

Primo Assignment Progetto Interazione Uomo-Macchina

Gruppo 2: Vincenzo Maria Arnone, Paolo Carmine
Valletta, Alessandro Zoccola

Struttura del progetto

Manager del gruppo: Alessandro Zoccola

Manager della valutazione: Paolo Carmine Valletta

Manager della documentazione: Vincenzo Maria Arnone

Manager del design: Alessandro Zoccola

Descrizione del problema

Il campus universitario è un luogo che comprende molti edifici, strade, spazi verdi e luoghi per la vita studentesca.

All'interno di questo ambiente gli studenti possono incontrare una serie di problemi che possono influire sulla loro sicurezza e sulla qualità della vita.

Questi problemi possono includere:

- Problemi strutturali, come porte o finestre rotte.
- Atti di vandalismo.
- Situazioni di pericolo generale.

Attualmente, gli studenti hanno la possibilità di segnalare questi problemi alle autorità universitarie o alla polizia ma spesso questo processo è lento e inefficiente.

Ciò può essere dovuto alla mancanza di una piattaforma digitale dedicata che permetta agli studenti di segnalare i problemi in modo rapido ed efficace, oppure a una mancanza di personale dedicato a risolvere queste problematiche.

Inoltre, non esiste un sistema di incentivazione per gli studenti che li motivi a segnalare i problemi o a contribuire alla loro risoluzione.

Ciò può ridurre la partecipazione degli studenti e il numero di segnalazioni, e potrebbe portare ad effetti negativi sulla protezione degli studenti e sul loro benessere.

Sviluppo dei personaggi e degli obiettivi

Quali pensi siano i principali problemi di sicurezza in università?

ALESSANDRO ZOCCOLA

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

ALESSANDRO ZOCCOLA

Pensi che sarebbe utile un sistema che ti permetta di segnalare una problematica?

ALESSANDRO ZOCCOLA

Pensi che la segnalazione delle problematiche possa portare un netto miglioramento alla vivibilità degli ambienti universitari?

ALESSANDRO ZOCCOLA

Cosa potrebbe motivarti all'utilizzo della piattaforma?

ALESSANDRO ZOCCOLA

Saresti interessato a conoscere lo stato della tua segnalazione e come si sta evolvendo?

ALESSANDRO ZOCCOLA

Credi che segnalare le problematiche possa aumentare le possibilità che queste vengano risolte?

ALESSANDRO ZOCCOLA

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

ALESSANDRO ZOCCOLA

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

Questo nella foto è il questionario che è stato riportato ad un insieme di possibili utenti al fine di rilevare le insicurezze e le problematiche degli studenti e dei collaboratori in merito alla vivibilità del campus universitario, e sono stati delineati 4 possibili profili utente, che delineano i pensieri di tutti gli intervistati o dei possibili utenti della piattaforma.

Le interviste sono state svolte di persona a persone che lavorano nel campus di Salerno e a studenti.

Le risposte sono presenti sul progetto creato su Figma, nel concreto il

senso di insicurezza è abbastanza comune, presumibilmente anche a causa degli avvenimenti di crollo di soffitti e di furti delle autoradio nei parcheggi dell'università.

In generale, un sistema come quello pensato potrebbe essere utile a condizione che venga usato del buon senso nell'utilizzo da parte degli studenti e del personale che lavora nel campus.

Il primo profilo utente si riferisce a tutta quella fascia di utenti che è affine all'utilizzo di sistemi informatici.

Il secondo profilo utente rappresenta quel target di studenti che hanno alcune difficoltà nell'utilizzo di piattaforme digitali.

Il terzo e il quarto profilo delineano invece persone che lavorano all'interno del campus, come ad esempio collaboratori, baristi o dipendenti delle cartolerie.

Profili Utente

Adrien



Adrien è un ragazzo di 21 anni, iscritto al corso di laurea Triennale di informatica all'università degli studi di Salerno. Ha appena comprato una macchina nuova, ma ha paura di parcheggiarla all'università dato il grande numero di atti di vandalismo che si verificano. Quindi arriva tardi a lezione.

Background and Skills

Studente di informatica appassionato di computer ed elettronica. Nel tempo libero progetta applicazioni e assembla PC agli amici.

Motivations and Attitudes

Molto motivato nell'uso della tecnologia, è felice di provare nuove applicazioni e siti web quotidianamente.

Computer Self-Efficacy

Ha una spiccata confidenza con i computer e in generale con i dispositivi elettronici e non si fa spaventare da eventuali problematiche che gli si presentano.

Learning style

Il suo stile di apprendimento è prettamente visivo e intuitivo, basando le sue conoscenze soprattutto sulla sua esperienza passata e provando a fare delle ipotesi quando si trova davanti un nuovo argomento.

Attitude toward risks

Non ha moltissimo tempo libero ma riesce a usare in maniera semplice applicazioni, usandole senza paura di sbagliare.

Luca



Luca è un ragazzo di 24 anni iscritto al corso di laurea Triennale in lettere dell'università degli studi di Salerno. Per i corsi che deve seguire Luca è obbligato a spostarsi frequentemente nel campus da un edificio ad un altro, utilizzando le strade presenti all'interno dell'università, che però non sono sempre in ottime condizioni.

Background and Skills

Studente di lettere, ama le escursioni in montagna e leggere un buon libro all'aria aperta. Cerca di usare il cellulare poche ore al giorno e solo per le emergenze.

Motivations and Attitudes

Cerca di utilizzare la tecnologia solo per le azioni che lo necessitano e non ama imparare ad usare nuovi sistemi ma tende ad utilizzare le conoscenze informatiche che possiede.

Computer Self-Efficacy

Non ama il mondo dei computer ed è abbastanza spaventato quando percepisce di dover imparare ad usare una nuova tecnologia.

Learning style

Ha uno stile di apprendimento sistematico, vuole capire al 100% qualcosa prima di poter passare alla successivo. È anche molto riflessivo pianificando con molta attenzione ogni sua sessione di studio.

Attitude toward risks

Non è per nulla aperto ai rischi, non ama doversi sedere a studiare il funzionamento di un'applicazione e preferisce svolgere la maggior parte dei suoi compiti in maniera non digitale.

Mario



Mario è un uomo di 50 anni, collaboratore dell'edificio di Informatica dell'università degli studi di Salerno. Durante i suoi turni lavorativi, ha trovato svariate volte finestre o porte rotte, nonostante le varie segnalazioni, nessuno ha effettuato delle riparazioni.

Background and Skills

Mario ha un buon rapporto con la tecnologia, non è un appassionato ma sa usare molto bene i software di base e nell'ultimo weekend si è anche dilettao nel montaggio del video.

Motivations and Attitudes

Mario usa la tecnologia quando ne ha bisogno, non passa il suo tempo libero a scovare nuovi software ma non ha problemi nel installarne uno nuovo qualora possa velocizzare il lavoro.

Computer Self-Efficacy

È una persona determinata, quando deve interfacciarsi con una nuova tecnologia non fa mai un passo indietro e non si scoraggia quando incontra una difficoltà.

Learning style

Cerca sempre di avere una visione globale del sistema per poi addentrarsi nei dettagli quando la situazione lo richiede. Spesso però si ferma alla prima soluzione che trova e non è curioso di trovarne altre migliori.

Attitude toward risks

È una persona aperta al rischio, in quanto è molto volenteroso nello studiare il funzionamento di un nuovo programma che dovrà utilizzare ed inoltre non ha paura nell'impegnarsi a risolvere una problematica.

Annalisa



Annalisa è una donna di 39 anni, barista nel bar dell'università degli studi di Salerno. Durante i corsi le si è rotta la macchinetta per fare i caffè e nonostante abbia fatto una segnalazione alla segreteria, nessuno è mai venuto a ripararle la macchinetta.

Background and Skills

Annalisa non ha un buon rapporto con la tecnologia, di fatti, nonostante lei si trovi ad utilizzare diversi apparecchi tecnologici, trova grandi difficoltà ad apprendere rapidamente il funzionamento di tali strumenti.

Motivations and Attitudes

Annalisa non ha voglia di imparare ad usare nuove tecnologie, preferisce passare il suo tempo libero con la sua famiglia o a coltivare il suo hobby.

Computer Self-Efficacy

Annalisa usa i dispositivi elettronici solo per usare i social network o per imparare a fare delle nuove ricette navigando i siti specializzati.

Learning style

Annalisa ha uno stile di apprendimento riflessivo, in quanto cerca di apprendere metodicamente una soluzione, prendendosi quanto più tempo possibile, ed adottando unicamente quella.

Attitude toward risks

Annalisa è molto impegnata e ha poco tempo da dedicare alla tecnologia, ha un atteggiamento ostile verso il rischio dal punto di vista tecnologico perché pensa che non gli porterebbe benefits.

Task

Task 1 (T1) = *Segnalazione di un problema*

- Gli utenti possono utilizzare la piattaforma per segnalare un problema che hanno riscontrato all'interno del campus universitario.

Task 2 (T2) = *Visualizzare le segnalazioni*

- Gli utenti possono visualizzare tutte le segnalazioni di problemi che sono state fatte da altri utenti.

Task 3 (T3) = *Monitorare lo stato di una singola segnalazione*

- Gli utenti possono monitorare lo stato di una segnalazione e vedere se è stata presa in considerazione dalle autorità universitarie per la risoluzione del problema.

Task 4 (T4) = *Guadagnare punti e premi*

- Gli utenti possono guadagnare punti per ogni problema segnalato e poi risolto. Inoltre, potrebbero ricevere sconti o gadget all'interno delle cartolerie o bar interni al campus come ricompensa per la loro partecipazione.

Task 5 (T5) = *Accedere a informazioni utili*

- Gli utenti possono accedere a informazioni utili sulla sicurezza all'interno del campus, come ad esempio i numeri di emergenza e le regole di comportamento da seguire per prevenire situazioni di pericolo.

Task 6 (T6) = *Fornire feedback sulla piattaforma*

- Gli utenti possono fornire feedback sulla piattaforma e suggerire miglioramenti o nuove funzionalità che potrebbero essere implementate.

Task 7 (T7) = *Possibilità di modificare i dati personali*

- L'utente deve avere la possibilità di cambiare i propri dati di accesso alla piattaforma.

Importanza/Frequenza

I task T1, T2, T3 e T4 dalle interviste sono risultati i task più importanti. I task T5, T6 e T7 sono invece dei task facoltativi, quindi non sono stati riportati nei questionari degli obiettivi di Empowerment.

Adrien

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T1	Alta	Media
T2	Alta	Media
T3	Alta	Media
T4	Alta	Media
T5	Alta	Bassa
T6	Alta	Bassa

Luca

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T1	Alta	Alta
T2	Alta	Alta
T3	Alta	Alta
T4	Media	Media

Mario

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T1	Alta	Alta
T2	Media	Media
T3	Media	Media

Annalisa

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T1	Alta	Alta
T2	Media	Media
T3	Media	Media

Profili Utente per ciascun utente

Adrien

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T7	Media	Bassa

Luca

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T5	Bassa	Bassa
T6	Bassa	Bassa
T7	Bassa	Bassa

Mario

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T4	Basso	Basso
T5	Bassa	Bassa
T6	Bassa	Bassa
T7	Bassa	Bassa

Annalisa

TASK	IMPORTANZA	FREQUENZA
T4	Basso	Basso
T5	Bassa	Bassa
T6	Bassa	Bassa
T7	Bassa	Bassa

Partecipazione del team

Vengono riportate di seguito le collaborazioni di ciascun componente del team nelle varie parti dell'assignment:

	Vincenzo Maria Arnone	Paolo Carmine Valletta	Alessandro Zoccola
Struttura e gestione del gruppo di progetto	33,3%	33,3%	33,3%
Descrizione problema	33,3%	33,3%	33,3%
Sviluppo dei personaggi e goal	33,3%	33,3%	33,3%
Descrizione personaggi e goal	33,3%	33,3%	33,3%
Descrizione dei task	33,3%	33,3%	33,3%
Questionario utente e obiettivi di empowerment	33,3%	33,3%	33,3%