

Applicazioni per dispositivi mobili

course

a.y. 2016/2017

Eat 'n' Drink

Design documentation^{1,2}

Name
Mirko Pizii

Student Number
236739

E-mail Address
mirko.pizii@student.univaq.it

¹ The max length of this document is 20 pages

² The structure of this document is fixed, it cannot be changed in any way

Strategy



Product Overview

Nei tempi odierni si sta notando una crescita esponenziale della digitalizzazione e si denuncia questo fenomeno in quanto spesso responsabile di diverse problematiche tra cui l'abbattimento del **muro sociale** presente molto nei ragazzi.

Eat 'n' Drink è un'applicazione che ha come scopo il voler reinventare tutto ciò che riguarda la stretta di amicizia con persone sconosciute, vincere il senso di timidezza (che porta a "nascondersi" dietro un dispositivo digitale) e così via.

L'applicazione è anche indicata per coloro che per qualsiasi motivo sono fuori e vogliono conoscere altre persone rispetto ad andare in un ristorante.

Cosa c'è di meglio se non davanti ad un buon cibo?

Grazie a **Eat 'n' Drink**, scoprire di nuovo tutto ciò che ci circonda non è mai stato così facile. Basta accedere attraverso un proprio profilo social e scegliere dove mangiare assieme agli altri.

Competitors

Cercando per social eating si trovano dei concorrenti che andremo ad analizzare.

Gnammo

Gnammo è una realtà italiana ben consolidata ed è presente sul mercato da diversi anni. Nel loro sito si possono notare gli elevati numeri delle persone e delle aziende che usufruiscono di questo servizio.

Da una ricerca approfondita si può constatare che:

- Gli utilizzatori sono per oltre il 90% italiani;
- Molti sono i servizi offerti ma sono tutti riconducibili al classico funzionamento di un Home Restaurant;
- Lo schema colori adottato è stato studiato e non è casuale ma, ad un attento controllo sembrano poco legati tra di loro;
- L'uso da web è abbastanza macchinoso, l'esperienza utente non è molto diretta e il servizio è abbastanza pesante da caricare oltre che lento.

Newgusto

Newgusto è una realtà italiana sviluppata da quattro soci di origine abruzzese.

Navigando nel loro sito si può notare una certa somiglianza sullo schema grafico di Gnammo e viene dichiarato l'utilizzo da parte di oltre 15 mila persone italiane avendo poi modo di essere utilizzato a livello globale.

Si riscontrano le stesse problematiche della sezione Gnammo, in particolare, da una ricerca approfondita, si nota inattività nel periodo dell'analisi concorrenziale: il periodo consiste nell'anno 2017 e guardando le date degli annunci, si ipotizza la stessa affermazione per l'anno 2016.

Peoplecooks

Peoplecooks sembra essere un sito particolarmente inattivo. Sito web poco curato, informazioni datate e non vengono rilevati annunci presenti. Non vengono rilevati altri elementi utili per l'analisi.

Eatvibe

Eatvibe dispone di una piattaforma web ben curata anche se sono presenti elementi con imperfezioni a mo' di test. Presenti vari annunci ma non si riscontra attività da parte di un eventuale pubblico. Non vengono rilevati altri elementi utili per l'analisi.

User Research

Come introdotto già inizialmente, **Eat 'n' Drink** è un'applicazione che si focalizza in maniera molto particolare nel digitalizzare ancora di più ciò che è stato descritto per le relazioni sociali.

Un incontro tra due o più persone, una cosa che si può tranquillamente fare semplicemente passeggiando ma, quanti sono davvero sicuri e quanti sono disponibili a stringere nuove amicizie?

Con l'avvento della digitalizzazione, ormai buona parte della popolazione dispone di uno smartphone e l'applicazione entra a gamba tesa nell'agevolare sia la stretta di amicizia e perché no, permette anche di scoprire una nuova varietà di cibo oppure passare una giornata o serata in completa compagnia.

Inoltre, in base alla semplicità dell'applicazione e alle esperienze positive durante gli incontri, l'utente è sempre più invogliato di continuare con l'utilizzo riscontrando tra l'altro un ritorno benefico in termini di realtà **sociale, economica e sentimentale**.

I principali obiettivi che **Eat 'n' Drink** si pone per i propri utenti sono:

1. Semplicità di utilizzo
2. Velocità delle operazioni senza perdite di tempo tra le varie operazioni
3. Massimi risultati per i servizi offerti

Per quanto riguarda l'età dell'utente finale, non c'è una vera e propria fascia in quanto l'applicazione, per gli obiettivi prefissati, si pone ad essere facile da utilizzare usando informazioni di cui tutti posseggono già e non c'è quindi un'età massima o minima. Si potrebbe comunque fissare una età minima di 17/18 anni.

Personas



Serena

Età: 30

Lavoro: Consulente Business Marketing

Famiglia: Fidanzata da 3 anni

“A causa del mio lavoro da consulente per le aziende mi ritrovo a passare gran parte del mio tempo fuori casa.

Durante la giornata ho spesso poco tempo per fare la spesa, tornare a casa e preparare il pranzo o la cena e frequentando grandi città mi ritrovo a mangiare in luoghi molto affollati e caotici.

Grazie ad Eat 'n' Drink posso trovare tutti i posti dove parlo assieme agli altri nella maniera più tranquilla.

Dopotutto, la creatività del marketing viene scambiando le opinioni con le altre persone.”



Marcello

Età: 67

Lavoro: Pensionato

Famiglia: Sposato con 3 figli

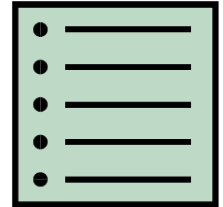
“Io e mia moglie amiamo molto cucinare e ci divertiamo sempre a sperimentare altri ingredienti sui piatti esistenti o nuovi.

I nostri figli sono fuori, amiamo anche parlare e socializzare con altre persone e pensiamo che sia meglio se fatto davanti ad un piatto invitante.

Abbiamo già provato diverse soluzioni come i social network ma se non riscontrare poco interesse, nel caso venissero le persone sono sempre le stesse.

Ci piacerebbe avere una soluzione di facile utilizzo che ci permetta di inserire un menù giornaliero e potessimo inserire annunci che vengono visualizzate da più persone possibili.”

Scope



Features

L'applicazione **Eat 'n' Drink** ti permette prima di tutto di decidere se vorrai **partecipare e mangiare negli eventi creati** da altre persone o se **vorrai creare tu stesso un evento** e avere altre persone a mangiare da te.

Una volta effettuato l'accesso con un account social, in caso l'utente decida di partecipare agli eventi delle altre persone, dovrà semplicemente digitare il nome del luogo dove si trova, trovare l'evento che più gli aggrada in base al menù, recensioni degli utenti e prezzo, e fare tap sul bottone PRENOTATI.

Invece, se l'utente decidesse di creare un proprio evento, sempre effettuando l'accesso con un account social, potrà digitare il nome del luogo dove si trova, caricare una foto di anteprima, decidere il costo del menù e scriverne una descrizione così come poter accettare o rifiutare chi ha richiesto la prenotazione.

Una volta terminato l'evento è possibile lasciare un **giudizio** da 1 a 5 stelle con annesso un commento che apparirà nel profilo personale dell'utente.

Nell'applicazione vi è necessario porre dei vincoli quali:

- Semplicità d'uso e miglior ricerca per una massima esperienza d'uso. In pochi passaggi bisogna raggiungere l'obiettivo di cui l'applicazione si prefissa;
- Il commento di un giudizio dato all'utente è composto da massimo 300 caratteri;
- Il nome dell'evento è composto da massimo 20 caratteri;
- La privacy dell'utente deve essere rispettata nel miglior modo possibile.

Content

Per un corretto funzionamento l'applicazione **Eat 'n' Drink** necessita di una comunicazione con un **server** attraverso una linea internet che dovrà essere abilitata sul proprio dispositivo.

Tutti i dati come testo e immagini, verranno trasferiti al server tramite il protocollo **HTTP** aggiungendo poi un livello di sicurezza **SSL** in modo che non si verifichino furti di dati durante la trasmissione.

Le immagini degli utenti (in gergo tecnico *avatar*), non verranno prelevati dal server del servizio ma direttamente dai canali diretti dei social network. Questo permette sia di avere un risparmio dei dati salvati e sia la dinamicità dell'immagine personale.

Considerando una probabile crescita esponenziale in termini di carico sul server e picchi di traffico visto la vastità del pubblico su cui l'applicazione mira, è necessario usare determinate tecnologie che permettono di effettuare una **ottima scalabilità senza dare segni di difficoltà e vari disservizi**.

Data la considerazione e ciò che l'applicazione andrà a trattare, si trova molto conveniente l'adozione di una soluzione **cloud** con il servizio **Firebase** offerto dall'azienda **Google**. Questa soluzione, permetterebbe anche di utilizzare altri servizi di **Google Cloud** in caso di ulteriori caratteristiche che potrebbero essere aggiunte successivamente con la crescita del business.

Scenarios

Scenario 1: Serena

Serena è una giovane ragazza che a causa del lavoro si ritrova ad offrire una consulenza a circa 200 km da casa.

Si avvicina l'ora di pranzo e non ha né una cucina a disposizione e né ha modo di poter fare la spesa in qualche supermercato.

L'opzione che gli rimane è quella di andare a mangiare fuori in un ristorante ma lei preferisce mantenerla come ultima scelta da poter fare in quanto non ama i luoghi chiassosi ma soprattutto necessita di tranquillità e idee in quanto deve pensare ad un'ottima strategia di marketing che le permette di avere migliori risultati per un'azienda rispetto a ciò che offrono i propri concorrenti.

Serena si ricorda di aver visto in passato dei giudizi positivi in merito ad Eat 'n' Drink, un'applicazione di social eating e decide di sperimentare per la prima volta questo servizio.

In soli pochi minuti, effettua l'accesso attraverso un account social, trova i vari eventi intorno a lei, sceglie un menù in base alle sue esigenze e si presenta all'appuntamento dopo essere stata accettata.

Scenario 2: Marcello

Marcello è un pensionato di 67 anni e insieme a sua moglie, lavorava in un ristorante come cuoco mentre lei era aiuto cuoco.

Da sempre nutre profondo amore nella cucina e ama sperimentare e quindi giocare con gli ingredienti per scoprire sempre cose nuove.

Marcello un giorno vuole provare una nuova combinazione di ingredienti ma si accorge che pubblicando i suoi annunci sui canali dei social network, non riscontra particolare interesse se non avere le stesse persone a tavola.

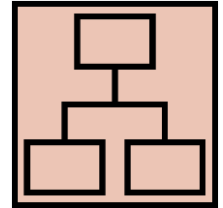
Lui e sua moglie vogliono conoscere nuove persone e condividere i loro piatti con loro e sapere le loro opinioni in merito. Ma oltre ciò, la cosa più importante è condividere una bella giornata tutti insieme.

Sua moglie per puro caso durante una ricerca su internet, è venuta a conoscenza di Eat 'n' Drink e possedendo uno smartphone, decide di fare un tentativo veloce, ormai esasperata dai risultati ottenuti tramite altri mezzi.

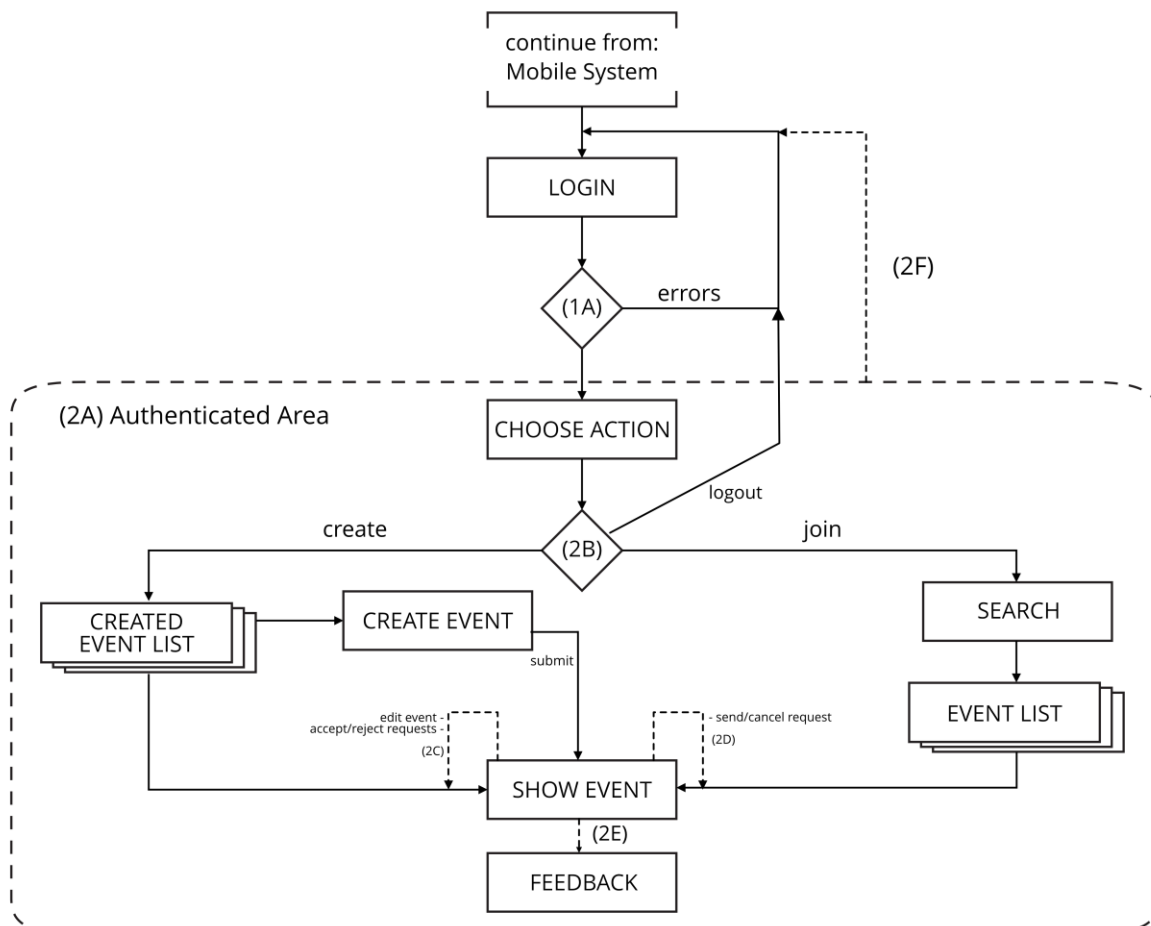
Scaricano l'applicazione, effettuano l'accesso grazie al proprio account di un social network supportato e creano un nuovo evento che si terrà nella loro casa.

Il tutto si è completato in una manciata di minuti, tempo che è stato medesimo per l'arrivo delle richieste da parte di altre persone. Soddisfatti, accettano le loro richieste e all'ora stabilita passano una giornata indimenticabile condividendo i propri piatti con i presenti.

Structure

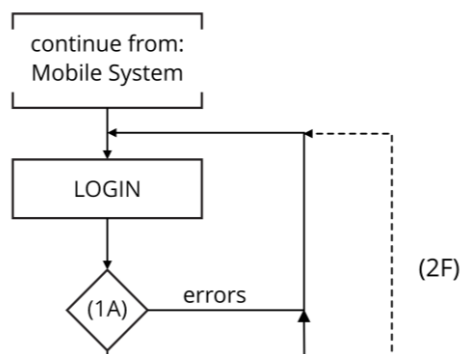


Navigation model



Description

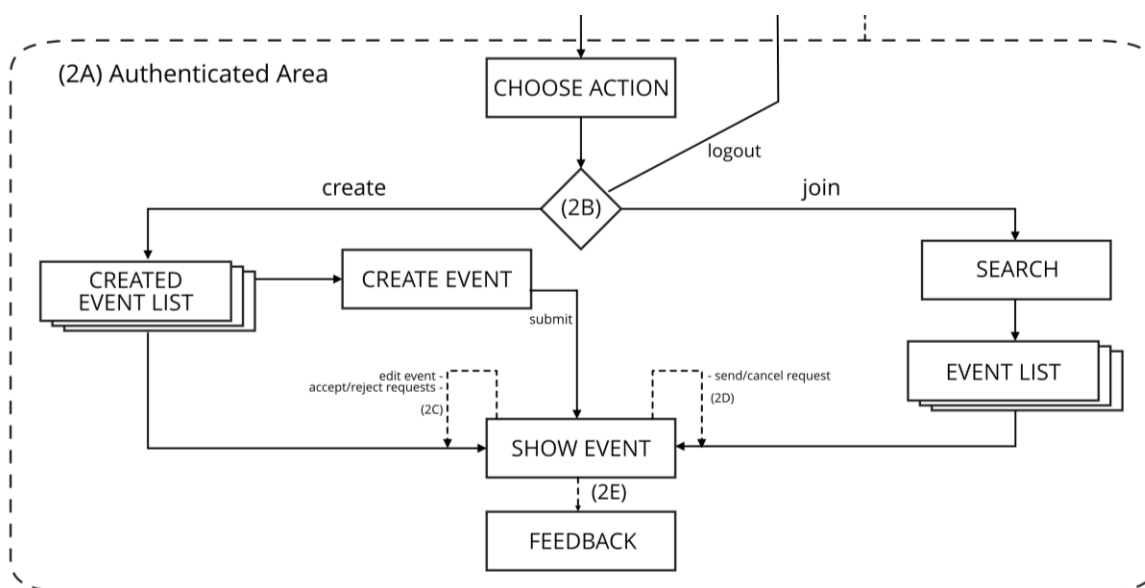
In riferimento al Navigation Model precedentemente riportato, si descrivono le varie parti principali in maniera dettagliata al fine di facilitare sia la lettura del modello stesso.



Questa prima parte fa parte dell'area principale **Home**. Il primo riquadro, denominato *continuation point*, definisce l'inizio del flusso di navigazione che, nel nostro caso sarà un qualsiasi sistema operativo essendo la nostra applicazione multi-piattaforma e quindi indipendente dal sistema operativo mobile.

Non appena verrà aperta l'applicazione Eat 'n' Drink, ci troveremo davanti ad una pagina iniziale contenente l'immagine di presentazione e il bottone in cui, premendolo, si potrà effettuare l'accesso sfruttando un account di un social network.

Passata la sezione relativa al **LOGIN**, se l'accesso va a buon fine, procede con le altre sezioni, altrimenti se si verificasse qualsiasi tipo di problema, torna di nuovo sulla sezione **LOGIN**.



La prima cosa da specificare è il riquadro **(2A) Authenticated Area**.

Questo riquadro definisce un'area dove se non si è effettuato l'accesso (definito da un cookie presente sul proprio dispositivo), automaticamente si segue il percorso **(2F)** che riporta quindi sulla vista **LOGIN**.

Una volta autenticati, l'applicazione porterà automaticamente l'utente sulla vista **CHOOSE ACTION** che chiederà cosa vuole fare ossia: **Logout, Crea nuovo evento, Partecipa ad un evento creato**.

In base a quanto deciso, nel *system decision point* **(2B)** si sceglierà il percorso.

Percorso Logout:

Selezionando l'azione di **logout**, l'utente verrà disconnesso e verrà automaticamente dirottato sul percorso che porta poi alla vista **LOGIN**.

Percorso Create:

In questo percorso si arriva quando l'utente preme il bottone **Crea un nuovo evento**.

La prima vista che vedrà l'utente è la **lista degli eventi creati**. Questo viene fatto perché l'utente magari vorrebbe copiare il contenuto di un evento da lui già creato o solo avere un riepilogo generale.

Da qui, avrà modo di poter creare un nuovo evento semplicemente cliccando la relativa icona.

Se invece vuole **guardare un evento creato**, basterà fare premere una volta sola sul titolo dell'evento.

Vista Create Event:

In questa vista, l'utente avrà modo di compilare un breve modulo che lo porterà a definire le poche informazioni necessarie per il suo evento quali: **nome, giorno, posizione, tipo di menù** (vegano, vegetariano, adatto per celiaci, etc), sua **descrizione** e **prezzo di partecipazione**.

Quando si premerà il bottone **Pubblica**, l'utente verrà dirottato sulla vista **SHOW EVENT**.

Percorso Join:

In questo percorso si arriva quando l'utente preme il bottone **Partecipa ad un evento creato**.

La prima vista che vedrà l'utente è la sezione relativa alla **ricerca** del tipo di evento in cui si vuole partecipare.

I campi visibili per la ricerca sono: **posizione attuale, filtri** particolari come eventi per una tipologia specifica (es. celiaci).

Sarà possibile andare avanti premendo il bottone di ricerca.

Vista Event List:

Non appena si premerà il bottone **CERCA** nella precedente vista, apparirà la **lista degli eventi** compatibili ai filtri di ricerca precedentemente impostati. Facendo un solo tocco sul nome dell'evento, sarà possibile vederne i relativi dettagli andando quindi sulla vista **SHOW EVENT**.

Vista Show Event:

In questa vista l'utente potrà visionare tutti i **dettagli** relativi alla tipologia di evento.

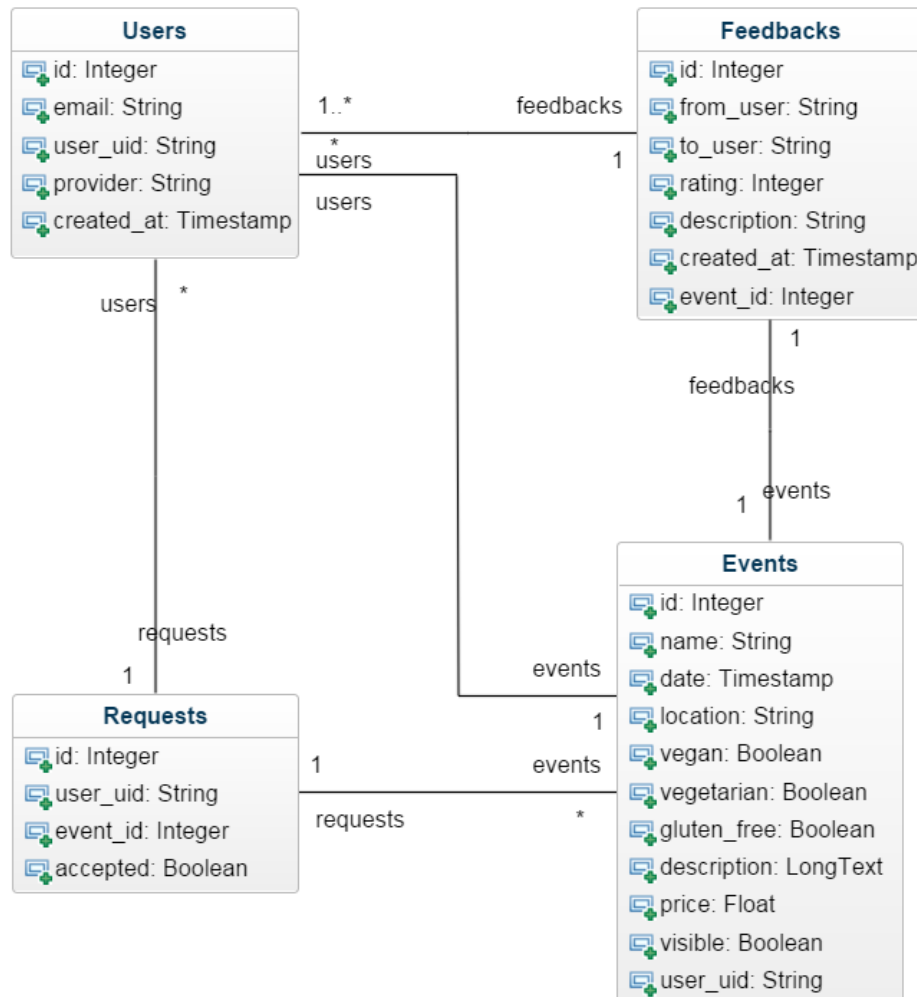
I campi visibili sono i **dettagli dell'utente** che ha creato l'evento (rispettando la sua privacy nel miglior modo possibile), **prezzo**, eventuali **filtri, prezzo, location** e **nome**.

Inoltre, se l'utente sarà **l'organizzatore** allora vedrà all'interno **(2C)** una sezione relativa alla **modifica delle informazioni** inserite durante la creazione oppure potrà **accettare** o **rifiutare** eventuali **richieste** inviate dalle persone che vogliono partecipare.

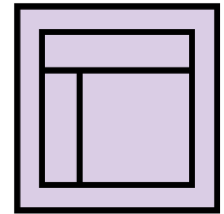
Al contrario, **(2D)** se l'utente non è l'organizzatore, potrà solamente **visionare, inviare** o **cancellare** la **richiesta di partecipazione** all'evento.

In entrambi i casi **(2E)** l'organizzatore può rilasciare un **feedback** ai propri partecipanti e i partecipanti all'organizzatore dell'evento.

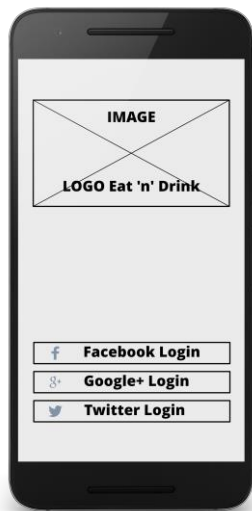
Data



Skeleton



Di seguito si espongono le varie parti in forma di Lo-Fi Wireframe. La relativa navigazione sarà seguita man mano e descritta in forma di testo.



Quando l'utente aprirà l'applicazione **Eat 'n' Drink**, sarà automaticamente indirizzato nella vista **LOGIN**.

La prima cosa che salterà all'occhio sarà il **logo** dell'applicazione posizionato in alto ed evitando la parte relativa allo splash screen.

Il servizio, concentrandosi specificamente sull'utilizzo degli account social al fine di agevolare l'utente nel processo *"Accede, prenota e va"* rendendolo anche un passaggio immediato, dà modo di poter effettuare l'accesso attraverso questi *"provider"*: Facebook, Google+ e Twitter.

I vari **bottoni social** porteranno alla sezione di login delle rispettive piattaforme. Una volta che l'utente effettuerà l'accesso, il servizio backend li salverà automaticamente nel database con il loro codice identificativo unico e imposterà un piccolo cookie sul dispositivo in uso.

È bene notare che in caso il login porti a qualsiasi condizione di errore, si ritorna sulla vista login.

Subito dopo aver effettuato il **login**, si entra nell'area protetta da autenticazione e quindi sulla prima vista dove si potrà scegliere tre azioni: **Crea nuovo evento**, **Partecipa ad un evento** e **Logout**.

In questa vista apparirà di nuovo il logo dell'applicazione, un piccolo testo dove si saluta l'utente e si chiede cosa fare.

Il bottone relativo al logout, effettua una disconnessione portando poi sulla vista di **LOGIN** precedentemente illustrata.

Il bottone relativo al **Crea un nuovo evento** porterà nella vista di creazione che verrà illustrato nei prossimi paragrafi.

Lo stesso vale al bottone **Partecipa ad un evento** che porta però nella vista di partecipazione.





Avendo premuto il bottone di **creazione** nella vista precedente verrà mostrato all'utente eventuali eventi già creati con i relativi dettagli ossia nome evento, posizione evento e prezzo di partecipazione.

Se l'utente non ha creato eventi, al posto della lista apparirà un semplice testo che indicherà l'assenza di questi.

Premendo il bottone in alto a sinistra, sarà possibile tornare indietro mentre l'opposto, in alto a destra, permetterà all'utente di **creare un nuovo evento** e quindi di passare alla relativa vista.

Se ci sono eventi creati, facendo un semplice tap sul loro nome sarà possibile vedere i loro dettagli impostati durante la creazione.

Gli eventi presenti appariranno in ordine di creazione, dal più recente al meno recente.

Facendo tap sull'icona **+** della precedente vista, l'utente sarà portato su quella di creazione.

Con degli input si richiedono vari dettagli come **nome**, **location**, **data**, **prezzo**, vari **filtri** quali vegetariano, vegano, celiaco e **descrizione** finale.

La **location** sarà supportata da un **autocompletamento** collegato a Google Maps. In questo modo riusciamo ad avere dei dati normalizzati.

Per quanto riguarda la **data**, essendo poi un **timestamp**, apparirà un calendario in forma di widget garantendo dati omogenei sul database.

Il campo del prezzo dispone di una **validazione per i numeri interi**.

Per i tre filtri precedentemente riportati, per comodità (e per evitare confusione) si utilizzano degli **switch** dove di default sono su OFF.

L'elemento "*intrusivo*" è il bottone di **chiusura delle partecipazioni**. Questo è dovuto al fatto che la modalità di modifica sarà collegata ad una vista molto fedele a questa vista. Il bottone serve per chiudere le richieste e quindi non ci sarà modo di poter riceverne altre (leggasi come, tavolo pieno, non voglio ricevere altre richieste).

Per quanto riguarda la creazione, una volta inseriti i dati, basterà premere il bottone **Crea Evento**.





Con un passo indietro, se nella vista delle azioni si sceglie di **Partecipare ad un evento**, si viene indirizzati in una pagina dove è presente un piccolo form che ci chiede la **posizione** di dove ci troviamo (per cercare eventi nei dintorni), e delle **checkbox a selezione multipla** dove possiamo selezionare quindi dei filtri.

I **filtri** (vegetariano, vegano, celiaco) sono stati messi con una checkbox invece di uno switch perché è più pratico per una ricerca veloce e quasi sicuramente non c'è rischio di confondersi.

Essendo concentrati sull'utilizzo quotidiano, si preferisce di **non inserire la richiesta del giorno** così da non sovraccaricare la lista con gli eventi disponibili permettendo anche di effettuare una ricerca veloce senza perdere tempo prezioso.

La ricerca viene effettuata poi premendo il bottone **CERCA**.

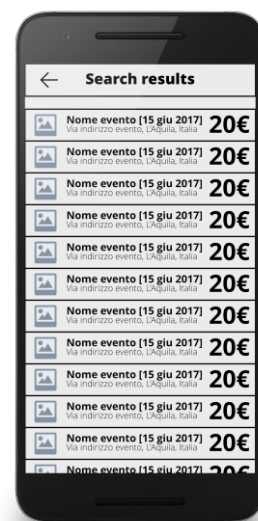
Facendo un tap su Eventi Partecipati, è possibile vedere gli eventi passati o accettati come richiesta partecipazione.

Una volta premuto il bottone di **ricerca**, si viene indirizzati sulla **vista dei risultati**.

Questa vista mostra **tutti gli eventi trovati in maniera casuale** al fine di non agevolare né chi ha creato l'evento per prima o per ultimo e né per chi ha più o meno feedback.

Nella lista degli eventi troviamo **l'immagine** a sinistra del titolo che sarà l'avatar dell'utente, poi troviamo **nome** e **indirizzo** dell'evento e infine il **prezzo di partecipazione**.

Con un **tap** sulla riga dell'evento, l'utente sarà indirizzato in un'altra vista dove potrà leggere i **dettagli dell'evento** o **chiedere la prenotazione** di un posto a tavola.



Questa è la vista **Show Event** che si mostra all'utente proprietario dell'evento.

Facendo clic sull'icona in alto a destra (la **matita**), si viene direzionati sulla sezione dove possiamo **modificare i dettagli** dell'evento.

Nella visualizzazione troviamo una **mappa di Google Maps** con un **marker** che indica il **luogo**, i **dettagli** dell'evento tra cui **nome**, **indirizzo**, **data**, **prezzo** e **descrizione**.

Infine troviamo una lista dove l'organizzatore può **accettare** o **rifiutare** l'utente che ha fatto la **richiesta di partecipazione**. Nella

lista, per ognuno viene mostrato, **nome** e **cognome** (per intero) e la sua **immagine personale**.

Questa è la vista dove vengono mostrati i **dettagli relativi all'evento e l'utente non è l'organizzatore**.

Così come la vista analizzata precedentemente, abbiamo la mappa **Google Maps** con il **marker** in primo piano.

Di seguito troviamo tutti i dettagli come **nome** e **indirizzo** dell'evento, **data**, il **prezzo di partecipazione** e la sua **descrizione**.

Infine troviamo un bottone di **richiesta di partecipazione** che apparirà a tutti tranne all'organizzatore.

Una volta premuto questo bottone, esso si disabiliterà e il suo testo cambierà in *"In attesa per la verifica"*.

Se l'utente è stato accettato allora il testo cambierà di nuovo in *"Accettato"* altrimenti tornerà sotto il nome *"Richiedi Prenotazione"*.



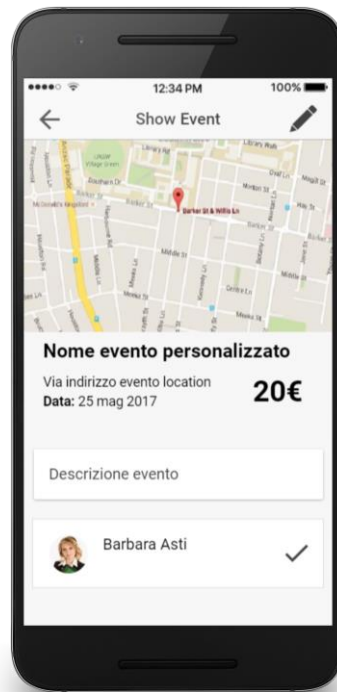
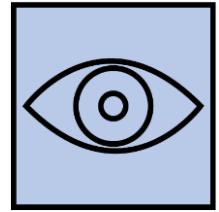
Questa vista apparirà all'organizzatore facendo clic sul nome dei partecipanti oppure agli utenti che sono stati accettati facendo clic sul bottone *"Accettato"* nella vista precedente.

In questa vista si può notare che apparirà il nome e cognome della persona che vogliamo *"giudicare"*.

Sarà possibile scegliere un **rating** da un minimo di **1** ad un massimo di **5 stelle**. Ovviamente si può decidere se lasciare un **commento** o meno.

Per inviare il **feedback**, basta fare tap sul bottone in fondo.

Surface



Una view molto significativa in tutta l'applicazione è la **show event** e in questo caso andremo a guardarla come utente organizzatore.

Una scelta importante che si è preferito fare è l'adozione di un **layout semplice, chiaro e diretto** con giusto il minimo possibile delle animazioni.

Questo perché Eat 'n' Drink vuole essere un'applicazione dove si raggiunge il proprio scopo senza perdere troppo tempo.

Per avere un layout minimale, si prende in considerazione lo stile **Material Design** di Google che si mostra consona a quanto descritto nel precedente paragrafo.

Color Palette

L'applicazione Eat 'n' Drink verrà utilizzata principalmente di giorno quindi non si hanno preoccupazioni per la scelta del colore che non crei fastidio agli occhi umani.

Il colore principale da adottare dev'essere un colore che attrae l'utente che in quel momento ha un senso di fame più o meno accentuato. Il colore e la tematica colori, non devono essere in alcun modo *"violenti"* e bruschi tale da creare un senso di fastidio e chiudere immediatamente l'applicazione.

Dopo diversi studi e sperimentazioni, il miglior colore ideale e candidato come colore principale è un arancio.

Per quanto riguarda il resto invece, viene adottato un grigio chiaro che farà da guida per tutto il layout.

#FF6E1D	
#F5F5F5	

Font

Per quanto riguarda il font è stata ardua la scelta tra **Open Sans** e **Roboto**.

Il primo è più chiaro e più bello da vedere ma per il secondo è sia molto diffuso e viene anche utilizzato in tutto ciò che riguarda il Material Design.

Per l'aspetto estetico la scelta ricadeva sempre su **Open Sans** ma ci si accorge che quando si riguarda più volte il font **Roboto**, si entra più in familiarità, soprattutto per chi dispone di un telefono Android.

Roboto è un font molto particolare che ha uno scheletro meccanico e le sue forme sono largamente geometriche. Allo stesso tempo, il carattere presenta delle curve amichevoli e aperte. Questa scelta è stata rafforzata dalla presenza del supporto della codifica UTF-8.