**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO**

  
  
  
Interazione Uomo Macchina e Usabilità del Software

**ShareMyHouse**

**Assignment 2**

**Modello Concettuale**

***Francesca Festa -***

***Emanuele Gargiulo- 0522500718***

# Indice

[Indice 2](#_Toc8066951)

[1. Piano indagine contestuale 3](#_Toc8066952)

[1.1 Descrizione del problema 3](#_Toc8066953)

[1.2 Questioni di affrontare 3](#_Toc8066954)

[1.3 Target 3](#_Toc8066955)

[1.4 Intervista 4](#_Toc8066956)

[1.4.1 Domande per raccolta dati anagrafici e di background [Target: Tutte le tipologie di utenti] 4](#_Toc8066957)

[1.4.2 Domande per la raccolta di informazioni sul background tecnologico [Target: Tutte le tipologie di utenti] 4](#_Toc8066958)

[1.4.3 Domande specifiche 5](#_Toc8066959)

[1.4.4 Domande specifiche per i cittadini che potrebbero mettere immobili a disposizione 5](#_Toc8066960)

[1.4.5 Domande specifiche per i cittadini potrebbero usufruire di un alloggio messo a disposizione 5](#_Toc8066961)

[1.4.5 Domande specifiche per il personale che si occupa di gestire le assegnazioni di abitazioni a cittadini in situazione di necessità 6](#_Toc8066962)

[1.5 Indagine complementare mediante sondaggio 6](#_Toc8066963)

[1.6 Task chiave da far svolgere agli utenti 7](#_Toc8066964)

[1.7 Pianificazione della raccolta delle informazioni 7](#_Toc8066965)

[1.7.1 Risultati delle interviste 7](#_Toc8066966)

[Intervista 1 7](#_Toc8066967)

[Intervista 2 8](#_Toc8066968)

[Intervista 3 8](#_Toc8066969)

[1.7.2 Risultati del sondaggio 10](#_Toc8066970)

[1.8 Punti conclusivi 18](#_Toc8066971)

[1.9 Cambiamenti nel piano 18](#_Toc8066972)

[2.1 Annotazioni 19](#_Toc8066973)

[3.1 Analisi dei risultati delle indagini contestuali 20](#_Toc8066974)

[4.1 Scenari del problema e claims 22](#_Toc8066975)

[4.1.1 Problem scenarios 22](#_Toc8066976)

[4.1.2 Claims 24](#_Toc8066977)

[5.1 Requisiti funzionali 26](#_Toc8066978)

# 1. Activity design

L’obiettivo dell’Activity Design è quello di pensare a nuove attività parendo dai problemi e sfruttando le potenzialità del dominio del problema; l’Activity Design trasforma quindi le attività correnti per giungere a nuove idee di design. Per ogni Activity Scenario sono state individuati e descritti i claim per trovare, illustrare e dimostrare le caratteristiche di design con implicazioni chiave.

Le metafore sono un metodo efficace nella fase di progettazione perché aiutano a sviluppare nuove idee e a pensare fuori dagli schemi; lato utente le metafore sono invece utilizzate per capire meglio i concetti o rafforzarli.  
Gli Activity Scenario si concentrano sulla combinazione di idee concrete circa le nuove funzionalità e i modi di pensare per soddisfare le necessità degli utenti. Tramite l’analisi dei claim sceglieremo i trade-off che utilizzeremo per il prototipo. L’obiettivo di quest’ultimo è di migliorare lo svolgimento delle operazioni nel sistema attuale e di minimizzare l’impatto negativo delle problematiche individuate nella analisi di contesto.

Le attività dell’Activity Design da tenere in considerazione sono:

1. Efficacia: progettare task di reale utilità per l’utente.
2. Comprensione: progettare servizi che l’utente possa comprendere.
3. Soddisfazione: progettare servizi che possano soddisfare le esigenze dell’utente.

# 1.1 Activity Metaphor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Mettere a disposizione un immobile è come… |  |  |
| Delegare ad un’associazione la gestione di un immobile |  |  |
| Stesura dell’elenco di sfollati usando carta e penna |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |