

Manuale Utente

Gruppo SWEight - Progetto Colletta

SWEightGroup@gmail.com

Informazioni sul documento

Versione	v2.0.0
Approvatore	Francesco Corti
Redattori	Alberto Bacco Sebastiano Caccaro Gheorghe Isachi
Verificatori	Francesco Magarotto
$\mathbf{U}\mathbf{so}$	Esterno
Distribuzione	MIVOQ Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Gruppo SWEight



Registro delle modifiche

Versione	Data	Descrizione	Autore	Ruolo
1.2.0	2019-05-02	Ampliamento §3.4, §3.5	Gheorghe Isachi	Redattore
1.1.0	2019-04-27	Ampliamento §3.6, §3.7	Gheorghe Isachi	Redattore
1.0.0	2019-04-10	Approvazione per il rilascio	Damien Ciagola	Responsabile di Progetto
0.2.2	2019-04-10	Verifica del documento	Francesco Corti	Verificatore
0.2.2	2019-04-07	Correzione di alcuni errori	Sebastiano Caccaro	Redattore
0.2.1	2019-04-06	Completato §1, §2, §3	Gheorghe Isachi	Redattore
0.2.0	2019-04-06	Iniziati $\S1,\S2,\S3$	Alberto Bacco	Redattore
0.1.0	2019-03-31	Aggiunto §1, §2, §3	Gheorghe Isachi	Redattore
0.0.1	2019-03-28	Creazione scheletro del documento	Sebastiano Caccaro	Redattore

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 1 di 25



Indice

1	Intr	oduzio	ne			 	 	 			 	 						4
	1.1		del docu															4
	1.2		del prode															4
	1.3	Glossa	rio			 	 	 			 	 						4
2	Req																	5
	2.1		siti softwa															5
	2.2	Requis	siti hardw	vare .		 	 	 	 •		 	 						5
3	Tetm	uziono	per l'ut	:iliaa	2													6
3	3.1		ccia															6
	$\frac{3.1}{3.2}$		e non aut															7
	3.2	3.2.1	Registra															7
		3.2.1 $3.2.2$	Login .															8
	3.3		autentic															8
	5.5	3.3.1	Logout .															8
		3.3.2	Modifica															8
	3.4																	10
	5.4	3.4.1	Pannello															10
		3.4.2	Esercita															11
		3.4.3	Compiti															12
		0.4.0	3.4.3.1		gimen													12
		3.4.4	Esercizi															13
		3.4.4	Esercizi															14
		3.4.6	Insegnar															14
	3.5		ante															15
	5.5	3.5.1	Pannelle															15
		3.5.1	Inserisci															16
		3.5.2	Esercizi															17
		5.5.5	3.5.3.1		agli es													18
		3.5.4	Gestione															19
		5.5.4	3.5.4.1		azione													19
			3.5.4.2		tione o													20
			3.5.4.3		lifica o													21
	3.6	Svilun	patore															22
	5.0	-	Pannelle															22
	3.7		nistratore															23
	5.1		Pannello											•	• •	•	•	23
		3.7.2	Sviluppa											•		•	•	23
		3.7.3	Utenti .															24
		0.1.0	O OCHIOI .			 • •	 	 	 •	• •	 	 	 •	 •		•	•	<i>4</i> 4
\mathbf{A}	ppei	ndici																24
																		- 1
\mathbf{A}	Glos	ssario				 	 	 			 	 						25



Elenco delle figure

1	Panoramica dell'interfaccia	6
2	Form per la registrazione	7
3	Form per effettuare il login	8
4	Modifica dei dai personali	8
5		10
6	Svolgimento esercizio libero	11
7	Scelta esercizio da svolgere	12
8	Svolgimento esercizio	12
9		13
10	Storico esercizi svolti	13
11	Elenco esercizi pubblici	14
12	Elenco insegnanti preferiti	14
13	Panello utente: Insegnante	15
14	Inserimento e assegnazione esercizio	16
15	Elenco esercizi svolti	17
16		18
17		19
18	Creazione nuova classe	19
19	Detagli di una classe	20
20		21
21	Transfer of the contract of th	22
22	Pannello utente: Amministratore	23
23	Richieste di iscrizione degli sviluppatori	23
24	Gestione utenti	24



1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Il documento è una guida rivolta agli utenti utilizzatori della piattaforma di analisi grammaticale Colletta, siano essi allievi, insegnanti o sviluppatori. Lo scopo è di illustrare brevemente gli aspetti di base del prodotto e le possibili interazioni che un'utente può avere con l'applicazione.

