previsto anche l'utilizzo del pattern [Chat](#) data la necessità espressa dalla community di avere un sistema di comunicazione integrato. Per poter condividere il sistema con altri amici e permettere alla comunità di coinvolgere amici con ancora registrati è stato deciso di includere anche il pattern di [Invite Friends](#) quando si condividono i contenuti.

Il [Password Strength Meter](#) è stato incorporato per aiutare gli utenti ad avere maggiore sicurezza nella scelta della password, in quanto fornisce indicazioni sul livello di complessità della password scelta. La [Structured Format](#) è stata utilizzata per fornire un formato ben definito in cui gli utenti possono inserire informazioni in modo ordinato e coerente. Il [WYSIWYG](#) è stato scelto per fornire un editor di testo semplice da usare con funzionalità avanzate. L'[Input Feedback](#) è stato utilizzato per fornire all'utente un feedback immediato e visivo sulle azioni che sta eseguendo nell'applicazione. Il [Calendar Picker](#) è stato incluso per facilitare la selezione di date in modo efficiente. Il [Drag and drop](#) è stato utilizzato per consentire all'utente di trascinare e rilasciare oggetti all'interno dell'applicazione web in modo più intuitivo. L'[Input Prompt](#) è stato aggiunto per guidare l'utente attraverso le azioni che devono essere eseguite per completare una determinata attività.

Il pattern [Settings](#) ci permette di gestire le impostazioni dell'applicazione in modo semplice e intuitivo per l'utente. I [Morphing Controls](#) sono stati inclusi per la loro flessibilità e per consentire all'utente di personalizzare l'aspetto dell'interfaccia utente in modo facile e veloce. I [Good Defaults](#) sono stati scelti per fornire ai nuovi utenti dell'applicazione web un'esperienza di utilizzo semplice e intuitiva fin dall'inizio. Il [Forgiving format](#) è stato utilizzato per evitare errori di inserimento dati e facilitare la correzione degli errori commessi dall'utente. Il [Wizard](#) è stato utilizzato per guidare l'utente attraverso una serie di passaggi che devono essere eseguiti per completare una determinata attività in modo chiaro e intuitivo. Lo [Step left](#) è stato utilizzato per guidare l'utente attraverso tutti i passi necessari a completare la registrazione al sistema creando un nuovo account. Infine, il [Flagging & Reporting](#) è stato incluso per permettere agli utenti di comunicare eventuali problemi nel sistema e suggerire una moderazione dei contenuti.

Nell'ambito navigazionale abbiamo usato il pattern delle [Navigation Tabs](#) creando una navbar che contiene le sezioni principali del sistema; All'interno di alcune pagine con contenuti diversi invece è stato usato il pattern dei [Module Tabs](#), poiché consentono di organizzare i contenuti in maniera chiara e intuitiva per gli utenti. Inoltre, abbiamo utilizzato il pattern del [Modal](#) per la creazione di finestre modali necessarie per la



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

gestione di attività specifiche dell'applicazione, come ad esempio la visualizzazione espansa di un contenuto o la creazione di gruppi e nuovi contenuti.

Le [Notifiche](#) sono state utilizzate per la segnalazione degli eventi e delle attività relative ai singoli utenti, mentre l'[Home Link](#) offre una navigazione diretta alla pagina principale del sistema, facilitando la navigazione. Il [Vertical Dropdown Menu](#) è stato scelto per la sua capacità di organizzare in modo chiaro le opzioni di navigazione aggiuntive relative alle funzionalità connesse all'account.

Per poter permettere una fruizione dei contenuti comoda a tutti gli utenti abbiamo scelto di utilizzare l'[Adaptable View](#) per l'adattabilità della visualizzazione del testo a qualsiasi utente che riesce a permettere. Altri design pattern, come [Cards](#), [Carousel](#), [Progressive Disclosure](#), [Continuous Scrolling](#) e [Event Calendar](#), sono stati scelti per la loro capacità di presentare in modo chiaro e intuitivo le informazioni, semplificando la navigazione all'interno dell'applicazione. Infine, il pattern dei [Favourites](#) è stato scelto per consentire all'utente di salvare rapidamente le informazioni di interess, semplificando la navigazione e l'accesso a tali informazioni in futuro.

Per la parte del Dealing with data abbiamo utilizzato il design pattern [Autocomplete](#) per aiutare gli utenti a completare il testo durante la ricerca, rendendo più efficiente la ricerca stessa. Il design pattern [Search Filters](#) è stato invece utilizzato per facilitare la selezione di un subset di dati a partire da un insieme più ampio e per permettere agli utenti di avere una maggiore precisione nel loro risultato di ricerca.

### Persuasive Design Patterns

Al fine di incrementare l'engagement degli utenti sulla nostra piattaforma e motivarli a interagire maggiormente con il nostro sistema, abbiamo utilizzato i seguenti Persuasive Design Pattern.

Attraverso l'utilizzo del pattern [Curiosity](#), abbiamo ideato una sezione "Cerca" in cui inserire suggerimenti su eventi, gruppi e utenti con interessi simili all'utente per stimolare la loro curiosità e invogliare l'esplorazione della nostra piattaforma. L'Attention è stato utilizzato attraverso la tecnica del [Tunneling](#), ovvero la focalizzazione dell'attenzione dell'utente sui Pop-Up di creazione, grazie all'oscuramento dello sfondo che lo nasconde.

La suddivisione del task di creazione in parti più semplici grazie al design pattern [Zeigarnik Effect](#), aiuta gli utenti a sentirsi più sicuri e soddisfatti durante la fase di registrazione. Il [Tailoring](#), invece, permette di mostrare eventi e opinioni degli utenti che interessano all'utilizzatore, rendendo la piattaforma più personalizzata e coinvolgente. Nei Game Mechanics, abbiamo trovato utile utilizzare i Gameplay rewards e gli [Achievements](#) (versione soft), come incentivi per gli utenti ad utilizzare di più la piattaforma. Infine, attraverso il Social Biases, abbiamo dato all'utente la possibilità di esprimersi attraverso la personalizzazione del proprio profilo tramite il pattern della [Self Expression](#) e l'aggiunta di qualifiche, aumentando la loro reputazione sulla piattaforma attraverso il pattern della [Reputation](#).



## Prototipo Figma

Dopo aver terminato la realizzazione e l'analisi dei paper sketch sottoforma di wireframe, aver analizzato delle raccolte di design pattern e scelto quelli che sarebbero stati utili al nostro sistema e in che contesto, siamo passati allo sviluppo prototipo in Figma.

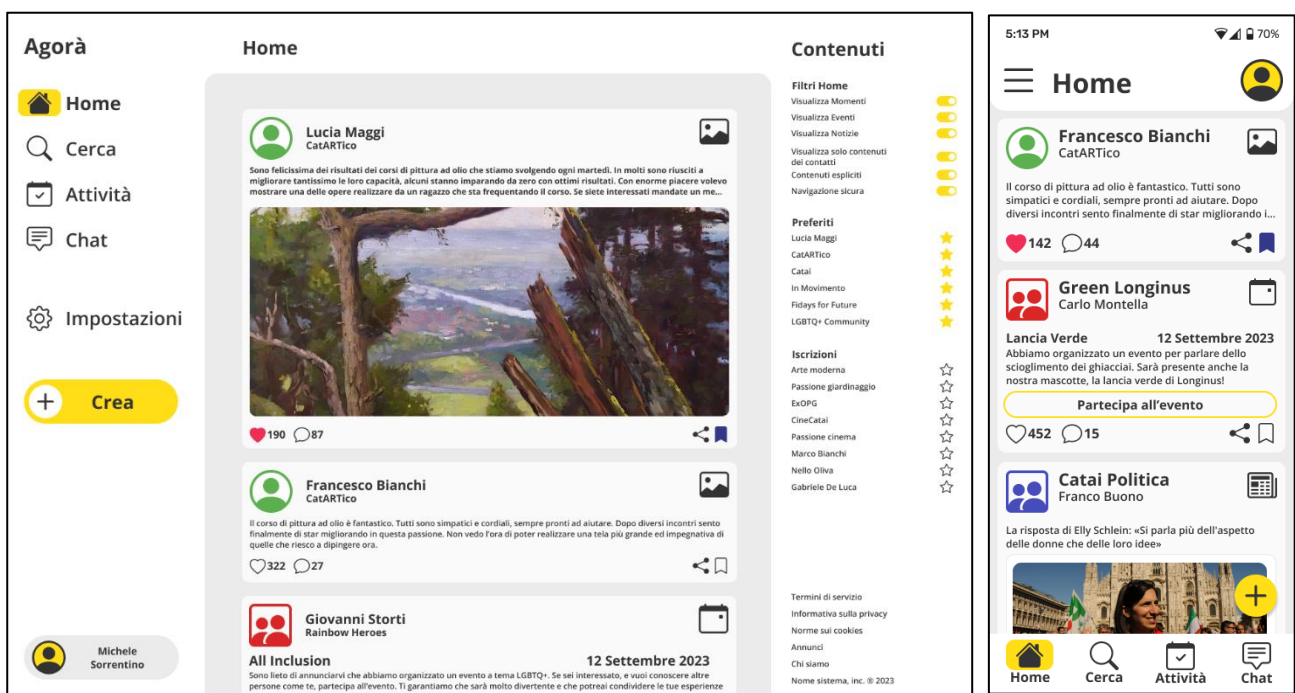
Per creare il prototipo siamo partiti dallo scegliere uno stile estetico da utilizzare come guida e dei colori chiave. Abbiamo scelto di ispirarci al [Material You](#) di Google, che segue una filosofia meno incentrata sul concetto di forma che segue la funzionalità ma più sulla componente emozionale di forma che segue i sentimenti. Nello specifico abbiamo preso varie idee dalla nuova versione dello stile Material semplificandole per questa progettazione iniziale del sistema.

Abbiamo quindi deciso di progettare un sistema personalizzabile in modo da migliorare l'accessibilità ma anche il coinvolgimento emotivo dell'utente; l'estetica semplice e poco personalizzata è infatti un punto debole comune a molti dei sistemi utilizzati dalla nostra comunità di utenti.

Prima di iniziare a realizzare i mock up quindi stabilito negli stili di Figma la nostra palette di colori e la tipografia del sistema.

## Sviluppo dei mock up

La prima pagina che abbiamo realizzato come mock up è stata la homepage, in modo da stabilire uno stile di base per il nostro sistema da mantenere coerente in tutto il sistema.

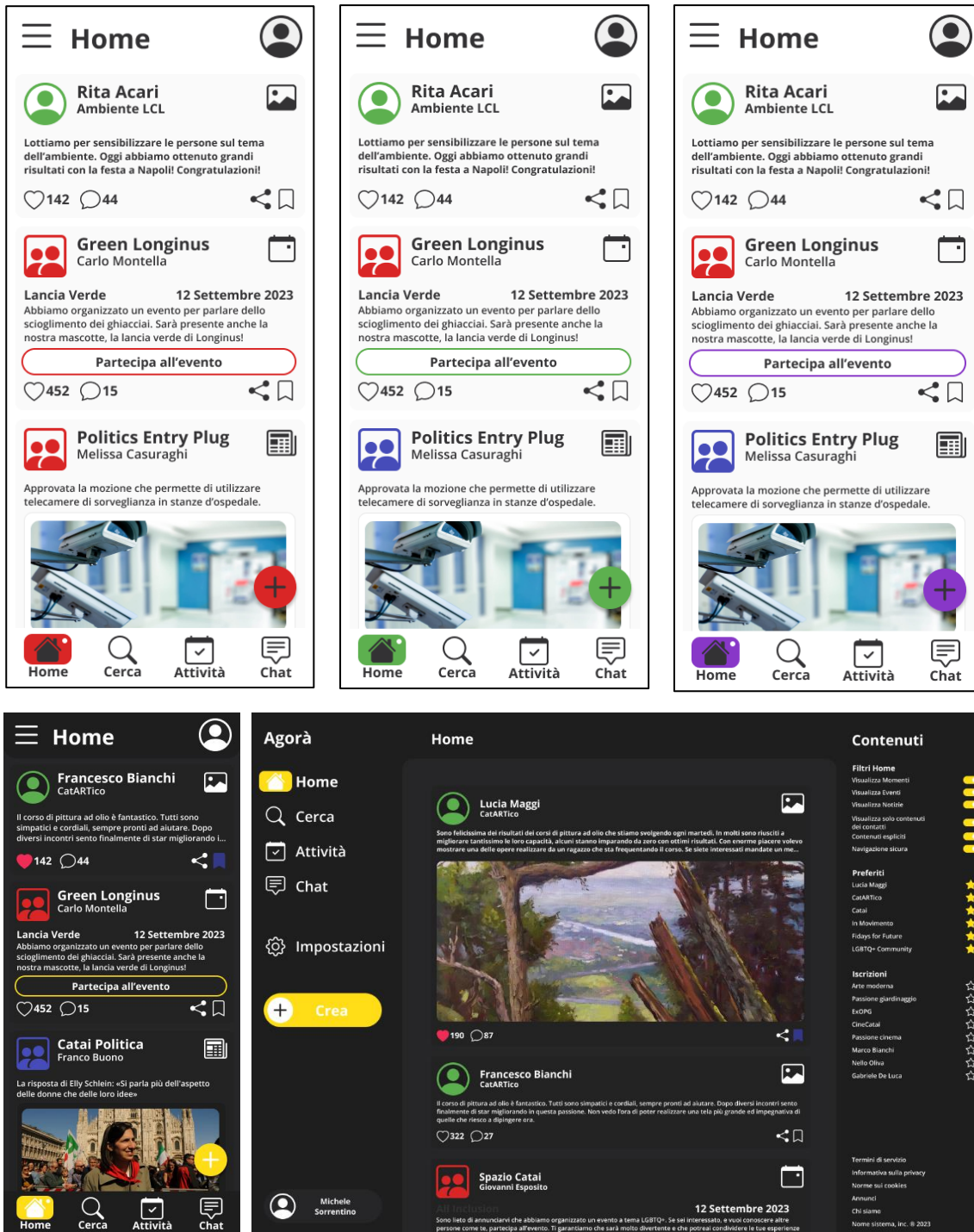


Per permettere la personalizzazione dell'interfaccia abbiamo progettato una personalizzazione del tema e dei colori tramite alcuni mock up di esempio relativi alla stessa homepage riportati di seguito.





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



Terminata la progettazione della homepage abbiamo realizzato tutte le altre schermate rappresentate nei paper sketch digitali apportando le modifiche stabilite nella valutazione. Abbiamo mantenuto una continuità nel design di tutte le schermate assicurandoci di evitare incongruenze nell'uso delle sezioni.

## Creazione dei prototipi

Una volta terminata la realizzazione di tutti i mock up abbiamo connesso le schermate realizzando due prototipi separati, uno per la versione mobile e uno per la versione desktop. Abbiamo quindi testato la navigazione nel sistema immedesimandoci negli utenti per controllare che l'interfaccia fosse chiara.



## Valutazione usabilità

Per valutare l'usabilità del sistema progettato abbiamo scelto di utilizzare la tecnica del cognitive walkthrough in modo da realizzare un'interfaccia chiara e semplice a partire dai task chiave per gli utenti della nostra comunità.

Nello specifico il sistema che abbiamo progettato è una piattaforma online per una comunità di attivismo pensata come un social network. Il sistema permette agli utenti di interagire tra loro pubblicando informazioni su momenti personali, eventi e notizie o tramite messaggi diretti o di gruppo.

Per rappresentare il sistema nella sua versione mobile e desktop sono stati realizzati due prototipi ma per la valutazione ci concentreremo sulla versione desktop del sistema, anche se durante la progettazione abbiamo tentato di mantenere l'interazione in entrambe le versioni il più simile possibile per riuscire a permettere familiarità nell'uso del sistema per gli utenti.

## Task e passi necessari

Il task preso in analisi è il T1 ovvero la creazione di un nuovo evento, una delle azioni più importanti nel nostro sistema. Nello specifico consideriamo la creazione di un evento dal titolo "Rinascimento Arcobaleno" previsto per il giorno 23 luglio 2023 del gruppo "Arcigay".

A partire dallo scenario che descrive l'interazione necessaria con il sistema nello use case UC\_1 abbiamo sviluppato nella seguente tabella le azioni ordinate che deve eseguire l'utente per svolgere il task.

Azione 1	Seleziona il bottone "Crea"
Azione 2	Seleziona dal campo "Scegli un gruppo", attraverso un menu a tendina, il gruppo Arcigay
Azione 3	Seleziona il bottone "Evento"
Azione 4	Compila il campo "Titolo" inserendo il testo "Rinascimento Arcobaleno"
Azione 5	Compila il campo "Data" inserendo la data "23/07/2023" tramite il calendar picker
Azione 6	Compila il campo "Descrizione" inserendo il testo della descrizione dell'evento
Azione 7	Seleziona il bottone "Crea"

## Utenti coinvolti

Gli utenti che si troveranno ad eseguire questo task sono persone come Giovanni, che si occupano di organizzare eventi per il proprio collettivo. Questi utenti potrebbero avere già esperienza pregressa con l'uso di social network e creazione di post come eventi, ma potrebbero anche in alcuni casi essere poco pratici di strumenti digitali.

