

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.

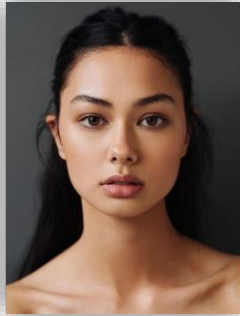
Inoltre, in base alla semplicità dell'applicazione e alle esperienze positive durante gli incontri, l'utente è sempre più invogliato di continuare con l'utilizzo riscontrando tra l'altro un ritorno benefico in termini di realtà **sociale, economica e sentimentale**.

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

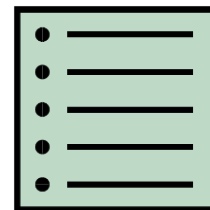
“Io e mia moglie amiamo molto cucinare e ci divertiamo sempre a sperimentare altri ingredienti sui piatti esistenti o nuovi.

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**.

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 giudizio dell'utente sarà una selezione da 1 a 5 stelle.
- Il nome dell'evento è composto da massimo 20 caratteri;
- La descrizione dell'evento può essere composto da massimo 500 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.

I dati che verranno gestiti da risorse esterne al proprio servizio sono:

- **Immagini del profilo utente** (alias *avatar*): verranno prelevate direttamente dalla piattaforma dei social network utilizzata per effettuare l'accesso.
- **Indirizzi di città** come input: l'autocompletamento nell'input e relativi indirizzi vengono prelevati e gestiti comunicando direttamente dai servizi di Google Maps.
- Le **mappe visualizzate** nelle varie interfacce vengono prelevate e gestite da Google Maps.

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.

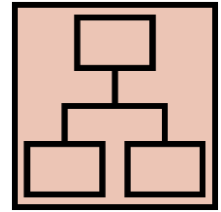
Lui e sua moglie vogliono conoscere nuove persone e condividere i loro piatti con loro e sapere le loro opinioni in merito. Ma oltre ciò, la cosa più importante è condividere una bella giornata tutti insieme.

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.

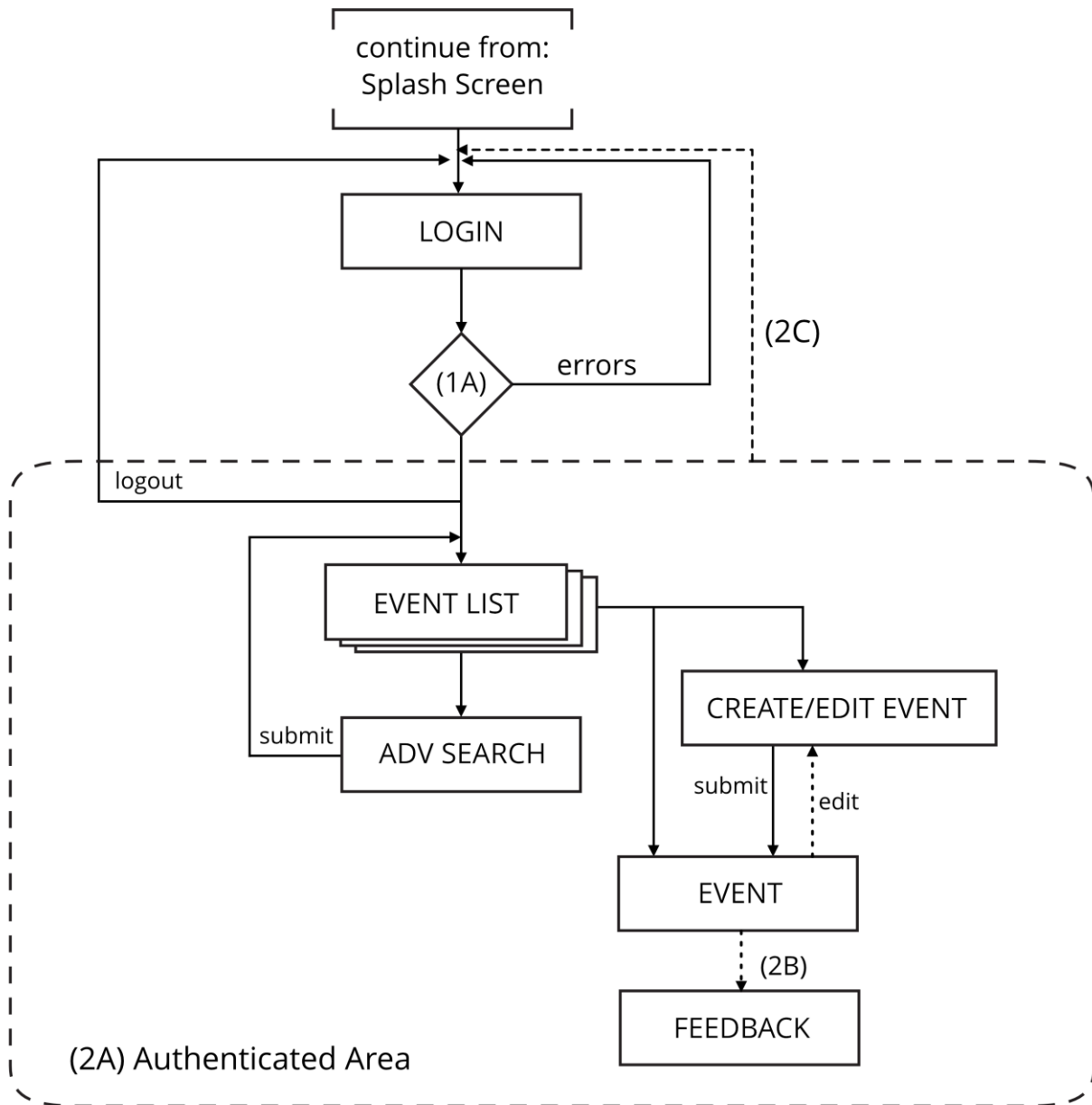
Scaricano l'applicazione, effettuano l'accesso grazie al proprio account di un social network supportato e creano un nuovo evento che si terrà nella loro casa.

