



**AGENT-BASED
SUPPORT TOOL FOR
THE DEVELOPMENT
OF AGRICULTURE POLICIES**

D4.3 – Design convalidato per l'interfaccia AGRICORE



Numero del documento	D4.3
Beneficiario principale	AAT
Autori	AAT, IDE
Pacchetto di Lavoro	WP4
Data di Consegna	M27* (Proroga del termine iniziale (M21) accettata a causa della situazione di Covid-19)
Livello di divulgazione	www.agricore-project.eu Pubblico



The Agricore project has received funding from the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Grant Agreement No. 816078





Informazioni sul Documento

Titolo del progetto	Strumento di supporto agent-based per lo sviluppo delle politiche agricole
Acronimo del progetto	AGRICORE
Bando del progetto	H2020-RUR-04-2018-2019
Numero di sovvenzione	816078
Durata del Progetto	1.09.2019-31.8.2023 (48 mesi)
Autori del document	Juan Carlos Castillo (AAT), Rebeca Gutiérrez (AAT), Mercedes Pichardo (AAT), Pablo Báez (IDE), Pablo Gallegos (IDE)
Revisori del documento	Sabine Delaitre (IDE), Fernando Dorado (IDE), Alex Hall (IDE), Peyman Uysal (AKD)

Version History

Version	Description	Organisation	Date
0.1	Definizione dei ToC	AAT and IDE	17 Marzo 2021
0.2	Sviluppo delle sezioni	AAT and IDE	21 Ottobre 2021
0.3	Prima fase di validazione completata	AAT and IDE	12 Novembre 2021
0.4	Seconda fase di validazione completata	AAT and IDE	20 Novembre 2021
0.5	Revisione dei requisiti stabiliti	AAT and IDE	22 Novembre 2021
1.0	Documento revisionato e completato	AKD, AAT and IDE	29 Novembre 2021

RIASSUNTO

AGRICORE è un progetto di ricerca finanziato dalla Commissione Europea con il bando RUR-04-2018, parte del programma H2020. AGRICORE propone un metodo innovativo per applicare la modellazione agent-based per migliorare la capacità dei responsabili politici di valutare l'impatto delle misure relative all'agricoltura all'interno e al di fuori del quadro della politica agricola comune (PAC). Lo strumento AGRICORE risultante sarà testato in tre casi studio, ognuno dei quali ha un focus particolare su un tipo specifico di valutazione d'impatto (IA): IA ambientale, IA dei servizi ecosistemici e IA socio-economica.

Questo documento presenta il design dell'interfaccia utente (UI) del futuro strumento AGRICORE, così come il processo seguito per ottenerlo. Questo processo di progettazione include le seguenti fasi: i) definizione dei requisiti, ii) analisi di analoghi strumenti preesistenti per la valutazione dell'impatto delle politiche pubbliche, iii) confronto e selezione di strumenti per la realizzazione dei mockup che rappresentano il design di ciascuna delle schermate dell'interfaccia utente, iv) progettazione delle schermate e costruzione dei mockup e v) approvazione del design da parte dei partner del progetto e altri stakeholder esterni. Le ultime due fasi sono state eseguite in un ciclo iterativo, in modo che gli input dei successivi processi di valutazione degli utenti si traducano in modifiche al design, che vengono poi rivalutate dai tester precedenti e da quelli nuovi fino a raggiungere un design definitivo.

L'idea iniziale era di implementare questo processo di (ri)progettazione-(ri)valutazione attraverso workshop frontali in cui lo strumento poteva essere presentato ai suoi futuri utenti, per ottenere direttamente il loro feedback. A causa della pandemia di Coronavirus, questo approccio ha subito un ritardo di alcuni mesi. Anche così, l'approccio di valutazione vis a vis ha potuto essere realizzato solo parzialmente e ha dovuto essere sostituito dall'implementazione di moduli di valutazione online che sono stati inviati a potenziali utenti e stakeholder esterni, non sempre ottenendo il numero di risposte desiderato.

La prima sezione del documento è l'Introduzione, che presenta l'architettura modulare della suite AGRICORE e l'importanza dell'Interfaccia Utente come mezzo per accedere ai diversi strumenti della suite in modo indipendente. Spiega anche la necessità per cui i diversi moduli operino insieme, come risultato di azioni eseguite dall'UI, per produrre i risultati attesi dall'utente.

La sezione 2 passa brevemente in rassegna altri strumenti precedentemente sviluppati nel quadro dell' UE per la valutazione dell'impatto delle politiche pubbliche. EUROMOD e CAPRI sono stati considerati come progetti da cui trarre ispirazione.

La sezione 3 descrive l'approccio al design dell'interfaccia grafica. In primo luogo, vengono presentati i principi di usabilità che hanno guidato l'intero processo di progettazione centrata sull'utente. Poi, viene presentata un'analisi degli strumenti disponibili in commercio per la progettazione di mockup, insieme alle ragioni per scegliere in definitiva MarvelApp come quello da utilizzare per la progettazione

dell'aspetto visivo della UI di AGRICORE. Infine, viene elencato l'elenco esaustivo dei requisiti funzionali e non funzionali per la GUI.

La sezione 4, che è il cuore di questo documento, descrive il design proposto dividendolo in tante sottosezioni quanti sono gli elementi dello strumento. Descrive anche i possibili flussi operativi che l'utente può seguire attraverso l'interfaccia. Prima vengono introdotti i concetti principali del design dell'interfaccia grafica (tavolozza dei colori, aspetto delle tabelle, file interagenti, ecc.).

La sezione 5 descrive le modifiche che sono state apportate al design delle diverse schermate e finestre come risultato delle diverse iterazioni di valutazione da parte dei futuri utenti, fino a raggiungere il design finale convalidato.

Le conclusioni finali della progettazione dell'interfaccia utente di AGRICORE sono riassunte nella Sezione 6.

CONCLUSIONI

Il deliverable D4.3 Validated design for the AGRICORE interface, fornisce una guida dettagliata della progettazione dell'interfaccia AGRICORE, che è uno strumento fondamentale per il raggiungimento della valutazione delle politiche agricole, obiettivo principale del progetto. Nello strumento, gli utenti finali saranno in grado di impostare una simulazione, lanciarla, seguirne il progresso e visualizzarne i risultati al termine. Inoltre, permetterà anche l'accesso diretto ad altri strumenti della suite AGRICORE (ARDIT, Synthetic Population Generator, Repositories of Policy Definitions) che possono essere utilizzati indipendentemente dal workflow della simulazione.

Il progetto finale presentato è il risultato di un processo di convalida effettuato attraverso iterazioni di valutazione da parte dei futuri utenti, seguito da riadattamenti per migliorare lacune o elementi poco chiari. I passi successivi includono:

- Analisi e selezione degli strumenti e delle librerie software più appropriate per la visualizzazione grafica dei risultati della simulazione.
- Implementare le capacità di elaborazione semantica e del linguaggio naturale nella piattaforma.
- Iniziare lo sviluppo dell'interfaccia utente stessa attraverso l'implementazione dei design e delle funzionalità descritte in questo documento.

Tuttavia, i design descritti potrebbero non costituire la versione finale dello strumento. Fino alla consegna del prodotto finale del progetto (AGRICORE Suite) i design e la piattaforma potrebbero subire alcune piccole modifiche per adattarli agli sviluppi finali e ai designs degli strumenti che compongono la suite, che sono attualmente in fase di sviluppo in parallelo. Nonostante questo, seguendo il paradigma open-source del progetto AGRICORE, tutti gli sviluppi relativi alla User Interface saranno accessibili a tempo debito attraverso un repository dedicato in GitLab.