

DOCUMENTAZIONE

World Wide Gem

Benvenuto a

Gemtopia

dove l'incredibile è la
norma!



INDICE

01

Concept

02

Analisi dei siti

03

Moodboard

04

Look and feel

05

Personas

06

Architettura

07

Wireframe

08

Storyboard

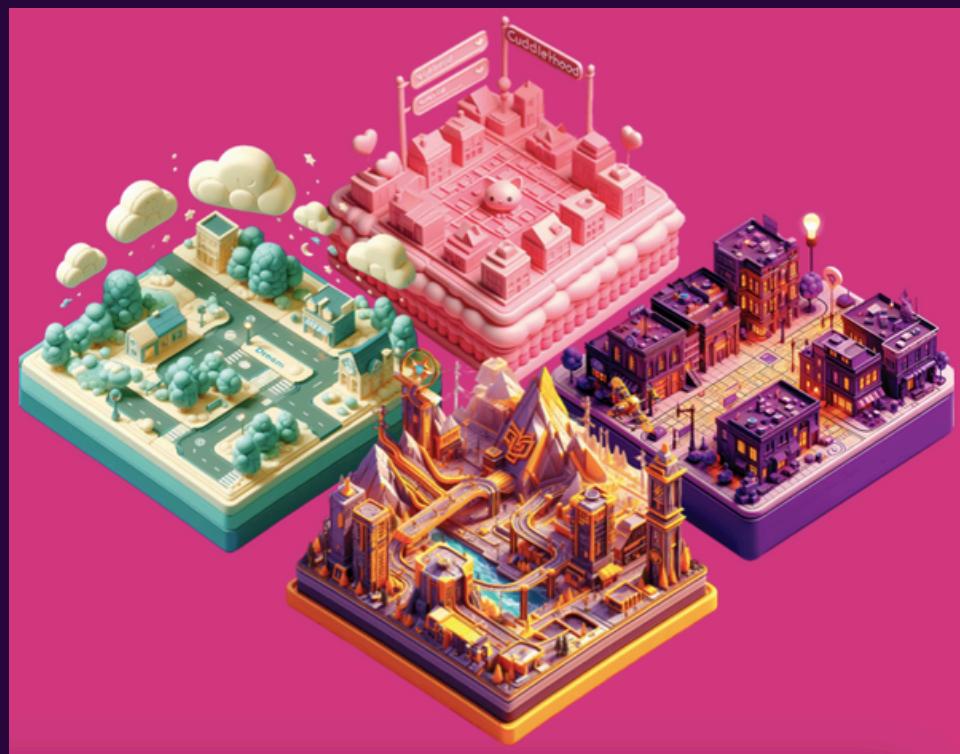
09

Mockup

01 CONCEPT

Gemtopia è una città delle meraviglie unica e straordinaria, dove l'insolito diventa la normalità e dove il fantastico è di casa: qui tutto è possibile, e ogni strada che si percorre è un viaggio attraverso le meraviglie più stravaganti e sorprendenti.

Al centro della città batte il cuore magico delle **Gemme Meravigliose** che, cariche di un'energia straordinaria, sono la fonte di sostentamento di Gemtopia.



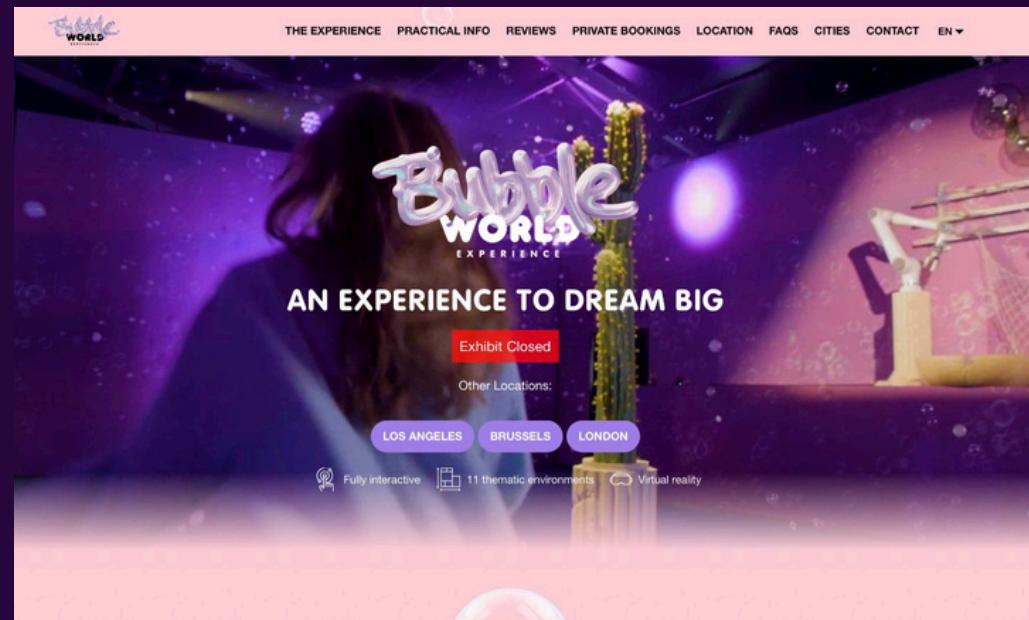
La città si divide in **4 quartieri**, ognuno rappresentato da uno spirito specifico e da una gemma con l'energia corrispondente:

- **Dreamstrict** è il quartiere del relax e dei sognatori.
- **Intrepidaria** è il quartiere dell'avventura e dei coraggiosi.
- **Genius-hill** è il quartiere della cultura e dei saggi.
- **Cuddlehood** è il quartiere delle coccole e dei romantici.

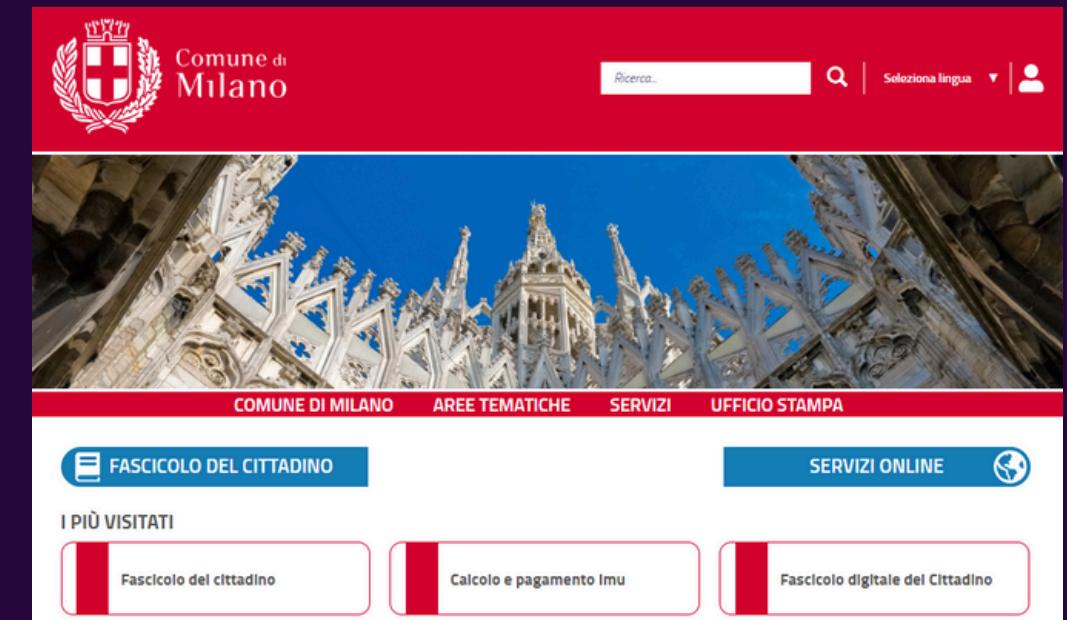
02 ANALISI DEI SITI: ESEMPI



Dopo la lettura del brief, l'immagine evocata dall'idea suggerita delle "strade fatte di gelato" ha catturato la nostra curiosità. Abbiamo quindi voluto esplorare più a fondo quest'idea e ispirarci ad essa, cercando un sito web affine. La nostra ricerca è culminata con la scoperta del sito web **Candy World** (candyworldexperience.com), che ci ha colpito per la sua originalità, in quanto offre un'esperienza immersiva e coinvolgente per l'utente.

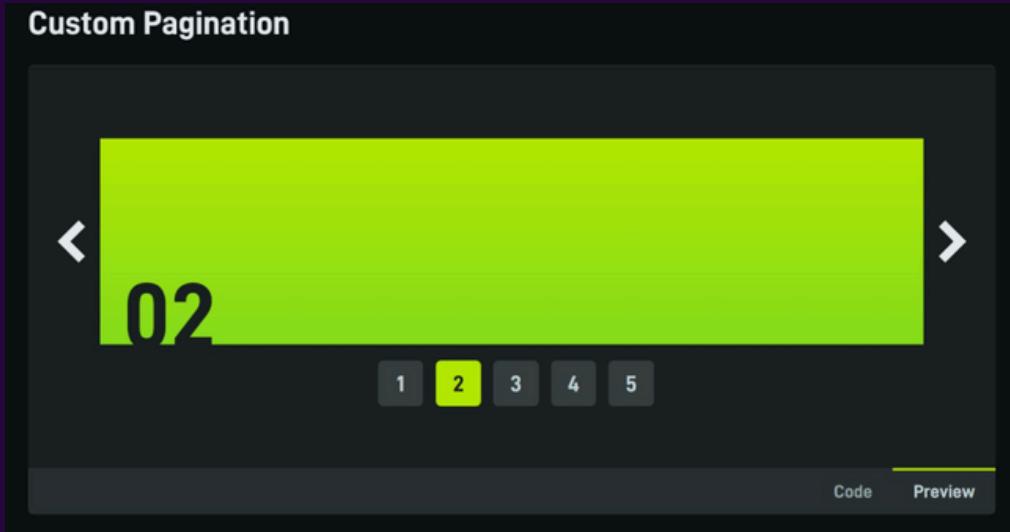


Abbiamo poi voluto cercare un sito web con un mood simile, ma che si discostasse dal tema di un mondo "fatto di dolci". È stato così che ci siamo imbattuti in **Bubble World** (bubbleworldexperience.com), un sito web che ci ha colpito immediatamente per il suo uso di elementi 3D. Abbiamo trovato tali elementi tridimensionali visivamente accattivanti, oltre che vivaci e moderni.



Abbiamo poi voluto esaminare la forma e la struttura di reali siti web dedicati a città. In particolare, il sito web della **Città di Milano** (comune.milano.it) è stato per noi un punto di partenza per sviluppare le idee riguardo all'organizzazione e all'architettura del sito. Adottare una struttura semplice e conosciuta può aumentare il senso di familiarità provato dai visitatori del sito, in modo che l'ingresso in un mondo nuovo e fantastico non sia disorientante, ma facilitato da alcuni elementi noti.

02 ANALISI DEI SITI: ISPIRAZIONE



Avendo progettato di suddividere la Città in quartieri, che differiscono nell'aspetto e nel mood, e data la ricchezza delle informazioni e dei servizi offerti, abbiamo pensato di includere diversi **slider**. In questo modo, le pagine risultano meno affollate e la navigazione più ordinata, il che rende l'esperienza dell'utente più positiva e piacevole.



Abbiamo convenuto che un ottimo modo per permettere agli utenti di esplorare la Città delle Meraviglie fosse offrire loro un'**esperienza interattiva**.

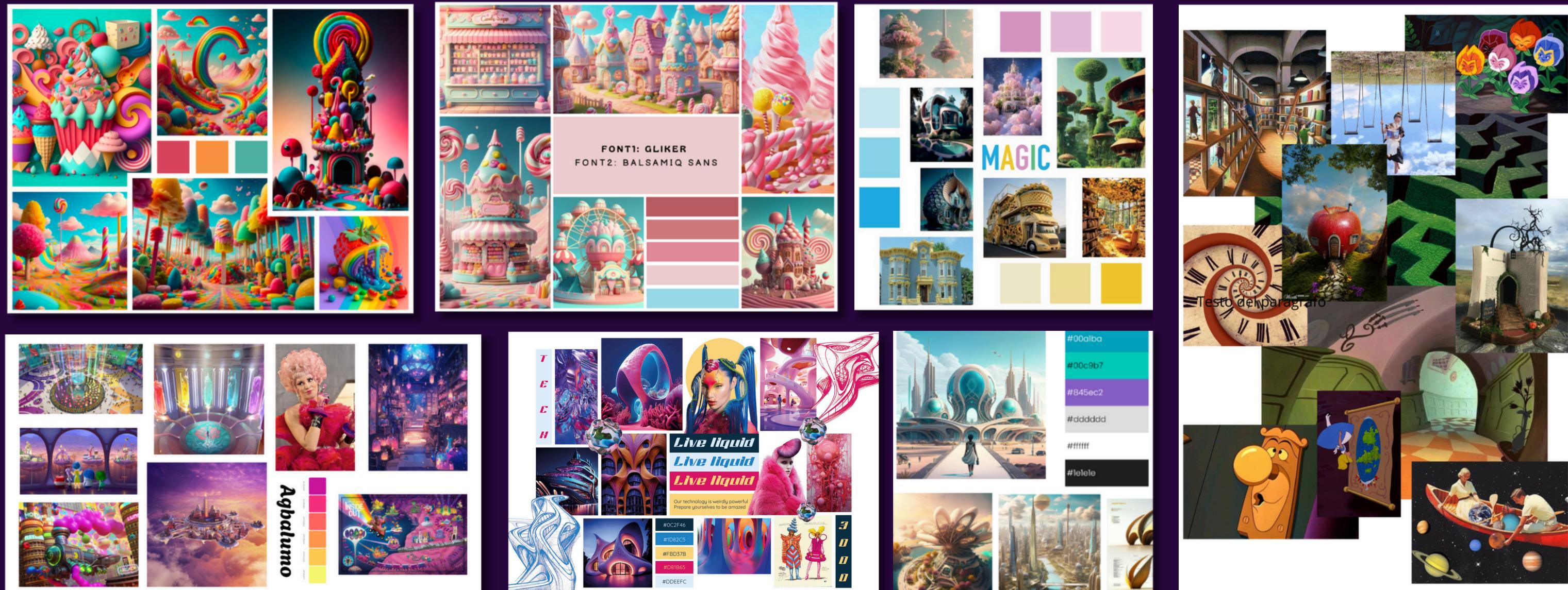
Inizialmente, avevamo pianificato di realizzare una mappa interattiva della città (vedi immagine a fianco), che permettesse agli utenti di viaggiare da un luogo all'altro, in modo fluido e immersivo. Tuttavia, in seguito abbiamo optato per altre soluzioni interattive che risultassero più intuitive e meno complesse per gli utenti (quiz per definire la predisposizione ad una gemma, pulsanti per richiedere informazioni, etc.).



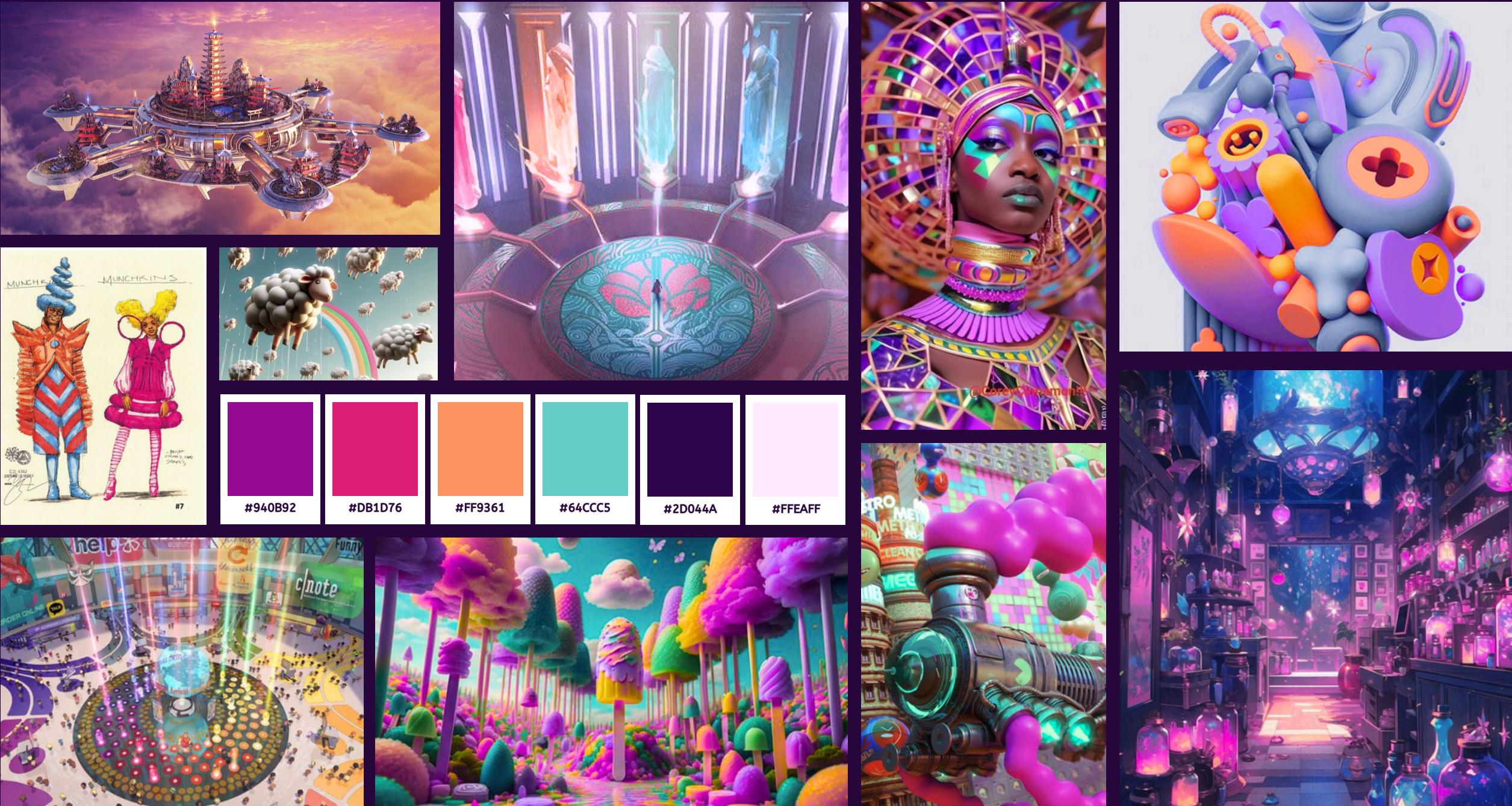
Durante la ricerca, ci siamo imbattuti nel sito web di **Arctos Agency** (<https://www.arctos.agency/>). Nello specifico, ci ha colpito il design della sezione "About Us", che mette in risalto, in modo efficace e accattivante, i punti salienti e le informazioni chiave. Ci siamo dunque ispirati a questa struttura nel nostro design, in particolare per presentare i punti principali della storia della città e le tappe necessarie per raggiungere Gemtopia.

03 MOODBOARD

Dopo aver preso ispirazione dai siti precedentemente citati, la ricerca si è focalizzata su immagini che potessero riflettere al meglio lo spirito della città da noi immaginata. Ogni componente del team ha quindi creato una moodboard, con la propria concezione della città. Ne sono emersi punti di vista differenti (mondo di dolci, mondo futuristico e mondo fantasy), che sono stati poi conciliati per arrivare alla moodboard definitiva.



03 MOODBOARD



Partendo dalle rappresentazioni individuali del concept, si è giunti alla moodboard finale. È stata mantenuta l'idea di una città fantastica, in cui l'impossibile e la magia sono la norma. La concezione di un mondo tecnologicamente avanzato ci ha ispirati nell'ideazione di infrastrutture e servizi dal carattere futuristico. Infine, dall'idea del mondo di dolci sono stati mantenuti gli elementi cartoon 3D e i colori vivaci.

04 LOOK & FEEL: COLORI

La scelta della nostra palette di colori è stata basata su un'attenta riflessione su come trasmettere l'essenza magica di Gemtopia. Abbiamo optato per colori vivaci in accordo con l'energia della città, che catturassero l'attenzione senza essere eccessivamente sgargianti, in modo da creare un equilibrio tra stravaganza ed eleganza.



Evitando i toni neon, abbiamo voluto preservare un'atmosfera accogliente e suggestiva, in modo che la vivacità dei colori non sovrastasse l'osservatore, ma lo invitasse a esplorare Gemtopia. Inoltre, abbiamo voluto scegliere colori equidistanti sulla ruota dei colori, in modo da ottenere una soddisfacente armonia visiva.

A partire dalla palette di colori selezionati, si è ritenuto opportuno utilizzare uno sfondo scuro, in modo da risaltarne la vivacità e gli elementi grafici, creando un contrasto visivo pronunciato. Questo non solo conferisce un aspetto moderno ed elegante, ma migliora anche l'esperienza utente facilitando la focalizzazione su testi e immagini.

**Benvenuto a
Gemtopia**
dove l'incredibile è la
norma!



04 LOOK & FEEL: TIPOGRAFIA

Desktop

Tipografia desktop		
Heading 1	Font family: Titan one Font-size: 7.5 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Titan
Heading 2	Font family: Titan one Font-size: 2.5 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Titan one
Heading 3	Font family: Signika Font-size: 2 rem Font-weight: Bold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Subtitle	Font family: Signika Font-size: 1.25 rem Font-weight: Semibold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body copy	Font family: Signika Font-size: 1.25 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body strong	Font family: Signika Font-size: 1.25 rem Font-weight: Bold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Link	Font family: Signika Font-size: 1.25 rem Font-weight: Semibold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body small	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Signika

Mobile

Tipografia Mobile		
Heading 1	Font family: Titan one Font-size: 2 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Titan one
Heading 2	Font family: Titan one Font-size: 1.25 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Titan one
Heading 3	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: Bold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Subtitle	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: Semibold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body copy	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body strong	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: Bold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Link	Font family: Signika Font-size: 1 rem Font-weight: Semibold Letter-spacing: 0.1rem	Signika
Body small	Font family: Signika Font-size: 0.8 rem Font-weight: regular Letter-spacing: 0.1rem	Signika

Relativamente alla tipografia, per i titoli abbiamo selezionato il font “**Titan One**” , in quanto la sua forma tondeggiante e giocosa si lega con l’atmosfera vivace e stravagante della città.

Per i paragrafi, invece, abbiamo adottato il font “**Signika**”, in quanto si accosta in armonia con Titan One, mantenendo una buona leggibilità.

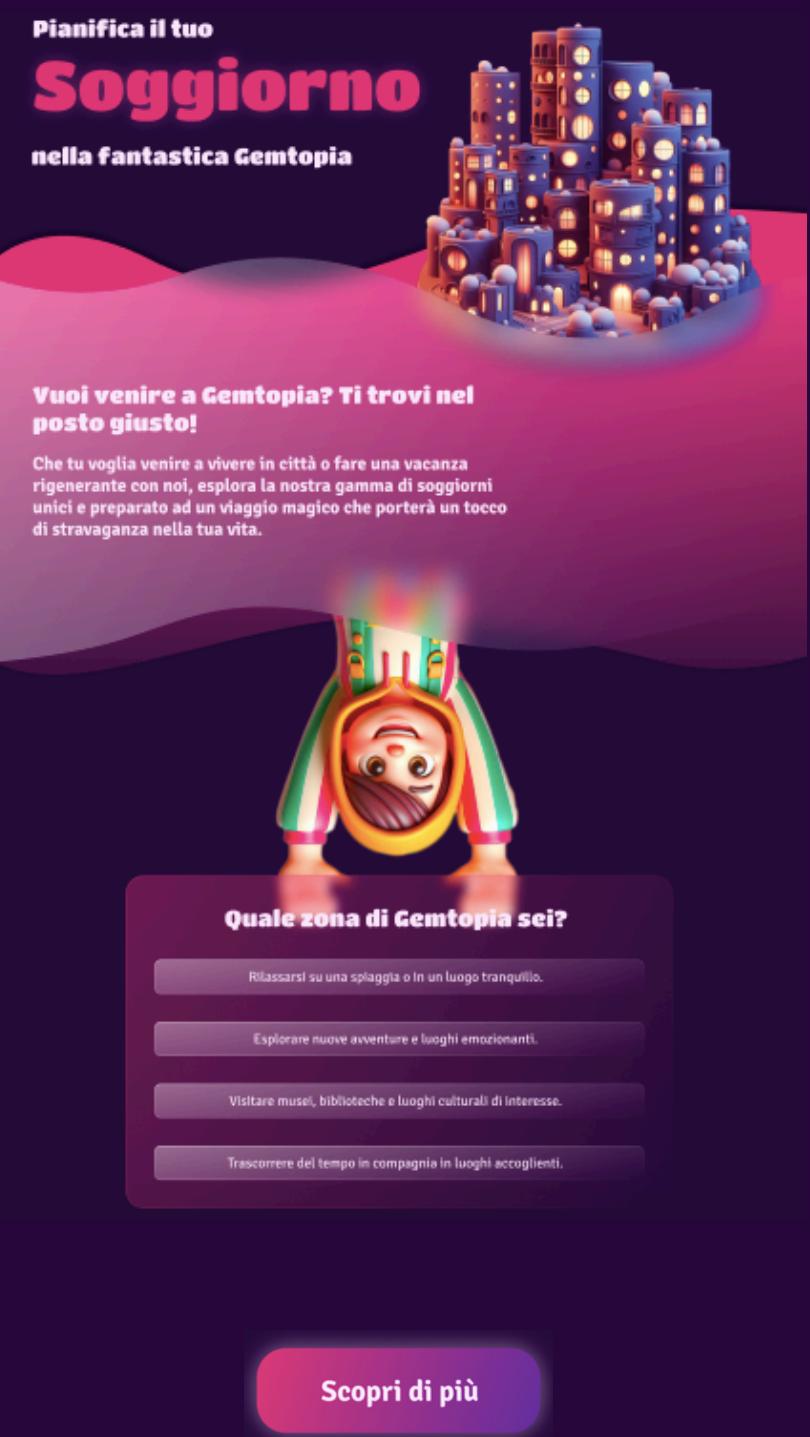
04 LOOK & FEEL: 3D CARTOON

Per quanto riguarda gli elementi visivi, la scelta è ricaduta su **elementi tridimensionali in stile cartoon**, per apportare un tocco di magia e fantasia, rendendo l'esperienza più coinvolgente per gli utenti. Questo stile grafico, vivace e giocoso, cattura l'attenzione e crea un ambiente accogliente e allegro, riflettendo lo spirito di Gemtopia.

Inoltre, per aggiungere una sensazione più dinamica e coinvolgente, alcuni elementi sono stati **animati**. Questo conferisce al sito un aspetto divertente e accattivante, rendendo l'esperienza dell'utente più interattiva e comunicando l'energia della città. In particolare, abbiamo scelto un motivo ricorrente, che sovrappone due forme ondulate, le quali sfruttano l'effetto del glassmorfismo e della tridimensionalità, portando dinamismo e movimento alle sezioni.

L'adozione del **glassmorfismo** in diversi elementi del sito aggiunge un elemento di eleganza e trasparenza, contribuendo a creare un'interfaccia visivamente accattivante: lo stile si sposa bene con l'atmosfera magica di Gemtopia, amplificando l'esperienza visiva complessiva del sito. In particolare, nella parte superiore di ogni pagina il glassmorfismo è stato applicato al nav.

Anche **bottoni e cta** sono stati concepiti per catturare l'attenzione: intorno a questi elementi abbiamo introdotto un effetto hover luminoso, sottolineando la loro importanza e invitando così gli utenti a compiere azioni significative e a immergersi nella città di Gemtopia. Inoltre, l'ombra luminosa contribuisce a mantenere una coerenza visiva con la vivacità della paletta di colori.



05 PERSONAS



MARTA

DESIGNER DI INTERNI

Età: 32 anni.

Sesso: donna.

Etnia: caucasica.

Stato civile: nubile.

Formazione: Laurea in Design e Architettura.

Città: Milano.

"L'immaginazione è una da cui iniziare per trasformare ogni spazio in un luogo unico".

Marta è una persona molto **creativa** e **pensa fuori dagli schemi**; ama esplorare nuove idee e trovare ispirazione nella stranezza, nelle storie fantasy e nella magia.

Marta ama il suo lavoro ed è sempre alla ricerca di nuove fonti di ispirazione.

È conosciuta tra i colleghi per il suo approccio creativo al design di interni: è abituata a **trasformare idee insolite in progetti concreti** e in oggetti di design fuori dagli schemi.

ABITUDINI

Marta è molto attiva sui social, segue account di design e architettura per restare sempre al passo con le novità e per scoprire nuove tendenze. Vive a Milano e partecipa ai molti eventi della città. Inoltre, Marta visita regolarmente siti web e riviste/cataloghi legati al design ma anche all'architettura e alle strutture urbane, cercando ispirazione da forme, colori e materiali fuori dal comune.

OBIETTIVI

A Marta piace immergersi in mondi insoliti, per poi incorporare le idee che derivano dall'esplorazione di questi in progetti reali, che si distinguono dalla norma e riflettano la sua personalità. Marta sta progettando una vacanza a Gemtopia per allontanarsi dalla monotonia di Milano e stimolare la propria inventiva.

FRUSTRAZIONI

Marta si sente a volte frustrata dal vivere a Milano perché, seppur la città offre stimoli dovuti ai continui eventi, sente di cadere spesso nella routine. A volte ha bisogno di "staccare" dalla normalità di Milano, perciò si trova spesso a viaggiare per conoscere luoghi straordinari e migliorare la propria capacità creativa.

Personas 1

Marta è una designer di interni di 32 anni che vive a Milano.

Ha una mente creativa e pensa fuori dagli schemi; anche grazie al suo lavoro, è abituata a **trasformare idee insolite in progetti concreti**.

Marta sta progettando una vacanza a Gemtopia per allontanarsi dalla monotonia di Milano e stimolare la propria inventiva.



LUCA

SCRITTORE DI LIBRI PER BAMBINI

Età: 40 anni.

Sesso: uomo.

Etnia: caucasica.

Stato civile: coniugato.

Formazione: Laurea in Lettere.

Città: Latina.

"C'è un mondo incantato dietro ogni pagina: i libri sono il portale segreto per esplorare la fantasia".

Luca è immerso nel **mondo dell'immaginazione e della creatività**: ha una visione poetica della vita e trova ispirazione in molti dettagli nascosti.

La sua **passione per la scrittura** si unisce alla sua **dedizione per l'arte e per tutte le sue forme**. Apprezza la letteratura, ma anche l'arte visiva e la musica, e in queste cerca sempre nuove fonti di ispirazione.

Luca è empatico e sensibile, il che lo rende in grado di comprendere il mondo dei **bambini**, le loro preoccupazioni e le loro curiosità. Questo gli permette di creare personaggi e storie in cui i bambini possano identificarsi e che possano permettere viaggi immaginari nei mondi e nelle avventure più incredibili.

ABITUDINI

Si trova in molte community online dedicate alla condivisione di idee e feedback creativi, in particolare relativi alla letteratura fantasy, che possono diventare il fulcro delle sue narrazioni e che possano quindi catturare l'attenzione dei piccoli lettori.

OBIETTIVI

Luca sta cercando un luogo in cui trasferirsi per qualche mese per dedicarsi completamente alla scrittura di una collana di libri per bambini. Vuole vivere in una realtà insolita e straordinaria, che gli permetta di ampliare la propria immaginazione e di inserire così nella propria scrittura elementi originali e mai visti.

FRUSTRAZIONI

Luca non vuole cadere nei soliti cliché delle storie per bambini: per lui questo è frustrante, dunque vuole distinguersi dalla concorrenza. Perché questo avvenga, Luca ha però bisogno di risorse straordinarie, insolite e, allo stesso tempo, chiare e comprensibili.

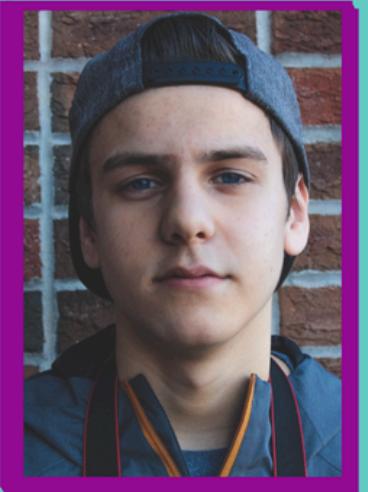
Personas 2

Luca è uno scrittore di libri per bambini di 40 anni che vive a Latina.

Grazie al suo lavoro, ma non solo, è sempre immerso nel mondo dell'immaginazione e della creatività. Ha una grande passione per la scrittura che si unisce alla sua dedizione per l'arte e per tutte le sue forme.

Luca vuole trasferirsi a Gemtopia per qualche mese, in modo da potersi dedicare al 100% alla scrittura di una nuova collana di libri per bambini.

05 PERSONAS



MARCO

STUDENTE LICEALE

Età: 16 anni.

Sesso: uomo.

Etnia: caucasica.

Stato civile: celibe.

Città: Monza.

"Nei mondi virtuali il mio joystick diventa la chiave per accedere a mondi fantastici, in cui ogni pixel racconta una storia".

Marco è un liceale appassionato di videogiochi e libri fantasy: ama immergersi in **mondi fantastici** e cercare informazioni su luoghi leggendari e insoliti per coltivare la propria immaginazione.

Marco desidera vivere **esperienze magiche e avventurose**, che richiamino i mondi fantastici che ama. È alla ricerca di un'esperienza straordinaria e desidera collegarsi con mondi e storie affini a quelle che ama.

ABITUDINI

È abituato a trascorrere molto tempo a leggere e a guardare film e serie tv. Partecipa ad eventi e convention legati al fantasy, spesso indossando costumi ispirati ai suoi personaggi preferiti.

OBIETTIVI

Marco vuole coltivare la propria creatività, e mantenere la passione per videogiochi, libri e esplorazione di mondi fantastici rappresenta per lui una sfida, che può incoraggiare la comprensione di questi complessi e anomali sistemi. Esplorando il sito di Gemtopia, Marco vuole trovare una fonte di intrattenimento e di soddisfazione personale, che gli consenta di rilassarsi e divertirsi.

FRUSTRAZIONI

Marco si rende conto che nei mondi fantastici trova una via di fuga temporanea dalle sfide della vita quotidiana o dai momenti di stress, perciò preferisce delle risorse che gli permettano di immergersi nei mondi immaginari riconoscendo però la natura di questi: desidera continuare a esplorare questi mondi e la propria fantasia, ma vuole anche rimanere coi piedi per terra.

Personas 3

Marco è uno studente liceale di 16 anni che vive a Monza.

Ama i videogiochi e i libri fantasy che gli permettono di immergersi in mondi fantastici e di vivere esperienze magiche e avventurose.

Marco esplora il sito di Gemtopia per trovare una fonte di intrattenimento e di soddisfazione personale, che gli consenta di rilassarsi e divertirsi.



SOFIA

STUDENTESSA D'ARTE

Età: 24 anni.

Sesso: donna.

Etnia: caucasica.

Stato civile: nubile.

Professione: studentessa e artista indipendente.

Città: Venezia.

"Ogni pennello può creare meraviglie, può connettere il mondo reale all'immaginazione e trascinare in altre realtà".

Sofia è una studentessa dell'Accademia delle Belle Arti di Venezia e una giovane artista con un profondo interesse per il **surrealismo** e le **illusioni ottiche**. Il suo pittore preferito è Hieronymus Bosch e, ispirata dalle sue opere, cerca di sfidare i confini tra la realtà e l'immaginazione attraverso la sua arte.

Cerca ogni modo per stimolare la propria creatività e desidera **immergersi in un mondo che sfidi la percezione e l'immaginazione**.

ABITUDINI

Cerca opportunità per partecipare a qualsiasi evento che possa alimentare la sua immaginazione. Sofia dedica infatti molte ore alla creazione artistica, partecipa regolarmente a mostre d'arte contemporanea e legge riviste d'arte. Collabora con altri artisti e partecipa ad eventi per condividere e discutere le sue idee creative e le sue opere.

OBIETTIVI

Sofia è interessata alla possibilità di fare uno scambio studentesco con la città di Gemtopia per immergersi in una realtà in cui trovare ispirazione per le proprie opere future. Vuole inoltre nuovi stimoli che possano aiutarla nel diversificare la propria produzione artistica.

FRUSTRAZIONI

Sofia ha spesso dei blocchi creativi, e quando l'ispirazione manca si sente incapace di produrre qualcosa di significativo. Spesso si auto-critica in maniera eccessiva e cerca la perfezione, anche nei piccoli dettagli.

Personas 4

Sofia è una studentessa dell'Accademia delle Belle Arti di 24 anni che vive a Venezia.

Nutre un profondo interesse per il surrealismo e le illusioni ottiche, e ama **immergersi in un mondo che sfidi la percezione e l'immaginazione**.

Sofia vuole fare uno scambio studentesco con la città di Gemtopia per immergersi in una realtà in cui trovare ispirazione per le proprie opere future: vuole nuovi stimoli che la aiutino a diversificare la propria produzione artistica.

06 ARCHITETTURA

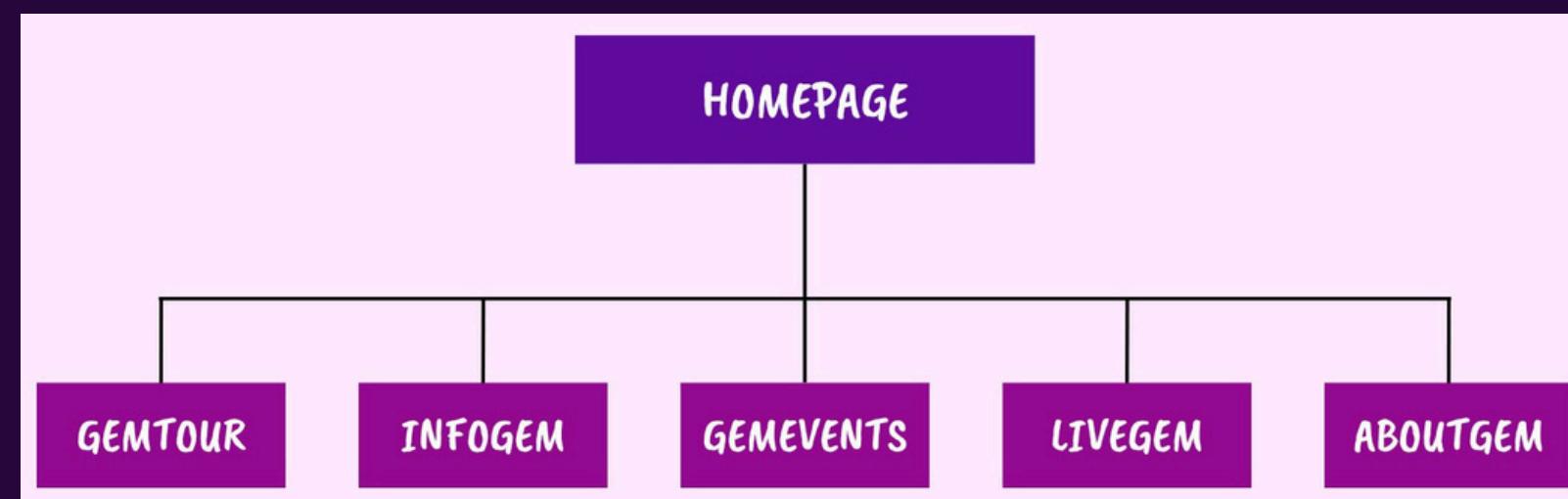
La **home** offre all'utente una panoramica generale di Gemtopia, mostrando delle sezioni che possono essere approfondite nelle altre pagine.

Nella pagina “**Gemtour**” l'utente può esplorare la Città delle Meraviglie e scoprirne i luoghi principali: il viaggio della Città delle Meraviglie inizia qui, con un'esperienza di esplorazione unica che offre un primo approccio alla Città grazie alla presenza di una sezione che permette di navigare tra i quartieri, conoscere i loro abitanti e gli edifici principali.

La pagina “**Infogem**” si suddivide in due parti: Trasporti e Uffici. Qui si trovano i principali servizi della città.

Nella pagina “**Gemevents**” si trovano riportati attività, manifestazioni, concerti e molto altro. Si trovano qui le informazioni su date, orari e luoghi per chi vuole partecipare, perciò la sezione è un importante punto di riferimento per i residenti e i visitatori.

Nella pagina “**Livegem**” è possibile ottenere maggiori informazioni sulle case disponibili per affitti a lungo termine o acquisti, chiedere un colloquio con un agente immobiliare, programmare una vacanza in città o approfondire la possibilità di effettuare uno scambio studentesco.



Infine, nella pagina “**Aboutgem**” l'utente ha la possibilità di scoprire le radici di Gemtopia e gli eventi salienti della sua storia, nonché apprendere le regole e le norme che ne regolano il funzionamento. Questa pagina costituisce quindi una risorsa utile per gli utenti che vorrebbero abitare o fare una vacanza nella Città delle Meraviglie.

07 WIREFRAME: HOMEPAGE

L'homepage si apre con un'immagine rappresentativa della città e un messaggio di benvenuto all'utente. In fase di mockup, per rendere più completa la presentazione di Gemtopia, è stata aggiunta una breve presentazione dei quattro quartieri della città.

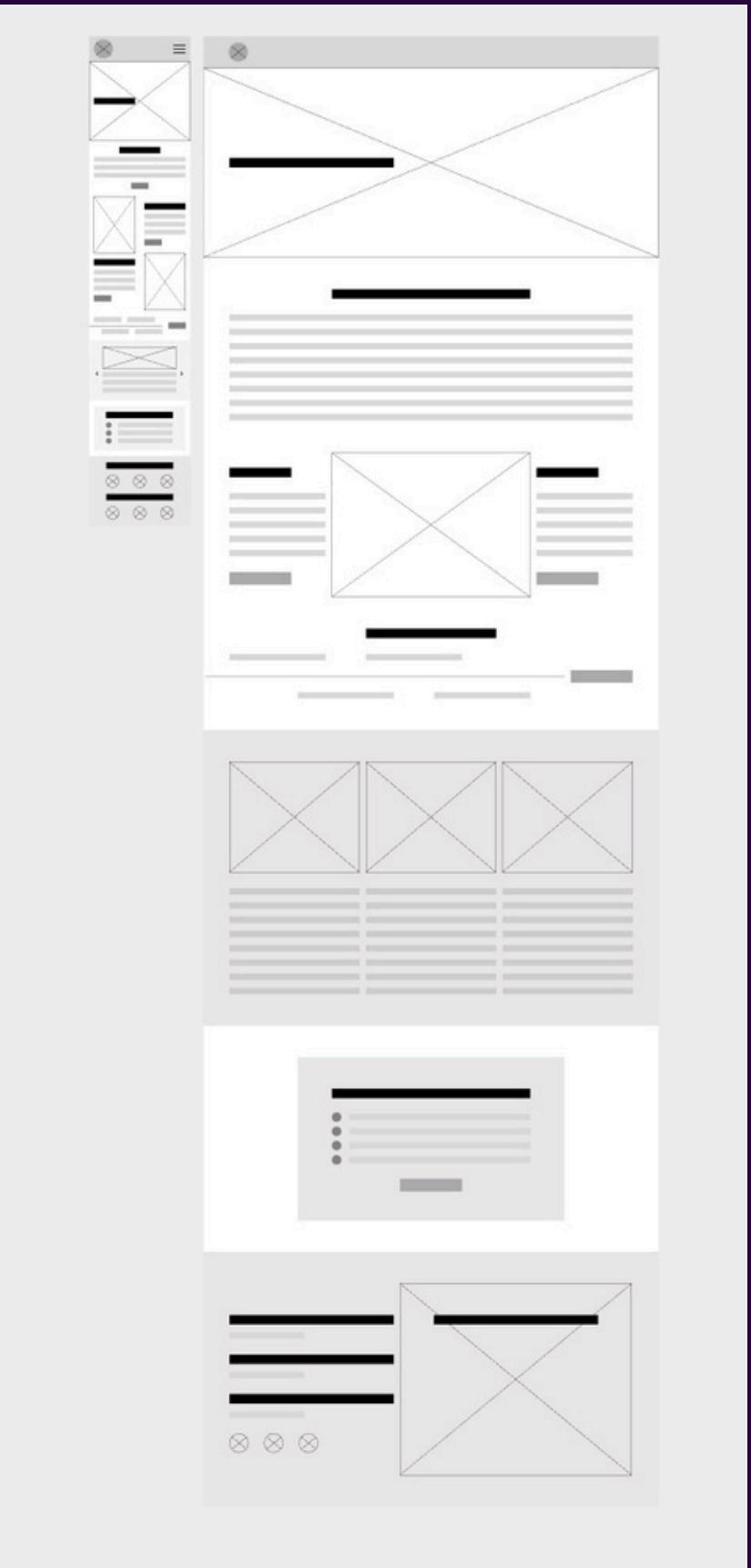
Nella sezione successiva si trova una breve descrizione e un rimando con CTA ad alcuni dei servizi della città (es: trasporti e uffici). Sotto le descrizioni di entrambi i servizi si trova una CTA che permette di arrivare alla pagina "Infogem".

Si trova poi, sotto forma di linea temporale, un riepilogo delle tappe principali che raccontano la storia della città, approfondite meglio nella pagina "AboutGem", a cui la sezione rimanda tramite una CTA.

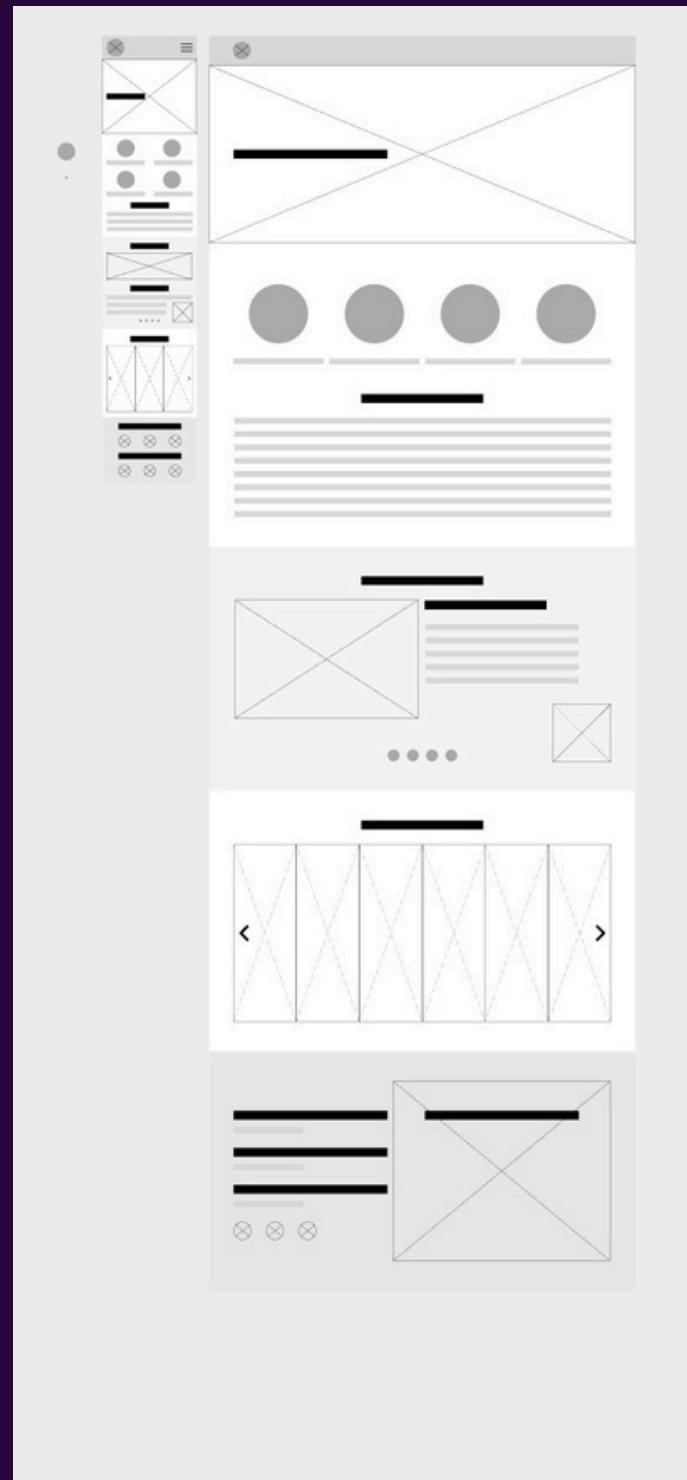
Nella sezione che segue, era stato inizialmente pensato di inserire le anteprime di 3 notizie della città, sottoforma di card. Tuttavia, nella versione definitiva questo è stato sostituito da uno slider che mostra l'anteprima delle notizie e che offre la possibilità di approfondirle, spingendo l'utente a navigare verso la pagina "AboutGem".

Infine, si trova un questionario a cui l'utente può rispondere per ottenere, come risposta, l'assegnazione di una delle 4 gemme della città; le domande sono basate sui tratti della personalità e sulle caratteristiche dei quartieri. Una volta ottenuta la risposta vi è un rimando alla pagina "LiveGem".

Nel footer si trovano i contatti e i rimandi ai social media, oltre ad una mappa della città.



07 WIREFRAME: GEMTOUR



La pagina relativa al tour della città si apre con una mappa della città, a cui seguono le 4 gemme associate al quartiere di riferimento.

Nella sezione successiva si trova una breve descrizione della pagina, che incuriosisce l'utente e invita ad approfondire la struttura della città e dei 4 quartieri.

Vi è poi una fascia in cui si trovano le descrizioni dei 4 quartieri, ciascuno con una foto e un personaggio rappresentante della zona cliccabile che accenna alla sua esperienza. Inizialmente era stato ipotizzato uno slider, mentre nella fase di mockup si è preferita una struttura basata su un tab panel, che presenta, uno alla volta, i diversi quartieri e le informazioni relative.

Successivamente vengono presentati i 6 edifici principali della città, che rappresentano il punto di unione tra i 4 quartieri. Mentre nella costruzione dei wireframe era stata pensata una struttura basata su accordion gallery, nello sviluppo dei mockup la scelta è ricaduta su uno slider.

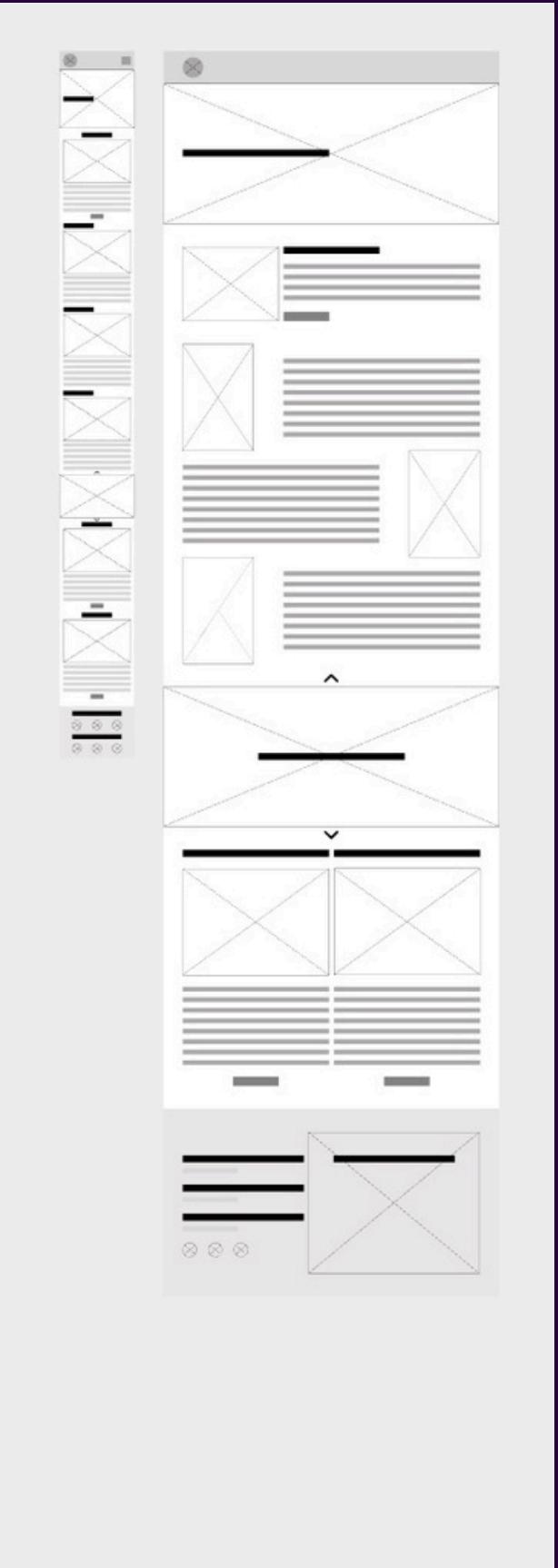
07 WIREFRAME: INFOGEM

In questa pagina, divisa in due sezioni, l'utente può esplorare tutti i servizi della città, scoprendo quali sono i trasporti pubblici principali, gli uffici e i servizi di assistenza dedicati agli abitanti.

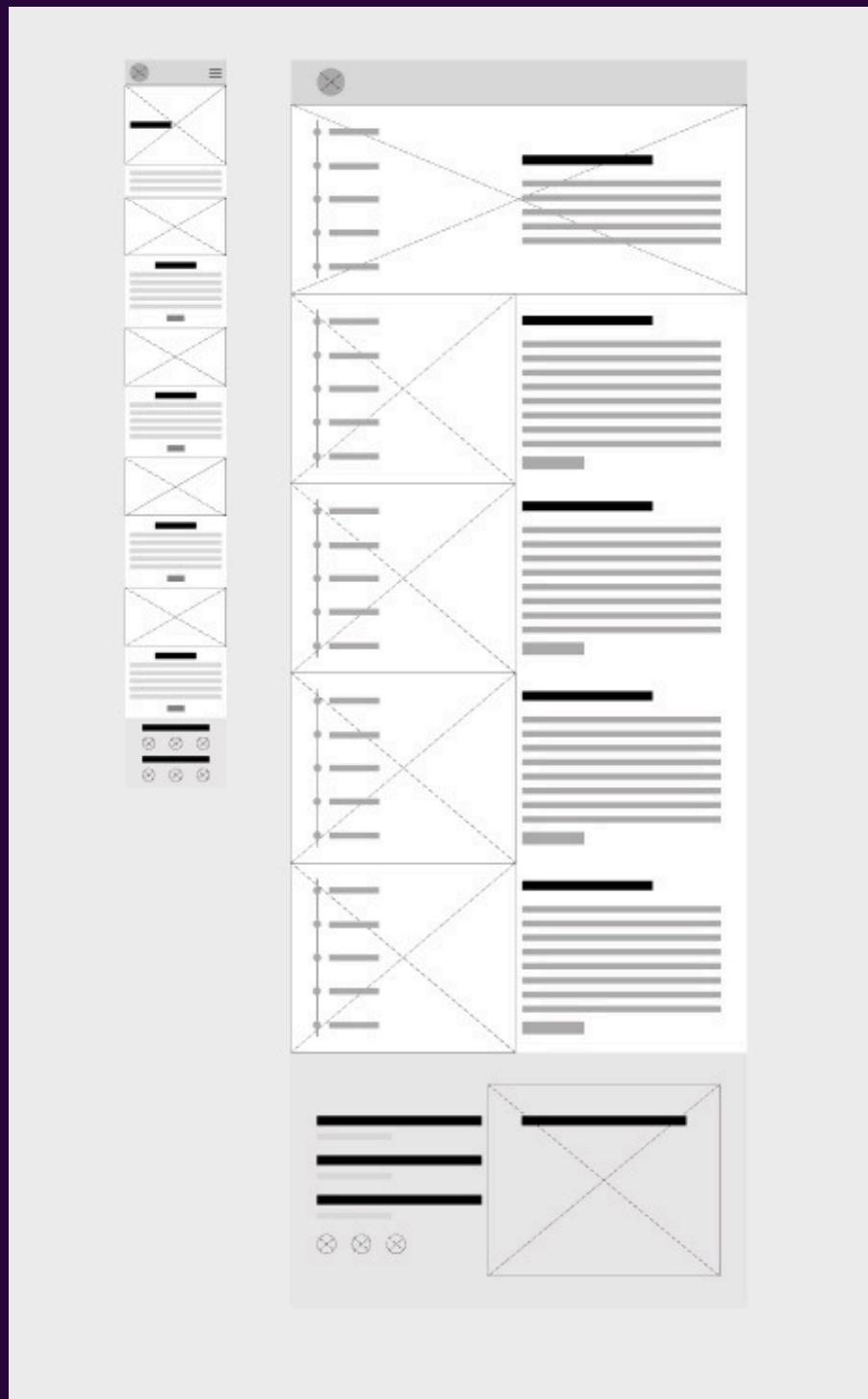
La prima sezione riguarda i trasporti e si apre con una breve introduzione. Segue poi la presentazione dei tre mezzi di trasporto principali della città. È poi presente una struttura dedicata a come raggiungere Gemtopia, con un punto per ogni tappa; nei wireframe questa era stata pensata come uno slider verticale, mentre nei mockup è stata sviluppata come una timeline verticale.

La sezione dedicata agli uffici e all'assistenza si apre con una breve presentazione (aggiunta durante lo sviluppo dei mockup) ed è poi composta da due strutture identiche, una dedicata agli uffici di Gemtopia, a sinistra, e una all'assistenza agli abitanti e ai visitatori, a destra.

Inizialmente, questa pagina era stata pensata con un effetto parallasse per separare la sezione trasporti dalla sezione uffici, tuttavia, a causa dell'incoerenza con altre pagine, questo effetto è stato poi eliminato e sostituito con una pagina continua con la ripetizione dell'header a segnalare l'inizio di una nuova sezione. Inoltre, la divisione tra le due sezioni è enfatizzata da un menù a tendina.



07 WIREFRAME: GEMEVENTS

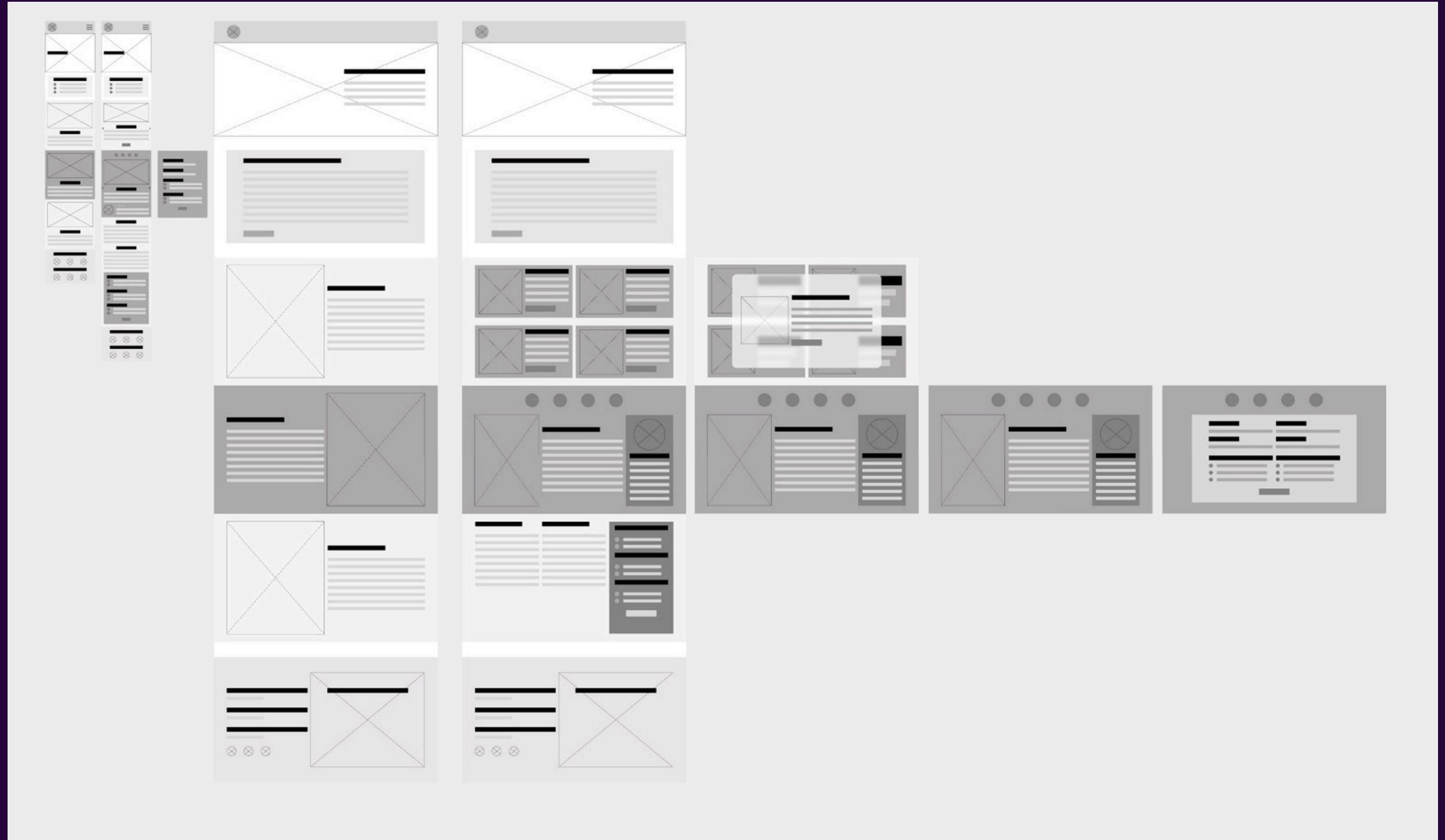


In questa pagina, l'utente può visualizzare gli eventi della comunità di Gemtopia.

La pagina è costituita da un'introduzione (aggiunta nella fase di mockup), seguita dalla presentazione degli eventi. Inizialmente la struttura prevedeva un indice degli eventi a sinistra e una descrizione a destra, ma successivamente si è preferito utilizzare uno slider.

Al termine della descrizione di ogni evento è presente una CTA ““Prenota ora” che apre l'email dell'utente.

07 WIREFRAME: LIVEGEM

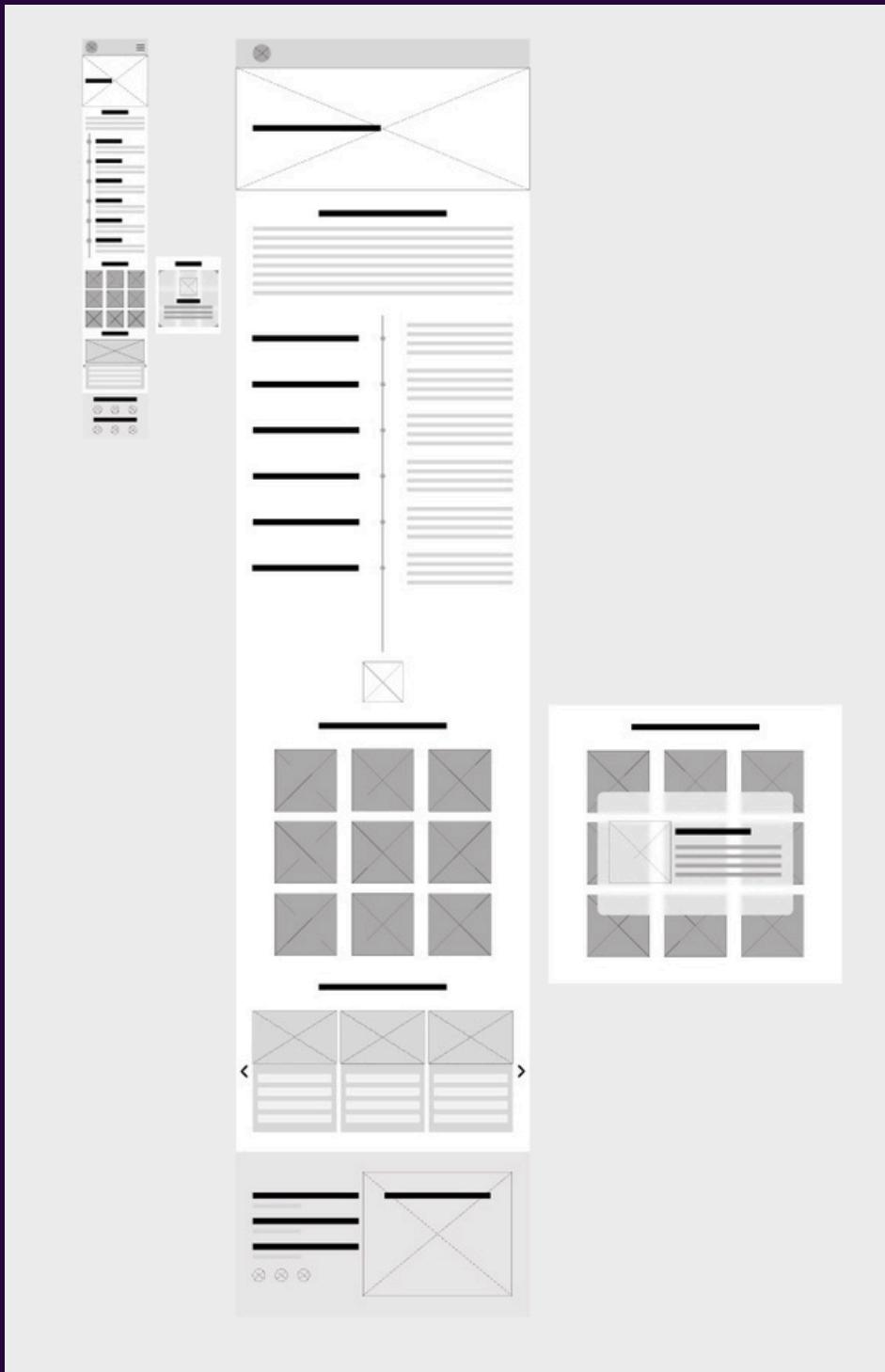


La pagina “LiveGem” si apre con un’immagine e una breve introduzione alla pagina (inizialmente pensata sopra l’immagine, ma poi sviluppata sotto di essa) e alle sue diverse sezioni.

Segue la prima sezione, in cui viene riportato nuovamente il questionario, in modo da far sì che le successive ricerche relative a affitti, vacanze e scambi studenteschi possano essere focalizzate sul quartiere consigliato.

Sono poi presentate in successione tre fasce relative, rispettivamente, ad affitti, vacanze e scambi studenteschi. Le tre sono cliccabili e navigabili tramite slider.

07 WIREFRAME: ABOUTGEM



In questa pagina, l'utente ha la possibilità di scoprire la storia della città di Gemtopia, nonché apprendere le regole e le norme che ne regolano il funzionamento.

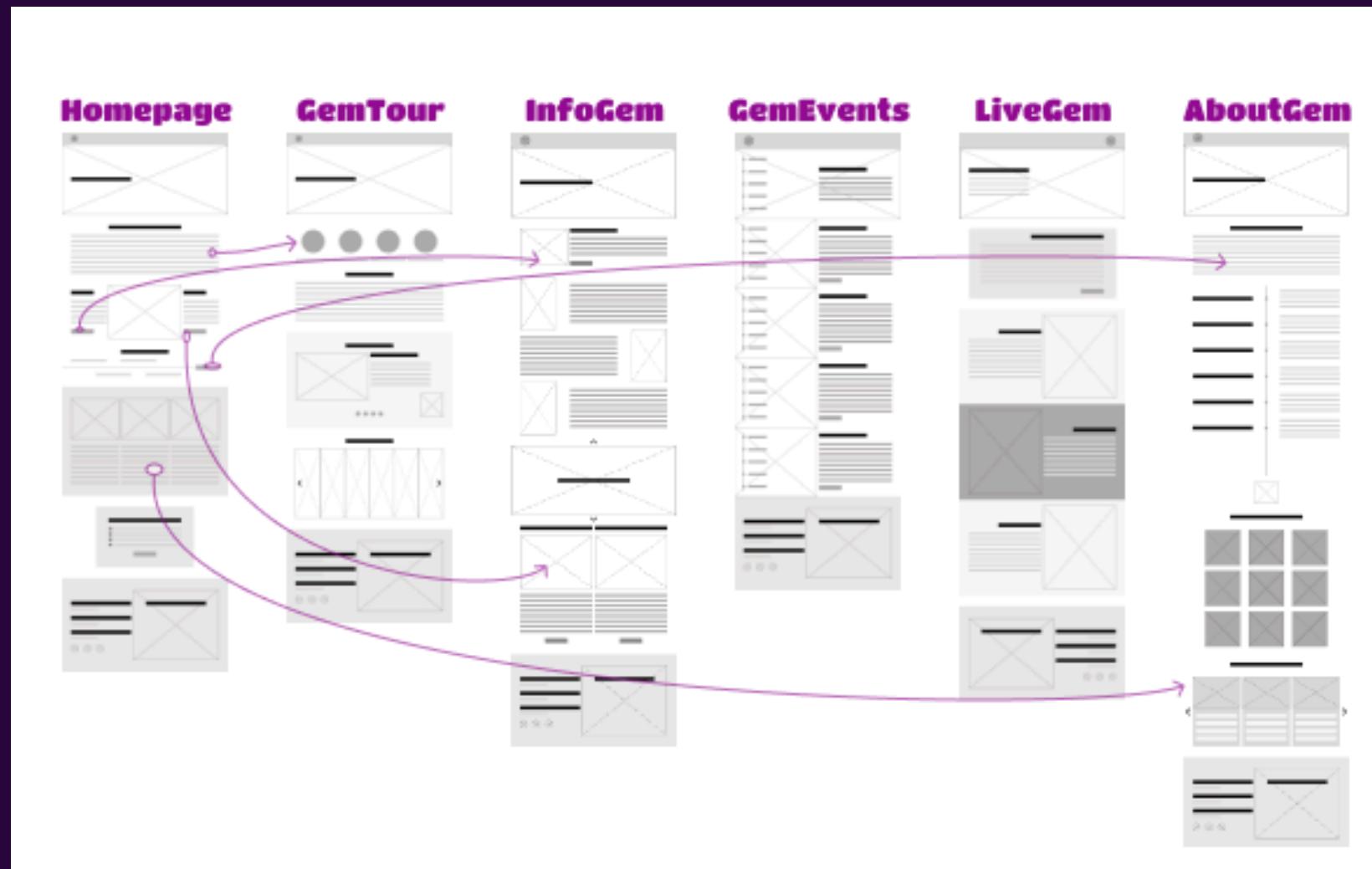
La pagina inizia con una breve introduzione, a cui seguono due sezioni.

Nella prima sezione è visibile una timeline che presenta in modo intuitivo e immediato la storia della città.

Scorrendo la pagina, è visibile la Costituzione di Gemtopia, articolata in 9 icone, ciascuna corrispondente ad una legge, disposte su tre file. Quando si clicca su un'icona, compare un box glass contenente il testo esplicativo della legge selezionata e la relativa icona.

Inizialmente, era previsto uno slider che presentava l'anteprima di tre notizie alla volta (come nell'homepage); tuttavia, si è poi preferito creare una struttura che permette all'utente di leggere l'intera notizia, e non solo l'anteprima.

08 STORYBOARD



L'utente inizia la navigazione dall'**Homepage**, dove sono presenti diversi elementi che lo guidano attraverso il sito. La home costituisce il principale punto di collegamento a tutte le altre pagine.

Il collegamento alla pagina “**GemTour**” è costituito dal bottone “Scopri di più”, presente dopo la descrizione della città e dai 4 bottoni “Scopri *nome del quartiere*” (aggiunti con lo sviluppo dei mockup).

Segue poi un collegamento alla pagina “**InfoGem**” tramite due bottoni “Scopri di più”, di cui uno rimanda alla sezione trasporti e l’altro alla sezione uffici.

Dopo la timeline, è presente un bottone “Scopri di più” che rimanda alla pagina “**AboutGem**”, richiamata anche da un altro bottone “Leggi di più” che si trova nella sezione dedicata alle notizie.

09 MOCKUP

Link Figma

World Wide Gem

Gemtopia

Progetto di:

Benedetta Donato, matricola 905338
Giulia Macagno, matricola 899610
Giulia Maestri, matricola 857334
Stefano Mingotti, matricola 859835
Lucilla Pacifico, matricola 863170
Manila Vezio, matricola 852686