## Operazioni ed analisi

Abbiamo successivamente espanso la tabella delle azioni aggiungendo tutte le risposte del sistema all'utente per poter stabilire il feedback che avrebbe avuto durante il flusso dell'esecuzione del task.

Azione 1	Seleziona il bottone "Crea"
Risposta 1	Oscurando il retro, lo schermo mostra un pop up di creazione contenuti al centro dello schermo
Azione 2	Seleziona dal campo "Scegli un gruppo", attraverso un menu a tendina, il gruppo Arcigay



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

Risposta 2	Lo schermo mostra l'icona del gruppo a sinistra del campo e la voce "Scegli un gruppo" è sostituita con il nome stesso del gruppo "Arcigay"
Azione 3	Seleziona il bottone "Evento"
Risposta 3	Il display visualizza un cambio del contenuto in basso da compilare mostrando i campi necessari per la creazione di un nuovo evento
Azione 4	Compila il campo "Titolo" inserendo il testo "Rinascimento Arcobaleno"
Risposta 4	Lo schermo mostra un cursore nel campo di input che si muove durante la scrittura e il contatore numerico alla fine del campo si aggiorna mostrando il numero di caratteri disponibili restanti
Azione 5	Compila il campo "Data" inserendo la data "23/07/2023" tramite il calendar picker
Risposta 5	Lo schermo mostra a destra del campo una spunta verde per indicare che l'utente ha compilato correttamente l'input richiesto
Azione 6	Compila il campo "Descrizione" inserendo il testo della descrizione dell'evento
Risposta 6	Lo schermo mostra un cursore nel campo di input che si muove durante la scrittura
Azione 7	Seleziona il bottone "Crea"
Risposta 7	Il sistema riceve i dati inseriti dall'utente e mostra a schermo la chiusura del pop up e successivamente la comparsa di una notifica temporanea a schermo che avverte l'utente dell'esito della creazione dell'evento

Per ogni azione abbiamo analizzato tramite delle domande se l'utente sarà in grado di capire cosa fare, come farlo e se il feedback chiarisce il risultato corretto o errato dell'operazione. Abbiamo quindi sviluppato una tabella per ogni azione riportandole di seguito.

## Azione 1

La prima azione riguarda la selezione del bottone "Crea" per poter iniziare il task della creazione dell'evento.

Azione 1	Seleziona il bottone "Crea"
Domanda 1	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
L'interfaccia chiarisce in modo intuitivo, tramite il testo che richiama l'azione che l'utente vuole svolgere e il colore d'accento che fa risaltare il bottone, che il bottone "Crea" è necessario a svolgere il task. Inoltre, se l'utente ha dimestichezza con sistemi simili saprà sicuramente riconoscere la necessità di selezionare il pulsante "Crea" per svolgere il task	
Domanda 2	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
Sì, è certo che l'utente noterà la disponibilità del pulsante "Crea" all'interno dell'interfaccia perché si differenzia dal resto dell'interfaccia e, attraverso l'uso del testo, chiarisce la sua stessa funzione. Inoltre, non è possibile che l'utente confonda altri elementi dell'interfaccia con l'elemento corretto perché non sono presenti icone o pulsanti che richiamano la stessa funzionalità.	
Domanda 3	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	





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

Possiamo assumere per certo che l'utente comprenda se l'azione scelta è stata corretta o errata dato che il sistema mostra per ogni sezione un titolo che permette all'utente di comprendere in che pagina si trova. Nel caso in cui ha eseguito correttamente l'azione si ritroverà nella sezione "Creazione contenuti" con la voce "Evento" e capirà di star eseguendo le azioni corrette.

