PS - Problem Statement

YouLearn Platform Project



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mario Sessa, Luigi Crisci, Pasquale Ambrosio |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Cambiamenti | Autori |
| 09/10/2018 | 1.0 | Creazione e Supervisione del Problem Statement | Luigi Crisci |
| 10/10/2018 | 1.0.1 | Inserimento dell’indice della copertina | Mario Sessa, Pasquale Ambrosio |
| 15/10/2018 | 1.0.2 | Inserimento della sezione legata agli scenari e Deliverables | Mario Sessa |
| 20/10/2018 | 2.0 | Modifiche ai requisiti funzionali sui ruoli di Docente e Studente. | Mario Sessa |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Cognome | Ruolo | Matricola |
| Mario | Sessa | Project Manager | 051214650 |
|  |  |  |  |
| Luigi | Crisci | Partecipante | 0512104740 |
|  |  |  |  |
| Pasquale | Ambrosio | Partecipante | 0512104704 |

Sommario

1. [1. Problema 3](#_Toc433975253)
2. [2. Obiettivi 3](#_Toc433975260)
3. [3. Scenari 3](#_Toc433975261)

[3.1 Scena](#_Toc433975262)ri Studenti

[3.2 Scenari](#_Toc433975263) Docenti

[3.3 Scenari Docenti Affiliati](#_Toc433975264)

[3.4 Scenari Amministra](#_Toc433975265)tori

1. [4. Requisiti Funzionali 3](#_Toc433975266)
2. [4. Requisiti Non Funzionali 3](#_Toc433975266)
3. [4. Target Environment 3](#_Toc433975266)
4. [4. Deliverable & Deadline 3](#_Toc433975266)

Fare Paginazione del Sommario

1. Problema

Lo sviluppo di internet e la popolarità acquisita dal World Wide Web hanno permesso l’accesso ad una quantità smisurata di informazioni a chiunque disponga di una connessione internet, rendendo gran parte del sapere umano alla portata di tutti. Ciò ha portato alla nascita di enciclopedie, videocorsi e molteplici altre forme di contenuti volti alla diffusione e/o all’insegnamento di qualsivoglia disciplina, quali letteratura, scienze naturali e sociali, storia, filosofia etc.

Ciononostante, tali contenuti si presentano frammentati sul web, dispersi nella rete su pagine web differenti tra loro. Inoltre, avendo chiunque la possibilità di accedere alla rete, si pone il problema dell’affidabilità delle informazioni presenti che, spesso, non citano le fonti necessarie o sono influenzate dalle opinioni personali degli autori. Queste criticità rendono problematico l’apprendimento tramite il web, esponendo l’utente a contenuti non corretti, completi, chiari e coerenti.

2. Obiettivi

Gli obiettivi del progetto YouLearn sono:

- Creare un’infrastruttura che permetta la fruizione di corsi d’insegnamento, gratuiti o a pagamento, con la possibilità di seguirli o di crearne di propri;

- Creazione di un sistema di feedback che permetta agli studenti di aver garanzia dell’affidabilità del corso e ai docenti di tener traccia del tasso di gradimento delle lezioni;

3. Scenari

Gli scenari presenti all’interno di questa sezione raffigurano l’uso pratico delle funzionalità principali della piattaforma web. Gli scenari dentro questa sezione saranno divisi a secondo del ruolo che ha l’attore principale dello scenario.

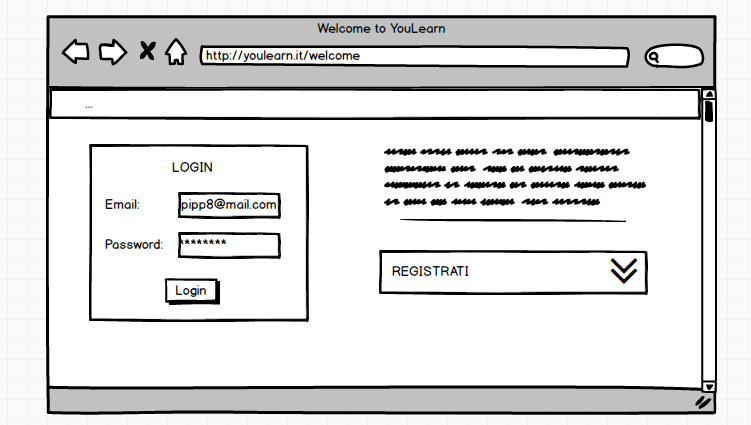
## 3.1 Scenari dello studente

Gli scenari presenti all’interno di questa sezione raffigurano l’uso pratico delle funzionalità principali della piattaforma web. Gli scenari dentro questa sezione saranno divisi a secondo del ruolo che ha l’attore principale dello scenario.

## 3.1.1 Iscrizione ad un corso gratuito

Pippo, appassionato di fotografia, vuole iscriversi ad un corso di fotografia e editing.

Per farlo, accede alla homepage mediante mediante il form:



Inserisce nel campo e-mail “[pipp8@mail.com](mailto:pipp8@mail.com)” e nel campo password “systemcall93”. Preme sul tasto “Login” e va nella homepage di YouLearn.

Cerca “Fotografia” nella barra di ricerca del sistema che si localizza nella barra di navigazione in alto al centro e clicca sulla voce “Corso” tra le opzioni di ricerca cosi da visualizzare la lista dei corsi di “Fotografia”. Visualizza i risultati della sua ricerca.

Di seguito, Pippo seleziona il terzo risultato tra quelli presenti intitolato “Fotografia digitale”, nell’elenco ed accede alla pagina principale del corso.

Pippo clicca sul video di presentazione del corso perché è indeciso se iscriversi o meno.

Visualizzato il contenuto del video, Pippo ha le idee più chiare e vorrebbe iscriversi.

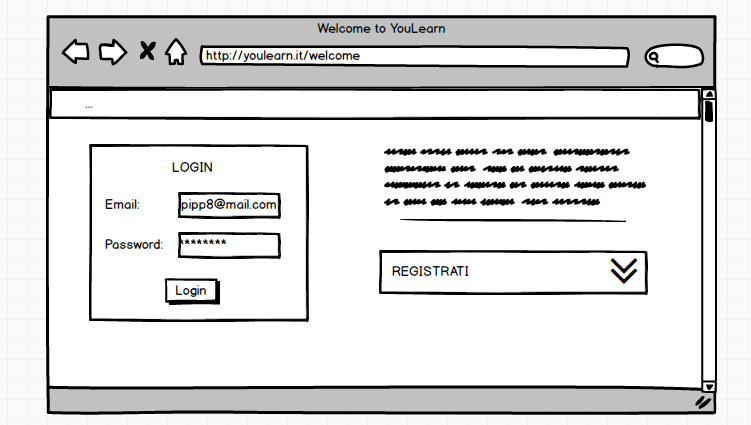
Pippo si iscrive andando a cliccare sul tasto “Iscriviti” nella homepage del corso.

## La pagina si riavvia e Pippo visualizza all’interno della pagina del corso i bottoni “Segnala”, “Visualizza FAQ”, “Disiscriviti” e la lista delle lezioni.

## 3.1.1 Iscrizione ad un corso a pagamento

Pippo, appassionato di Programmazione, vuole iscriversi ad un corso di Programmazione in C#.

Pippo accede alla homepage di YouLearn compilando il seguente form di log-in:



Inserisce dentro il campo e-mail “[pipp8@mail.com](mailto:pipp8@mail.com)” e nel campo password “systemcall93” cliccando infine sul tasto “login”. Pippo accede alla homepage di YouLearn e cerca “Programmazione C#” nella barra di ricerca del sistema localizzata in alto al centro andando a selezionare la voce “Corso” per visualizzare i corsi come segue:

