



Progetto L'ALTRA METÀ DEL CALCIO
Ciclo di laboratori: "DESIGN THINKING AGAINST VIOLENCE"

Laboratorio: Discriminazioni di genere e violenza a scuola. Bullismo e cyber bullismo

Antonio Opromolla

ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE

Durante questa fase vengono **etichettate** ed **organizzate** le **sezioni** e le **sottosezioni del sistema** che stiamo progettando.

Viene quindi decisa la divisione in categorie e l'organizzazione dei **contenuti** e delle **funzionalità** del sistema, definendo i **livelli di approfondimento** e i **percorsi logici** che l'utente seguirà durante l'interazione con il sistema.

L'AI deve: essere **coerente con gli obiettivi del sistema** già definiti; essere di **immediata e naturale comprensione** per gli utenti; **evitare sovrapposizioni** tra le sue varie parti; usare una **terminologia chiara e non ambigua**; consentire l'**orientamento** dell'utente e la possibilità di conoscere in ogni momento la sua «posizione»; **facilitare l'esecuzione delle attività**.

Nonostante tali principi generali, l'AI di un servizio o di un sistema è fortemente influenzata dall'informazione stessa e dalle funzionalità fornite. Bisogna ricordare, a tal proposito, che un sistema può cambiare nel tempo, aggiungendo altre funzionalità o informazioni: l'AI dovrà adeguarsi di conseguenza.

ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE

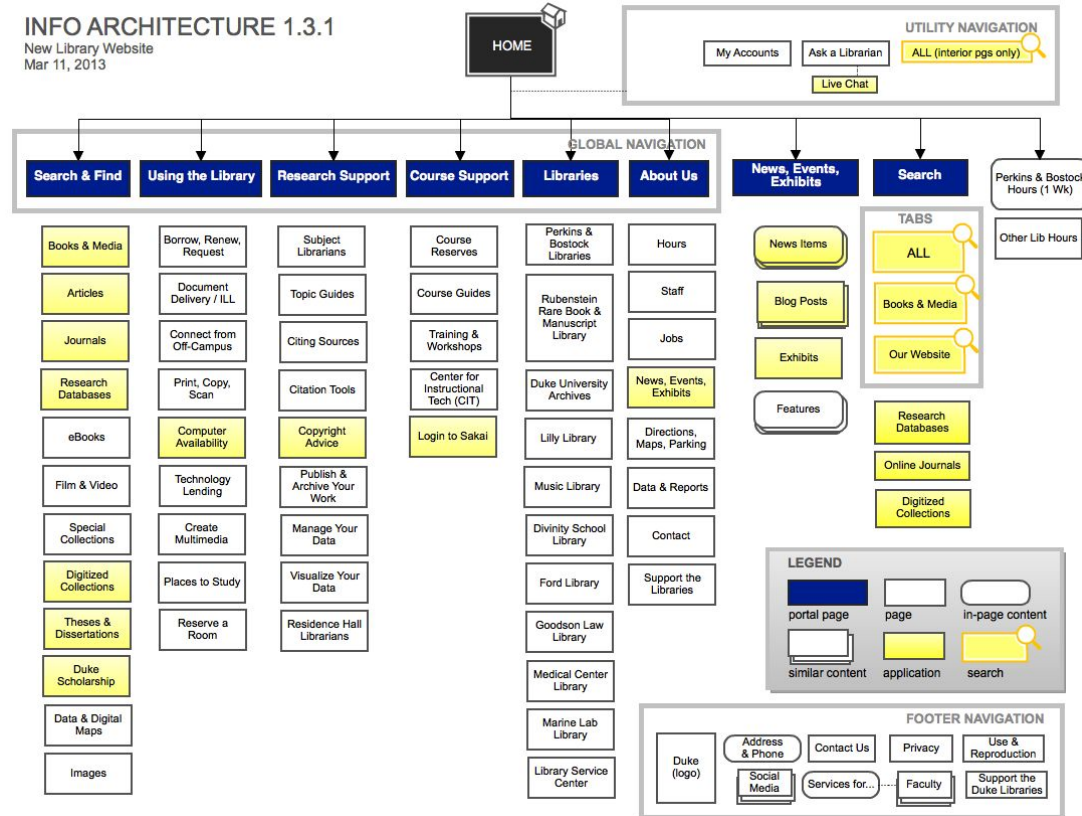
Il **card sorting** è una tecnica che consente di creare e valutare l'AI di un sistema, attraverso il **coinvolgimento attivo degli utenti**. A questi ultimi vengono fornite delle carte che riportano le funzionalità o le informazioni principali e secondarie di un'applicazione e viene chiesto loro di organizzarle nel modo in cui ritengono più opportuno. Può anche essere chiesto loro di suggerire nomi diversi per le categorie create.

Questa tecnica consente di avere un'organizzazione dei contenuti vicina al modello mentale dell'utente e alle sue aspettative. Permette quindi un miglioramento generale del sistema, a costo zero e in maniera veloce.



ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE

INFO ARCHITECTURE 1.3.1
New Library Website
Mar 11, 2013



PROTOTIPAZIONE

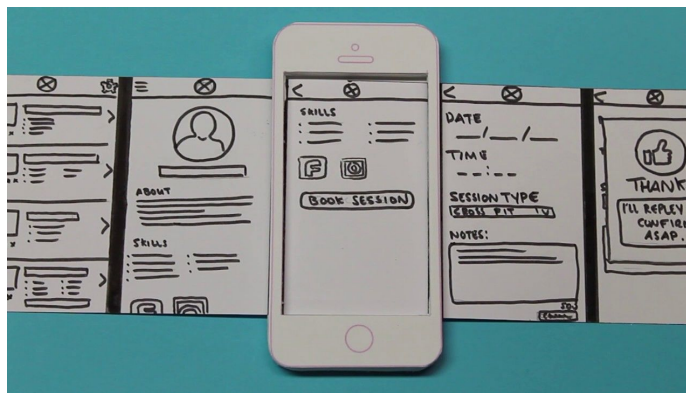
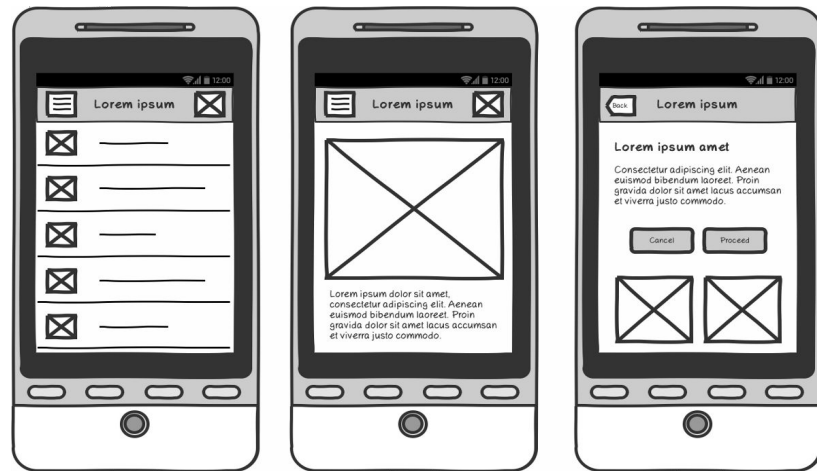
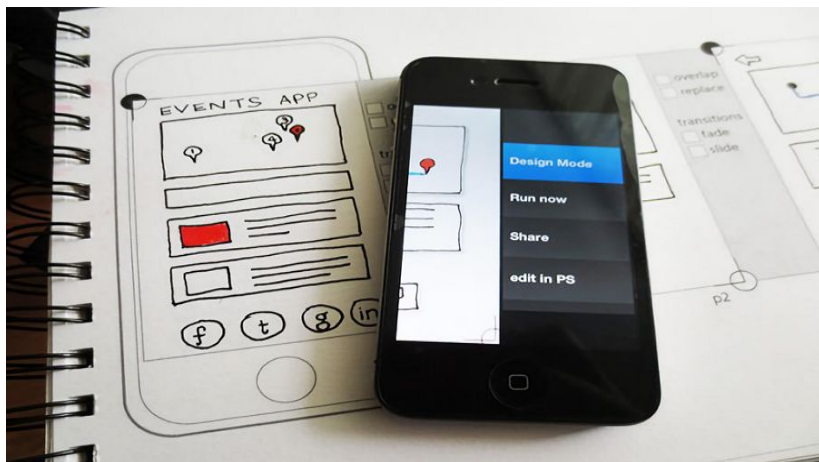
Il prototipo è un “**primo modello**”, approssimato o parziale, del prodotto o del sistema da sviluppare, realizzato allo scopo di valutarne determinate caratteristiche.

(Polillo)

Consente di:

- **Coinvolgere l'utente fin dalle prime fasi** del ciclo di progettazione, per ottenere un **rapido feedback** tramite dei test di convalida
- Sviluppare **proposte alternative**
- **Migliorare la comunicazione** tra i progettisti, rendendo più esplicite le decisioni di progetto
- Per migliorare la **qualità** e la **completezza del prodotto** o sistema quando è ancora **in corso** di progettazione
- **Eliminare i problemi** prima di scrivere il codice
- Per tenere il **design centrato sull'utente**

PROTOTIPAZIONE



TEST

Un test di usabilità consiste nel far eseguire a un **gruppo di utenti** dei **compiti tipici** di utilizzo del sistema in un **ambiente controllato**. (Polillo)

Come si svolge:

- Viene selezionato un **campione di utenti** (circa 10) rappresentativo del target.
- Ogni utente deve **svolgere** con il sistema (prototipo o prodotto finito), **separatamente, gli stessi compiti** (pochi), seguendo le indicazioni fornite all'inizio.
- Un “**facilitatore**” dirige le attività e controlla che il test si svolga regolarmente. Solitamente può spronare l'utente a “pensare ad alta voce” (think aloud), per comprendere meglio i comportamenti, le strategie messe in atto, le difficoltà e le opinioni degli utenti, ma senza esagerare, poiché è una tecnica piuttosto intrusiva che modifica il carico cognitivo dell'utente, mutando la sua strategia d'esecuzione dei compiti.
- Uno o più **osservatori** assistono, senza interferire, al test annotando i comportamenti più significativi dell'utente, come i momenti di disagio, fastidio, soddisfazione, ecc.
- Tutto ciò che avviene durante il **test viene registrato** (audio e video), sia lato utente che lato sistema (due telecamere).
- **A posteriori** si **analizza** il comportamento degli utenti esaminando le sequenze di azioni compiute per capire se, dove e come abbiano incontrato difficoltà.

