



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

Relazione:

La User Experience in Moodle

Candidato: Pietro Bucchianica

Relatore: Prof.ssa Maria Simi

Correlatore: Szczygiel Lukasz

ANNO ACCADEMICO 2021-2022

*“Se mi mettessero ai comandi di un aereo di linea,
la mia totale incapacità di eseguire le manovre
con elegante disinvoltura non mi sorprenderebbe né mi darebbe alcun fastidio.
Ma non dovrebbe succedermi di avere problemi
con le porte e gli interruttori,
i rubinetti dell’acqua e le cucine.”*

[la caffettiera del masochista].

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	5
CAPITOLO I: SPIEGAZIONE DI ALCUNI CONCETTI LEGATI ALLA PROGETTAZIONE GRAFICA	6
I.1 USER INTERFACE	6
I.2 USER EXPERIENCE.....	7
I.3 USABILITÀ	8
I.4 AFFORDANCE.....	9
I.5 SIGNIFICANTI	9
I.6 BRAND IDENTITY	10
CAPITOLO II: INTRODUZIONE A MOODLE	11
II.1 COS'È MOODLE	11
II.2 ANALISI DELL'INTERFACCIA UTENTE DI MOODLE 3.0	12
II.3 ANALISI DELLA GRAFICA DI MOODLE 4.0	14
II.4 CONFRONTO TRA USER INTERFACE.....	15
CAPITOLO III: PROGETTO ENLIVEN	19
III.1 OBIETTIVI DEL PROGETTO	19
III.2 IL TARGET DI ENLIVEN	20
III.3 PRESENTAZIONE DEL SITO E CARATTERISTICHE GRAFICHE.....	20
CAPITOLO IV: CONFIGURAZIONE GRAFICA DI MOODLE	22
IV.1 ANALISI DI MOODLE	22
IV.2 CREAZIONE DI UNA GRAFICA SIMILE AL SITO DI ENLIVEN	26
IV.3 CREAZIONE DI CORSI E CATEGORIE.....	32
CONCLUSIONI	37
BIBLIOGRAFIA	39
SITOGRAFIA	39
RINGRAZIAMENTI	40

INTRODUZIONE

Capita spesso di trovarsi di fronte ad una porta, spingerla, leggere che bisogna tirare, e sentirsi incapaci. Com'è possibile che un comando così semplice venga sbagliato così tante volte? È davvero possibile che la colpa sia di chi apre la porta? O è chi ha progettato quella porta che ha rotto le convenzioni?

In questo elaborato viene analizzata in un primo momento Moodle, una piattaforma di contenuti legati all'apprendimento: in particolar modo viene approfondita la sua nuova release, analizzandone le modifiche e cercando di capirne i motivi alla base.

In un secondo momento viene analizzata la parte pratica: prima, la sperimentazione delle opzioni di modifica presenti in Moodle; poi, la personalizzazione dell'interfaccia utente coerentemente con le caratteristiche grafiche di ENLIVEN; e infine, la creazione dei contenuti e l'ideazione dei percorsi per raggiungerli all'interno della piattaforma.

Il filo conduttore di tutto l'elaborato è l'esperienza dell'utente, la User Experience; Donald Norman nella "Caffettiera del masochista" parla di UX (User Experience) in qualsiasi oggetto quotidiano: quando ci si trova di fronte una porta e non si capisce istantaneamente come aprirla, quando non si sa in che direzione aprire il rubinetto per avere l'acqua calda, quello che si prova in un primo momento è un senso di frustrazione e inadeguatezza; la verità però è che il progettista, il designer, non è stato in grado di analizzare correttamente l'esperienza dell'utente e che quindi ha creato un prodotto poco efficace.

L'obiettivo di questo elaborato è mettere al centro l'utente: cercando di capire il suo pensiero e i suoi bisogni, e, nell'effettuazione della parte pratica, evitando che egli si ritrovi disorientato o frustrato.

CAPITOLO I

SPIEGAZIONE DI ALCUNI CONCETTI LEGATI ALLA PROGETTAZIONE GRAFICA

Con la capacità di attenzione sempre minore da parte dell'utenza, si impiegano solo pochi secondi per decidere se un prodotto vale la pena di essere approfondito o meno; la risposta emotiva dell'utente alle immagini e ai contenuti gioca un ruolo fondamentale nel catturare la sua attenzione e fidelizzazione. Quando si progetta un prodotto, l'obiettivo dovrebbe essere quello di evocare emozioni che si traducano in un'esperienza utente positiva.

Come è possibile fare questo? Alcuni ingredienti sono: contenuti forti, immagini significative e palette di colori coerenti.

Di seguito verranno approfonditi dei concetti fondamentali da conoscere prima di approcciarsi alla lettura di questa tesi: User Experience, User Interface, Affordance, Significanti e Brand identity.

I.1 User Interface

Si definisce interfaccia l'elemento di contatto fra entità, sistemi, cose o persone diverse; si tratta di un insieme di strumenti che consente l'interazione con un determinato ambiente.

Anche se non sempre consapevolmente, nella vita di tutti i giorni ogni persona viene in contatto con un gran numero di interfacce, ad esempio rubinetti, interruttori, telecomandi, sistemi di apertura-chiusura di porte, computer, siti web...

Per quanto riguarda Internet, l'interfaccia è quell'insieme di strumenti (per lo più piccole immagini, scritte e testi) che consentono la navigazione all'interno del

sito. Tra le caratteristiche principali di un'interfaccia che funzioni efficacemente ci sono due elementi fondamentali: la chiarezza e la semplicità.

Un progettista competente deve conoscere molto bene questi concetti e deve essere in grado di inserirli all'interno del proprio prodotto. Per un utente trovarsi di fronte ad un sito chiaro, con le giuste indicazioni e con pochi elementi ma ben posizionati è fondamentale.

Purtroppo, però, non sempre progettare un'interfaccia grafica perfetta permette di ottenere un'esperienza utente positiva. Si ipotizzi il caso di un utente che visita un negozio online con un'interfaccia grafica impeccabile: ogni cosa è al posto giusto e facile da capire, però l'utente non trova il modello di pantaloni che cercava; l'esperienza dell'utente non sarà buona anche se l'interfaccia grafica era pensata nel migliore dei modi.

I.2 User Experience

“La User Experience può essere definita come l'insieme di elementi che riguardano l'interazione di un individuo con un'azienda e i relativi prodotti/servizi o sistemi e, quindi, anche percezioni, atteggiamenti ed emozioni provate prima, durante e dopo l'utilizzo di questi.”

<https://www.insidemarketing.it/glossario/definizione/user-experience/>

Il concetto comune di esperienza utente riguarda il prodotto finito, il sito, l'app, la sedia, al momento dell'utilizzo; in realtà come fa notare Donald Norman, l'ideatore del concetto stesso, l'esperienza utente raccoglie una gamma molto più ampia di fattori, a partire dall'acquisto del prodotto, dal packaging, dall'aspettativa che ne abbiamo...

L'esperienza è un concetto molto soggettivo, ed è fondamentale perché determina il ricordo che l'utente conserva dell'utilizzo di quell'oggetto. È evidente che se l'utente, la prima volta che visita un sito, non riesce ad orientarsi, ha un senso di spaesamento, riceve troppe informazioni, non sarà portato ad usufruirne nuovamente ma piuttosto si affiderà ad un sito diverso e più efficiente che offre i medesimi servizi.

È un concetto molto semplice ma che nella sua semplicità ha molte criticità: per non dare all'utente un senso di spaesamento il progettista deve trovare un modo per segnalare chiaramente tutte le possibili opzioni del sito; nel cercare di raggiungere questo obiettivo però egli rischia di sovraccaricare l'utente di troppe informazioni raggiungendo così un effetto opposto a quello desiderato.

In termini di progettazione la User Experience è una dimensione che pone al centro le caratteristiche e i bisogni degli utenti, focalizzandosi su uno specifico contesto d'uso. Equivale al grado di aderenza soggettiva che c'è tra le aspettative dell'utente e l'interazione di quest'ultimo con il sistema e la sua relativa soddisfazione.

Una UX ben progettata deve possedere tutti questi aspetti:

- Utilità: i contenuti dell'interfaccia devono essere originali e soddisfare un bisogno reale, ovvero essere "utili" per l'utente.
- Utilizzabilità: l'interfaccia deve essere facile da utilizzare.
- Desiderabilità: tutti gli elementi del design (immagine, identità, brand) sono utilizzati per evocare emozioni.
- Intuibilità: i contenuti devono essere trovabili, navigabili e localizzabili.
- Accessibilità: i contenuti delle interfacce devono essere utilizzabili da persone con disabilità.
- Credibilità: è fondamentale sviluppare un sentimento di fiducia con gli utenti.

Spesse volte il concetto di UX viene confuso con quello di usabilità.

I.3 Usabilità

"efficacia, efficienza e grado di soddisfazione con cui uno specifico insieme di utenti possono svolgere un insieme di compiti in un certo contesto"

ISO

L'usabilità è un concetto più ristretto rispetto all'esperienza utente, non è altro che un "mattoncino" della UX: l'obiettivo dell'usabilità è quello di creare piattaforme fruibili e di semplice utilizzo. Fa riferimento alla facilità con cui gli utenti, interagendo con un sito, riescono a raggiungere un obiettivo.

Ricapitolando, l'usabilità si concentra sulla soddisfazione degli utenti nel raggiungimento di determinati obiettivi all'interno del sito, mentre l'UX valuta la soddisfazione, generale e finale, dell'interazione dell'utente con il sito.

I.4 Affordance

Il termine *affordance* significa letteralmente 'invito', e, stando alle parole di D. Norman, rappresenta la relazione che c'è tra le proprietà dell'oggetto e la capacità dell'utente di capire come quell'oggetto dovrebbe essere utilizzato.

È importante capire che le affordance non sono le caratteristiche dell'oggetto in sé, ma sono legate alla percezione che l'utente ha di esse.

Ogni oggetto ha le sue affordance: se l'utente si trova di fronte ad una tazza con un manico laterale sarà per lui facile intuire, anche se è la prima volta che la vede, che quello rappresenta probabilmente un'impugnatura; di fronte ad una superficie piatta egli intuirà di poterci camminare sopra; persino un bambino al parco giochi di fronte ad un'altalena intuirà che il suo utilizzo consiste nel sedersi sopra e dondolarsi con il corpo.

Alcune affordance sono percepibili ed altre no. Le affordance percepite spesso fungono da significanti.

I.5 Significanti

Il termine *significante* nasce dall'esigenza degli utenti di capire il prodotto o il servizio che vogliono utilizzare, e dal loro bisogno di segnali per farlo.

A differenza del significato puramente letterale, un *Significante* per Norman è *"ogni segnale visivo o sonoro, ogni indicatore percepibile che comunichi qual è il comportamento appropriato."*

I significanti possono essere accidentali o volontari, anche se molto spesso questo dettaglio è influente: un esempio di un *significante* accidentale possono essere delle voci in lontananza durante una bufera di neve che aiutano una persona che si è persa al suo interno ad uscirne; un *significante* volontario può essere il cartello che segnala che il negozio è chiuso.

I significanti segnalano quali azioni sono possibili e come eseguirle, ed è importante che siano percepibili affinché svolgano la loro funzione.

I.6 Brand Identity

La brand identity è l'identità del brand, risultato di numerosi elementi, quali logo, palette, pattern, slogan, storia, valori, che devono rappresentare ciò che l'impresa (oppure organizzazione, associazione, personaggio pubblico, ente, ecc.) intende comunicare ai consumatori. Difatti la brand identity è l'immagine desiderata, che si distingue dalla brand image che consiste nell'identità percepita dai consumatori.

Definire l'identità visiva di un'azienda è importante, se non fondamentale, per raccontare il marchio attraverso i suoi prodotti e le sue storie, entrando empaticamente in contatto con il pubblico e i suoi bisogni.

Un'ulteriore definizione del concetto di corporate brand identity è stata fornita nel 1966 dal ricercatore statunitense Jean-Noël Kapferer: ha definito i 6 elementi della brand identity, disegnando un prisma in cui questi sono in continua relazione:

1. Caratteristiche fisiche del Brand;
2. Brand personality;
3. Cultura e valori aziendali;
4. Immedesimazione nel brand o self image;
5. Definizione del target;
6. Relazioni con il pubblico.

CAPITOLO II

INTRODUZIONE A MOODLE

II.1 Cos'è Moodle

Moodle è un Learning Management System (LMS), traducibile in italiano con Sistema di gestione dell'apprendimento: è una piattaforma che permette l'erogazione di corsi in modalità e-learning, gestisce la distribuzione di corsi online, l'iscrizione degli studenti e il tracciamento delle attività.

Questa piattaforma supporta l'intero processo di apprendimento e di insegnamento, dalla creazione dei corsi alla consegna dei contenuti didattici fino ad arrivare alla valutazione. Progettata per creare opportunità per una ricca interazione tra insegnante e studenti, è soprattutto una piattaforma Open Source.

Il termine "open source" si riferisce a qualcosa che le persone possono modificare e condividere in quanto dispone di un'implementazione pubblicamente accessibile. In quanto piattaforma open source, il codice sorgente di Moodle è concesso in licenza in modo che consenta a chiunque di scaricare l'intero software gratuitamente e di personalizzarne il funzionamento.

Moodle si sviluppa a moduli: è composto da numerosi blocchi personalizzabili che offrono molteplici possibilità didattiche.

È possibile utilizzare Moodle in tre modi:

1. Installazione locale (gratuita):

È possibile installare Moodle sui propri dispositivi.

2. Cloud hosting (costi variabili a seconda del fornitore commerciale):

È possibile appoggiarsi a vari fornitori commerciali che offrono la possibilità di ospitare il sito Moodle sui loro server.

3. Moodle Sandbox (gratuita):

Moodle stesso fornisce questo strumento in modo che l'utente possa sperimentare modifiche al sito con la garanzia che lo stesso venga ripristinato invariato ad intervalli di un'ora.

II.2 Analisi dell'interfaccia utente di Moodle 3.0

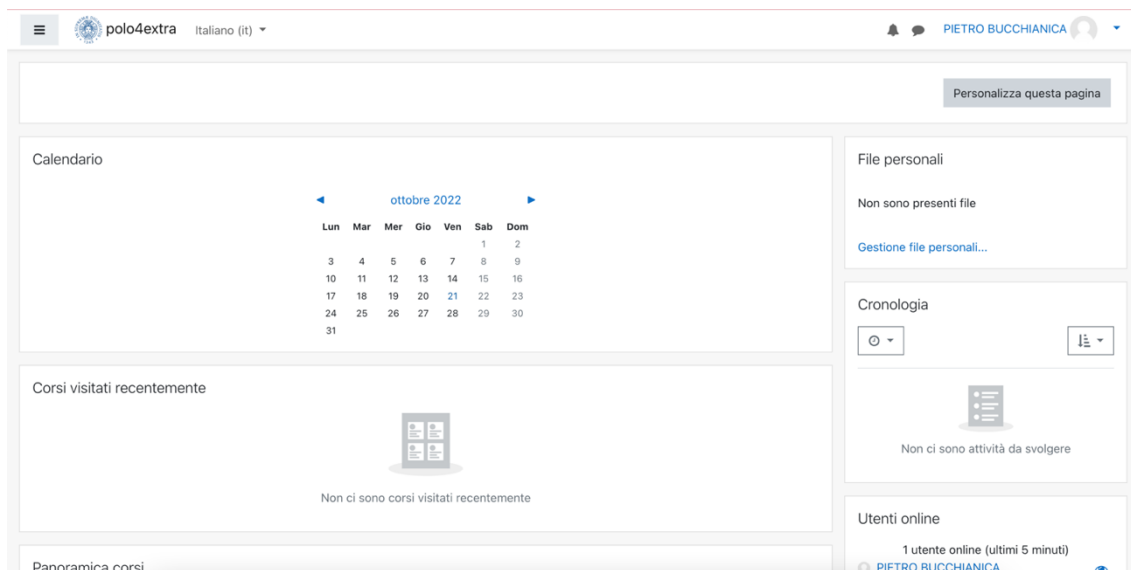


Figura 1 – Versione 3.0 di Moodle

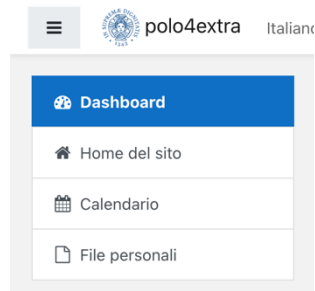


Figura 2 – Menu Moodle 3.0

Nella versione 3.0 di Moodle è visibile una grafica molto semplice: in alto si ritrova uno spazio dedicato al nome dell'università, alla scelta della lingua e al profilo personale; cliccando su quest'ultimo si aprirà un menù grazie al quale è possibile eseguire il logout, leggere i messaggi, modificare le proprie preferenze.

Nell'angolo sinistro (fig.2), cliccando sulle tre linee parallele

compare il menù a scomparsa con Dashboard (pagina personale, fig.1), Home del sito (dove troviamo le categorie di corso), una pagina dedicata al calendario e un'altra dedicata ai File personali (dov'è possibile caricare dei file di dimensione massima 100 MB).

In questa prima analisi risalta una delle caratteristiche più importanti di Moodle, ossia la composizione a moduli: graficamente è un dettaglio che si percepisce istantaneamente grazie ai blocchi bianchi che spiccano sullo sfondo grigio.

La cosa che rende questa gestione a moduli così funzionale è la possibilità di personalizzazione che Moodle fornisce; infatti, premendo semplicemente il pulsante "Personalizza questa pagina" è possibile spostare ogni modulo nella posizione che si preferisce, configurare ogni blocco e decidere se nascondere o eliminarlo; è possibile inoltre aggiungere qualche blocco in più se necessario (vedi fig.3).

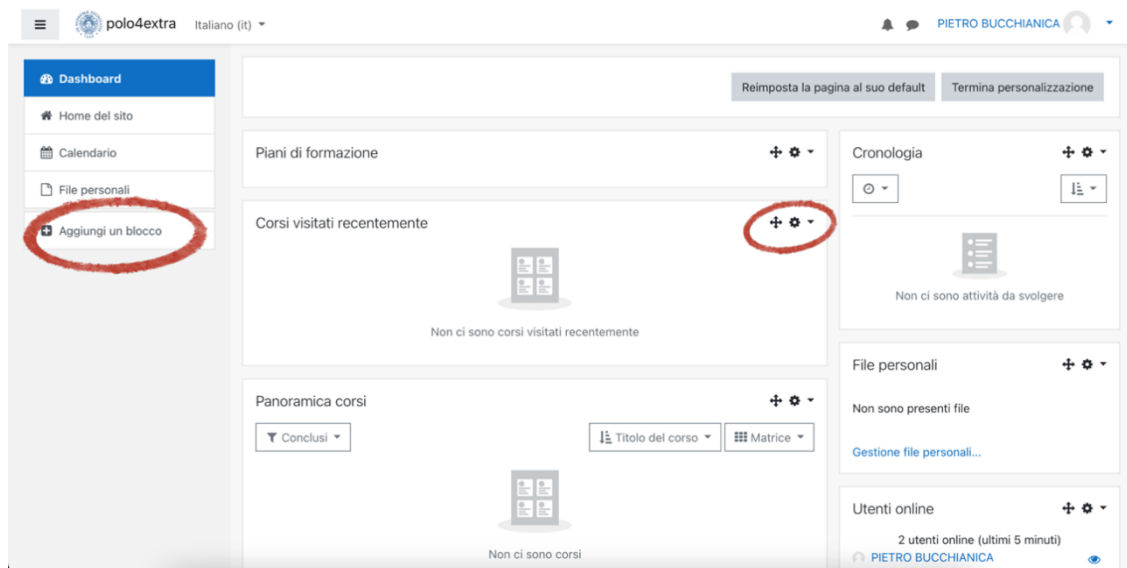


Figura 3 – Aggiungi blocco Moodle 3.0

II.3 Analisi della grafica di Moodle 4.0

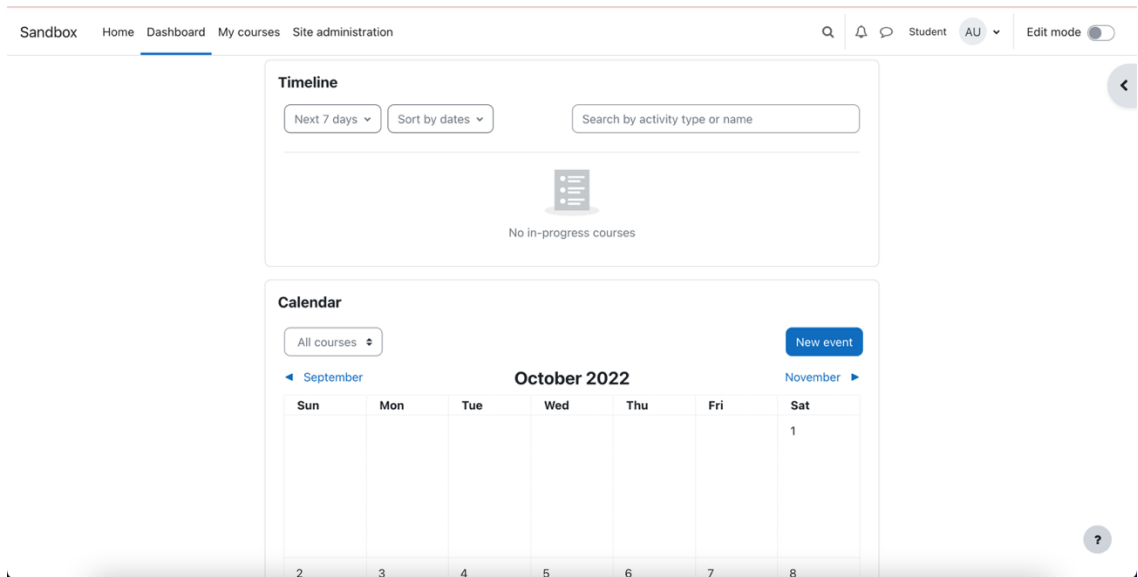


Figura 4 – Versione 4.0 di Moodle

Anche nella versione 4.0 di Moodle è presente una pagina molto semplice: nella barra in alto si osserva, procedendo da sinistra verso destra, in un primo momento lo spazio per il logo, proseguendo, il menù mediante il quale è possibile spostarsi tra una pagina e l'altra e, sulla destra, lo spazio dedicato all'utente.

Al centro della pagina viene data importanza alla calendarizzazione: nel primo box è possibile vedere la lista dei prossimi corsi a cui lo studente o il professore dovrà partecipare; sotto, il calendario con una visione più ampia dei vari impegni universitari.

Cliccando in alto a destra è possibile apportare modifiche alla pagina. Grazie al pulsante “Edit mode” infatti compaiono sulla pagina dei pulsanti che permettono l’aggiunta di nuovi blocchi (vedi fig.5).

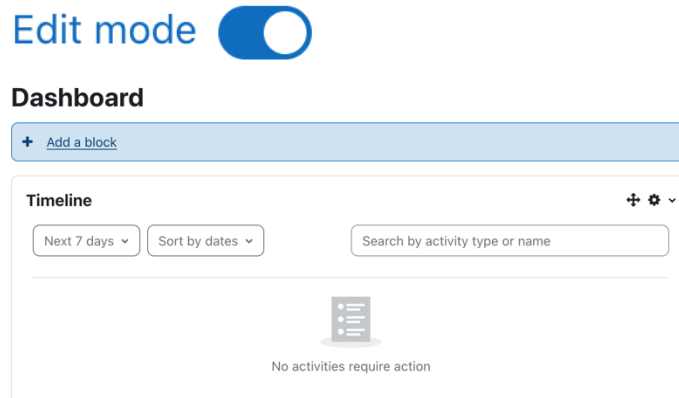


Figura 5 – Aggiungi un blocco - Moodle 4.0

Inoltre, sempre a livello del bordo destro, è presente un’icona cliccabile (vedi fig. 5.1) grazie alla quale si accede ad una sezione nascosta completamente configurabile attraverso la selezione di blocchi.



Figura 5.1 – Icona

II.4 Confronto tra User Interface

A primo impatto potrebbe sembrare che tra le due versioni appena presentate le differenze non siano numerose, ma effettuando un’analisi più approfondita di User Interface si giunge ad una conclusione diversa.

Analisi delle differenze tra le due versioni:

- Menu laterale VS Menu orizzontale

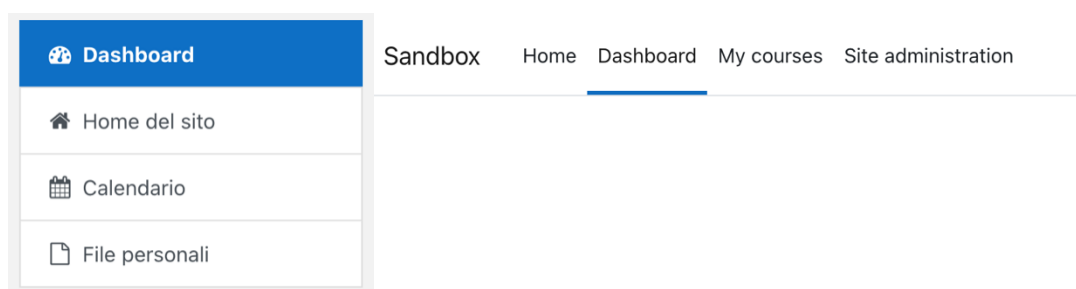


Figura 6 – Confronto tra i due menù, a sinistra Moodle 3.0 e a destra Moodle 4.0

La modifica più evidente è quella del passaggio da un menù laterale ad uno orizzontale (fig.6). È una modifica semplice ma fondamentale: permette di sfruttare meglio lo spazio nella barra di navigazione, dando costantemente all'utente la possibilità di sapere con quale pagina si sta interfacciando, e permettendogli di sapere quali altre pagine può visitare.

Questo piccolo dettaglio per un utente che non conosce bene la piattaforma sulla quale sta navigando è di estrema importanza.

Inserendo un menù laterale a scomparsa il progettista eccede di fiducia nell'utente: dare per scontato che egli, sebbene neofita del sito, capisca che cliccando sulle tre linee parallele si apre il menù, può creare nell'utente stesso un senso di disorientamento.

Questo è un rischio che il progettista può assumersi solo se ci sono evidenti vantaggi nel farlo; analizzando questa scelta risulta chiara la migliore gestione dello spazio: facendo scomparire il menù, infatti, la pagina appare più libera, ma analizzando la nuova versione emerge che questo stesso risultato poteva essere ottenuto posizionando il menù fisso nella barra di navigazione.

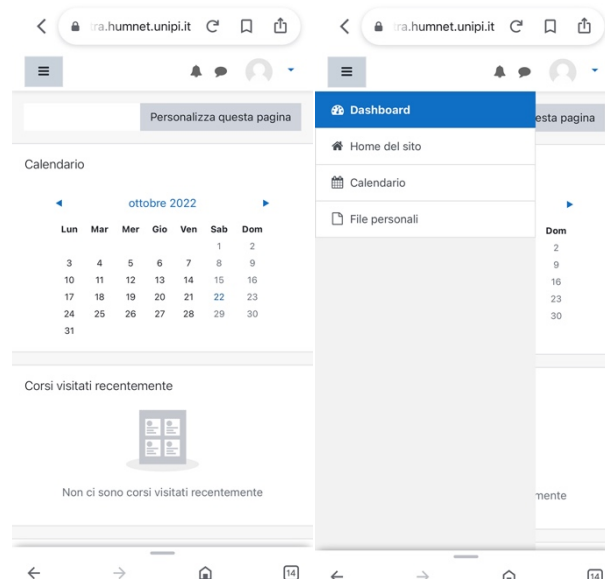


Figura 7 – Versione mobile – Moodle 3.0

Quale può essere stato allora il pensiero del progettista? Ha fatto solo un grosso errore o aveva una precisa finalità?

Andando ad analizzare la versione mobile (vedi fig. 7) emerge un possibile motivo: anche qui vengono utilizzate le tre linee verticali, ancora poco intuitive, però in questo caso esse risultano molto comode in quanto danno la possibilità di nascondere l'ingombrante menù, ma di averlo sempre a portata di click.

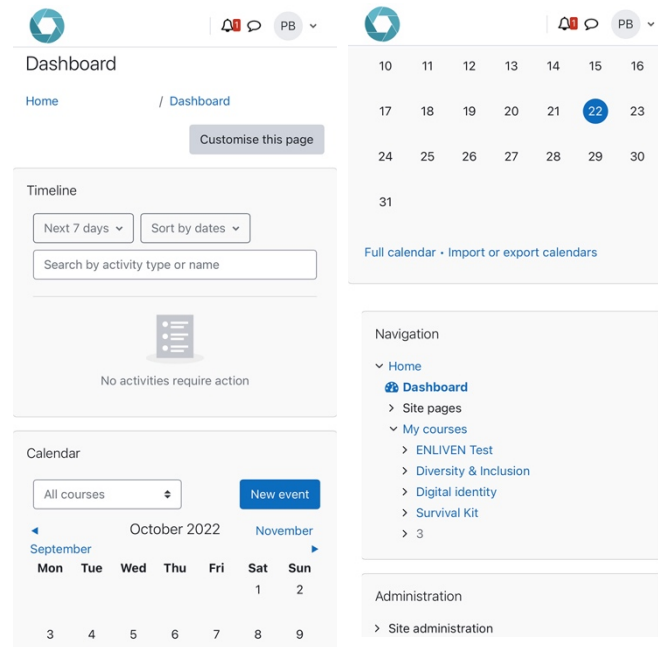


Figura 8 – Versione mobile – Moodle 4.0

Esaminando invece la nuova versione mobile di Moodle (vedi fig. 8) si osserva che in alto viene comunicata solo la pagina che si sta visitando, e l'eventuale percorso per arrivare a quella pagina; per trovare il menù invece si deve scrollare la pagina fino in fondo, cosa che risulta veramente poco intuitiva.

Altre caratteristiche della nuova release sono:

- Maggiore pulizia
- Aggiunta dei propri corsi
- Rimozione dei file personali

Andando a vedere quello che le due versioni trasmettono a primo impatto, si nota che nella 3.0 ci sono molti più elementi; questo rappresenta un problema in quanto fa sì che l'intento della pagina risulti meno chiaro. La nuova versione, al contrario, trasmette un senso di pulizia e chiarezza che rende il sito più efficiente. È anche importante sottolineare la scelta di dare maggior rilevanza al calendario, in quanto rende la pagina più adatta alle esigenze dell'utente. Esempio:

“Mi chiamo Paolo sono un ragazzo di 19 anni al mio primo anno di università, non sono molto pratico di tecnologia, non ho molta pazienza quando un sito non è

chiaro e mi perdo al suo interno. Sto entrando per la prima volta su Moodle e di fronte a me come prima cosa trovo un calendario con i prossimi eventi che mi riguardano e un calendario con i vari corsi da seguire.”

Paolo proverà un senso di chiarezza, l'obiettivo della pagina è evidente: avere un'organizzazione precisa dei suoi eventi universitari. Il sito che il ragazzo sta visitando rappresenta una potenzialità e non un limite.

Analizzando la nuova versione di Moodle emerge una nuova possibilità che non era presente nella vecchia: all'interno del menù in alto è stato aggiunto "My courses"; questo dettaglio è fondamentale in quanto da la possibilità allo studente o al professore di consultare i propri corsi e in questo modo permette di raggiungere uno degli obiettivi della piattaforma, ossia la condivisione dei contenuti educativi.

Un'altra piccola modifica effettuata nel passaggio alla nuova versione è la rimozione, sempre all'interno del menù, della dicitura "file personali": questa pagina permetteva di caricare fino a 100 MB di file personali sulla piattaforma, ma questa possibilità era spesso poco utile o quantomeno con un obiettivo poco chiaro.

CAPITOLO III

PROGETTO ENLIVEN

III.1 Obiettivi del progetto

“Il progetto ENLIVEN mira a sviluppare le basi per un ambiente di apprendimento digitale innovativo e internazionale. È diventato un bisogno urgente coniugare la formazione tradizionale - in presenza - con altre forme di insegnamento e apprendimento con l’obiettivo di sostenere l’innovazione dell’istruzione. In particolare, la formazione online presenta limiti e opportunità che possono essere riconosciuti, mitigati, superati e utilizzati per sfruttarne gli aspetti positivi in vista dei bisogni presenti e futuri.”

<https://www.enlivenproject.eu/it/paginaprincipale/>

Il progetto di ENLIVEN è, probabilmente, ciò che mancava all’apprendimento universitario: rende la conoscenza più digitale e sfrutta le opportunità tecnologiche che oggi sono a disposizione.

Iniziare a vedere la tecnologia non più come un limite ma come una potenzialità è un tema sempre più attuale, e ENLIVEN rappresenta un passo importante in questa direzione.

ENLIVEN si occupa di migliorare le modalità di apprendimento a distanza esistenti, a partire dalle prime esperienze nel periodo pandemico, in modo tale da rendere la mobilità virtuale vicina a quella fisica.

III.2 Il target di ENLIVEN

ENLIVEN mira a creare una piattaforma che sia migliore possibile per:

- Gli studenti, offrendo loro attività pratiche, laboratori e una nuova modalità di apprendimento in aggiunta a quella in presenza
- Gli insegnanti, ai quali offre la possibilità di potenziare le proprie competenze digitali in maniera tale da capirne anche le potenzialità
- Il personale amministrativo, con l'obiettivo di migliorarne le competenze digitali
- Chiunque altro voglia apprendere, mediante micro-corsi molto flessibili

III.3 Presentazione del sito e caratteristiche grafiche



Figura 1 – Sito di ENLIVEN

Il sito di ENLIVEN (Fig. 1) ha una Brand identity molto chiara, con un pattern ad esagoni che si ripete in tutto il sito. Esso prende spunto dal logo, che con le sue forme squadrate crea una figura esagonale al suo interno.

Si presenta come un sito molto moderno, e le immagini contenute negli esagoni sono dinamiche: se il mouse ci passa sopra si ingrandiscono creando nell'utente un senso di coinvolgimento e interazione con il sito che è uno dei dettagli che permette di condizionare positivamente la sua User Experience.

Il sito è caratterizzato da una palette sui toni del verde, un bianco panna per lo sfondo, delle sfumature di beige e un colore per gli “accenti”, ossia tutte quelle cose che invitano l’utente a interagire (un pulsante, un link, un’immagine ingrandibile...).

Altro dettaglio che spicca subito all’occhio è la continua ricerca di comunicare all’utente la modernità in quello che sta facendo: ciò è evidente, oltre che nell’uso della grafica a esagoni, nella scelta di immagini descrittive che richiamano un’idea di apprendimento “futuristico”.

CAPITOLO IV

CONFIGURAZIONE GRAFICA DI MOODLE

IV.1 Analisi di Moodle

La prima parte di questa tesi si occupa del confronto tra le due versioni di Moodle (la 3.0 e la 4.0) cercando di capire le ragioni delle differenze grafiche tra le due, ma soprattutto cercando di capire se queste modifiche si riflettono in un effettivo miglioramento della User Experience.

Dall'analisi effettuata emerge che i miglioramenti sono stati molteplici: nella nuova release, infatti, sono state apportate delle semplici modifiche (esaminate nel capitolo 1, "Modifiche a Moodle"), ma che si sono rivelate molto funzionali per quanto riguarda l'esperienza utente.

Emerge la "pulizia" che caratterizza il sito, come diceva Ludwig Mies van der Rohe, "Less is more" (tradotto "meno è di più"): spesso la vana ricerca di aggiungere troppe cose affinché il prodotto non appaia "vuoto" risulta invece controproducente.

Si analizzano ora i casi d'uso, ossia gli utenti tipo che visitano il sito, e si cerca di capirne le esigenze e le possibili competenze digitali.



PERSONA N. 1

Paola Amministratrice

30/50 anni



Speriamo di non dover ammettere per personalizzarla. Spero che la piattaforma risulti comprensibile per chi la usa.

PROFILO

BACKGROUND

Paola è un'informatica e vive con il marito e due figli. La tecnologia per lei è un'alleata molto importante, serve a semplificarle molto la configurazione personalizzata delle piattaforme.

CULTURA DIGITALE

Ottima dimestichezza digitale



CONOSCENZA DELL'AMBITO

Ottima familiarità



FREQUENZA D'USO

Quando sono necessarie modifiche



USO DEL SERVIZIO

COMPORAMENTI

Ha configurato la piattaforma di Moodle per renderla ideale per la sua università ed è molto contenta quando gli strumenti messi a disposizione dalla piattaforma le facilitano il lavoro. Si occupa della gestione dei possibili nuovi contenuti e cerca di tenere sempre aggiornata la piattaforma.

NECESSITÀ

- Piattaforma facilmente configurabile, a moduli.
- Possibilità di aggiungere plugin.
- Possibilità di usare molteplici strumenti forniti dalla piattaforma stessa.
- Diminuire il più possibile le forzature con il codice.

DIFFICOLTÀ

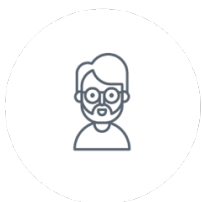
- Difficoltà di mettersi nei panni degli studenti e capirne le esigenze in maniera tale da fornire il materiale e l'esperienza migliore possibile.

Figura 2 – Utente tipo-
Amministratrice

PERSONA N. 2

Giuseppe Professore Unipi

40/60 anni



Gli studenti spesso non capiscono le indicazioni che gli do, speriamo che Moodle mi aiuti.

PROFILO

BACKGROUND

È una persona molto impegnata con poco tempo da dedicare alla piattaforma. Non è molto pratico di tecnologia, e quando le procedure informatiche si fanno troppo complesse tende ad aggirarle.

CULTURA DIGITALE

Poca dimestichezza digitale



CONOSCENZA DELL'AMBITO

Servizio modificato di recente, per ora poca familiarità



FREQUENZA D'USO

Quasi tutti i giorni



USO DEL SERVIZIO

COMPORAMENTI

Pubblica corsi, comunicazioni per gli studenti, date degli esami, può proporre agli studenti dei test e valutarne il risultato.

NECESSITÀ

- Necessità di una piattaforma semplice, facilmente configurabile.
- Deve avere varie opzioni di contenuto da proporre agli studenti.
- Molto importante che abbia un calendario con le varie attività da seguire.

DIFFICOLTÀ

- Se la piattaforma risulta troppo complicata o poco intuitiva potrebbe risultare frustrante da usare.

Figura 3 – Utente tipo-
Professore

PERSONA N. 3

Pietro

Studente

20/30



Se potessi ne farei a meno, ma già che ci siamo speriamo di trovare una piattaforma moderna con una modalità d'insegnamento all'avanguardia.

PROFILO

BACKGROUND

Un ragazzo giovane, alle prese con l'università e i tanti corsi che deve seguire. Utilizza quotidianamente la tecnologia e ne è molto esperto.

CULTURA DIGITALE

Dimestichezza medio alta



CONOSCENZA DELL'AMBITO

Poca, spesso non sa bene cosa cerca



FREQUENZA D'USO

Molto spesso durante le lezioni



USO DEL SERVIZIO

COMPORAMENTI

Non ha molto tempo da dedicare alla ricerca del materiale su Moodle quindi o funziona subito oppure si spazientisce.

NECESSITÀ

- Iscrivere ai corsi e seguirli.
- Calendario per sapere ogni giorno a cosa partecipare.
- Possibilità di avere contenuti interattivi.
- Piattaforma esteticamente bella.

DIFFICOLTÀ

- Difficoltà nel trovare contenuti/ corsi.

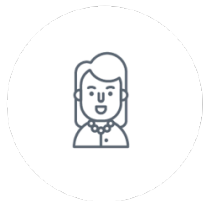
Figura 4 – Utente tipo- Studente

PERSONA N. 4

Sara

Visitatrice

18-20



Vediamo un po' questa università che corsi offre

PROFILO

BACKGROUND

Sara è una ragazza che ha da poco finito il liceo e ha già iniziato a guardarsi intorno per capire in quale università iscriversi.

CULTURA DIGITALE

Dimestichezza medio alta



CONOSCENZA DELL'AMBITO

Poca



FREQUENZA D'USO

Una volta



USO DEL SERVIZIO

COMPORAMENTI

È una visita sporadica al sito quindi la grafica e i contenuti devono essere d'impatto e catturare la sua attenzione.

NECESSITÀ

- Vedere che corsi sono disponibili.
- Vedere i professori presenti.
- Piattaforma esteticamente bella.

DIFFICOLTÀ

- Essendo un mondo del quale conosce ancora poco ha difficoltà nel capire gli argomenti trattati nei vari corsi quindi necessita di descrizioni chiare dei corsi.

Figura 5 – Utente tipo- Ospite

Analizzando le caratteristiche di questi utenti emerge che essi hanno in comune il fatto di avere o poche competenze digitali o poco tempo da dedicare a qualcosa mal organizzato o troppo complesso.

Si intuisce inoltre il rigetto dello studente verso i siti istituzionali troppo lontani dalle sue necessità in quanto troppo formali e poco accattivanti.

La nuova versione di Moodle risponde a tutte queste esigenze: infatti, si tratta di un sito molto semplice, personalizzabile, che ogni studente può valorizzare a modo suo, ma soprattutto con obiettivi chiari.

Altra cosa che emerge da questa analisi è la frequenza con la quale questi utenti navigano su Moodle; essi, infatti, devono passarci molto tempo, quindi risulta importante mettere al centro del sito la sua gestione, in modo che essi possano sfruttarlo nel miglior modo possibile.

Una possibile problematica è la differenza di età tra chi crea i contenuti e chi ne usufruisce: è importante, come Moodle ha già in programma di fare, che venga fornita ai professori/amministratori la possibilità di seguire dei corsi di formazione per capire come sfruttare al meglio le potenzialità di una piattaforma di apprendimento digitale.

Non si tratta più solo di caricare un testo da leggere per lo studente, ma di cercare un modo per rendere questo testo interattivo e coinvolgere di più chi lo legge; è importante quindi creare un corso che sia di impatto, in modo che attragga gli studenti e non rimanga in secondo piano.

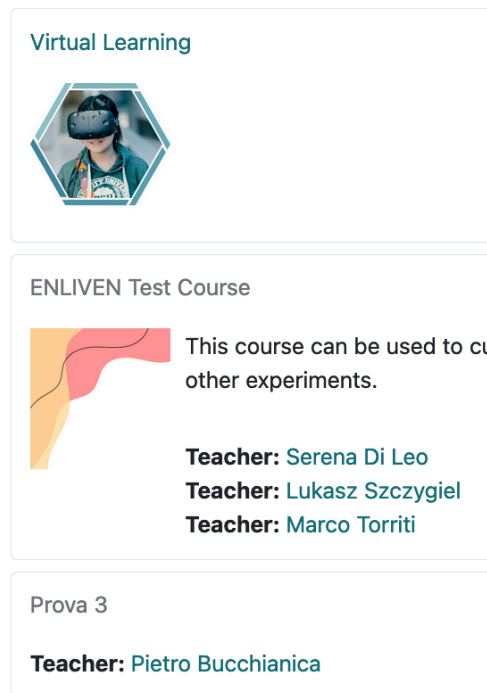


Figura 6 – Esempi di visualizzazione dei corsi

Si analizzano ora tre esempi: a partire dal basso è possibile vedere un corso in cui non è stata inserita l'immagine di copertina e che quindi non incuriosisce, non attrae l'occhio in alcun modo; salendo troviamo un corso con un'immagine generale che non caratterizza in alcun modo il contenuto del corso, di bell'aspetto, ma non molto utile per l'utente; salendo ancora è possibile vedere un corso che con la sua forma ad esagono, che riprende il tema di ENLIVEN, e un'immagine coerente con il contenuto, il risultato finale è il più efficace.

IV.2 Creazione di una grafica simile al sito di ENLIVEN

La successiva parte di questa tesi consiste nell'immedesimarsi in un amministratore e realizzare a partire da Moodle 4.0 la piattaforma di apprendimento digitale personalizzata per ENLIVEN.

Lo scopo oltre a cercare di imitare le caratteristiche del sito di ENLIVEN è stato quello di capire se un utente con poche conoscenze informatiche sarebbe in grado di apportare le stesse modifiche.

Si inizia dall'analizzare le modifiche apportate.

Il punto di partenza è una pagina molto semplice, con uno sfondo bianco, un colore per il font e uno per evidenziare gli elementi di rilevanza per il sito.

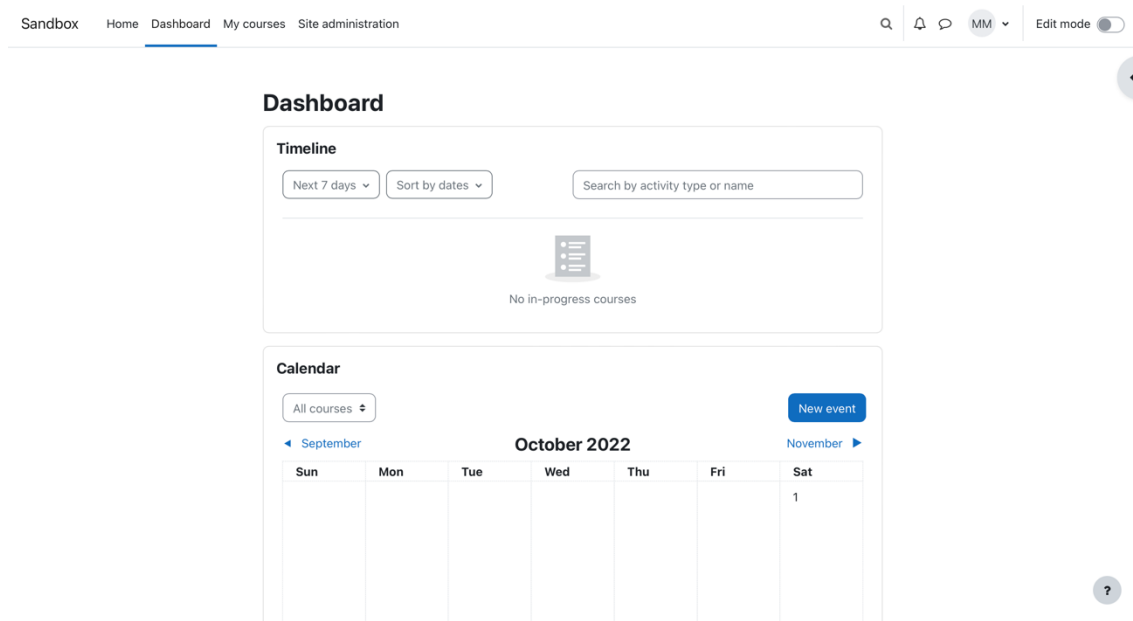


Figura 7 – Pagina di partenza

Una delle prime cose è stata aggiungere allo sfondo il pattern usato sul sito di ENLIVEN ad esagoni. Farlo è stato molto semplice: cliccando su “Site administration” nel menù orizzontale, “Appearance”, “Boost” si può caricare su “Background image” lo sfondo in vettoriale. Rimanendo sulla stessa pagina e scorrendo verso il fondo c’è la possibilità di cambiare l’ “accent color” , ossia il colore che va ad evidenziare tutti gli elementi sui quali il sito vuole che l’utente presti attenzione, così è stato inserito lo stesso accent color di ENLIVEN.

A quel punto si passa ai loghi, ed anche questa procedura è stata piuttosto intuitiva grazie alla configurazione di Moodle: è bastato andare su “Appearance” cliccare su “Logos” e inserire i due loghi, uno principale e uno compatto. Per quello principale, che compare anche nella pagina di login, è stato scelto il logo orizzontale, completo anche della scritta ENLIVEN; per quello compatto invece si è optato per il logo senza la scritta.

La parte più complessa è stata andare a modificare lo stile di alcuni dettagli andando a lavorare direttamente sul codice grazie all’opzione “Additional theme preset”.

Andando direttamente sul sito, cliccando con il tasto destro sull'elemento che si intende modificare e premendo su "analizza elemento" è possibile capire il nome della classe; a questo punto bisogna creare un file .scss e andare a dare quella classe le caratteristiche desiderate in maniera tale che una volta caricato il file sul Moodle questo vada a sovrascrivere quelle caratteristiche.

Per prima cosa si associano i colori della palette di ENLIVEN a delle variabili in modo tale da richiamarle nel codice.

```
$card: #ffffff;
$card1: #f4efe1;
$color-accent: #CD2653;
$font-title: #15707A;
$navigation: #f4efe1;
```

Poi si dà al logo posizionato nella barra di rotazione l'animazione in modo da farlo ruotare nel momento in cui il mouse ci passa sopra.

```
.logo{
  &:hover{
    -webkit-animation:spin 1s linear infinite;
    -moz-animation:spin 1s linear infinite;
    animation:spin 1s linear infinite;
  }
}
@-moz-keyframes spin { 100% { -moz-transform: rotate(360deg); } }
@-webkit-keyframes spin { 100% { -webkit-transform: rotate(360deg); } }
@keyframes spin { 100% { -webkit-transform: rotate(360deg); transform:rotate(360deg); } }
```

In seguito, si effettua la correzione di qualche elemento, dando dimensioni, posizionamento e creando per le varie card del sito delle ombre.

```

/***** GENERAL STYLE *****/
#page-site-index{
  .main-inner {
    flex: 1 1 auto;
    width: 200%;
    box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px
2px 1px, rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 4px 2px,
rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 8px 4px, rgba(0,
0, 0, 0.09) 0px 16px 8px, rgba(0, 0, 0,
0.09) 0px 32px 16px;
    border-radius: 10px;
  }
}
card-body{
  opacity: 80%;
  background-color: $card;
  border-radius: 10px;
}
.card{
  border-radius: 10px;
}

.primary-navigation{
  li{
    &:hover{
      border-bottom:2px solid $color-accent;
    }
  }
}
.btn{
```

```

    &:hover{
      background-color: $color-accent;
    }
  }
}

```

Si assegna il colore ai vari font.

```

li{
  a{
    color: $font-title;
  }}
a{
  color: $font-title;
}

```

E si sistema la posizione di qualche elemento in My Courses.

```

.p-3{
  box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.16) 0px 3px 6px, rgba(0, 0, 0, 0.23) 0px 3px 6px;
  h5{
    padding:1%;
  }}
.block-myoverview{
  padding: 1%;
}

```

Si da uno sfondo alle card, un'ombra in modo tale che risulti in rilievo e sul video nella homepage si crea un effetto on over che al passaggio del mouse lo fa ingrandire leggermente.

```

.card-home-body {
  flex: 1 1 auto;
  min-height: 1px;
  width: 100%;
  background-color: $card;
  border-radius: 10px;
  //box-shadow: rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 2px 1px, rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 4px 2px, rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 8px 4px, rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 16px 8px, rgba(0, 0, 0, 0.09) 0px 32px 16px; }
.video-home{
  box-shadow: rgba(50, 50, 93, 0.25) 0px 13px 27px -5px, rgba(0, 0, 0, 0.3) 0px 8px 16px -8px;
  -webkit-transition:-webkit-transform 1000ms ease;
  border-radius: 3px;
  &:hover{
    -webkit-transform:scale(1.05);
  }
}

```

Questa parte è stata più complessa, e di sicuro per una persona neofita di programmazione è alquanto complicato capirne i meccanismi.

La parte più controintuitiva è che l'utente deve cercarsi le classi in modo molto macchinoso, come spiegato sopra; se Moodle fornisse un modo per reperire in

maniera più intuitiva le classi dei vari elementi del sito renderebbe il lavoro, già di per sé complesso, più semplice.

Alla fine, il risultato modificato appare come mostrato in figura (vedi fig.8).

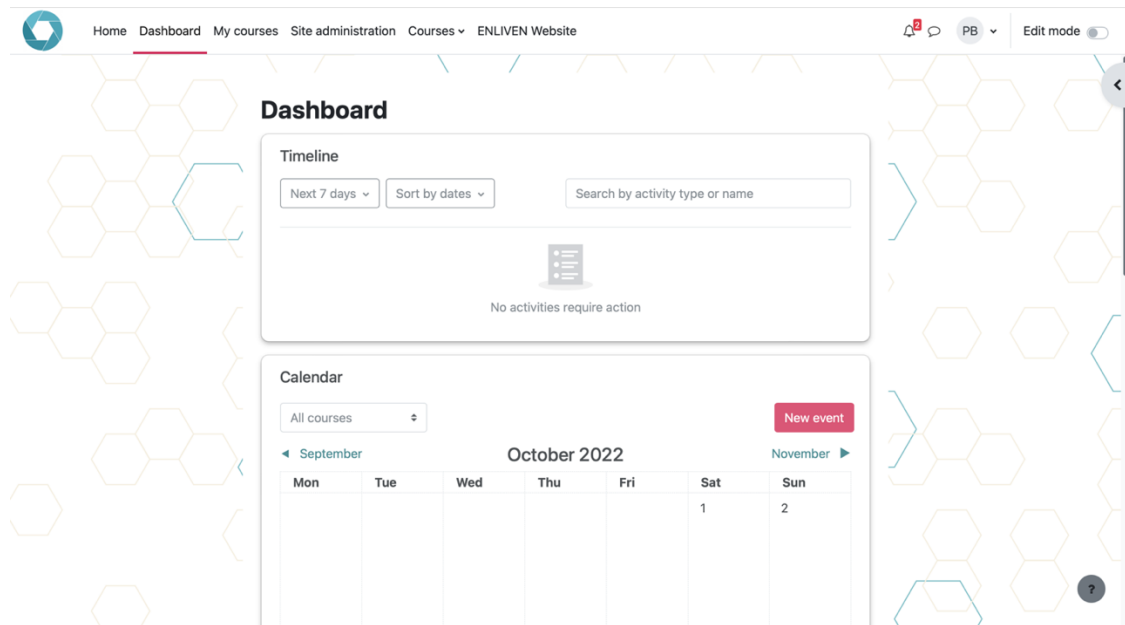
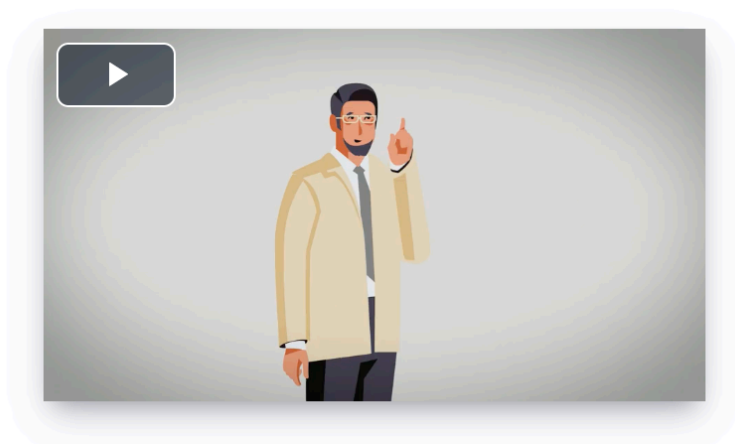


Figura 8 – Pagina finale

ENLIVEN e-Learning



ENLIVEN Project

Online education presents limitations and opportunities that can be recognised, mitigated, built upon, and used to take advantage of their positive aspects in view of present and future needs. The ENLIVEN project aims to develop foundations for an innovative international digital learning environment to support virtual mobility. Go to the project website for more information.

ENLIVEN OERs

The ENLIVEN project develops Open Educational Resources to provide basic digital competencies for e-learning, advanced tools and methods to teachers and learners, educate to a responsible online behaviour, make aware of multilingualism, diversity and inclusion principles and the foundations of European culture. Explore the e-learning modules that are being developed.



Figura 9 – Homepage

L'ultimo lavoro grafico realizzato è stata la creazione della Homepage (fig.9), una pagina nella quale è presente, da una parte una breve presentazione di cosa sia ENLIVEN e dall'altra la presentazione dei corsi offerti. Per entrambe le colonne è stato scelto di realizzare dei bottoni personalizzati, che riprendessero la Brand identity di ENLIVEN ed esprimessero chiaramente la loro funzione all'interno.

Grazie alla modalità modifica è stato possibile aggiungere degli elementi all'interno della pagina (porzioni di testo, immagini...) in due modi:

- come se fosse un semplice file di testo, con la possibilità di aggiungere mediante click su dei bottoni dei file multimediali (fig. 10).

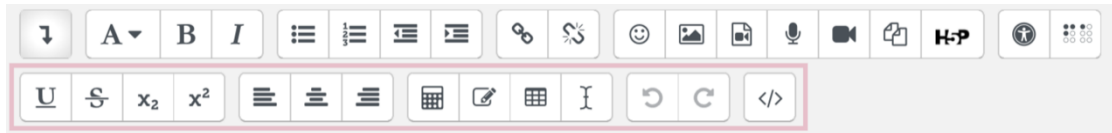


Figura 10 – Possibilità di contenuti multimediali

- Trasformando i contenuti in codice html, cliccando semplicemente sull'ultimo pulsante in basso a destra.

Una modalità interessante che Moodle offre in questo caso è la possibilità, proprio durante la modifica di passare da modifica normale a quella html con un semplice click su un pulsante.

Questo è importante perché se viene inserito qualche elemento in html è possibile subito passare all'altra modalità e vedere come risulta nella pagina e viceversa.

IV.3 Creazione di corsi e categorie

Per come è pensato ENLIVEN la struttura a livelli è la seguente:

1. Corsi
2. Topics
3. Risorse

Al primo posto, quindi come oggetto più grande, sono presenti i corsi, dei macro-gruppi dentro la quale è possibile raggruppare dei contenuti con tematica dello stesso tipo. A partire dai contenuti creati dal team di ENLIVEN i corsi da inserire erano i seguenti:

- Living and behaving in a digital world
- Digital Survival Kit for teachers and learners
- Engagement and communication tools
- Learning management system

- Diversity and inclusion
- Virtual learning
- European competences
- On the use of Digital Content Producers

Dopo l'ideazione dei vari corsi, capendo gli argomenti affrontati al loro interno è stato necessario realizzare delle categorie dentro la quale inserire questi corsi.

Al momento della creazione delle categorie è possibile scegliere: il nome della categoria (quindi l'argomento generico che riguarderà tutti i corsi al suo interno), il parente (se quella categoria è una delle principali, basta scegliere l'opzione "TOP", se al contrario è una categoria figlia di un'altra, ossia una sub-categoria è possibile selezionare la sua categoria padre), la descrizione (una breve descrizione grazie alla quale chi non è a conoscenza dei corsi al suo interno può capirne più o meno i contenuti).

Le categorie che sono state create sono:

- *Digital Competencies* (una lista di strumenti e metodi da conoscere per aumentare le proprie conoscenze digitali legate all'insegnamento)
- *Advanced Tools and Methods* (una categoria riguardante le metodologie avanzate per aumentare le conoscenze digitali).
- *Online Behaviour* (una categoria riguardante i contenuti legati a un corretto utilizzo e comportamento in rete);
- *International virtual learning environment* (una categoria riguardante i contenuti legati all'insegnamento, ma comunque accessibili a tutti);

Dentro ognuna delle categorie sono stati inseriti i corsi.

Nel creare un nuovo corso, Moodle, permette di inserire un nome completo, un nome abbreviato, e di scegliere la categoria di appartenenza; inoltre, Moodle, consente di specificare la data di inizio del corso, una di fine, una descrizione e un'immagine che lo rappresenti.

My courses

Course overview

All ▾ Search Sort by course name ▾ Card ▾

Digital identity - test
Online Behaviour
0% complete

Digital Survival Kit for teachers and learners
Digital Competencies
0% complete

Engagement and collaboration tools
Advanced Tools and Methods
0% complete

European Competences
0% complete

Learning Management
0% complete

Living and Behaving in a
0% complete

Figura 11 – Copertine dei corsi

Anche la scelta delle immagini del corso è molto importante: consente di fornire all'utente un'idea generale delle tematiche che sono affrontate all'interno del corso stesso, ma soprattutto permette di incuriosire e attrarre l'utente, dettaglio che abbiamo visto essere fondamentale per una buona UX. In particolare per questi corsi è stato scelto di utilizzare immagini che riprendessero la brand

identity di ENLIVEN (fig. 11). Oltre a quello è stato fatto un lavoro sul codice .scss per modificare la forma dentro la quale queste immagini vengono visualizzate rendendola esagonale .

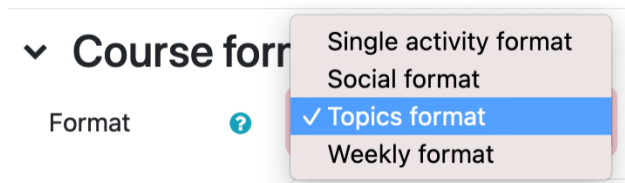


Figura 12 – Tipologie di formati

Per ogni corso è possibile scegliere il formato del corso (fig. 12): di default Moodle crea un corso diviso in “Topic” (fig. 13), ognuno con un titolo e contenente diverse tipologie di file multimediale. È possibile creare, però, anche un corso formato da un solo contenuto e in questo caso viene chiesto di specificare subito di che tipologia.

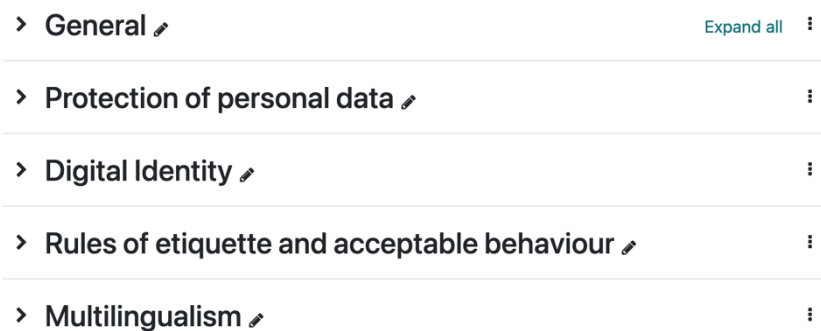


Figura 13 – Topic

All'interno dei vari Topic possiamo inserire le relative risorse (fig.14): in questo caso i contenuti inseriti sono tutti di tipo H5P¹.

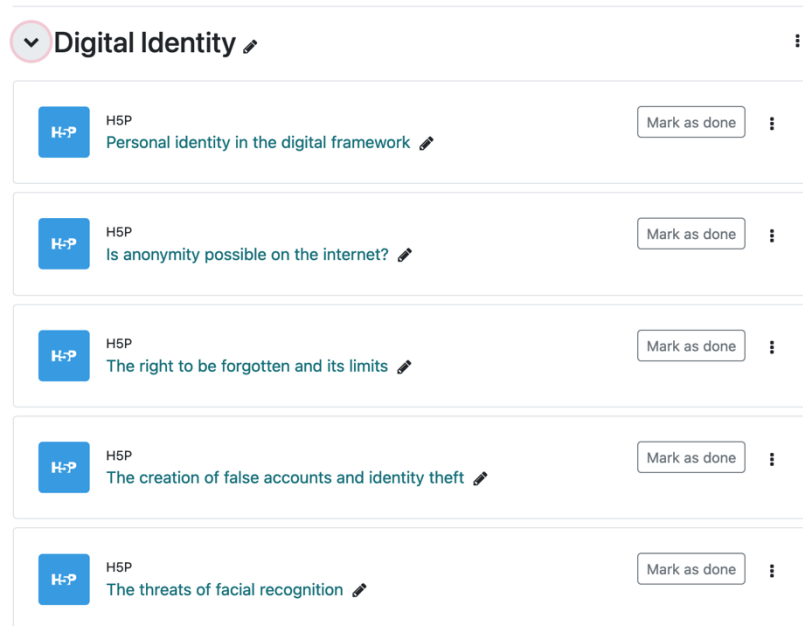


Figura 14 – Risorse

È possibile creare, però, anche un corso formato da un solo contenuto (fig.15) e in questo caso viene chiesto di specificare subito di che tipologia.

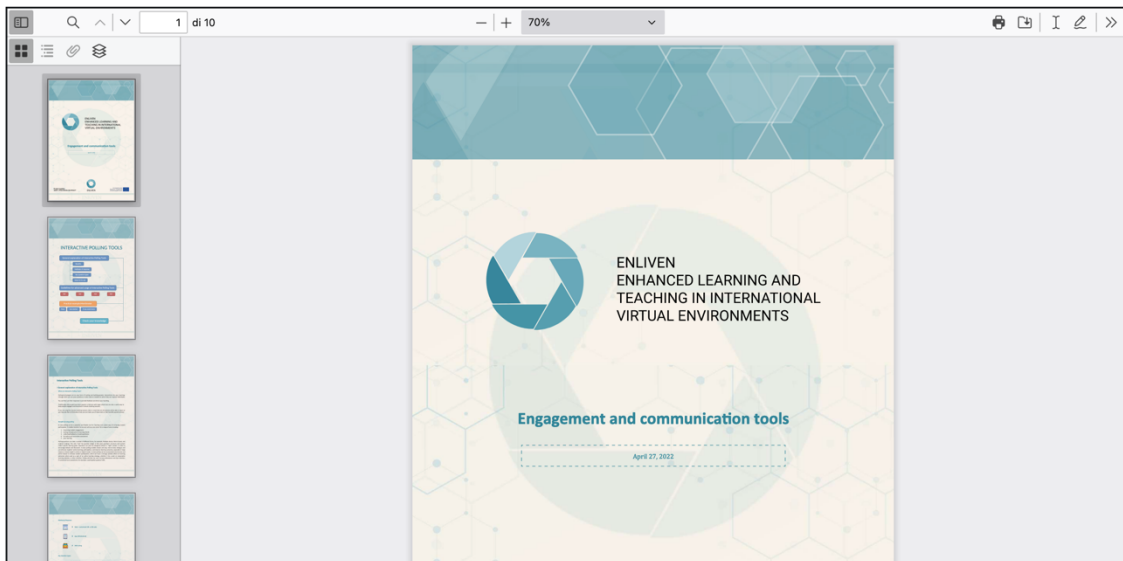


Figura 15 – Formato a contenuto singolo

In questo caso, per il corso Engagement and collaboration tools, è stato scelto di includere all'interno del corso il PDF, un'alternativa poteva essere inserire direttamente l'URL di rimando al file.

¹H5P semplifica la creazione, la condivisione e il riutilizzo di contenuti e applicazioni HTML5. H5P consente a tutti di creare esperienze Web ricche e interattive in modo più efficiente: tutto ciò che serve è un browser Web e un sito Web con un plug-in H5P.

CONCLUSIONI

Questo elaborato si è focalizzato in un primo momento sul confronto tra le due versioni di Moodle (la 3.0 e la 4.0), cercando di capire le ragioni delle differenze grafiche tra le due, ma soprattutto cercando di capire se queste modifiche si riflettono in un effettivo miglioramento della User Experience.

In un secondo momento è stato presentato il progetto ENLIVEN, progetto il cui obiettivo chiave è la digitalizzazione dell'istruzione; esso è stato il punto di partenza stilistico per le modifiche apportate a Moodle: infatti la parte pratica di questo elaborato ha delineato la personalizzazione di tale sito seguendo la Brand Identity di ENLIVEN. Il lavoro svolto ha quindi permesso la brandizzazione della piattaforma Moodle e, tramite la riorganizzazione dei corsi, ha reso la piattaforma maggiormente fruibile: ogni scelta infatti è stata guidata dall'immedesimazione in uno studente tipo, cercando di rendere il più lineare possibile il percorso che egli deve effettuare nell'utilizzo di questo sito.

Un importante limite riscontrato durante l'esecuzione di queste modifiche è stata la mancanza di numerose opzioni di personalizzazione: è possibile creare corsi in maniera semplice ma non è particolarmente intuitivo l'adattamento di tali corsi alle proprie necessità.

In tal senso un possibile sviluppo futuro è l'ampliamento e semplificazione delle opzioni di personalizzazione, in modo da permettere la creazione di corsi più funzionali.

Un altro aspetto fondamentale su cui è necessario investire è la continua formazione, digitale e contenutistica, di coloro che creano i corsi in modo da migliorare la qualità dei contenuti proposti agli studenti.

Altri possibili sviluppi riguardano l'aggiunta di descrizioni accattivanti ai vari corsi e l'inserimento di ulteriori topic ai corsi già presenti: in questo modo sarà possibile invogliare sempre più studenti all'utilizzo di questa piattaforma.

Il filo conduttore di questo elaborato è stata la User Experience, e nell'esecuzione della parte pratica è emerso quanto sia difficile l'immedesimazione nell'utente e in tutte le difficoltà che egli potrebbe incontrare; non bisogna solo creare una piattaforma che funzioni bene e che risulti esteticamente pulita e chiara, bisogna renderla efficiente per colui che la utilizza.

Come dice Antoine de Saint-Exupéry: *"Un designer sa che ha raggiunto la perfezione non quando non c'è più niente da aggiungere, ma quando non c'è più niente da togliere!"*.

BIBLIOGRAFIA

“La caffettiera del masochista”, Donald Norman

SITOGRAFIA

<https://www.enlivenproject.eu/it/paginaprincipale/> (Visitato il 24 Ottobre 2022)

<https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/user-interface-UI> (Visitato il 25 Ottobre 2022)

<https://sites.google.com/site/iumbr20112012/personae-per-gli-scenari-d-uso-esempi-di-scenari-d-uso> (Visitato il 28 Ottobre 2022)

<https://uxdesign.cc/more-psychological-principles-for-product-designers-5e70dc4637b6> (Visitato il 28 Ottobre 2022)

<https://alessandroiannella.com/progettazione-didattica/universal-design-for-learning/> (Visitato il 30 Ottobre 2022)

<https://www.insidemarketing.it/glossario/definizione/brand-identity/> (Visitato il 12 Novembre 2022)

<https://www.boraso.com/blog/usabilita-vs-user-experience-quali-sono-i-ruoli-coinvolti-e-le-principali-differenze/> (Visitato il 16 Novembre 2022)

https://www.treccani.it/vocabolario/brandizzazione_%28Neologismi%29/ (Visitato il 16 Novembre 2022)

<https://www.brainpull.com/it/blog-agenzia-di-comunicazione/come-costruire-una-brand-identity-di-successo-in-5-step-guida-completa.html>

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio i miei genitori, senza di loro non sarei arrivato a raggiungere questo traguardo, capaci di darmi delle spinte nei momenti giusti, con la straordinaria capacità di non farmi sentire inadeguato nonostante le mie evidentissime lacune nello studio.

Ringrazio mia mamma per l'abilità nell'essere spalla quando ero giù e nell'essere sprono quando non sapevo come fare.

Ringrazio mio babbo, osservatore attento, capace di cogliere i momenti perfetti nel quale dare il suo sostegno.

Ringrazio Vitto, supporto silenzioso fondamentale, una presenza costante nella mia vita senza la quale non saprei come fare. Ringrazio i suoi sorrisi, i suoi pianti, le attenzioni che richiede e quelle che rifiuta, perché capaci di farmi apprezzare di più tutto.

Ringrazio i miei nonni, che mi hanno viziato quando serviva e che mi porto e porterò sempre con me.

Ringrazio tutta la mia famiglia, grande, ma capace di essere, comunque, sempre al mio fianco sul cammino. Ringrazio ognuno per essere stato capace di strapparmi un sorriso, di prendermi in giro, di ironizzare insieme a me sulla mia "capacità" di "masticare libri". Ringrazio i miei zii per avermi spinto fin da bambino oltre i miei limiti. Ringrazio i miei cugini per avermi dato un punto d'ispirazione costante, ognuno a modo suo.

Ringrazio gli scout, una famiglia e uno stile di vita.

Ringrazio tutte le persone che ho incontrato sulla mia strada e che mi hanno dato qualcosa anche con una semplice chiacchierata.

Ringrazio Ali e Leo, senza i quali sarei ancora lì a fissare i miei appunti nella vana speranza che per osmosi le nozioni entrino in testa. Li ringrazio per avermi reso questo tempo all'università bello.

Ringrazio Leo per le sue smattate improvvise.

Ringrazio Ali per avermi adottato fin dal primo giorno. Tanta pazienza.

Ringrazio i miei vecchi compagni di corso per avermi fatto sentire in una famiglia fin da subito.

Ringrazio chi ha condiviso con me la lentezza nello studio e non mi ha fatto sentire solo.

Ringrazio tutte le chiacchierate serali.

Ringrazio tutti quelli che hanno contribuito in qualche modo a questo percorso anche se magari ora hanno preso altre strade.

Ringrazio i Ciancio per le serate, i confronti, le vacanze, l'amicizia. Avrei troppe cose da ringraziare, siete un riferimento troppo importante per me.

Ringrazio Sara, che mi è stata vicina nell'ultima parte di questo percorso, senza la quale inglese sarebbe ancora il mio principale incubo e continuerei ancora a mettere plurali dove non ci sono (Ske li metto ancora "sss"). Ma soprattutto la ringrazio per la sua capacità incredibile di darmi forza quando serve, perché senza di questa probabilmente non sarei arrivato fino a qui.

Ringrazio Toni Braxton e George Michael che mi fanno cantare a squarciagola.

Ringrazio la "Leggerezza, che leggerezza non è superficialità, ma planare sulle cose dall'alto"

Ringrazio me stesso di essermi preso qualche volta sul serio.

Vi voglio bene.