1.2 Scopo del prodotto

Il prodotto è una piattaforma collaborativa di raccolta dati in cui gli utenti possono predisporre e/o svolgere piccoli esercizi di analisi grammaticale. Lo scopo è raccogliere dati relativi sia agli esercizi predisposti, che al loro svolgimento da parte degli utenti. Sviluppatori e ricercatori utilizzeranno queste informazione per insegnare ad un elaboratore a svolgere i medesimi esercizi, mediante tecniche di apprendimento automatico.

1.3 Glossario

In appendice al documento è stato inserito un glossario contenente tutti i termini necessari alla piena comprensione del testo. Essendo Colletta destinato a una utenza con basse conoscenze nel dominio informatico, cercheremo di essere più semplici possibile per rendere comprensibile questa guida. Al fine di evitare incomprensioni, si precisa che ogni parola inserita a glossario verrà seguita da una G a pedice.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 4 di 25



2 Requisiti

Di seguito vengo riportati i requisiti minimi per garantire il funzionamento del prodotto: Colletta: piattaforma raccolta dati di analisi di testo.

2.1 Requisiti software

- Sistema operativo: qualsiasi;
- Browser web: ogni browser web aggiornato all'ultima versione, tranne Internet Explorer ed Edge.

Si specifica inoltre che JavaScript deve essere abilitato sul browser per il corretto funzionamento dell'applicazione.

2.2 Requisiti hardware

L'unico requisito hardware necessario per il corretto funzionamento dell'applicazione è che sia presente una connessione ad Internet.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 5 di 25



3 Istruzione per l'utilizzo

L'header della dashboard_G è uguale come struttura per ogni tipo di utente. Su di esso troviamo un link che porta alla modifica dei dati personali, chiamato Profilo, e un link, Esci, che, se cliccato, effettua il logout dal sistema.

3.1 Interfaccia

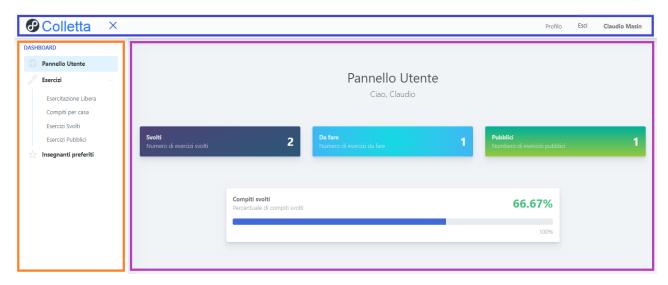


Figura 1: Panoramica dell'interfaccia

La struttura generale di una pagina è la stessa per ogni utente loggato. Sono presenti i seguenti elementi di base:

- Barra del menu;
- Sidebar_G;
- Contenuto della pagina.

A seconda del tipo di utente (Allievo, Insegnante, Sviluppatore, Amministratore) e della pagina selezionata, verranno visualizzati a schermo contenuti diversi. Ogni utente ha comunque a disposizione lo stesso header e un link al suo pannello utente.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 6 di 25



3.2 Utente non autenticato

3.2.1 Registrazione

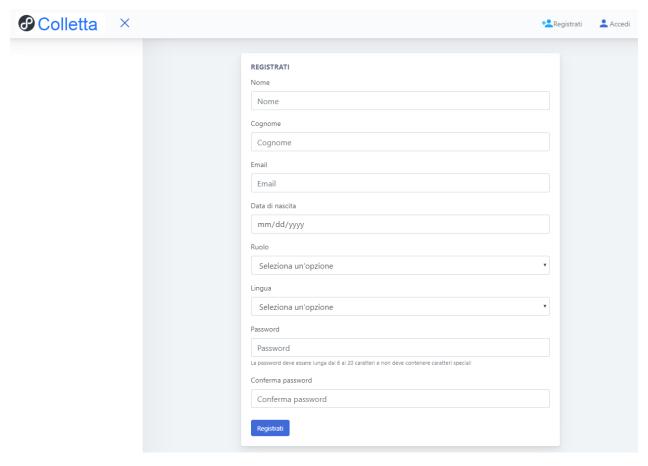


Figura 2: Form per la registrazione

Se non si è ancora registrati è possibile farlo cliccando sul bottone *Registrati* presente nella barra del menu. Una volta compilato il form viene inviata una mail per l'attivazione dell'account. E' necessario cliccare sul link appena ricevuto, successivamente verrà aperta una pagina con un messaggio di conferma. A questo punto se il ruolo scelto è *Insegnante* o *Allievo* è possibile accedere alla piattaforma; se *Sviluppatore* è necessario attendere anche l'attivazione manuale da parte di un *Amministratore* della piattaforma. I dati sono tutti obbligatori e il form visualizzato è quello in Figura 2.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 7 di 25



3.2.2 Login

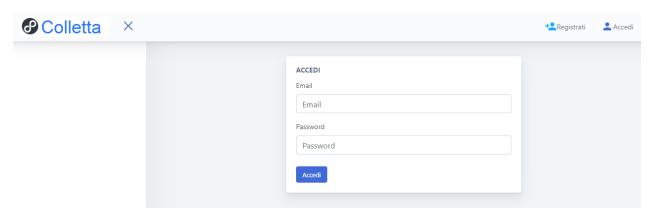


Figura 3: Form per effettuare il login

Dopo aver effettuato la registrazione si accede cliccando su *Accedi* nella barra del menu. E' necessario inserire email e password e successivamente cliccare sul pulsante *Accedi* del form.

3.3 Utente autenticato generico

3.3.1 Logout

Per effettuare il logout $_{\rm G}$ si deve cliccare sulla voce Esci dalla barra del menu. Facendo ciò, l'utente termina la propria sessione.

3.3.2 Modifica dati

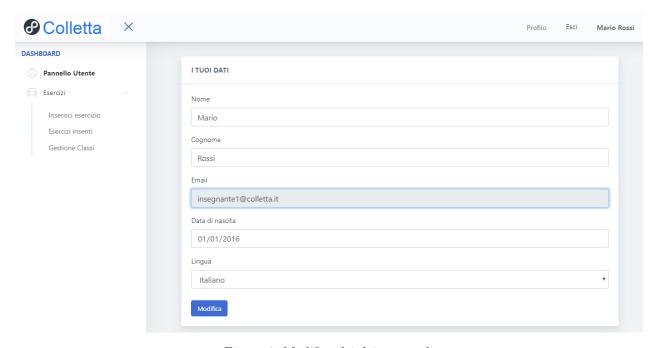


Figura 4: Modifica dei dai personali

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 8 di 25



Dopo aver effettuato la registrazione si accede cliccando su Accedi nella barra del menu. E' necessario inserire email e password e successivamente cliccare sul pulsante Accedi del form. La modifica dei dati è disponibile a ogni tipologia di utente.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 9 di 25



3.4 Allievo

L'allievo si iscrive nel portale **Colletta** per svolgere esercizi di analisi grammaticale. Può svolgere esercizi assegnati da un'insegnante o svolgere esercizi liberi tramite il sistema di correzione automatica del sistema. Esso ha la possibilità di confrontare la sua soluzione con quella presentata dal sistema ricevendo anche un voto

La sidebar dell'allievo presenta le seguenti voci:

- Pannello utente;
- Esercitazione libera;
- Compiti per casa;
- Esercizi svolti;
- Esercizi pubblici;
- Insegnanti preferiti.

3.4.1 Pannello utente

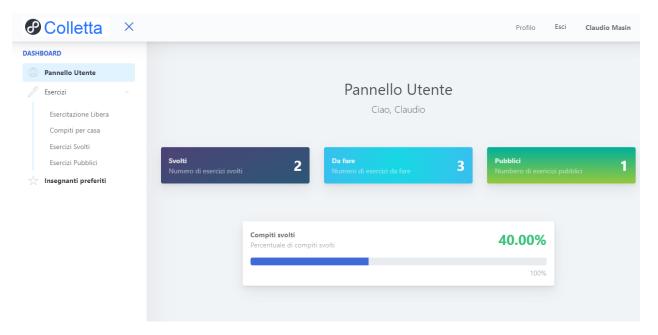


Figura 5: Panello utente: Allievo

Il pannello utente è un riassunto di tutti i progressi e le attività svolte dall'allievo. Il pannello utente mostra un messaggio di benvenuto, il numero di esercizi assegnanti, i suoi progressi, quanti esercizi ha svolto e quanti esercizi pubblici sono disponibili.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 10 di 25



3.4.2 Esercitazione libera

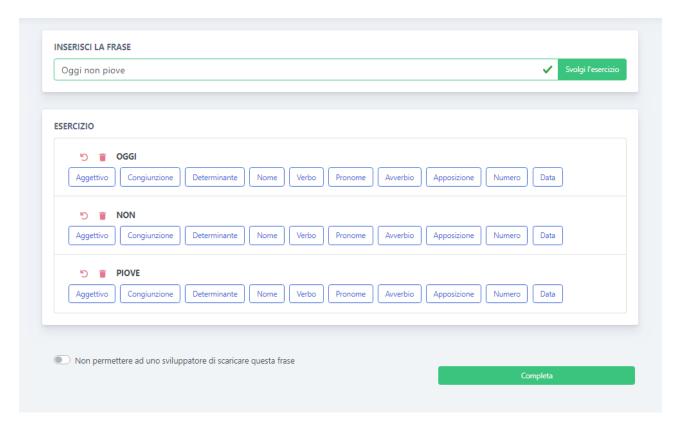


Figura 6: Svolgimento esercizio libero

In questa pagina è possibile svolgere un esercizio inserendo nella casella di testo una frase da analizzare. La soluzione appena inserita viene confrontata con quella generata automaticamente. Svolgimento:

- 1. Scrivere la frase da analizzare all'interno della casella di testo;
- 2. Cliccare su Svolgi l'esercizio;
- 3. Svolgere l'esercizio e cliccare Completa.

Lo svolgimento dell'esercizio è guidato;ogni pulsante rappresenta una scelta possibile, il primo pulsante selezionato corrisponde alla categorica alla quale appartiene la parola, le scelte successive raffinano l'analisi. Ad ogni click di un pulsante vengono generati dei pulsanti strettamente collegati a quello precedente. In caso non comparissero più pulsanti, significa che l'analisi per quella parola è terminata. In ogni momento l'allievo può decidere di resettare la soluzione per una determinata parola (icona cestino), o annullare l'ultima scelta (freccia indietro).

A sinistra del pulsante completa è presente un flag che indica se la frase appena inserita può essere messa a disposizione degli sviluppatori che utilizzano i dati della piattaforma; non selezionandolo si acconsente la condivisione di questo dato.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 11 di 25



3.4.3 Compiti per casa

In questa sezione l'allievo ha la possibilità di visualizzare gli esercizi a lui assegnati e sceglierne uno da svolgere.

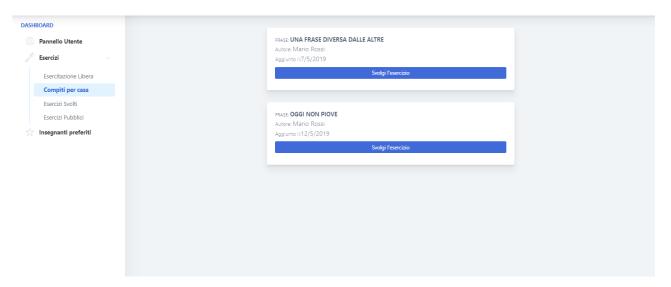


Figura 7: Scelta esercizio da svolgere

E' possibile scegliere l'esercizio da svolgere cliccando sul pulsante Svolgi l'esercizio.

3.4.3.1 Svolgimento esercizio scelto

Una volta selezionato l'esercizio di apre una pagina per lo svolgimento, contenente un set di scelte per ogni parola appartenente alla frase dell'esercizio.

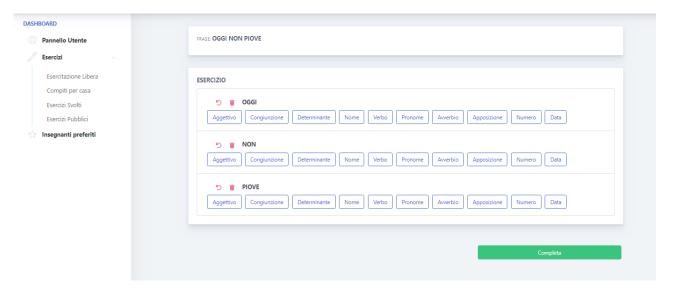


Figura 8: Svolgimento esercizio

L'allievo esegue quindi l'analisi della frase allo stesso modo descritto in §3.4.2. La soluzione visualizzata alla fine sarà in questo caso quella dell'insegnante che ha assegnato l'esercizio.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 12 di 25



Le scelte uguali a quelle della soluzione dell'insegnante vengono evidenziate in verde mentre quelle diverse in rosso. In alto a destra viene mostrato il voto in decimi calcolato automaticamente paragonando la soluzione con quella dell'insegnante.

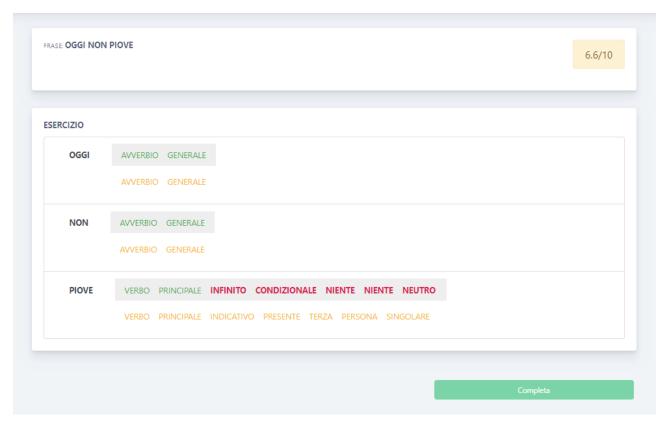


Figura 9: Risultato esercizio svolto

3.4.4 Esercizi svolti



Figura 10: Storico esercizi svolti

In questa pagina è possibile visualizzare lo storico degli esercizi che sono stati svolti. Per ogni esercizio svolto sono visualizzabili la data di aggiunta, la frase analizzata e il nome dell'insegnante che ha assegnato l'esercizio.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 13 di 25



3.4.5 Esercizi pubblici

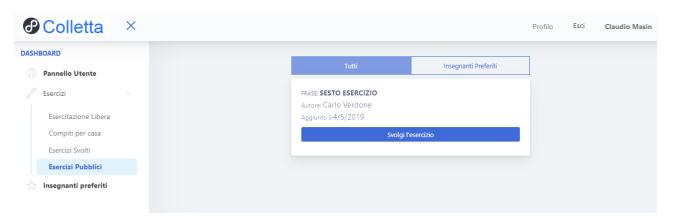


Figura 11: Elenco esercizi pubblici

In questa pagina è possibile visualizzare tutti gli esercizi resi pubblici dagli insegnanti. Si ha abbiamo la possibilità di scegliere tra gli esercizi inseriti da un qualsiasi insegnante oppure solo tra quelli aggiunti tra gli insegnanti preferiti. Possiamo quindi svolgerli come un normale esercizio.

3.4.6 Insegnanti preferiti

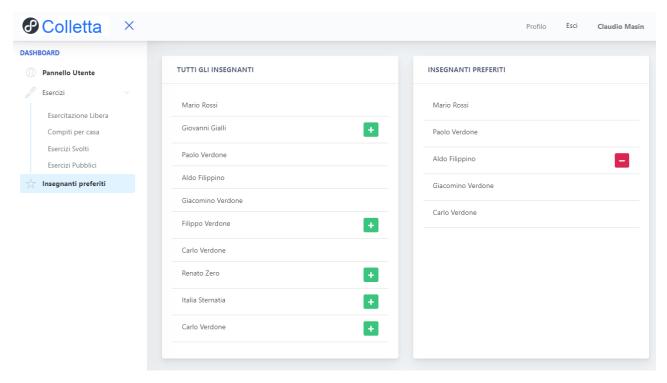


Figura 12: Elenco insegnanti preferiti

In questa pagina troviamo l'elenco di tutti gli insegnanti presenti nella lista di sinistra clicccando sul pulsante ''+'' possiamo aggiungerli tra gli insegnanti preferiti, se invece si vuole rimuovere un insegnante dalla lista è sufficiente cliccare sul pulsante ''-'' che compare se il cursore viene avvicinato al nome dell'insegnante che si vuole rimuovere.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 14 di 25



3.5 Insegnante

L'insegnante è l'utente che può inserire esercizi privati o decidere di assegnarli ai propri allievi. La sidebar dell'insegnante presenta le seguenti voci:

- Pannello utente;
- Inserisci esercizio;
- Esercizi inseriti;
- Gestione classi.

3.5.1 Pannello utente

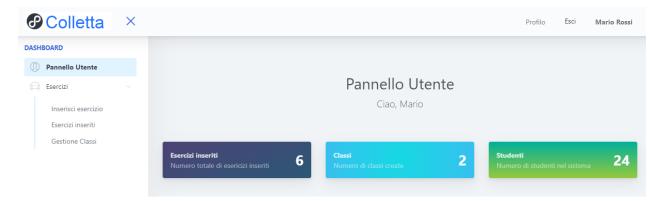


Figura 13: Panello utente: Insegnante

Il pannello utente mostra un messaggio di benvenuto all'insegnante, un riepilogo con il numero di esercizi inseriti, le classi create e gli studenti presenti nel sistema.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 15 di 25



3.5.2 Inserisci esercizio

La funzione principale dell'insegnante è quello di inserire esercizi all'interno del sistema ed assegnarli agli alunni.

