

4. Selezione della Top Solution

NB : in questa fase ho pensato di essere parte di un gruppo da più persone, anche se sono da solo, mi sono sforzato di immedesimarmi in più persone con idee diverse soprattutto per la votazione della soluzione migliore.

Dopo aver raccolto e analizzato tutte le idee emerse dal brainstorming, abbiamo scelto di individuare una soluzione principale, ovvero quella che meglio risponde ai bisogni emersi dalle interviste. L'obiettivo di questa fase è capire quale proposta ha il maggior potenziale in termini di impatto sull'esperienza dell'utente, originalità e coerenza con i deep user needs.

Metodo di selezione

Per scegliere la top solution abbiamo usato un metodo condiviso tra i membri del gruppo. Ognuno di noi ha votato le idee che riteneva più interessanti, innovative o utili, senza basarsi solo sulla fattibilità tecnica. Il criterio principale era l'impatto reale sul bisogno dell'utente. Dopo un confronto, è emersa una proposta che ha messo d'accordo tutti.

Top Solution scelta

La soluzione scelta è quella di creare un ****assistente virtuale motivazionale**** che unisca tre aspetti fondamentali:

- supporto tecnico durante l'allenamento (correzione degli esercizi e suggerimenti personalizzati);
- motivazione continua con messaggi incoraggianti e notifiche positive;
- possibilità di collegarsi con una piccola community per scambiare esperienze e consigli.

Questa idea nasce dalla fusione di più proposte del brainstorming, in particolare dai bisogni di ricevere feedback personalizzati, mantenere la motivazione e sentirsi parte di una comunità positiva. L'assistente avrebbe quindi sia un ruolo pratico che emotivo, accompagnando l'utente nel suo percorso in palestra.

Motivazioni della scelta

Abbiamo scelto questa soluzione perché risponde in modo equilibrato a tutti e quattro i deep user needs individuati nella fase precedente:

- Aiuta a ****mantenere la motivazione**** grazie ai messaggi positivi e agli obiettivi a breve termine.
- Fornisce ****feedback personalizzati**** che migliorano la qualità dell'allenamento.
- Crea un senso di ****comunità e supporto reciproco****, anche a distanza.
- Permette di ****visualizzare i progressi****, offrendo una panoramica chiara dei risultati raggiunti.

Inoltre, la proposta è originale e realistica: potrebbe essere realizzata come un'app o una funzione integrata nei sistemi già usati in palestra, mantenendo al tempo stesso un approccio umano e motivante.

Conclusione

In conclusione, l'assistente virtuale motivazionale è stato scelto come top solution perché riesce a unire tecnologia e motivazione personale, offrendo agli utenti un aiuto concreto ma anche un supporto emotivo. Nelle prossime fasi del Progetto.

Nome Progetto

Come nome è stato scelto di adottare il nome **WellGym**, un termine semplice e immediato che unisce le parole **Wellness** (benessere) e **Gym** (palestra). Questo nome rappresenta in modo diretto la missione principale del progetto: promuovere un'esperienza di allenamento che integri il miglioramento fisico con il benessere mentale e motivazionale dell'utente. L'obiettivo non è soltanto quello di supportare le persone nel raggiungimento dei propri obiettivi di fitness, ma anche di aiutarle a mantenere la costanza e la fiducia in sé stesse lungo il percorso.

La **value proposition** di WellGym è stata definita per esprimere in una sola frase il valore concreto che l'utente ottiene dall'utilizzo della soluzione:

“Il tuo compagno intelligente che ti motiva, ti guida e ti connette nel tuo percorso di fitness.”

Questo era l'assignment 1 , in seguito verrà eseguito il secondo con gli storyboard ed i prototypes.