

Manuale Utente

Gruppo SWEight - Progetto Colletta

SWEightGroup@gmail.com

Informazioni sul documento

**************************************	2.0.0
Versione	v2.0.0
Approvatore	Damien Ciagola
Redattori	Alberto Bacco Sebastiano Caccaro Gheorghe Isachi Gionata Legrottaglie
Verificatori	Francesco Corti 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 $\S 3.4,\ \S 3.5$	Gheorghe Isachi	Redattore
1.1.0	2019-04-27	Ampliamento $\S 3.6, \S 3.7$	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 $\S1, \S2, \S3$	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	one			 	 	 			 								4
	1.1	Scopo	del docur	ment	о	 	 	 			 								4
	1.2	Scopo	del prodo	otto		 	 	 			 								4
	1.3	Glossa	rio			 	 	 			 								4
2	Req																		
	2.1		siti softwa																Ę
	2.2	Requis	siti hardw	rare		 	 	 	•		 		 ٠		 •				
3	Letn	uziono	per l'ut	:11:22	0														
J	3.1		accia																6
	3.2		e non aute																,
	5.2	3.2.1	Registra																,
		3.2.1 $3.2.2$	Login .																,
	3.3		e autentic																9
	5.5	3.3.1	Logout.																9
		3.3.2	Modifica																8
	3.4)																(
	J.4	3.4.1	Pannello																(
		3.4.2	Esercitaz																10
		3.4.3	Compiti																11
		0.4.0	3.4.3.1		lgimen														12
		3.4.4	Esercizi																13
		3.4.5	Esercizi	nuhl	alici	 	 • •	 •	•	•	 • •	٠.	 •		 •	• •	•	• •	13
		3.4.6	Insegnar																14
	3.5		ante																15
	0.0	3.5.1	Pannello																15
		3.5.2	Inserisci																16
		3.5.3	Esercizi																17
		0.0.0	3.5.3.1		agli es														18
		3.5.4	Gestione																19
		0.0.1	3.5.4.1		azione														19
			3.5.4.2		tione o														20
			3.5.4.3		difica o														21
	3.6	Svilup	patore																22
	0.0	3.6.1	Pannello																22
		3.6.2	Pannello																22
	3.7		nistratore																2:
	J.,	3.7.1	Pannello																23
		3.7.2	Sviluppa																23
		3.7.3	Utenti .																24
		5.1.0				 	 • •	 • •	•	•	 		 •	• •	 •		•	•	4-
Αı	ppei	ndici																	24
	C P C I																		
A	α																		0.1



Elenco delle figure

1	Panoramica dell'interfaccia	6
2	Form per la registrazione	7
3	Dati per effettuare l'accesso	8
4	modifica dei dai personali	8
5		9
6	Svolgimento esercizio libero	0
7	Scelta esercizio da risolvere	
8	Svolgimento esercizio	2
9	Storico esercizi svolti	3
10	Elenco esercizi pubblici	3
11	Elenco insegnanti preferiti	4
12	Panello utente: Insegnante	
13	Inserimento e assegnazione esercizio	6
14	Elenco esercizi svolti	7
15	Tutti i dettagli di un esercizio	8
16	Gestione delle classi	9
17	Creazione nuova classe	
18	Detagli di una classe	
19	Modifica una classe	
20	Pannello utente: Sviluppatore	
21	Scaricamento dati disponibili	
22	Pannello utente: Amministratore	3
23	Richieste di iscrizione degli sviluppatori	3
24	Gestione utenti	4



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 $_{\rm G}$ 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

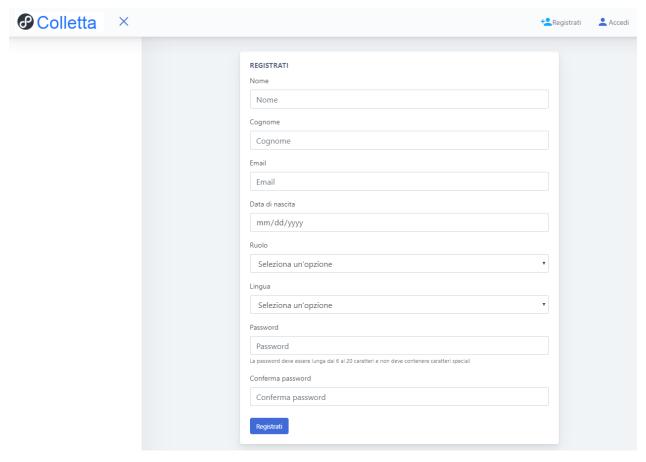


Figura 2: Form per la registrazione

Se non si è ancora registrati è possibile farlo cliccando sul bottone *Registrati* presente nella barra del menu. Una volta compilato il form sarà possibile accedere alla piattaforma come utente autenticato. Se si sceglie come ruolo *sviluppatore* sarà necessario attendere una conferma da parte dell'amministratore prima di poter accedere. I dati sono tutti obbligatori e il form visualizzato sarà quello in Figura 2.

Dopo la registrazione, si verrà automaticamente loggati nel profilo appena creato, eccetto nel caso in cui l'utente si sia registrato come sviluppatore.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 7 di 25



3.2.2 Login

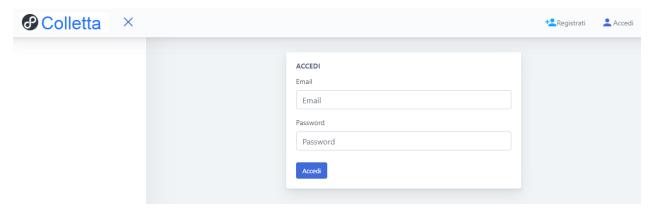


Figura 3: Dati per effettuare l'accesso

Dopo aver effettuato la registrazione si accede cliccando su *Accedi* nella barra del menu. Si accede inserendo email e password.

3.3 Utente autenticato generico

3.3.1 Logout

Per effettuare il $logout_G$ si deve cliccare sulla voce Esci dalla barra del menu. Facendo ciò, l'utente termina la propria sessione.

3.3.2 Modifica dati

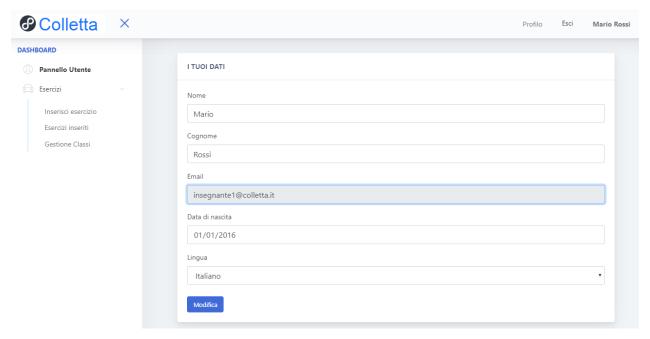


Figura 4: modifica dei dai personali

Cliccando su *Profilo* l'utente ha la possibilità di visualizzare e modificare i propri dati tramite un form simile a quello di registrazione. L'utente non può modificare la propria e-mail dopo l'iscrizione. La modifica dei dati è disponibile a ogni tipologia di utente.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 8 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

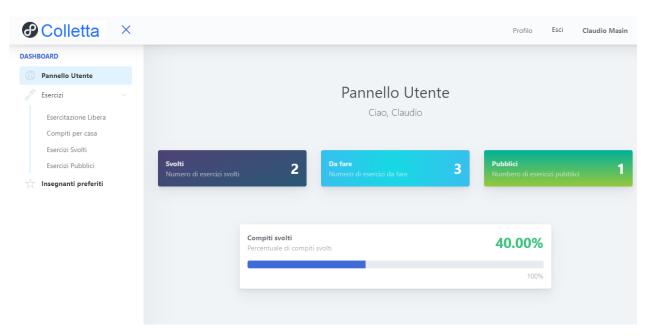


Figura 5: Panello utente: Allievo

Il pannello utente è un riassunto di tutti i progressi e le attività svolte dall'allievo. Il pannello utente mostra un messaggio di benvenuto, e delle informazioni utili come se li sono state assegnanti esercizi da fare, i suoi progressi, quanti esercizi ha svolto e quanti le ha resi pubblici.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 9 di 25



3.4.2 Esercitazione libera

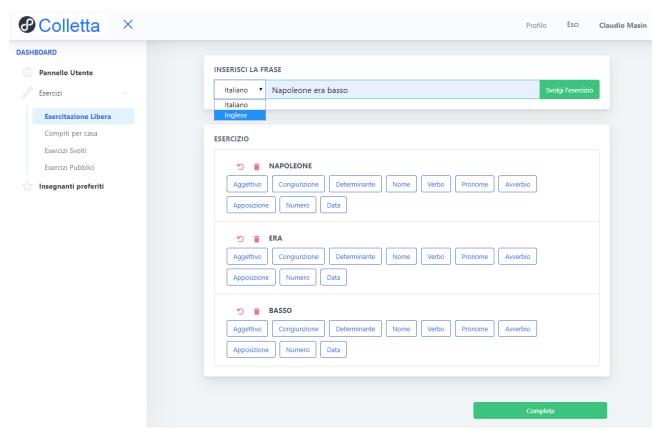


Figura 6: Svolgimento esercizio libero

In questa pagina è possibile svolgere un esercizio inserendo nella casella di testo una frase da analizzare. Prima di inserire la frase abbiamo la possibilità di selezionare la lingua per analizzare la frase nella lingua desiderata, attualmente possiamo scegliere tra *italiano* e *inglese*. Se la frase non è stata inserita da nessun insegnante la correzione sarà generata automaticamente.

Svolgimento:

- 1. Scrivere la frase da analizzare dentro al form;
- 2. Cliccare su Svolgi l'esercizio;
- 3. Svolgere l'esercizio e cliccare Completa.

Lo svolgimento dell'esercizio è guidato da dei bottoni che aiutano l'allievo a eseguire un'analisi precisa. Ogni parola presenta dei bottoni sottostanti che rappresentano le scelte disponibili: cliccandoci sopra, il testo del bottone verrà aggiunto alla soluzione, e verrà mostrato un nuovo set di bottoni con ulteriori opzioni per l'analisi. 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).

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 10 di 25



3.4.3 Compiti per casa

In questa sezione l'allievo ha la possibilità di visualizzare gli esercizi a lui assegnati, scegliendo di svolgere uno qualsiasi fra gli esercizi elencati.

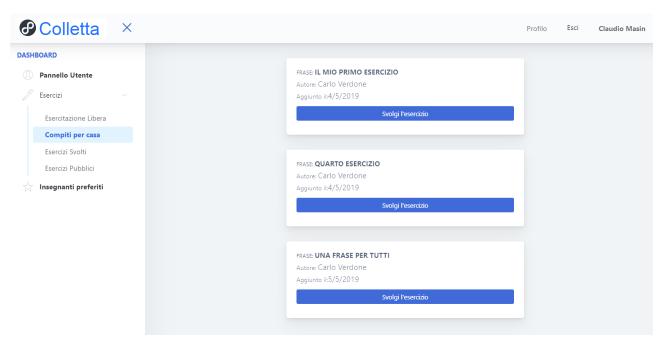


Figura 7: Scelta esercizio da risolvere

L'allievo sceglie l'esercizio da svolgere tra quelli che sono stati assegnati cliccando su $Svolgi\ l'esercizio$.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 11 di 25



3.4.3.1 Svolgimento esercizio scelto

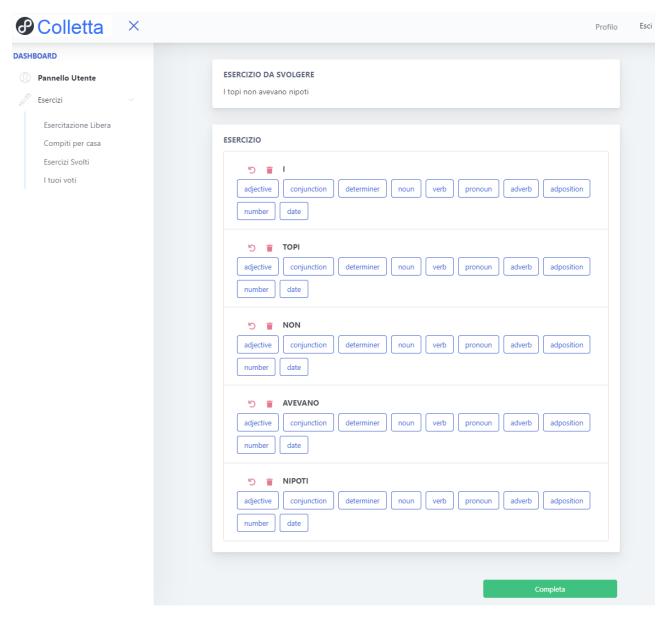


Figura 8: Svolgimento esercizio

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



3.4.4 Esercizi svolti



Figura 9: 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.

3.4.5 Esercizi pubblici

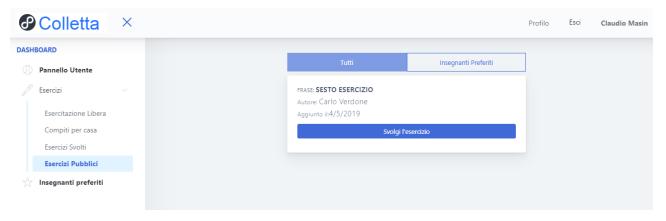


Figura 10: Elenco esercizi pubblici

In questa pagina è possibile visualizzare tutti gli esercizi resi pubblici sia da insegnanti che altri allievi, abbiamo la possibilità di selezionare tra tutti gli esercizi o solo quelli pubblicati dai nostri insegnanti preferiti e ovviamente possiamo svolgerli come un normale esercizio.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 13 di 25



3.4.6 Insegnanti preferiti

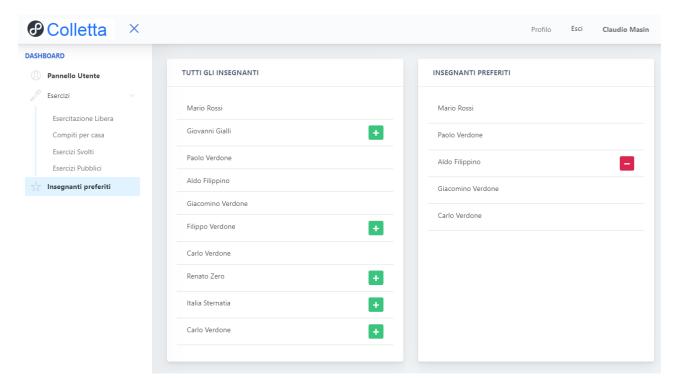


Figura 11: Elenco insegnanti preferiti

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

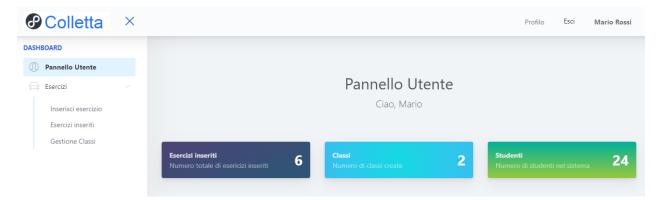


Figura 12: Panello utente: Insegnante

Il pannello utente mostra un messaggio di benvenuto all'insegnante, che poi è libero di spostarsi sulla sidebar e assegnare esercizi ai propri allievi.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 15 di 25



3.5.2 Inserisci esercizio

Questa sezione da la possibilità all'insegnante di inserire un esercizio nel sistema.

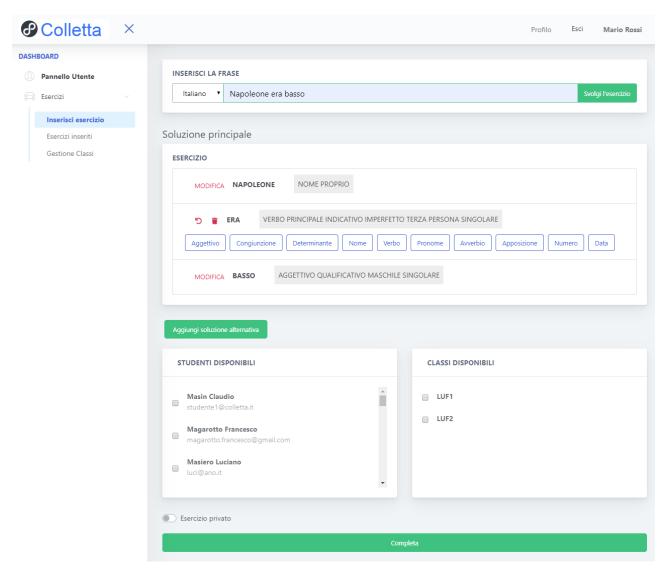


Figura 13: Inserimento e assegnazione esercizio

Dopo aver inserito la frase, verrà visualizzata la correzione automatica. Se ritenuta errata c'è la possibilità di modificare la soluzione cliccando su *Modifica*. Durante lo svolgimento dell'esercizio l'insegnante ha la possibilità di tornare indietro di un passo, o di resettare completamente la soluzione per ogni parola. Questo processo è analogo a quello presentato in §3.4.2. Finita la correzione, l'insegnate ha la possibilità di assegnare l'esercizio ad uno o più allievi o ad una o più classi, e può decidere se renderlo pubblico o meno l'esercizio. Cliccando *Completa* esso verrà aggiunto nel database.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 16 di 25



3.5.3 Esercizi inseriti

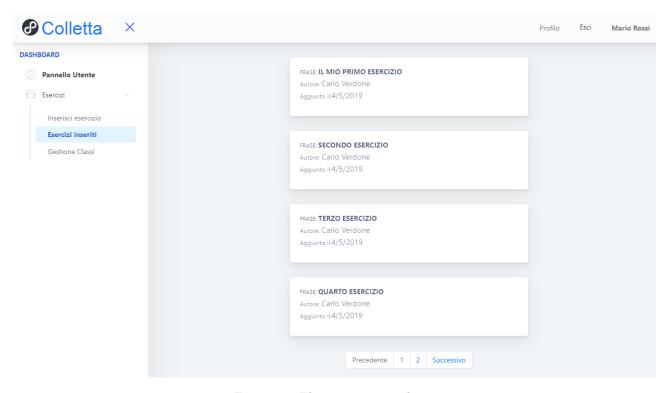


Figura 14: Elenco esercizi svolti

In questa pagina abbiamo l'elenco di tutti gli esercizi svolti dal insegnante. Essendo essi cliccabili possiamo entrare nel dettaglio di ogni esercizio.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 17 di 25



3.5.3.1 Detagli esercizio

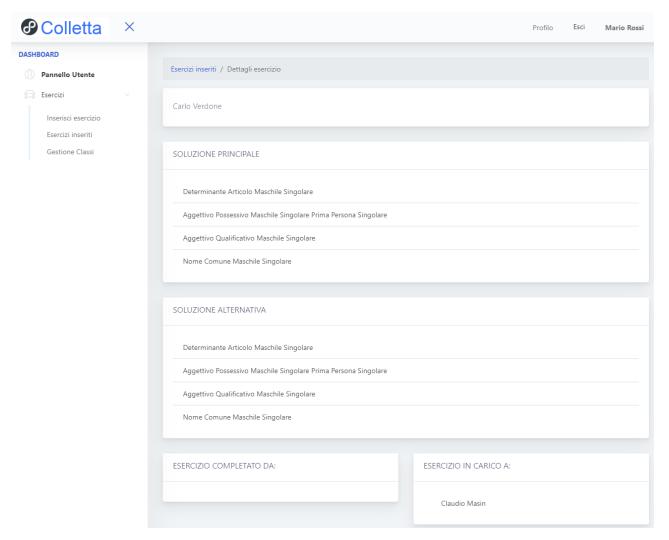


Figura 15: Tutti i dettagli di un esercizio

Abbiamo i dettagli del esercizio riguardo la sua soluzione principale, la soluzione alternativa se c'è, da chi è stato completato e chi lo ha svolto.

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 18 di 25



3.5.4 Gestione classi

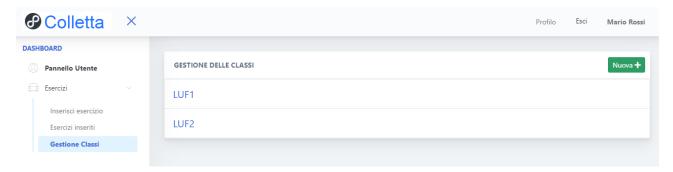


Figura 16: Gestione delle classi

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

3.5.4.1 Creazione nuova classe

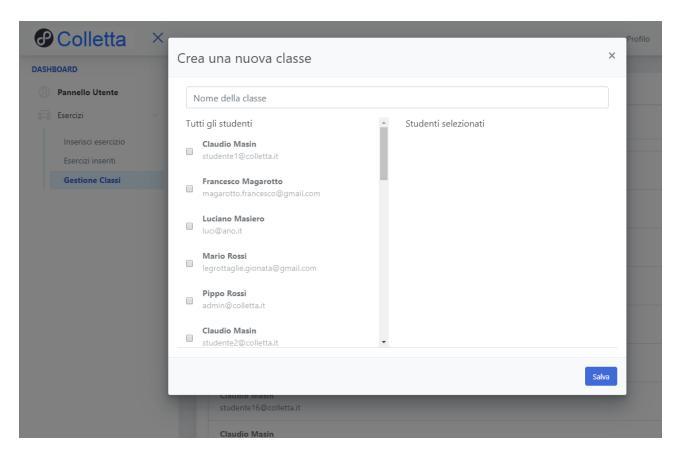


Figura 17: Creazione nuova classe

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

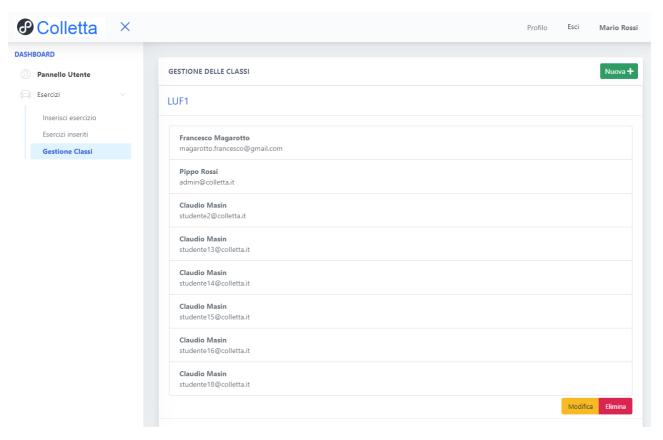


Figura 18: Detagli di una classe

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

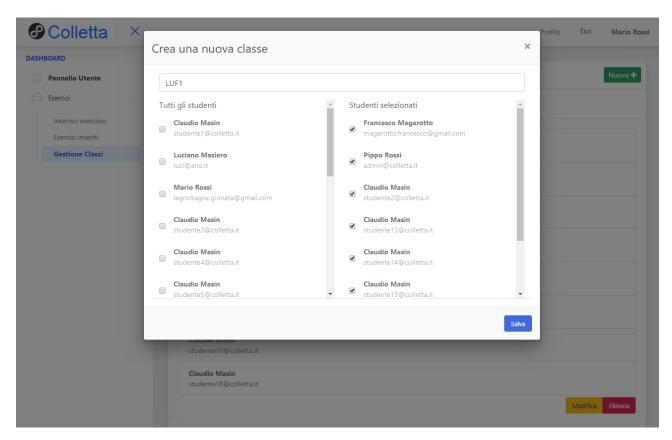


Figura 19: Modifica una classe

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 presenta le seguenti voci:

- Pannello utente;
- Pannello sviluppatore.

3.6.1 Pannello utente

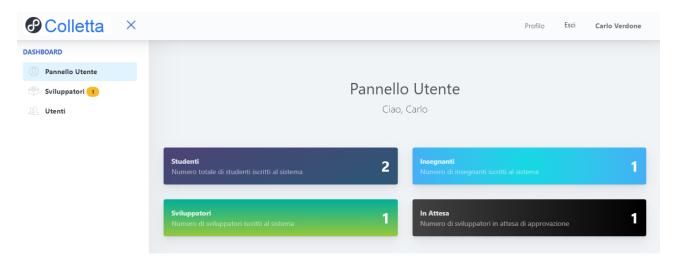


Figura 20: Pannello utente: Sviluppatore

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

3.6.2 Pannello sviluppatore

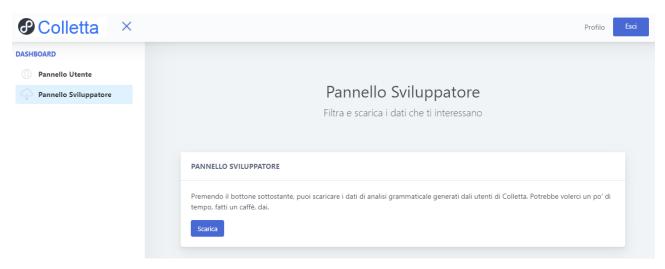


Figura 21: Scaricamento dati disponibili

Cliccando sul bottone di *Scarica*, lo sviluppatore può scaricare i dati prodotti dagli utenti, avrà successivamente la possibilità di filtrare questi dati.

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

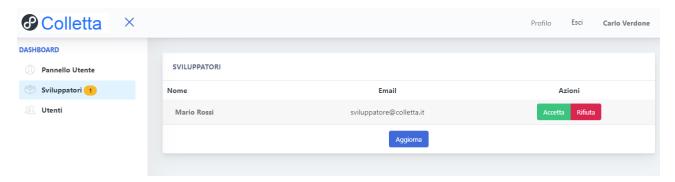


Figura 23: Richieste di iscrizione degli sviluppatori

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 ha un nome e una mail. L'amministratore, premendo su *Accetta*, consente allo sviluppatore di fare il login,

Manuale Utente - v2.0.0 Pagina 23 di 25



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

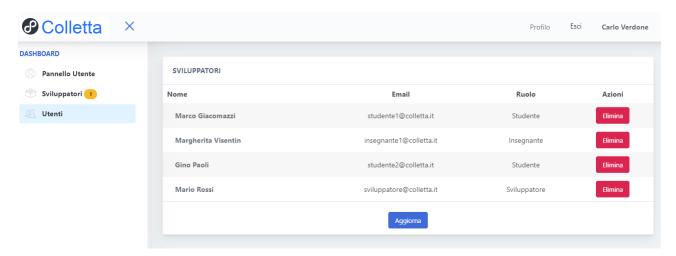


Figura 24: Gestione utenti

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.

Logouts

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