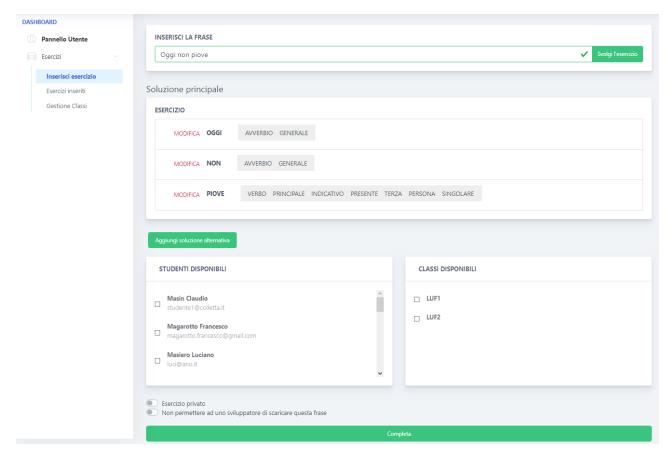


Figura 14: Inserimento e assegnazione esercizio

Dopo aver inserito la frase, verrà visualizzata la correzione automatica. Se è ritenuto necessario è possibile modificare la soluzione cliccando sul pulsante *Modifica*; se cliccato, viene eliminata la soluzione proposta dal sistema per quella parola e chiesto di inserire una nuova soluzione. Durante l'inserimento manuale della soluzione l'insegnante ha la possibilità di tornare indietro di un passo o di resettare completamente la soluzione appena inserita. Questo processo è analogo a quello presentato in §3.4.2. Se è necessario, è possibile inserire una soluzione alternativa; cliccando sul pulsante *Aggiungi soluzione alternativa* si apre un box identico a quello della soluzione principale; la modalità dell'inserimento della soluzione infatti è la stessa della soluzione principale.

Finita la correzione, l'insegnate può assegnare l'esercizio a un allievo selezionandolo dalla lista a sinistra sotto le soluzioni inserite oppure può assegnarlo direttamente ad una classe di studenti precedentemente creata selezionandola dall'elenco a destra sotto le soluzioni.

Prima di completare l'inserimento dell'esercizio, si può scegliere se aggiungere l'esercizio nella lista degli esercizi pubblici, disponibili agli alunni a cui non è stato assegnato e se dare la possibilità agli sviluppatori che utilizzano i dati raccolti dalla piattaforma di scaricare anche quest'ultimo.

Cliccando sul pulsante Completa l'esercizio viene aggiunto al sistema.



3.5.3 Esercizi inseriti

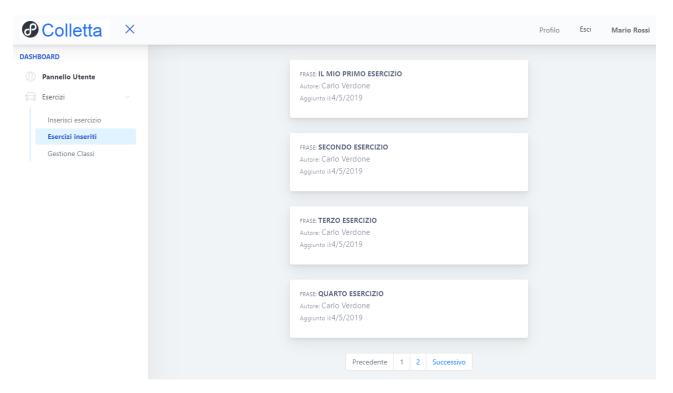


Figura 15: Elenco esercizi svolti

In questa pagina è presente l'elenco di tutti gli esercizi inseriti dal insegnante. Cliccando su un esercizio è possibile visualizzare i suoi dettagli.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 17 di 25



3.5.3.1 Detagli esercizio

DASHBOARD	
Pannello Utente	Esercizi inseriti / Dettagli esercizio
Esercizi Inserisci esercizio Esercizi inseriti Gestione Classi	Mario Rossi FRASE OGGI NON PIOVE
	SOLUZIONE PRINCIPALE Oggi : Avverbio Generale
	non : Avverbio Generale piove : Verbo Principale Indicativo Presente Terza Persona Singolare
	ESERCIZIO COMPLETATO DA: ESERCIZIO IN CARICO A:
	Claudio Masin Francesco Magarotto Claudio Masin

Figura 16: Tutti i dettagli di un esercizio

In questa pagina è presente il testo dell'esercizio, eventuali soluzioni, la lista degli alunni che hanno completato l'esercizio e la lista degli alunno che lo devono ancora svolgere.

Cliccando sul pulsante *Elimina* è possibile eliminare completamente l'esercizio dal sistema, rimuovendolo automaticamente anche dalla lista dei toDo dei vari allievi.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 18 di 25



3.5.4 Gestione classi



Figura 17: Gestione delle classi

In questa pagina abbiamo la possibilità di creare classi di allievi e gestirle in maniera comoda.

3.5.4.1 Creazione nuova classe

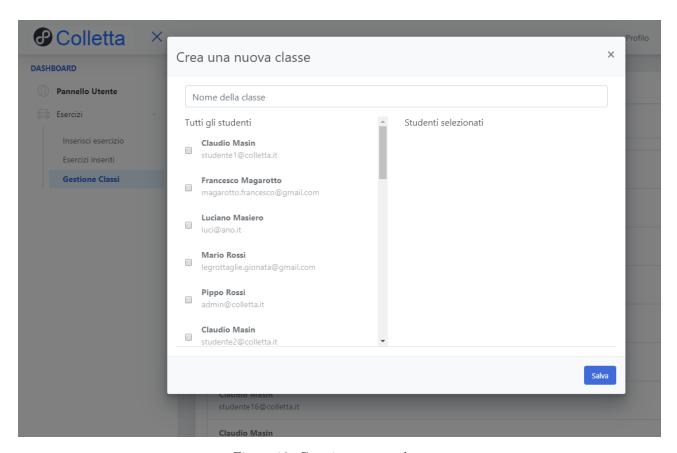


Figura 18: Creazione nuova classe

Cliccando sul pulsante *Nuova* ci compare una finestra sulla pagina, dove creiamo la nostra nuova classe di alluni inserendo il nome della classe e aggiungendo gli allievi che faranno parte della seguente classe, gli allievi devono essere già registrati nel sistema per poterli visualizzare. Alla fine cliccando *Salva* la classe viene salvata e aggiunta al elenco delle classi.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 19 di 25



3.5.4.2 Gestione classe

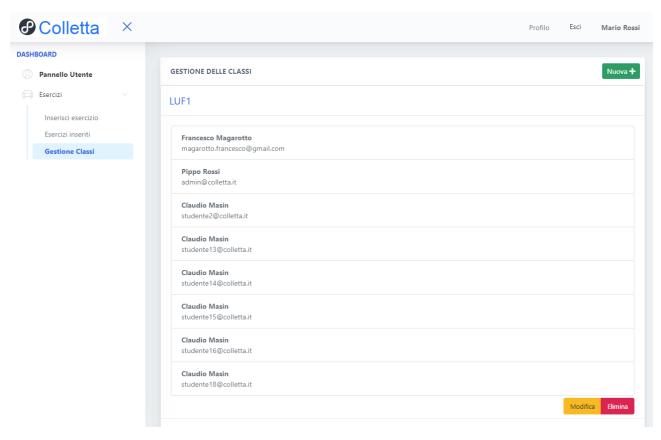


Figura 19: Detagli di una classe

L'elenco delle classi è cliccabile cliccando su una classe abbiamo la possibilità di vedere chi fa parte dalle classe scelta. Cliccando sul pulsante *Elimina* possiamo cancellare la classe e i suoi allievi, essi non vengono cancellati del tutto solo dalla classe in cui erano aggiunti.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 20 di 25



3.5.4.3 Modifica classe

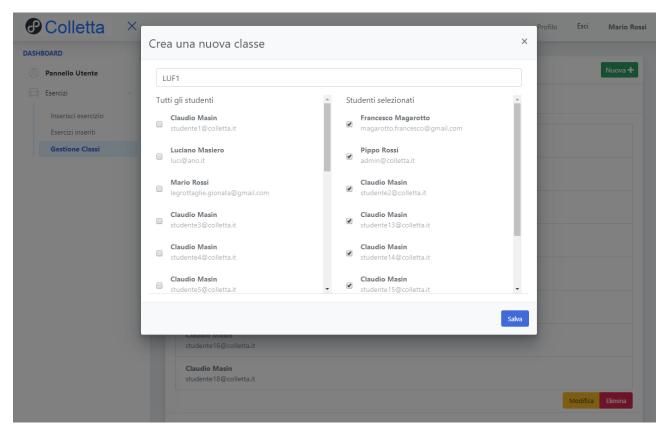


Figura 20: Modifica una classe

Cliccando su *Modifica* compare la finestra che ci permette di riasegnare gli allievi all'interno della classe o modificare il proprio nome i dati vengono salvati soltanto cliccando su *Salva*.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 21 di 25



3.6 Sviluppatore

Lo sviluppatore si iscrive al sito perché interessato a scaricare i dati prodotti dagli utenti durante l'esecuzione di esercizi di analisi grammaticale.

La sidebar dello sviluppatore contiene il pannello utente che li permette di fare tutto il necessario per scaricare i dati dalla piattaforma.

3.6.1 Pannello utente

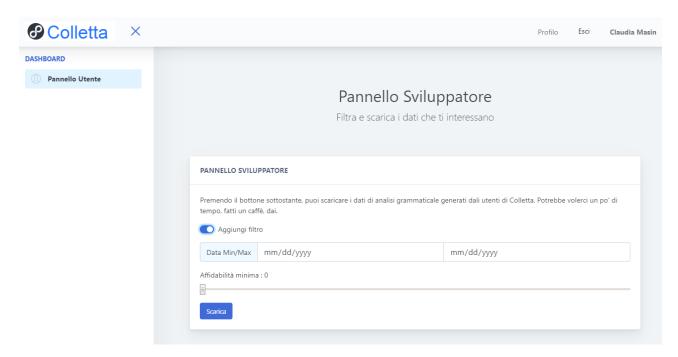


Figura 21: Pannello utente: Sviluppatore

Il pannello utente mostra un messaggio di benvenuto allo sviluppatore, che è libero di procedere allo scaricamento dei dati prodotti dagli utenti.

Cliccando sul bottone di *Scarica*, lo sviluppatore può scaricare i dati prodotti dagli utenti, cliccando su *Aggiungi filtro* ha la possibilità di filtrare questi dati in base alla loro data di creazione o alla loro affidabilità.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 22 di 25



3.7 Amministratore

L'amministratore ha la possibilità di gestire tutti gli utenti che non siano amministratori, inoltre può approvare o declinare le richieste di iscrizione degli sviluppatori. Voci nella sidebar:

- Pannello utente:
- Sviluppatori;
- Utenti.

3.7.1 Pannello utente



Figura 22: Pannello utente: Amministratore

Il pannello dà il benvenuto all' amministratore, che è libero di procedere alla gestione degli utenti. L'amministratore ha a disposizione un breve riassunto della situazione che ha de gestire, il panello si presenta diviso in 4 macrosezioni dove può più facilmente capire cosa deve fare, per esempio la sezione *In Attesa* dice che ci sono richieste da parte degli sviluppatori.

3.7.2 Sviluppatori

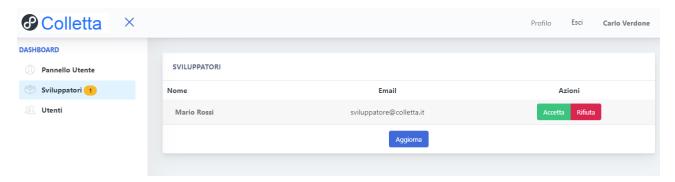


Figura 23: Richieste di iscrizione degli sviluppatori

In questa pagina l'amministratore può approvare o rifiutare le richieste di iscrizione degli sviluppatori. Viene presentata una lista contente gli sviluppatori che hanno richiesto di iscriversi al sistema. Ogni sviluppatore

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 23 di 25



ha un nome e una mail. L'amministratore, premendo su *Accetta*, consente allo sviluppatore di fare il login, se invece preme su *Rifiuta*, l'amministratore cancella lo sviluppatore dal sistema. Premendo su *Aggiorna*, l'amministratore aggiorna la lista di sviluppatori.

3.7.3 Utenti

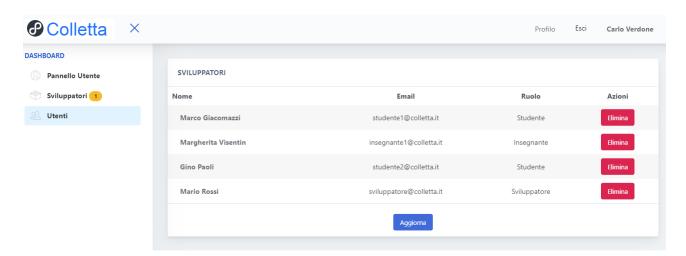


Figura 24: Gestione utenti

In questa pagina l'amministratore può visualizzare gli utenti iscritti ed eventualmente eliminarli dal sito. Per ogni utente sono presenti nome, email e ruolo (Insegnante, Sviluppatore o Allievi). Gli amministratori non figurano in questo elenco. L'amministratore, cliccando su *Elimina*, compare un alert dove li si chiede se è sicuro di voler eliminare l'utente selezionato, avendo la possibilità di ripensare prima di effettuare un'azione irreversibile, se invece è sicuro dell'azione, elimina l'utente dal sistema. Premendo su *Aggiorna*, l'amministratore aggiorna la lista di utenti.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 24 di 25



A Glossario

Dashboard:

La schermata di gestione e monitoraggio dei dati a disposizione.

Logout:

Plusante per uscire dal sito, ritornando alla pagina di Login.

Sidebar:

La sezione a sinistra della pagina con il menu delle azioni che sono messe a disposizione all'utente.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 25 di 25