



Attività	Manuale piattaforma esercizi
Progetto	Omniacare
Autori	Michele Castriotta, Luca Palumbo
Versione	2.0

Contenuti

1. Piattaforma esercizi.....	3
1.1. Dati anagrafici.....	6
1.2. Tipologia Attività.....	6
1.3. Dati input.....	8
1.4. Riepilogo.....	10
2. Giochi.....	11
2.1. Rimando.....	11
2.1.1. Descrizione del gioco.....	11
2.1.2. Gioco.....	12
2.2. Memory.....	15
2.2.1. Descrizione del gioco.....	15

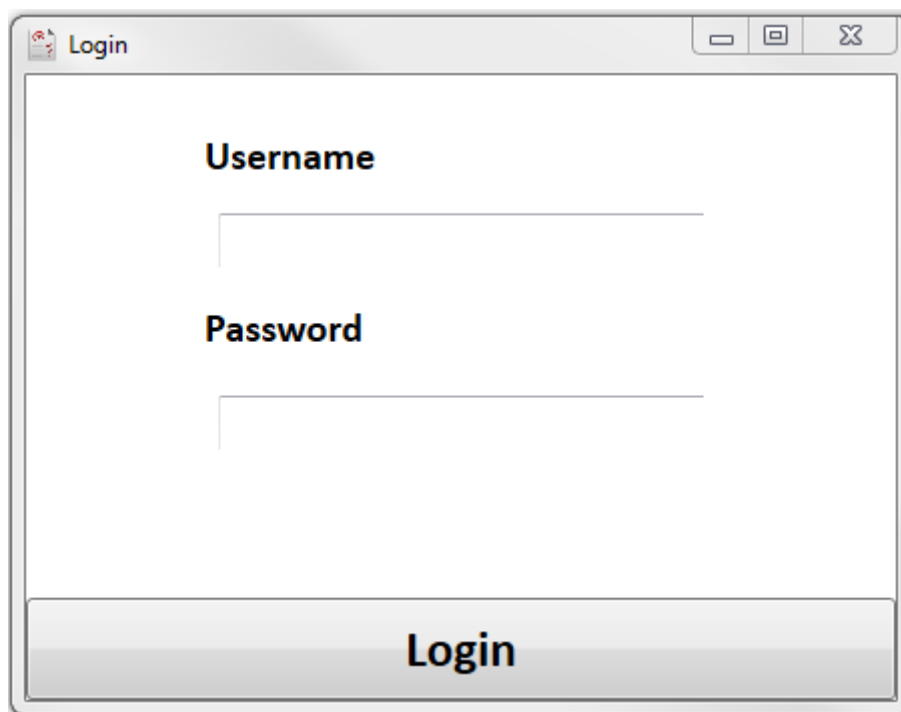


2.2.2.	Gioco.....	16
2.3.	Contasillabe	18
2.3.1.	Descrizione del gioco	18
2.3.2.	Gioco.....	19

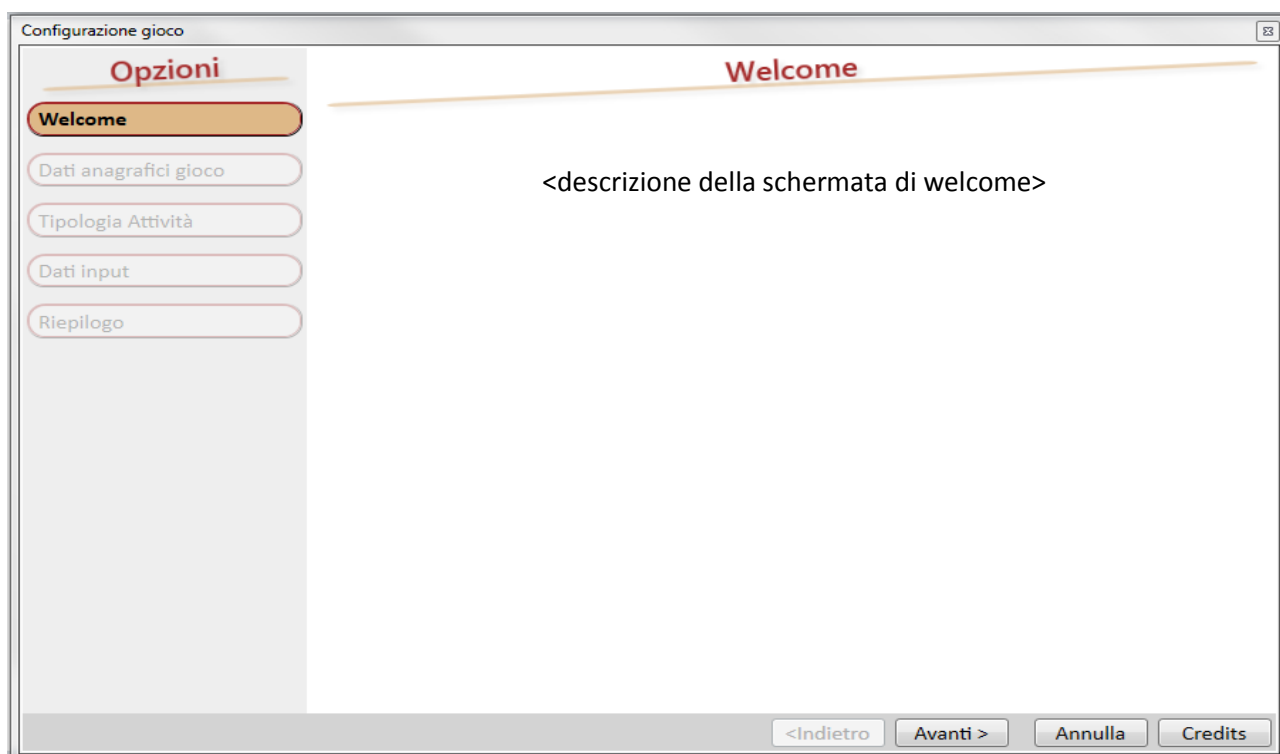
1. Piattaforma esercizi

La piattaforma esercizi, intesa come il modulo che gestisce l'avvio dei singoli esercizi, così come del loro risultato (chiamato in seguito "modulo gestore"), consente il lancio degli esercizi configurati sulla piattaforma OmniaCare.

All'avvio il gestore mostra la schermata di login che consente all'utente "Configuratore" di lanciare i vari giochi disponibili sulla piattaforma:

A screenshot of a web browser window titled 'Login'. The window contains two input fields: one labeled 'Username' and one labeled 'Password'. Below these fields is a large, grey, rounded button labeled 'Login'. The window has standard OS window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Inseriti username e password, è mostrato all'utente la seguente schermata:



Il modulo di gestione esercizi è suddiviso in tre parti:

- Menù laterale contenente le varie schede.



- Parte principale nella quale sono mostrate le varie opzioni per configurare gli esercizi.

Welcome

<descrizione della schermata di welcome>

- Pulsanti di navigazione tramite i quali è possibile muoversi tra le varie schermate oppure annullare l'esecuzione del gestore

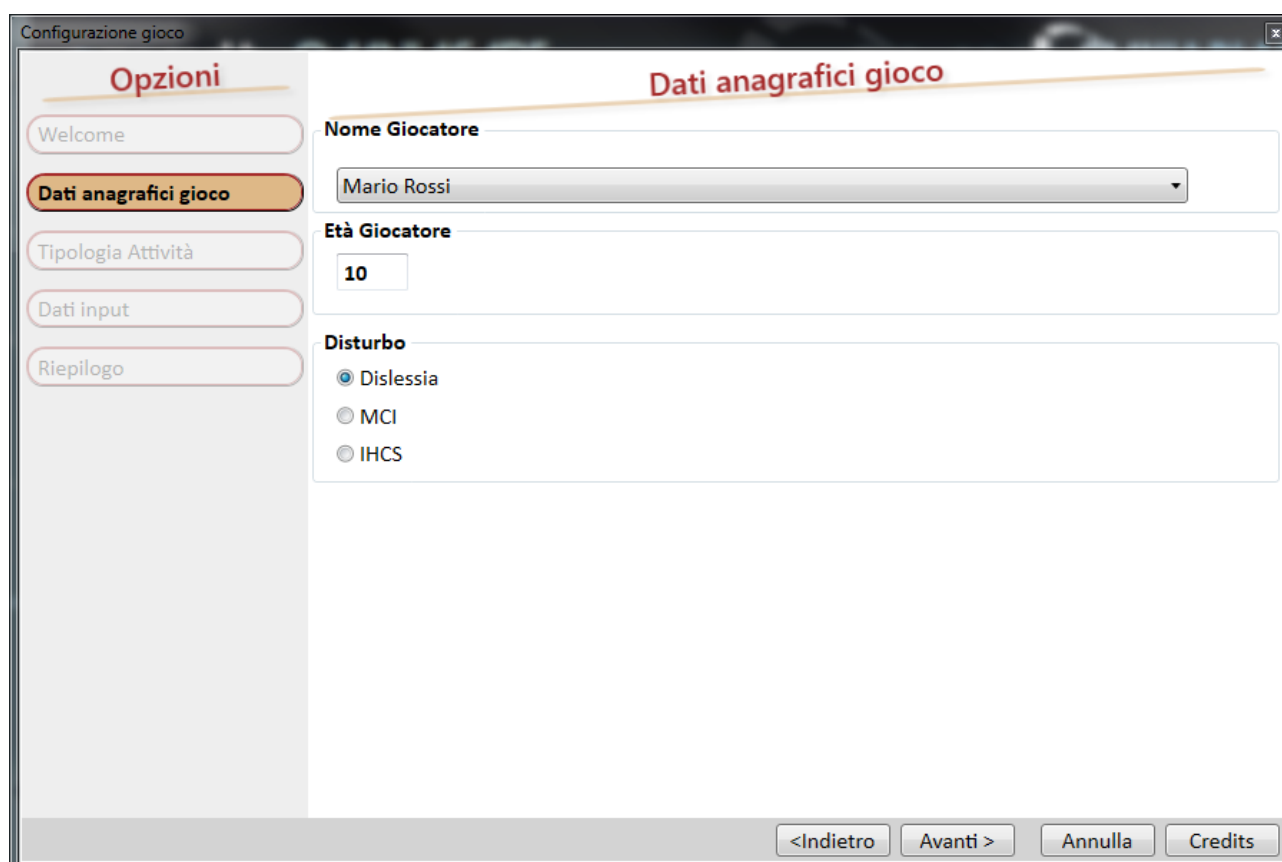


Per muoversi tra le varie schede, si utilizzano i pulsanti Avanti e Indietro che sono attivati/disattivati in automatico dal gestore. Il pulsante Avanti è attivato solo se nella schermata attuale sono compilati tutti i campi.

1.1. Dati anagrafici

La schermata consente di impostare il giocatore tramite menù a tendina che andrà a eseguire l'esercizio. I giocatori disponibili saranno tutti gli utenti associati all'utente "Configuratore" che ha eseguito l'accesso al gestore. I giocatori sono configurabili solo tramite la piattaforma OmniaCare.

Selezionando un giocatore, il campo Età è compilato in automatico dal gestore.



The screenshot shows a software window titled "Configurazione gioco". On the left, there is a sidebar menu under the heading "Opzioni" with buttons for "Welcome", "Dati anagrafici gioco" (which is highlighted), "Tipologia Attività", "Dati input", and "Riepilogo". The main area is titled "Dati anagrafici gioco" and contains the following fields:

- Nome Giocatore:** A dropdown menu currently showing "Mario Rossi".
- Età Giocatore:** A text input field containing the number "10".
- Disturbo:** A section with three radio button options: "Dislessia" (which is selected), "MCI", and "IHCS".

At the bottom of the window, there are four navigation buttons: "<Indietro", "Avanti >", "Annulla", and "Credits".

1.2. Tipologia Attività

Consente di selezionare l'attività da svolgere. Nell'esempio che segue, si fa riferimento ai giochi della tipologia "Giochi Dislessia". Selezionando l'attività in automatico il gestore mostra i giochi disponibili. Per questo esempio, i giochi disponibili sono:

- Rimando

- Memory
- Contasillabe

Configurazione gioco

Opzioni

Welcome

Dati anagrafici gioco

Tipologia Attività

Dati input

Riepilogo

Tipologia Attività

Attività

Giochi Dislessia

Gioco

Rimando

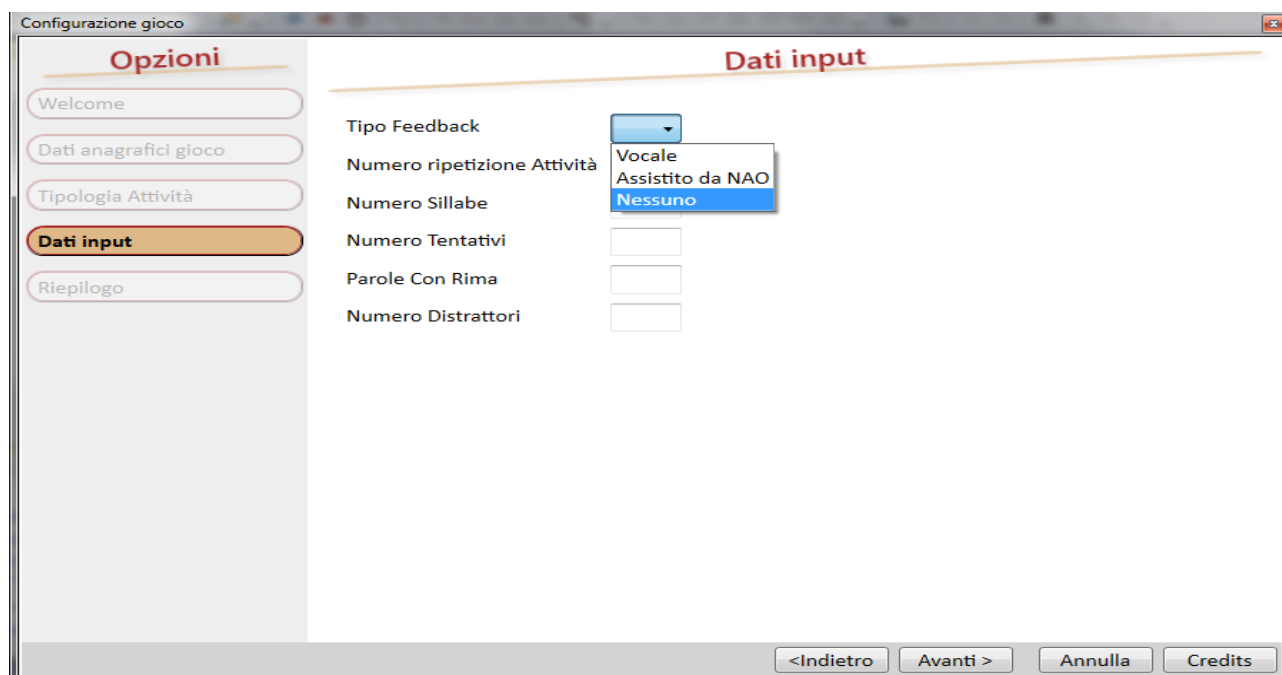
Memory

Contasillabe

<Indietro Avanti > Annulla Credits

1.3. Dati input

In base al gioco selezionato, il gestore mostra quali sono i parametri necessari per il lancio dello stesso.

