Università degli Studi di Salerno

Progetto Interazione Uomo Macchina 2018-19



ASSIGNEMENT 2

• INDICE

- 1. Casi d'uso
- 2. Analisi comparativa
- 3. Idee iniziali di progetto
- **4.** <u>Divisione ruoli</u>

- Componenti

NOME E COGNOME	MATRICOLA	RUOLO
Benedetto Sommese	0512104801	Manager del gruppo
Benedetto Scala	0512104705	Manager della documentazione
Andrea Minichino	0512104773	Manager della documentazione
Vincenzo Pallini	0512104812	Manager della valutazione
Giovanni Vassalluzzo	0512104488	Manager di progetto

1. - Casi d'uso

Scenario1 - Segnalare luoghi di incontro

Federica Sirignano, neuropsichiatra, ha organizzato un incontro in data 20 novembre presso il centro La Madonnina per permettere alle persone affette da autismo di potersi relazionare tra loro. Il suo intento è quello di promuovere tale incontro attraverso il sistema "Autismo-ci vorrebbe un amico".

Federica accede alla piattaforma ed effettua il login inserendo le proprie credenziali.

La piattaforma mostra a Federica la possibilità di organizzare l'evento attraverso l'apposita sezione.

Federica accede alla sezione.

La piattaforma mostra alcuni campi da riempire tra cui data, ora e luogo di incontro.

Federica compila i campi e conferma l'evento.

Scenario2 - Trovare luoghi di incontro

Giorgia Armani, genitore di Deborah, è interessata a partecipare ad un incontro per permettere alla figlia di poter relazionarsi con altre persone.

Giorgia accede alla piattaforma "Autismo-ci vorrebbe un amico".

La piattaforma mostra a Giorgia la possibilità di trovare un incontro.

Giorgia accede quindi nell'apposita sezione.

La piattaforma mostra a Giorgia una lista di incontri disponibili con le varie date e la distanza dalla propria locazione.

Scenario3 - Fornire informazioni sul problema

Federica Sirignano, neuropsichiatra, vuole condividere nuove informazioni legate al problema dell'autismo attraverso il sistema "Autismo-ci vorrebbe un amico".

Federica accede alla piattaforma ed effettua il login inserendo le proprie credenziali.

La piattaforma mostra a Federica la possibilità di condividere nuove informazione attraverso l'apposita sezione.

Federica accede alla sezione.

La piattaforma mostra un form da compilare.

Federica inserisce l'informazione e la condivide.

Scenario4 - Reperire informazioni sul problema

Giorgia Armani, genitore di Deborah, è interessata a reperire informazioni sul problema di cui è affetta sua figlia.

Giorgia accede alla piattaforma "Autismo-ci vorrebbe un amico".

La piattaforma mostra a Giorgia la possibilità di visualizzare le news.

Giorgia accede quindi nell'apposita sezione.

La piattaforma mostra a Giorgia una lista di news.

Giorgia seleziona la news che le interessa.

La piattaforma mostra a Giorgia la news.

2. Analisi comparativa

Ore 17.30 – Pausa caffè

Domenica 2 Dicembre

Ore 12.00 – Festa della sobrietà

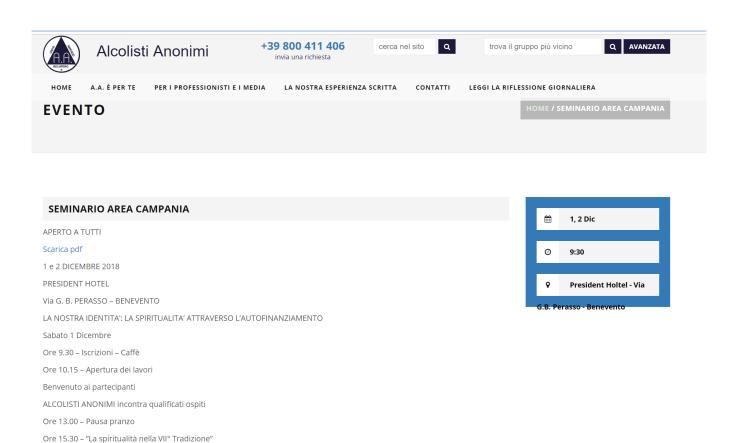
Ore 18.00 – "Manteniamola semplice...intorno ai testamenti dei nostri cofondatori"

Ore 9.00 – "Cresciamo nella nostra identità per portare il messaggio all'esterno"

Ore 11.00 - Un messaggio invariato in un mondo che cambia

Segnalare e trovare luoghi d'incontro. Come alcolistianonimi.it, è nostro intento organizzare eventi per far incontrare le varie persone iscritte al nostro software. Alcolistianonimi.it organizza riunioni con frequenza libera, dove ci si scambiano esperienze e si mette in pratica il programma di recupero, noto col nome di "metodo dei dodici passi", un metodo di recupero basato su un'esperienza consolidata, 12 passi che aiutano l'alcolista a cambiare stile di vita e a trovare serenità e sobrietà. Per entrare nell'associazione basta avere una qualunque forma di desiderio di smettere di bere. Non ci sono altre restrizioni di nessun tipo, né sociali, né di etnia, di sesso o di religione.

Pro. Descrizione dettagliata del programma che si svolgerà all'incontro, ad ogni attività è associato un orario.