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

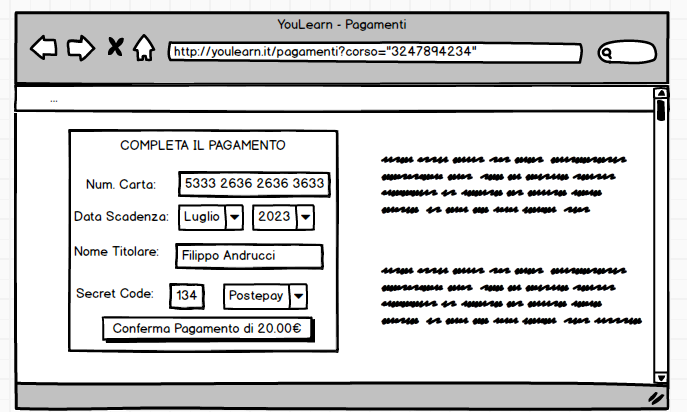
Il sistema presenta una lista iniziale contenente i corsi compatibili con la parola ricercata da Pippo.

Pippo seleziona il secondo risultato tra quelli presenti: un corso di nome “C#: tutto ciò che devi sapere”, corso a pagamento, ed accede alla pagina principale del corso.

Pippo clicca sul video di presentazione del corso e lo visualizza.

Pippo decide di iscriversi e clicca sul tasto “Iscriviti” nella homepage del corso dopo aver visualizzato il prezzo di “20.00 euro” sotto tale tasto.

Pippo viene reindirizzato alla pagina di pagamento visualizzando il seguente form:



Pippo inserisce nel primo campo il numero di carta “5333 2636 2636 3633”, nel secondo campo seleziona “Luglio” nella lista mesi e “2023” nella lista anno, inserisce “Filippo Andrucci” nel quarto­ campo, “134” nel campo del codice segreto e seleziona “Postepay” all’interno dei metodi di pagamento disponibili nella lista dei tipi di pagamenti.

## Clicca infine su “Conferma Pagamento di 20.00€” e viene reindirizzato alla pagina del corso con l’elenco di tutte le lezioni, visualizzando il messaggio “Transazione avvenuta con successo, per visualizzare la fattura vai nell’elenco dei tuoi corsi all’interno della tua pagina del profilo.”.

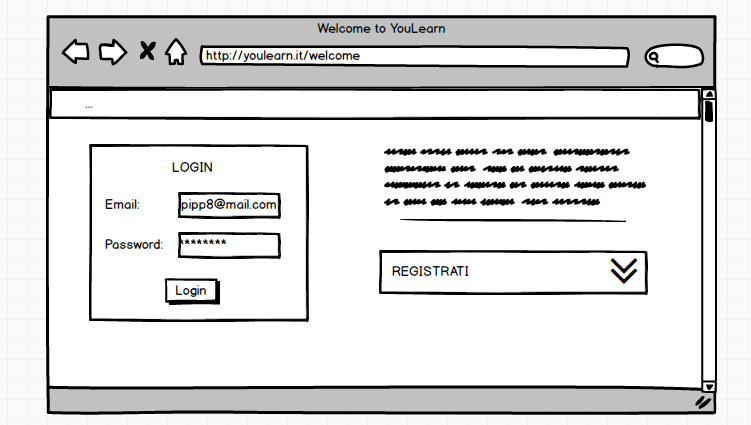
## 3.1.3 Seguire Lezione Esistente

Pippo è un appassionato di pittura e usa YouLearn principalmente per seguire corsi di pittura in grado di fargli aumentare le sue capacità nel disegnare.

Pippo è iscritto da qualche settimana al corso “Disegna con Catia” che ha una valutazione di 5 stelle.

Dato che non ha avuto molto tempo in questi giorni, Pippo deve recuperare le lezioni 6 e 7 presenti sul corso.

Dopo aver compilato i campi del form:



Inserendo l’e-mail “[pipp8@mail.com](mailto:pipp8@mail.com)” e la password “syscall93”, clicca su “Login” ed entra nella homepage del sito.

Dentro l’homepage clicca su “Il mio profilo” in alto a destra.

Una volta visualizzata la sua pagina personale, Pippo clicca sulla voce “Disegna con Catia” nella lista di tutti i corsi a cui Pippo è iscritto posizionata nella tabella “I corsi che seguo”.

Una volta caricata la pagina del corso, scorre la lista delle lezioni e clicca sulla voce “Lezione 6 – Disegnare il volto delle persone”.

Accede alla pagina della lezione e clicca sull’icona di “Play” dentro la finestra del video e segue la lezione.

Una volta finita la lezione, Pippo chiude la pagina.

## 3.1.3 Seguire Nuova Lezione

Mentre Pippo legge la descrizione del corso di cucina “Tutorial sul come preparare piatti esotici”, gli compare una notifica in alto a destra che si presenta con un “1” vicino al campanellino di notifica e un messaggio in basso a destra con scritto “NUOVA LEZIONE! Ciao Pippo, il prof. Gerardo Benevento ha inserito la lezione ‘5 – Creare una pallina in Unity’...”. Pippo decide di cliccare sul campanellino della notifica e visualizza il seguente messaggio “Ciao Pippo, il prof. Gerardo Benevento ha inserito la lezione ‘ Creare una pallina in Unity’ del corso di ‘ Imparare Unity step-by-step‘, clicca qui per visualizzarla! ’.

Pippo, che segue attivamente ogni corso in cui è iscritto, preme su ‘clicca qui’ nel messaggio comparso in cima alla lista delle notifiche apertasi tramite il campanellino.

Dopo aver cliccato, viene reindirizzato alla pagina del corso “Imparare Unity step-by-step” tenuto da Gerardo Benevento, scrolla la lista delle lezioni e clicca sulla lezione con titolo “Creare una pallina in Unity”. Visualizza la pagina del corso e clicca sul simbolo del play al centro del video e inizia a guardare la lezione.

Arrivato al minuto 5, Pippo non ha capito come arrotondare l’oggetto in modo da farla diventare una pallina, per cui clicca sulla barra della riproduzione del video per tornare al minuto 2 della lezione.

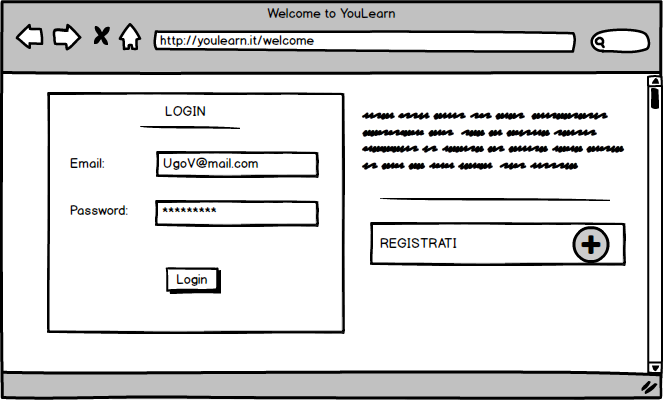
Una volta risolto questo piccolo dubbio e una volta terminata la lezione, chiude la pagina.

## 3.1 Scenari del docente

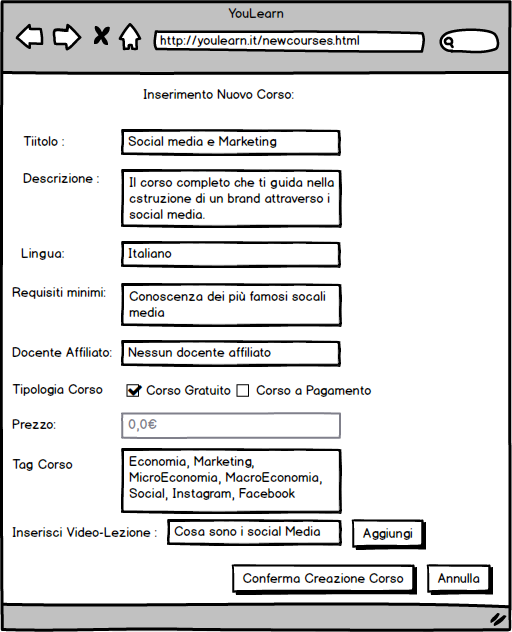
In questa sezione sono illustrati gli scenari relativi ai docenti su funzionalità come l’inserimento di un corso (A pagamento o gratuito) e l’inserimento di una nuova lezione.

## 3.2.1 Creazione Corso Gratuito

Ugo, appassionato di marketing e docente della piattaforma YouLearn, decide di tenere un corso gratuito. Per farlo, accede alla homepage mediante mediante il form:

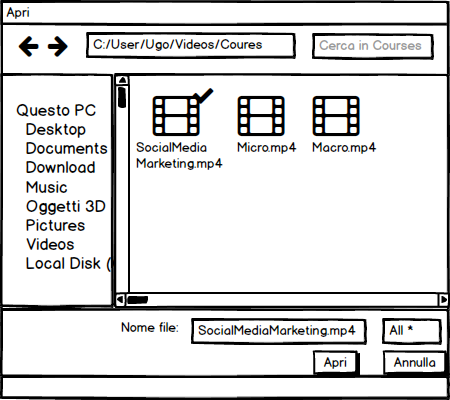


Inserisce nel campo e-mail “[UgoV@mail.com](mailto:UgoV@mail.com)” e nel campo password “Market123”. Preme sul tasto “Log in” e viene reindirizzato nella homepage di YouLearn, entra nella sua pagina personale, cliccando in alto a destra e clicca sul pulsante con nome “Crea un nuovo corso!”, accede poi al form di compilazione:



Compila il campo titolo: *“Social media e marketing*”, inserisce la descrizione: *“Il corso completo che ti guida nella costruzione di un brand attraverso i social media*”, specifica il linguaggio tenuto: *“Italiano*”, specifica i requisiti che uno studente deve soddisfare: ”Conoscenza dei più famosi social media”, sottoscrive la presenza di un docente affiliato: “ Nessun docente Affiliato”, specifica se è un corso gratuito o a pagamento: “*Corso Gratuito*”, inserisce poi i tag del corso “UNITY, Programmazione, 3D…”.

Inserisce il titolo della prima video-lezione del corso: “Cosa sono i Social Media?”, preme poi il pulsante con nome “Aggiungi”, seleziona il percorso da cui estrapolare i dati:

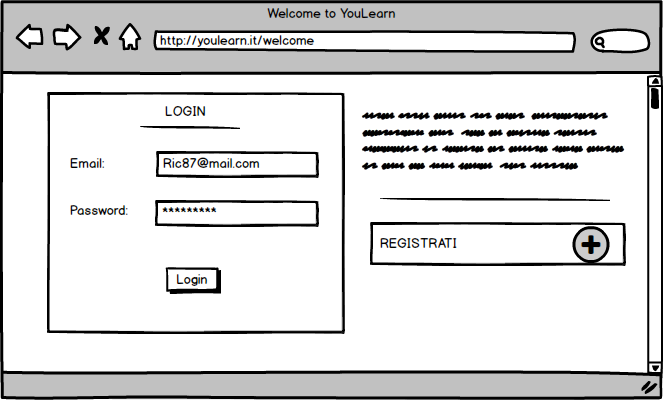


“*C:/User/Ugo/Videos/Coures/SocialMediaMarketing.mp4*”, seleziona la lezione da dover caricare, aggiunge la lezione con nominativo:” *Cosa sono i Social Media*”, preme infine il pulsante con nome “Apri”, attende che il video venga caricato sulla piattaforma e, una volta caricato, Ugo preme il pulsante “Conferma Creazione Corso”.

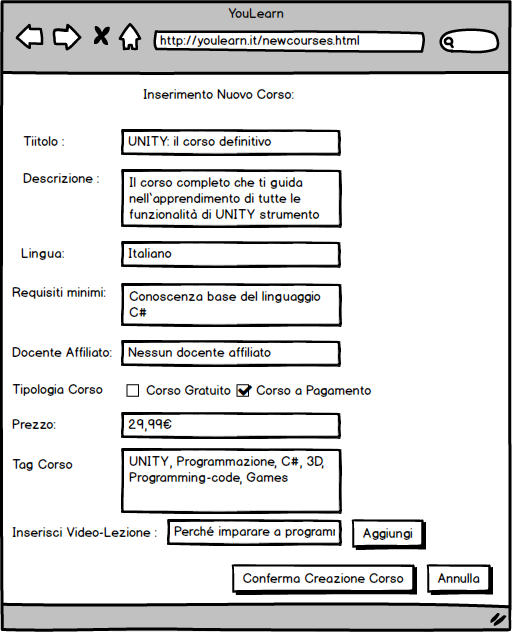
Sullo schermo di Ugo viene visualizzato il messaggio: “*Congratulazioni! Il video è stato caricato correttamente!*”, e viene poi reindirizzato alla sua Homepage.

## 3.2.1 Creazione Corso a Pagamento

Rico, appassionato di informatica e docente della piattaforma YouLearn, decide di tenere un corso a Pagamento. Per farlo, accede alla homepage mediante mediante il form:



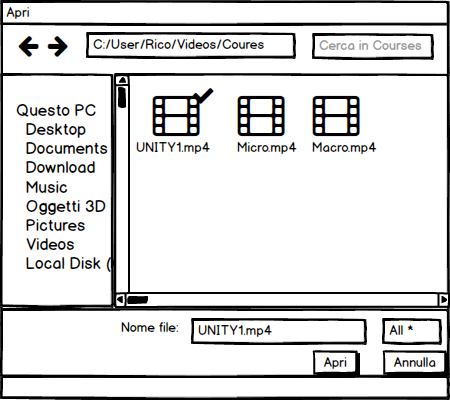
Inserisce nel campo e-mail “[Ric87@mail.com](mailto:Ric87@mail.com)” e nel campo password “CodingPassion”. Preme sul tasto “Log in” e viene reindirizzato nella homepage di YouLearn, entra nella sua pagina personale, cliccando in alto a sinistra e clicca sul pulsante con nome “Crea un nuovo corso!”, accede poi al form di compilazione:



Rico, all’interno del form, compila tutti i dati identificativi del corso.

Compila il campo titolo: *“UNITY: il corso definitivo*”, inserisce la descrizione: *“Il corso completo che ti guida nell’apprendimento di tutte le funzionalità di UNITY strumento multipiattaforma per la creazione di videogiochi 3D*”, specifica il linguaggio tenuto: *“Italiano*”, specifica i requisiti che uno studente deve soddisfare: ” *Conoscenza base del linguaggio C#*”*,* sottoscrive la presenza di un docente affiliato: “*No*”, specifica se è un corso gratuito o a pagamento: “Corso a Pagamento”, poiché il corso è a pagamento viene sbloccata la sezione relativa al inserimento del prezzo di vendita per il corso che si sta per caricare:”*29.99€*”, inserisce poi i tag del corso “UNITY, Programmazione, 3D…”.

Inserisce il titolo della prima video-lezione del corso: “*Perché imparare a programmare in UNITY?”,* preme poi il pulsante con nome “Aggiungi”, seleziona il percorso da cui estrapolare i dati:



“*C:/User/Rico/Videos/YouLearnCoures/UNITY1.mp4*”, seleziona la lezione da dover caricare, aggiunge la lezione:” UNITY1”, preme il pulsante con nome “*Apri*”, attende che il video venga caricato sulla piattaforma e una volta caricato, Rico preme il pulsante “Conferma Creazione Corso”.

Prima del caricamento del corso, dato che si tratta di un corso a pagamento, viene mostrata una pagina utile al pagamento del prezzo posto dal sistema per caricare il corso sulla piattaforma come “Corso a pagamento”, il sistema permette di caricarlo ad un prezzo di 19,99€.

Rico effettua il pagamento inserendo i dati della carta e preme il pulsante “Conferma pagamento”.

Viene visualizzato il messaggio: “*Congratulazioni! Il video è stato caricato correttamente!*”, e viene poi reindirizzato alla sua Homepage.

## 3.3 Scenari Docenti Affiliati

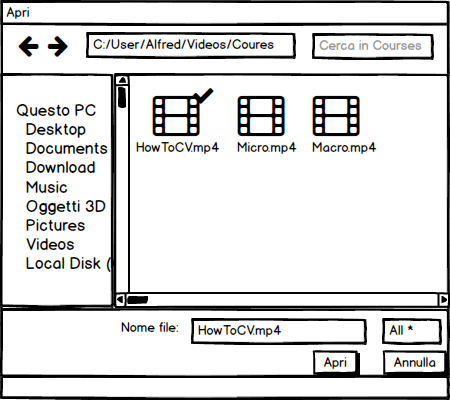
In questa sezione verranno illustrati scenari relativi alle funzionalità principali per il ruolo di docente affiliato.

## 3.3.1 Inserimento di una lezione con approvazione del docente creatore

Alfred, docente della piattaforma, tiene un corso, come docente affiliato, con nome:” English Course”, è intenzionato ad inserire una nuova lezione al corso, con nome “How to write a letter”.

Alfred, quindi, accede alla Homepage del sito, subito dopo aver fatto il login, accede alla sua pagina personale, si reca nella sezione “I tuoi corsi”, cerca il corso con nome “English Course” e ci clicca sopra, viene reindirizzato alla pagina del corso e nella sezione delle lezioni preme il pulsante “Aggiungi lezione”.

Viene mostrato a schermo un form di inserimento lezione, Alfred inserisce il titolo della lezione, inserisce una descrizione della lezione e preme il pulsante “Aggiungi lezione” che apre una finestra sul File System e inserisce il percorso da cui estrapolare i dati



“*C:/User/*Antonio*/Videos/EnglishCourse/HowCV.mp4*”, preme infine il pulsante con nome “Apri”, attende che il video venga caricato sulla piattaforma e una volta caricato viene mandata una notifica al Docente Massimo che ha il compito di confermare se la lezione può essere caricata nel corso, nel mentre Massimo confermi la lezione, Antonio può visionare o rimuovere la lezione nella sezione “Corsi in attesa di approvazione” presente nella stessa homepage del corso.

Viene poi reindirizzato alla pagina del corso.

## 3.4 Scenari Amministratori

Operazioni basate sulla gestione di segnalazioni per corsi e utenti. Prevedono la lettura delle segnalazioni con dovuti provvedimenti.

## 3.4.1 Segnalazione ed eliminazione corso

Aniello è uno studente registrato al corso “Imparare il kazako”, tenuto da Salvatore. Aniello si è accorto che è circa un mese che Salvatore non aggiunge lezioni al corso. Accede quindi al sito, clicca il pulsante “login” in alto a destra, inserisce la sua email “srandom@tiscali.it” e la sua password “seed” nel form della pagina di login apertasi, clicca sul pulsante di conferma “login” sotto il form e viene reindirizzato alla sua pagina personale. Qui clicca sul corso “Imparare il kazako”, elencato insieme agli altri corsi da lui tenuti nella sua homepage. Viene reindirizzato alla pagina del corso dove clicca sul pulsante “avvisi” presente nella homepage del corso. Viene reindirizzato alla pagina degli avvisi del corso, dove non trova nessun avviso vecchio meno di un mese. Aniello suppone quindi che il corso sia inattivo e decide di segnalarlo. Preme il pulsante “indietro” del browser e torna sulla homepage del corso, dove preme sul pulsante “segnala” in alto a destra, sotto l’header. Viene reindirizzato ad una pagina dove gli viene chiesto di esporre una motivazione della segnalazione in un form testuale ed un tasto “conferma”. Aniello scrive “Segnalo per inattività prolungata ed ingiustificata” e preme sul tasto conferma, venendo reindirizzato alla sua homepage, continuando la navigazione.

Liberato si collega al sito il giorno dopo, clicca sul pulsante “login” nell’header, inserisce la sua email “acqua@virgilio.it” e la sua password “0000” nel form della pagina di login a cui è stato reindirizzato, clicca sul pulsante “login” della pagina e viene reindirizzato alla sua pagina personale. Qui preme sul pulsante “segnalazioni” e viene reindirizzato alla pagina “gestione segnalazioni”.

Qui vede un elenco di segnalazioni e clicca su quella con nome “Corso: Imparare il kazako” facendo comparire il commento di Aniello, un pulsante “conferma”, uno “rifiuta”, un link ipertestuale al docente scritto “vai al docente” e un link ipertestuale al corso scritto “vai al corso”. Ciro legge il commento di Aniello e decide di controllare la pagina del corso cliccando sul link ipertestuale apposito, vendendo reindirizzato alla pagina principale del corso. Qui preme sul pulsante “avvisi” e, nella pagina “avvisi”, controlla l’assenza di avvisi recenti. Preme quindi sul tasto “lezioni” nel menù navigazionale a sinistra e, nella pagina delle lezioni, controlla la data di pubblicazione dell’ultima lezione, con la data che risale ad oltre un mese fa. Liberato suppone quindi corretta la segnalazione, torna alla pagina cliccando sul suo nome utente nell’header entrando nella sua pagina principale, premendo “segnalazioni”, quindi ripremendo sulla stessa segnalazione. Clicca sul pulsante “conferma”, quindi un pop-up in cui è presente un form testuale in cui inserire la motivazione della cancellazione ed un tasto conferma. Liberato scrive allora “Il corso è stato cancellato in quanto incompleto ed “inattivo” e clicca sul pulsante “conferma”. La finestra si chiude e viene reindirizzato alla pagina “gestione segnalazioni”

4. Requisiti Funzionali

- ***Studente*:** Uno *studente* deve poter seguire un corso presente sulla piattaforma, gratuito o a pagamento; deve poter dare un feedback sulle lezioni visionate e porre domande relative al corso, segnalare malfunzionamenti e corsi fraudolenti;

- ***Docente*:** Un *docente* deve poter creare un corso, a pagamento o gratuito, personale o in collaborazione con altri docenti, aggiungere o rimuovere lezioni ad un corso (nel caso di creazione può caricarlo direttamente lui o approvare un video proposto da un docente affiliato), rispondere alle domande degli studenti iscritti ad un suo corso, creare notifiche ad un corso visibili a tutti gli utenti iscritti.

- ***Docente affiliato:***Un docente affiliato può inserire una lezione che, prima della sua pubblicazione, deve ricevere la conferma del docente.

- ***Amministratore:***Un *amministratore* deve poter avviare le procedure di cancellazione dei corsi e prendere provvedimenti sul dominio degli utenti in base alle segnalazioni che riceve.

5. Requisiti Non Funzionali

- ***Connessione internet:*** Un utente deve avere una connessione internet di almeno 1 Mbps per la fruizione corretta dei contenuti;

- ***Scalabilità:*** Il sistema deve essere in grado di offrire un servizio di streaming parallelamente a più utenti;

- ***Operazioni a basso costo:*** Un docente deve essere in grado di creare un corso senza l’ausilio di un amministratore o di supporti esterni al sistema, così come uno studente non dovrà richiedere l’ausilio di altre figure per poter seguire un corso;

- ***Supporti agli utenti:*** L’utente avrà un manuale d’uso durante la fase di registrazione che spiegherà in linee generali i servizi offerti all’interno del sito.

- ***Disponibilità dei servizi:*** Il sito è online 24 ore su 24 e 7 giorni su 7 salvo manutenzioni che verranno rese note mediante un avviso al posto della pagina di benvenuto.

6. Target Environment

- Tutti gli utenti che hanno un sistema operativo provvisto di un web browser possono accedere alla piattaforma.

7. Deliverable & Deadline

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Document | Deliverables | Deadline |
| Problem Statement | 12/10/2018 | 16/10/2018 |
| RAD | 26/10/2018 | 25/11/2018 |
| SDD | 26/11/2018 | 5/12/2018 |
| Specifiche Interfacce e moduli di implementazione | 6/12/2018 | 20/12/2018 |
| Testing | 21/12/2018 | 5/1/2019 |