**Bozza progetto**

**nainsob interactive**



**personas:**

**persona 1 “l’alunno”  
Nome**: Matteo  
**Cognome**: Bianchi  
**Età**: 16  
**Sesso**: maschio  
**Dove vive**: Mariano Comense  
**Famiglia**: figlio unico  
**Formazione**: studente  
**Lavoro**: studente  
**Potere d’acquisto**: basso

**Profilo**

**Com’è una sua giornata tipo**: Matteo si sveglia presto la mattina, prende la bicicletta e arriva a scuola. Terminate le lezioni, fa i compiti e, in seguito, si diverte.  
**Quanta dimestichezza ha con il computer**: medio/alta.  
**Quali sono le sue esigenze**: a Matteo non piacciono i luoghi affollati, quindi non vuole mai andare al bar per comprare qualcosa.

**Obiettivi e sfide**

**Cosa sta cercando**: qualcosa che gli permetta di ordinare al bar senza andarci di persona.  
**Come è arrivata a noi**: attraverso i nostri volantini.  
**Come possiamo aiutarla**: con l’applicazione sviluppata da nainsob interactive.

**persona 2 “il professore”**  
**Nome**: Antonella  
**Cognome**: Curti  
**Età**: 45  
**Sesso**: femmina  
**Dove vive**: Erba  
**Famiglia**: figlia unica e sposata  
**Formazione**: laureata in Lettere e Filosofia  
**Lavoro**: professoressa di italiano alla scuola superiore  
**Potere d’acquisto**: medio

**Profilo**

**Com’è una sua giornata tipo**: Antonella si sveglia presto la mattina e arriva a lavoro in macchina. Inizia alle 8:00 e stacca alle 17:00.  
**Quanta dimestichezza ha con il computer**: bassa.  
**Quali sono le sue esigenze**: con la nostra bellissima applicazione.

**Obiettivi e sfide**

**Cosa sta cercando**: qualcosa che le permetta di ordinare senza perdere tempo.  
**Come è arrivata a noi**: uno studente le ha fatto notare il volantino della nostra applicazione.  
**Come possiamo aiutarla**: con un corso di formazione in content marketing e social media marketing, sia in ufficio qui da noi sia a distanza, con un corso su Skype o Hangout solo per lei.

**customer journey map:**

FASI

1. **Il ragazzo vede il volantino nel bar**
2. **Si registra nel sito/ esegue il login**
3. **Ordina il cibo**
4. **Pagamento dell` ordine**

* **Obbiettivi**

1. Alla vista del volantino il cliente deve interessarsi al nostro sito
2. Essere guidato nella registrazione/accesso al sito con inserimento di dati
3. Poter ordinare ogni tipologia di cibo disponibile ed eventualmente visualizzare il carrello acquisti
4. Poter pagare l` ordine effettuato con il metodo desiderato

* **Azioni**

1. L` utente vede il volantino ed entra nel sito
2. L` utente attraverso gli appositi pulsanti esegue la registrazione/login del proprio account
3. L` utente seleziona il prodotto e la quantità desiderata e lo aggiunge alla propria lista può verificare l` ordine attraverso la sezione carrello
4. L` utente effettua il pagamento attraverso il telefono o alla consegna del prodotto

* **Oggetti**

1. Volantino
2. Dispositivo per l` accesso al sito
3. Dispositivo per l` accesso al sito
4. Dispositivo per l` accesso al sito+ Materiale per il pagamento (carta / contante)

* **Persone**

1. Utente + persona addetta alla consegna dei volantini
2. Utente + sito
3. Utente + sito
4. Utente + sito/persona delle consegne

* **Emozioni**

1. Stupore
2. Pensieroso
3. Intrigato
4. Contento

* **Team**

tutti i membri insieme hanno contribuito allla riuscita del progetto