

Università degli studi di Salerno

UNISEGNALA

PROGETTO INTERAZIONE UOMO MACCHINA

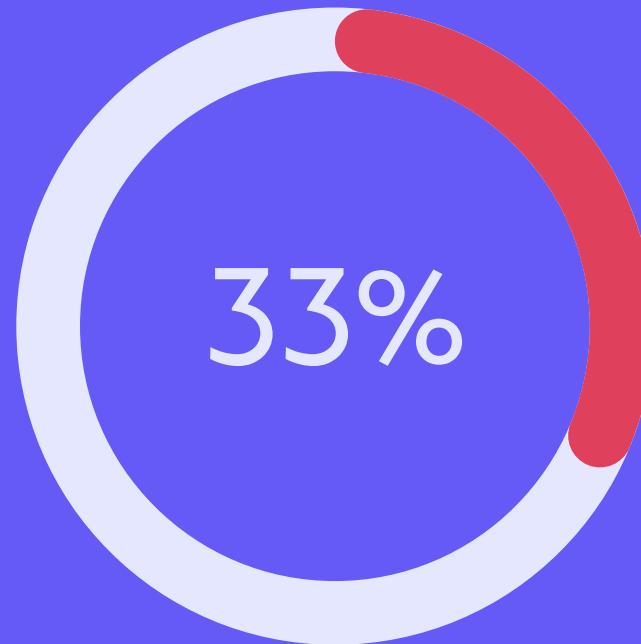
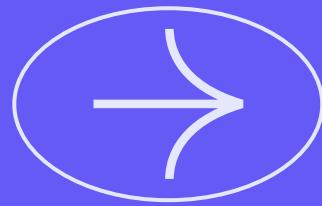


Gruppo 2:

