

## **Report di Revisione Prototipo: App Zampillo**

**Riferimento:** Report di gruppo "Help Cerco Icone"

### **1. Introduzione**

Il presente documento descrive gli interventi di redesign effettuati sull'applicazione "Zampillo". Le modifiche sono state apportate in risposta alle violazioni euristiche riscontrate durante la fase di valutazione, con l'obiettivo di migliorare l'usabilità, la consistenza grafica e il controllo da parte dell'utente.

Di seguito vengono analizzate le soluzioni adottate per le principali criticità, suddivise per aree di intervento.

---

### **2. Risoluzione delle Criticità ad Alta Severità (Mappa e Interazione)**

Le violazioni più gravi riguardavano l'interazione con la mappa e la mancanza di feedback (Severity 4 e 3). Il nuovo design ha completamente ristrutturato questa sezione.

#### **Problema #1 e #2: Selezione e Feedback Fontanella**

- **Violazione Precedente:** Impossibilità di scegliere autonomamente una fontanella (risultava già selezionata), impossibilità di deselectare e mancanza di feedback visivo chiaro sul cambiamento di stato.
- **Soluzione Implementata:**
  - All'apertura della mappa, i marker (pin) appaiono ora tutti visibili e deselectati, permettendo all'utente una visione d'insieme chiara.
  - Cliccando su un pin specifico (es. "Drago Verde Duomo"), compare una **card informativa in sovraimpressione** (overlay) che funge da feedback immediato della selezione.
  - È stato introdotto un pulsante "X" (chiudi) chiaro sulla card, restituendo all'utente il controllo per deselectare l'elemento e tornare alla mappa libera.

#### **Problema #6: Mancanza di riferimento posizione utente**

- **Violazione Precedente:** L'utente non aveva feedback sulla propria posizione rispetto alle fontanelle, rendendo difficile capire quale fosse la più vicina.
- **Soluzione Implementata:**
  - È stato aggiunto il **marker di posizione utente** (il classico punto blu) e un pulsante di ricentramento (icona mirino).
  - Nella card di dettaglio della fontanella è ora esplicitata la distanza (es. "706m") e il tempo di percorrenza a piedi ("8 min"), facilitando il processo decisionale.

### **Problema #3: Icona indicazioni ambigua**

- **Violazione Precedente:** Il pulsante per ottenere indicazioni era poco chiaro e privo di etichetta.
  - **Soluzione Implementata:**
    - Il pulsante è stato ridisegnato: ora presenta una **label esplicita "Indicazioni"** accompagnata da un'icona riconoscibile di navigazione/uscita, eliminando ogni ambiguità.
- 

### **3. Miglioramento della Navigazione e Struttura (Bottom Navigation)**

Per risolvere i problemi di navigabilità e consistenza (Problemi #8, #13, #14), l'interfaccia è passata da un menu confuso a una **Bottom Navigation Bar** standard.

- **Accesso al Profilo (Risoluzione Problema #8):** L'accesso al profilo non è più affidato a un'icona ambigua (drago) in alto, ma a una voce dedicata "**Profilo**" nella barra di navigazione inferiore, sempre visibile e riconoscibile.
  - **Icona Chat (Risoluzione Problema #13 e #14):** L'icona della sezione Chat è stata corretta. Non è più una vedovella (che creava confusione con la mappa), ma un classico **fumetto**, coerente con gli standard di design delle app di messaggistica.
- 

### **4. Gamification e Sistema di Ricompense**

#### **Problema #10: Gamification fine a se stessa**

- **Violazione Precedente:** Presenza di livelli e missioni senza reali incentivi o premi, violando il senso di progressione.
  - **Soluzione Implementata:**
    - È stato introdotto un vero e proprio "**Negoziò Premi**".
    - Gli utenti ora accumulano "Punti Zampillo" (es. 850 punti) visibili nel profilo.
    - I punti sono spendibili per **reward concreti e contestualizzati** alla mobilità e al territorio, come buoni **BikeMi** (€5), abbonamenti **ATM** (€10) o merchandising. Questo chiude il cerchio della gamification motivando l'utente all'azione.
- 

### **5. UI Design, Pulizia Grafica e Filtri**

#### **Problemi #5, #9, #15: Estetica e Chiarezza**

- **Layout e Margini:** L'interfaccia è stata ripulita adottando un design a schede con margini consistenti e spaziature bianche atte a migliorare la leggibilità, risolvendo il senso di confusione segnalato.
- **Immagine Profilo:** Nella sezione profilo è stata rimossa la ridondanza della doppia immagine profilo in alto a sinistra. Ora la pagina è pulita, con l'avatar, il nome utente e la barra di livello ben in evidenza.
- **Nuova Funzionalità - Filtri Avanzati:** Per prevenire errori e migliorare l'efficienza (Euristica #7), è stata aggiunta una schermata di filtri avanzati che permette di selezionare fontanelle in base a **Accessibilità, Qualità Acqua e Condizione**.

#### Problema #7: QR Scanner

- **Soluzione:** L'icona del QR Code è stata integrata direttamente nella **barra di ricerca**. Questa è una posizione standard (pattern simile a Google Lens) che suggerisce immediatamente la funzione di "scansione per cercare/identificare", rendendo l'uso più intuitivo rispetto a un bottone fotocamera isolato.
- 

## 6. Conclusione

La revisione del prototipo "Zampillo" ha affrontato con successo tutte le violazioni a severità alta e media riscontrate. L'introduzione della **Bottom Navigation Bar** ha stabilitizzato la navigazione, mentre il redesign della **Mappa** ha restituito il controllo all'utente. Infine, l'integrazione di un sistema di **Premi reali** ha dato un senso concreto alle meccaniche di gioco, trasformando l'app in uno strumento utile e gratificante per il cittadino.