



# Manuale Utente: *Mobile-user Android*

## Informazioni sul documento

---

<b>Titolo documento</b>	Manuale Utente: <i>Mobile-user <u>Android</u></i>
<b>Versione attuale</b>	v2.0.0
<b>Data versione attuale</b>	2012/04/03
<b>Data creazione</b>	2012/02/21
<b>Redazione</b>	Stefano Faoro
<b>Revisione</b>	Umberto Dall'Est [v2.0.0] Antonio Pretto [v1.0.0]
<b>Approvazione</b>	Lorigiola Giacomo
<b>Stato documento</b>	Formale
<b>Uso</b>	Esterno
<b>Distribuito da</b>	SevenFold
<b>Destinato a</b>	Prof. Tullio Vardanega Dott. Amir Baldissera referente Mentis s.r.l. Dott.ssa Elisa Sartore referente Mentis s.r.l. Mobile-user

## Sommario

Questo documento ha lo scopo di descrivere il corretto utilizzo dell'applicazione Woty<sup>g</sup> inerentemente alle funzionalità del *Mobile-user Android*.

## Diario delle modifiche

Versione	Data	Autore	Modifiche
v2.0.0	2012/04/03	Giacomo Lorigiola	Approvazione e rilascio seconda versione
v1.2.1	2012/04/03	Stefano Faoro	Correzioni ortografiche
v1.2.0	2012/04/02	Stefano Faoro	Aggiornamento screenshot
v1.1.0	2012/03/30	Stefano Faoro	Aggiornamento sezioni
v1.0.0	2012/03/18	Umberto Dall'Est	Approvazione e rilascio prima versione
v0.5.0	2012/03/16	Stefano Faoro	Aggiornato Glossario
v0.4.0	2012/03/16	Stefano Faoro	Correzione e aggiunzione Risoluzione delle Quest
v0.3.0	2012/03/15	Stefano Faoro	Inserita sezione Modifica Profilo
v0.2.0	2012/03/07	Stefano Faoro	Stesura sezione Introduzione e impostata struttura sezione "Istruzioni per l'uso"
v0.1.0	2012/02/21	Stefano Faoro	Creazione documento

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Cos'è Woty . . . . .	4
1.2	Utente destinatario del manuale . . . . .	4
1.3	Come leggere il manuale . . . . .	4
1.4	Come riportare problemi e malfunzionamenti . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Istruzioni per l'uso</b>	<b>5</b>
2.0.1	Requisiti software . . . . .	5
2.1	Installazione applicazione . . . . .	5
2.2	Autenticazione . . . . .	5
2.3	Menu delle opzioni . . . . .	6
2.4	Schermata principale . . . . .	7
2.5	Risoluzione delle quest . . . . .	7
2.6	Visione delle classifiche . . . . .	8
2.7	Errori possibili . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Appendice</b>	<b>10</b>
3.1	Messaggi di errore e loro significato . . . . .	10
3.2	Glossario . . . . .	10

## 1 Introduzione

### 1.1 Cos'è Woty

Il sistema Woty consiste in una piattaforma innovativa per l'apprendimento comportamentale nell'ambito della sicurezza sul lavoro, che utilizza le tecniche della gamification per incentivare il coinvolgimento e la partecipazione degli utenti e per scardinare l'instaurarsi di abitudini errate. Questo sistema si prefigge di garantire l'insegnamento della sicurezza sul lavoro agli utenti utilizzatori, attraverso la risoluzione periodica di quest<sup>g</sup> specifiche all'ambito aziendali del singolo utente.

### 1.2 Utente destinatario del manuale

Il manuale è destinato agli utenti che utilizzano l'applicazione **Woty Mobile** attraverso l'uso di uno smartphone con piattaforma Android<sup>s</sup>; tali utenti vengono qui denominati "Mobile-user". Questi utenti sono dipendenti di un'azienda che avrà scelto di utilizzare la piattaforma Woty, per i quali è stato assegnato loro un account di iscrizione al sistema.

### 1.3 Come leggere il manuale

Il manuale è strutturato seguendo la struttura dell'applicazione e le funzionalità disponibili all'utente:

1. Autenticazione
2. Menu delle opzioni
3. Schermata principale
4. Risoluzione delle quest
5. Visione delle classifiche

All'interno del manuale saranno presenti le immagini con gli screenshot dell'applicazione che faciliteranno la lettura delle istruzioni.

Tutti i termini e gli acronimi presenti nel seguente documento che necessitano di definizione saranno seguiti da una "g" ad apice ( E.g. Woty<sup>g</sup> ) alla loro prima occorrenza e saranno riportati con le rispettive spiegazioni al termine del manuale nell'apposita sezione *Glossario* 3.2.

### 1.4 Come riportare problemi e malfunzionamenti

In caso di malfunzionamenti o errori del sistema, l'utente sarà tenuto a segnalare il problema riscontrato, avvisando il proprio responsabile interno di sistema e dando una descrizione il più dettagliata possibile dell'errore avvenuto. In particolare sarà necessario comunicare le seguenti informazioni:

1. data e ora in cui il problema è stato riscontrato
2. descrizione del problema
3. situazione in cui il problema si è verificato

Per qualsiasi altro problemi contattaci all'indirizzo: [sevenfold@palomino.it](mailto:sevenfold@palomino.it)

## 2 Istruzioni per l'uso

### 2.0.1 Requisiti software

L'applicazione Woty Mobile può essere utilizzata correttamente secondo le seguenti dipendenze dalla piattaforma Android nella sua versione minima richiesta:

- Android 2.2+

### 2.1 Installazione applicazione

Sarà possibile scaricare gratuitamente l'applicazione Woty direttamente dall'Android Market<sup>9</sup> come una normale applicazione.

### 2.2 Autenticazione

Al primo utilizzo dell'applicazione sarà richiesta l'autenticazione dell'utente attraverso l'inserimento dell'indirizzo email e della password.

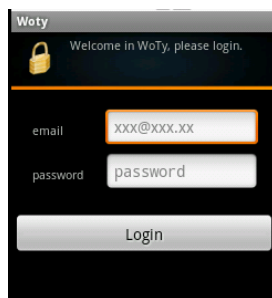


Figura 1: Schermata di autenticazione

L'autenticazione al sistema permetterà l'attivazione del sistema di notifica che abiliterà le notifiche push inviate all'utente all'arrivo di nuove quest da svolgere. L'autenticazione non sarà più richiesta a meno che l'utente non effettui il log-out con la procedura descritta nel prossimo paragrafo.



Figura 2: Arrivo e visualizzazione di una notifica

## 2.3 Menu delle opzioni

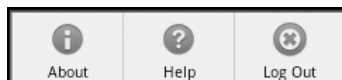


Figura 3: Menu delle opzioni dell'applicazione

Il menu delle opzioni dell'applicazione, attivabile con il pulsante "menu" del dispositivo permetterà le seguenti funzionalità:

- **About:** provoca l'uscita della finestra di dialogo con le informazioni sull'applicazione. Da questa finestra l'utente potrà inoltre inviare le sue segnalazioni richiedendo assistenza all'indirizzo email del gruppo secondo le modalità descritte nel paragrafo 1.4.



Figura 4: Finestra delle informazioni

- **Help:** provoca l'apertura della finestra di dialogo con la guida all'applicazione. La guida è divisa in sezioni riguardanti le varie funzionalità.

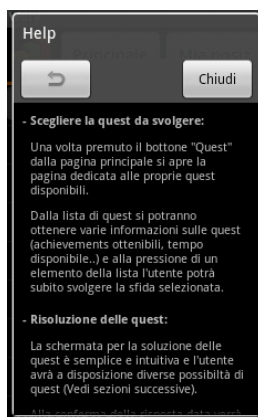


Figura 5: Esempio di una finestra della guida all'uso dell'applicazione

- **Log Out:** provoca il log-out dall'applicazione (vedi paragrafo precedente).

## 2.4 Schermata principale

Una volta che l'utente ha effettuato l'autenticazione con successo si ritroverà nella schermata principale dell'applicazione, dove vengono visualizzati i dati dell'utente ed è possibile accedere alle sezioni che verranno spiegate nei paragrafi seguenti.



Figura 6: Schermata principale Woty

1. Avatar e dati personali
2. Pulsanti per la modifica della password e dello stato personale
3. Pulsante per l'accesso alle quest
4. Pulsante per l'accesso alle classifiche del sistema

## 2.5 Risoluzione delle quest

Alla pressione del pulsante "Quest" dalla schermata principale si apre la schermata contenente la lista delle quest a disposizione, dalla quale l'utente può selezionare quelle che desidera svolgere. Nel caso in cui la lista sia vuota in quanto non vi sono al momento quest assegnate all'utente, sarà presente un pulsante con la quale l'utente potrà richiedere una quest.



Figura 7: Quest da svolgere

Alla selezione di una quest da parte dell'utente viene aperta la schermata dedicata all'esecuzione della stessa.

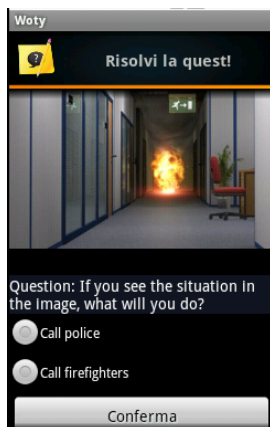


Figura 8: Esempio schermata svolgimento quest

Terminata l'esecuzione della quest l'utente si ritroverà alla schermata delle quest da svolgere e gli verrà notificato l'esito della quest precedente con un messaggio.

## 2.6 Visione delle classifiche

Alla pressione del pulsante "Classifiche" dalla schermata principale si apre la schermata di visualizzazione delle classifiche del sistema. In ogni schermata saranno visibili al massimo 20 elementi in classifica alla volta per limitare i dati in memoria nel dispositivo, ma sarà possibile spostarsi e visualizzare tutti i partecipanti con varie modalità.

La prima classifica che verrà proposta all'utente sarà quella a livello di dipartimento. Il punteggio per ogni dipartimento viene calcolato sommando i punteggi degli utenti all'interno degli stessi.



Figura 9: Schermata delle classifica dei dipartimenti

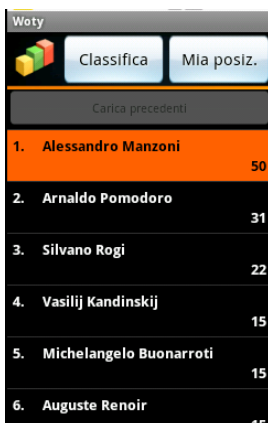
1. Pulsante che porta alla posizione del dipartimento dell'utente (evidenziato in arancione).
2. Pulsante che ritorna ai primi 20 dipartimenti in classifica.
3. L'utente potrà visualizzare la classifica degli utenti interni a un dipartimento selezionandolo dalla classifica.



4. Pulsante di richiesta dei precedenti dipartimenti presenti nella classifica.

5. Pulsante di richiesta dei successivi dipartimenti presenti nella classifica.

Le classifiche interne ai dipartimenti sono strutturate in maniera analoga e mostrano i punteggi dei singoli utenti del sistema.



1.	Alessandro Manzoni	50
2.	Arnaldo Pomodoro	31
3.	Silvano Rogi	22
4.	Vasilij Kandinskij	15
5.	Michelangelo Buonarroti	15
6.	Auguste Renoir	15

Figura 10: Schermata delle classifiche degli utenti

- L'utente potrà visualizzare le statistiche di un giocatore selezionandolo dalla classifica.



Profilo Giocatore	
	Stato Personale Have a nice day!
email	auguste@renoir.it
nome	Auguste
cognome	Renoir
esperienza	88
punteggio	15
livello	1

Figura 11: Visione del profilo di un utente in classifica

## 2.7 Errori possibili

Per qualsiasi tipo di errore, fare riferimento alla sezione *"Come riportare problemi e malfunzionamenti"*.

## 3 Appendice

### 3.1 Messaggi di errore e loro significato

I principali messaggi di errore visualizzabili dall'applicazione sono:

- **Formato e-mail non valido**

Messaggio che indica che il formato dell'e-mail inserita dall'utente non è corretto

- **Login non riuscito**

Messaggio che indica l'utente non ha inserito le credenziali corrette per l'autenticazione nel sistema

- **Logout non disponibile**

Messaggio non può effettuare il logout a causa di problemi nel server o di connessione a internet.

### 3.2 Glossario

#### A

---

##### **Achievement**

Gratifica all'utente, archiviabile in uno storico, ottenuto in seguito al raggiungimento di determinati obiettivi.

##### **Android**

È un sistema operativo per dispositivi mobili costituito da uno stack software che include un sistema operativo di base, i middleware per le comunicazioni e le applicazioni di base.

##### **Android Market**

E' un negozio di software online sviluppato da Google per i dispositivi mobile che utilizzano il sistema operativo Android.

#### B

---

##### **Badge**

Dall'inglese "distintivo", è un premio virtuale garantito ad un utente per aver completato un'azione all'interno di vincoli prestabiliti.

#### Q

---

##### **Quest**

Una quest è una una sfida che l'User dovrà compiere. Le tipologie di quest sono spiegate nella sezione 5.1 dell'appendice del documento *AnalisiDeiRequisiti.pdf*.

#### S

---

### **Sistema Operativo**

E' un particolare software, installato su un sistema di elaborazione, che funge da "base" al quale si appoggiano gli altri software, che dunque dovranno essere progettati in modo da essere riconosciuti e supportati da quel particolare sistema operativo.

### **Smartphone**

In italiano telefonino intelligente, consiste in un dispositivo portatile che abbina funzionalità di telefono cellulare a quelle di gestione di dati personali.

### **W**

---

### **Woty**

acronimo dal doppio significato WOrk safeTY, oppure Worker Of The Year.