**Corso di Applicazioni per dispositivi mobili**

**a.a. 2018/2019**

**NOME\_APP**

**Documento di design[[1]](#footnote-1),[[2]](#footnote-2)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Membri del team[[3]](#footnote-3)** | | |
| **Nome** | **Matricola** | **Indirizzo E-mail** |
| **Francesco Zappacosta** | *249168* | *Francesco.zappacosta@student.univaq.it* |
| Marco De Cesaris | *246819* | [*Marco.decesaris@student.univaq.it*](mailto:Marco.decesaris@student.univaq.it) |
| Stefano Diociaiuti | *246856* | [*Stefano.diociaiuti@student.univaq.it*](mailto:Stefano.diociaiuti@student.univaq.it) |
| Simone Caruso | *248773* | *Simone.caruso@student.univaq.it* |
|  |  |  |

Strategia

# Overview del prodotto (descrizione generale del prodotto)

DRIVEAROUND è un’applicazione che permette agli studenti di una scuola guida di essere seguiti in maniera semplice ed efficiente nel loro percorso per il raggiungimento della patente; essa dispone anche di molte funzionalità che permettono allo studente il ripasso delle lezioni e la gestione del proprio percorso.

# Competitors

Competitors diretti (generici) non sono presenti, tuttavia è possibile trovarne altri per le singole funzionalità dell’app:

* Quiz Patente Ufficiale 2019: “Quiz + Video + Teoria: tutto in una sola app…” Il suo principale obiettivo è quello di rendere disponibili test, video e manuali per permettere all’utente il superamento dell’esame della patente, tuttavia questo tipo di applicazione non permette la comunicazione dello studente con l’autoscuola, ma è rivolta ad un’utenza più generica.

In generale è possibile trovare competitors solamente nella parte teorica e di studio della teoria, in quanto DriveAround permette la gestione dei servizi che una scuola guida di norma effettua di persona, come per esempio la prenotazione delle guide o la comunicazione di avvisi.

# Ricerca sull’utente

Descrivere i BISOGNI che l’applicazione vuole soddisfare:

L’applicazione offre la disponibilità di materiale didattico e videolezioni da affiancare a quiz teorici in modo da ottenere una più completa preparazione, che può essere integrata attraverso l’implementazione di un calendario con la quale potersi prenotare all’esame, guide o sempicemente controllare l’orario delle lezioni in modo pratico, veloce e in ogni luogo. Attraverso una sezione apposita, si possono fare domande su argomenti inerenti, e ricevere risposte e notifiche direttamente dai professori disponibili.

Descrivere i principali GOALS dell’applicazione che permettono di raggiungere all’utente:

DriveAround si prende il compito di facilitare il conseguimento della patente, accompagnando l’utente appena iscritto ad una scuola guida, in tutte le sue fasi, agevolando la comunicazione tra alunno e insegnante e cercando di ridurre il meno possibile dubbi e perplessità.

# Persone

Esempio di utenza media: persona tra i 15 e i 40 anni circa, la prevalenza degli utenti che l’applicazione avrà saranno degli studenti appena diciottenni appena iscritti, intenzionati a prendere la patente automobilistica, oppure facilitare il conseguimento dell’ultima a persone molto occupate e quindi poco disponibili a recarsi fisicamente in autoscuola.

Giovanni barbagianni:

Giovanni è uno studente di 18 anni, ha molto tempo libero ed è poco pratico su come muoversi per prendere la patente, ma sa sfruttare al meglio il suo smartphone, Giovanni spesso si dimentica orari e date, è un ragazzo molto sbadato.

Gianna tutta panna:

Gianna è una donna di 40 anni molto occupata, ha 2 gemelli molto piccoli, perciò è sempre indaffarata in casa, ha deciso di prendere la patente per avere più mobilità per i propri figli, Gianna vorrebbe poter prendere la patente senza che i suoi figli siano un problema, e senza trascurarli troppo.

è fortunata perchè DriveAround le offre la possibilità di non dover seguire le lezioni, mettendole a disposizione videolezioni e materiale di studio oltre che la possibilità di fare quiz dal proprio smartphone.

Scopo

**Funzionalità**

RIMUOVERE DESCRIZIONE

Fornire una lista dei requisiti funzionalità della vostra app

(requisiti funzionali) caratteristiche principali:

-Quiz

-Manuale teorico

-Calendario

-Videolezioni

-Gestione profilo

(requisiti non funzionali) regole e vincoli:

-l’applicazione deve essere user-friendly

-l’applicazione necessita di registrazione per l’utilizzo

-tutto va fatto in pochi taps

-l’applicazione nella sezione videolezioni, attraverso link apre il canale youtube con tutti

-evitare il più possibile l’utilizzo della tastiera all’interno dell’app (solo login e registrazione)

**Scenari**

RIMUOVERE DESCRIZIONE

È una narrazione breve e semplice che descrive come una persona potrebbe provare a soddisfare uno dei propri BISOGNI. Immaginare il processo (o i processi) che potrebbero eseguire gli utenti all’interno della app in modo tale da soddisfare le proprie esigenze.

**Scenario 1:**

Giovanni è appena tornato da scuola, ha avuto una mattinata impegnativa, è stanchissimo, e dopo pranzo è del tutto assorto nei suoi pensieri, lui si è dimenticato che oggi deve andare a scuolaguida perchè c’è lezione, grazie all’app DriveAround, un ora prima dell’inizio della lezione, gli arriva una notifica che gli ricorda che oggi c’è lezione.

**Scenario 2:**

Gianna è andata a prendere i gemelli all’asilo, torna a casa e mentre prepara il pranzo deve tenere d’occhio i suoi figli dato che il marito è a lavoro, non può allontanarsi da casa perciò decide di aprire l’app DriveAround e recuperare la lezione di oggi nella sezione videolezioni, il tutto dal suo smartphone e a casa sua.

Struttura

# Modello Navigazionale

RIMUOVERE DESCRIZIONE

Modello navigazionale della propria app.

**Splash Screen:**

Questa è la view di apertura dell’applicazione DriveAround. L’utente vedrà lo stemma della Scuola Guida.

**Login:**

Questa è la prima view con la quale l’utente interagisce, inserendo l’ID e la password fornitogli dalla Scuola Guida stessa. Servirà per poter acccedere ai contenuti dell’applicazione.

**Menu:**

Qui l’utente visualizza 6 elementi, che rappresentano le funzionalità principali dell’applicazione.

Quindi potrà scegliere come interagire con l’applicazione in modo rapido e semplice.

**Manuale:**

Qui è dove l’utente scaricherà e visualizzerà il manuale teorico per la patente da lui scelta.

**Quiz:**

L’utente sceglierà i quiz in base a quale patente desidera prendere.

**Profilo Utente:**

L’utente visualizza i suoi dati anagrafici e le opzioni inerenti al suo profilo.

**News List:**

In questa view sarà presente la lista di news inerenti all’aggiunta, alla modifica o all’eliminazione di eventi nel calendario.

**News:**

Questa è la view che mostra i dettagli di una singola news.

**Calendario:**

Questa view mostra gli eventi relativi alla Scuola Guida attraverso un calendario digitale, con la quale un determinato tipo di utente potrà interagire con esso.

**Video Lezione:**

Questo pulsante permette di lanciare direttamente l’applicazione YouTube® con il canale della scuola guida.

# Data

RIMUOVERE DESCRIZIONE

UML Class diagram che rappresenta il data model della app contenente entità e relazioni tra esse. Le entità e le relazioni derivano dalle funzionalità e dagli scenari descritti nel capitolo precedente.

Scheletro

RIMUOVERE DESCRIZIONE

LO-FI Wireframes della app. In tale fase è obbligatorio creare un wireframe completo contenente tutte le viste della app descritta nel modello navigazionale.

Inoltre, per ogni LO-FI wireframe dare una breve descrizione e mettere in evidenza i principi di design utilizzati e i design pattern.

Superficie

RIMUOVERE DESCRIZIONE  
Descrizione delle scelte rilevanti che fatte in relazione al layout e alla tavolozza dei colori, ai caratteri, alle icone, ecc.

Fornire uno o piu’ Hi-FI wireframe della tua app. Mostrare la/e vista/e piu’ rappresentativa

1. RIMUOVERE LA NOTA: Numero Massimo di pagine del documento 20 [↑](#footnote-ref-1)
2. RIMUOVERE LA NOTA: Struttura del documento fissata. Non è possibile modificarla in alcun modo [↑](#footnote-ref-2)
3. RIMUOVERE LA NOTA: Il team leader è il primo nella lista [↑](#footnote-ref-3)