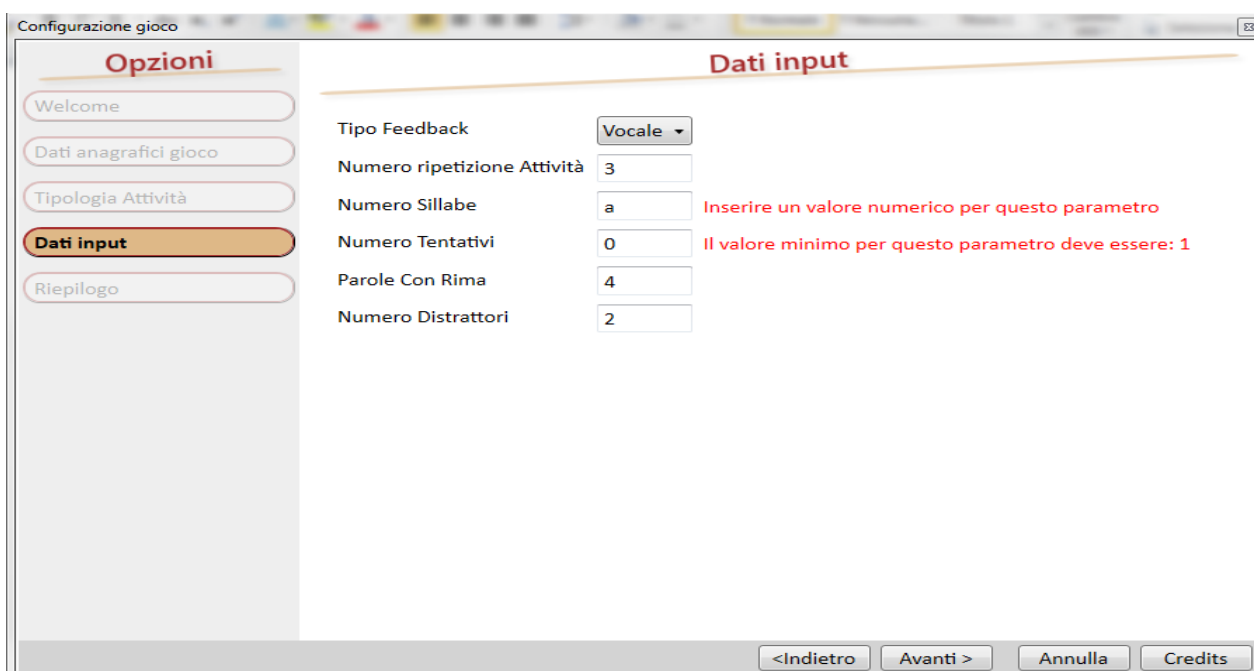


The screenshot shows a window titled "Configurazione gioco" with a sidebar on the left labeled "Opzioni" containing buttons for "Welcome", "Dati anagrafici gioco", "Tipologia Attività", "Dati input" (highlighted), and "Riepilogo". The main area is titled "Dati input" and contains the following parameters:

Parametro	Valore
Tipo Feedback	Vocale
Numero ripetizione Attività	
Numero Sillabe	
Numero Tentativi	
Parole Con Rima	
Numero Distrattori	

The "Tipo Feedback" dropdown menu is open, showing options: "Vocale", "Assistito da NAO", and "Nessuno". At the bottom of the window are buttons for "<Indietro", "Avanti >", "Annulla", and "Credits".

Per ogni parametro il gestore indica anche i possibili valori ammessi.



The screenshot shows the same "Configurazione gioco" window with values entered in the "Dati input" section:

Parametro	Valore	Nota
Tipo Feedback	Vocale	
Numero ripetizione Attività	3	
Numero Sillabe	a	Inserire un valore numerico per questo parametro
Numero Tentativi	0	Il valore minimo per questo parametro deve essere: 1
Parole Con Rima	4	
Numero Distrattori	2	

The "Numero Sillabe" field contains the letter 'a' and has a red error message: "Inserire un valore numerico per questo parametro". The "Numero Tentativi" field contains '0' and has a red error message: "Il valore minimo per questo parametro deve essere: 1". The sidebar and bottom buttons are the same as in the previous screenshot.

Inseriti tutti i parametri correttamente, il gestore sbloccherà il pulsante Avanti.

Configurazione gioco

Opzioni

- Welcome
- Dati anagrafici gioco
- Tipologia Attività
- Dati input**
- Riepilogo

Dati input

Tipo Feedback	Vocale ▾
Numero ripetizione Attività	3
Numero Sillabe	4
Numero Tentativi	3
Parole Con Rima	2
Numero Distrattori	2

<Indietro Avanti > Annulla Credits

1.4. Riepilogo

La schermata di riepilogo, consente di visualizzare tutti i parametri inseriti, è possibile quindi modificarli in caso di errore muovendosi con i pulsanti di navigazione, avanti e indietro.



Riepilogo	
Giocatore	Mario Rossi
Età giocatore	10 anni
Disturbo	Dislessia
Attività	Rimando
Tipo Attività	Giochi Dislessia
Tipo Feedback	Vocale
Numero ripetizione Attività	3
Numero Silabe	4
Numero Tentativi	3
Parole Con Rima	2
Numero Distrattori	2

Per lanciare il gioco è sufficiente utilizzare il pulsante Avvia.

2. Giochi

In questa sezione si descrivono gli esercizi presenti sulla piattaforma; come indicato in precedenza, i giochi sono raggiungibili in base alla loro categoria di appartenenza.

2.1. Rimando

Categoria: Dislessia

Il gioco rimando consiste nella visualizzazione a video di un certo numero di immagini scelte in base alle impostazioni iniziali. Tra le parole visualizzate alcune fanno rima altre no. Il bambino deve scegliere cliccando sulle parole che fanno rima.

2.1.1. Descrizione del gioco

Avviato il gioco l'assistente Vocale oppure NAO, spiegheranno il funzionamento del gioco (in base alle opzioni selezionate in fase di configurazione del gioco). Il giocatore può scegliere in qualsiasi momento di avviare il gioco cliccando sul pulsante AVANTI.



Tempo	_____
Risposte Esatte	0
Numero Tentativi	0
Tentativi Utilizzati	0 di 2



Il gioco consiste nella visualizzazione a video di un certo numero di immagini o parole. Tra le parole visualizzate, alcune fanno rima, altre no. Seleziona le parole che fanno rima cliccando sulle carte

AVANTI

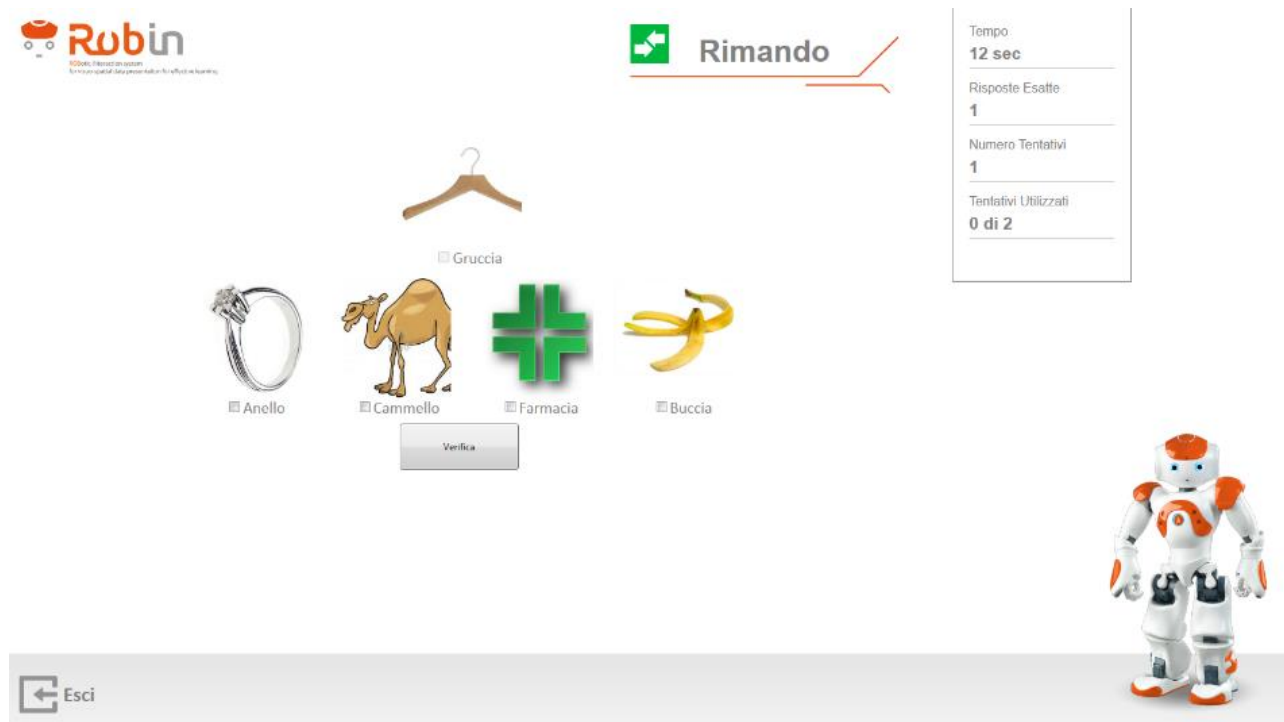


2.1.2. Gioco

Il gioco mostra all'utente una serie di immagini in base ai parametri selezionati dal gestore.

A destra è presente un box di riepilogo che indica i seguenti parametri:

- Tempo: indica il tempo trascorso da quando sono mostrate le carte al giocatore. Il timer è fermato ogni qual volta il giocatore clicca sul pulsante Verifica e viene avviato automaticamente dopo aver restituito al giocatore il feedback.
- Risposte Esatte: indica il numero di risposte esatte date dal giocatore
- Numero Tentativi: indica il numero di tentativi utilizzati per completare l'esercizio
- Tentativi Utilizzati: indica il numero di tentativi a disposizione del giocatore per portare a termine l'esercizio



Robinson
Robinson è un robot di nome Robinson. Il suo nome è Robinson. Il suo nome è Robinson.

Rimando

Gruccia

Anello

Cammello


Farmacia

Buccia

Verifica

Tempo	12 sec
Risposte Esatte	1
Numero Tentativi	1
Tentativi Utilizzati	0 di 2

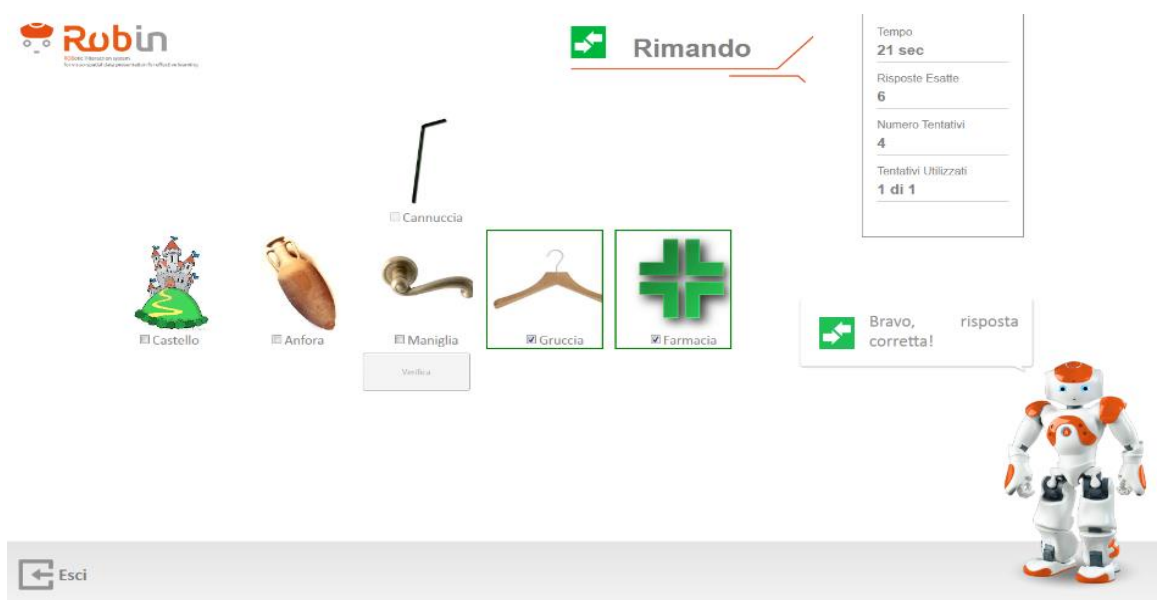
Esci



Cliccando sull'immagine di una carta, l'assistente vocale o NAO pronunciano la parola rappresentata.

Dopo aver selezionato le carte, cliccando sul pulsante verifica, è possibile ottenere un feedback.

- Vocale: se selezionato dal gestore (tramite l'audio del PC è fornito un feedback al giocatore, sia positivo sia negativo.)
- NAO: se selezionato dal gestore (NAO, fornisce un feedback al giocatore, sia positivo sia negativo.)
- Nessuno: se selezionato dal gestore, il giocatore avrà un feedback solo Visivo.



Il feedback visivo sarà sempre attivo a prescindere dalla scelta prima effettuata.

 **Rimando**

Tempo	17 sec
Risposte Esatte	1
Numero Tentativi	2
Tentativi Utilizzati	1 di 1

 Bottiglia
 Cicogna
 Latte
 Arancia
 Cammello
 Pecora
 Pennello

 Ritenta!



 Esci

Al termine del gioco, è mostrato all'utente un box di Riepilogo con i risultati del gioco.



Risultati

Tempo	1 min 5 sec
Risposte Esatte	8
Risposte non date	0
Tentativi Utilizzati	9



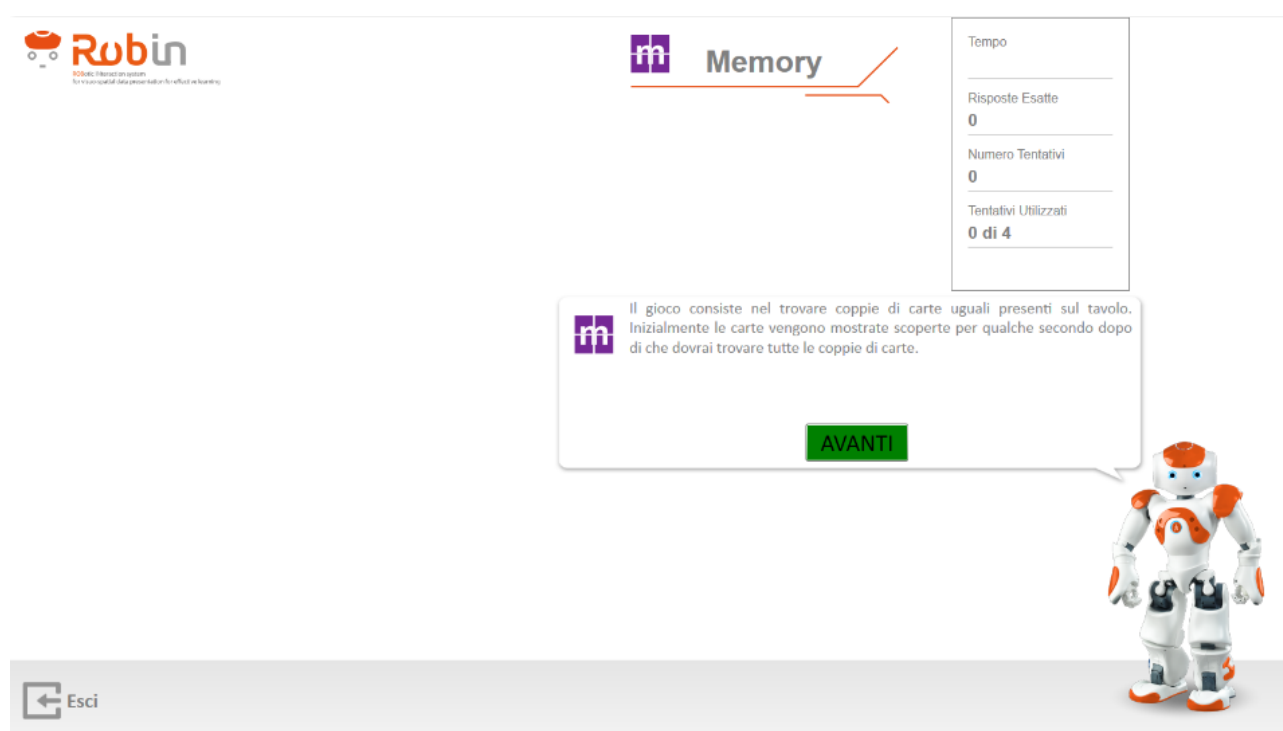
I risultati della partita sono salvati in automatico sulla piattaforma OmniaCare.

2.2. Memory

Il gioco consiste nel mostrare le carte (immagini e/o testo) a video, tenendo conto delle opzioni inserite tramite il Gestore.

2.2.1. Descrizione del gioco

Avviato il gioco l'assistente Vocale oppure NAO, spiegheranno il funzionamento del gioco (in base alle opzioni selezionate in fase di configurazione del gioco). Il giocatore può scegliere in qualsiasi momento di avviare il gioco cliccando sul pulsante AVANTI.



Robin
Robotic Assistant on wheels
for conceptual design and for effect in learning


ff Memory

Tempo	
Risposte Esatte	0
Numero Tentativi	0
Tentativi Utilizzati	0 di 4

ff Il gioco consiste nel trovare coppie di carte uguali presenti sul tavolo. Inizialmente le carte vengono mostrate scoperte per qualche secondo dopo di che dovrai trovare tutte le coppie di carte.

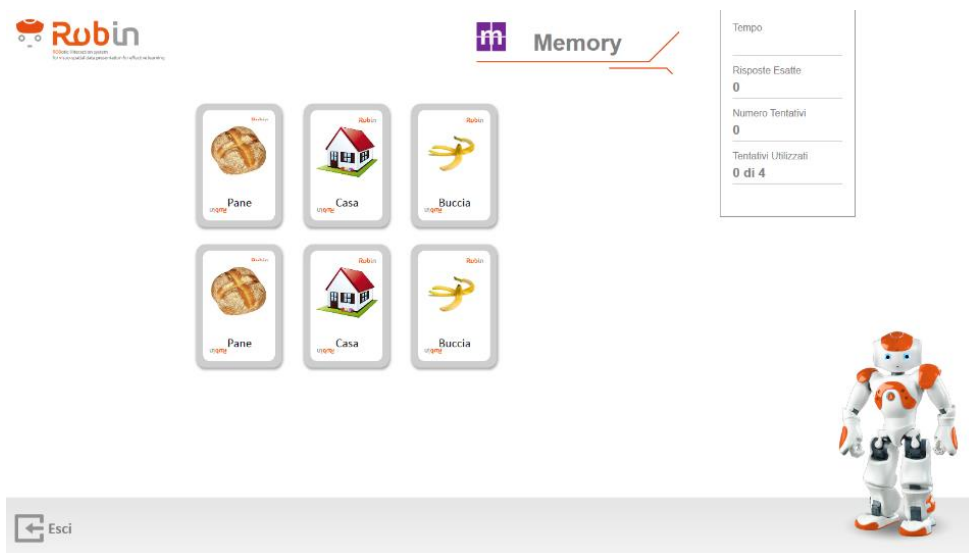
AVANTI

Esci

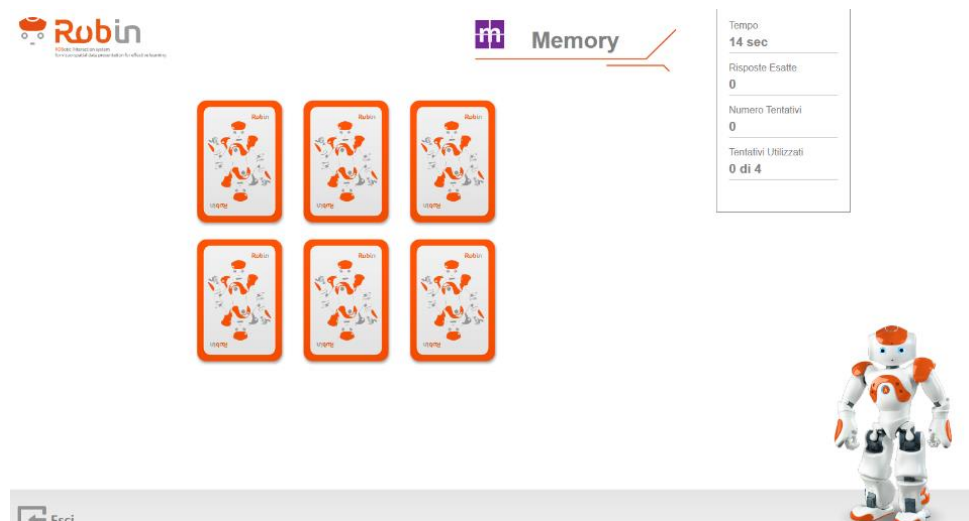


2.2.2. Gioco

Il gioco mostra all'utente per un periodo limitato (configurabile tramite gestore) una serie di coppie di carte mischiate sul tavolo.



Le carte sono nascoste e il gioco può iniziare.



A destra è presente un box di riepilogo che indica i seguenti parametri:

- Tempo: indica il tempo trascorso da quando sono mostrate le carte al giocatore. Il timer è fermato ogni qual volta il giocatore clicca sul pulsante Verifica e è avviato automaticamente dopo aver restituito al giocatore il feedback.
- Risposte Esatte: indica il numero di risposte esatte date dal giocatore
- Numero Tentativi: indica il numero di tentativi utilizzati per completare l'esercizio
- Tentativi Utilizzati: indica il numero di tentativi a disposizione del giocatore per portare a termine l'esercizio

Al termine del gioco è mostrato all'utente un box di Riepilogo con i risultati del gioco.



Tempo	1 min 13 sec
Risposte Esatte	3
Tentativi Utilizzati	4

ESCI

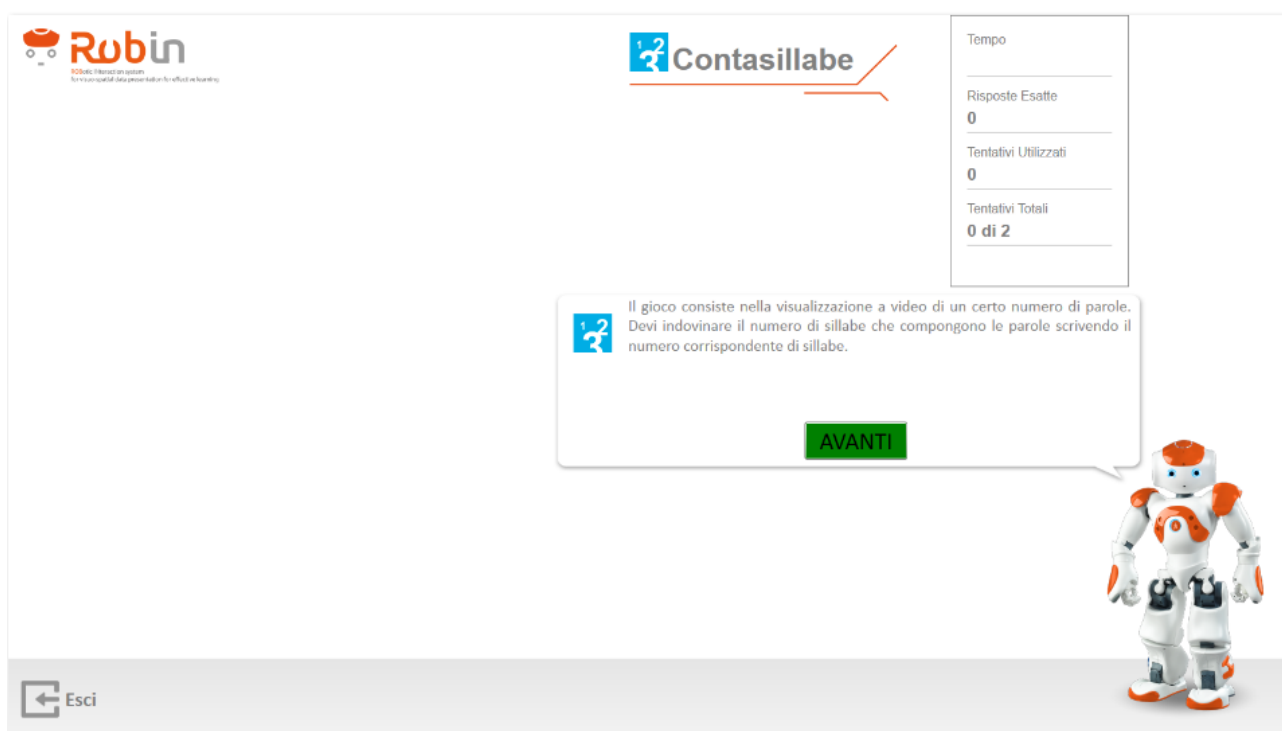


2.3. Contasillabe

Il gioco consiste nella visualizzazione a video di un certo numero di parole. Il bambino deve indovinare il numero di sillabe che compongono le parole scrivendo il numero corrispondente di sillabe.

2.3.1. Descrizione del gioco

Avviato il gioco l'assistente Vocale oppure NAO, spiegheranno il funzionamento del gioco (in base alle opzioni selezionate in fase di configurazione del gioco). Il giocatore può scegliere in qualsiasi momento di avviare il gioco cliccando sul pulsante AVANTI.



Robin
Roboti Interattivi in grado di riconoscere il linguaggio naturale e di rispondere in modo efficace e preciso.


Contasillabe

Tempo	
Risposte Esatte	0
Tentativi Utilizzati	0
Tentativi Totali	0 di 2

Il gioco consiste nella visualizzazione a video di un certo numero di parole. Devi indovinare il numero di sillabe che compongono le parole scrivendo il numero corrispondente di sillabe.

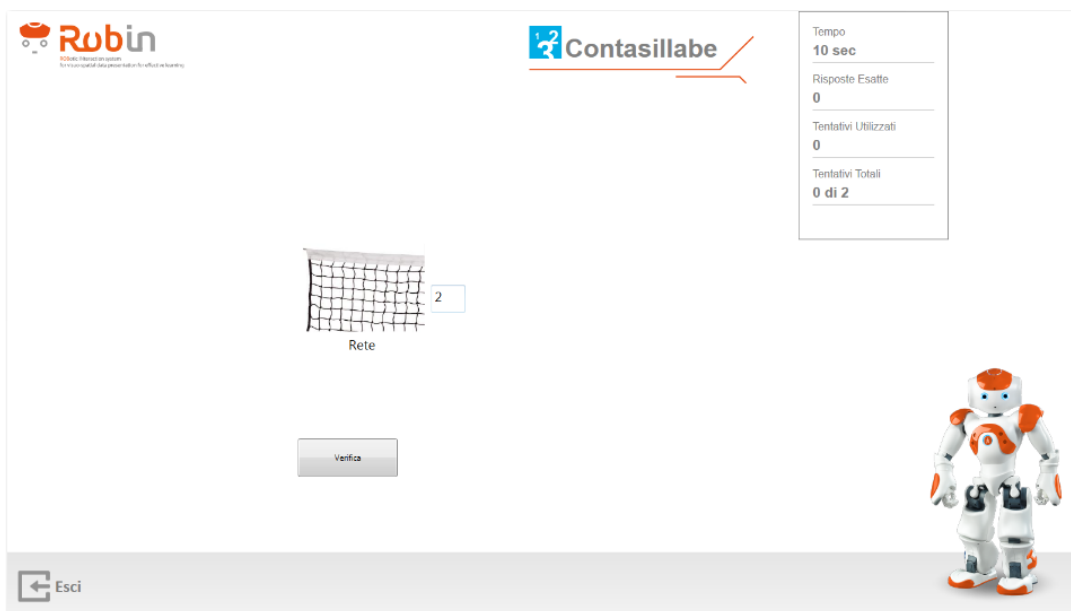
AVANTI

Esci

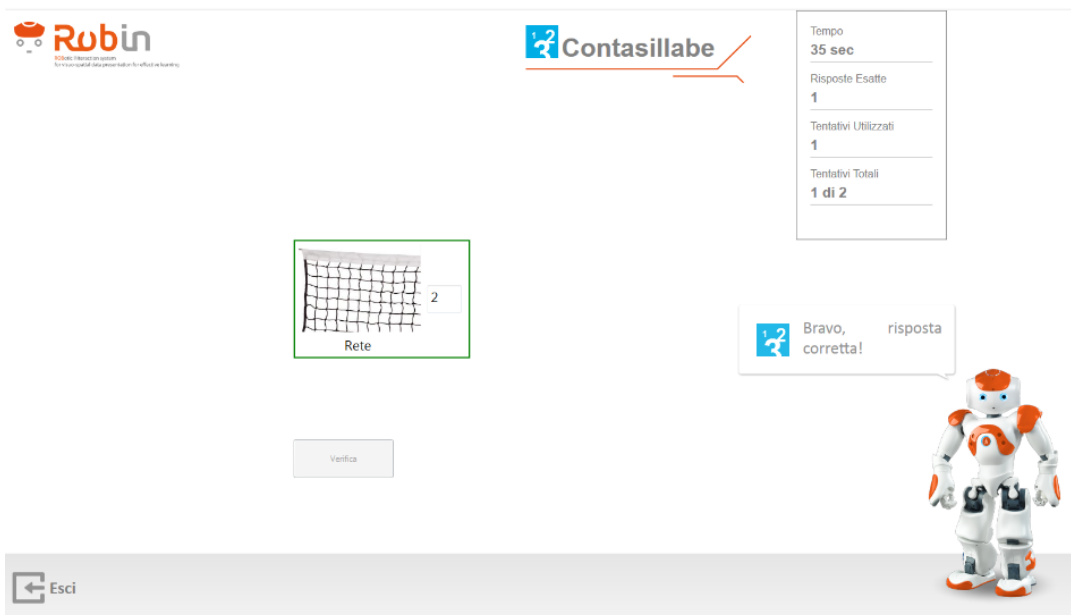


2.3.2. Gioco

Il gioco mostra all'utente una serie di immagini. L'utente deve inserire il numero di sillabe nella casella di testo.



Cliccando sul pulsante verifica, l'assistente vocale oppure NAO, fornirà un feedback sia positivo sia negativo.



The screenshot displays the eresult interface for a word recognition task. At the top left is the 'Robin' logo. In the center, a white bathtub is shown in a black square, with the word 'Vasca' below it and a small box containing the number '5'. Below the image is a 'Verifica' button. At the top right is the 'Contasillabe' logo. To its right is a statistics box with the following data:

Tempo	1 min 43 sec
Risposte Esatte	1
Tentativi Utilizzati	2
Tentativi Totali	1 di 2

Below the statistics is a speech bubble with the text 'Ritenta!' and a small robot icon. At the bottom right is a 3D rendering of a white and orange robot. At the bottom left is an 'Esci' button with a back arrow icon.

A destra è presente un box di riepilogo che indica i seguenti parametri:

- Tempo: indica il tempo trascorso da quando vengono mostrate le carte al giocatore. Il timer è fermato ogni qual volta il giocatore clicca sul pulsante Verifica e è avviato automaticamente dopo aver restituito al giocatore il feedback.
- Risposte Esatte: indica il numero di risposte esatte date dal giocatore
- Numero Tentativi: indica il numero di tentativi utilizzati per completare l'esercizio
- Tentativi Utilizzati: indica il numero di tentativi a disposizione del giocatore per portare a termine l'esercizio

Al termine del gioco, è mostrato all'utente un box di Riepilogo con i risultati del gioco.



fn	Risultati	
Tempo		1 min 13 sec
Risposte Esatte		3
Tentativi Utilizzati		4
ESCI		





Attività	Manuale piattaforma web
Progetto	OmniaCare
Autori	Luca Palumbo
Versione	1.0



Contenuti

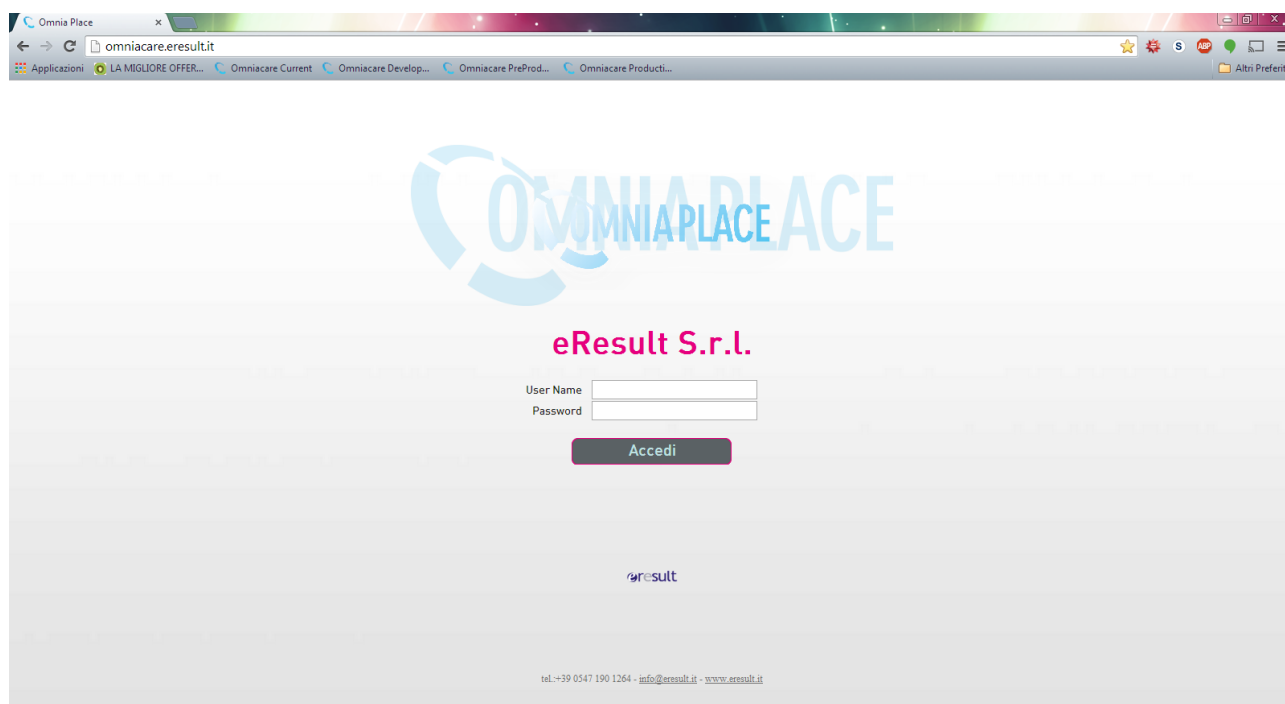
1. Informazioni generali.....	2
2. Accesso al portale.....	2
3. Nuovo utente.....	2
3.1. Associazione utente a operatore medico.....	4
4. Piattaforma esercizi.....	5

1. Informazioni generali

La piattaforma OmniaCare (disponibile all'indirizzo <http://omniacare.eresult.it/Index.aspx>) fornisce la gestione completa, per diverse categorie di utenti, di informazioni relative a persone che necessitano di monitorare il proprio stato di salute o, in linea generale, alla propria condizione di vita.

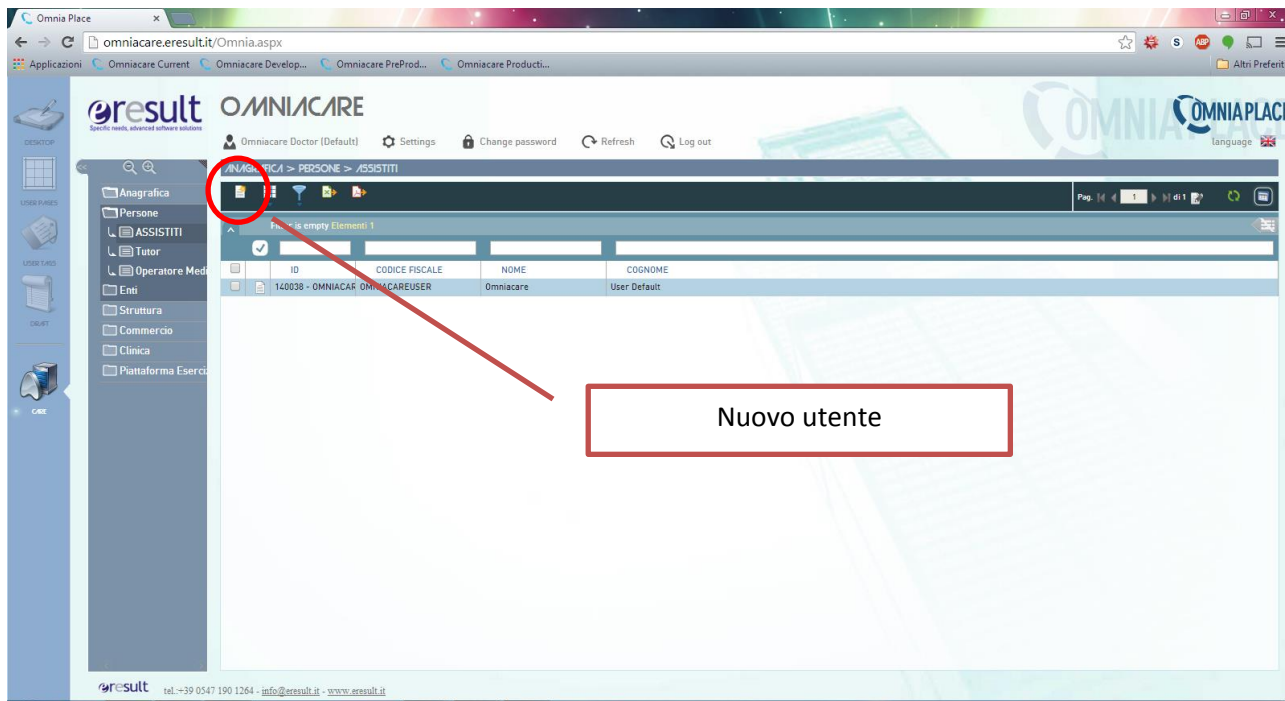
2. Accesso al portale

Collegandosi all'indirizzo indicato, comparirà la schermata indicate in seguito, nella quale è possibile specificare nome utente e password.

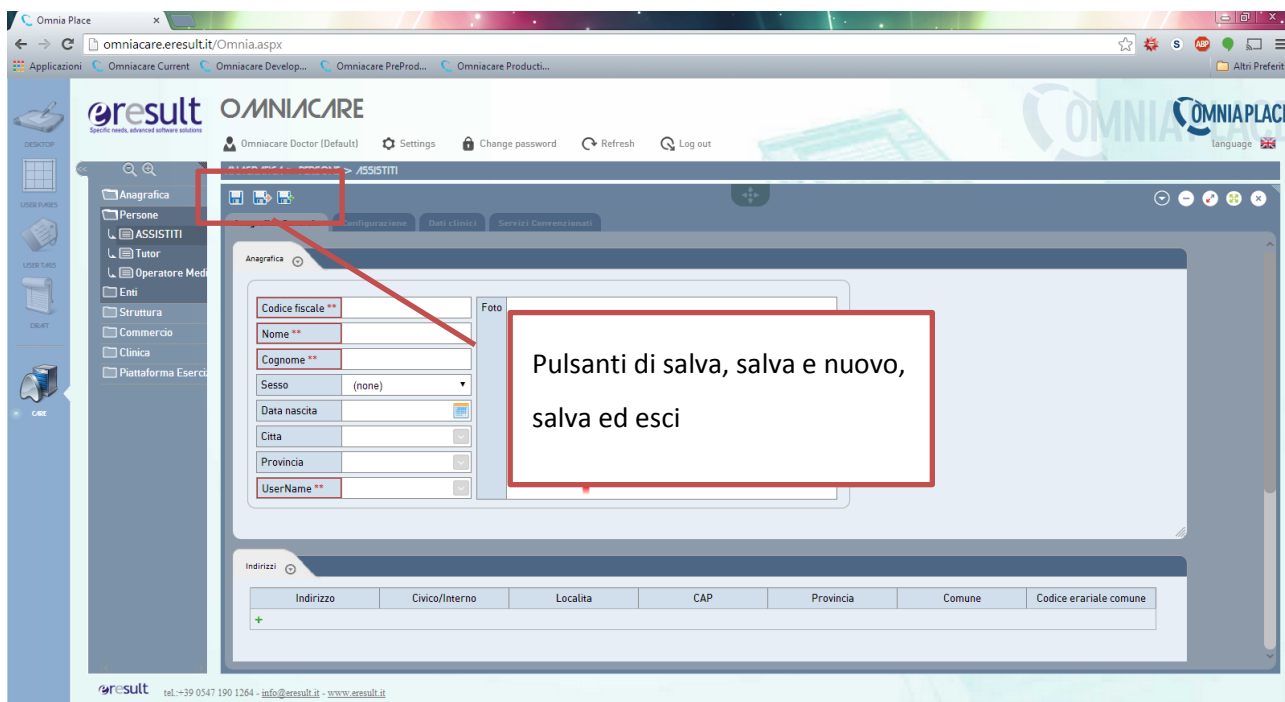


3. Nuovo utente

Per inserire un nuovo utente nel Sistema, è sufficiente navigare la struttura come indicato nell'immagine seguente (CARE > Anagrafica > Persone > Assistiti), e quindi cliccare sul pulsante di "Nuovo".



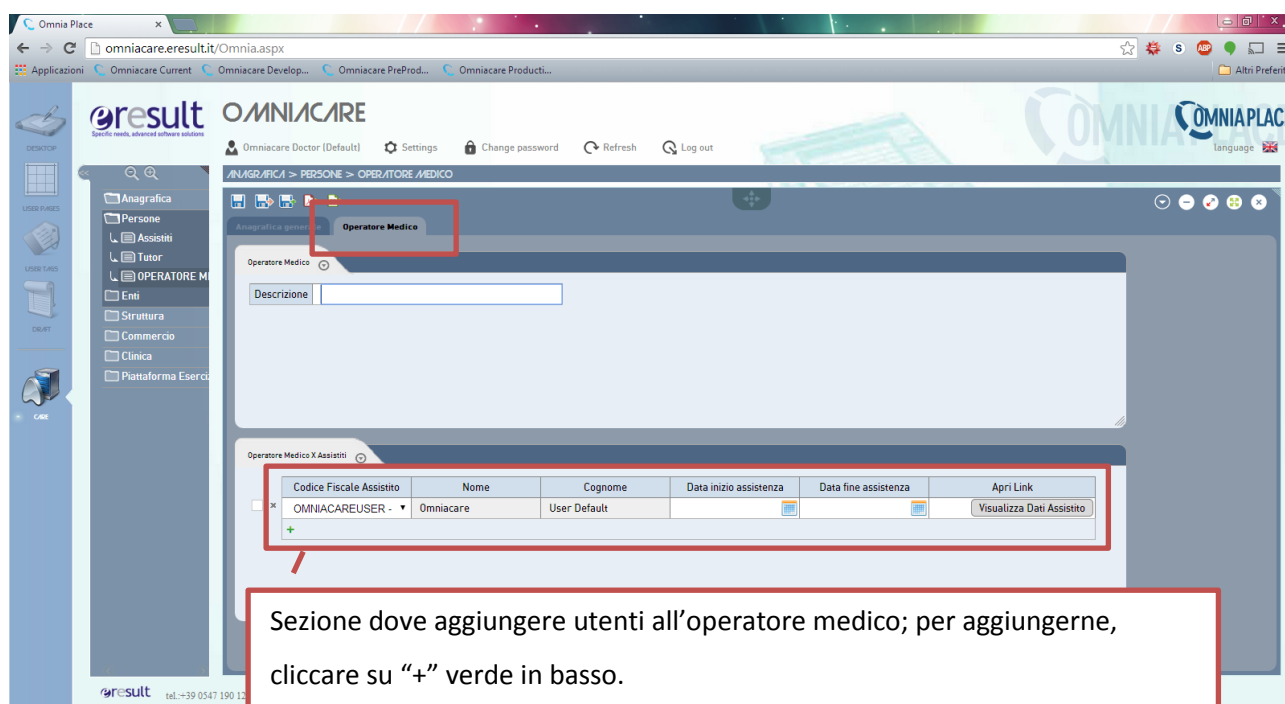
Al termine dell'inserimento dei dati, è sufficiente cliccare sui pulsanti "salva", "salva ed esci" o "salva e nuovo".



3.1. Associazione utente a operatore medico

Per associare un assistito ad un operatore medico, è necessario:

1. Navigare il portale nella sezione CARE > Anagrafica > Persone > Operatore Medico
2. Aprire la scheda dell'operatore medico desiderato
3. Nel tab "Operatore medico", inserire nel riquadro in basso gli assistiti selezionandoli dal menu a tendina (vedi figura seguente)



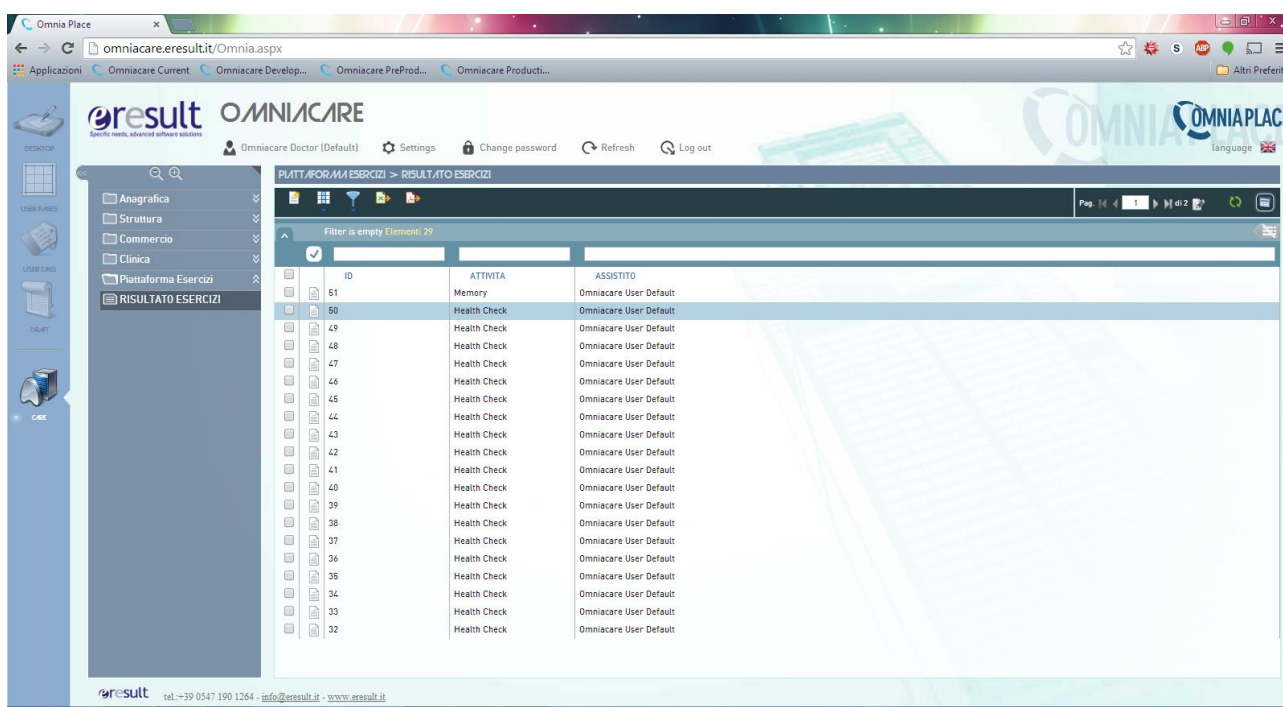
The screenshot shows the 'Operatore Medico' configuration page in the Omnicare web application. The page includes a sidebar menu, a breadcrumb trail, and a main content area with a 'Descrizione' field and a table of associated users. A red box highlights the table, and a callout box points to a green '+' button at the bottom of the table.

Codice Fiscale Assistito	Nome	Cognome	Data inizio assistenza	Data fine assistenza	Apri Link
OMNIACAREUSER -	Omniacare	User Default			Visualizza Dati Assistito
+					

Sezione dove aggiungere utenti all'operatore medico; per aggiungerne, cliccare su "+" verde in basso.

4. Piattaforma esercizi

In caso sia necessario accedere alla sezione del portale dedicata alla memorizzazione dei risultati dell'esecuzione di esercizi, è necessario navigare la struttura CARE > Piattaforma esercizi > Risultato esercizi; in questa schermata è possibile vedere i risultati degli esercizi svolti, suddivisi per tipo esercizio e utente.



The screenshot shows the 'RISULTATO ESERCIZI' page in the Omnicare web application. The page features a navigation menu on the left with options like 'Anagrafica', 'Struttura', 'Commercio', 'Clinica', 'Piattaforma Esercizi', and 'RISULTATO ESERCIZI'. The main content area displays a table with the following data:

ID	ATTIVITA	ASSISTITO
51	Memory	Omnicare User Default
50	Health Check	Omnicare User Default
49	Health Check	Omnicare User Default
48	Health Check	Omnicare User Default
47	Health Check	Omnicare User Default
46	Health Check	Omnicare User Default
45	Health Check	Omnicare User Default
44	Health Check	Omnicare User Default
43	Health Check	Omnicare User Default
42	Health Check	Omnicare User Default
41	Health Check	Omnicare User Default
40	Health Check	Omnicare User Default
39	Health Check	Omnicare User Default
38	Health Check	Omnicare User Default
37	Health Check	Omnicare User Default
36	Health Check	Omnicare User Default
35	Health Check	Omnicare User Default
34	Health Check	Omnicare User Default
33	Health Check	Omnicare User Default
32	Health Check	Omnicare User Default

Cliccando sulla singola voce di ciascun esercizio, è possibile accedere alla sua maschera di dettaglio.

Omniacare.eresult.it/Omnia.aspx

OMNIACARE

Omniacare Doctor (Default) Settings Change password Refresh Log out

PIATT./FOR.MA ESERCIZI > RISULTATO ESERCIZI

Dati_Activita_Esecuzione

Attività Svolta

ID **	48	Attività	Health Check
Assistito	Omniacare User Default	Età Assistito	24
Data Esecuzione	28/04/2014 17:52:36		

Parametri Input

Parametro	
-----------	--

Risultati Attività

Codice Indice	Descrizione Indice	Valore	Ripetizione attività
PAIN_LEVEL	Livello Dolore percepito	8	1
MOOD_LEVEL	Livello Umore	2	1
THERAPY_ASSUMPTION	Assunzione terapia	SI	1

eresult tel. +39 0547 190 1264 - info@eresult.it - www.eresult.it