TEST

Elementi per la valutazione:

- La valutazione si basa sul comportamento osservato dell'utente, ma anche sul tempo di esecuzione impiegato dall'utente per ogni task e il numero di compiti portati a termine (tasso di successo), in tutto o in parte.

	METRICA	DESCRIZIONE
Efficacia	Tasso di Successo	La percentuale di compiti portati a termine con successo da un campione d'utenti
Efficienza	Tempo Medio	Il tempo medio impiegato dal campione di utenti per effettuare ciascun compito portato a termine con successo
Soddisfazione	Gradimento Medio	Il gradimento medio espresso dal campione di utenti nello svolgimento di ciascun compito assegnato, espresso con un voto numerico

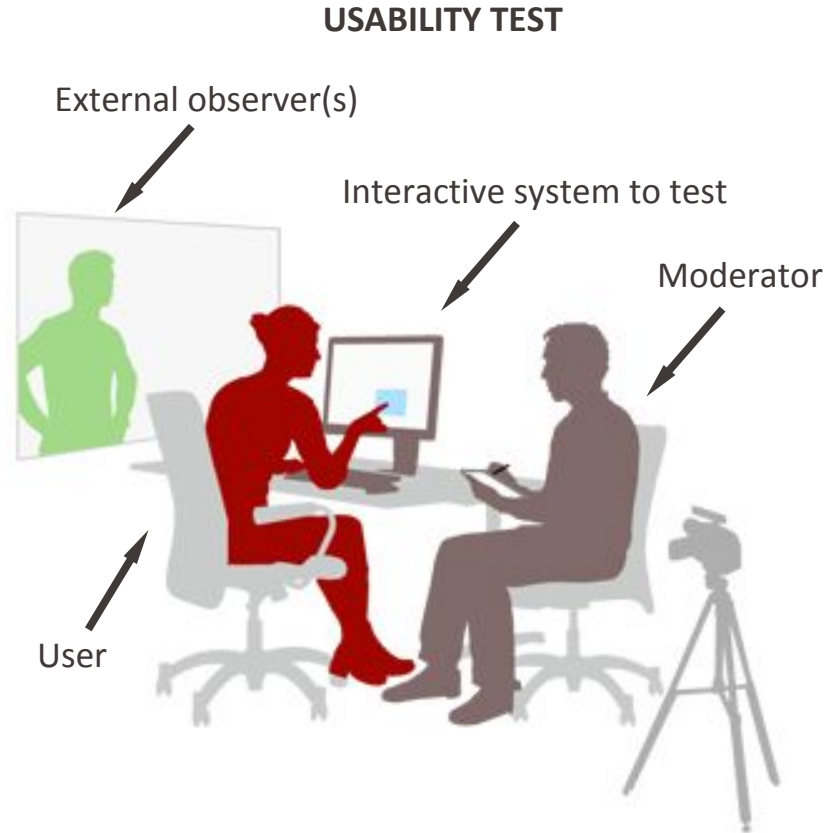
avuto sul completamento del compito, ecc.

- Dall'elenco dei problemi scaturisce l'elenco degli interventi proposti per migliorare il sistema, ognuno con diversi livelli di priorità, in base alla loro gravità: indispensabili e urgenti (problema bloccante); necessari; auspicati.

TEST

Feedback Capture Grid

Things that I liked the most. +	Things that could be improved. △
Things that I don't understand. ?	New ideas to consider. 💡



Laboratorio

- *REALIZZARE L'ARCHITETTURA DELL'INFORMAZIONE DELLA SOLUZIONE IMMAGINATA:*
 - *Definire le specifiche funzionalità*
 - *Riportare ogni funzionalità su un post it*
 - *Organizzare le funzioni in modo gerarchico e definire le rispettive categorie*
- *REALIZZARE UN PROTOTIPO DELLA SOLUZIONE:*
 - *Immaginare le modalità attraverso cui l'utente interagirà con la soluzione*
 - *Realizzare le interfacce dei principali passaggi svolti dall'utente nell'interazione*
 - *Mettere in ordine le interfacce realizzate*
- *TESTARE LA SOLUZIONE IMMAGINATA:*
 - *Definire cosa testare*
 - *Chiedere agli utenti di guardare e giudicare il prototipo*
 - *Riportare i commenti sulla feedback capture grid*

STALKING:

CYBERBULLISMO: