



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**

# UniClass

Progetto Interazione Persona - Macchina

A cura di:

*Sara Gallo*

G.Antonio  
Cetrulo

*Daniel  
Cusati*

*Luca G.  
Cammarota*



# ***Indice***

- Cos'è UniClass?
- Perché UniClass?
- Design goals
- Personas
- Task
- Questionario di empowerment
- Obiettivi progettuali
- Casi d'uso
- Competitors
- Figma
- Prototipi Iniziali
- Evoluzione dei paper sketches
- Design pattern
- Mago di Oz
- Valutazione euristica
- Questionario finale
- Conclusioni
- Il team



**UniClass** è un'applicazione web integrata pensata per semplificare e migliorare la vita universitaria degli studenti, offrendo in un'unica piattaforma tutte le informazioni e i servizi utili legati alla didattica, agli spazi e alla comunicazione accademica.

Il nostro ateneo offre numerosi servizi, tra cui diverse piattaforme per migliorare l'esperienza universitaria.

Le funzionalità offerte da questi strumenti sono spesso troppo simili e si sovrappongono tra loro (ad esempio, per sapere se un'aula è libera o occupata, bisogna usare due applicazioni web differenti su più piattaforme).

Il nostro obiettivo è quindi **unificare, raccogliere e migliorare questi strumenti** in un **unico ambiente** semplice e intuitivo.

**perché**



**perché**



## Agenda ONU 2030 – SDG 4

La progettazione di UniClass si ispira anche ai principi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, in particolare al:

### **Obiettivo 4 – Istruzione di qualità**

“Fornire un’istruzione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti”

#### **Target 4.3:**

“Garantire a tutti l’accesso equo all’istruzione terziaria, indipendentemente da genere, condizione economica, disabilità o origine”



**come**  
**strumento di  
giustizia  
educativa**



Progettare strumenti digitali accessibili, chiari e funzionali non è solo una scelta tecnica, ma un atto di equità sociale.



Perché UniClass è un progetto *inclusivo*?

**01**

Risponde ai bisogni concreti degli studenti, soprattutto quelli con DSA o in situazioni di fragilità;

**02**

Contribuisce a ridurre le disuguaglianze nell'accesso all'istruzione superiore;

**03**

Non è solo buona UX – è un atto concreto di giustizia educativa e responsabilità sociale.

# *Design Goals di*



- 01 Unificazione**  
Riunire in un'unica piattaforma i principali servizi accademici.
- 02 Usabilità**  
Interfaccia semplice, chiara e coerente.
- 03 Accessibilità**  
Supporto per studenti con DSA e rispetto degli standard WCAG.
- 04 Inclusività**  
Garantire pari accesso all'istruzione, in linea con l'Agenda ONU 2030 (SDG 4).
- 05 Organizzazione personale**  
Agenda integrata, gestione orari e promemoria.
- 06 Scalabilità**  
Progetto modulare, facilmente estendibile nel tempo.
- 07 Multi-device**  
Accesso fluido da desktop, tablet e smartphone.



## **Per chi?**

- Per chi è appena arrivato
- Per chi viene da un altro Paese
- Per chi ha un DSA
- Per studenti di tutti i giorni

Per tutti coloro che vogliono imparare, ma non vogliono lottare con la burocrazia.

## **Utenti campione**

Attraverso l'utilizzo di sondaggi e interviste abbiamo individuato le principali tipologie di utenti che si mostrerebbero interessati a un sistema come UniClass, volto a semplificare la gestione della vita universitaria. Per ciascuna categoria, è stato stilato un profilo utente rappresentativo.

# Personas

I quattro personaggi presentati sono stati sviluppati attraverso un processo iniziale volto a catturare potenziali utenti rappresentativi dell'ecosistema universitario, basandosi sulle seguenti fonti e attività:

- **Brainstorming Interno e Esperienza Diretta**
- **Ricerca Esplorativa Online**
- **Analisi Preliminare di Sistemi Esistenti**



**Greta Rossi**  
Matricola



**Javier García**  
Erasmus



**Sofia Conti**  
Studentessa con DSA



**Elena Moretti**  
Docente



Caratteristiche Psicologiche		
Stile cognitivo	Attitudine	Motivazione
Verbale-spatiale	ansiosa	Alta
Conoscenze ed esperienza		
Livello di lettura	Esperienza battitura	Istruzione
Alto	Buona	Diploma di scuola superiore
Esperienza col sistema	Esperienza sul task	Esperienza di applicazioni
Nessuna	Presente ma problematico	Limitata
Linguaggio	Uso di altri sistemi	Conoscenza di informatica
Italiano (Madrelingua)	Alto	Base
Caratteristiche di lavoro e task		
Frequenza d'uso	Addestramento	Uso del sistema
Molto alta	Nessuno	Misto (smartphone-laptop)
Categorie di job	Turnover	Altri strumenti
Studentessa universitaria (1° anno)	Basso	Portale studenti, sito web unisa, moodle
Importanza del task	Complessità del task	
Molto alta	Alta	
Caratteristiche fisiche		
Distingue i colori	Predominanza	Sesso
Si	Destrimane	Femminile

# Greta Rossi

Studentessa del Primo Anno

**Età:** 18 anni

**Background:** Appena diplomata, iscritta al primo anno di Lettere Moderne. Vive in una città diversa da quella universitaria (fuori sede in studentato). È la prima della sua famiglia ad andare all'università.

**Competenze digitali:** Buone con social media e smartphone, ma poco abituata a piattaforme e-learning complesse o procedure burocratiche online.

**Contesto d'Uso:** Usa principalmente lo smartphone per comunicare e organizzarsi, il laptop per studiare e scrivere. Spesso consulta le app mentre è in giro per il campus o sui mezzi pubblici.

## Esigenze primarie:

- Capire come funziona l'università (aula, orari, contatti docenti).
- Non perdere scadenze importanti (iscrizione agli esami).
- Trovare facilmente materiale didattico e informazioni sui corsi.
- Sentirsi meno sopraffatta e più integrata nella vita universitaria.

## Problematiche:

- Troppe piattaforme diverse (portale studenti, sito dipartimento, Moodle, mail docenti) con informazioni sparse.
- Difficoltà a capire dove trovare le aule o gli uffici giusti.
- Si sente "bombardata" di informazioni non sempre rilevanti via email.



# Task

- 01** Consultare l'orario delle lezioni e degli esami
- 02** Visualizzare la mappa interattiva del campus per orientarsi tra aule ed edifici
- 03** Ricevere avvisi e comunicazioni ufficiali da ateneo, dipartimento e singoli corsi
- 04** Accedere a informazioni accademiche come date esami, iscrizioni, esiti e stato delle tasse
- 05** Trovare facilmente informazioni sui servizi di supporto (tutorato, DSA, segreteria, ecc.)
- 06** Personalizzare l'esperienza d'uso, modificando lingua, accessibilità e preferenze di notifica



Uno dei task più critici e ricorrenti è **consultare l'orario delle lezioni e degli esami**. Questo compito risponde a una necessità quotidiana per gli studenti e ha un impatto diretto sull'organizzazione del tempo e sulla riduzione dello stress.

Prendiamo l'esempio di Greta che, al suo primo anno universitario, ha bisogno di un'interfaccia semplice che le permetta di orientarsi tra aule e orari senza sentirsi sopraffatta.

Il sistema attuale la obbliga a cercare informazioni in più luoghi, aumentando confusione e ansia.

**UniClass** offre:

- Visualizzazione chiara e centralizzata degli orari.
- Evidenziazione automatica del giorno corrente.
- Accesso rapido da smartphone per una consultazione "on the go".
- Integrazione con notifiche per eventuali variazioni o annullamenti.

Impatto:

Questo task, se ben progettato, può rappresentare un punto di svolta per migliorare autonomia, autoefficacia e motivazione degli studenti più inesperti.

# Questionario di empowerment



Le risposte dei 30 studenti coinvolti (matricole, Erasmus, DSA) rivelano un **basso livello di empowerment** percepito in tutti e sei i task analizzati, evidenziando carenze in quattro aree chiave:

- **Knowledge & Skills** (IKS): Informazioni spesso incomplete, poco chiare o accessibili ostacolano la comprensione e l'autonomia
- **Self-Efficacy** (ISE): Scarsa fiducia degli studenti nella gestione autonoma dei processi accademici digitali.
- **Personal Control** (IPC): Mancanza di personalizzazione e controllo sugli strumenti digitali limita la gestione efficace.
- **Motivation** (IMOT): La frustrazione e la fatica percepite nell'interazione con i sistemi riducono l'iniziativa personale.

Task	ISE	IKS	IPC	IMOT
T1	1,83	1,42	-	-
T2	1,00	1,08	-	-
T3	-	1,50	1,08	-
T4	-	1,50	1,00	-
T5	1,17	1,33	-	1,67
T6	2,33	-	1,00	-



# *Obiettivi progettuali per UniClass*

Per affrontare le criticità emerse, UniClass dovrà:

- Rendere le informazioni chiare e accessibili per tutti i profili studenti (inclusi Erasmus e DSA).
- Potenziare l'autoefficacia, offrendo interfacce semplici e strumenti rassicuranti.
- Restituire controllo all'utente, tramite opzioni di personalizzazione avanzate.
- Motivare l'interazione, trasformando i sistemi universitari in risorse favorevoli, non ostili.

# Casi d'uso

## Consultare Orario Lezioni/Esami



Personas: Greta (Matricola)

Greta, una nuova studentessa universitaria, ha bisogno di un sistema semplice e intuitivo per consultare il proprio orario accademico.

UniClass risponde a questa esigenza con una funzionalità dedicata che permette di visualizzare lezioni ed esami in pochi passaggi.

*Flusso Principale:*

- 01** Greta accede alla piattaforma UniClass e seleziona l'opzione "Orario" dalla dashboard.
- 02** Il sistema mostra l'orario delle lezioni per la settimana corrente, evidenziando il giorno attuale.

*Benefici:*

- Accessibilità immediata: Greta può consultare il proprio orario senza difficoltà.
- Riduzione dello stress: La chiarezza dell'interfaccia aiuta Greta a organizzare meglio il suo tempo.
- Supporto personalizzato: La funzione è progettata per adattarsi alle esigenze di studenti alle prime armi.



# Competitors

Essendo UniClass un'applicazione pensata appositamente per ambienti universitari, i nostri diretti competitor non sono altro che le piattaforme già esistenti messe a disposizione dall'ateneo.



The image is a screenshot of the official website of the University of Salerno (Università degli Studi di Salerno). The top navigation bar includes links for 'Home', 'Orario delle lezioni' (Course Schedules), 'Sedi' (Facilities), and language options (it, en, es, de, fr). The main content area displays three search boxes: 'Ricerca l'orario delle lezioni per corso di studio' (Search for course schedule), 'Ricerca l'orario delle lezioni per docente' (Search for teacher schedule), and 'Ricerca l'orario delle lezioni per insegnamento' (Search for teaching schedule). Below this, there is a section for 'Sedi' (Facilities) listing various buildings and campuses with their respective room counts:

- Aule virtuali: 40 aule
- Campus Baronissi: Campus di Baronissi, 24 aule
- Edificio A1 - Rettorato: Campus di Fisciano, 2 aule
- Edificio A2 - Aula Magna e Teatro: Campus di Fisciano, 3 aule
- Edificio B: Campus di Fisciano, 21 aule
- Edificio B1: Campus di Fisciano, 12 aule
- Edificio B2

The bottom navigation bar includes links for 'Home', 'Calendario esami', 'Bacheca esiti', and 'Libretto'.

# *Cos'è Figma?*

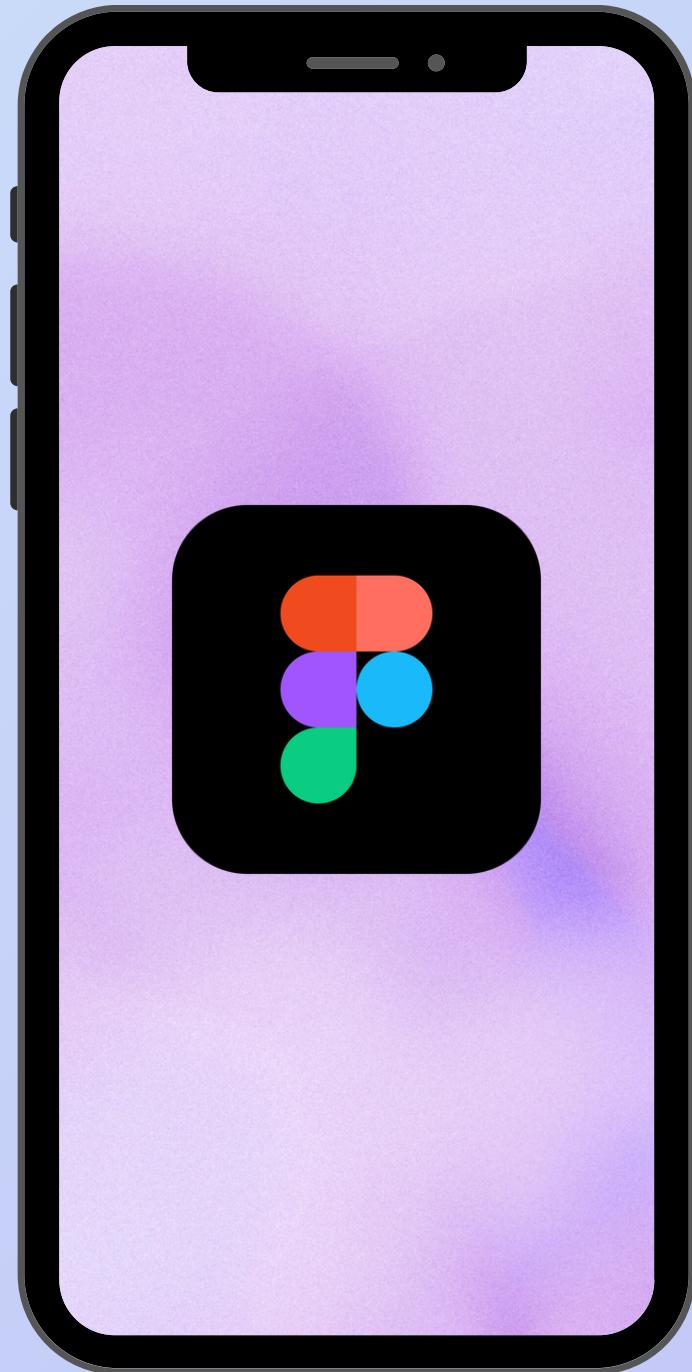
**Figma** è uno strumento online per progettare interfacce in modo semplice e collaborativo.

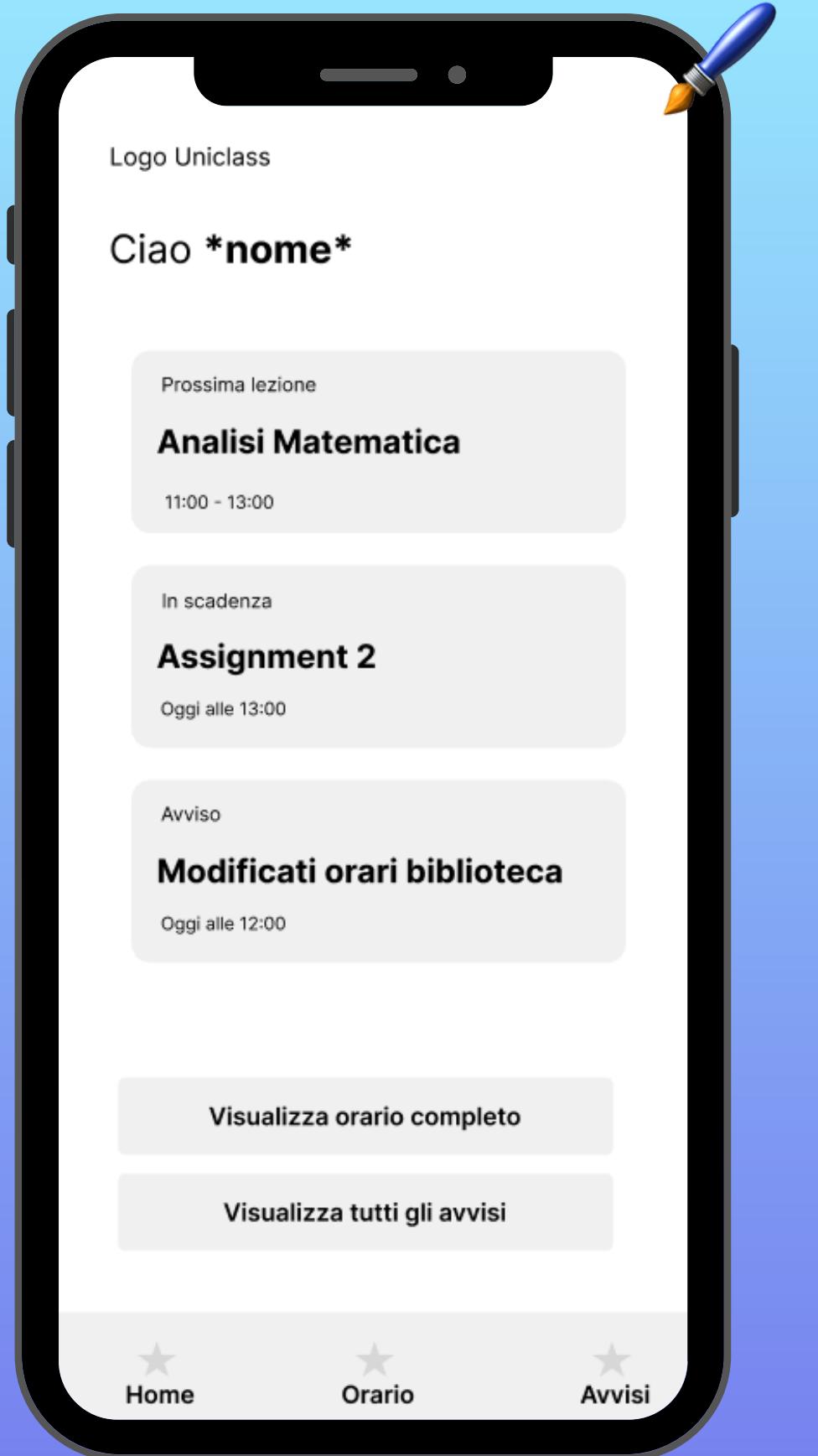
Permette di creare prototipi interattivi, simulando il funzionamento di un'app o sito web senza bisogno di scrivere codice.

Lo abbiamo usato per realizzare i prototipi delle interfacce (mobile e web).

Ci ha permesso di lavorare insieme in tempo reale, condividendo idee e modifiche.

È stato utile anche per la Tecnica del Mago di Oz, mostrando le schermate in base alle azioni simulate.





# Prototipi iniziali

In questa fase iniziale abbiamo realizzato prototipi digitali a bassa fedeltà direttamente su Figma, per esplorare diverse soluzioni di interfaccia e verificare i principali flussi d'uso.

Questi primi prototipi ci hanno permesso di:

Simulare i task fondamentali (orario, avvisi, personalizzazione);

Confrontare due approcci visivi differenti:

- uno focalizzato sulla semplicità
- l'altro sull'inclusività e il supporto personalizzato;

Riflettere sulle esigenze delle nostre personas (Greta, Javier, Sofia), impostando le basi per i successivi cicli iterativi.

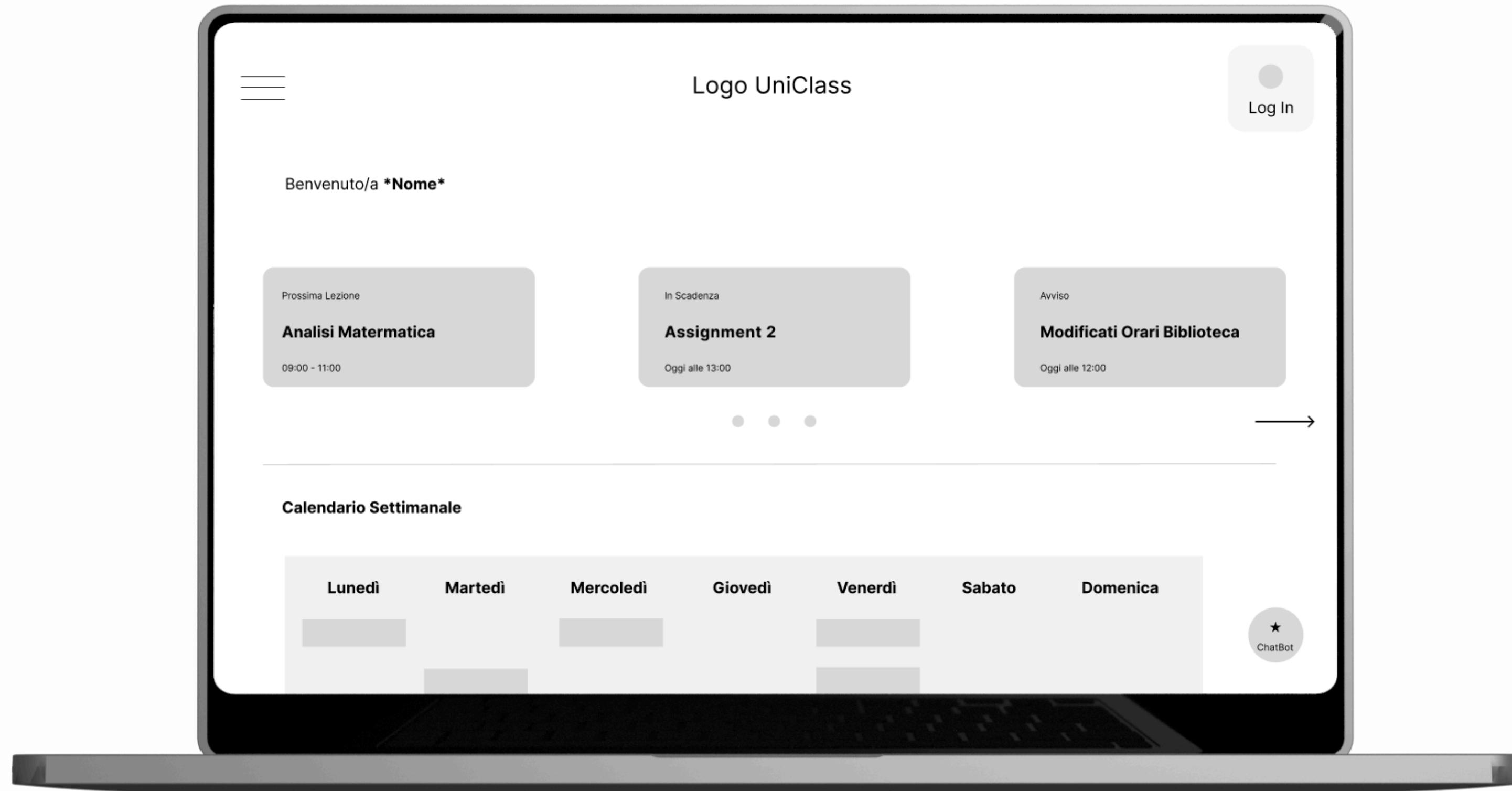
# **Idea 1 - Interfaccia semplice ed essenziale**

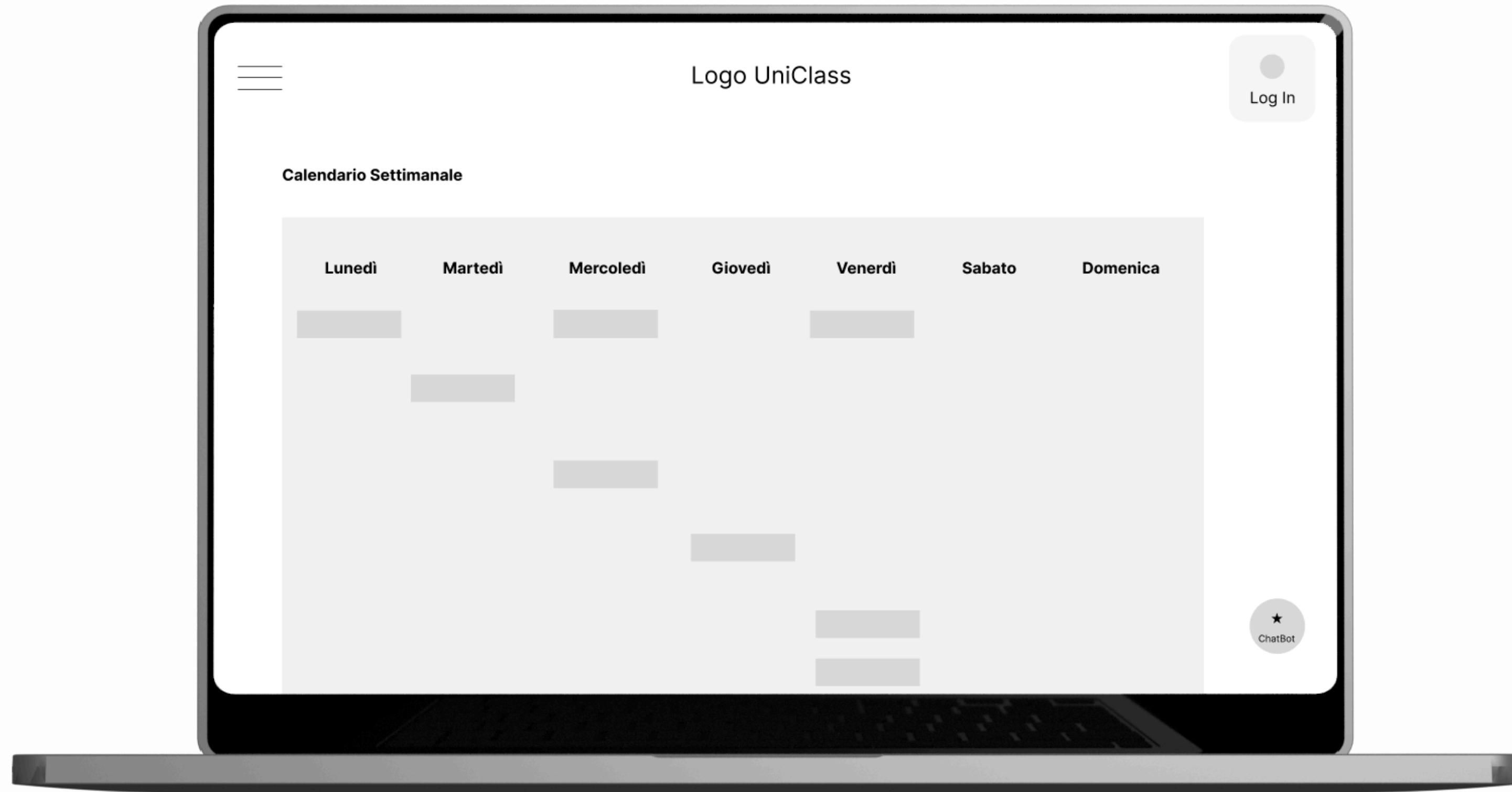
Questa proposta punta alla massima semplicità per ridurre il sovraccarico informativo, pensata per utenti come Greta (*matricola*), che possono sentirsi spaesati all'inizio.

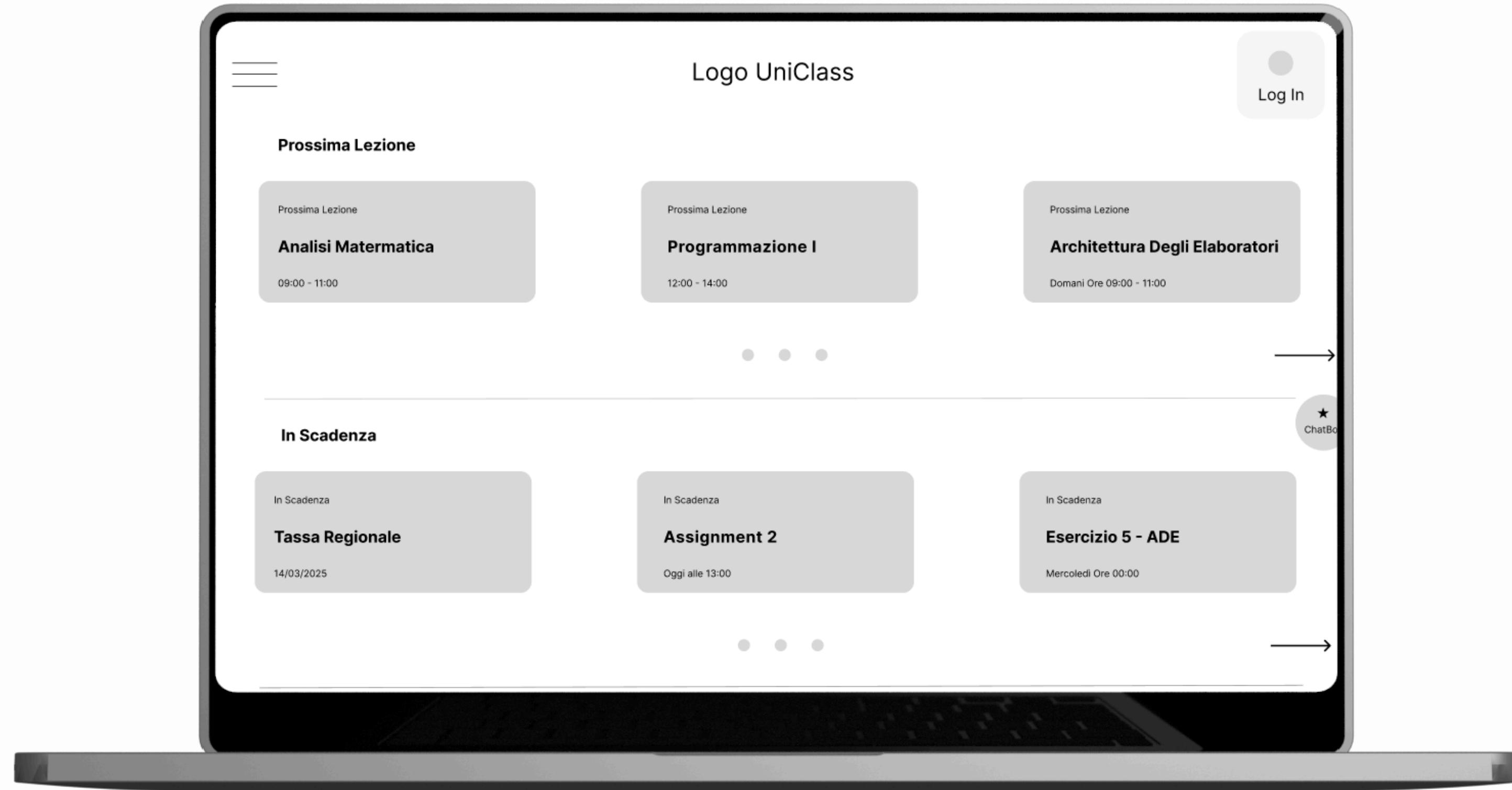
## **Caratteristiche principali:**

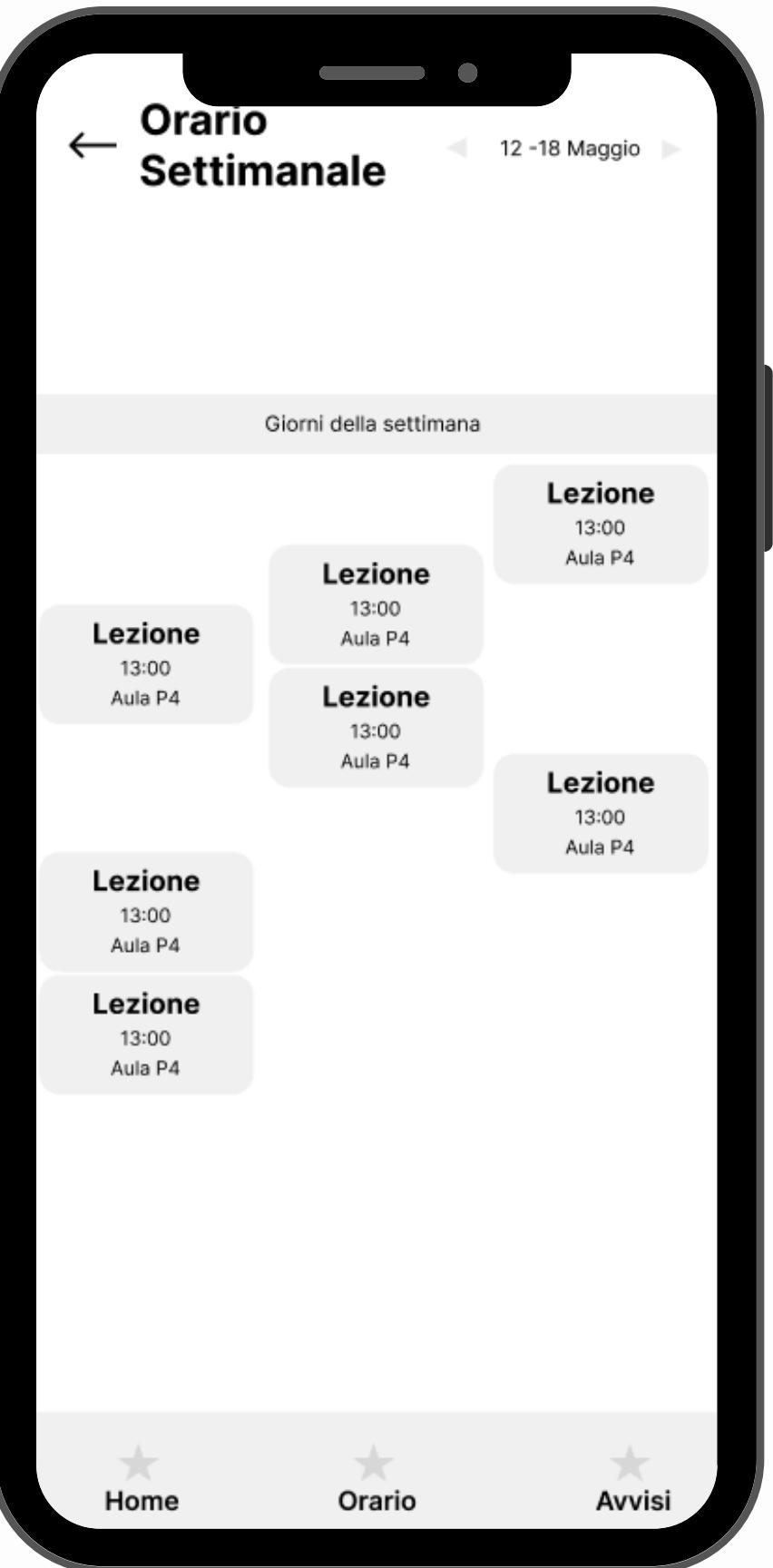
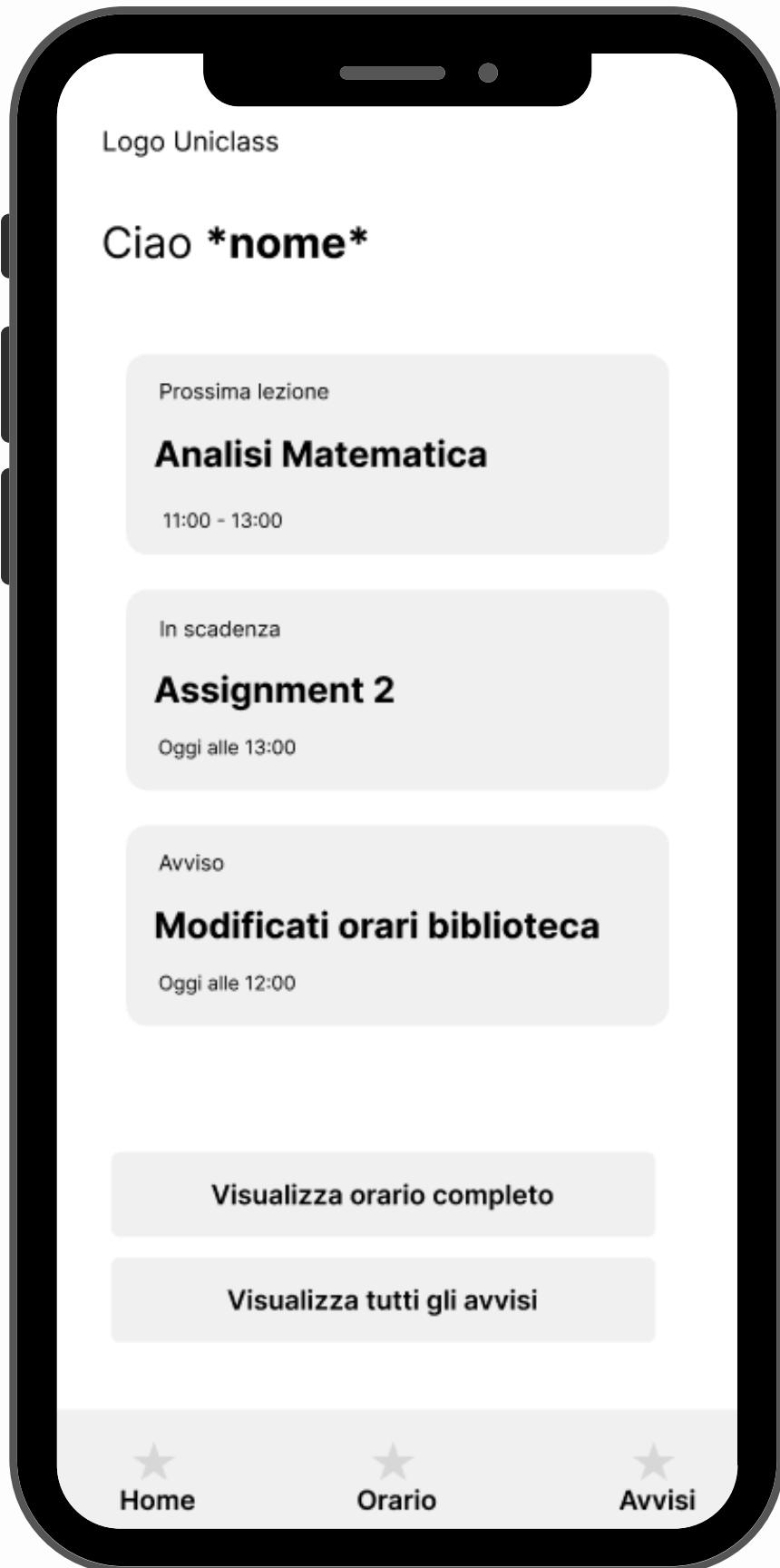
- Interfaccia minimale con solo le info essenziali (prossima lezione, avviso, scadenza).
- Navigazione guidata e intuitiva tramite menu puliti.

*Mostriamo ora la versione web e mobile, con due varianti di layout per la versione mobile.*

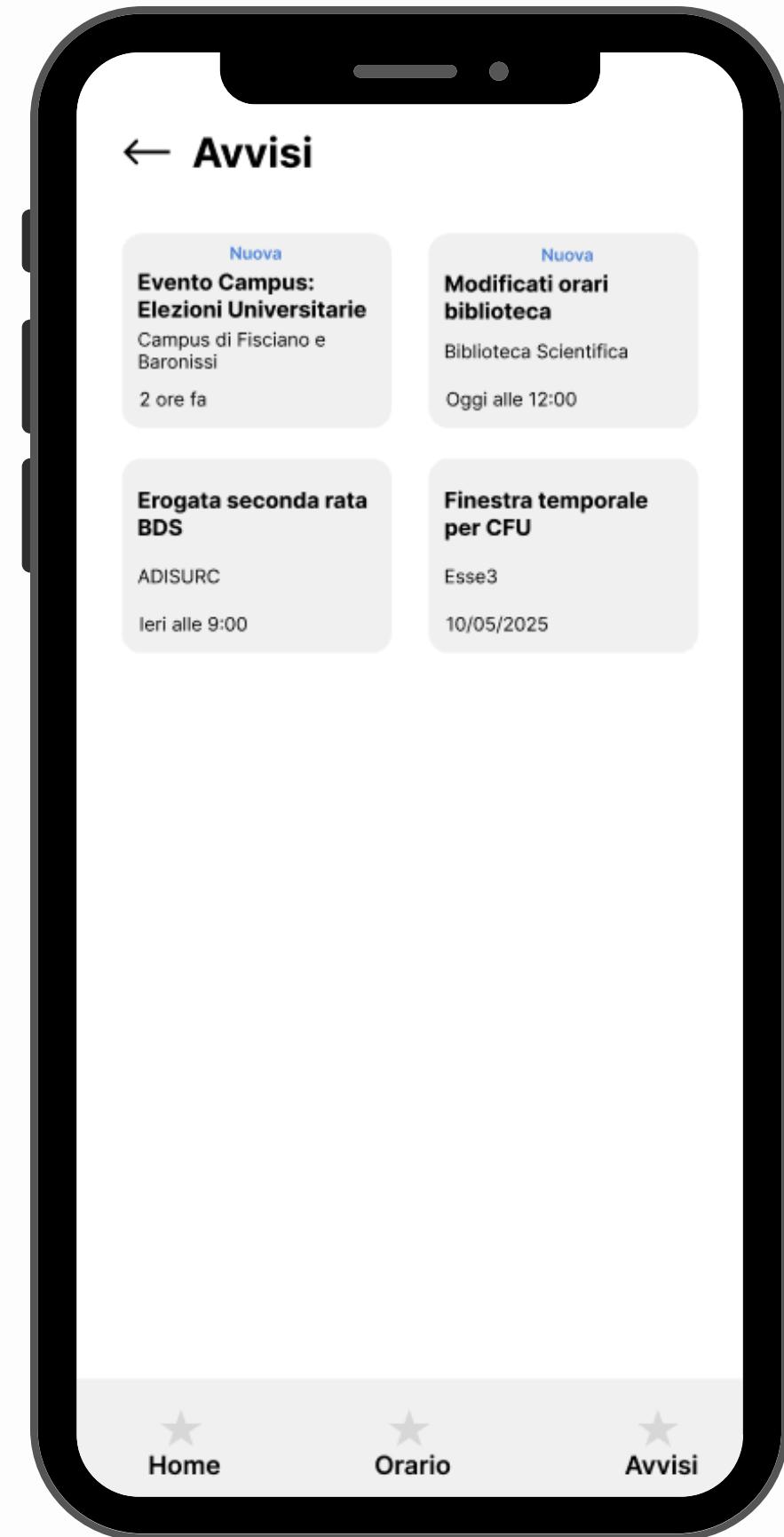
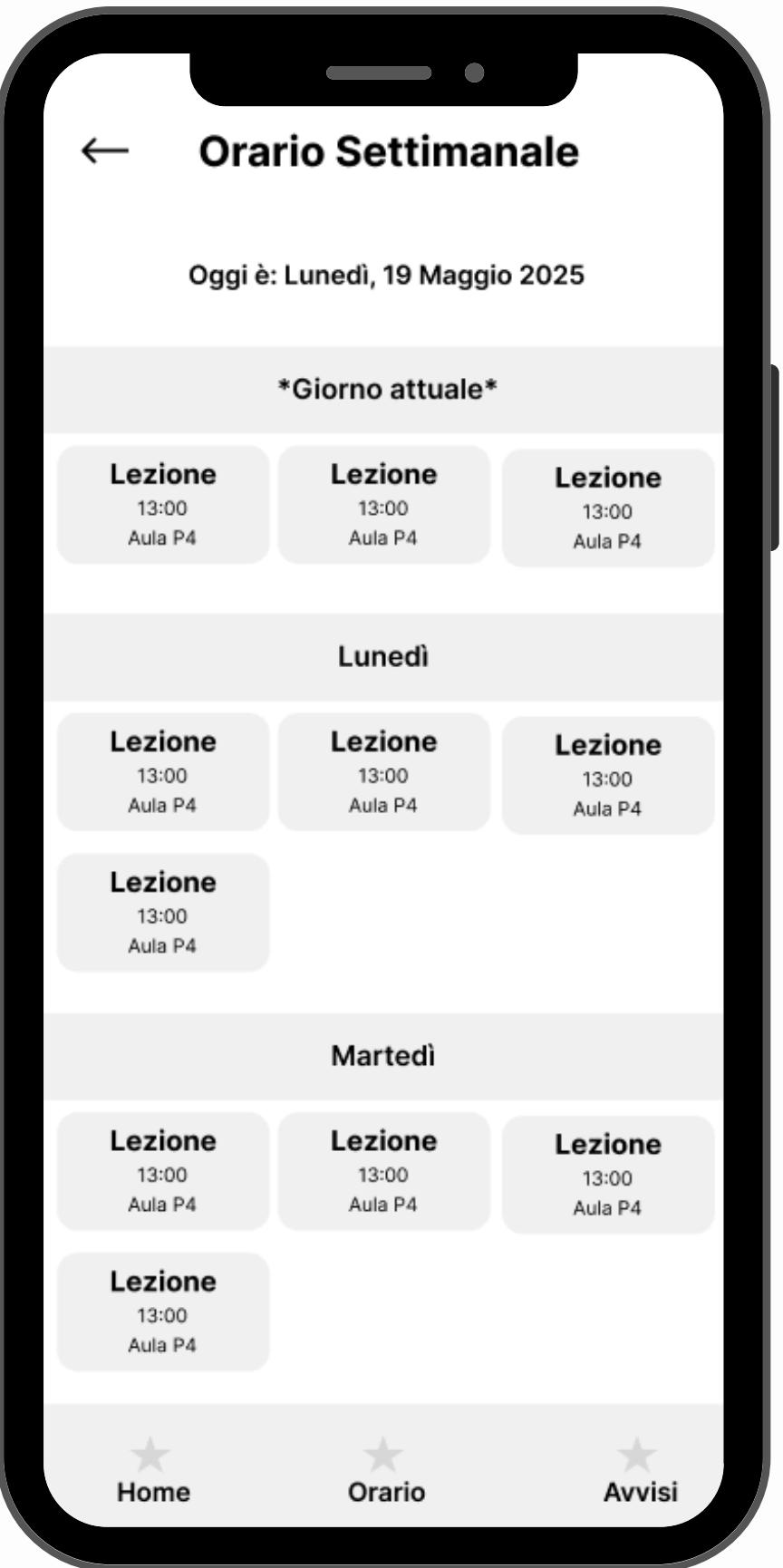








**Variante 1**



**Variante 2**

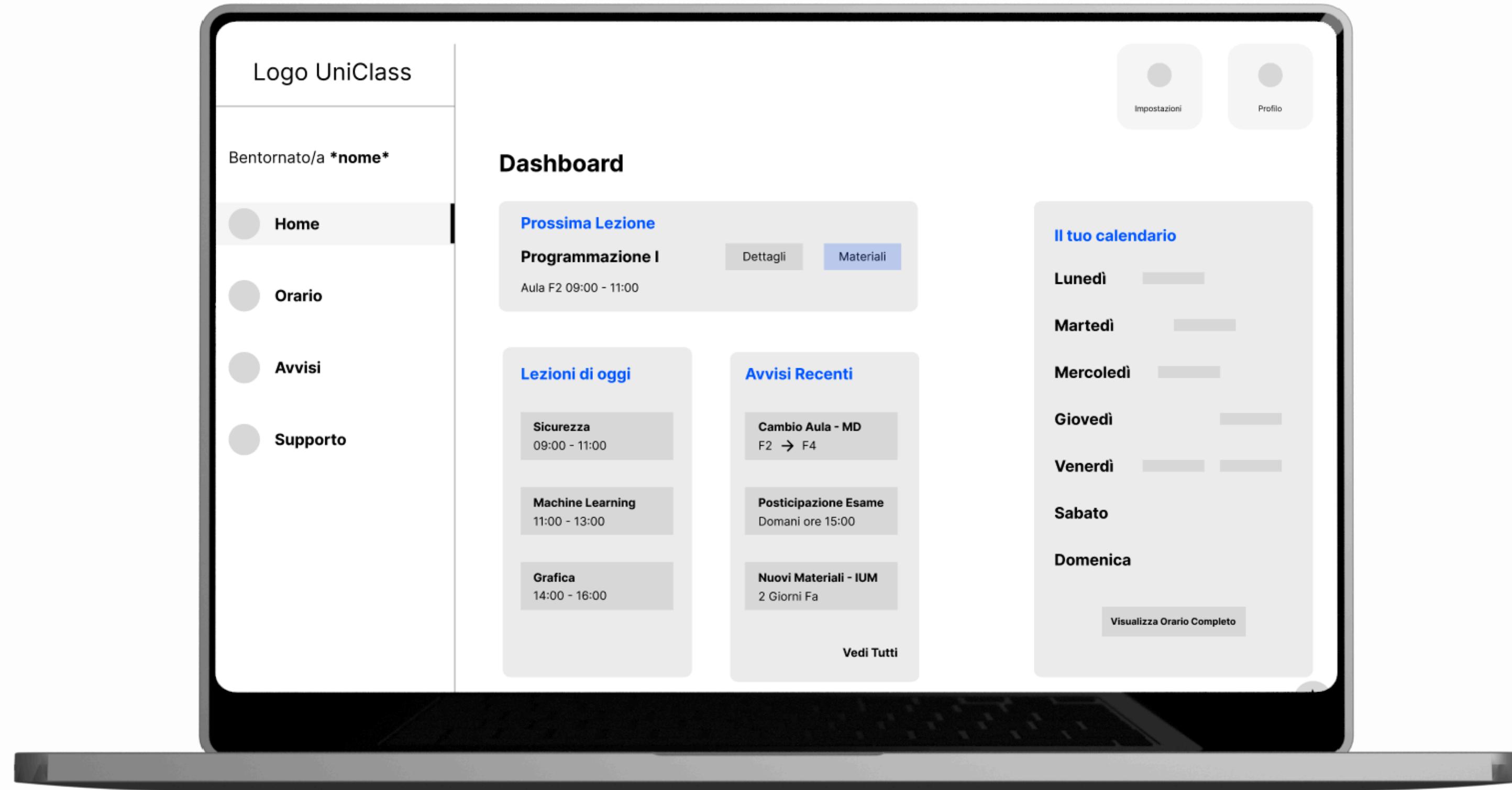
# **Idea 2 - Interfaccia inclusiva e supportiva**

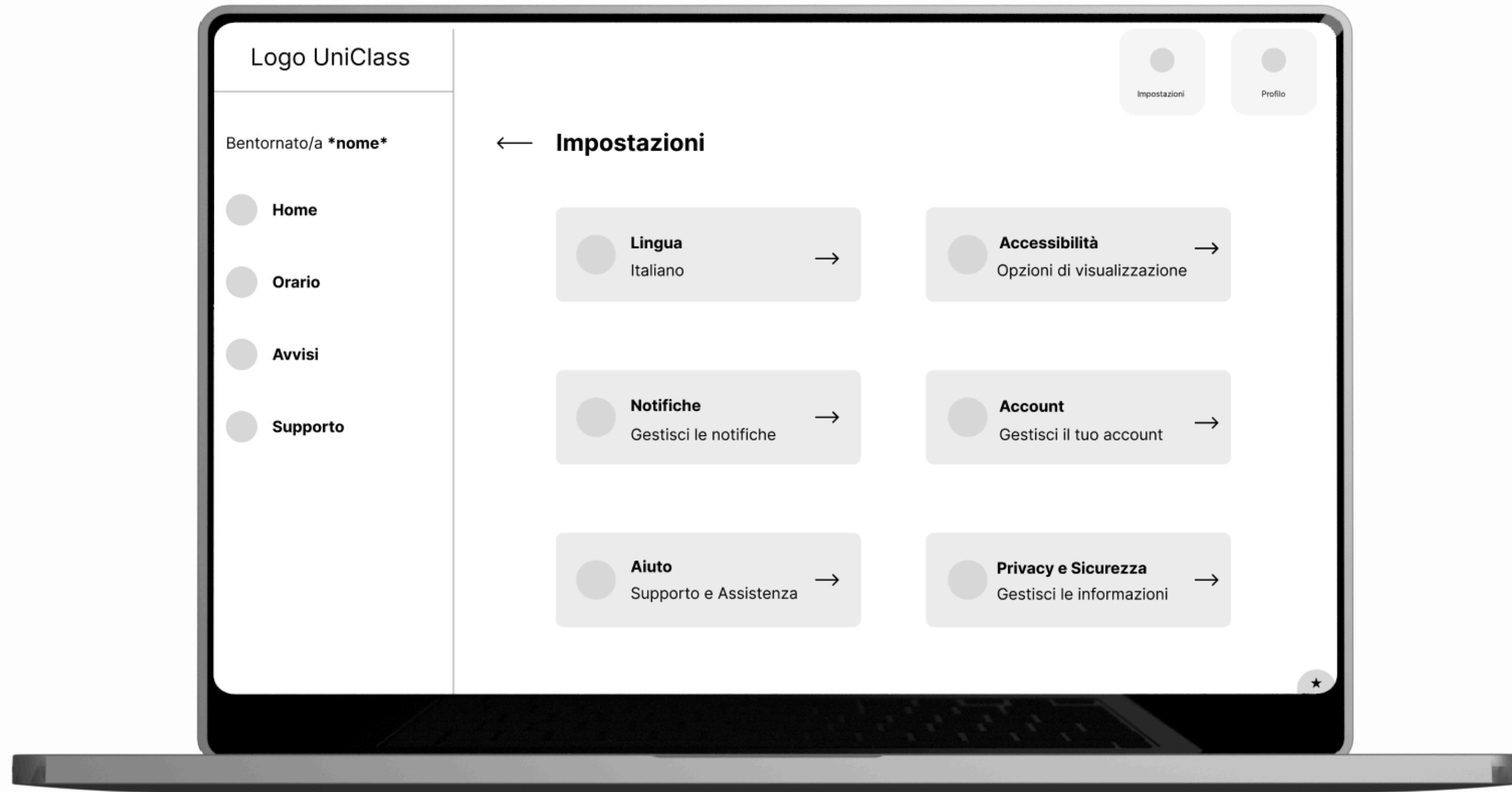
Questa proposta pone al centro accessibilità e supporto personalizzato, pensata per utenti come Javier (*Erasmus*) e Sofia (*DSA*), con bisogni specifici legati a lingua o accesso.

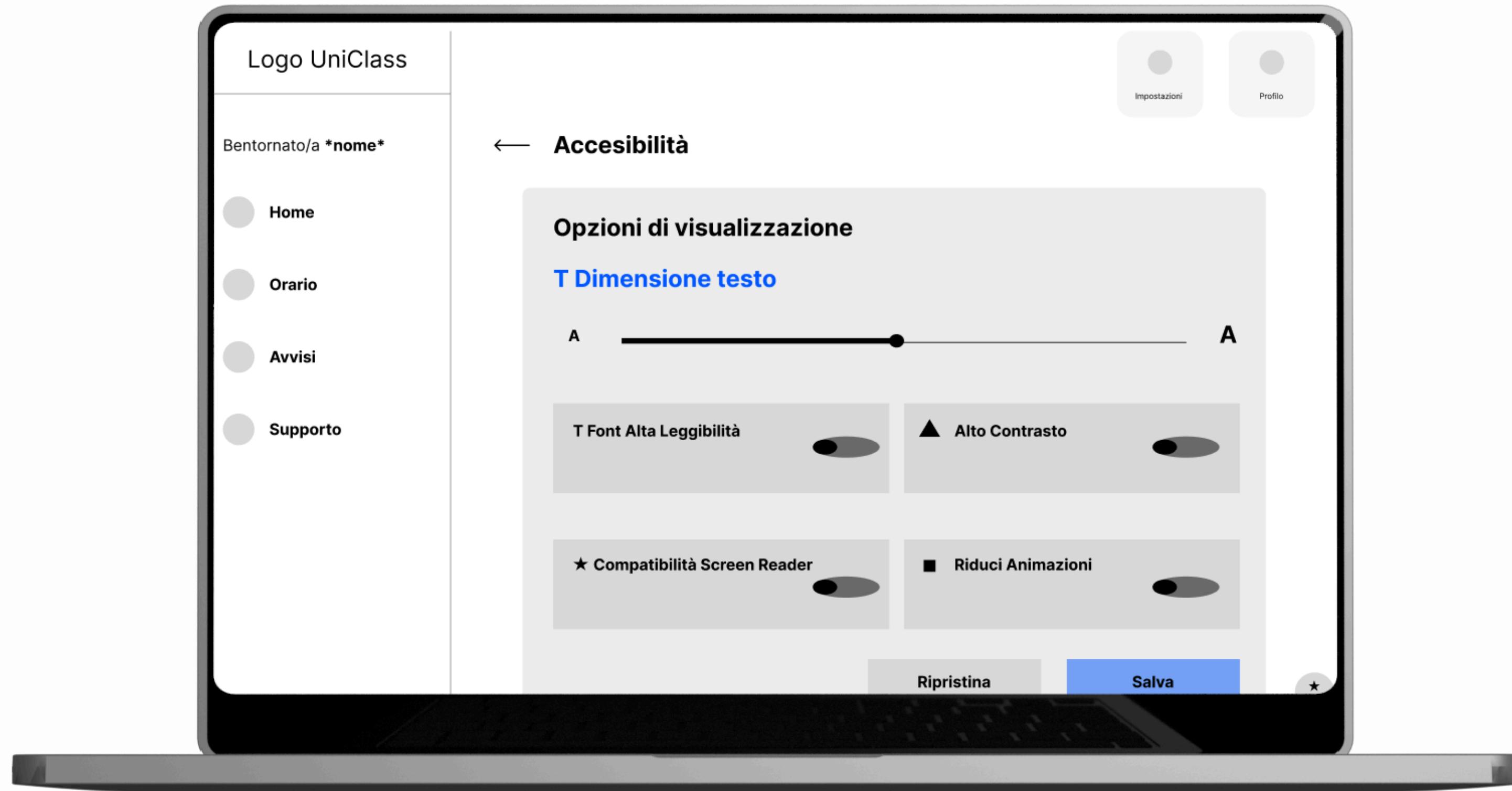
## **Caratteristiche principali:**

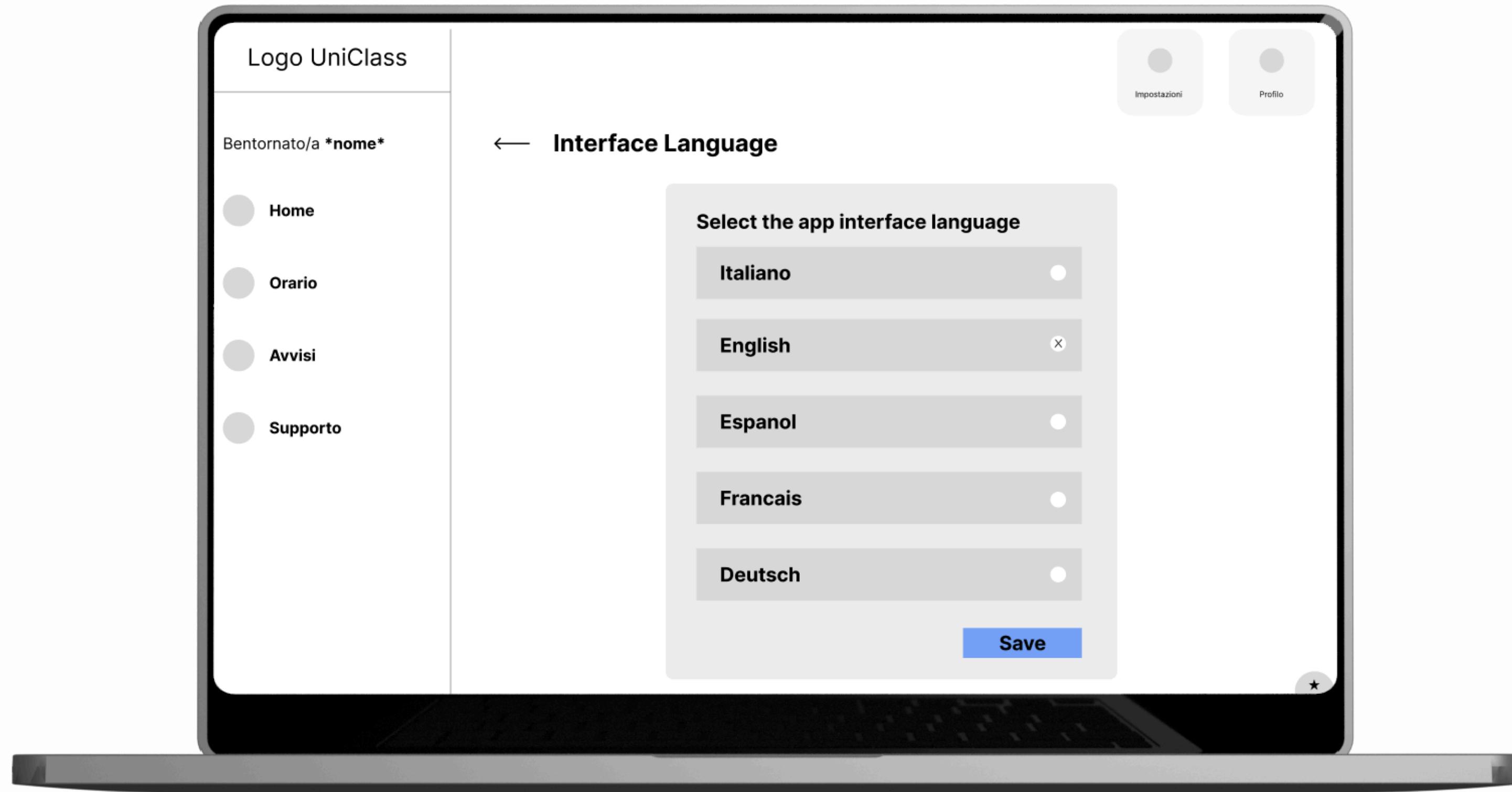
- Opzioni di personalizzazione (lingua, accessibilità) in primo piano.
- Sezione dedicata ai servizi di supporto, chiara e facilmente raggiungibile.
- Interfaccia progettata per essere multilingua e adattiva, con suggerimenti contestuali in base al profilo utente.

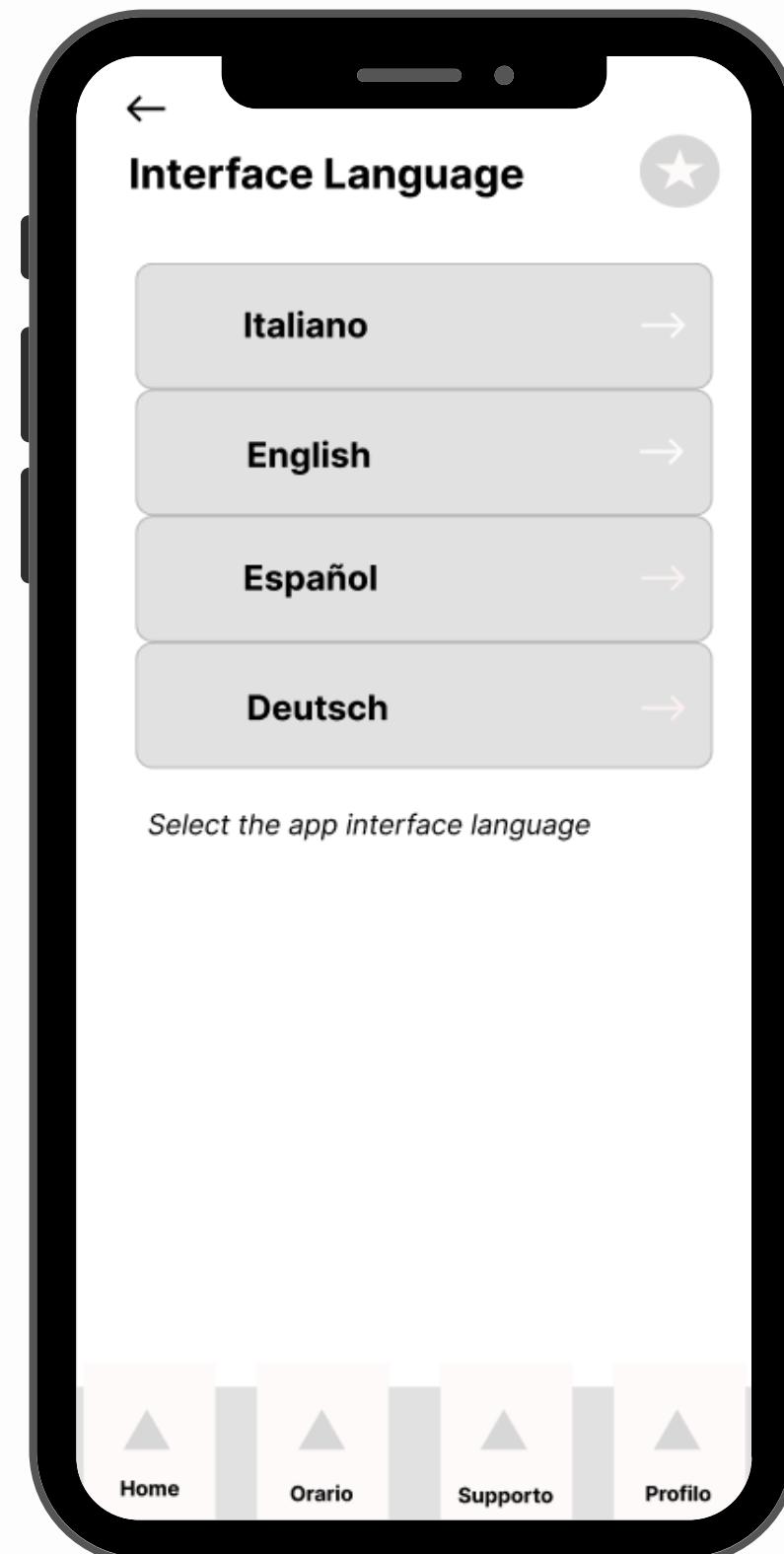
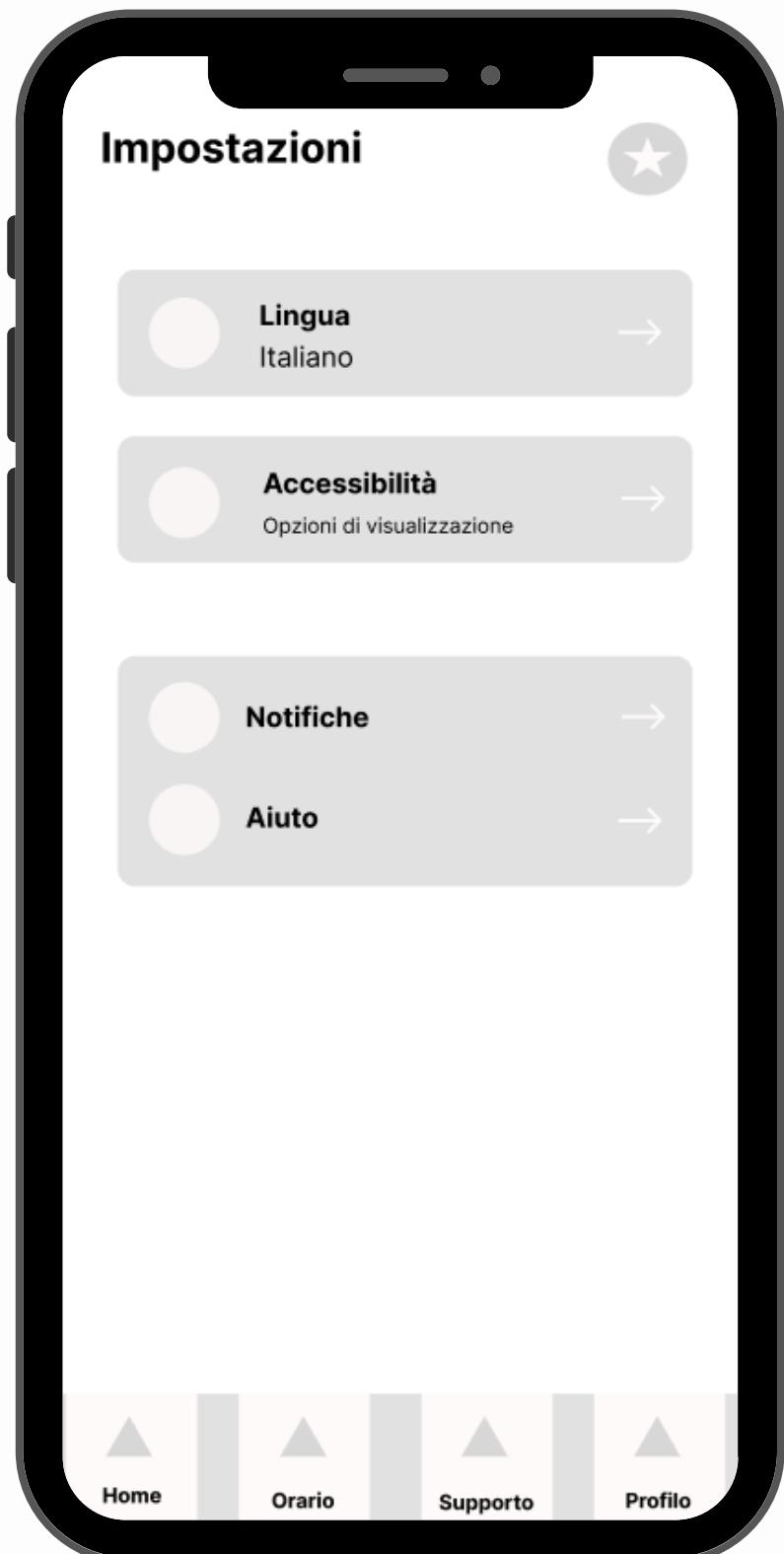
*Di seguito presentiamo la versione web e mobile, con due varianti per la versione mobile.*



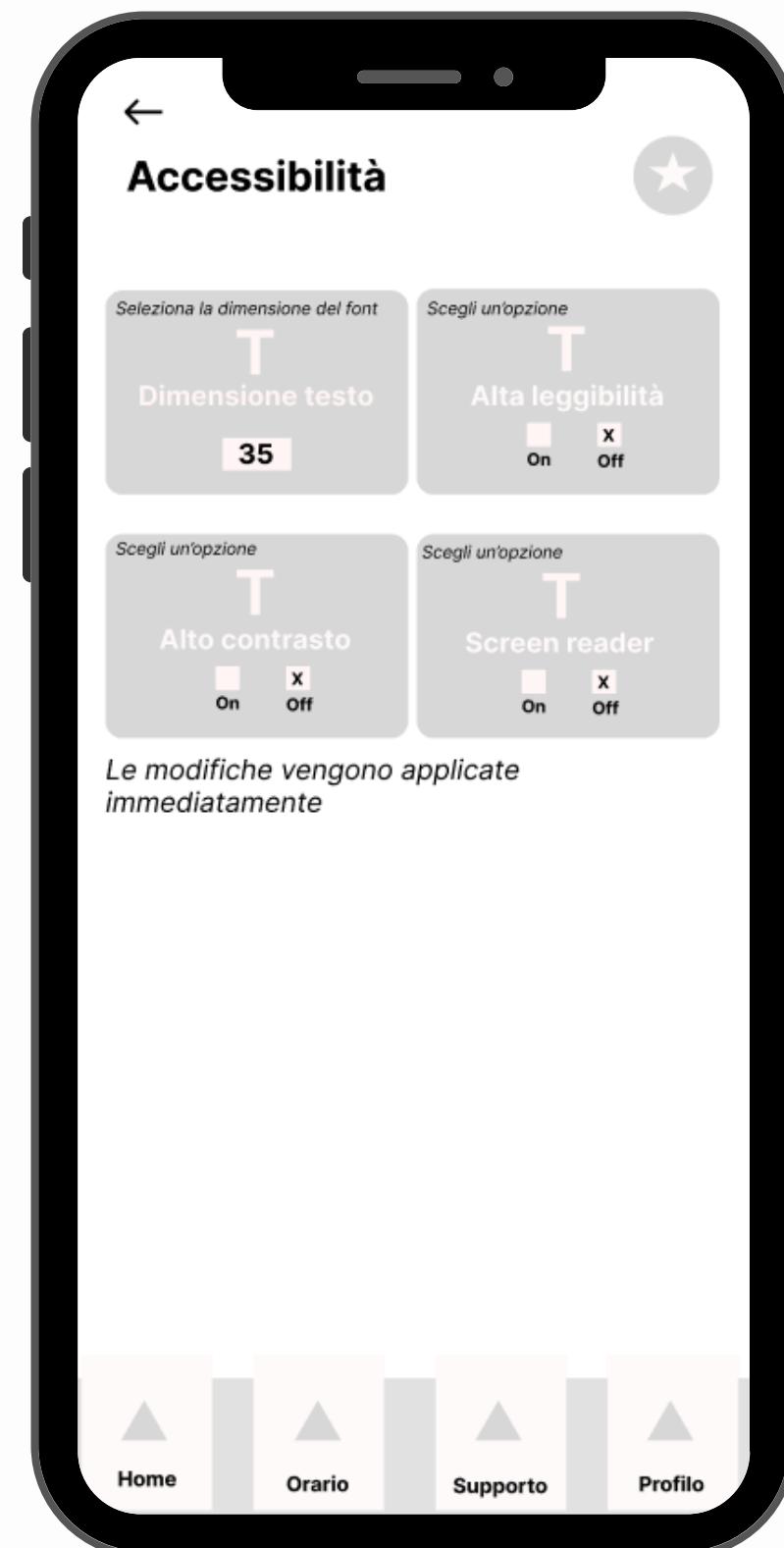
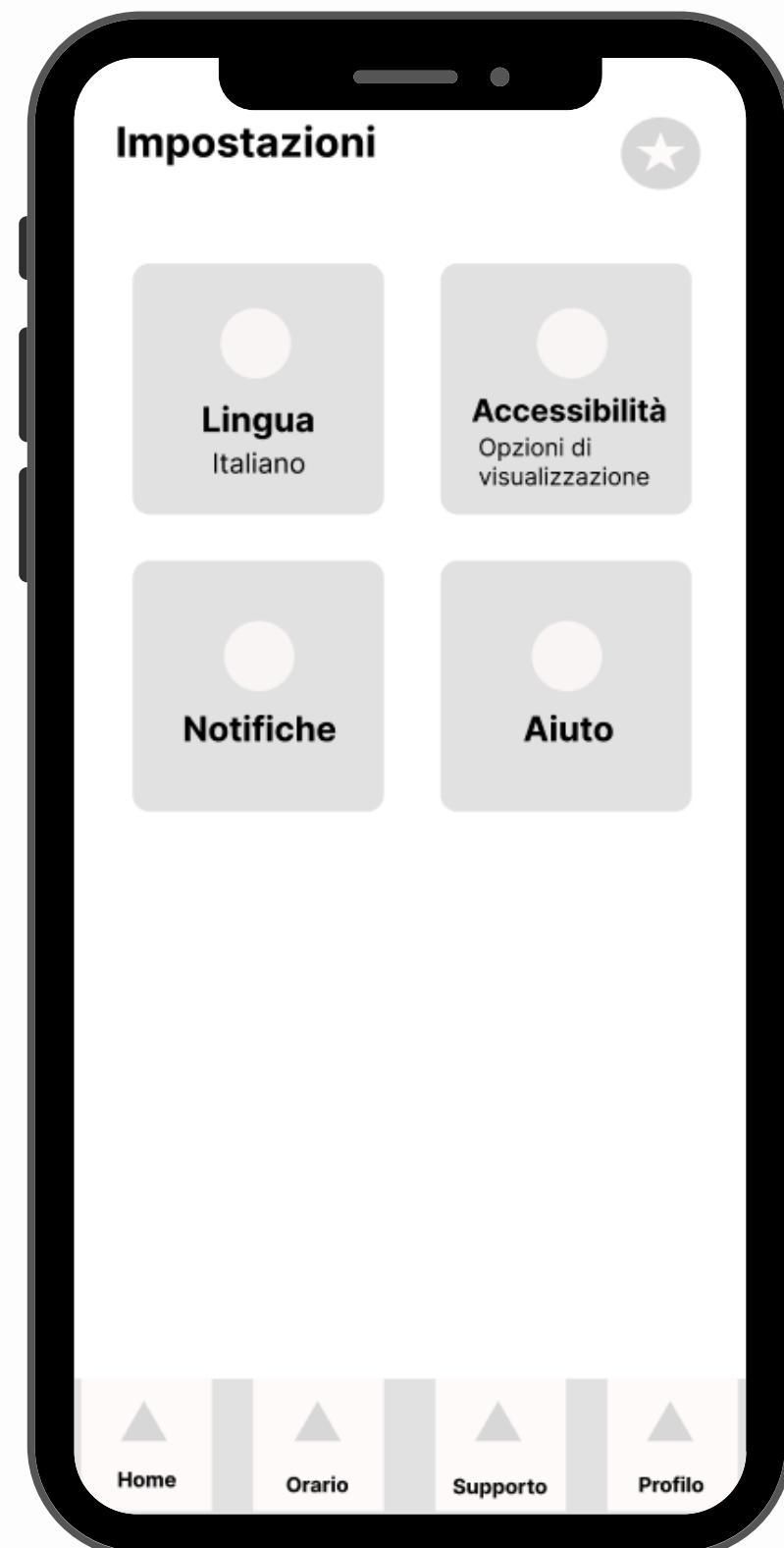




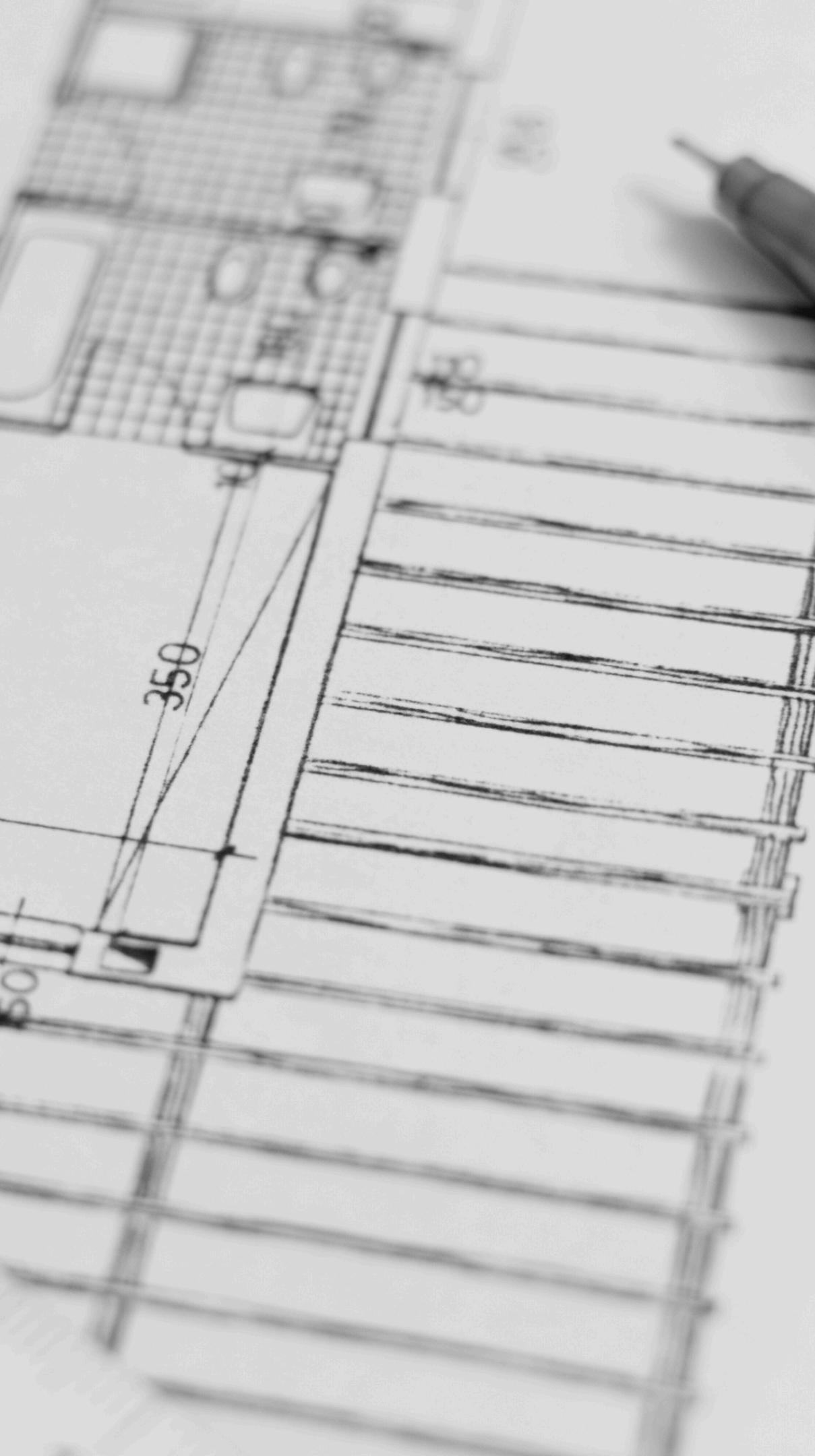




Variante 1



Variante 2



# Evoluzione dei paper sketch

A partire dai primi sketch realizzati per l'Assignment 2, abbiamo esplorato due direzioni progettuali distinte:

- un'interfaccia semplice ed essenziale, pensata per utenti come Greta (matricola),
- un'interfaccia inclusiva e personalizzabile, adatta a profili come Javier (Erasmus) e Sofia (studente con DSA). Utilizzando la Tecnica del Mago di Oz, abbiamo simulato i flussi di interazione per validare precocemente la struttura e la logica delle interfacce.

Durante la simulazione, abbiamo raccolto osservazioni e suggerimenti, identificando i punti critici nei flussi principali (orario, avvisi, accessibilità).

Grazie a questa fase, i nostri sketch si sono evoluti in prototipi digitali lo-fi interattivi, successivamente perfezionati su Figma con prime scelte su layout, colori e struttura, seguendo i principi dell'HCI e l'ottica del Design for All.

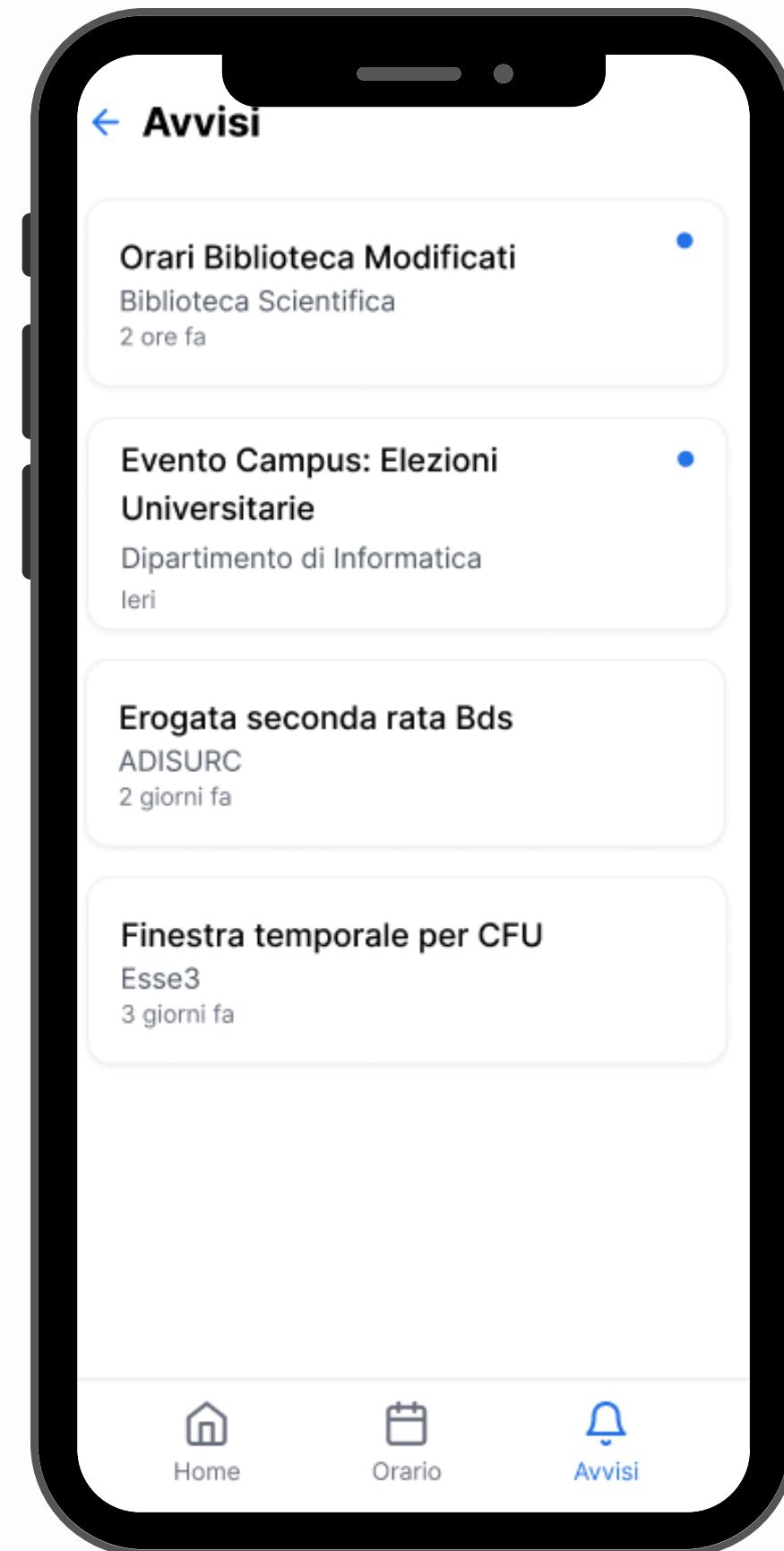
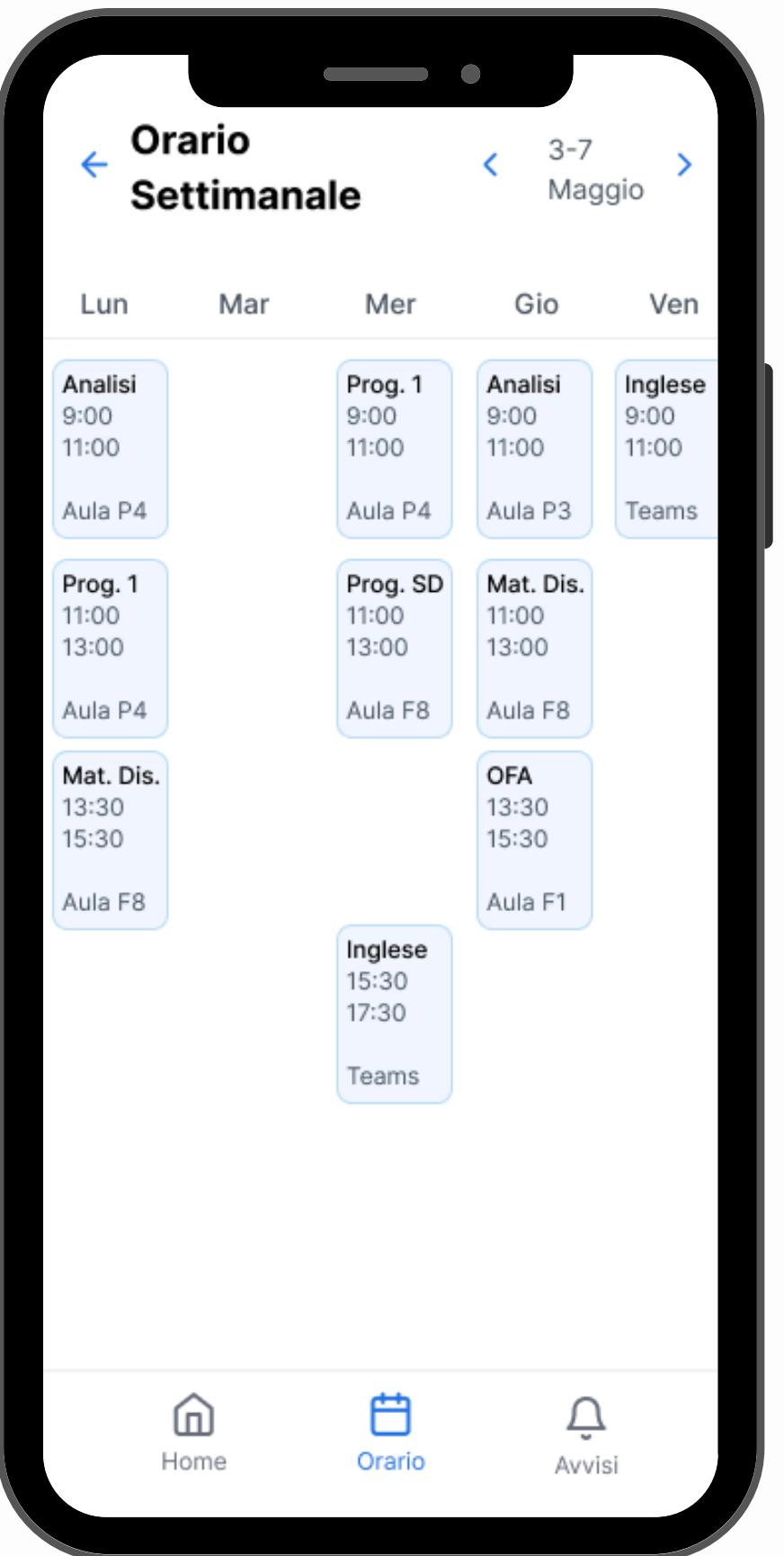
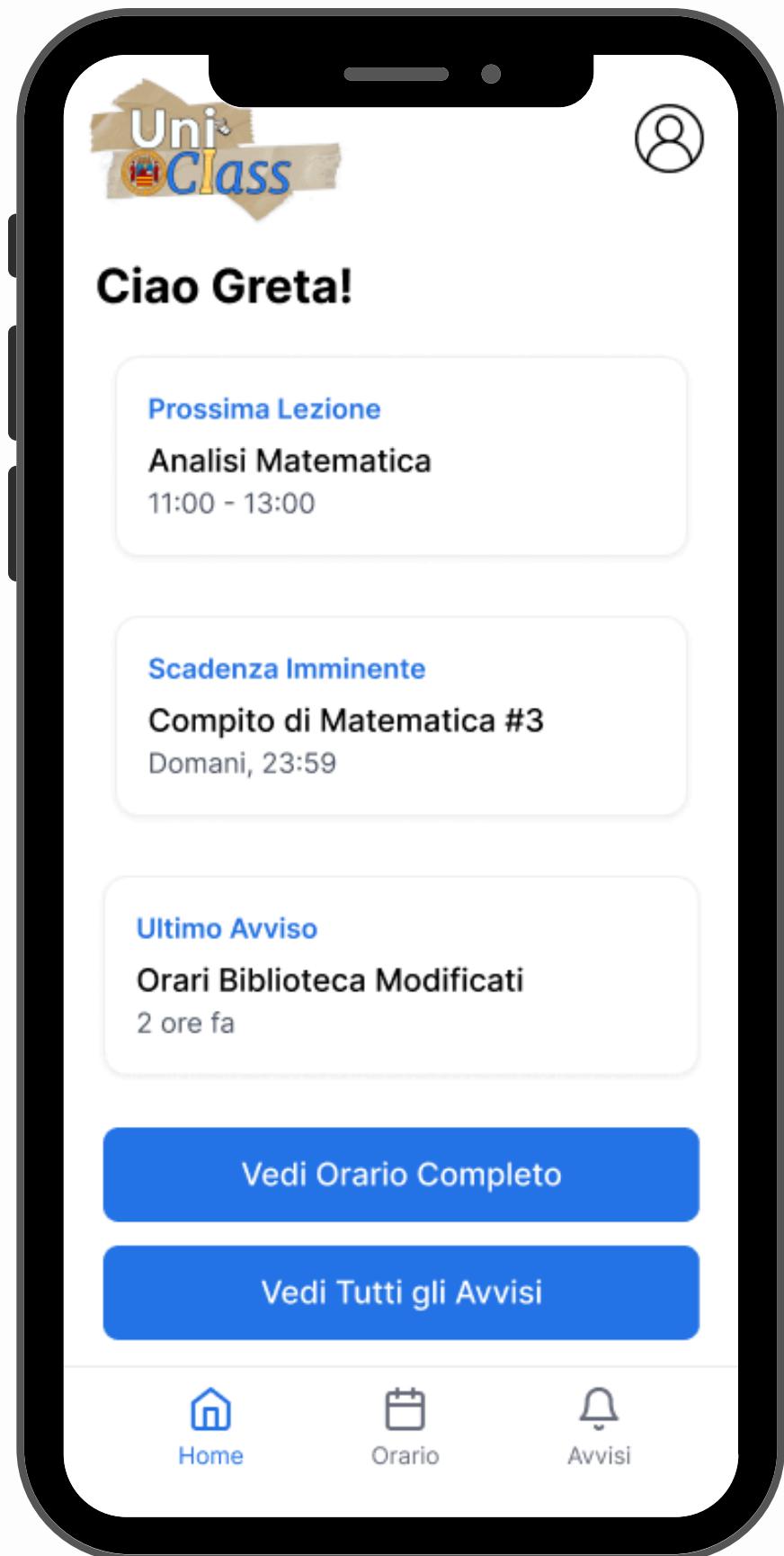
# **Evoluzione prototipo – Idea 1**

A partire dalle due varianti mobile sviluppate nell'Assignment 2, abbiamo realizzato un prototipo unico su Figma per l'Idea 1.

Modifiche principali:

- Layout più strutturato e leggibile
- Palette colori coerente e interfaccia più chiara
- Pulsanti resi interattivi per simulare l'esperienza reale.

Il flusso guida una studentessa come Greta nella consultazione di orario e avvisi, in modo semplice e immediato.



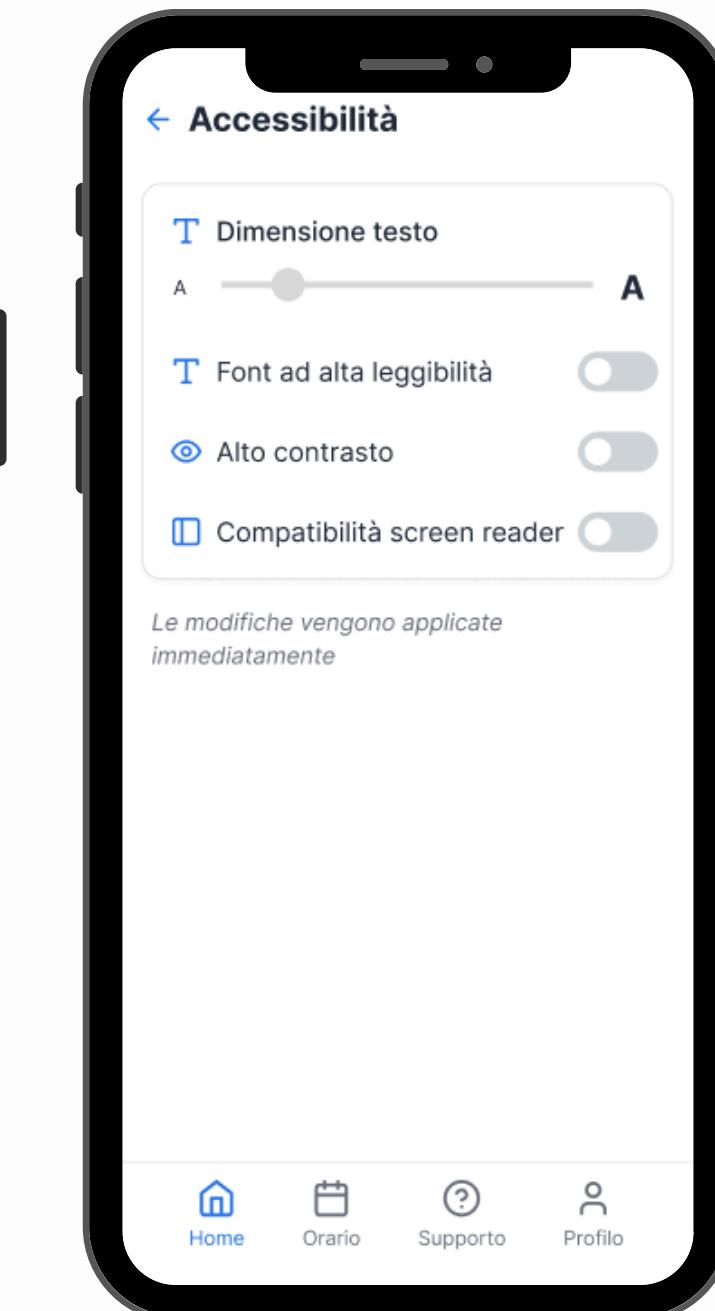
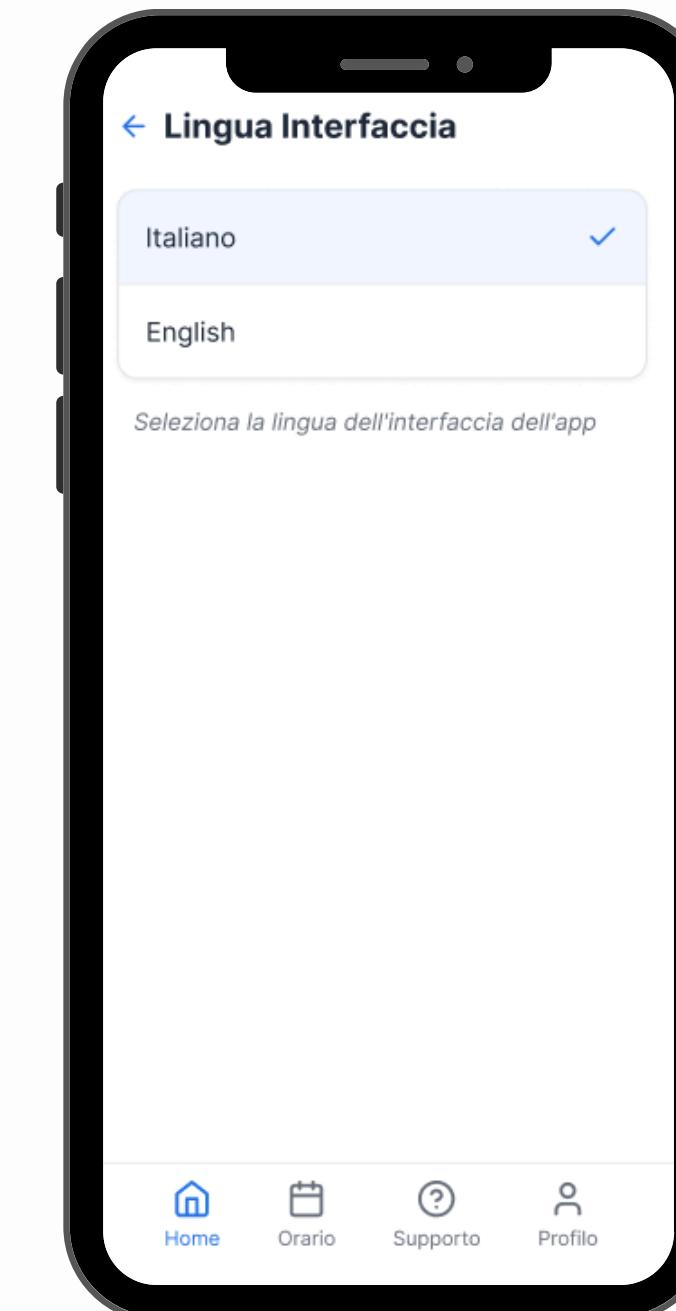
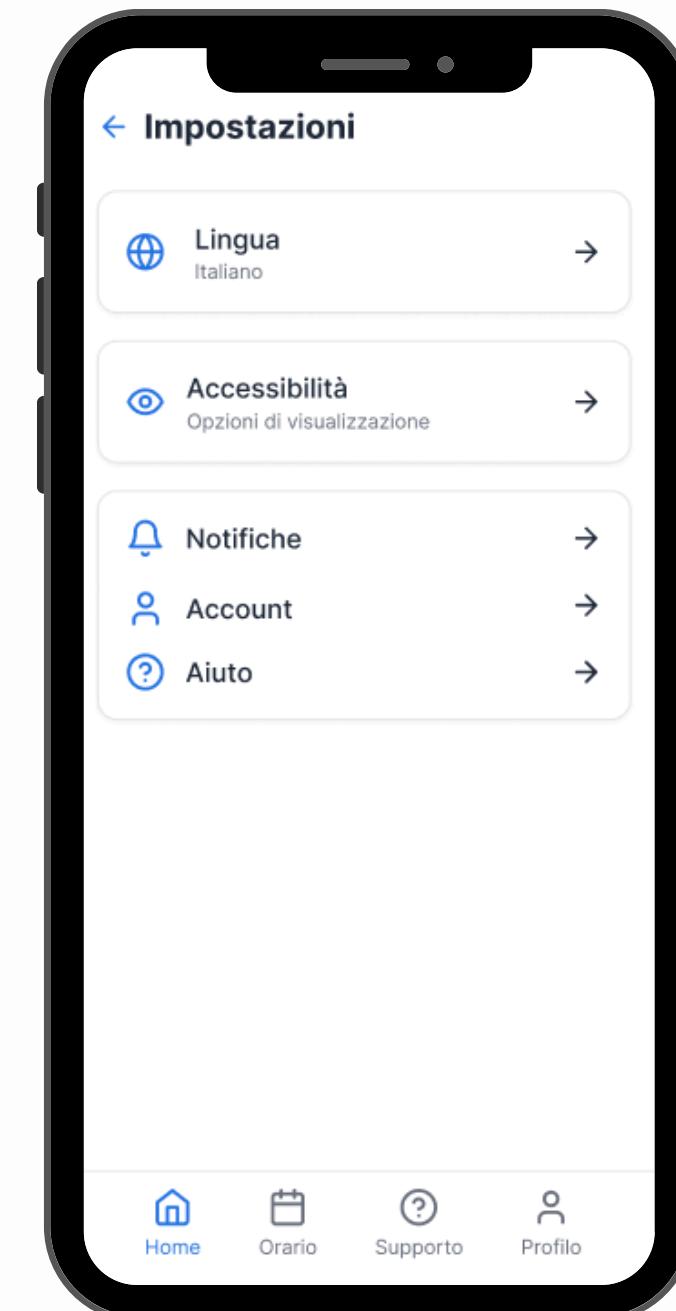
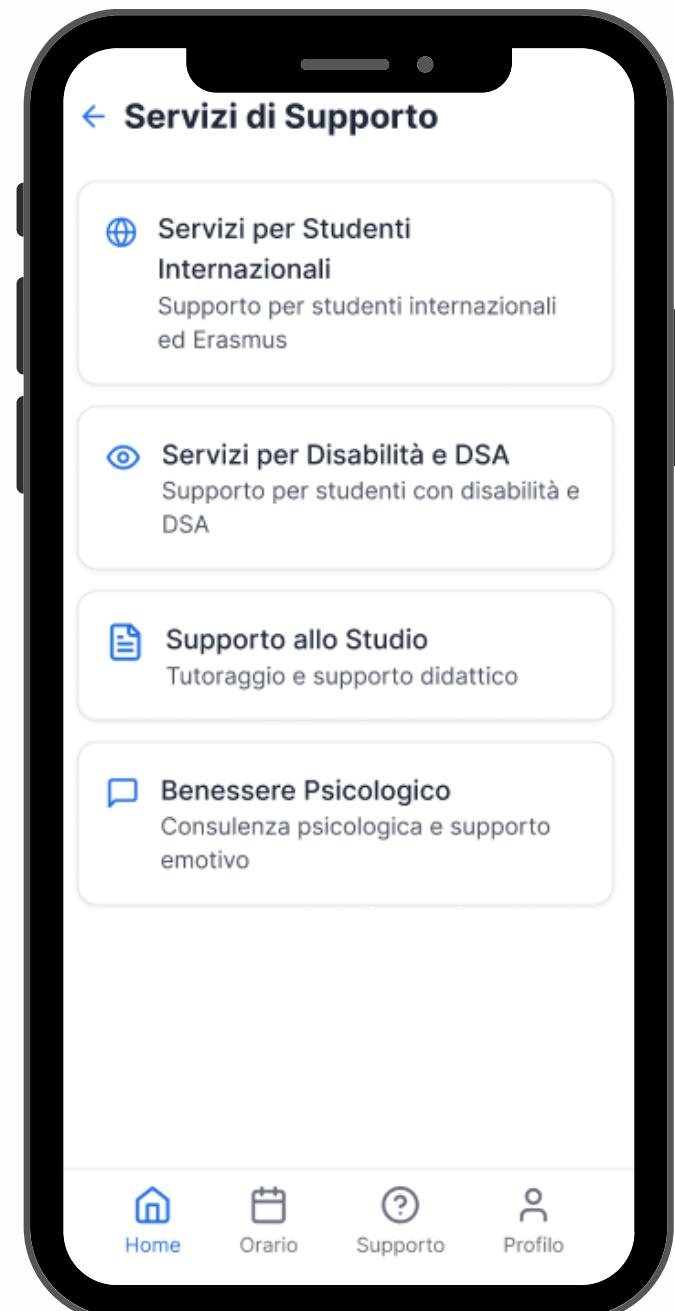
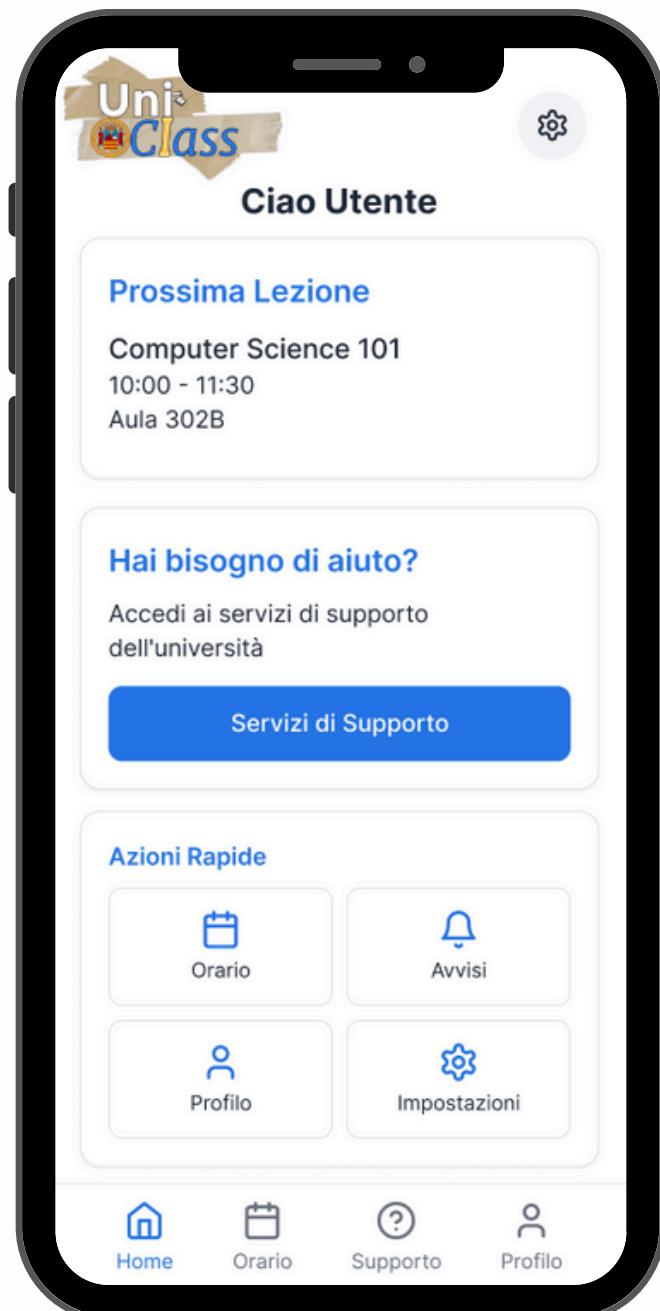
# **Evoluzione prototipo – Idea 2**

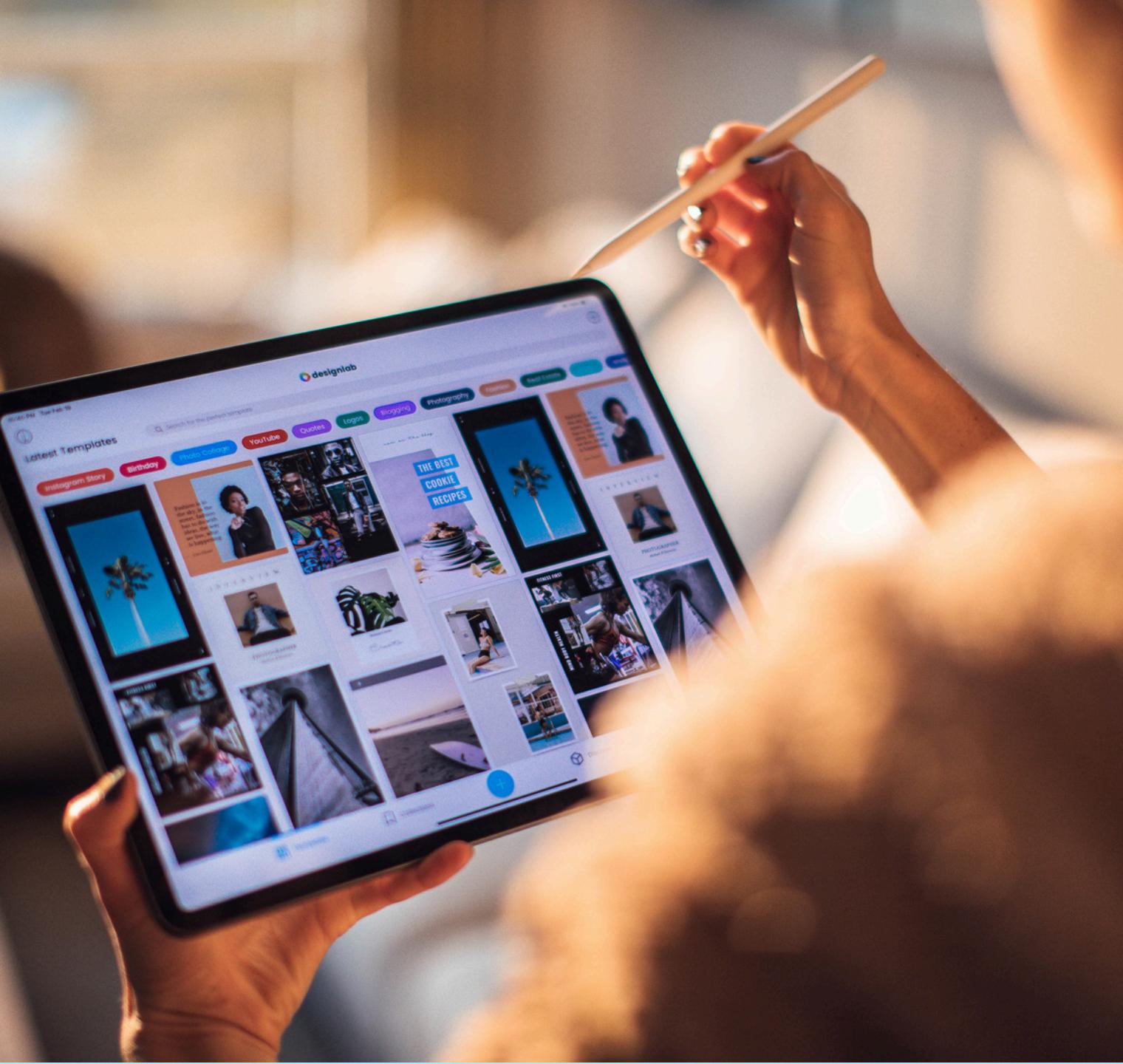
Anche per l'Idea 2, abbiamo unito le due varianti mobile dell'Assignment 2 in un prototipo unico su Figma, pensato per offrire inclusività e supporto.

Focus progettuale:

- Accessibilità e personalizzazione rese visibili e facili da usare
- Accesso diretto ai servizi di supporto
- Elementi interattivi per simulare i flussi di utenti come Javier e Sofia, con bisogni specifici.

Il prototipo guida l'utente nella personalizzazione dell'interfaccia e nella ricerca di aiuto in modo intuitivo.





# Design pattern

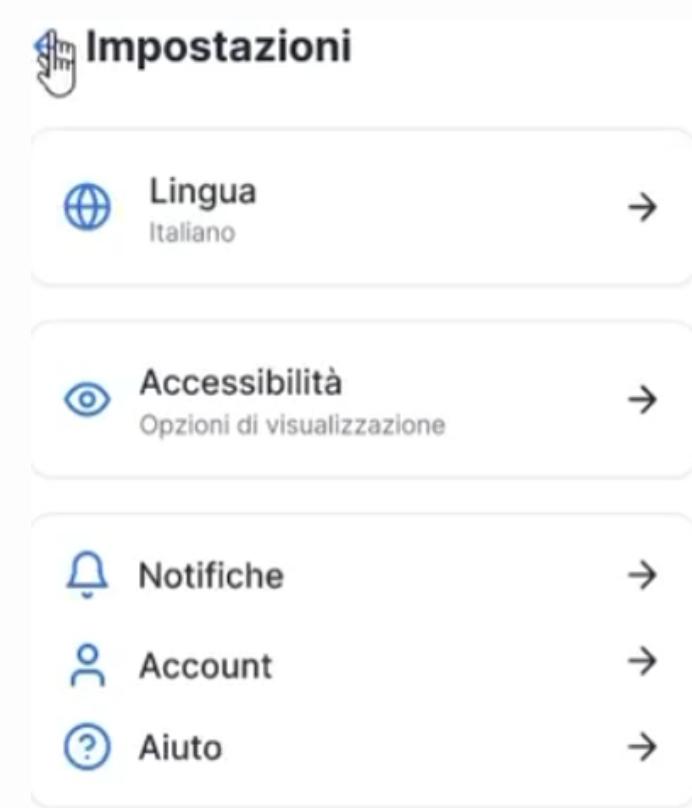
"Users spend most of their time on other sites. This means that your site should work the same way as all the others"

-Jakob Nielsen

In UniClass abbiamo applicato **pattern HCI** (Human - Computer Interaction) per migliorare **usabilità, chiarezza e accessibilità** dell'interfaccia.

## 1 - Extra on Demand:

mostriamo **solo le informazioni essenziali** e lasciamo all'utente la possibilità di accedere ai dettagli.



BACK

## 2 - Go Back to a Safe Place:

una barra fissa di navigazione consente di **tornare facilmente a sezioni familiari**, evitando disorientamento.



Home



Orario

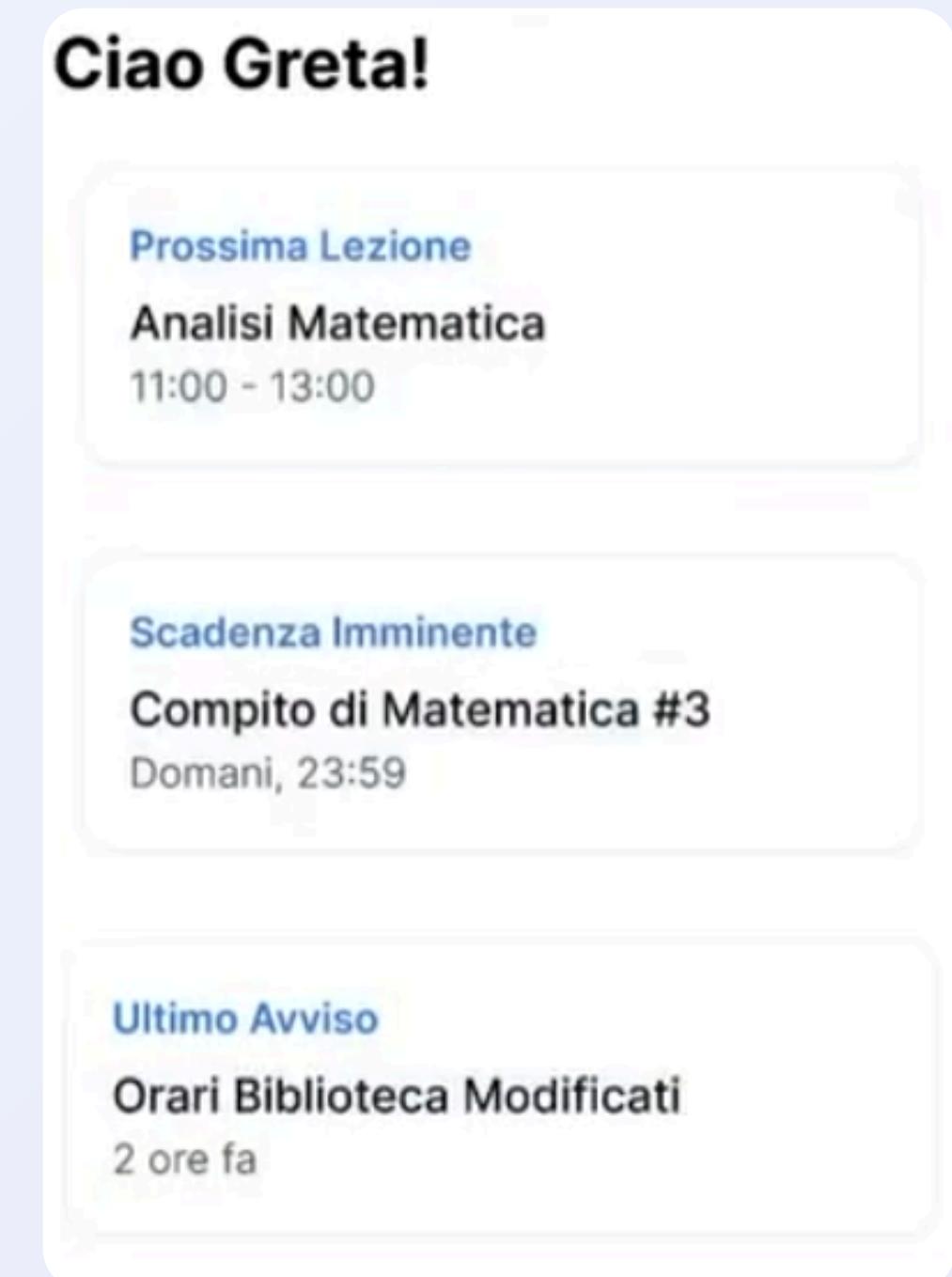
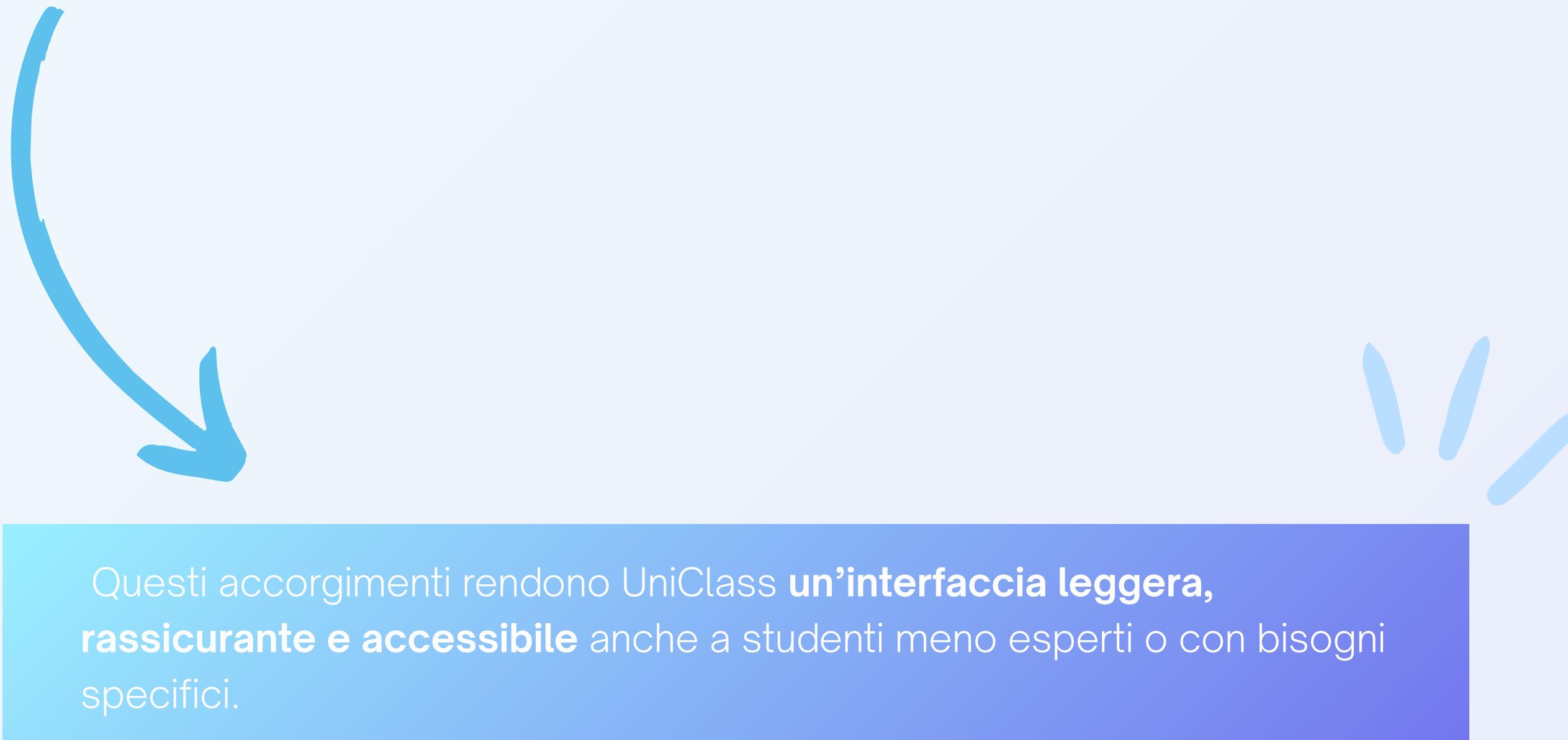


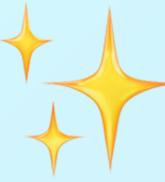
Avvisi

**3 - Organizzazione per priorità:** i contenuti più rilevanti (es. prossima lezione) sono sempre ben visibili.

**4 - Coerenza visiva:** uso di icone e colori uniformi per facilitare la comprensione immediata → **ragioni ergonomiche.**

**5 - Navigazione semplificata:** percorsi chiari e pochi clic per completare le azioni principali.





# Tecnica del Mago di Oz



Come l'abbiamo usata

La Tecnica del Mago di Oz è un metodo per testare un'interfaccia prima che esista davvero.

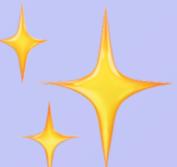
L'utente crede di interagire con un sistema funzionante, ma in realtà è una persona (il "mago") a simulare le risposte del sistema.

Abbiamo usato la tecnica per testare i primi prototipi su Figma.

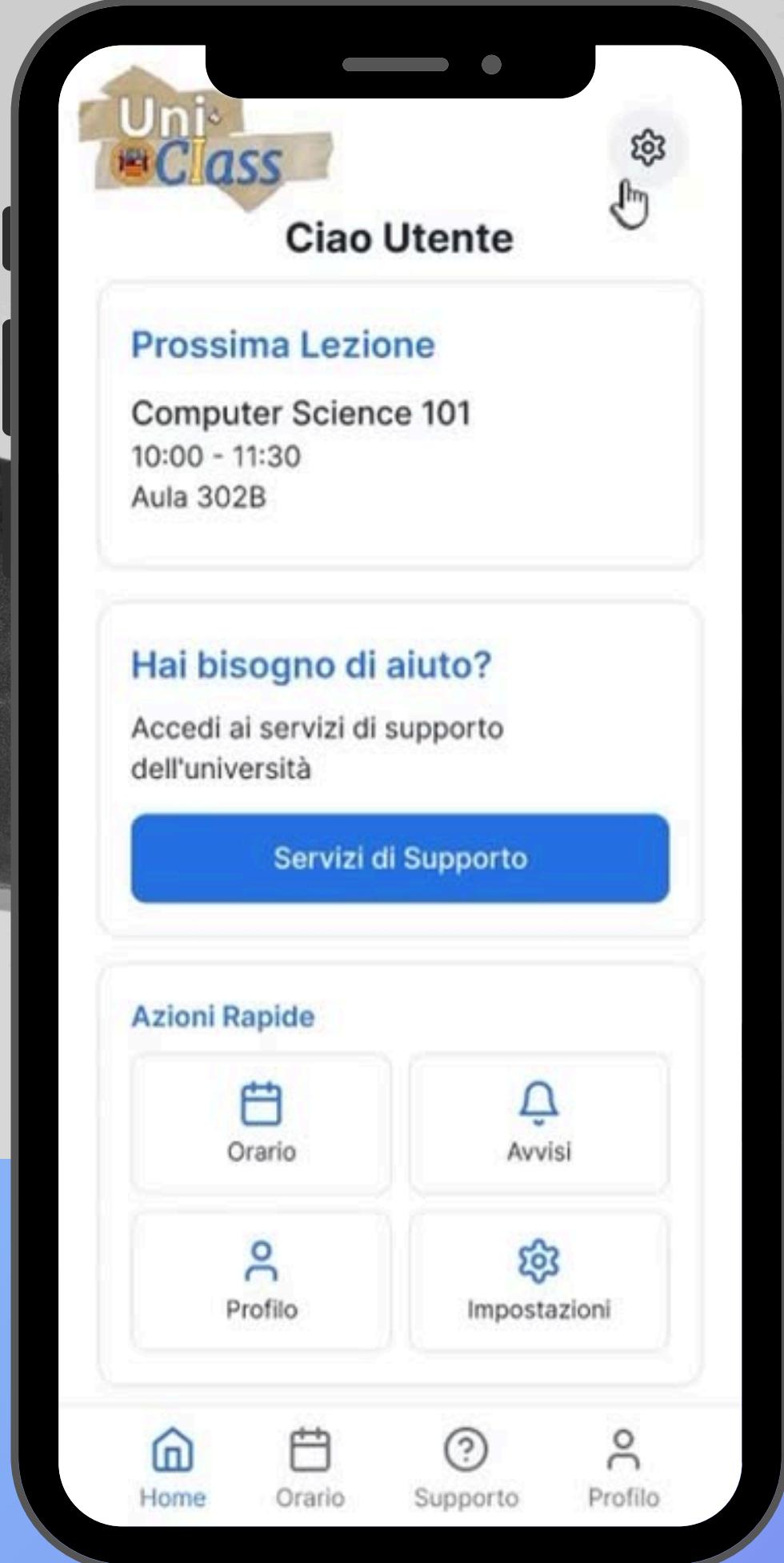
Un membro del team impersonava l'utente (Greta, Javier o Sofia), un altro agiva da "mago", mostrando manualmente le schermate in base alle azioni dichiarate.

Così abbiamo osservato dove si bloccavano, cosa trovavano intuitivo e quali elementi erano poco chiari.

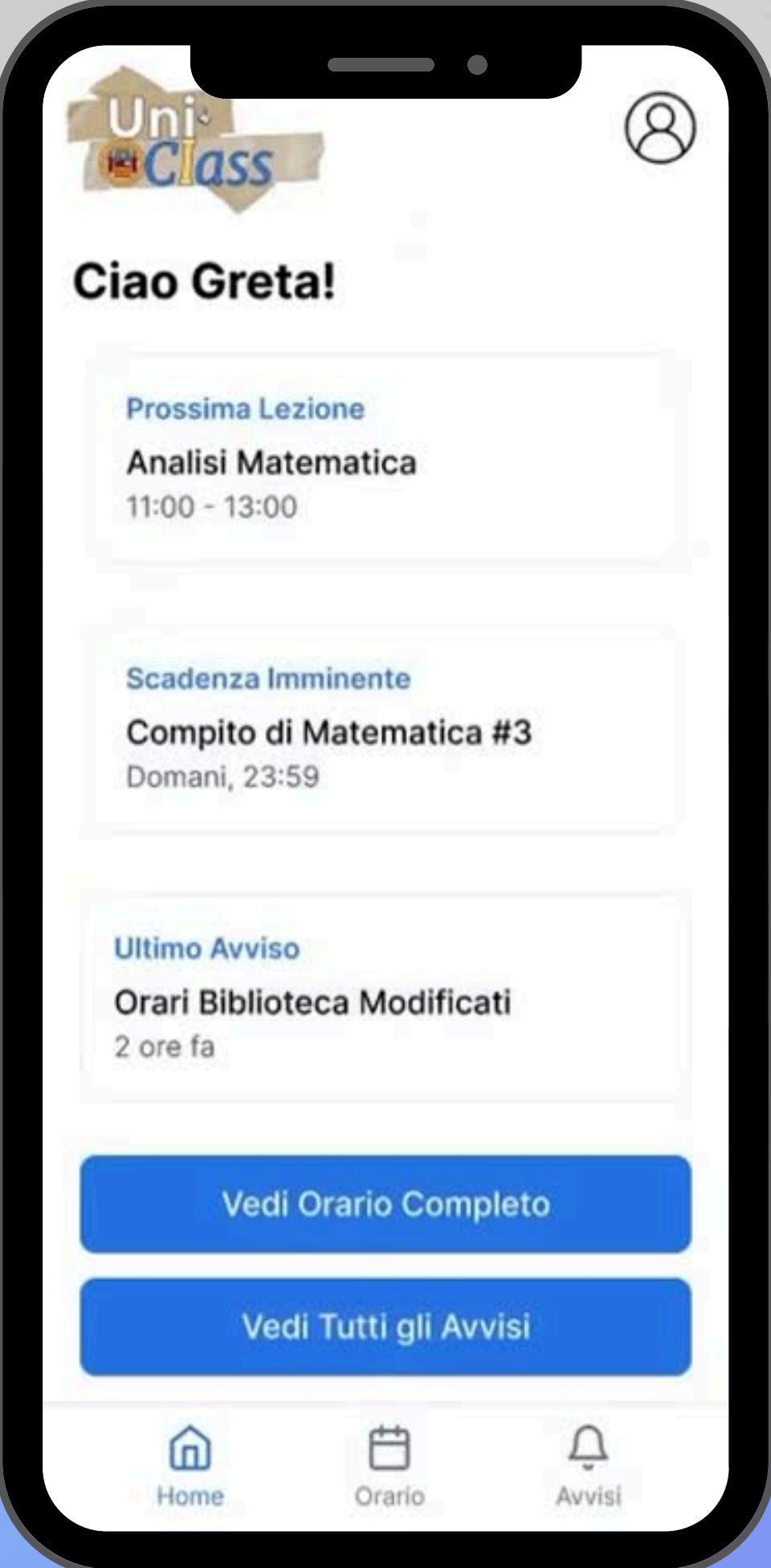
Grazie a questo metodo abbiamo migliorato i flussi, chiarito pulsanti e testi, e reso l'esperienza più fluida prima ancora di passare allo sviluppo vero e proprio.



# PRODUCT MOCKUPS



# PRODUCT MOCKUPS





# Valutazione Euristica



## Come abbiamo lavorato:

Dopo la creazione dei primi prototipi interattivi su Figma, abbiamo condotto una valutazione euristica con l'obiettivo di identificare potenziali problemi di usabilità e migliorare l'esperienza utente in base alle esigenze delle nostre personas: Greta (matricola), Javier (studente Erasmus) e Sofia (studentessa con DSA).

Abbiamo analizzato ogni scenario d'uso – dalla consultazione dell'orario alla gestione degli avvisi e delle impostazioni di personalizzazione – utilizzando i 10 principi di usabilità di Nielsen, focalizzandoci in particolare su:

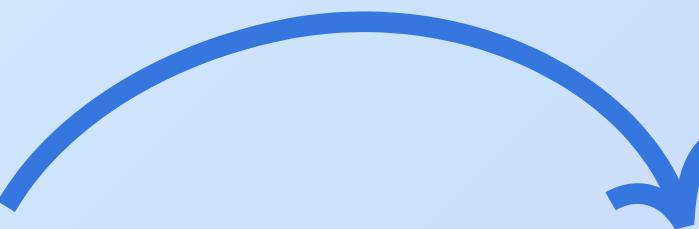
- **Visibilità dello stato del sistema**
- **Controllo e libertà per l'utente**
- **Coerenza e standard**

Per ciascun caso, ci siamo chiesti: “Questa interazione è chiara, accessibile, intuitiva per i nostri utenti target?”



# Valutazione Euristic

Euristica (Nielsen)	Esito nel prototipo finale	Osservazioni
Visibilità dello stato	● Parziale	Manca indicazione attiva della sezione corrente
Linguaggio naturale e metafore	● Buona	Etichette e icone sono chiare
Controllo e libertà	● Parziale	Manca una struttura gerarchica di navigazione (es: breadcrumbs)
Coerenza e standard	● Soddisfacente	Layout e simboli coerenti tra schermate
Prevenzione degli errori	○ Non applicabile	Nessun input attivo al momento
Riconoscimento memoria	> ● Ottimo	Navigazione guidata, opzioni visibili
Efficienza per utenti esperti	○ Limitata	Nessuna funzione veloce (OK per questa fase)
Design minimalista	● Ottimo	Interfaccia chiara, ordinata
Diagnosi e recupero errori	○ Non valutabile	Assente feedback su errori
Aiuto e documentazione	● Bassa	Assente guida o onboarding (da considerare)



Modifica da effettuare	Euristica	Motivazione	Priorità
Evidenziare la sezione attiva (es. highlight nella barra)	Visibilità dello stato	Aiuta a capire dove ci si trova	Alta
Prevedere onboarding o tooltip iniziali	Aiuto documentazione	e Utile per utenti inesperti (Greta)	Media



# !! **Cosa è emerso: i primi insight progettuali**



La valutazione ha evidenziato diversi punti critici, trasformatisi in spunti migliorativi:

- **Bassa visibilità degli elementi interattivi:** alcuni pulsanti o icone non risultavano “cliccabili” a primo impatto, compromettendo la fluidità della navigazione.
- **Accesso poco intuitivo a impostazioni chiave:** opzioni come lingua e accessibilità erano difficili da raggiungere, penalizzando l’esperienza di utenti Erasmus e DSA.
- **SINTETIZZABILITÀ** e **feedback poco immediato:** in alcune sezioni, mancava un riscontro visivo chiaro dopo l’interazione (es. clic su un bottone).

Abbiamo quindi ristrutturato layout e gerarchia visiva, rendendo pulsanti più evidenti, percorsi più lineari e feedback più comprensibili.

Questa fase ha guidato i primi raffinamenti del design e ha posto basi solide per lo sviluppo dell’interfaccia definitiva.

# Questionario finale



Dopo aver testato UniClass, 30 studenti (matricole, Erasmus, DSA) hanno valutato i sei task principali. I dati confermano un netto miglioramento dell'empowerment percepito in tutte le dimensioni:

- Consultare Orario Lezioni/Esami: **più fiducia** (ISE) e capacità di pianificazione (IKS) grazie all'interfaccia chiara e centralizzata.
- Mappa del Campus: **studenti più autonomi**, anche se l'interpretazione visiva resta sfidante per alcuni.
- Avvisi e Comunicazioni: **maggior controllo** (IPC) e **chiarezza** informativa.
- Esami e Tasse: **più sicurezza nelle decisioni**, con procedure semplificate e reminder mirati.
- Servizi di Supporto: utenti più motivati (IMOT) a cercare aiuto, senza frustrazione.
- Personalizzazione: personal control potenziato grazie a impostazioni accessibili e intuitive.

Task	ISE	IKS	IPC	IMOT
T1	<b>3,83</b>	<b>3,83</b>	-	-
T2	<b>3,50</b>	<b>3,00</b>	-	-
T3	-	<b>4,33</b>	<b>4,08</b>	-
T4	-	<b>3,17</b>	<b>3,58</b>	-
T5	<b>4,00</b>	<b>4,50</b>	-	<b>4,00</b>
T6	<b>4,83</b>	-	<b>4,67</b>	-

**Conclusione:** UniClass migliora significativamente la conoscenza, fiducia, autonomia e motivazione degli studenti. La progettazione centrata sull'utente si è dimostrata efficace, in particolare per chi ha esigenze specifiche.

# **Conclusione: implementazione finale e risultati**



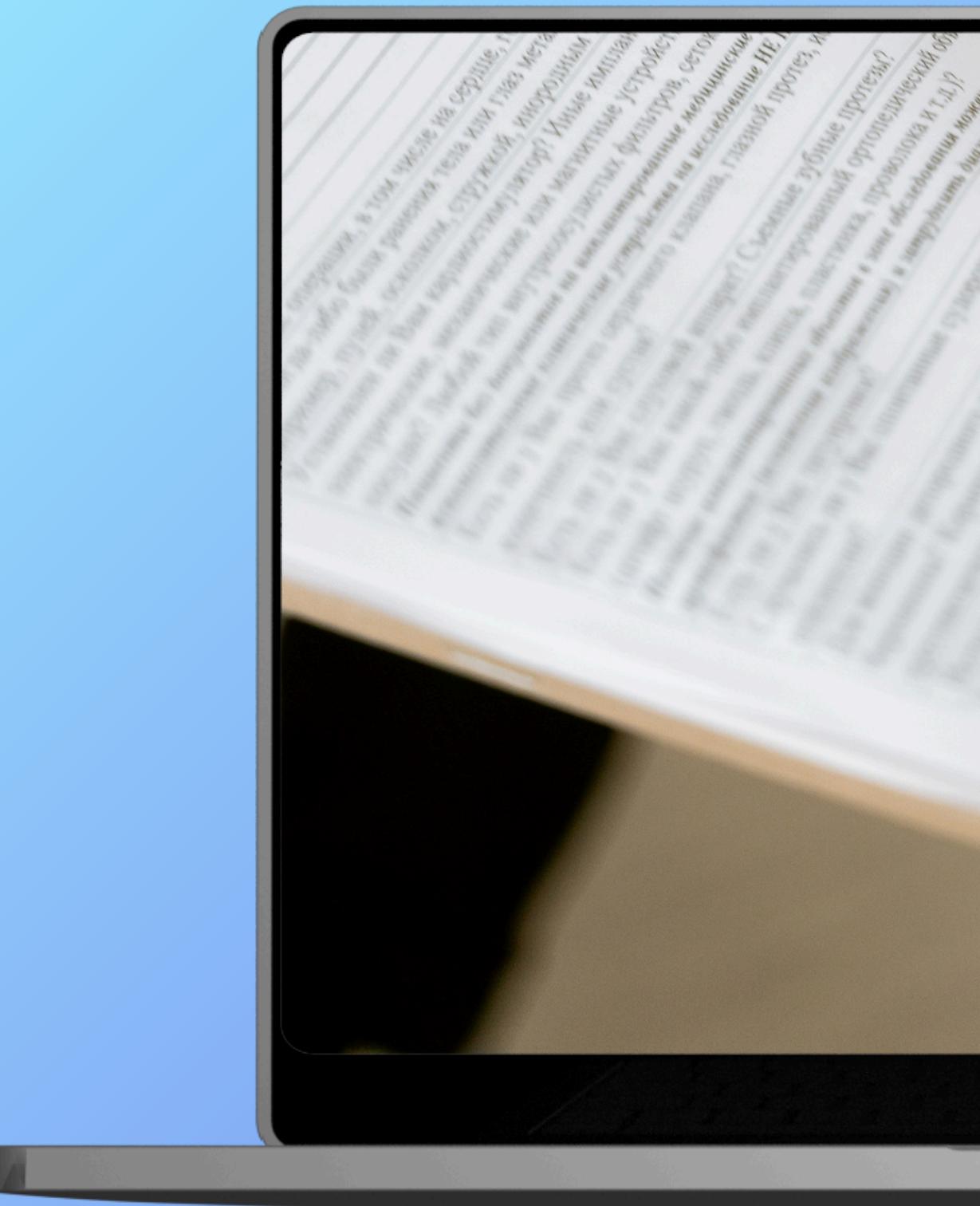
Al termine del nostro processo progettuale, abbiamo consolidato i feedback raccolti durante le simulazioni e le valutazioni euristiche per realizzare due prototipi interattivi lo-fi su Figma:

- Interfaccia semplice ed essenziale: pensata per utenti come Greta, focalizzata su immediatezza, chiarezza e riduzione del carico cognitivo.
- Interfaccia inclusiva e supportiva: mirata a studenti con esigenze specifiche come Javier e Sofia, con personalizzazione, accessibilità e supporto integrato.

Durante lo sviluppo abbiamo:

- Applicato pattern HCI come “Extra on Demand” e “Go Back to a Safe Place” per guidare l’interazione;
- Svolto simulazioni con la Tecnica del Mago di Oz per testare l’usabilità prima della fase di sviluppo;
- Eseguito una valutazione euristica interna, che ha portato all’individuazione di miglioramenti mirati.

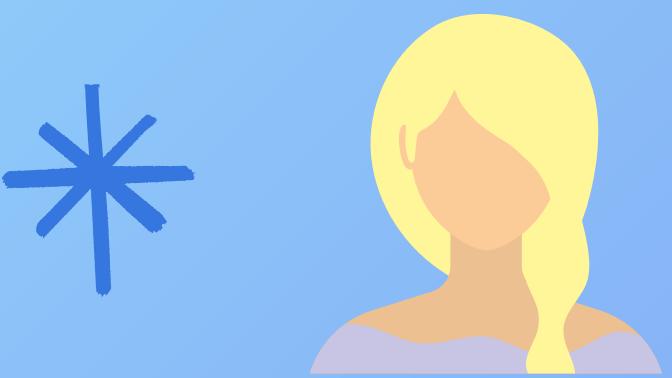
Il risultato è un concept maturo, testato, accessibile e pronto per una potenziale adozione futura da parte dell’ateneo.



# *Il team*



[Torna all'indice](#)



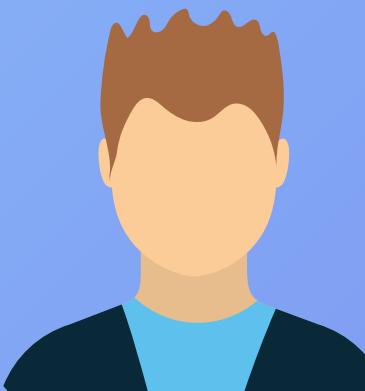
**Sara Gallo**

Manager del Gruppo



**Antonio G. Cetrulo**

Manager di Design



**Daniel Cusati**

Manager della Valutazione



**Luca G. Cammarota**

Manager della Documentazione