Contro. Gli eventi non sono suddivisi per zona ma accorpati in un'unica lista.



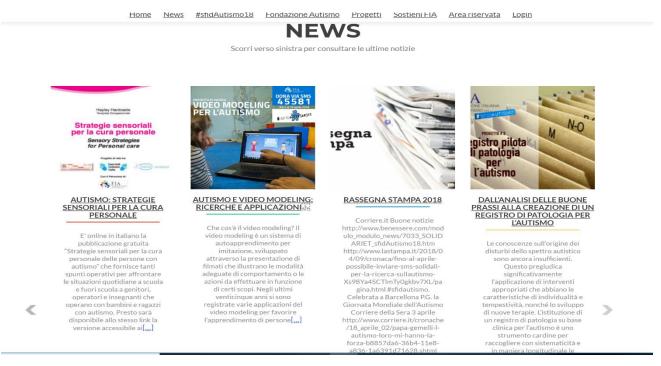
Fornire e reperire informazioni sul problema. Come portaleautismo.it e fondazione-autismo.org è nostro intento far conoscere il mondo dell'autismo.

Fondazione-autismo.org apre dei centri ascolto a disposizione delle famiglie, organizza corsi per genitori-familiari, corsi per insegnanti-educatori e corsi per terapisti, in modo da formare correttamente il maggior numero di persone possibili che si approcciano con i soggetti affetti dalle predette patologie e alle loro difficoltà.

Sensibilizza gli istituti scolastici, promuove l'integrazione dei bambini assistiti e la formazione degli insegnanti, in particolare quelli di sostegno, sulle tecniche cognitivo comportamentali.

Pro. Ad ogni notizia è già associata una piccola descrizione. L'utente può evitare di aprire la notizia se questa non gli interessa.

Contro. Confusionario e poco attraente.



Portale-autismo.it è disposta di una sezione forum, nella quale le persone possono condividere informazioni con gli altri utenti.



3-Idee iniziali di progetto

3.1 Prima idea di progetto:

In questa prima idea di progetto è stato enfatizzato lo scenario avente il task principale di conoscere nuovi amici, organizzando o trovando incontri per vedersi.

Per la realizzazione di questo storyboard, dopo un primo schizzo a penna, è stato utilizzato balsamiq. In colore giallo sono mostrate le linee guida per l' interazione uomosmartphone.



L'app si presenta con la possibilità da parte dell'utente di trovare un nuovo amico, cercare un incontro già organizzato, o appunto, creare un incontro.

L'utente ha poi la possibilità di leggere notizie riguardanti il mondo dell'autismo, vedere le chat già iniziate o mostrare le impostazioni del sistema

L'utente clicca su trova un amico



Vengono mostrate le persone iscritte all'app nella zona.

L'utente clicca su uno degli omini



L'utente legge le informazioni relative all'utente e decide di contattarlo. Viene creata una chat tra i 2 utenti che possono iniziare a conoscersi



L'utente torna alla home



2. L'utente clicca su cerca un incontro





L'utente clicca su uno degli incontri mostrati e legge le informazioni relative a tale evento



 L'utente clicca su PARTECIPA, confermando la sua partecipazione all'evento



L'utente torna alla home e

3. clicca su organizza un incontro

Viene indirizzato su una pagina che dovrà compilare per organizzare l' evento

L'utente clicca su conferma creando l'evento.





3.2 Seconda idea di progetto

In questa seconda idea di progetto è stato enfatizzato lo scenario avente il task principale di visualizzare e condividere informazioni.

Per la realizzazione di questo storyboard, dopo un primo schizzo a penna, è stato utilizzato balsamiq. In colore giallo sono mostrate le linee guida per l' interazione uomosmartphone.



L'app si presenta con la possibilità da parte dell'utente di leggere informazioni e notizie relative al mondo dell'autismo e la possibilità di raccontare la propria esperienza.

1. L'utente clicca "raccontaci la tua esperienza!",

L'utente, tramite un form, può raccontare la sua esperienza.

L'utente clicca sul tasto "raccontaci la tua esperienza" condividendo la sua storia che verrà pubblicata nella home insieme le altre





L'utente torna alla home e clicca sul "sandwich" che porta alla pagina di "menu".

L'utente ha poi la possibilità di vedere le chat già iniziate, trovare un incontro, organizzare un evento, trovare un amico o vedere le sue impostazioni.

Cliccando su una delle scelte(trova un incontro, organizza un incontro, trova un amico) si viene indirizzati alle pagine mostrate nella prima idea di progetto.



5 - Ruoli svolti

Si consideri che tutti i partecipanti del team hanno contribuito ad ogni parte dell'assignement e che ogni lavoro prodotto dal singolo è stato controllato e confermato da tutti i membri.

NOME E COGNOME	MATRICOLA	PARTE SVOLTA
Benedetto Sommese	0512104801	Casi d'uso(40%) Idee progetto(20%)
Benedetto Scala	0512104705	Casi d'uso(40%) Analisi comparativa(20%)
Andrea Minichino	0512104773	Casi d'uso(20%) Idee progetto(20%) Analisi comparativa(20%)
Vincenzo Pallini	0512104812	Analisi comparativa(60%)
Giovanni Vassalluzzo	0512104488	Idee progetto(60%)