Vincenzo Maria Arnone, Paolo Carmine Valletta, Alessandro Zoccola

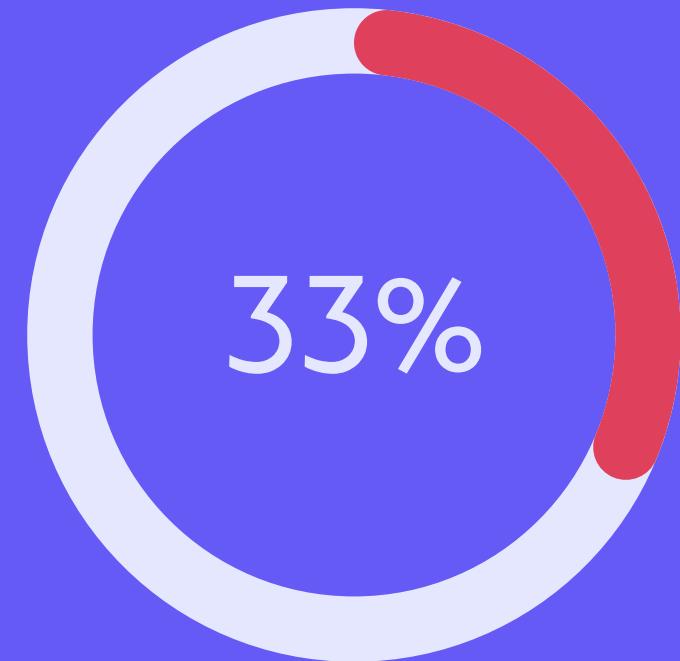


Presentazione gruppo



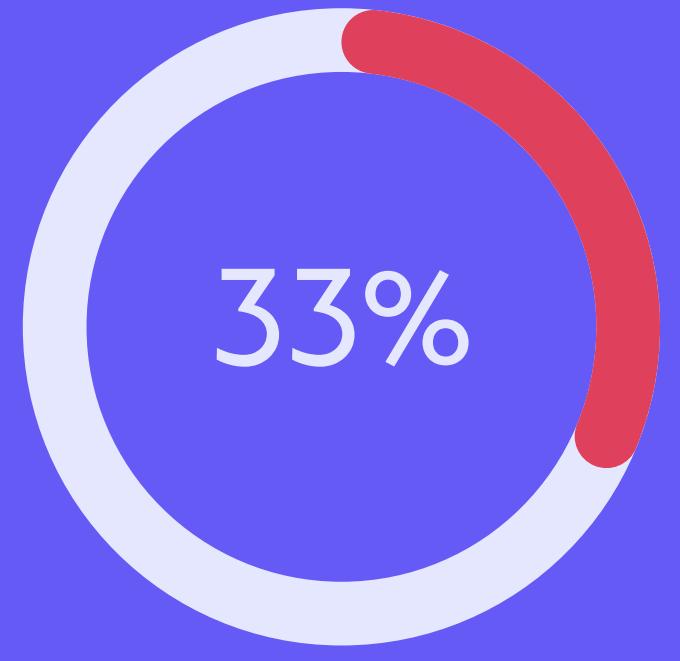
Vincenzo Maria Arnone

Manager della
documentazione



Paolo Carmine Valletta

Manager della valutazione



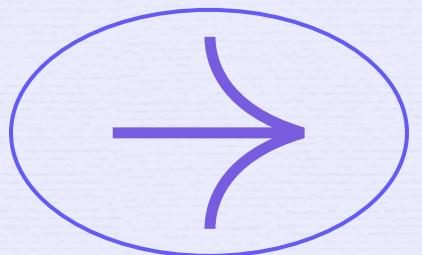
Alessandro Zoccola

Manager del design





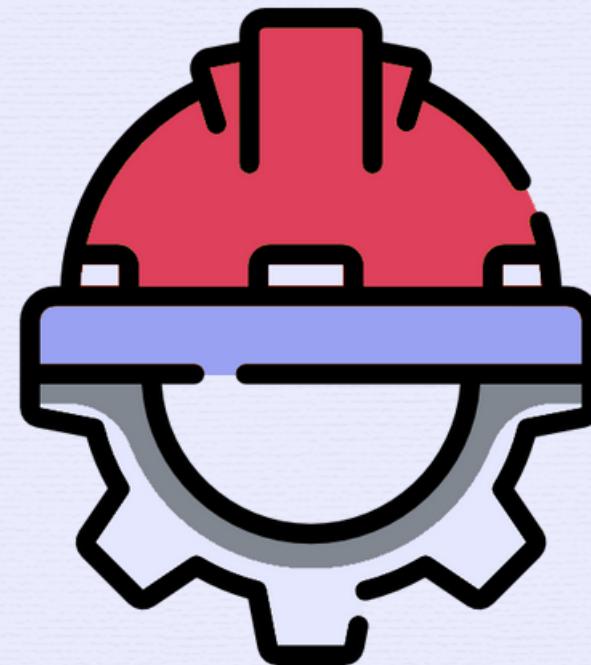
Gruppo 2



IL PROBLEMA

Ogni giorno nel campus universitario ci sono problemi legati alla sicurezza degli studenti e del persona.

UniSegnala permette la segnalazione di tali problemi, retribuendo chi permette di rendere più sicuro il campus.

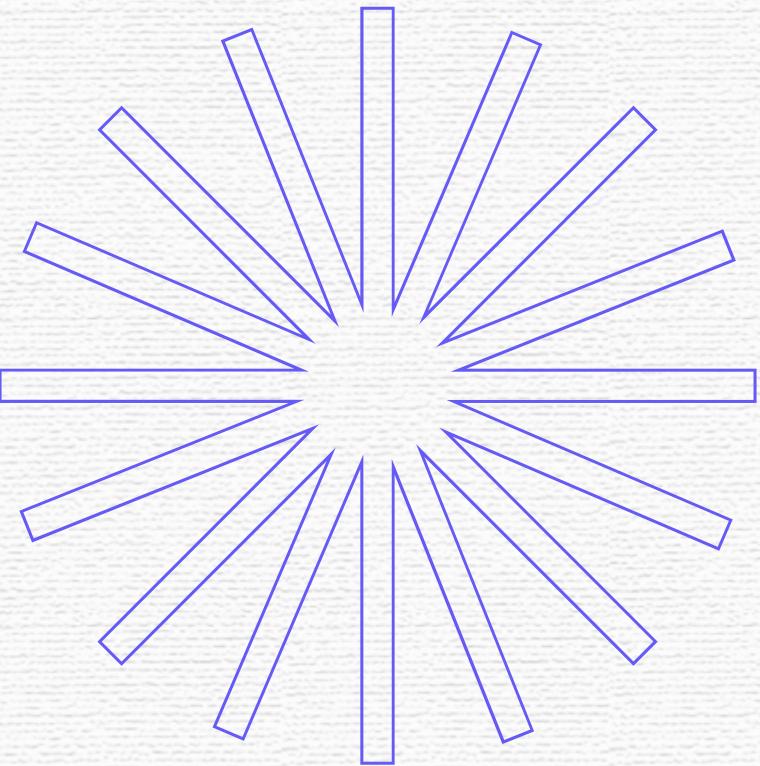


UniSegnala



Analisi di Contesto

Al fine di individuare i profili utenti e i task del nostro sistema abbiamo proposto ad alcuni potenziali utenti un questionario



Domande proposte agli utenti

Come pensi che la sicurezza all'interno del campus possa essere migliorata?

Quali pensi siano i principali problemi di sicurezza in università?

Ti senti sicuro a camminare all'interno del campus Universitario?

Essere premiato per la segnalazione potrebbe essere uno stimolo ad usare il sistema?



TASK SVILUPPATI

1	Segnalazione di un problema
2	Visualizzare le segnalazioni
3	Monitorare lo stato di una segnalazione
4	Guadagnare punti e premi

5	Accedere ad informazioni utili
6	Fornire feedback sulla piattaforma
7	Possibilità di modificare i dati personali



Risultati questionari utente

Gruppo 2

TASK	SE	KS	PC	MOT
T1	3,0	4,1	3,5	3,8
T2	3,75	4,0	3,75	4,38
T3	2,9	2,6	3,3	4,6
T4	4,25	3,25	3,75	5,0





Profilo Utente Individuati

Sono stati individuati 4 tipologie di possibili utente in base alle risposte che abbiamo ottenute dal questionario.

- Adrien, studente appassionato di informatica.
- Luca, studente di lettere.
- Mario, collaboratore universitario.
- Annalisa, impiegata del bar di scienze.

Di seguito riportiamo la descrizione di una delle personas sviluppate.





Profilo Utente

Adrien

Profilo utente:

- 21 Anni
- Studente
- Appassionato di informatica e tecnologia

Learning style:

- Visivo ed Intuitivo

Motivation:

- Felice di provare nuove applicazioni e siti web

Obiettivo:

- Tranquillità nel lasciare la propria macchina nel parcheggio universitario.



Analisi comparativa



comuni-chiamo

Comuni-chiamo

Pro:

- Interfaccia molto intuitiva.

Contro:

- Troppe categorie di problemi.



ePart

Pro:

- Icone diversificate per tipo di segnalazione.

Contro:

- Non ci sono tutti i comuni.



App Segnalazioni

Pro:

- Nella home ci sono tutte le funzioni.

Contro:

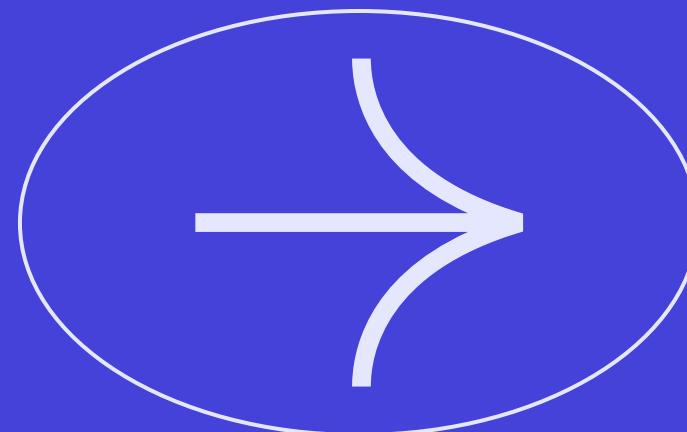
- Non c'è la lista di tutte le segnalazioni.



Caso d'uso

Task 1 - Segnalazione di un problema

Attore del caso d'uso: Luca



Luca accede alla piattaforma con i propri dati personali molto irritato perché nel suo percorso verso l'aula trova dei danni strutturali, decide quindi di premere il bottone per aggiungere una nuova segnalazione.

Il sistema gli mostra un form per l'aggiunta delle informazioni sul problema che ha trovato (foto, info sulla segnalazione, ect..)

Luca inserisce il problema trovato scrivendo "Soffitto caduto nel corridoio di B2" e la descrizione "È caduto un pezzo del soffitto " inserendo la foto corrispondente e clicca sul bottone "Invia segnalazione".

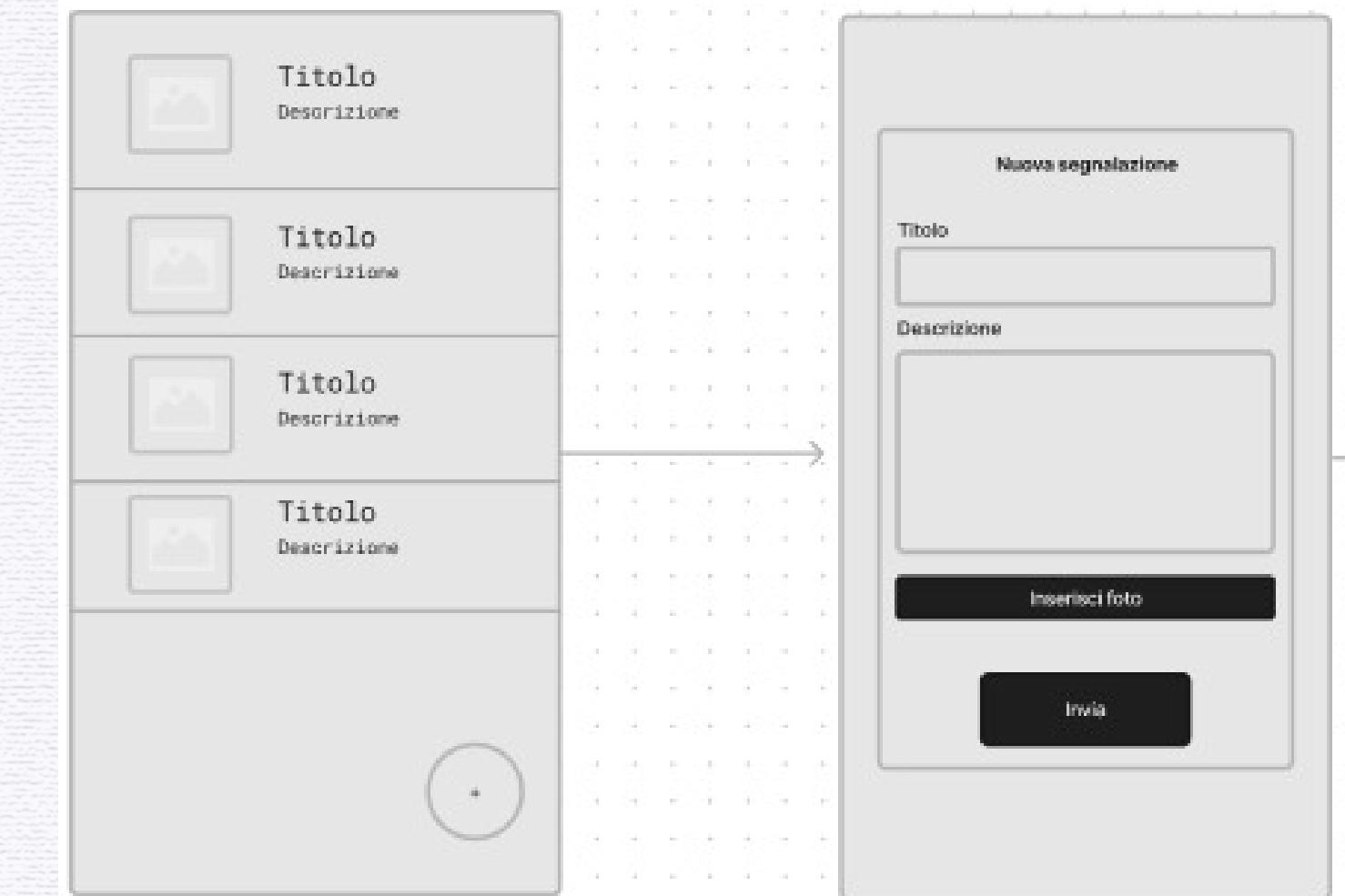
Il sistema registra la segnalazione e conferma a Luca l'avvenuto salvataggio.



