Università degli studi di Salerno

***Corso di Laurea in Informatica***

******

***INTERAZIONE UOMO MACCHINA***

***Assignment 3***

***“BullyingLess”***

# Studenti:

##### Nome Matricola

Angelo Fortunato 0512104532

Mario Santoro 0512104850

Matteo Pastore 0512104724

Raffaele Marino 0512104508

Silvio Corso 0512104529

*Anno Accademico: 2018/19*

***SOMMARIO***

**1. Paper sketch finali................................................................ 3**

**2. Prototipo in Powerpoint....................................................... 3**

**3. Pattern utilizzati................................................................... 3**

**4. Relazione sulla tecnica di valutazione del design................. 4**

**5. Lista delle modifiche da effettuare prima di procedere all’implementazione, con relativa priorità.............................. 10**

**6. Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto..................................................................................... 11**

1. **Paper sketch finali**

Utilizzando la tecnica del mago di Oz, abbiamo realizzato i Paper Sketch finali che allegheremo alla consegna.

1. **Prototipo in Powerpoint**

Il prototipo finale con layout e colori sul quale ci baseremo per l’implementazione è stato realizzato in PowerPoint, allegato alla consegna.

1. **Pattern utilizzati**

Facendo riferimento al sito abbiamo considerato diversi design pattern che potenzialmente useremo per il nostro sistema, per ognuno di essi è allegata una breve descrizione.

* **Error pages:** usato per comunicare all’utente che si è verificato un errore in qualche azioni.
* [**Inline Hints**](http://ui-patterns.com/patterns/inline-hints/examples)**:** nelle caselle da compilare ci avvaliamo di questo pattern per far comprendere all’utente che deve inserire un determinato dato in quello spazio.
* **Navigation Tabs:** usato per il menù principale dal quale è possibile raggiungere ogni pagina del sito.
* **Home Link:** pattern utilizzato per raggiungere in qualsiasi momento la pagina principale del sito.
* [**Categorization**](http://ui-patterns.com/patterns/categorization/examples)**:** utilizziamo questo pattern per dividere le sezioni del sito per categorie.
* **Slideshow:** la slide mostrata nella pagina principale che mette al corrente l’utente delle eventuali informaxioni riguardanti il sito.
* **Social Prof:** pattern utilizzato per i collegamenti ai vari social a cui è affiliato il sito web.
* **Article page:** pattern utilizzato per visualizzare news/articoli dei quali si è interessati.
* **Articles view:** pagina nella quale sono presenti tutti gli articoli.
* **Forum secton:** pagina dalla quale l’utente potrà raggiumhere il forum vollegato al sito.
* **Article edit:** pagina dalla quale è possibile vreare/modificare un proprio articolo per poi pubblicarlo sul sito.
* **User page:** pagina utilizzata dall’utente per poter visionare/modificare il proprio profilo, ed accedere ai propri articoli.
* **Search form:** pattern utilizzato e presemte su ogni pagina per poter ricercare un articolo.

1. **Relazione sulla tecnica di valutazione del design**

Come tecnica di valutazione del design abbiamo scelto il Cognitive Walkthrough (Sondaggio cognitivo), che valuta quanto il design supporti l'utente nell'apprendimento dei task.

Per ogni task viene specificata la lista completa delle azioni necessarie per completarlo utilizzando il prototipo.

Inoltre, per una miglior resa della valutazione, per ogni task, verrà richiesto di rispondere alle seguenti domande:

1. L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?
2. L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?
3. Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?
4. Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?

**Task**: Bullismo page

**Azione:** Premere la voce “Bullismo” dal menù

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “Bullismo” è visibile sul menu’.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “Bullismo” l’interfaccia mostrerà tutte le informazioni sul Bullismo con relativo titolo in alto nella pagina che richiama la voce premuta nel menu’.

**Task**: CyberBullismo page

**Azione:** Premere la voce “CyberBullismo” dal menù

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “CyberBullismo” è visibile sul menù.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “CyberBullismo” l’interfaccia mostrerà tutte le informazioni sul CyberBullismo con relativo titolo in alto nella pagina che richiama la voce premuta nel menu’.

**Task**: Chiedi Aiuto page

**Azione:** Premere la voce “Chiedi aiuto” dal menù

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “Chiedi aiuto” è visibile sul menù.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “Chiedi aiuto” l’interfaccia mostrerà tutti gli articoli scritti e con una voce presente nella pagina in forma di bottone con un teso chiaro che esplicita la funzione di poter scrivere una propria storia, l’utente avrà la possibilità di scrivere la propria storia.

**Task:** ricerca

**Azione:** seleziona la barra di ricerca in alto nella pagina , e inizia a digitare parole chiavi per trovare un dato articolo.

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La Search bar è presente in ogni pagina eccetto registrazione login e profilo utente.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta premuto il tasto invio o una volta còiccato il pulsante ricerca, l’interfaccia mostrerà tutte le informazioni sull’articolo relativo alle parole chiave inserite.

**Task**: Gestione articoli

**Azione A:** nella pagina “chiedi aiuto” l’utente clicca il bottone “scrivi la tua storia”

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

Il bottone “scrivi la rua storia” è visibile sulla pagina.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta premuto il bottone “scrivi la tua storia” l’interfaccia mostrerà il form relativo per la scrittura corretta di una propria storia.

**Azione B:** modifica della propria storia.

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “Modifica” è presemte nella pagima del proprio profilo sotto l’elenco delle storie scritte.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “modifica” l’utente avrà avanti a se il proprio articolo scritto e la possobilità , tramite form relativo, di modificare le varie parti.

**Azione C:** cancellazione della propria storia

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

Il bottone “cancella” storia è raggiungibile tramite il profilo utente ,sotto l’elenco delle proprie storie

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta cliccato il bottone “cancella” l’interfaccia mostrerà una finestra dalla quale è possibile confermare o annullare l’operazione; una volta confermata l’utente potrà vedere la comferma dell’avvenuta cancellazione grazie a una finestra dialogo che comfermerà l’avvenuta cancellazione.

**Task: Visualizza Profilo**

**Azione:** Premere la voce “Profilo” dal menù

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “Profilo” è visibile sul nav menu’.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “Profilo” l’interfaccia mostrerà tutte le informazioni sul proprio profilo.

**Task**: Forum

**Azione:** Premere la voce “Forum” dal menù

**Domanda 1**: **L’utente tenterà di produrre l’effetto che produce l’azione?**

Si, L’interfaccia è chiara all'utente, l'azione da eseguire risponde alle aspettative*.*

**Domanda 2: L’utente noterà che è disponibile sull’interfaccia la corretta azione da eseguire per raggiungere l’obiettivo del compito?**

La voce “Forum” è visibile sul menù.

**Domanda 3**: **Se l’utente troverà l’azione corretta sull’interfaccia, saprà che è quella giusta per ottenere l’effetto che sta tentando di produrre?**

Si, l’utente capirà che l’azione è corretta dato che non ci sono altri pulsanti uguali a quello selezionato e l’azione produrrà un risultato che informa l’utente.

**Domanda 4: Una volta eseguita l’azione, l’utente comprenderà il feedback che ottiene? Assocerà il risultato dell’azione con il conseguimento dell’obiettivo?**

Si, il feedback ottenuto è chiaro, infatti una volta selezionata la voce “forum” l’utente sarà reindirizzato a una nuova pagima contenente l’interfaccia del forum.

**Relazione sul testing di usabilità che avete effettuato con gli utenti**

Per lo sviluppo dell'analisi dell'usabilità e dell'accessibilità analizziamo i principi di usabilità:

**Principi di usabilità:**

* **Apprendibilità (learnability)**

- **Predicibilità**: determinare l'effetto di azioni future sulla base dell'interazione precedente. Le azioni che l'utente effettua sul sistema vengono fatte in modo sequenziale, ogni azione si compone di più passaggi svolti in modo incrementale, il tester a questo punto è capace di intuire lo stato successivo del sistema, che esso sia positivo o meno.

- **Sintetizzabilità**: assestare l'effetto di azioni passate, onestà immediata e ritardata del sistema interattivo. Nel nostro caso parliamo di onestà immediata, ogni azione compiuta dal sistema viene riportata all'utente in tempo reale.

- **Familiarità**: l'interfaccia è stata progettata in modo da risultare simile a sistemi già esistenti.

- **Generalizzabilità**: estendere la conoscenza specifica di interazione a nuove situazioni; tutte le situazioni di utilizzo del sistema seguono le stesse linee di interazione e mantengono una somiglianza con i sistemi di interazione più conosciuti. I tester non hanno avuto difficoltà nell'identificazione delle azioni da eseguire e si sono facilmente adattati al sistema.

* **Flessibilità**

- **Multithreading**: Il nostro software non supporta il multithreading. L’utente infatti non può eseguire diversi task contemporaneamente, nella tipologia di implementazione che andiamo a progettare l'utente non necessita di fare multithreading.

- **Personalizzazione**: Non è possibile personalizzare il sistema.

- **Migrabilità di un task**: Il sistema si occupa di verificare la correttezza delle credenziali e la loro validità.

* **Robustezza**

- **Osservabilità**: tutte le informazioni relative allo stato del sistema sono chiaramente visibili, è altamente improbabile che l’utente si trovi in situazioni di confusione causate da un disorientamento del sistema, ogni sezione è accuratamente dettagliata e fornisce istruzioni per procedere o tornare indietro, tutte le sezioni sono accompagnate da indicazioni o altri strumenti che permettono una chiara comprensione di ciò che si sta facendo.

- **Recuperabilità**: il sistema è stato progettato per poter raggiungere l’obiettivo desiderato anche dopo un errore fornendo messaggi e servizi di assistenza che aiutano l’utente nel raggiungimento del suo scopo. Sono previste anche delle scelte per tornare allo stato precedente del sistema.

- **Velocità di risposta**: il sistema risponde in tempi brevissimi ad ogni input dell’utente.

- **Conformità dei task**: il sistema supporta tutti i possibili task che l’utente dovrebbe poter eseguire e le relative risposte sono precise e adeguate.

**Relazione sulla valutazione euristica**

La valutazione euristica è stata condotta in base alle 10 regole euristiche di Nielsen.

1. **Visibilità dello stato del sistema**

Per ogni azione il sistema risponde con un feedback, chiaro, preciso e in tempi brevissimi, all’utente; infatti il sistema mantiene gli utenti informati sullo stato delle loro azioni.

1. **Corrispondenza tra il mondo del sistema e quello reale**

Il sistema usa un linguaggio semplice e familiare all’utente. I link e i pulsanti hanno etichette appropriate (es. il carrello per l’acquisto, la mappa per la ricerca dei locali in zona ecc).

1. **Controllo da parte dell’utente e sua libertà**

Le modifiche dello stato del sistema dipendono solo dalle azioni eseguite dall’utente. Esso non è soggetto a procedure costrittive ma è libero di muoversi nel sistema, l’apertura di pagine non inerenti al contesto è altamente improbabile, tuttavia il sistema non permette comandi rapidi, poiché le azioni possibili sono semplici e chiare.

1. **Consistenza e standard**

Le operazioni simili tra di loro sono effettuate sempre con lo stesso tipo di azioni, il sistema offre familiarità e riporta gli elementi più significativi in ogni pagina del sistema.

1. **Prevenzione degli errori**

Il sistema è stato progettato in modo da guidare l’utente in ogni task al fine che esso non cadi in situazioni critiche o in errore. In caso di quest’ultimo sono previste delle scorciatoie di uscita, inoltre sono forniti strumenti di supporto.

1. **Riconoscimento piuttosto che ricordo**

Il sistema è semplice e schematico, l’uso di esso è alla portata anche degli utenti meno esperti e garantisce un’interfaccia intuitiva.

1. **Flessibilità ed efficienza di utilizzo**

Il sistema avvantaggia i meno esperti offrendo una navigazione gerarchica, per gli utenti più esperti non sono previste scorciatoie in quanto tutto è immediato e raggiungibile in pochi semplici passi.

1. **Design estetico e minimalista**

Le pagine danno risalto ai contenuti informativi evitando elementi irrilevanti o raramente usati, non vengono usati elementi di distrazione bensì di guida che aiutano l’utente nel procedere delle sue azioni.

1. **Aiutare gli utenti a riconoscere, diagnosticare e rimediare dagli errori**

Gli errori sono espressi in linguaggio comprensibile, sono evitati i codici che potrebbero creare confusione all’utente. I messaggi di errore sono chiari e precisi sul problema che si è riscontrato e offrono una soluzione immediata per porne rimedio.

1. **Aiuto e documentazione**

Nel sistema non è prevista della documentazione siccome le azioni non sono complesse.

1. **Lista delle modifiche da effettuare prima di procedere all’implementazione, con relativa priorità.**

|  |  |
| --- | --- |
| *Legenda* |  |
| Alta priorità |  |
| Media priorità |  |
| Bassa priorità |  |

|  |
| --- |
| **MODIFICHE** |
| Abbiamo pensato che alcuni utenti usino motori di ricerca poco noti, quindi abbiamo deciso di ovviare a questo problema sistemando il codice in modo che su tutti i motori di ricerca il sistema rimane invariato e facilmente accessibile dall’utente. |  |
| Nella sezione “Prevenzione” aggiungeremo ulteriori sottosezioni: “Ragazzi”, “Professori”, “Genitori” basate quindi sull’utente che si sta interfacciando con il sito per fornirgli unicamente informazioni di suo interesse. |  |
| Alcuni utenti ci hanno fatto presente che potrebbero accedere al sistema con il loro smartphone, di conseguenza abbiamo deciso di sviluppare il nostro sistema in modalità responsive garantendo una velocità di risposta ottimale anche per chi visita il sistema da dispositivi mobile. |  |
| Aggiungeremo le sezioni “Chi siamo” e “Contatti” più dettagliate in modo che gli utenti possano conoscere i fondatori di questo sistema, gli obiettivi che si pongono e interagire con essi. |  |
| Aggiungeremo un manuale utente che guidi gli utenti all’utilizzo appropriato del sito. |  |
| Aggiungeremo **collegamenti ipertestuali** nella sezione “Chiedi aiuto” che portino a pagine web di organizzazioni onlus interessate ad aiutare i ragazzi con problemi di bullismo. |  |

1. **Descrizione della parte svolta da ciascun componente del progetto.**

Corso Silvio 20%

Fortunato Angelo 20%

Marino Raffaele 20%

Pastore Matteo 20%

Santoro Mario 20%