## Azione 2

<b>Azione 2</b>	Seleziona dal campo "Scegli un gruppo", attraverso un menu a tendina, il gruppo Arcigay
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
Possiamo assumere che l'utente intuisca cosa fare dato che l'interfaccia gli comunica direttamente tramite il testo l'azione da dover compiere ovvero "Scegli un gruppo". Se l'utente ha un minimo di esperienza con la compilazione di campi di input dovrebbe riconoscere e saper utilizzare il menu a tendina; possiamo però supporre che riesca comunque a intuire come interagire con l'elemento.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
Anche se l'utente non si aspetta di dover fornire come informazione per la creazione dell'evento un gruppo a cui appartiene, possiamo assumere che riesca a comprendere la necessità di compilare il campo proprio tramite l'indicazione testuale presente nel campo stesso.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	
L'utente può comprendere immediatamente se la sua scelta è stata corretta o errata dato che, scelta una voce durante la compilazione, verranno mostrate dall'interfaccia l'icona e il nome del gruppo selezionati. Nel caso in cui l'utente non comprenda di dover compilare il campo il sistema lo avvertirà fermando la creazione e mostrando un messaggio che gli indica di compilare il campo mancante.	

## Azione 3

<b>Azione 3</b>	Seleziona il bottone "Evento"
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
Grazie all'indicazione testuale che indica le diverse sezioni selezionabili tramite pulsanti l'utente dovrebbe sicuramente comprendere di dover selezionare il bottone "Evento" che richiama direttamente il compito che sta svolgendo.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
Il pulsante "Evento" è ben visibile nella schermata, posizionato seguendo il flusso di azioni che l'utente potrebbe immaginare di dover compiere, richiamando l'attenzione dell'utente tramite il testo stesso che fa riferimento al task che l'utente sta svolgendo.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	
L'utente può facilmente comprendere se sta eseguendo correttamente l'azione tramite il cambio di colore che avviene nei pulsanti, evidenziando la sezione "Evento" rispetto alle altre, sia tramite il cambio dei	



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

campi di input sottostanti con la presenza di informazioni come la data che si aspetta di dover inserire. Nel caso di azione errata l'utente può facilmente rendersi conto di aver sbagliato l'azione notando che i capi di input non corrispondono alle informazioni che si aspetta di compilare.

#### Azione 4

<b>Azione 4</b>	Compila il campo "Titolo" inserendo il testo "Rinascimento Arcobaleno"
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
Tramite l'indicazione testuale che indica il campo di input del titolo, l'utente può facilmente comprendere che gli è richiesto di compilare il campo inserendo il titolo dell'evento.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
È probabile che l'utente comprenda la corretta azione da eseguire intuendo dal contesto di essere in una sezione con dei campi compilabili con le informazioni dell'evento. Grazie all'indicazione testuale e la presenza degli elementi in un ordine logico possiamo assumere che l'utente si aspetti di inserire le informazioni in questo ordine e vada a cercare gli elementi nell'interfaccia seguendo lo stesso flusso con cui gli sono presentati.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	
L'utente può facilmente comprendere se ha selezionato correttamente la sezione del titolo grazie al feedback immediato della comparsa del cursore. Nel caso in cui l'utente non comprenda di dover compilare il campo il sistema lo avvertirà fermando la creazione e mostrando un messaggio che gli indica di compilare il campo mancante. Inoltre, è presente un limitatore numerico di caratteri, il quale durante la digitazione del titolo si aggiorna automaticamente, così l'utente sapere in ogni momento quanti caratteri ha a disposizione.	

#### Azione 5

<b>Azione 5</b>	Compila il campo "Data" inserendo la data "23/07/2023" tramite il calendar picker
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
L'utente può facilmente comprendere cosa fare data la chiarezza dell'interazione simile alle precedenti con l'aggiunta dell'elemento del calendar picker che semplifica ulteriormente all'utente la compilazione del campo data in modo intuitivo.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
L'utente dovrebbe riconoscere facilmente la corretta azione da compiere grazie alla consistenza dell'interfaccia e alle chiare indicazioni testuali che evidenziano il contenuto richiesto dal campo di input e il formato richiesto per la data.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	



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

L'utente può facilmente comprendere se ha selezionato correttamente la sezione del titolo grazie al feedback immediato della comparsa del calendar picker. Nel caso in cui l'utente non comprenda di dover compilare il campo il sistema lo avvertirà fermando la creazione e mostrando un messaggio che gli indica di compilare il campo mancante. Inoltre, viene indicato a lato del campo tramite una spunta verde se la data inserita rispetta il formato richiesto.

#### Azione 6

<b>Azione 6</b>	Compila il campo "Descrizione" inserendo il testo della descrizione dell'evento
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
L'utente può facilmente comprendere cosa fare data la chiarezza dell'interazione simile alle precedenti con l'aggiunta del riquadro apposito che semplifica ulteriormente all'utente la compilazione del campo descrizione in modo intuitivo.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
L'utente dovrebbe riconoscere facilmente la corretta azione da compiere grazie alla consistenza dell'interfaccia e alle chiare indicazioni testuali che evidenziano il contenuto richiesto dal campo di input.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	
L'utente può facilmente comprendere se ha selezionato correttamente la sezione del testo grazie al feedback immediato della comparsa del cursore nel riquadro della descrizione. Nel caso in cui l'utente non comprenda di dover compilare il campo il sistema lo avvertirà fermando la creazione e mostrando un messaggio che gli indica di compilare il campo mancante. Inoltre, viene indicato a lato del campo tramite una spunta verde se la descrizione inserita rispetta il formato richiesto.	

#### Azione 7

<b>Azione 7</b>	Selezione il bottone "Crea"
<b>Domanda 1</b>	
L'utente saprà cosa fare per realizzare il task?	
L'interfaccia chiarisce in modo intuitivo, tramite il testo che richiama l'azione che l'utente vuole svolgere e il colore d'accento che fa risaltare il bottone, che il bottone "Crea" è necessario a svolgere il task. Inoltre, se l'utente ha dimestichezza con sistemi simili saprà sicuramente riconoscere la necessità di selezionare il pulsante "Crea" per svolgere il task.	
<b>Domanda 2</b>	
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del task?	
Sì, è certo che l'utente noterà la disponibilità del pulsante "Crea" all'interno dell'interfaccia perché si differenzia dal resto dell'interfaccia e, attraverso l'uso del testo, chiarisce la sua stessa funzione. Inoltre, non è possibile che l'utente confonda altri elementi dell'interfaccia con l'elemento corretto perché non sono presenti icone o pulsanti che richiamano la stessa funzionalità.	
<b>Domanda 3</b>	
Gli utenti sapranno dal feedback che hanno fatto una scelta di azione corretta o errata?	



L'utente può facilmente capire che l'operazione è andata a buon fine, in quanto una volta premuto il pulsante, l'utente verrà riportato alla finestra precedente e un pop notificherà se l'operazione è andata a buon fine o se ci sono stati degli errori. Nel caso l'utente non avesse compilato un campo, rimarrebbe nella stessa pagina e una nota vicino al campo notificherebbe della mancanza di compilazione.

## Conclusioni

Analizzando il task abbiamo visto che la progettazione è stata efficace, permettendo all'utente di avere feedback immediato e chiarezza nelle azioni da svolgere. Data la chiarezza delle azioni che il task richiede, avrà un basso golfo della valutazione e data la semplicità e la continuità delle azioni, anche un basso golfo dell'esecuzione. Inoltre, il design soddisfa anche i principi della Gestalt, contribuendo a rendere l'esperienza utente chiara per l'utente.

Uno degli elementi fondamentali per permettere la facilità di esecuzione del task che abbiamo ideato durante il test del prototipo è stata la scelta di utilizzare dei messaggi e degli indicatori in corrispondenza dei campi di input, permettendo feedback istantanei. In merito a ciò abbiamo scelto di aggiungere un ulteriore feedback nel caso in cui l'utente termini i caratteri disponibili in una descrizione, in modo tale da aumentare ulteriormente la chiarezza del task.

Tra le cose che sono state meno sviluppate abbiamo notato i design pattern di gamification, che dopo una serie di valutazioni abbiamo scelto di modificare per dar loro più spazio nell'implementazione.



## Revisioni

Testando ed analizzando il prototipo sono stati notati alcuni elementi che possono essere migliorati o espansi, in modo tale da aggiungere chiarezza nell'uso del sistema e aumentare l'accessibilità. Nello specifico uno dei punti forza della versione desktop è stato chiarire con i pulsanti principali il loro scopo attraverso del testo, cosa non presente nella versione mobile dove è inserita solo l'icona. Una revisione utile sarebbe quindi uniformare lo stesso approccio anche su mobile, aggiungendo del testo che renda più chiaro lo scopo dei pulsanti.

Inoltre, si potrebbe migliorare la personalizzazione dei colori con opzioni aggiuntive, che permettono un maggiore adattamento del sistema all'utente che lo utilizza. Sarebbe utile anche rivedere l'attuale utilizzo dei colori per poter eventualmente aumentare la leggibilità del testo e la chiarezza degli elementi dell'interfaccia del sistema a tutti gli utenti.

Nell'analisi del prototipo abbiamo anche notato l'importanza dei feedback immediati nella compilazione dei campi di input. Abbiamo quindi deciso di dargli più spazio nell'implementazione finale, come per quanto riguarda l'aggiunta di un feedback che segnala la fine dei caratteri disponibili quando viene inserita una descrizione.

Nella schermata di homepage abbiamo notato l'assenza dell'elemento per la moderazione, che abbiamo previsto invece nei mock up della pagina utente. Abbiamo quindi deciso di revisionare il design delle schede dei contenuti visualizzati nella home aggiungendo un tasto per le voci aggiuntive come la moderazione.

## Divisione del lavoro

Il lavoro per il terzo assignment è iniziato con la fusione delle tre idee di progetto sviluppate durante un meeting. Insieme abbiamo realizzato un diagramma navigazionale e ideato la struttura che doveva avere il sistema. Abbiamo poi scelto di utilizzare come tool per la gestione del lavoro Trello; visto l'aumento del carico di lavoro, per la divisione dei compiti tra i team members abbiamo ritenuto utile l'utilizzo di un tool più specifico di Figma per la divisione dei compiti da svolgere.

Dopo un'analisi delle funzionalità di cui necessitava il nostro sistema e una strutturazione di alcuni paper sketch digitali tramite wireframe su Figma, realizzati in lavoro sincrono tra tutti i membri del team tramite Figma, siamo passati a dividerci equamente i compiti di realizzazione degli sketch delle diverse pagine.

Terminata la realizzazione degli sketch il team li ha valutati, apportando tutte le modifiche che si ritenevano necessarie utilizzando la tecnica del mago di Oz. Terminata la valutazione si è proceduto a stabilire uno stile comune per il sistema prima di realizzare i mock up necessari al prototipo oltre che allo stabilire i design pattern necessari per il nostro sistema.

Stabilito lo stile del sistema, i design pattern e le modifiche da apportare rispetto agli sketch il team ha lavorato inizialmente in sincrono alla realizzazione del mock up della homepage, da utilizzare come modello per lo sviluppo di tutto il sistema; successivamente siamo tornati a lavorare in maniera asincrona dividendo equamente i compiti di realizzazione delle diverse pagine dell'interfaccia utente. Durante questa fase si sono svolti alcuni meeting intermedi per correzioni e modifiche ulteriori all'interfaccia dove si riteneva necessario.

Terminata la realizzazione dei mock up ci si è dedicati al prototipo Figma, realizzato da Antonio Marcone, per poter poi procedere alla valutazione dell'interfaccia. Di comune accordo si è scelto di utilizzare come tecnica per la valutazione dell'usabilità l'approccio del Cognitive Walkthrough. Si è scelto come task di



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

riferimento di utilizzare quello che ritenevamo fondamentale per il nostro sistema, ovvero l'organizzazione di un evento. Essendo il più rilevante tra i task ad alta priorità abbiamo deciso di focalizzarci su quello per valutare il sistema.

Terminato lo sviluppo e l'analisi del prototipo ci siamo divisi equamente i compiti di aggiornamento della documentazione nelle sue diverse sezioni. Nello specifico Antonio Marcone si è dedicato al paragrafo dei paper sketch e del prototipo Figma, Francesco Iantosca della sezione riguardante i design pattern e Giovanni Borrelli della divisione del lavoro svolto. Al termine della stesura abbiamo poi fatto una revisione di gruppo e una asincrona, per poter controllare tutti i contenuti della documentazione.

Di seguito viene riportata la tabella con la percentuale di coinvolgimento dei diversi membri del team in ogni fase del terzo assignment, facendo riferimento ai diversi contenuti dei paragrafi della documentazione.

	<b>Giovanni Borrelli</b>	<b>Francesco Iantosca</b>	<b>Antonio Marcone</b>
Paper Sketch	25%	25%	50%
Pattern Utilizzati	25%	50%	25%
Prototipo Figma	25%	25%	50%
Valutazione Usabilità	33%	33%	33%
Revisioni	33%	33%	33%
Divisione del lavoro	50%	25%	25%