

Università degli Studi di Salerno

Corso di Interazione Uomo-Macchina

The word "SMILE" is rendered in a playful, 3D-style font. Each letter is a different color: 'S' is orange, 'M' is teal, 'I' is green, 'L' is yellow, and 'E' is orange. The letters have a slight shadow beneath them, giving them a three-dimensional appearance.

SMILE

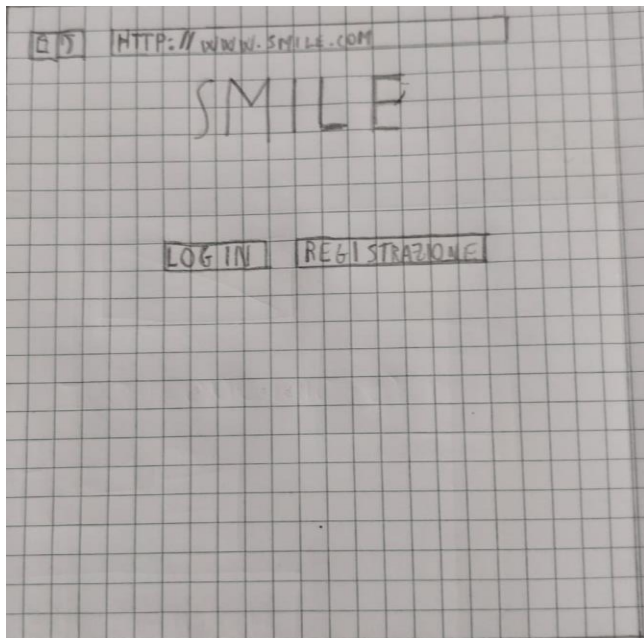
Assignment 3

Sommario

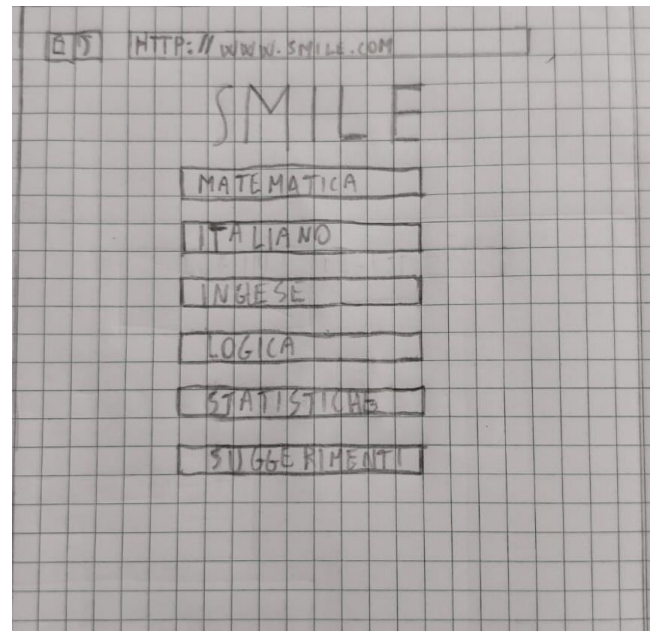
Sommario.....	2
1.LAYOUT SCELTO	3
2.PATH DI NAVIGAZIONE	6
3.RISULTATI TECNICA MAGO DI OZ	7
4.MOCK UP BALSAMIC	8
5.DESCRIZIONE DEI PATTERN UTILIZZATI	12
6.WALKTHROUGH COGNITIVO.....	14
7. LISTA DELLE MODIFICHE DA EFFETTUARE	17
8. PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT	18

1. LAYOUT SCELTO

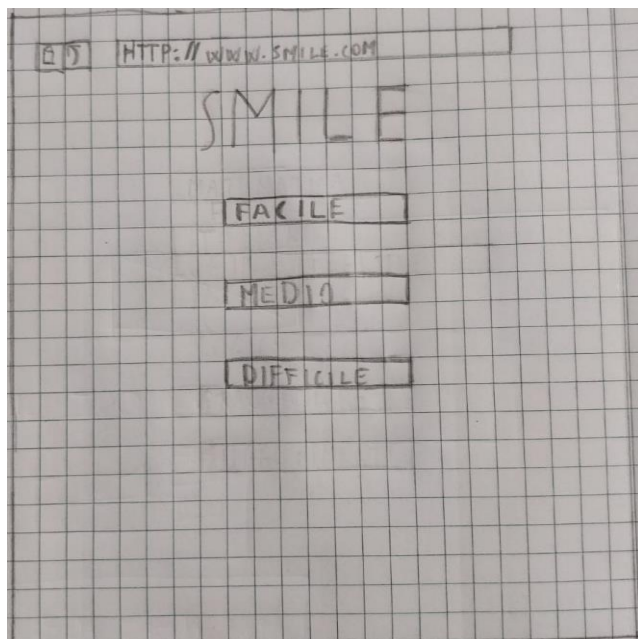
APPLICAZIONE WEB: PROPOSTA 2



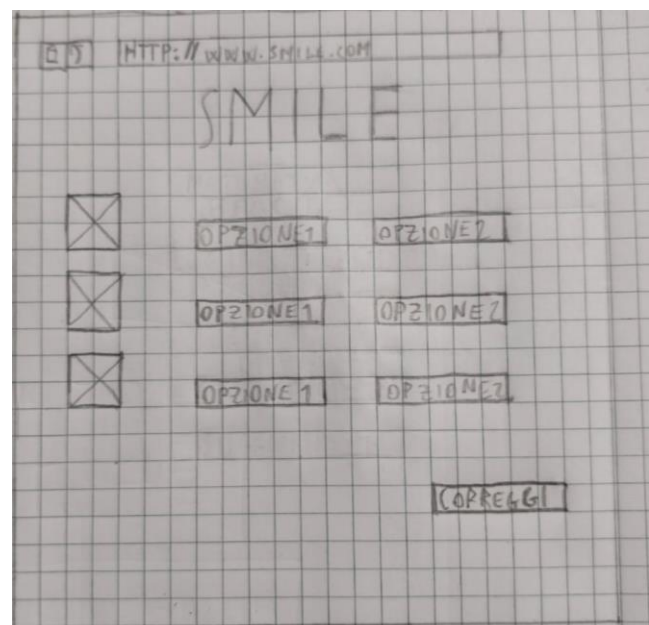
1. HOME



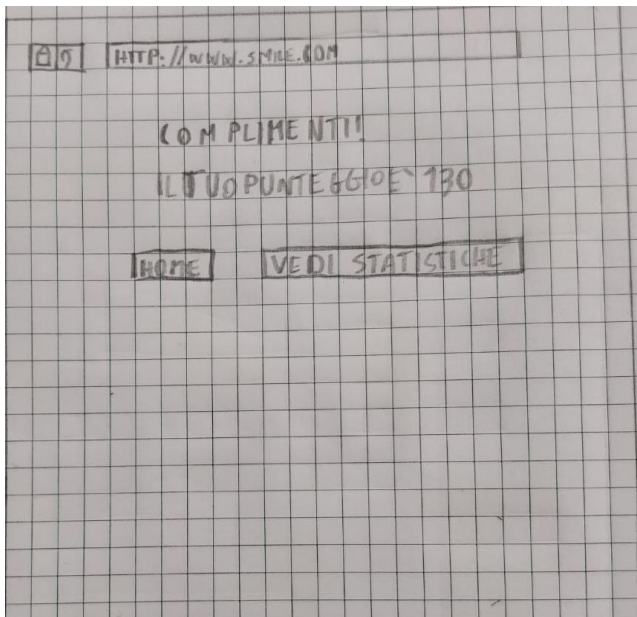
2. SCELTA GIOCO



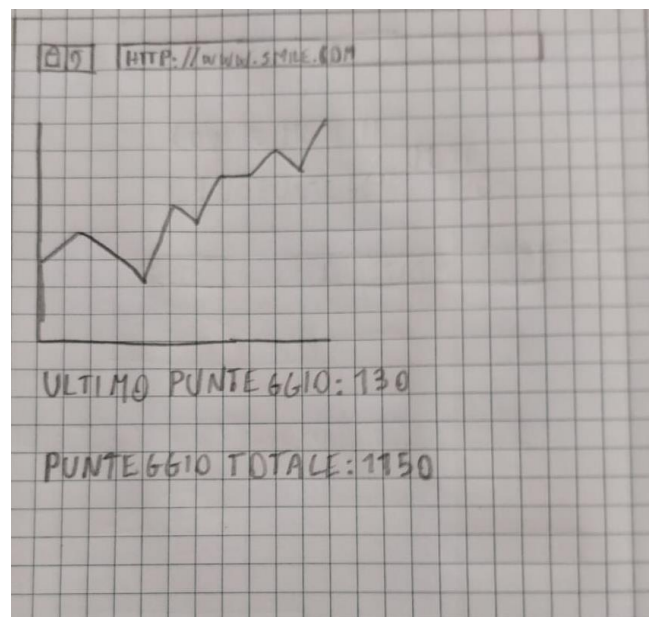
3. SCELTA DIFFICOLTA'



4. GIOCO



5. VALUTAZIONE



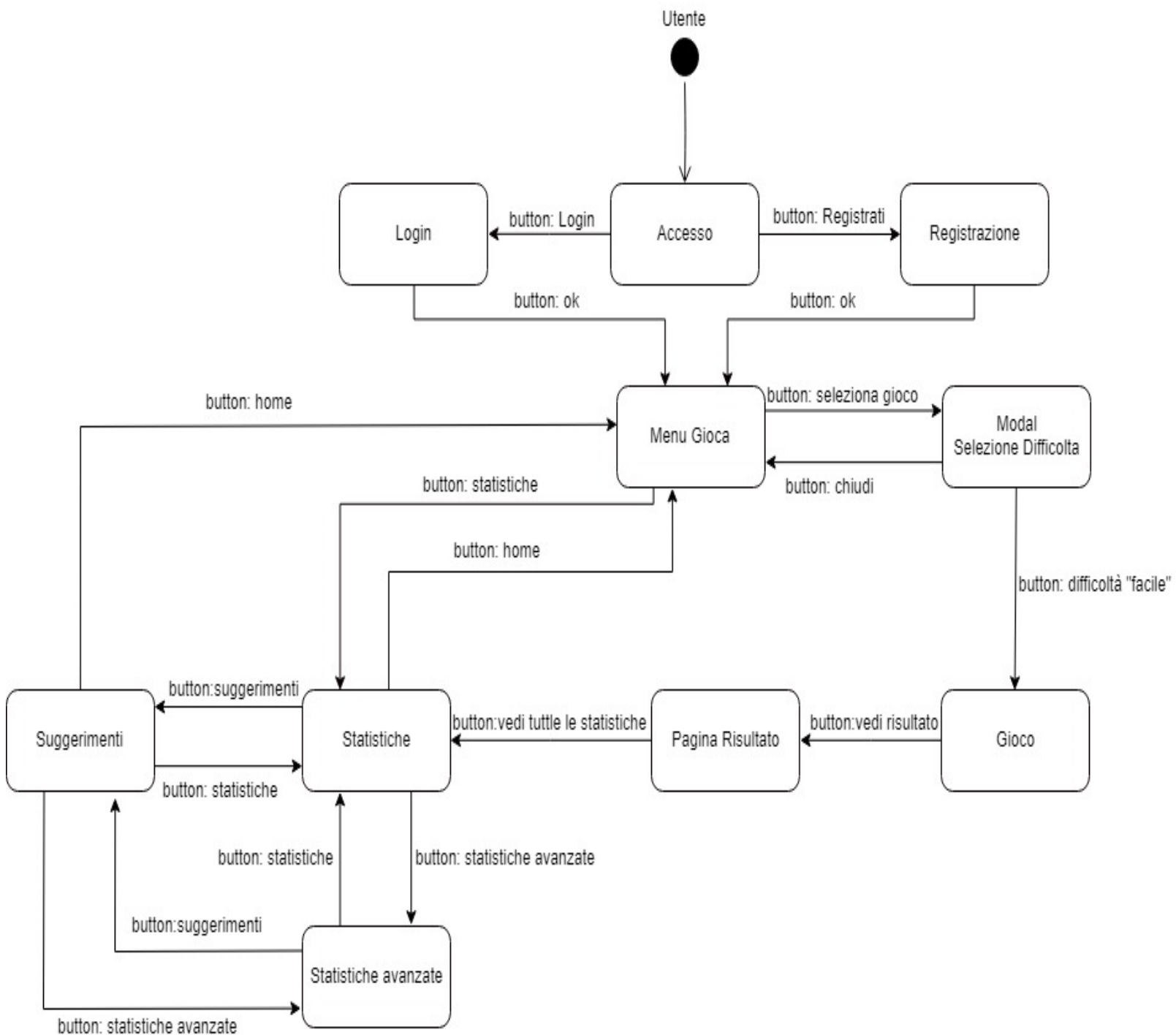
6. STATISTICHE

Il layout scelto dal team è la seconda proposta dell'applicazione web.

PRO	CONTRO
Visualizzazione pulita e adattabile su qualunque device	Animazioni limitate
Pochi elementi a schermo evitano il sovraccarico d'informazioni	Difficile aggiungere effetti sonori
Facilmente aggiornabile	

Abbiamo deciso di sostituire il menu di selezione dei giochi con una libreria animata, dove ogni attività sarà rappresentata da un libro. Invece un segnalibro rappresenterà la pagina delle statistiche. Abbiamo apportato queste modifiche in modo tale che l'interfaccia risulti più gradevole e interattiva. Inoltre, l'intero sistema avrà dei colori tenui (come varie sfumature di celeste, verde e giallo) in modo tale da non affaticare la vista di chi usa il sistema. Sarà presente un timer durante l'esecuzione del gioco per tenere traccia di quanto tempo impiega l'utente a completare un gioco.

2.PATH DI NAVIGAZIONE



3.RISULTATI TECNICA MAGO DI OZ

È stata effettuata una valutazione dell'interfaccia su 4 utenti. L'interfaccia in maniera generale si è dimostrata abbastanza chiara, con poche ambiguità. Gli utenti riuscivano a navigare agilmente tra le schermate e capire in poco tempo quali azioni compiere per proseguire. Tuttavia, sono stati riscontrati alcuni problemi quali:

- Nella schermata di selezione di un modulo di gioco, la sezione “statistiche” è affiancata ai moduli di gioco, rendendo poco chiaro che si tratta dello storico delle statistiche personali. Alcuni utenti, hanno pensato che si trattasse delle statistiche di tutti gli utenti oppure un altro modulo su cui esercitarsi.
- Le pagine affollate di quiz e domande risultano confusionarie per l'utente, alcuni utenti non riuscivano a capire quali pulsanti consentiva di rispondere alla domanda.
- Il pulsante che esegue la funzione di log-out dal proprio account, si è rivelato poco chiaro. Per evitare ciò sarebbe meglio dare un'etichetta in lingua italiana del tipo “Disconnetti” anziché “logout”.

In sintesi, i problemi rilevati sono stati pochi e di natura facilmente risolvibile.

4. MOCK UP BALSAMIC

1. Home

A Web Page

http://www.smile.it

SMILE

Log-in Registrazione

This mockup shows the home page of a web browser. The address bar displays 'http://www.smile.it'. The main content area features a centered box with the text 'SMILE' and two buttons below it: 'Log-in' and 'Registrazione'.

2. Login

A Web Page

http://www.smile.it

SMILE

Email

Inerisci l'email!

Password:

Inserisci la password

Annulla Log in

This mockup shows the login page. The address bar displays 'http://www.smile.it'. The main content area features a centered box with the text 'SMILE' and a form below it. The form has two input fields: 'Email' and 'Password:'. Below the input fields are two buttons: 'Annulla' and 'Log in'.

3. Registrazione

A Web Page

http://www.smile.it

SMILE

Name:

Enter your name

Email:

Enter new email

Password:

New password

Annulla Registrazione

This mockup shows the registration page. The address bar displays 'http://www.smile.it'. The main content area features a centered box with the text 'SMILE' and a form below it. The form has four input fields: 'Name:', 'Email:', 'Password:', and 'New password:'. Below the input fields are two buttons: 'Annulla' and 'Registrazione'.

4. Play menu

A Web Page

http://www.smile.it/play

SMILE

STATISTICHE

MATEMATICA

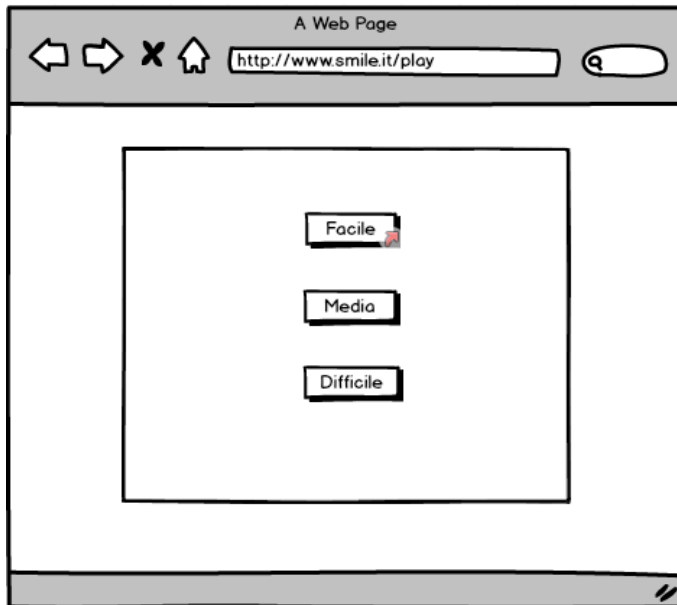
ITALIANO

LOGICA

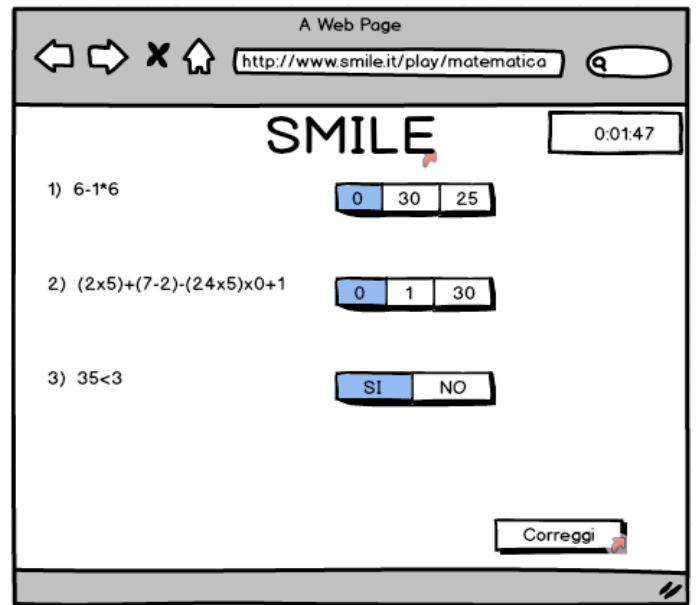
INGLESE

This mockup shows the play menu page. The address bar displays 'http://www.smile.it/play'. The main content area features a centered box with the text 'SMILE' and five buttons below it: 'STATISTICHE', 'MATEMATICA', 'ITALIANO', 'LOGICA', and 'INGLESE'.

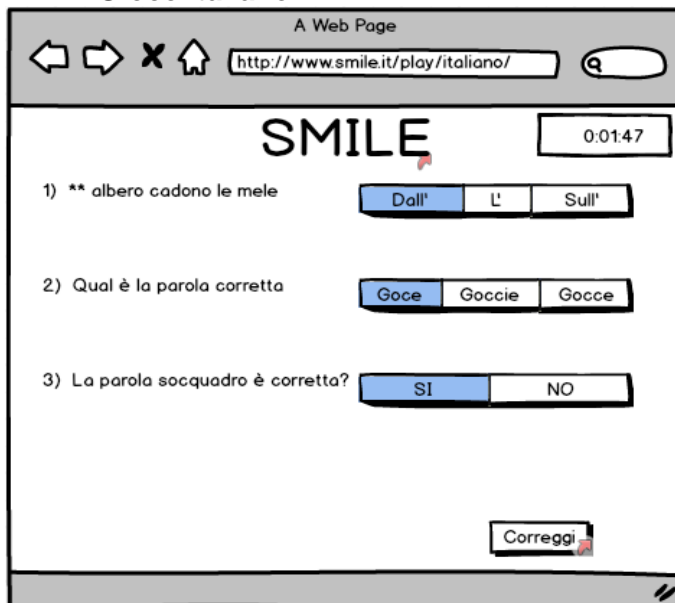
5. Scelta difficoltà



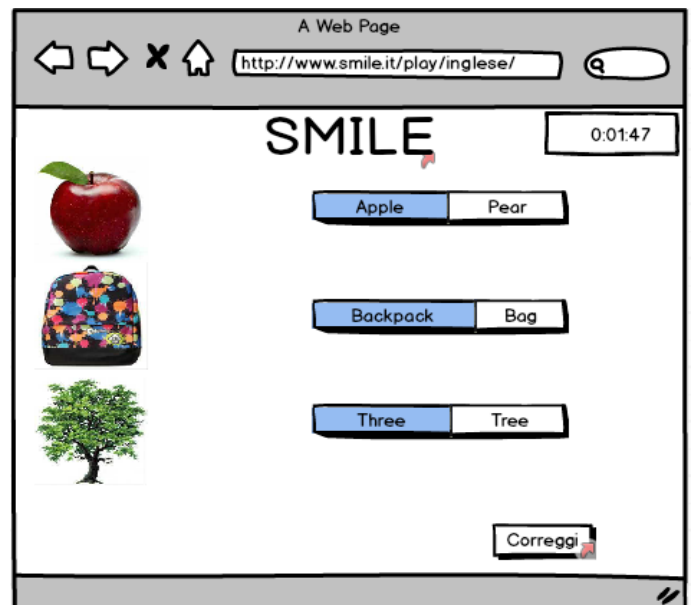
6. Gioco Matematica



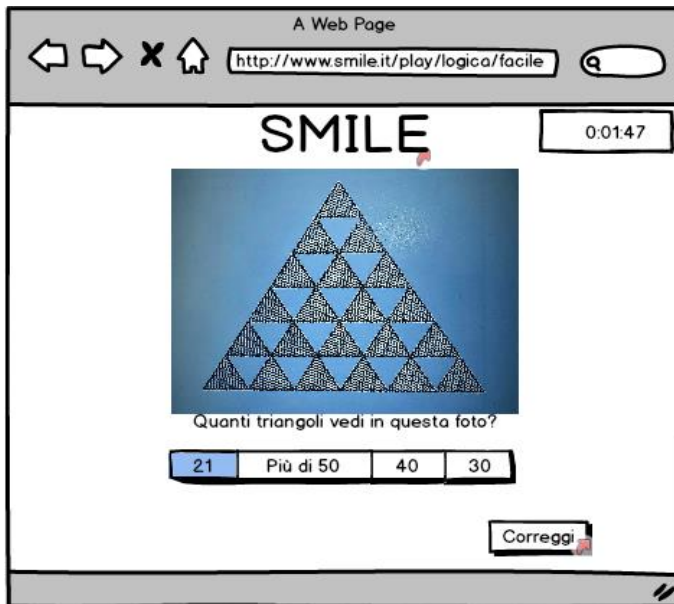
7. Gioco italiano



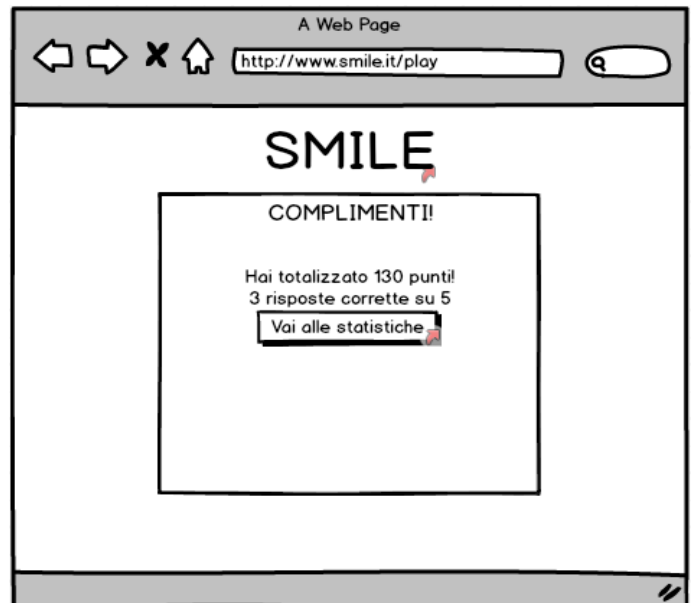
8. Gioco Inglese



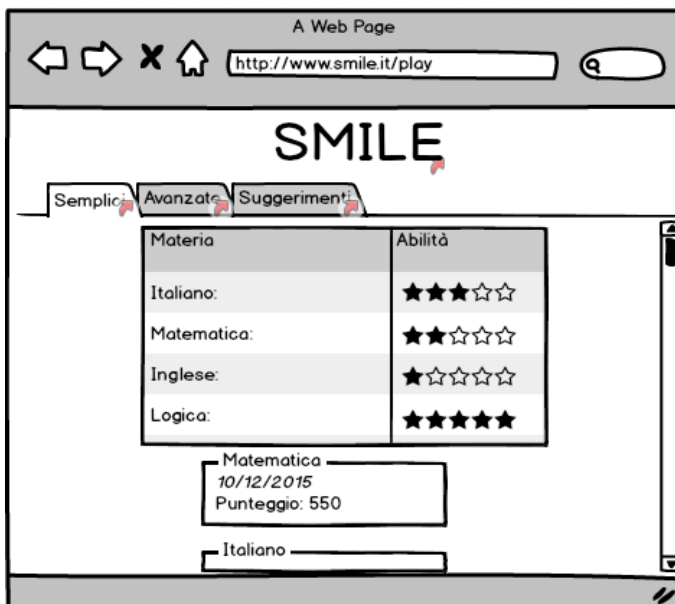
9. Gioco logica



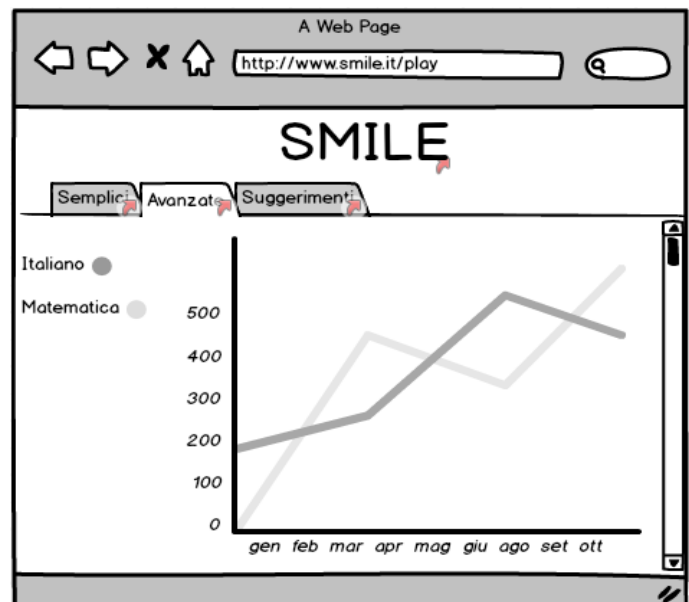
10. Riepilogo



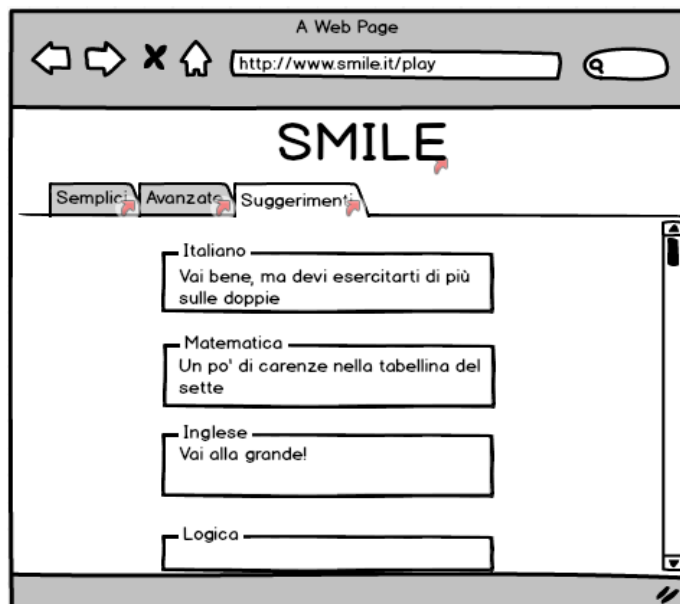
11. Statistiche



12. Statistiche avanzate



13. Suggerimenti



5.DESCRIZIONE DEI PATTERN UTILIZZATI

Modal Design Design Pattern

L'utente deve eseguire un'azione o annullare la sovrapposizione finché non può continuare a interagire con la pagina originale

- Utilizzare quando si desidera interrompere l'attività corrente di un utente per attirare l'attenzione dell'utente su qualcosa di più importante;
- Non utilizzare per mostrare messaggi di errore, di successo o di avviso;

Consente agli utenti di uscire dalla modalità lasciando che chiudano la finestra modale quando necessario. Le convenzioni popolari per i pulsanti di chiusura sono un'icona "X" nell'angolo in alto a destra e / o un pulsante "Chiudi" o "Annulla" nella parte inferiore della finestra modale. Il tasto ESC è spesso anche una scorciatoia da tastiera convenzionale per chiudere le modali, quindi fare clic fuori dalla finestra modale. Il seguente Design Pattern viene utilizzato per la visualizzazione delle form di login, registrazione e scelta della difficoltà nei giochi. Il vantaggio

Home Link Design Pattern

L'utente deve tornare in una posizione di partenza sicura del sito.

È diventato uno standard nel web design, che il logo del sito è sempre collegato a una posizione di partenza sicura per l'utente. Normalmente, questa è la prima pagina del sito, ma potrebbe anche essere la prima pagina di una sezione del sito o qualche altra posizione di partenza sicura per l'utente. Bisogna creare un collegamento al punto di partenza o alla prima pagina del sito Web sul logo del sito su ogni singola pagina del sito Web.

Il seguente Design Pattern viene utilizzato per tornare nella pagina di selezione del gioco quando ci si trova durante l'esecuzione del gioco o la pagina delle statistiche

Dashboard Design Pattern

Consentire agli utenti di prendere decisioni immediate e informate, consentendo loro di monitorare le funzioni principali di un sistema in modo efficiente. Indicare quali elementi richiedono attenzione urgente nella parte superiore e spostare le statistiche meno critiche verso il basso. Una buona dashboard è semplice, comunica bene, ha un minimo di distrazioni, cerca di non confondere e presenta le informazioni visivamente in modo che siano facilmente percepibili.

Il seguente Design Pattern sarà utilizzato nella pagina delle statistiche, e permetterà all'utente di visualizzare i dati relativi alla propria performance di gioco.

6.WALKTHROUGH COGNITIVO

Descrizione del prototipo del sistema

Il sistema quando entra in esecuzione da all'utente la possibilità di scegliere fra varie opzioni: "Statistiche", "Matematica", "Inglese", "Italiano", "Logica".

- Statistiche: mantiene lo storico dei punteggi, la quantità di ore di gioco, mostrerà vari grafici relativi al rendimento;
- Matematica: varie esercitazioni riguardanti la matematica;
- Inglese: varie esercitazioni riguardanti la lingua inglese;
- Italiano: varie esercitazioni riguardanti la lingua italiana;
- Logica: varie esercitazioni riguardanti la logica;

Descrizione di un'task rappresentativo che l'utente effettua sul sistema

Task: Testare le capacità in un modulo

Lista completa delle azioni necessarie per completare il' task utilizzando il prototipo

AZIONE A	Selezionare un gioco.
RISPOSTA A	Il sistema mostra una schermata di scelta del gioco.
L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?	I libri danno indicazioni sul fatto che l'utente possa interagire con essi.
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?	La scelta dei giochi è centrata all'interno della schermata ed è ben visibile. Il cursore del mouse indicherà la possibilità di interagire con gli

	elementi.
Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando produrre?	L'utente saprà distinguere il pulsante per la selezione del gioco desiderato poiché ogni pulsante è etichettato.
Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?	Il sistema reindirizzerà l'utente in una nuova schermata che descriverà il gioco da lui selezionato, questo gli permetterà di capire il risultato della sua scelta.

AZIONE B	Selezionare la difficoltà.
RISPOSTA B	Il sistema mostra la schermata di gioco.
L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?	Una volta selezionato il gioco il sistema mostrerà automaticamente la schermata di selezione di difficoltà
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?	L'interfaccia è molto facile da comprendere, perché l'utente ha la possibilità di scegliere fra tre possibili difficoltà di gioco.
Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando produrre?	L'utente saprà distinguere la difficoltà desiderata grazie al nome da cui essa è etichettata.
Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?	Sì, l'utente sarà reindirizzato alla pagina di gioco e capirà che sarà una conseguenza dell'aver selezionato la difficoltà.

AZIONE C	Premere il pulsante "visualizza risultato"
RISPOSTA C	Il sistema mostra la schermata dei risultati, con un riepilogo della partita giocata.
L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?	L'interfaccia è facile da comprendere, l'utente potrà capire immediatamente che cliccando il pulsante "visualizza risultato" potrà verificare il risultato.
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?	L'utente cliccherà intuitivamente sull'icona di "visualizza risultato, essendo che si trova alla fine del gioco.
Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l'effetto che sta tentando	Sì, perché il pulsante è etichettato con un nome che lascia intendere l'azione che produrrà

produrre?	
Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?	Una volta premuto il pulsante di "visualizza risultato", l'utente potrà vedere il risultato del suo test.

Descrizione di un'task rappresentativo che l'utente effettua sul sistema

Task: visualizzazione delle proprie statistiche

Lista completa delle azioni necessarie per completare il' task utilizzando il prototipo

AZIONE A	Click sul pulsante "Le mie statistiche"
RISPOSTA A	Il sistema mostra una schermata con le statistiche relative all'utente che ha effettuato il login.
L'utente tenterà di produrre l'effetto che produce l'azione?	Sì, poiché il tasto "le mie statistiche" dà indicazioni sul fatto che l'utente possa interagire con esso
L'utente noterà che è disponibile sull'interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l'obiettivo del compito?	Il pulsante è ben visibile, i colori lo fanno risaltare ed è etichettato con il nome "le mie statistiche".
Se l'utente troverà l'azione corretta sull'interfaccia, saprà che è quella	Poiché il pulsante è etichettato la sua funzione risulta inequivocabile.

giusta per ottenere l'effetto che sta tentando produrre?	
Una volta eseguita l'azione, l'utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell'azione con il conseguimento dell'obiettivo?	Il sistema reindirizzerà l'utente in una nuova schermata dove potrà visualizzare tutte le sue statistiche.

7. LISTA DELLE MODIFICHE DA EFFETTUARE

MODIFICHE	PRIORITA'
Aggiunta di un pulsante per disconnettersi dal proprio account	ALTA
Cambiare l'aspetto del bottone "le mie statistiche" per metterlo meglio in evidenza ed evitare che esso possa essere confuso con le altre voci del menu	ALTA
Rendere il timer che scorre più visibile	BASSA
Aggiungere maggiori dettagli sul riepilogo di fine partita	MEDIA
Colorare l'interfaccia con colori tenui e gradevoli alla vista	ALTA

8. PERCENTUALE DI APPORTO SU OGNI PARTE DELL'ASSIGNMENT

- **LAYOUT SCELTO**

BREVE FRANCESCO: 30%

MASI MARIANNA: 10%

MUTO GIULIANA: 30%

PETTA DANILO: 30%

- **PATH DI NAVIGAZIONE**

BREVE FRANCESCO: 100%

MASI MARIANNA: 0%

MUTO GIULIANA: 0%

PETTA DANILO: 0%

- **RISULTATI TECNICA MAGO DI OZ**

BREVE FRANCESCO: 0%

MASI MARIANNA: 50%

MUTO GIULIANA: 0%

PETTA DANILO: 50%

- **MOCK UP BALSAMIC**

BREVE FRANCESCO: 20%

MASI MARIANNA: 40%

MUTO GIULIANA: 0%

PETTA DANILO: 40%

- **DESCRIZIONE DEI PATTERN UTILIZZATI**

BREVE FRANCESCO: 0%

MASI MARIANNA: 0%

MUTO GIULIANA: 100%

PETTA DANILO: 0%

- **WALKTHROUGH COGNITIVO**

BREVE FRANCESCO: 30%

MASI MARIANNA: 20%

MUTO GIULIANA: 20%

PETTA DANILO: 30%

- **LISTA DELLE MODIFICHE DA EFFETTUARE**

BREVE FRANCESCO: 50%

MASI MARIANNA: 0%

MUTO GIULIANA: 50%

PETTA DANILO: 0%