



Federcaccia

Project Management Highlights

Davide Montanari

0000859687 - davide.montanari10@studio.unibo.it

Andrea Morabito

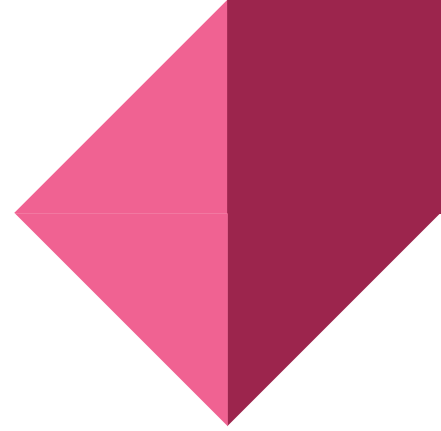
0000859156 - andrea.morabito2@studio.unibo.it

Natale Vadalà

0000819531 - natale.vadala@studio.unibo.it

Contenuti

- Ricerca etnografica
- Valutazione risorse esistenti
- Studio di fattibilità
- Design Proposto
- Valutazione del design
- Conclusioni

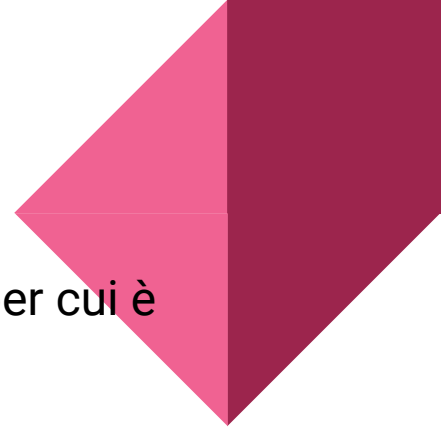


Ricerca etnografica (1/2)

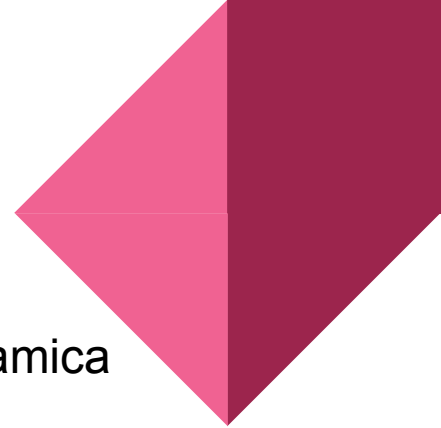
- **Segmentazione target**, per selezionare la categoria di utenti per cui è pensata l'applicazione.

I parametri più rappresentativi per tale scelta sono:

- *Categoria individuo*, come cacciatore, animalista, aspirante cacciatore, ecc
- *Competenze tecnologiche*, abilità nell'uso di strumenti tecnologici
- *Competenza nel dominio*, conoscenze relative alla caccia
- *Dispositivi tecnologici utilizzati*, come telefono, computer, tablet, ecc



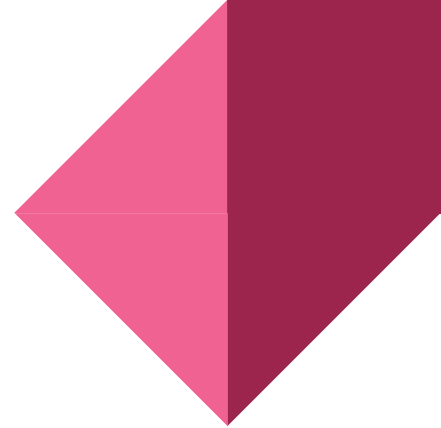
Ricerca etnografica (2/2)



- **Ricerca ed analisi dell'utenza**

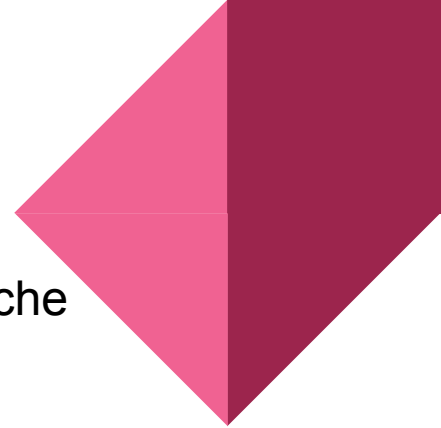
- Ricerca, tramite l'uso di un questionario con struttura dinamica (creato tramite lo strumento digitale Google Form)
“<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeRXvJG304enQnJiGe3DKqqCG26ols4nNZ2-sRIMCKAKG-tgQ/viewform>”
- Analisi, per individuare bisogni del target d'utenza da soddisfare come ricerche informative su animali cacciabili, aree di caccia, armi, licenze, ecc

Valutazione risorse esistenti



- Per la valutazione delle risorse esistenti è stato scelto il sito:
“<https://www.federcaccia.org/>”
- **Ispezione**, tramite le euristiche di Nielsen e Molich con l’aggiunta di alcune euristiche di Weinshenk e Barker
- **Test Utente**, tramite l’uso di una variante del *Discount Usability Testing*
 - Metodologia di testing: *Thinking Aloud*

Studio di fattibilità (1/2)



- **Contesto d'uso**, utile a delineare le esigenze e le caratteristiche dell'utente medio. Fanno parte:
 - Vincoli,
 - Tecnico, serve una qualche connessione ad internet
 - Ambientale, accessibile da qualsiasi posizione geografica (basta che soddisfi il vincolo tecnico)
 - Culturale
 - Identificazione dei task, azioni che l'utente può eseguire
 - Tipologia di Utenti, comprende cacciatori, curiosi di caccia (anche agonistica), animalisti, guardie forestali, ecc

Studio di fattibilità (2/2)

• Esempio Scenario e Personas

Martina è studentessa di veterinaria di 28 anni, che ama molto gli animali. Martina partecipa a manifestazioni animaliste da quando andava al liceo ed è un attivista impegnata anche nell'ambito della tutela ambientale. Come ogni mattina, prima di andare a lezione, entra al bar di fronte per prendere un caffè e sente tre omoni parlare del ricco bottino cacciato la mattina prima, ovvero un paio di ghiandaie, una decina di quaglie, una cornacchia e otto tortore. Tornata a casa, Martina si mette davanti al pc e ripensa alle violenze degli uomini al bar su quei poveri animali, allora si mette a cercare informazioni sugli uccelli che possono essere cacciati nella sua zona per trovare un modo per fermare quegli uomini e non farli più cacciare. Inizia a cercare sul suo motore di ricerca un sito sulla caccia e trova così il sito "federcaccia.org". Appena entrata nel sito, da un'occhiata a tutte le sezioni presenti nella home e clicca con sicurezza nella sezione "Avifauna migratoria". Le si apre quindi la pagina d'interesse, legge il tutto e vede che è possibile cacciare gli uccelli presi da quegli uomini. Martina così ha svolto velocemente il suo task, ma chiude il pc stizzita dalla sua impotenza.



Attore: Martina

Ruolo: Animalista

Demografia:

Età: 28 anni

Residenza: Frosinone

Lavoro: Studentessa

Istruzione: Laureanda in veterinaria

Famiglia: Single

Marina ama molto la natura e gli animali e nel suo tempo libero si diletta a partecipare ed organizzare conferenze a sostegno. In alcune di queste manifestazioni sente parlare della caccia alle varie specie di animali protette, cosa che la fa inorridire. Avendo elevate competenze tecnologiche poiché è in grado di usare qualsiasi dispositivo (telefono/tablet/pc/ecc) per ottenere tutte le informazioni di suo interesse, accede ad HuntingSeason per cercare le specie protette nella sua zona.

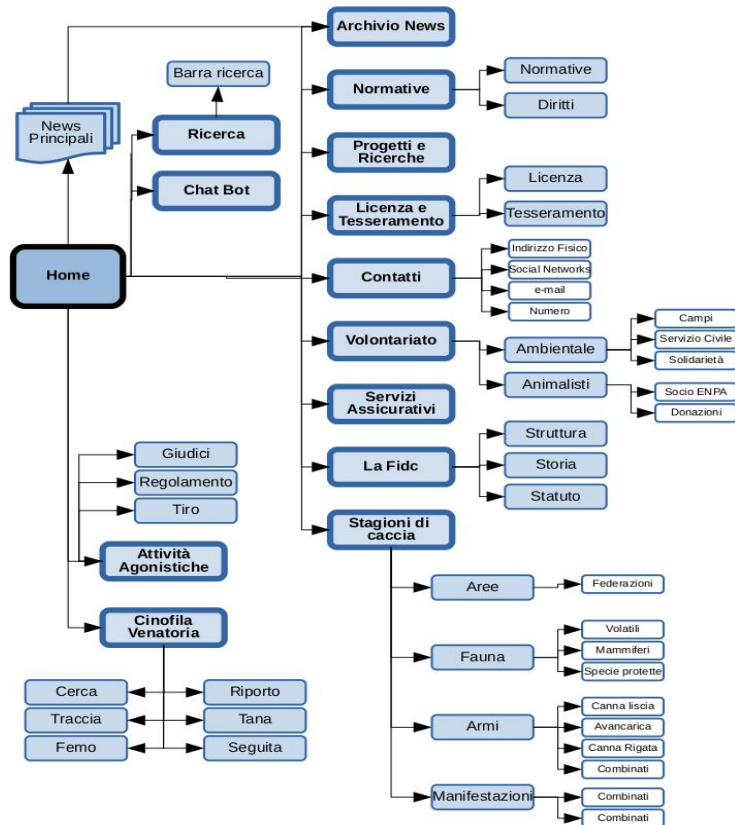
Design proposto (1/3)



- **Architettura**, definisce l'ambiente in cui si svolge lo scambio d'informazioni tra utente e sistema
Essendo un sito informativo, viene utilizzato approccio *Top-Down*. Ovvero si parte da una visione generale del sistema ed ogni parte viene rifinita aggiungendo dettagli progressivamente
- **CAO = S**
 - *Concetti*, tipo d'informazione che viene trattato (es. Norme, Animale, ecc)
 - *Attori*, interagiscono con il sistema (es. Martina)
 - *Operazioni*, compiti d'interesse applicati sui concetti (es. Modello CRUD/REST)
 - *Strutture*, tabella tridimensionale, avente per assi i concetti, gli attori e le operazioni

Design proposto (2/3)

• Blueprint



Design proposto (3/3)

• Wireframes



Valutazione del design



- **Ispezione**, viene adottata la tecnica del Cognitive Walkthrough che ci consente di formulare una valutazione empirica delle prestazioni del task tramite un'esecuzione passo passo.
- **Test Utente**, tramite il *Discount Usability Testing*
 - Metodologia di testing *Thinking Aloud*

Conclusioni

- Il sistema realizzato punta a deburocratizzare il linguaggio dei Ministri e della Pubblica Amministrazione, semplificare l'uso e l'accesso alle informazioni e quindi cercare di soddisfare i bisogni informativi del target d'utenza