Idee iniziali di design

Idea 1:

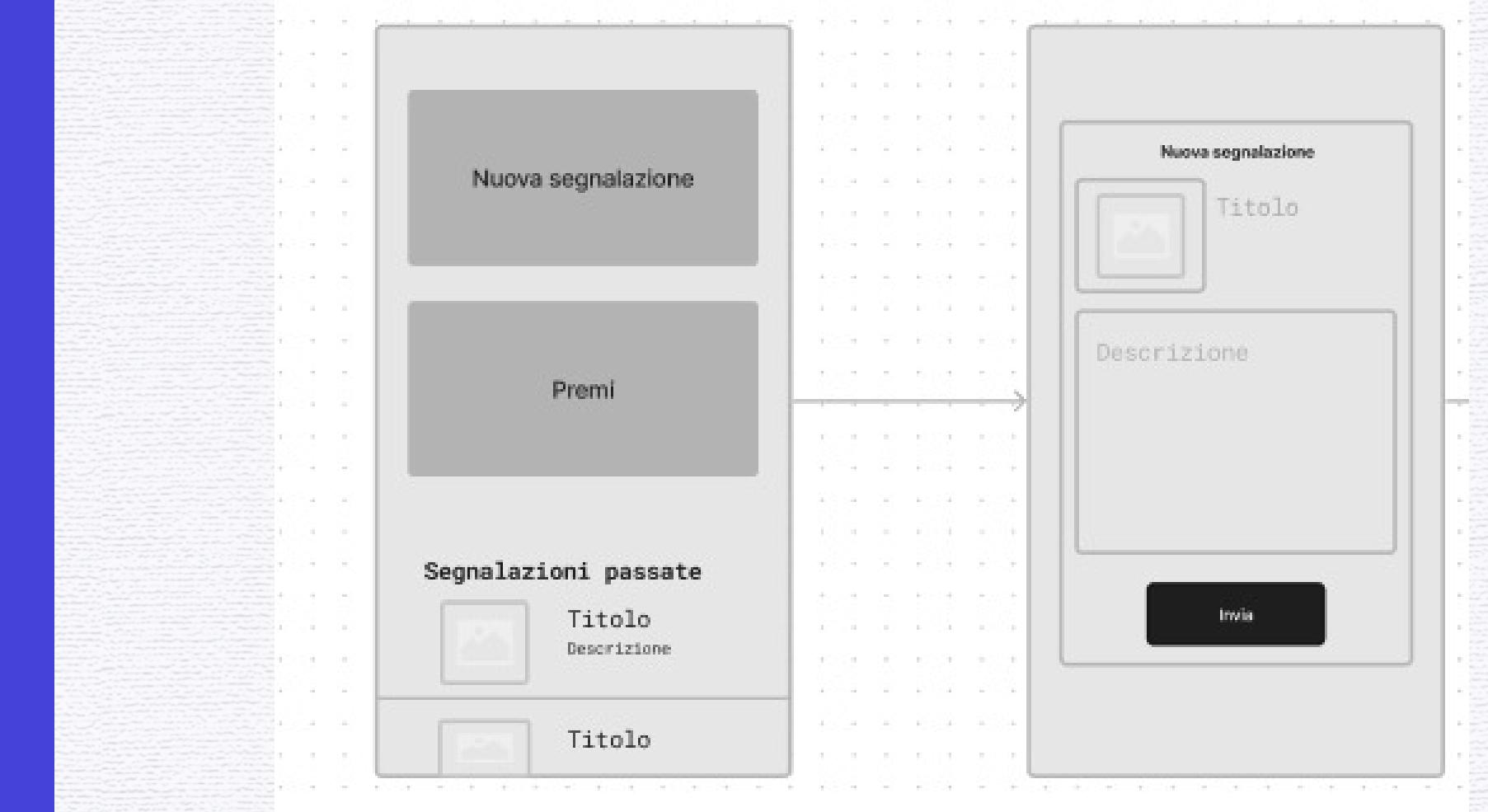
Ci siamo concentrati sul task 2, dando più importanza alla visualizzazione delle segnalazioni.



Idee iniziali di design

Idea 2:

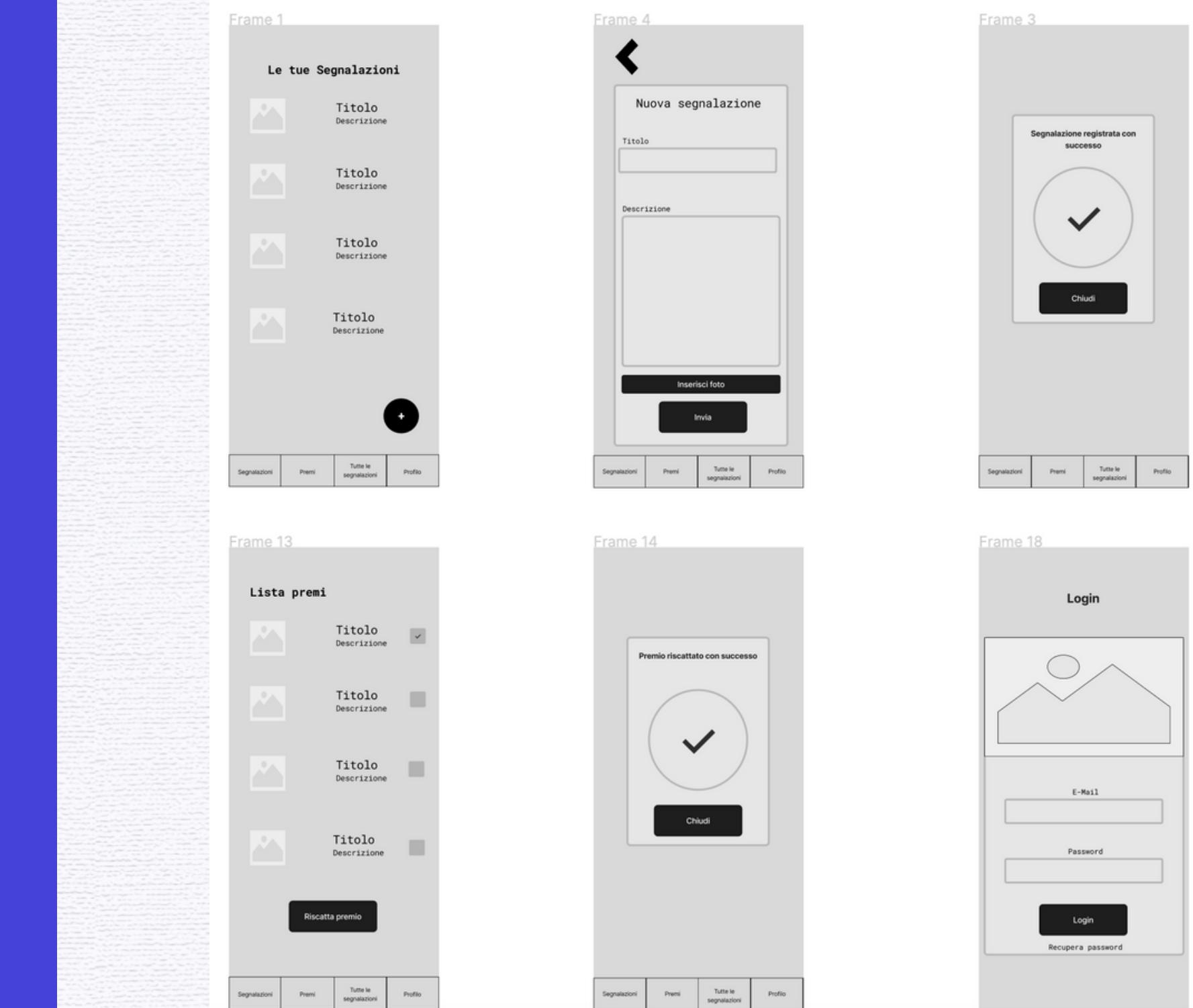
Ci siamo concentrati sul task 1 e 4, dando più importanza alla visualizzazione alla segnalazione dei problemi e al guadagnare punti.



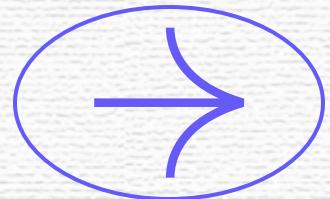
Idee iniziali di design

Scelta finale:

La scelta finale è ricaduta su una combinazione delle due proposte riportate in precedenza.



Link ai paper sketch



[https://www.figma.com/file/XNtQgkC1iGdrncIRGQB8O5/Untitled?
type=design&mode=design&t=okfQ3SYT2fOsTF9V-1](https://www.figma.com/file/XNtQgkC1iGdrncIRGQB8O5/Untitled?type=design&mode=design&t=okfQ3SYT2fOsTF9V-1)



Tecnica Mago di Oz

Gruppo 2

Iterazione

Prima iterazione

Modifiche effettuate

- Aggiunta di una spunta per selezionare il premio desiderato.
- Modificate alcune icone ritenute fai-fai.

Seconda Iterazione

- Aggiunto un filtro alla lista delle segnalazioni per visualizzare le segnalazioni già risolte.



Cognitive Walkthrough

L'azione sarà sufficientemente evidente per l'utente?

L'utente noterà che è disponibile l'azione corretta?

L'utente assocerà e interpreterà correttamente la risposta dell'azione?



Cognitive Walkthrough

Gruppo 2

Task: Segnalazione di un problema

Azione 1

Premere il pulsante "+".

Azione 2

Inserimento dati della segnalazione, quali "Titolo" e "Descrizione".

Azione 3

Click del tasto "Inserisci foto"

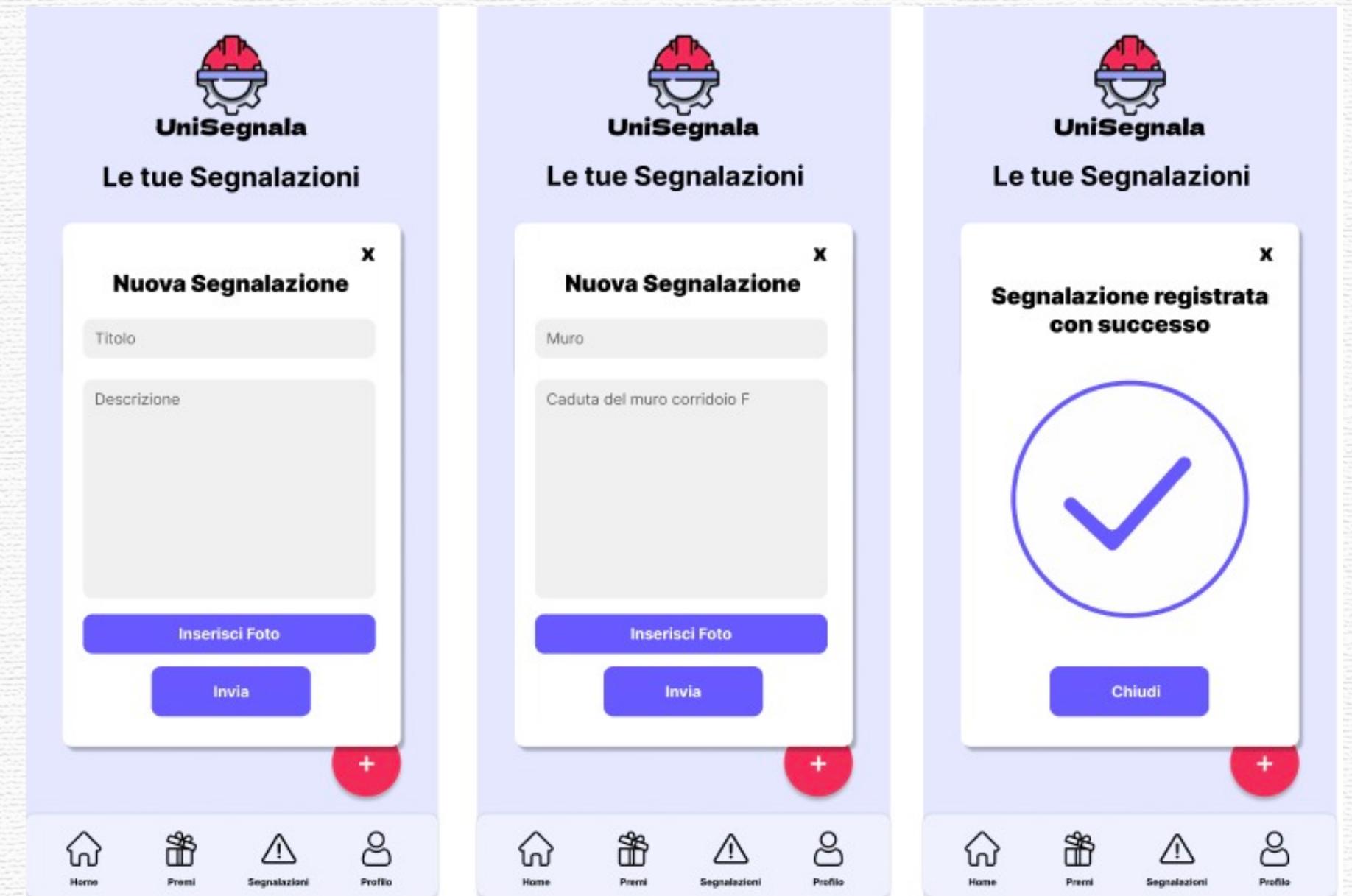
Azione 4

Click del tasto "Invia"

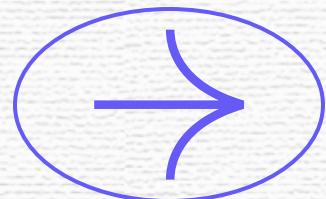


Gruppo 2

Cognitive Walkthrough



Link ai prototipo interattivo ↵



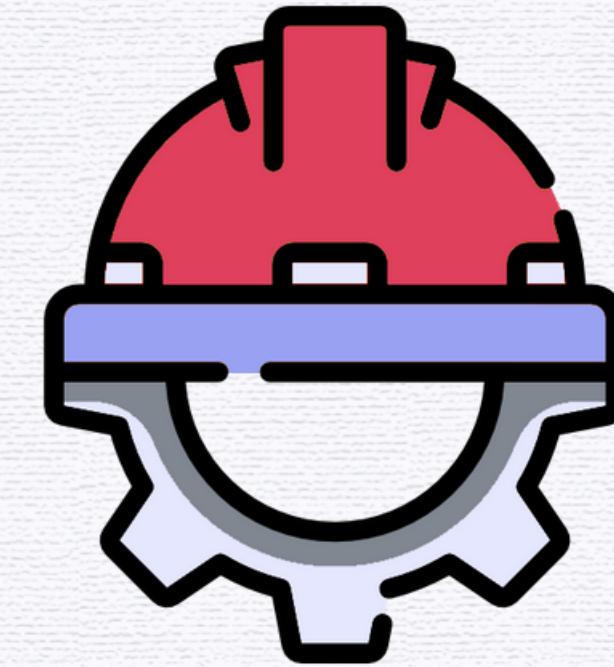
[https://www.figma.com/file/Q47tVyhPyO3RGSSjyn6AhP/MockUp?
type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=txw4i1nAP12k9ab4-1](https://www.figma.com/file/Q47tVyhPyO3RGSSjyn6AhP/MockUp?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=txw4i1nAP12k9ab4-1)





Grazie dell'attenzione

Gruppo 2



UniSegnala