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.

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 (alias *splash screen*) che conterrà una piccola immagine di presentazione.

Questa immagine sarà attiva fino a quando il dispositivo avrà caricato le minime risorse (librerie) necessarie per l'esecuzione iniziale dell'applicazione.

Quando lo splash screen scompare, l'utente si vedrà nella vista principale di **LOGIN** dove vedrà un logo che rappresenta il nome dell'azienda e vari bottoni per l'accesso attraverso un account social.

Una volta che l'accesso è stato convalidato, l'utente può procedere con la navigazione seguendo il flusso descritto nell'area **2A** disponibile, per l'appunto, solo agli utenti che hanno effettuato l'accesso.

Altrimenti, per qualsiasi errore che si verificasse, l'utente verrà dirottato nella vista di LOGIN.

Una volta effettuato l'accesso, la prima vista che vedrà l'utente sarà la **EVENT LIST**.

All'interno sarà presente una lista di tutti gli eventi creati da altre persone attorno alla città dove abita.

Nel caso l'utente abbia bisogno di fare una ricerca avanzata, verrà indirizzato nella vista di ricerca avanzata (**ADV SEARCH**).

In questa vista l'utente potrà scegliere i vari filtri da applicare come la location e in base all'alimentazione.

Non appena deciso, tornerà nella vista precedente ma con risultati diversi.

Dalla lista eventi, l'utente può decidere anche di creare un nuovo evento e verrà dirottato sulla vista **CREATE/EDIT EVENT**.

