

S.M.I.L.E.

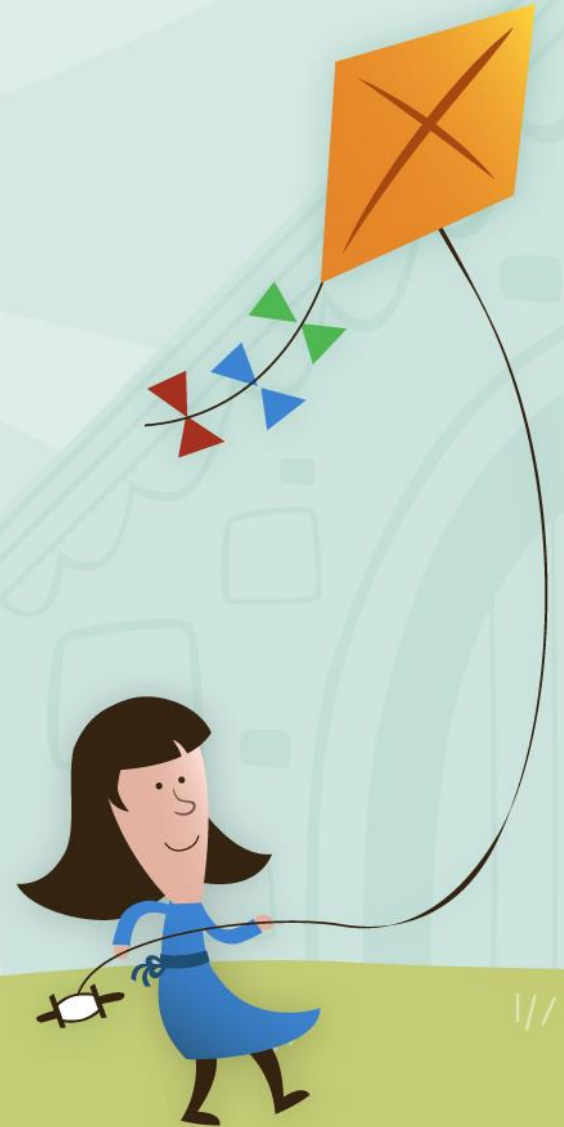
T
A
T
S

A
T
H

T
A
L
I
A
N

O
G
I
C

N
G
L
I
S
H



Struttura di gestione del progetto

Manager del gruppo: Muto Giuliana

Manager della documentazione: Masi Marianna

Manager di progetto: Breve Francesco

Manager della valutazione: Petta Danilo



Descrizione del problema

- Processo cognitivo di un bambino
- Carenza di attenzione a scuola
- Pochi stimoli
- Eccessivo tempo speso sui dispositivi elettronici



Soluzione proposta

- Gioco e imparo
- Interattivo e giocoso
- Divertirsi e studiare



Sviluppo dei personaggi e obiettivi

- Raccolta di informazioni, fonte primaria: Genitori e Bambini
- Necessità di tener traccia dei progressi scolastici dei bambini costantemente
- Difficoltà di studiare senza dispositivi elettronici



Profilo utente



Antonio è un bambino di 8 anni:

- Difficoltà nella risoluzione di problemi di medio livello
- Disagio nell'approcciarsi a problemi difficili
- Creativo e abituato all'uso di dispositivi elettronici
- Avrebbe grandi miglioramenti dall'uso di un gioco educativo



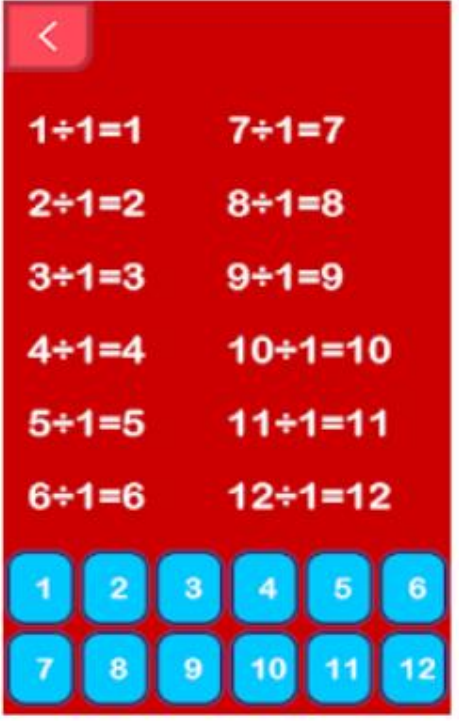
Risultati questionario utenti

<i>Task</i>	<i>ISE</i>	<i>IKS</i>	<i>IPC</i>	<i>IMOT</i>
T1	2,5	3,9	3,9	3,7
T2	2,8	3,4	3,3	3,3
T3	0,0	0,0	0,0	2,8

- **TASK 1:** Impostazione dello studio
- **TASK 2:** Materie scolastiche
- **TASK 3:** Tenere traccia dei progressi



Analisi Comparativa



PRO	CONTRO
Schermate colorate per attirare l'attenzione degli utenti	Impossibilità di verificare i propri progressi
Quesiti posti in modo diretto	Interfacce esageratamente colorate
Facile gestione dell'account	Interfaccia poco intuitiva
	Impossibilità dei genitori di controllare le ore di gioco dei figli



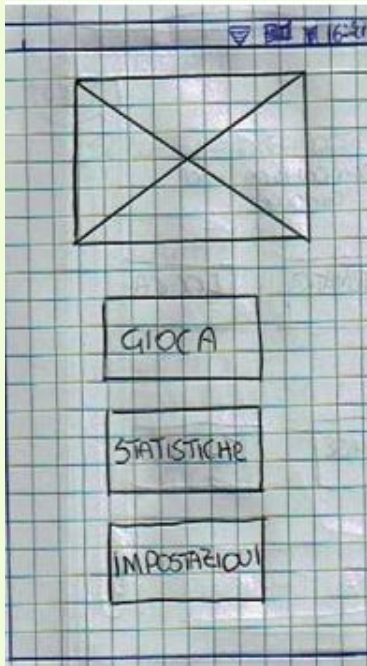
Goal

- Permettere l'esercitamento su più materie tramite una sola applicazione
- Offrire ai bambini un sistema con cui possano migliorare nelle materie scolastiche divertendosi
- Offrire ai genitori un sistema con il quale possano tenere traccia dell'andamento scolastico dei propri figli
- Fornire la possibilità di tener traccia dei propri progressi



Idee iniziali di progetto (1)

Applicazione Mobile:
Proposta 1

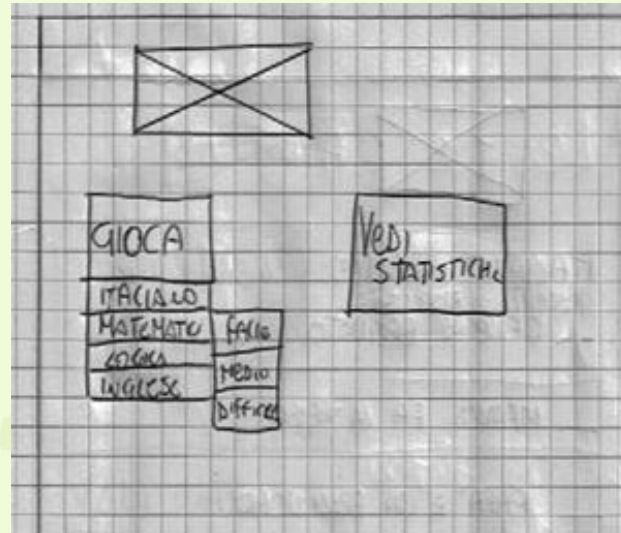
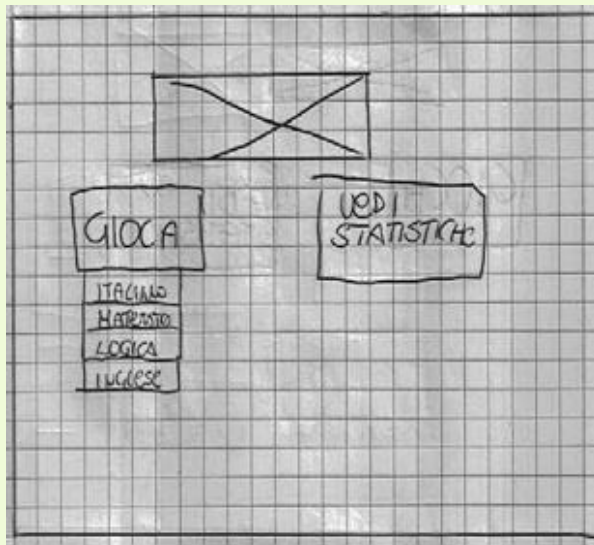


Applicazione Mobile:
Proposta 2

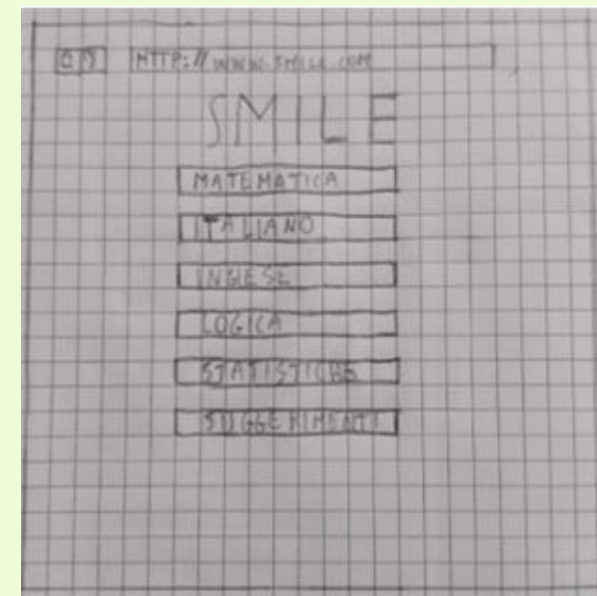
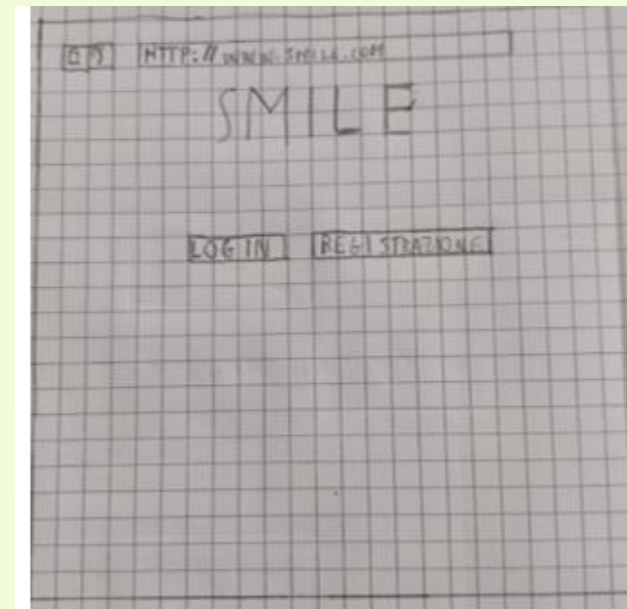


Idee iniziali di progetto (2)

Applicazione Web: Proposta 1

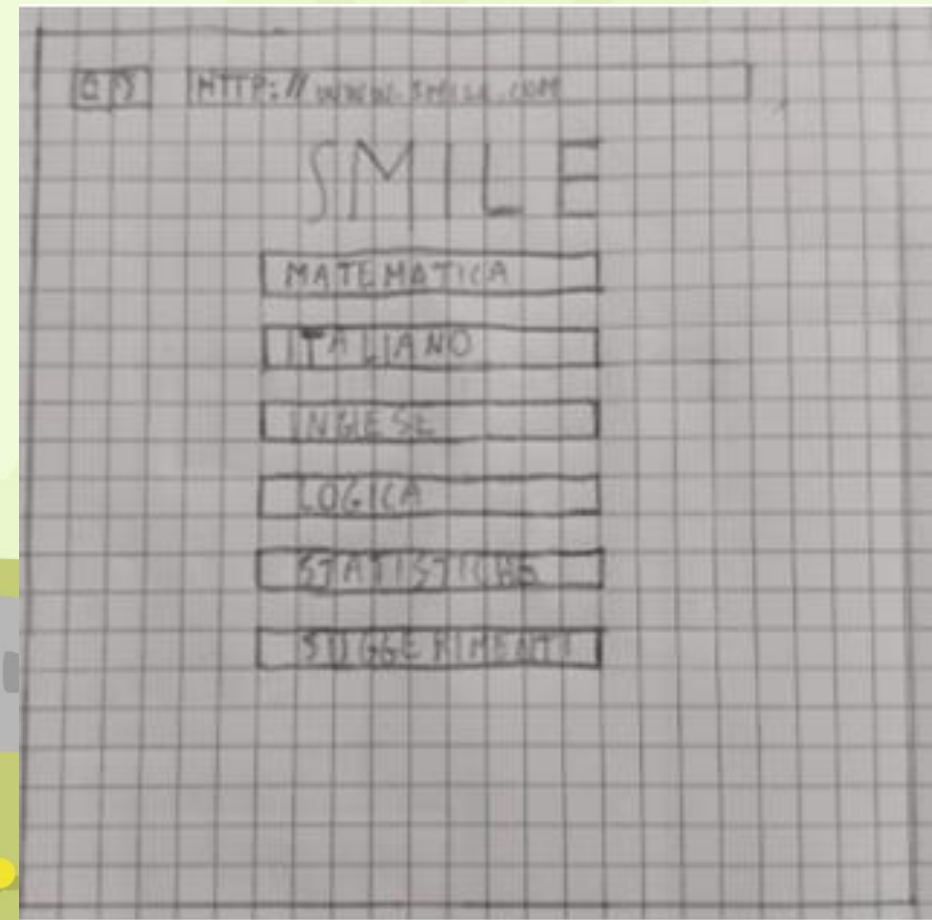


Applicazione Web: Proposta 2



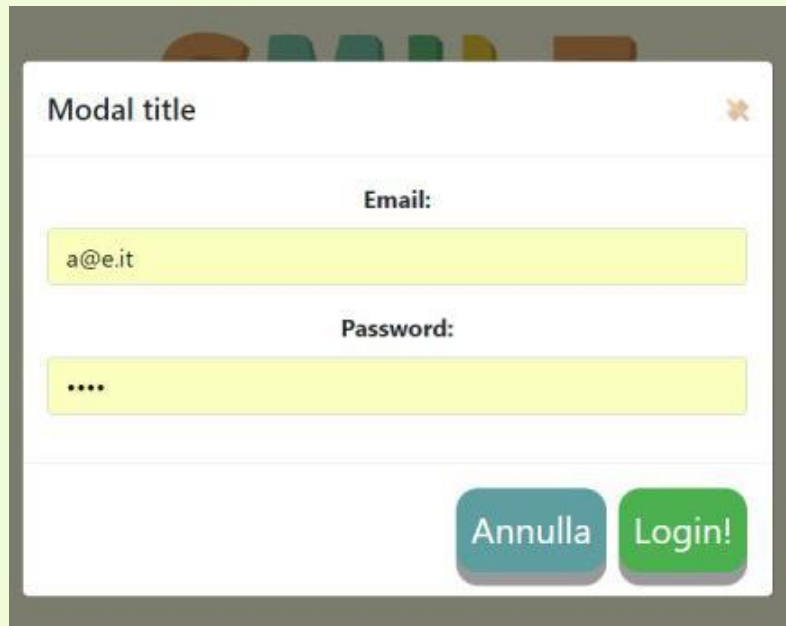
Prototipo LO-FI

Applicazione Web: Proposta 2



Design pattern

Modal Design Design Pattern

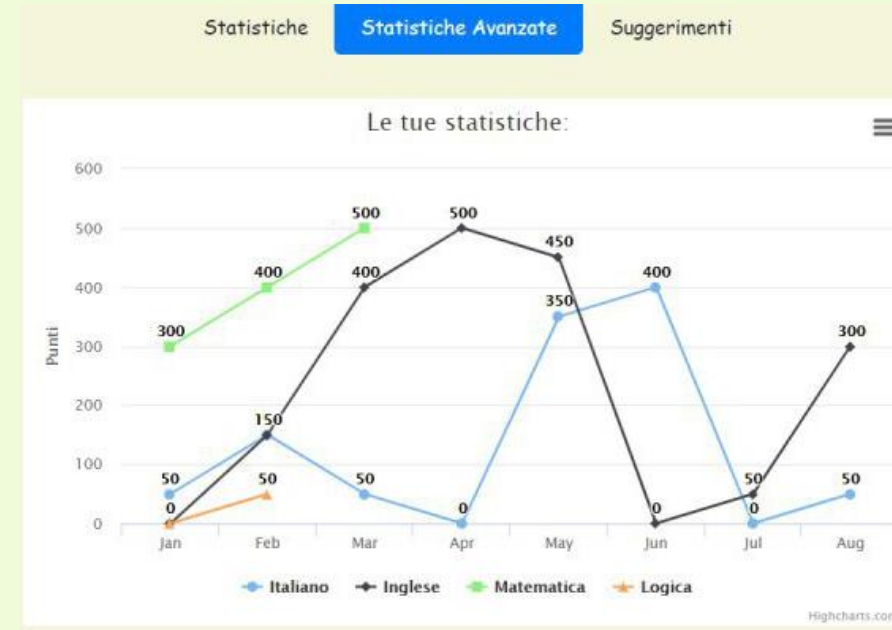


A screenshot of a modal form. At the top, it has a title 'Modal title' with a close button (X). Below the title are two input fields: 'Email:' with the value 'a@e.it' and 'Password:' with masked characters '....'. At the bottom right, there are two buttons: 'Annulla' (Cancel) and 'Login!'.

Home Link Design Pattern



Dashboard Design Pattern



Prototipo



Valutazione dell'usabilità: Mago di Oz

- Sezione «Statistiche»
- Bottoni per le risposte
- «log-out»/»log-in»



Valutazione euristica: 8 regole d'oro di Shneiderman

- 1. Coerenza
- 2. Snellimenti
- 3. Feedback informativo
- 4. Chiusura
- 5. Errori
- 6. Reversibilità
- 7. Controllo
- 8. Memoria



Valutazione dell'Usabilità: Cognitive Walkthrough

Considerazioni sul design:

- Semplicità dell'interfaccia
- Mancanza di ambiguità
- Numero di passi limitato per ogni task
- Comprensibilità dei feedback



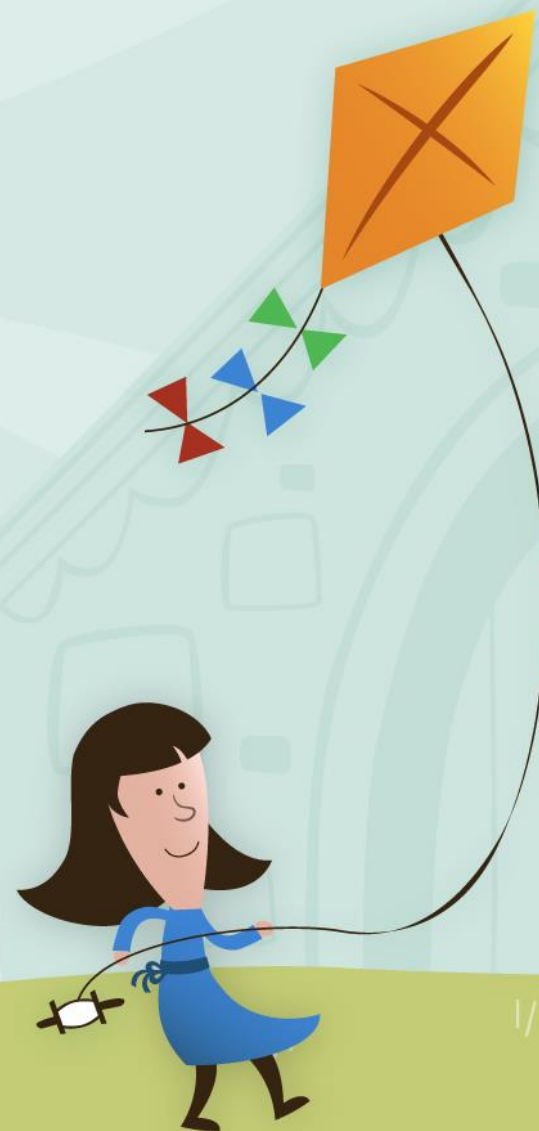
Elenco delle modifiche da apportare per l'implementazione

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
Cambiare l'etichetta di «log-in» e «log-out»	ALTA



Implementazione

SMILE



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

