



Progetto HCI - Imagineers

Realizzato da:

M. Di Nardo, M. Rodigari, R. Rossi, I. Sala, C. Summa, B. Tenti, G. Vizza

Nome e *Value proposition*

Nella precedente consegna **Compito 2 - RAFFINAMENTO E FOCUS** abbiamo mostrato come siamo arrivati alla scelta del nome e della *Value proposition*



Panoramica del problema

Il progetto si concentra sulla mancanza di coesione sociale e di impegno per il bene comune nei quartieri di Milano.

Il vicinato, **dispersivo** e spesso caratterizzato da un **senso di indifferenza tra i cittadini**, presenta difficoltà nel promuovere una rete di **supporto e collaborazione tra i residenti del quartiere**.

Dalle interviste emerge che i nuovi arrivati desiderano legami sociali, mentre gli abitanti storici mostrano rassegnazione.



Panoramica del problema

Le **barriere principali** identificate includono:

- **Bisogno di gratificazione:** La volontà di aiutare è spesso associata al desiderio di ricevere riconoscimento per i propri sforzi.
- **Difficoltà nel coinvolgimento:** Per incentivare la partecipazione è necessario un sistema che faciliti l'accesso e l'integrazione nelle attività di aiuto solidale.
- **Mancanza di tempo:** Molti cittadini, soprattutto i più giovani, esprimono difficoltà nel conciliare impegni personali con attività comunitarie.
- **Indifferenza e scarsa fiducia:** Si avverte un senso di impotenza rispetto all'idea di migliorare il proprio ambiente tramite azioni individuali.



Panoramica della soluzione

Per rispondere a queste problematiche, il team ha elaborato diverse **soluzioni** integrate in un sistema denominato **Time2Help**, quelle principali sono:

- **Piattaforma di Aiuto Flessibile:** Un'interfaccia che permette agli utenti di visualizzare le attività di favori locali e selezionarle in base alla propria disponibilità temporale, facilitando così la partecipazione anche a chi ha poco tempo libero.
- **Rete di Supporto Locale:** Una piattaforma che connette i residenti, facilitando richieste di assistenza reciproca e favorendo interazioni sociali. L'obiettivo è costruire un senso di unità e coesione tra vicini, incentivando legami di supporto e amicizia.



Panoramica della soluzione

- **Programma di Sensibilizzazione e Valorizzazione degli Spazi Pubblici:** Attività educative e giornate di pulizia per sensibilizzare la comunità sull'importanza della cura degli spazi comuni, con lo scopo di cambiare determinate abitudini.
- **Sistema di valutazione a stelle:** Un meccanismo di punti basato su stelle, che permette agli utenti di “valutare” il favore ricevuto. L’obiettivo è gratificare l’aiutante, senza però sfociare nella gamification, idea che abbiamo deciso di abbandonare in quanto rischiava di allontanare dal nostro concept di *aiutare per aiutare*.



Sistema di valutazione a stelle

Durante una sessione di brainstorming sul mantenere o meno la gamification sono sorti diversi problemi:

- **Distorsione delle motivazioni intrinseche:** c'è il rischio che l'uso della gamification porti gli utenti a partecipare solo per ottenere ricompense, riducendo l'attenzione verso il valore altruistico dell'aiuto reciproco.
- **Competizione non costruttiva:** L'introduzione di meccaniche competitive tra i quartieri potrebbe generare tensioni tra gli utenti, inducendo comportamenti opportunistici o scoraggiando chi non riesce a ottenere punteggi elevati o chi userebbe la piattaforma per richiedere aiuto e non per fornirlo, come persone anziane.
- **Iniquità nella valutazione:** I sistemi di punteggio potrebbero non riflettere equamente il valore del contributo di ogni volontario, penalizzando attività meno visibili ma comunque fondamentali per la comunità



Sistema di valutazione a stelle



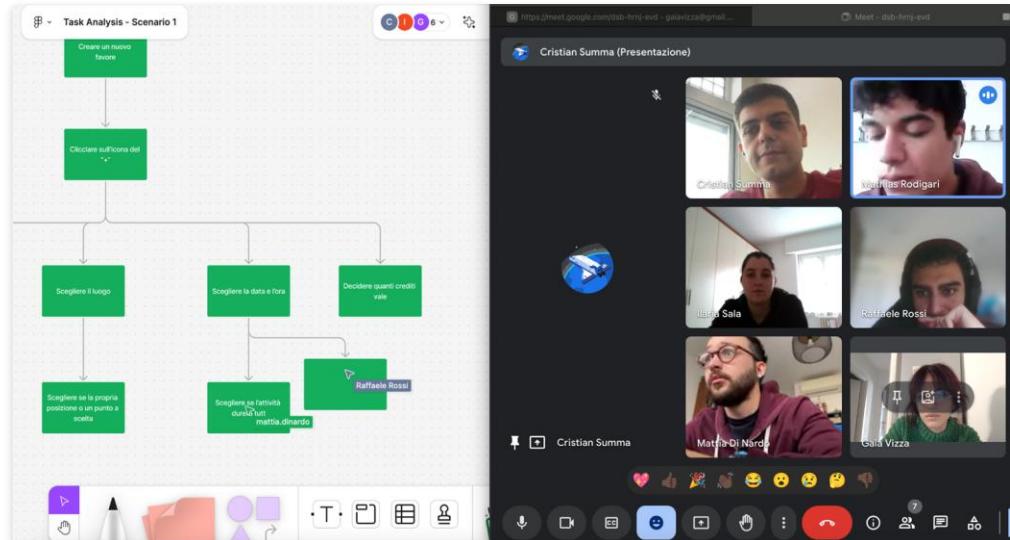
Quindi, in conclusione, abbiamo deciso di eliminare questo aspetto della gamification che avevamo inizialmente preso in considerazione, per sostituirlo con una forma di gratificazione meno fuorviante dal nostro obiettivo.

Infatti la valutazione con le stelle serve solo agli utenti per ringraziare chi li ha aiutati, ma non dà ricompense materiali, come sconti o altro, che avevamo in un primo momento pensato di includere.

Task e storyboard

Task

Abbiamo deciso di strutturare i task concentrandoci su 2 delle soluzioni finali, cioè la creazione di una Piattaforma di Aiuto Flessibile e di una Rete di Supporto Locale. Per questo abbiamo suddiviso in tre fasi l'attività di **supporto e scambio tra vicini: prima, durante e dopo**, dove le fasi sono un crescendo di difficoltà fino alla fase “dopo” che rappresenta il **raggiungimento di un coinvolgimento pieno e di una totale confidenza con la piattaforma**.



Questa suddivisione ci permette di **guidare gradualmente gli utenti**, facilitando la scoperta del sistema e la partecipazione attiva all'interno della comunità locale.

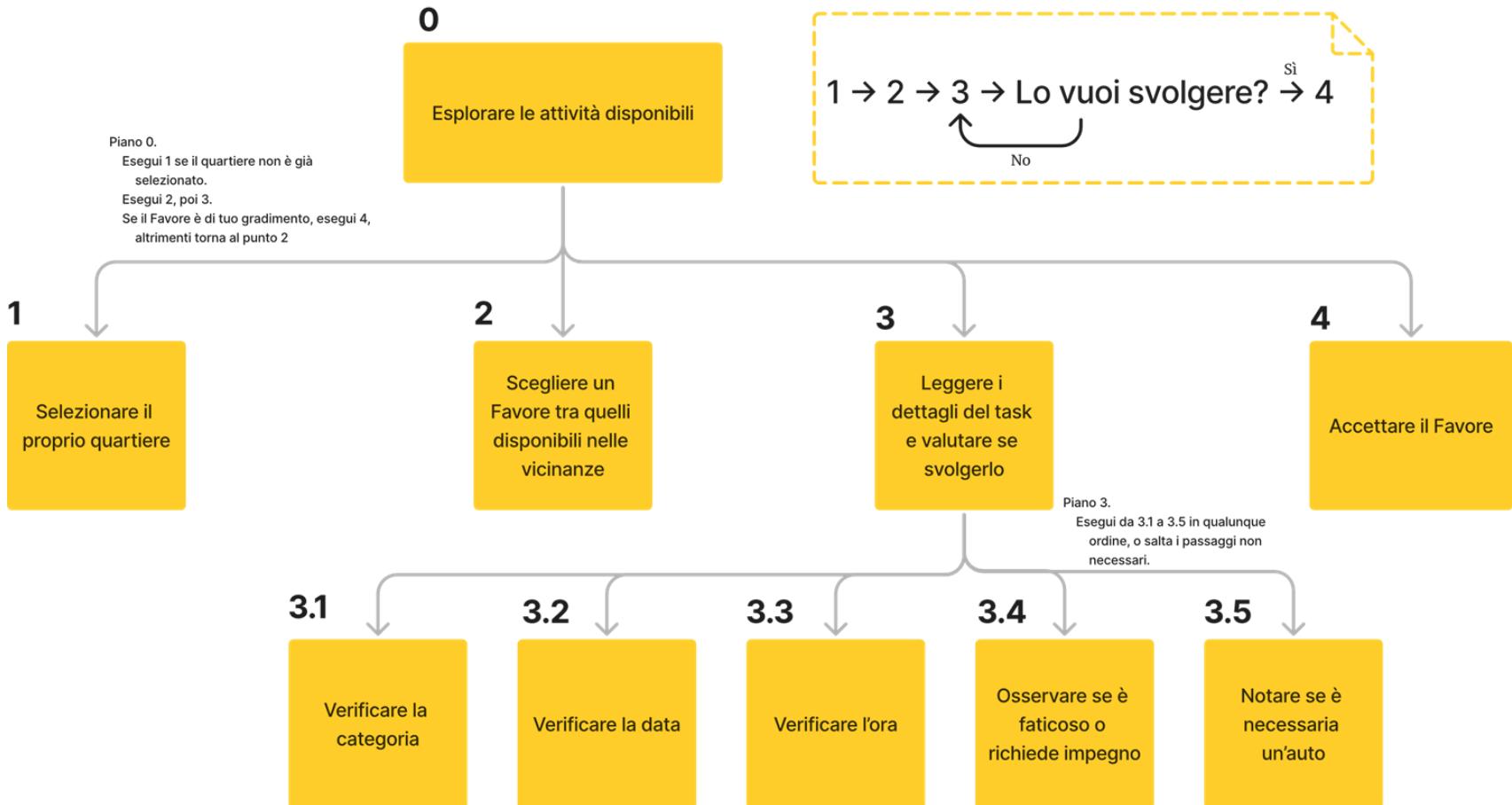
Task 1 – semplice

Abbiamo individuato come primo task **esplorare le attività disponibili**:

- **Descrizione:** L'utente accede alla piattaforma per esplorare le richieste di favori presenti nella propria area. Può utilizzare la mappa per localizzare richieste vicine e visualizzare un elenco di attività.
- **Obiettivo:** Favorire la creazione di una rete di supporto locale, incoraggiando gli utenti a familiarizzare con le opportunità di aiuto nella loro comunità.
- **Esempio:** Scoprire se un vicino ha bisogno di assistenza per portare a termine una commissione.

Esplorare le attività disponibili

Task 1 – HTA



Task 1 – semplice

Piani

0. Per esplorare le attività disponibili

1. Selezionare il proprio quartiere
2. Scegliere un Favore disponibile
3. Leggere i dettagli del Favore e decidere se svolgerlo
 - 3.1 Guardare la categoria
 - 3.2 Guardare la data
 - 3.3 Guardare l'orario
 - 3.4 Guardare se è un lavoro faticoso
 - 3.5 Guardare se richiede un'automobile
4. Accettare il Favore

Piano 0:

Esegui 2 -> 3 finché non si trova un Favore di proprio interesse.

Esegui 1 solo se necessario.

Quando si è scelto un Favore, esegui 4.

Piano 3:

Esegui 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 e 3.5 in qualunque ordine, tutti o solo alcuni.

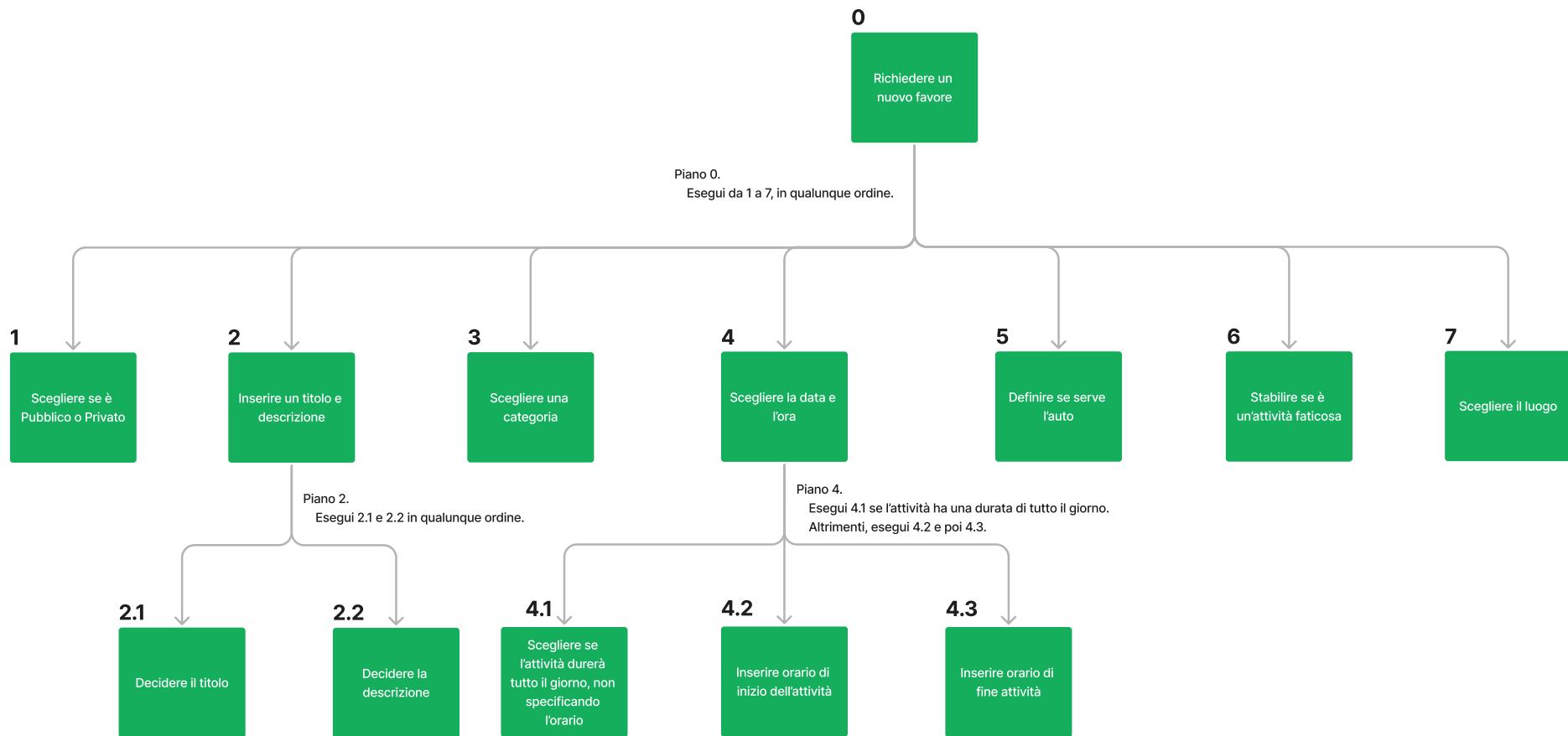
Task 2 – moderato

Come secondo task abbiamo scelto **richiedere un nuovo favore**:

- **Descrizione:** L'utente crea una nuova richiesta di favore specificando i dettagli necessari come titolo, descrizione, data, ora e posizione. La richiesta viene pubblicata sulla piattaforma per essere visualizzata dagli altri utenti.
- **Obiettivo:** Consentire agli utenti di chiedere aiuto in modo strutturato e dettagliato, facilitando la comunicazione tra chi chiede e chi offre assistenza.
- **Esempio:** Inserire una richiesta per avere aiuto nel portare dei pacchi pesanti al piano superiore.

Richiedere un nuovo favore

Task 2 – HTA



Task 2 – moderato

Piani

0. Per richiedere un nuovo Favore

1. Decidere se è un Favore pubblico (per la comunità) o privato (per sé stessi)
2. Descrivere il Favore
 - 2.1 Decidere un titolo
 - 2.2 Decidere una descrizione
3. Scegliere una categoria che lo rappresenti
4. Indicare la data e l'ora
 - 4.1 Capire se richiede tutto il giorno o solo qualche ora
 - 4.2 Decidere l'ora di inizio
 - 4.3 Decidere l'ora di fine (indicativa della durata)
5. Indicare se serve un'auto
6. Indicare se è un'attività faticosa
7. Indicare dove si svolgerà l'attività

Piano 0:

Esegui tutti i passaggi da 1 a 7, in qualunque ordine.

Piano 2:

Esegui sia 2.1 che 2.2, in qualunque ordine.

Piano 4:

Esegui 4.1 se l'attività ha una durata di tutto il giorno.

Esegui 4.2 e 4.3 se l'attività dura meno di un giorno.

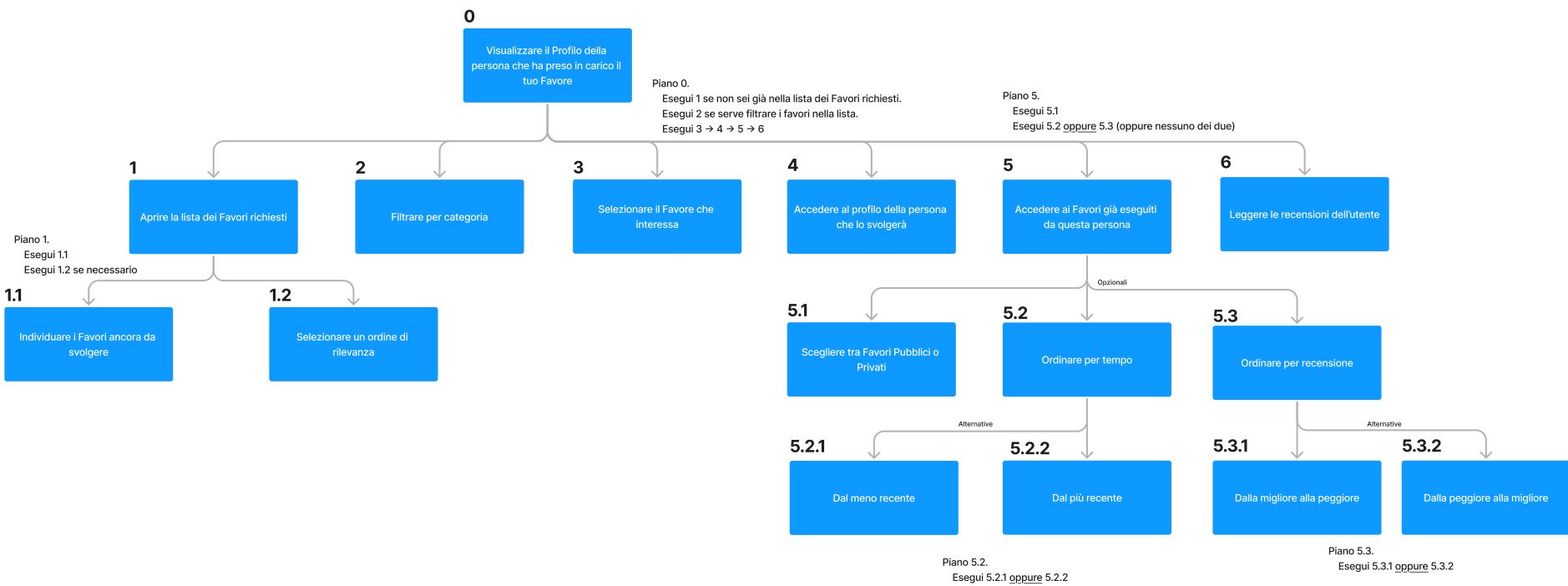
Task 3 – difficile

Il terzo task determinato è **visualizzare il profilo della persona che ha preso in carico il tuo Favore:**

- **Descrizione:** Una volta che un utente accetta di assistere un altro, la persona che ha richiesto il favore può visualizzare il profilo completo dell'assistente. Questo include informazioni dettagliate, feedback ricevuti da altri utenti e competenze dichiarate.
- **Obiettivo:** Aumentare la fiducia tra gli utenti e migliorare la trasparenza all'interno della comunità, fornendo accesso a profili dettagliati.
- **Esempio:** Verificare il profilo di un utente che ha accettato di aiutare con un progetto domestico, per assicurarsi che abbia buone recensioni.

Visualizzare il Profilo della persona
che ha preso in carico il tuo Favore

Task 3 – HTA



Task 3 – Disclaimer



Attenzione!

Quando si accede al profilo di un utente che ha accettato di svolgere un favore, è importante chiarire che lo scopo di questa azione **non è quello di decidere se accettare o meno il suo aiuto basandosi sui feedback o sull'esperienza pregressa**.

Questa pratica rischierebbe di trasformare la piattaforma in un sistema elitario, penalizzando chi è alle prime armi o ha accumulato pochi feedback.

Il principio alla base della piattaforma è promuovere uno scambio inclusivo e collaborativo, in cui ogni utente, **indipendentemente dalla sua esperienza passata**, ha la possibilità di partecipare e offrire supporto alla comunità. Se gli utenti valutassero rigidamente in base al numero di recensioni positive o all'esperienza pregressa, ciò potrebbe scoraggiare i nuovi membri dal prendere parte attiva e limitare il loro desiderio di contribuire.

Inoltre, **non tutti i feedback negativi riflettono una mancanza di buona volontà o competenze**. A volte, gli utenti potrebbero accettare favori che superano le loro capacità nel tentativo di aiutare comunque, finendo per ricevere valutazioni non ottimali. Penalizzare questi sforzi potrebbe disincentivare la partecipazione di chi vuole mettersi in gioco.

L'idea è quindi di utilizzare il profilo dell'utente per **trasparenza e fiducia**, ma non come un filtro di esclusione. È essenziale che la piattaforma rimanga aperta, dando a chiunque l'opportunità di partecipare e migliorare attraverso l'esperienza e il feedback costruttivo. In questo modo, si mantiene un ambiente inclusivo dove tutti possono contribuire, crescere e sentirsi parte della comunità, senza essere giudicati solo sulla base di numeri e statistiche.

Lo scopo finale è **incoraggiare uno spirito di fiducia e collaborazione**, dove ogni utente ha la possibilità di **dimostrare il proprio valore**.

Task 3 – difficile

Piani

0. Per leggere le recensioni di un utente che svolgerà un proprio Favore

1. Naviga fino alla lista dei propri Favori richiesti
 - 1.1 Individua i Favori ancora da svolgere
 - 1.2 Seleziona un ordine di rilevanza
1. Filtra per categoria
2. Seleziona il Favore che interessa
3. Accedi al profilo della persona che lo svolgerà

5. Visualizza la lista dei Favori già eseguiti da quella persona

- 5.1 Scegli tra pubblici e privati
- 5.2 Ordina per tempo
 - 5.2.1 Ordina dal meno al più recente
 - 5.2.2 Ordina dal più al meno recente
- 5.3 Ordina per recensione
 - 5.3.1 Ordina dalla migliore alla peggiore
 - 5.3.2 Ordina dalla peggiore alla migliore

Task 3 – difficile

Piano 0:

Esegui 1 -> 3 -> 4 -> 5 -> 6 in ordine.

Esegui 2 se necessario.

Piano 1:

Esegui 1.1.

Esegui 1.2 se necessario.

Piano 5:

Esegui 5.1, 5.2 o 5.3, o nessuno.

Piano 5.2:

Esegui 5.2.1 o 5.2.2.

Piano 5.3:

Esegui 5.3.1 o 5.3.2.

Storyboard



Storyboard



Storyboard



Punti di forza

Il sistema illustrato nello storyboard presenta diversi punti di forza:

1. Chiarezza e praticità:

- **Guida passo-passo:** Il sistema accompagna l'utente nella creazione della richiesta fino alla sua risoluzione, rendendo il processo semplice e intuitivo.
- **Flessibilità:** La possibilità di inserire dettagli specifici (data, ora, descrizione) rende il sistema adattabile a diverse esigenze.
- **Mappa interattiva:** La mappa facilita la localizzazione delle richieste vicine, migliorando la navigabilità e l'esperienza utente.

2. Reciprocità e partecipazione attiva:

- **Scambio di favori:** La piattaforma non si limita a favorire le richieste, ma promuove anche la reciprocità. Gli utenti possono sia chiedere aiuto che offrire supporto ad altri, creando un senso di comunità.
- **Solidarietà e collaborazione:** Questo approccio stimola il coinvolgimento attivo degli utenti, favorendo un ambiente di mutuo supporto.

Punti di debolezza

Tuttavia, anche dei punti di debolezza:

1. Sovraccarico della mappa:

- **Problema di visualizzazione:** In aree ad alta densità di richieste, la mappa potrebbe diventare caotica, rendendo difficile individuare le richieste rilevanti. Questo rischio potrebbe portare a confusione e scoraggiare l'uso del sistema.

1. Distribuzione disomogenea delle richieste:

- **Zone a bassa densità:** In aree con pochi utenti attivi, il numero di richieste potrebbe essere troppo limitato. Questo potrebbe diminuire l'utilità percepita del sistema, scoraggiando ulteriormente la partecipazione.

Efficacia nel raggiungimento dell'obiettivo

Il sistema è stato progettato per facilitare lo scambio di favori tra utenti in modo semplice e diretto. Infatti **la chiarezza e la praticità** contribuiscono a creare una rete collaborativa, mentre **la reciprocità** incoraggia alla continua adesione.

Tuttavia, **la distribuzione disomogenea delle richieste** rappresenta una sfida critica. Infatti c'è una forte **dipendenza dall'attività della comunità**. Se non c'è una base utenti attiva, il sistema potrebbe perdere efficacia, riducendo le opportunità di scambio.

In sintesi, il sistema appare efficace nel soddisfare le esigenze di un ambiente collaborativo, ma il suo successo dipenderà dalla **densità e partecipazione della comunità**.

Scelta delle modalità

Scelta delle modalità – Recap soluzioni

Per scegliere le due modalità da cui iniziare il lavoro di prototipazione, è stata organizzata una sessione di brainstorming, partendo dalle quattro soluzioni individuate nella fase precedente, ovvero:

- 1. Creazione di un sistema in cui gli utenti possono **visualizzare le attività di volontariato disponibili** nelle vicinanze e decidere se svolgerle in base ai propri impegni, permettendo di incastrare il volontariato all'interno di qualunque routine giornaliera.**
- 2. Creare un sistema che colleghi tutti gli abitanti del quartiere per **promuovere l'aiuto reciproco**, favorire la socializzazione e costruire un **senso di unità e coesione tra vicini**. L'obiettivo è agevolare la nascita di legami di supporto e amicizia, rafforzando il tessuto sociale del quartiere.**
- 3. Integrare nel Sistema che realizzeremo un **programma di sensibilizzazione**, prevedendo delle attività per tale scopo, eventualmente in collaborazione anche con le scuole, per educare al rispetto del bene comune, dell'ambiente e del prossimo.**
- 4. Creare un Sistema di **valutazione a stelle** per permette agli utenti di ringraziare chi li ha aiutati lasciando una recensione positiva, o di fare un commento costruttivo a chi, per esempio, non è riuscito a svolgere il compito al meglio.**

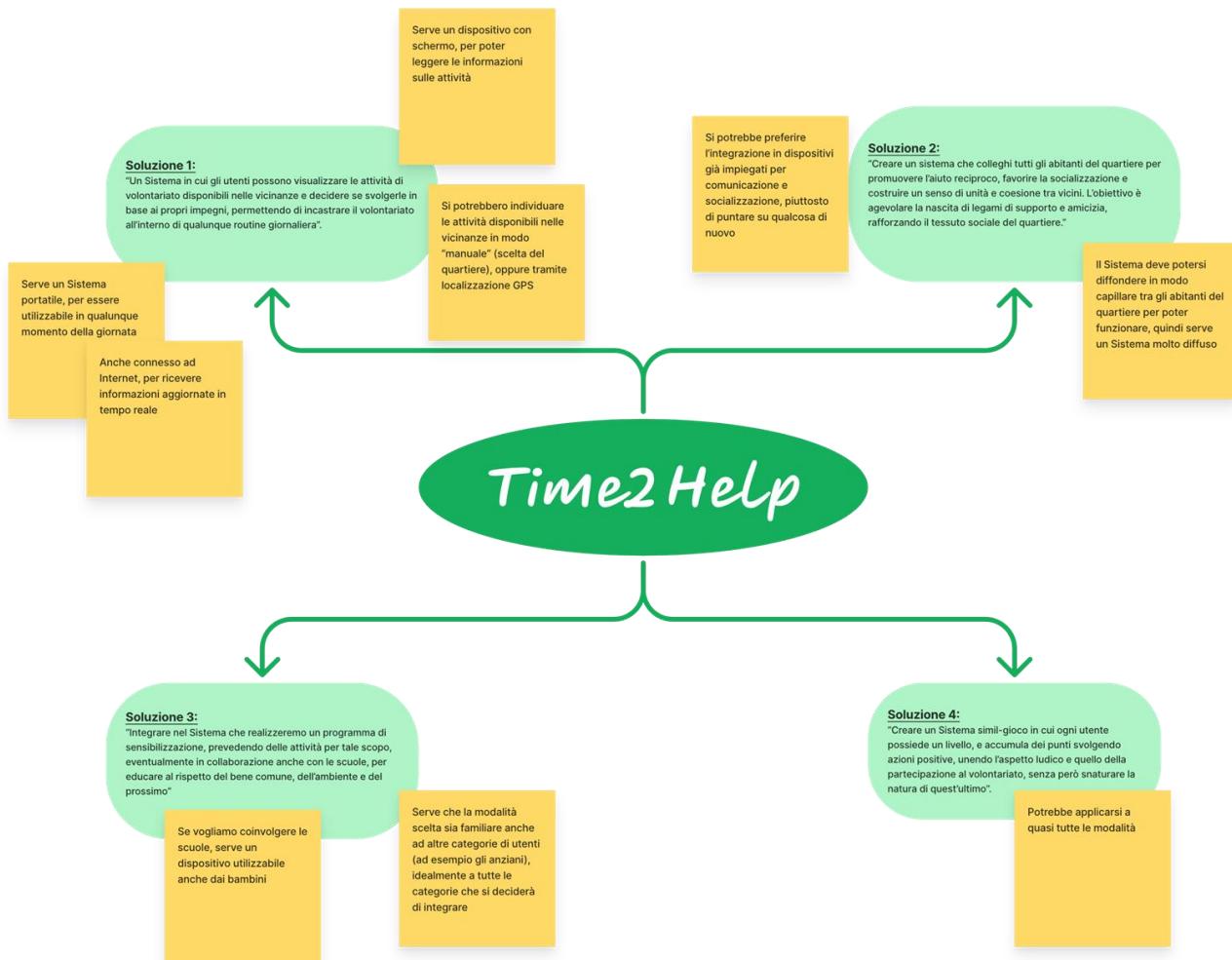
Scelta delle modalità – Parametri chiave

Durante la discussione, ogni proposta è stata analizzata in dettaglio, con particolare attenzione ai vincoli che ciascuna imponeva sulla modalità o sul dispositivo su cui basare la progettazione.

Al termine della sessione, sono stati definiti cinque parametri chiave per guidare la scelta:

- a) **Portabilità**: la capacità della modalità di essere utilizzata anche al di fuori di un ambiente predefinito.
- b) **Accessibilità**: il grado in cui la modalità soddisfa le esigenze di tutti gli utenti, considerando competenze informatiche, motorie, linguistiche e possibili disabilità.
- c) **Familiarità**: la misura della conoscenza pregressa degli utenti rispetto all'uso della modalità.
- d) **Diffusione**: la percentuale di dispositivi o tecnologie compatibili già ampiamente utilizzati dalla popolazione.
- e) **Supporto**: la capacità della soluzione di integrare tutte le tecnologie necessarie per il suo corretto funzionamento.

Scelta delle modalità



Scelta delle modalità

A questo punto, avendo già deciso che la soluzione sarebbe stato un **prodotto software** piuttosto che un prodotto hardware, la scelta si è ridotta ad una selezione di dispositivi e modalità di esecuzione di tale software.

Le proposte che sono state fatte sono:

- App per smartphone
- App per tablet
- Sito web
- App per smartwatch

Ognuna di queste quattro modalità è stata valutata secondo i criteri definiti prima, portando al risultato riassunto nella tabella seguente.

Scelta delle modalità

	Smartphone	Tablet	Website	Smartwatch
Portabilità	✓	✗	✗	✓
Accessibilità	✓	✓	✗	✗
Familiarità da parte di tutte le categorie di utenti	✓	✗	✗	✗
Diffusione	✓	✗	✓	✗
Supporto completo alle tecnologie necessarie	✓	!	!	✓

Scelta delle modalità

I risultati sono i seguenti:

1. **Portabilità:** smartphone e smartwatch sono considerati idonei, in quanto il primo è tascabile, ed il secondo, stando al polso, è sempre con l'utente.
Nota: lo smartwatch è “più portatile” dello smartphone, non in termini di trasporto ma di uso in mobilità.
2. **Accessibilità:** abbiamo notato che i sistemi operativi *mobile* (Android, iOS) offrono una suite di funzioni di accessibilità molto più ricca di quanto offerto dai sistemi operativi *desktop*.
Inoltre, per l'opzione sito web si è valutato non solo il sistema operativo, ma anche i *browser*, che risultano ulteriormente svantaggiati in tal senso.
Nota: gli smartwatch offrono un discreto numero di *feature* di accessibilità, mutuate dal sistema operativo *mobile*, ma riteniamo che il loro hardware possa non essere comunque in grado di supportare alcune categorie di utenti.
3. **Familiarità:** in questa categoria lo smartphone vince su tutti, mentre gli altri dispositivi sembrano essere più familiari a categorie più ristrette di utenti (ad esempio, i bambini sono più inclini ad usare i tablet rispetto ai computer/siti web o gli smartwatch, mentre persone di età più avanzata potrebbero avere più esperienza con computer/siti web che con tablet e app).

Scelta delle modalità

4. **Diffusione:** gli smartphone vincono anche qui, con oltre 3 miliardi di dispositivi Android e 1 miliardo di dispositivi iOS in circolazione.

Vince anche l'opzione sito web in quanto sarebbe accessibile da qualunque dispositivo dotato di un *browser, includendo quindi anche gli smartphone.*

All'ultimo posto invece gli smartwatch, che rappresentano la categoria meno diffusa, soprattutto se si considerano **solo quelli in grado di installare applicazioni.**

5. **Supporto:** Gli smartphone supportano tutte le tecnologie che potrebbero servire al nostro prodotto, e lo stesso sembra valere per gli smartwatch (dove mancano, ma generalmente sopperiscono utilizzando l'hardware dello smartphone a cui sono connessi).

Web e tablet, invece, possono non avere accesso a tutte le tecnologie, in base al modello di tablet o al browser in uso.

Scelta delle modalità

Dopo queste conclusioni, il gruppo ha scelto di concentrarsi sulle seguenti modalità:

- **App per smartwatch:** nonostante i problemi evidenziati, lo smartwatch è risultato leggermente più completo delle altre proposte, e si ritiene che alcune sue limitazioni possano essere comunque superate.
Inoltre, il *form factor* dello smartwatch apre le porte a possibilità di interazione interessanti, a partire dalla sua portabilità (fattore che ha pesantemente influenzato la sua scelta).
- **App per smartphone:** questa modalità è risultata la più completa e solida tra tutte.
Ciononostante, sono sorti alcuni dubbi riguardo il suo utilizzo in determinate situazioni: si presuppone che il dispositivo che ospiterà il software venga utilizzato durante l'esecuzione di un'attività, e lo smartphone potrebbe non essere la miglior scelta in molte situazioni (ad esempio mentre si utilizzano utensili o in situazioni in cui non ci si può distrarre).
Per questo motivo il gruppo vuole prima esplorare meglio la proposta per smartwatch.



Prototipi

Prototipo 1 – Smartwatch

Il nostro primo prototipo è un'app per smartwatch.

Per semplicità abbiamo basato il design sulla famiglia di dispositivi Apple Watch, che offre un display rettangolare e leggermente verticale, ma il design è stato progettato tenendo sempre in considerazione l'eventualità di adattarlo ad altri modelli con display circolari o quadrati.

Al centro del prototipo c'è la schermata principale, per semplicità *"Home"*, in cui è possibile visualizzare i Favori disponibili nelle vicinanze.

Questo in risposta all'esigenza di preferire i Favori più vicini, ricavato dall'analisi dei bisogni degli utenti.

Dati gli oggettivi limiti di spazio legati alla dimensione del display degli smartwatch, si è preferito avere una vista semplificata, che fa uso di una bussola (che ruota in risposta ai movimenti del polso dell'utente), ed un sistema semplificato che permetta di determinare in modo approssimativo la distanza tra l'utente e il Favore.



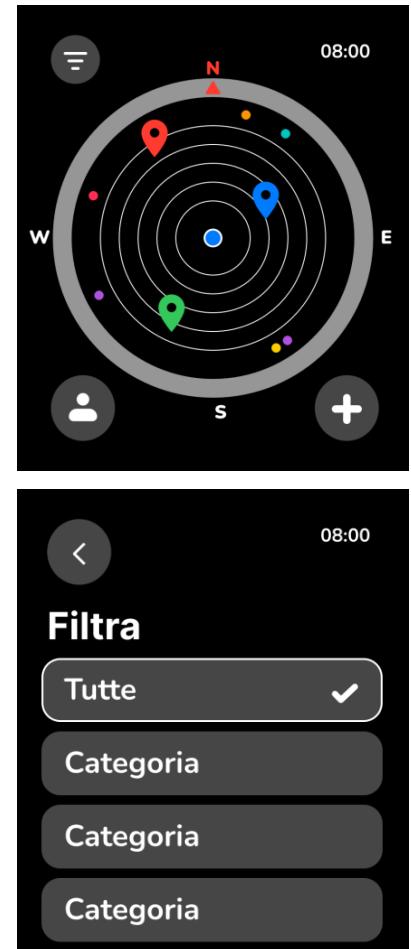
Prototipo 1 – Smartwatch

Un altro aspetto importante ricavato dall'analisi dei bisogni è quello di permettere agli utenti di conoscere in anticipo il tipo di attività in questione.

A questo problema si è risposto in due modi in questa schermata:

1. Si è pensato di distinguere la *categoria di Favore* utilizzando i colori invece di un testo, che sarebbe ingombrante (esempio di come verrebbe implementato già presente in questo prototipo)
2. Si è inserito un pulsante in alto a sinistra che mostra una lista di categorie: qui è possibile selezionare la o le categorie interessate, e filtrare i favori mostrati nella *Home* in base a questa selezione.

Dalla schermata *Home* è possibile cliccare sul marker di un Favore per espanderne i dettagli, e sono poi presenti due pulsanti in basso: uno per accedere al proprio *Profilo*, e l'altro per richiedere un *Nuovo Favore*.



Prototipo 1 – Smartwatch

La schermata del *Profilo* è un'altra schermata importantissima in questo prototipo: rappresenta una sorta di *hub* dell'attività dell'utente all'interno dell'app.

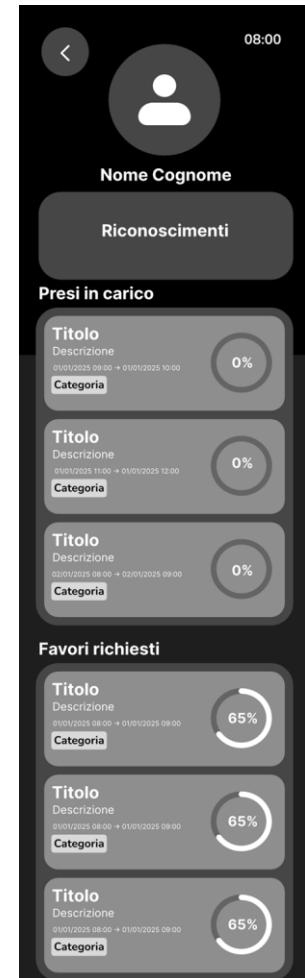
Oltre alla sezione con l'icona profilo e i dettagli anagrafici, è presente una sezione dedicata ai *Riconoscimenti*:

- Sarà presente la valutazione a stelle, proposta come una delle soluzioni. Questa sarà sempre visibile agli altri utenti, che però non possono rifiutare l'aiuto da parte di chi ha accettato il loro favore. Questo per evitare discriminazioni basate sulla valutazione, il cui scopo è solo quello di mostrare l'impegno da parte degli utenti.
- Saranno mostrate anche delle medaglie che l'utente guadagnerà completando determinate azioni. Riguardo queste, l'utente potrà decidere di mostrarle oppure no.

Subito sotto sono presenti, invece, delle anteprime di Favori, divisi in due categorie:

1. Favori presi in carico: sono i favori che l'utente ha accettato di svolgere
2. Favori richiesti: favori che l'utente ha creato e che qualcun altro svolgerà per lui

Anche in questo caso cliccare su un Favore ne espande i dettagli



Prototipo 1 – Smartwatch

Questa è la vista completa dei dettagli di un Favore.

È accessibile cliccando un *marker* nella *Home*, oppure cliccando un'anteprima nel *Profilo*.

Qui sono mostrate tutte le informazioni che riguardano un Favore, ovvero:

- Categoria
- Titolo
- Descrizione
- Autore
- Stato di completamento
- Data e ora di inizio e fine
- Luogo in cui si svolge
- Info aggiuntive che potrebbero influenzare la scelta di accettare o meno il favore, che per il momento sono:
 - Necessità di un'automobile
 - Favore che richiede sforzi fisici

Se il favore non è stato creato dall'utente ed è ancora disponibile, verrà mostrato un pulsante “Accetta Favore” in basso.

Se il Favore è stato richiesto da un altro utente, sarà possibile cliccare sull'Autore per accedere al suo profilo.



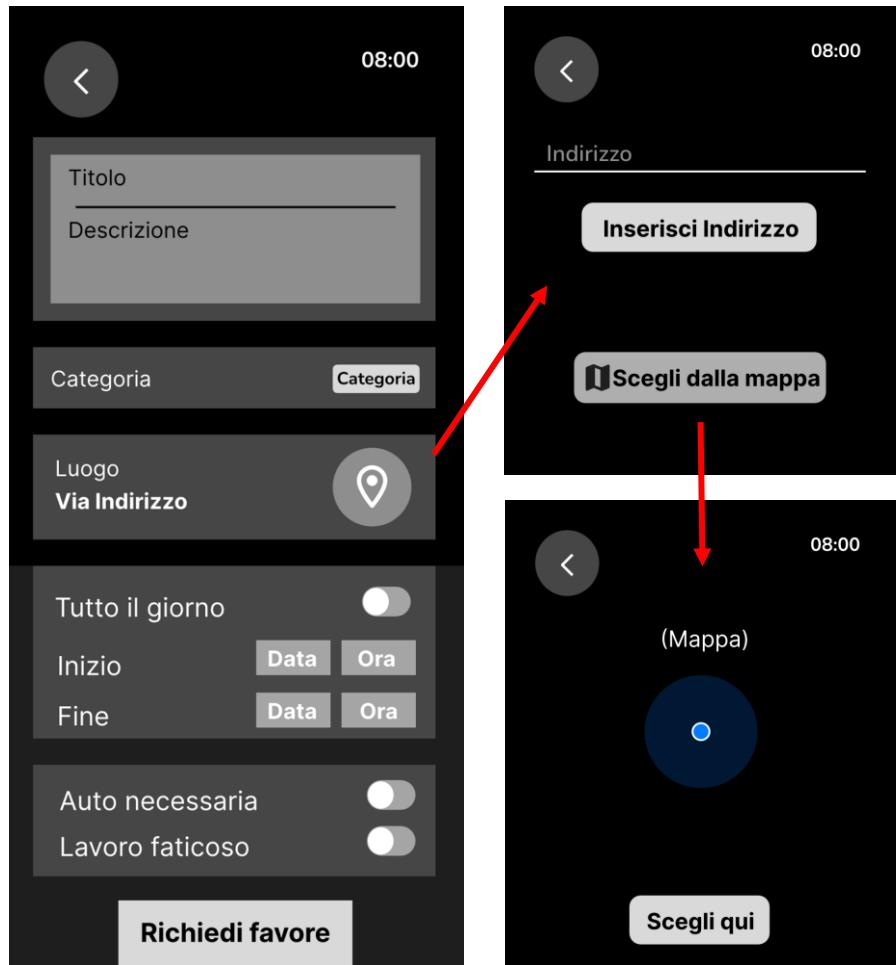
Prototipo 1 – Smartwatch

Infine, la creazione di un *Nuovo Favore* si svolge in una serie di schermate che riprendono l'organizzazione della schermata dei *Dettagli*.

La differenza principale è che in questa schermata i vari campi sono ovviamente modificabili, dunque devono essere più grandi per facilitare l'interazione col dito (che su uno smartwatch è già impegnativa).

Da notare che il selettore della categoria aprirà un menù a tendina dove selezionare la categoria.

È presente nel prototipo, invece, il *flow* della selezione della posizione, che può avvenire sia mediante la digitazione dell'indirizzo (da accoppiare ad un database di indirizzi), sia mediante l'interazione con una mappa, con cui si interagirebbe trascinando la mappa sotto un cursore fisso.

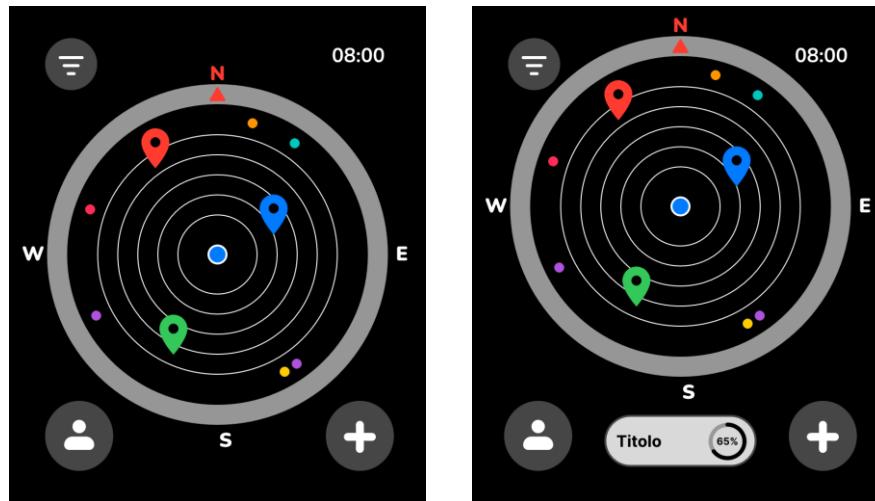


Prototipo 1 – Smartwatch

Oltre a quanto mostrato fino ad ora, è stata anche progettata una versione dell'interfaccia pensata per la situazione in cui l'utente sta svolgendo un Favore.

In questo contesto, le necessità dell'utente cambiano: la ricerca e scoperta di favori passa in secondo piano, mentre diventa importante avere accesso al Favore in corso, in quanto bisogna notificare lo stato di avanzamento mano a mano che si procede (cosa che non può richiedere troppi passaggi, in quanto le mani sono ovviamente occupate).

Per questo, si è deciso di adattare l'interfaccia attuale, con le modifiche illustrate di seguito:



Prototipo 1 – Smartwatch



Prototipo 1 – Smartwatch

È possibile [vedere e testare il prototipo in Figma](#).

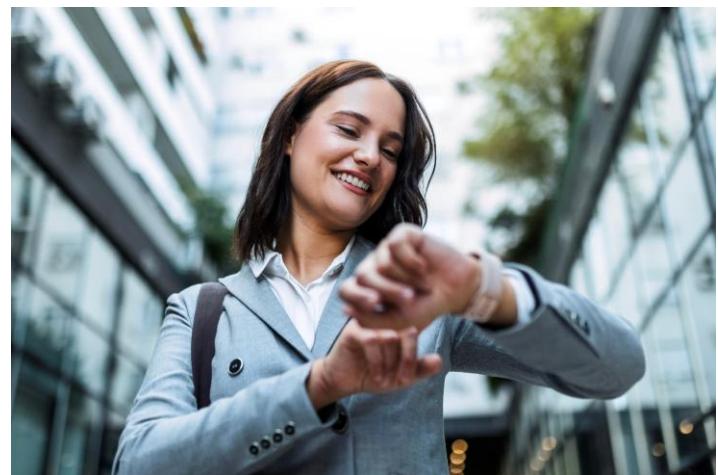
Le due varianti sono presentate come due diversi *flow*.



Prototipo 1 – Smartwatch

Aspetti positivi:

- Lo *smartwatch* rappresenta il dispositivo portatile per eccellenza, e potrebbe adattarsi molto bene al concept scelto.
- È possibile espandere ulteriormente il *concept* integrando diverse *feature* specifiche degli smartwatch: i sensori di movimento, i sensori biometrici, il GPS, l’NFC, il Bluetooth, e così via. Diverse altre idee sono state proposte durante le fasi di brainstorming, ma sono state tenute da parte per concentrarsi, almeno in questa fase, sulla definizione della *UI*.
Nota: una di queste idee è però presente nel prototipo, in particolare nella bussola della *Home*, che sfrutta il GPS e una serie di sensori (magnetometro, accelerometro e giroscopio) per indicare agli utenti la posizione dei Favori.



Prototipo 1 – Smartwatch

Aspetti negativi:

- Alcune schermate risultano molto dense di informazioni e in alcuni casi piene di elementi interattivi: questo richiede alla UI di adattarsi al *form factor* dello smartwatch sviluppando un layout molto verticale, che richiede molto *scrolling* per poter visualizzare l'intero contenuto.
Inoltre anche la dimensione dei contenuti deve accomodare i limiti fisici del dispositivo ospite: la bassa risoluzione di molti smartwatch richiederebbe un aumento delle dimensioni dei vari elementi (aumentando di conseguenza la distanza scrollabile), e lo stesso vale per i *touch target* degli elementi interattivi.
- La scarsa diffusione degli *smartwatch* potrebbe influenzare in modo importante il successo di questa soluzione: in un prodotto che basa il proprio funzionamento sull'adozione di massa da parte degli abitanti del quartiere, richiedere l'acquisto di un dispositivo che in molti non possiedono sarebbe un freno nella diffusione dello stesso.



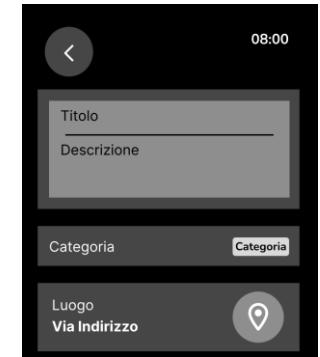
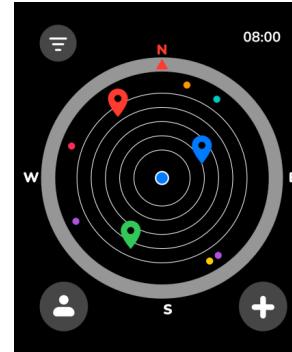
Prototipo 1 – Smartwatch

Collegamento con i Task:

1. L'esplorazione delle attività disponibili è possibile grazie al colpo d'occhio derivante dall'uso dei colori.
La bussola aiuta ad identificare in modo approssimativo la distanza e la direzione in cui si trovano rispetto all'utente. Abbiamo valutato se fosse il caso di usare una vista più dettagliata, come una mappa o una lista, ma riteniamo che entrambe siano troppo complesse per il *form factor* di uno smartwatch.
2. Richiedere un nuovo Favore è una delle azioni chiave dell'applicazione, e per questo è accessibile mediante uno dei pulsanti principali.
Il *flow* di creazione è stato creato seguendo i passaggi della *Task Analysis*.
3. Anche il *flow* Profilo -> Favore -> Profilo di un'altra persona -> Favore -> ... è già definito.

Collegamento con lo Storyboard:

Nello storyboard è stato utilizzato uno smartphone a scopo puramente dimostrativo. Le stesse interazioni illustrate possono essere ricreate con questo prototipo.



Prototipo 2 – Smartphone

Il nostro secondo prototipo è un'app per smartphone.

In questo caso, essendo gli smartphone un tipo di prodotto molto più standardizzato, ci siamo basati solamente su un rettangolo, senza fare ancora alcuna considerazione sul Sistema Operativo che lo ospiterebbe.

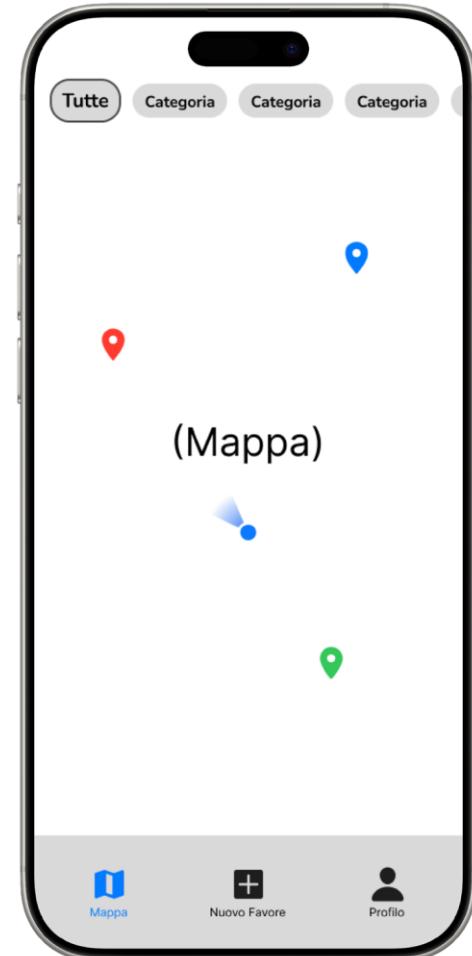
La navigazione di quest'app è gestita tramite una *TabView*, il modo più comune e diffuso nelle interfacce *mobile*.

La schermata principale di questa applicazione è la *Mappa*.

In questa vista è possibile vedere a colpo d'occhio i Favori presenti nelle vicinanze. Cliccando su un *marker* viene aperta una pagina che mostra i dettagli di quel Favore.

Non essendoci le stesse limitazioni degli smartwatch, in questa versione si è deciso di mostrare una mappa completa, mantenendo però il supporto ai sensori di movimento.

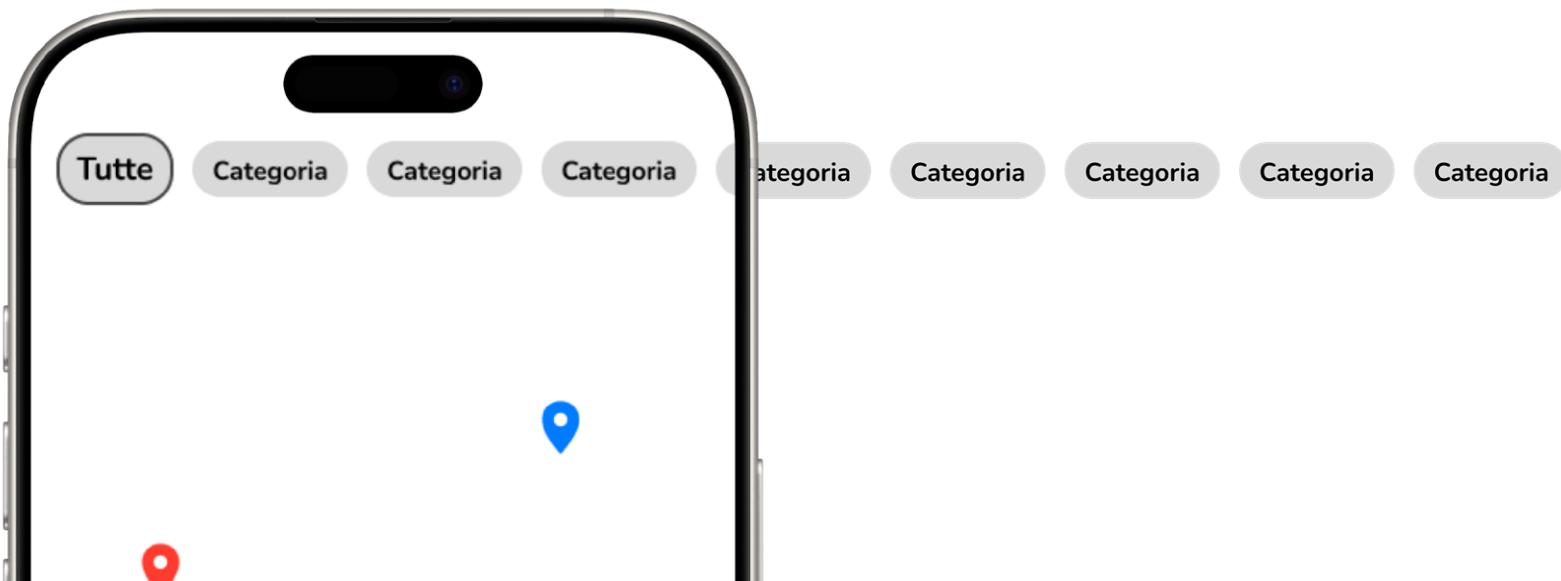
La mappa sarà anche interattiva, con supporto a tutte le *gesture*: *zoom*, *pitch*, *rotation* e *panning*.



Prototipo 2 – Smartphone

Ricordando quanto sia centrale il tema del poter riconoscere il tipo di attività in anticipo, anche qui è presente il sistema di *color-coding* e un sistema di filtri: in questo caso, però, date le dimensioni più generose dello schermo, i filtri sono visibili direttamente in questa schermata, invece di essere rilegati ad un menù da dover richiamare.

Le categorie con cui poter filtrare sono posizionate in alto in delle *Chips*, un *Design Pattern* molto comune nelle interfacce *mobile*.



Prototipo 2 – Smartphone

Anche in questo caso la schermata del *Profilo*, accessibile mediante la *TabView* (momentaneamente nascosta) rappresenta una sorta di *hub*, dove sono raccolti sia i Favori richiesti dall'utente che quelli che si è accettato di svolgere.

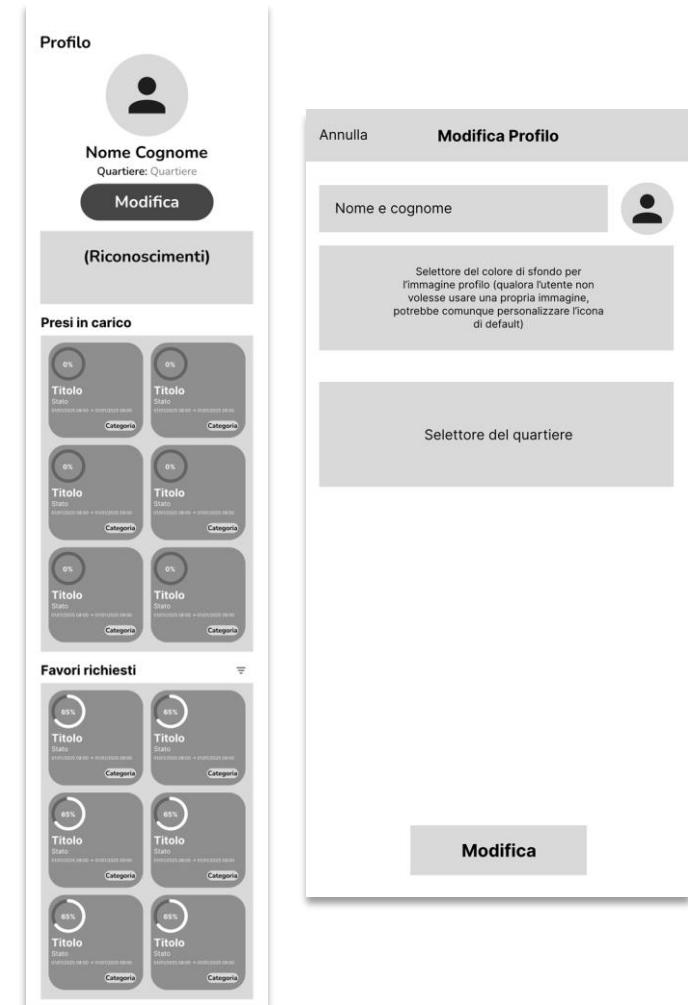
Il Profilo funge anche da pagina di presentazione per l'utente, essendo pensata per essere accessibile anche dall'esterno.

Saranno dunque presenti tra i **riconoscimenti**:

- La valutazione a stelle descritta precedentemente
- I *badge* o *medaglie* collezionate completando determinate attività, che l'utente può decidere di mostrare o meno.

Cliccando su un Favore è possibile aprire una pagina che ne mostra i dettagli.

Il Profilo è anche composto da un'immagine, i dati anagrafici dell'utente, ed il quartiere in cui abita o che ha selezionato. In questo prototipo si è progettata anche la schermata di modifica di questi dati.



Prototipo 2 – Smartphone

Cliccando un Favore, sia esso un *marker* sulla *Mappa* o un riquadro nel *Profilo*, viene aperta una schermata, sotto forma di *sheet* (pannello che compare dal basso verso l’alto e copre la UI sottostante), in cui vengono visualizzate tutte le sue informazioni.

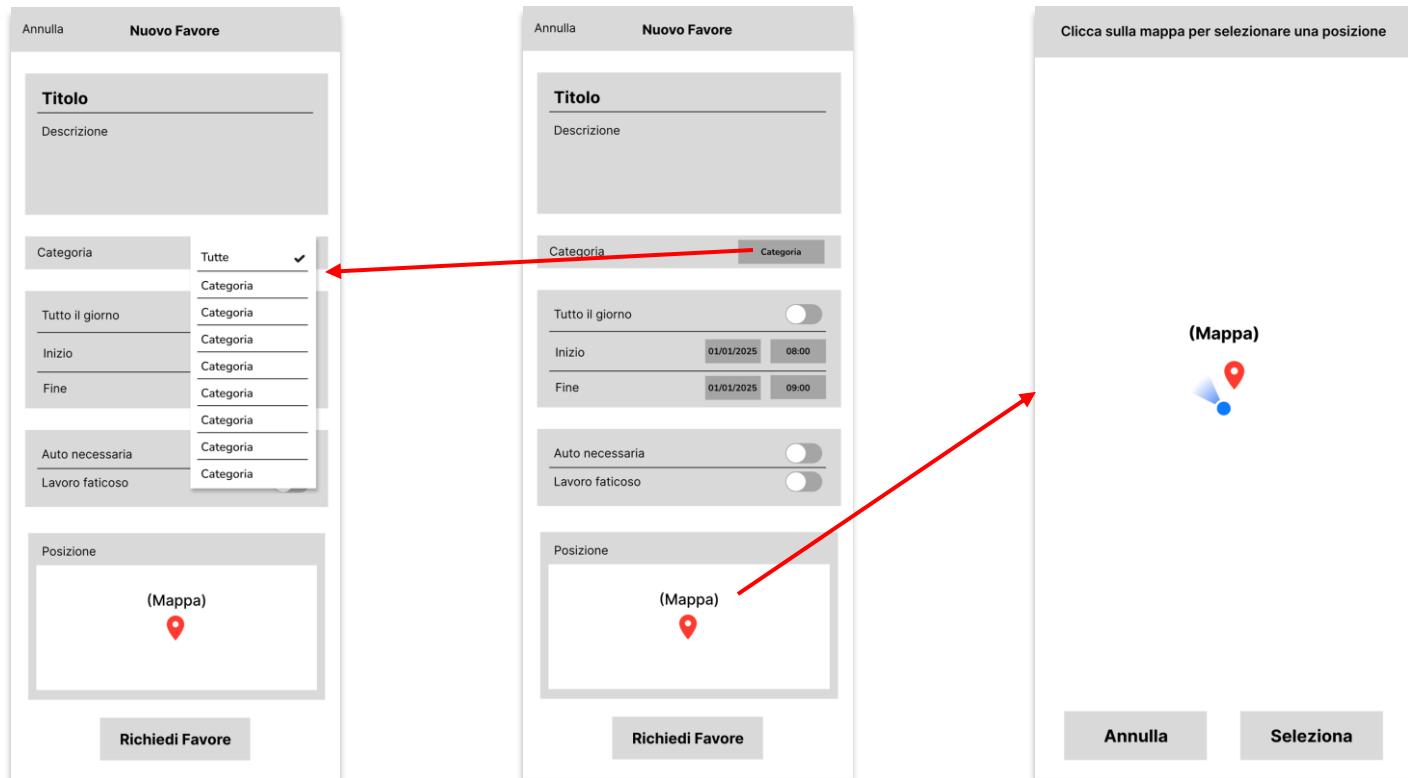
Se il favore non è stato creato dall’utente ed è ancora disponibile, verrà mostrato un pulsante “Accetta Favore” in basso.

Se il Favore è stato richiesto da un altro utente, sarà possibile cliccare sull’Autore per accedere al suo profilo.



Prototipo 2 – Smartphone

Infine, la creazione di un *Nuovo Favore* si svolge in maniera molto simile a quella del prototipo per smartwatch: cliccando sul tab centrale viene aperta la schermata di creazione, creata sulla falsariga della schermata dei *Dettagli* di un Favore, ma utilizzando componenti interattivi.



Prototipo 2 – Smartphone

Per concludere, anche in questo prototipo è stata prevista una variante per quando un Favore è in corso: come detto per l'altro prototipo, in questo contesto le priorità dell'utente sono leggermente diverse, ed è importante avere rapido accesso al Favore in modo da poterne aggiornare lo stato quando necessario.

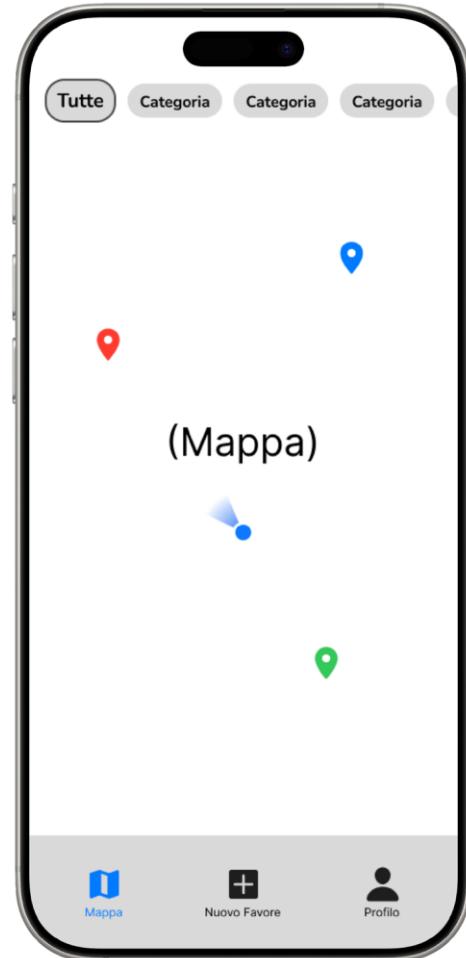
The screenshots illustrate the smartphone interface for managing favors, showing the progression from initial search and location to detailed favor management and completion.

- Screenshot 1:** Shows a map with several location markers. At the bottom are three navigation icons: Mappa, Nuovo Favore, and Profilo.
- Screenshot 2:** Shows a map with several location markers. At the bottom are three navigation icons: Mappa, Nuovo Favore, and Profilo.
- Screenshot 3:** A profile page titled "Profilo". It displays the user's name and address ("Quartiere: Quartiere"), a "Modifica" button, and a section for "Riconoscimenti".
- Screenshot 4:** A favor page titled "Titolo". It shows a progress bar at 65% completion, with the status "Stato" indicating it's in progress ("01/01/2025 08:00 → 01/01/2025 09:00"). Below the progress bar are sections for "Titolo", "Stato", "Categoria", and "CATEGORIA".
- Screenshot 5:** A favor page titled "Titolo" showing the favor has been completed ("Finito"). The progress bar is now at 100% completion. The status section shows the start and end times as "08:00 → 09:30".

Prototipo 2 – Smartphone

È possibile [vedere e testare il prototipo in Figma](#).

Le due varianti sono presentate come due diversi *flow*.



Prototipo 2 – Smartphone

Aspetti positivi:

- Lo smartphone è ad oggi il dispositivo con la maggior diffusione esistente: tutti ne hanno uno, e dunque tutti sono potenziali utenti per il nostro prodotto.
- Gli smartphone si prestano anche meglio ad ospitare il nostro prodotto rispetto agli smartwatch: con le dimensioni e la risoluzione dei display, diventa possibile mostrare tante informazioni in modo semplice e comodo, nonché permettere interazioni più complesse, come interagire con una mappa.



Prototipo 2 – Smartphone

Aspetti negativi:

- Lo smartphone potrebbe non essere l'opzione migliore da usare per notificare lo stato di avanzamento del Favore in esecuzione: potrebbe essere necessario rivedere il funzionamento di questa funzionalità.
- Potenziali rischi legati all'uso dello smartphone in determinate situazioni (ad esempio quando si è alla guida) poiché comporta rischi significativi richiedendo un'attenzione visiva e manuale intensa.



Prototipo 2 – Smartphone

Collegamento con i Task:

1. L'esplorazione delle attività disponibili risulta chiara e semplice grazie ad una mappa a tutto schermo: gli utenti possono interagire con la mappa per identificare immediatamente il tipo di attività e la sua posizione.
2. Richiedere un nuovo Favore è una delle azioni chiave dell'applicazione, e per questo è accessibile sia dalla mappa che dal Profilo.

Anche in questo caso, il *flow* di creazione è stato creato seguendo i passaggi della *Task Analysis*.

3. Anche il *flow* Profilo -> Favore -> Profilo di un'altra persona -> Favore -> ... è già definito.

Collegamento con lo Storyboard:

Nello storyboard è stato utilizzato uno smartphone a scopo puramente dimostrativo.

Tuttavia, questo prototipo si presta ad un'implementazione 1:1 di quanto descritto.



Scelta del prototipo

Scelta del prototipo

Dopo aver dibattuto a lungo su quale dei due prototipi portare avanti, il gruppo ha scelto di continuare a sviluppare il **Prototipo 2**: l'app per smartphone.

Il motivo per cui si è scelto di proseguire con lo smartphone è che presenta **meno problemi di usabilità** di quanto riscontrato nello smartwatch, e dunque rappresenta una scelta più “sicura”.

Inoltre, l'**enorme diffusione** degli smartphone, soprattutto se comparata a quella degli smartwatch, ha inciso moltissimo su questa decisione.