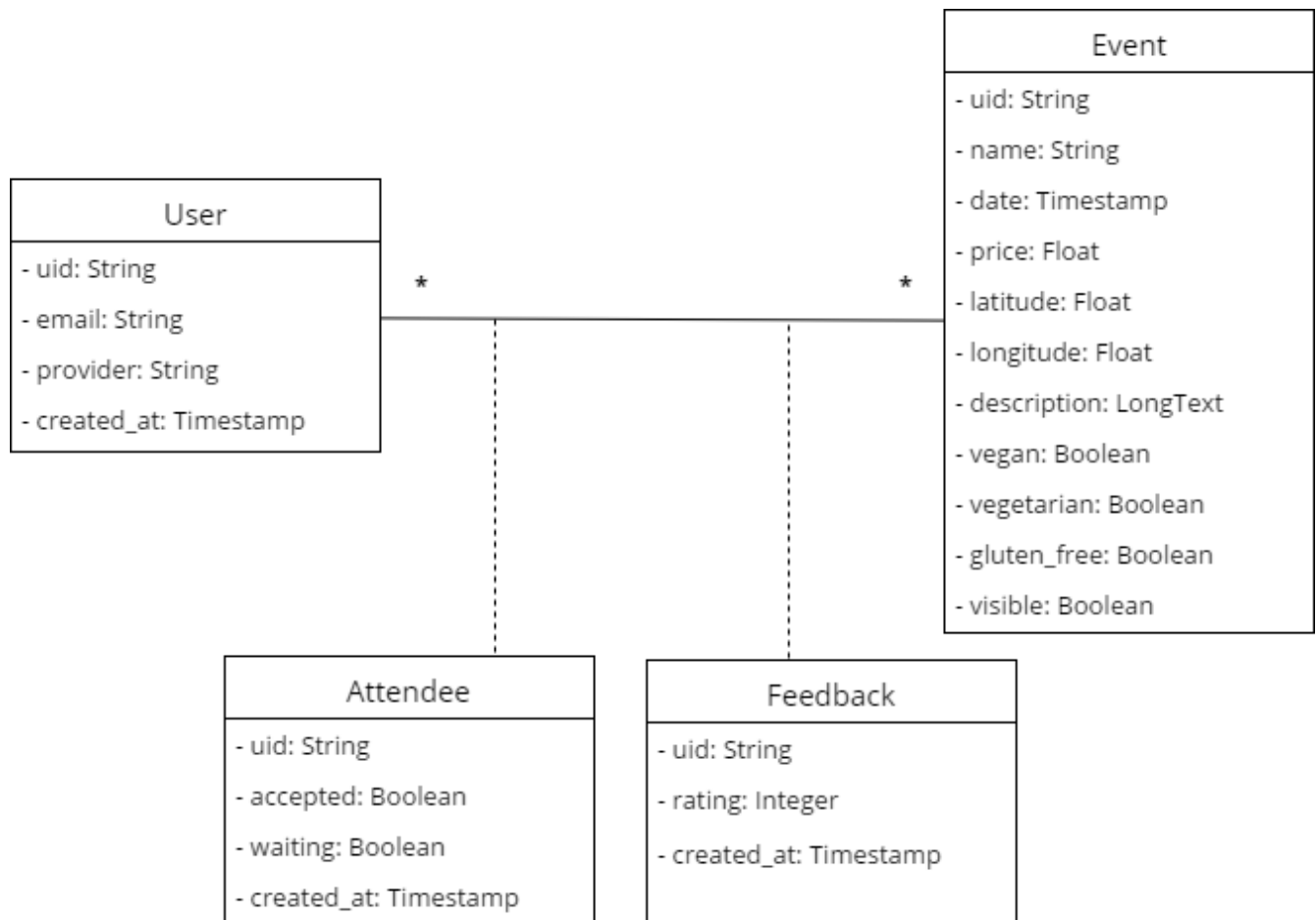
Questa vista darà modo sia di creare che modificare i vari dettagli dell'evento.

Una volta creato o modificato l'evento oppure dalla lista eventi, sarà possibile vedere tutti i dettagli di un evento di nostro interesse nella vista **EVENT**.

Qui sarà possibile vedere i dettagli dell'evento e gestire la lista dei partecipanti se l'utente è organizzatore, viceversa, la lista mostrerà i partecipanti. Ovviamente sarà anche possibile gestire la quantità di persone da accettare.

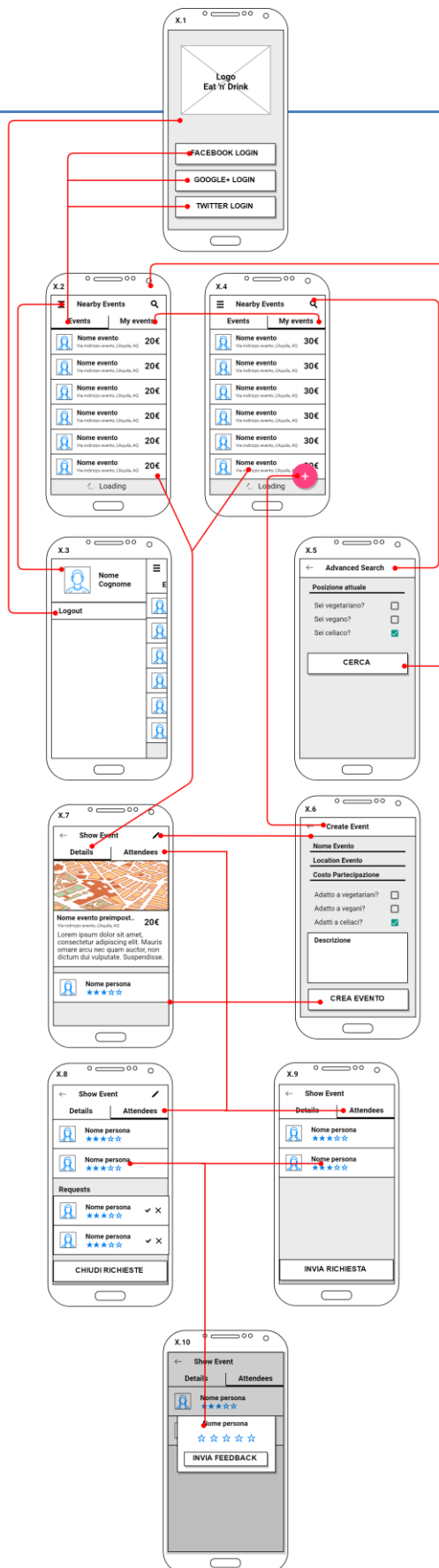
Nella parte finale **(2B)**, l'organizzatore e i partecipanti possono opzionalmente lasciarsi dei giudizi in forma di stelle (alias *rating*) da 1 a 5.

Data



Skeleton

Fare clic sull'immagine per vederla in alta risoluzione.



Lo-Fi Wireframe X.1:

Schermata iniziale che appare quando l'utente apre l'applicazione. Qui è solo possibile effettuare l'accesso attraverso un account dei social network elencati per poter usufruire poi del servizio messo a disposizione dall'applicazione.

Come principio di design viene usato una struttura allineata secondo un **asse** che mantiene tutta la struttura centrata.

Per quanto riguarda il design pattern, essendo stato inutile reinventare un nuovo layout, si adotta la classica visualizzazione a bottoni in basso alla schermata.

Lo-Fi Wireframe X.2:

In questo wireframe è possibile aprire un menù per effettuare la disconnessione oppure visualizzare sia tutti gli eventi disponibili nella nostra area e sia gli eventi in cui c'è stata la nostra partecipazione. E' anche possibile raffinare la ricerca degli eventi disponibili.

Il principio di design adottato è sempre una struttura allineata secondo un **asse infinito**.

Per quanto riguarda il design pattern, si utilizza il **tab** che ci permette di separare gli eventi disponibili da una parte e dall'altra gli eventi dove abbiamo partecipato.

Per strutturare al meglio l'elenco degli eventi, si adotta come componente una **lista verticale infinita** al fine di gestire meglio le risorse del dispositivo.

Lo-Fi Wireframe X.3:

Questo wireframe rappresenta il menù laterale in cui ci mostra le nostre informazioni base e la possibilità di effettuare una disconnessione.

Il principio di design adottato è **gerarchica per forma** in quanto abbiamo la sezione principale con le nostre informazioni che cattura subito l'attenzione.

Il design pattern usato è la **lista** per la voce di disconnessione mentre per le informazioni personali si adotta uno stile simile al **card**.

Lo-Fi Wireframe X.4:

Questo wireframe è identico al **X.2** se non per il fatto che è stato aggiunto un bottone che rimane sempre in primo piano in basso a destra.

Questo bottone permette di creare poi un nuovo evento.

Lo-Fi Wireframe X.5:

In questo wireframe si può notare il form per effettuare una ricerca avanzata. Si potrà sia cercare per la posizione e sia per elementi critici per chi soffre di intolleranza o segue un'alimentazione diversa.

Come principio di design si adotta un allineamento centrale secondo l'**asse** al fine di presentare una interfaccia pulita e chiara.

Parlando di design pattern, si sfruttano gli elementi utilizzati per un form che sono situati all'interno del **card**.

Lo-Fi Wireframe X.6:

In questo wireframe si può notare tutto ciò che riguarda la compilazione dei dati per creare un nuovo evento.

Allineamento sempre secondo l'**asse** centrale e il form, presente all'interno del **card** è stato progettato in modo da garantire la rapidità della compilazione così come le **checkbox** per confermare o meno la relativa voce.

Lo-Fi Wireframe X.7:

Facendo tap su un evento, si viene indirizzati in questa sezione dove si riesce a vedere sia i dettagli dell'evento che la lista delle persone che sono state accettate e saranno presenti.

In questo wireframe si adotta una struttura **gerarchica per forma** condizionato molto dalla presenza di spessore della mappa.

I componenti utilizzati sono il **tab** per separare i dettagli dalla lista di persone presenti.

E' poi presente un **taglio** ossia un piccolo spazio per poi riaprire un nuovo **card** dove mostra le informazioni relative all'organizzatore e il suo rating.

Lo-Fi Wireframe X.8:

In questa interfaccia è possibile vedere sia le persone approvate per l'evento e sia la possibilità di poter accettare o rifiutare altre persone.

Gli elementi sono centrati secondo l'**asse** e i componenti utilizzati sono il **tab** per la separazione delle viste precedentemente accennate, **lista** che contiene informazioni delle persone e infine un bottone finale che permette di poter chiudere le richieste di iscrizione.

E' bene notare che oltre ad aver centrato secondo l'asse, viene utilizzato un piccolo spazio per fare un **break** e dare risalto poi alla lista delle richieste.

Lo-Fi Wireframe X.9:

Wireframe identico al **X.8** ed è stato riportato per mostrare la vista lato utente e non organizzatore.

Elementi sempre centrati secondo l'**asse** ed è presente una lista con i dettagli delle persone e un bottone per poter effettuare la richiesta di partecipazione. Se la richiesta è presente, il bottone è temporaneamente disabilitato.

Lo-Fi Wireframe X.10:

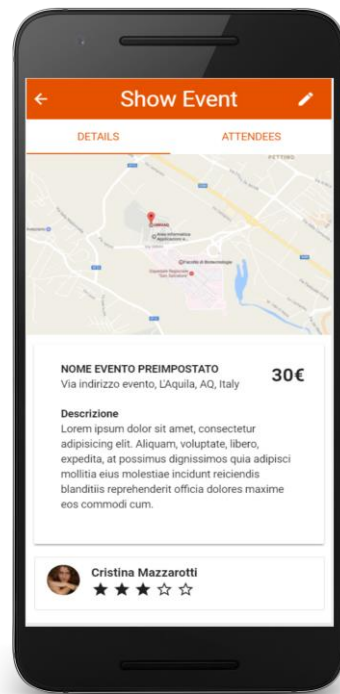
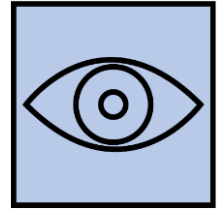
In questo wireframe è possibile notare la sezione relativa al feedback per un utente.

Facendo tap sul nome di un utente difatti, apparirà in sovraimpressione una schermata dove selezioneremo il numero di rating e poi il bottone per inviare.

Si adotta questa strategia al fine di rendere fluida la navigazione ed evitare per l'appunto di bloccarla.

Allineamento secondo l'**asse** sia verticale che orizzontale perché la schermata sarà al centro dello schermo del dispositivo. Gli elementi adottati sono un **modal** con un form.

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.