

# README - FIGMA MATES

## Problema iniziale individuato: Sedentarietà

A causa della crescente sedentarietà legata ai lavori moderni e all'uso intensivo dei dispositivi digitali, molte persone trascorrono la maggior parte della giornata sedute, spesso in ambienti chiusi.

**La mancanza di movimento** non solo **compromette** la **forma fisica**, ma influisce negativamente anche sullo **stato mentale**, aumentando il rischio di disturbi come stress, ansia e depressione.

Tale on Tour rappresenta una soluzione innovativa che unisce il piacere del **movimento** a quello della **narrazione**.

## Nome applicazione e dispositivo

Il nostro sistema interattivo è un'**applicazione** per mobile.

Il nome scelto per l'applicazione è ***Tale on tour***.

## Il goal

L'obiettivo principale dell'applicazione è **combattere la sedentarietà**, offrendo l'opportunità di vivere i percorsi in modo unico e coinvolgente.

**Durante le camminate**, gli utenti possono ascoltare **storie immersive** che trasformano l'esperienza in un **viaggio narrativo**, rendendo l'attività fisica stimolante e piacevole.

## Utenti target

Focus sui **giovani di età compresa tra i 20 e i 30 anni** e più in generale, chiunque desideri arricchire le proprie camminate con un'esperienza narrativa.

## Struttura generale dell'applicazione

Il nostro sistema è progettato attorno al concetto di **storytelling**. Per garantire **flessibilità e adattabilità**, il sistema permette di vivere i percorsi ovunque ci si trovi, attraverso **due diverse tipologie di approccio**:

### 1. Percorsi predefiniti

Sono **percorsi unici e suggestivi**, ciascuno associato a una o più storie su misura.

- Le storie per questi percorsi sono realizzate esclusivamente dai proprietari dell'applicazione, garantendo qualità e coerenza narrativa.

- Per la creazione di queste storie, immaginiamo collaborazioni con scrittori esperti o professionisti di escape room, specialmente per percorsi che includono indovinelli.

- Solo i percorsi predefiniti possono integrare **indovinelli**, rendendoli particolarmente intriganti e stimolanti.

## 2. Percorsi con checkpoint

Questa modalità offre agli utenti la possibilità di creare **il proprio percorso personalizzato**.

Le storie disponibili in questa modalità possono provenire da diverse fonti:

- storie fornite dai creatori dell'applicazione
- storie create dagli utenti: gli utenti hanno la possibilità di contribuire alla piattaforma creando e condividendo le proprie storie, arricchendo il sistema con contenuti personalizzati e unici.
- libri: gli utenti possono scegliere di ascoltare narrazioni tratte da libri.

## Contesto d'uso

L'applicazione è pensata per due principali situazioni:

### 1. Pianificazione del percorso

L'utente utilizza l'app per organizzarsi, decidere dove effettuare le proprie camminate e scegliere quale storia ascoltare durante l'attività. È inoltre possibile pianificare e condividere il percorso con i propri amici.

### 2. Durante la camminata

L'app viene utilizzata mentre si cammina.

I percorsi funzionano a checkpoint: ogni volta che l'utente raggiunge un checkpoint, viene sbloccato un nuovo pezzo della storia. L'app permette all'utente anche di leggere la storia, ma la modalità preferibile è quella di ascolto, poiché rende l'esperienza più fluida e compatibile con l'attività fisica.

## I nostri 3 task

**Task semplice:** Scelta del percorso e della storia associata .

Specifica: consultare la mappa, selezionare il percorso di interesse, selezionare la storia che si vuole ascoltare/leggere e iniziare il percorso.

Il task semplice è il punto di partenza per tutti gli utenti e rappresenta la funzionalità base dell'applicazione. Abbiamo deciso di **dedicare una porzione significativa dello spazio e delle risorse dell'interfaccia a questo task**, per garantire che sia intuitivo e accessibile anche agli utenti meno esperti. Il nostro obiettivo è semplificare al massimo l'interazione per assicurare che chiunque possa completarlo senza difficoltà.

**Task moderato:** Percorsi con i propri amici.

Specifica: riunirsi insieme ai propri amici per affrontare insieme un percorso.

Questo task si trova in una sezione leggermente più nascosta rispetto al task semplice, riflettendo un passaggio naturale verso attività più complesse e mirate. Il design mira a stimolare la curiosità e l'esplorazione da parte dell'utente.

**Task complesso:** Creazione della propria storia.

Specifica: scrivere e pubblicare una storia che potrà essere usata da altri utenti.

Questo livello è pensato per utenti esperti e fedeli dell'applicazione, che hanno accumulato esperienza e familiarità con le sue funzionalità.

## Funzionalità e limitazioni del Prototipo

**Nota bene:** le parti non implementate sono state omesse per due motivi principali:

- **Limitazioni tecniche** della prototipazione su Figma;
- trattandosi di un prototipo non definitivo, abbiamo **prioritizzato le funzionalità fondamentali per garantire la chiarezza e la comprensibilità del flusso dei task**. Con il tempo rimanente a disposizione, abbiamo iniziato a mettere in piedi anche diverse funzionalità non primarie.

## Bottom bar

L'applicazione presenta una barra di navigazione inferiore (bottom bar) con **cinque sezioni: Percorsi, Ricerca, Libreria, Attività, e Profilo**.

Analizziamo una sezione alla volta; per brevità, non descriveremo tutte le funzionalità presenti, ma ci concentreremo su quelle ancora non implementate o su quelle meno intuitive, a causa della natura statica del prototipo rispetto alla dinamica prevista per l'applicazione.

## Sezione Percorsi

Questa è la **sezione principale** dell'applicazione, che si apre automaticamente al suo avvio.

### Schermata principale

**Citazione del giorno:** al centro della schermata compare una citazione di un celebre scrittore, aggiornata automaticamente ogni giorno.

**Accesso rapido:** sono presenti due bottoni che permettono di accedere alle due sottosezioni di percorsi spiegate in dettaglio precedentemente.

### Crea il tuo percorso

In questa modalità l'utente seleziona una serie di checkpoint in ordine casuale e il sistema genera automaticamente un percorso.

Le tappe possono essere selezionate in ordine **casuale**. L'algoritmo calcola automaticamente un percorso ottimale che parte dalla tappa più vicina all'utente e prosegue verso quella più lontana.

Il calcolo del **tempo** e della **distanza** tiene conto anche della posizione attuale dell'utente rispetto alla prima tappa.

**Nota bene:** Per semplicità, **nel prototipo è possibile selezionare solo determinati checkpoint, seguendo un percorso vincolato**. Nella versione reale, tuttavia, l'utente potrà scegliere liberamente i checkpoint desiderati.

### **Crea il tuo percorso: schermata con mappa**

- In alto a sinistra è presente una **freccia che permette di tornare alla schermata precedente**. Tuttavia, prima di procedere con il ritorno, viene mostrato un avviso di conferma per evitare che l'utente debba risSelectedionare tutte le tappe in caso di azione involontaria.
- Al centro della parte superiore troviamo una **barra di ricerca**, pensata per cercare la località di interesse. Premendo sull'icona in alto a destra (**icona posizione attuale**), si dovrebbe poter tornare alla visualizzazione della mappa centrata sulla posizione attuale.  
✗ Le funzioni di ricerca e di ritorno alla posizione attuale non sono state implementate a causa delle difficoltà tecniche nel prototiparle su Figma.
- Ogni tappa è accompagnata da una serie di **tag associati**, utili per descrivere brevemente il sito selezionato e per supportare l'operazione di filtro. La funzionalità di **filtro**, accessibile tramite l'**icona in alto a destra**, permette di filtrare i checkpoint in base ai tag associati alle singole tappe.  
✗ La funzione di filtro non è stata implementata, poiché non ritenuta indispensabile per il flusso logico principale.

L'utente può **selezionare i checkpoint** direttamente sulla mappa.

- I checkpoint selezionati vengono evidenziati in **verde**. Premendo su un checkpoint già selezionato, si dovrebbe aprire nuovamente il pop-up, **che dovrebbe includere una scritta rossa per deselegionare la tappa** (questa funzionalità non l'abbiamo ancora implementata). Per comodità, avremmo anche intenzione di aggiungere un tasto per deselegionare tutti i checkpoint.  
✗ Le funzione di deselegione del checkpoint e deselegione totale non sono ancora state implementate
- Il **tasto genera** compare solamente dopo la selezione di due checkpoint in quanto non è possibile creare un percorso con meno di due checkpoint.
- Una volta generato il percorso, i **tag** visualizzati nella parte inferiore dello schermo sono **cliccabili**: quando selezionati, evidenziano i **checkpoint** associati a quel tag.  
✗ funzione accessoria non implementata

### **Crea il tuo percorso: schermata selezione della storia**

Una volta scelto il percorso, l'utente può selezionare la **storia di interesse**.

- Attualmente, i libri non sono stati inseriti e sono visualizzati con il nome generico "copertina" per semplicità.

- Nella schermata, i **libri da continuare** appaiono per primi, seguiti dai libri presenti nella **libreria** (spiegata successivamente)
- Per motivi di semplicità, al momento, quando l'utente clicca su qualsiasi storia, viene sempre visualizzata la **stessa pagina**, evitando di creare animazioni diverse per ciascun libro.
- Una volta selezionata la **storia**, viene visualizzata la **percentuale di completamento** e altre statistiche relative al progresso. Inoltre, sarebbe possibile selezionare la **lingua di interesse** tramite il tasto dedicato (✗ funzionalità **non implementata**).
- La barra di ricerca permette di cercare rapidamente una storia, nel caso in cui si conosca il nome (✗ funzione non implementata).

### Crea il tuo percorso: schermata con storia e percorso

- Cliccando su 'Avvia', si avvia il percorso. Ad ogni checkpoint, l'utente sblocca un pezzo di storia che verrà aggiunto progressivamente. **Ipoteticamente, l'utente dovrebbe ricevere una notifica con le ricompense ottenute ogni volta che raggiunge un checkpoint** (✗ funzione implementata parzialmente: ricompense segnalate solo a fine storia). Ogni checkpoint consente di sbloccare un nuovo segmento della storia.
- Il tasto **Play** consente di avviare e mettere in pausa l'audio relativo alla storia. Una volta avviato, l'audio procede automaticamente, ma l'utente può tornare indietro cliccando sulla parte di testo desiderata, facendo riprendere l'audio da quel punto specifico. Inoltre, è possibile avanzare o retrocedere di 10 secondi utilizzando i tasti dedicati.  
✗ tutte queste funzionalità audio non sono state prototipate
- Il percorso finisce in corrispondenza dell'ultimo checkpoint raggiunto, dove compare il riepilogo con l'insieme delle ricompense ottenute.

### Cerca un percorso predefinito

### Cerca un percorso predefinito: schermata con mappa

- Al centro della parte superiore troviamo una **barra di ricerca**, pensata per cercare la località di interesse. Premendo sull'icona in alto a destra (**icona posizione attuale**), si dovrebbe poter tornare alla visualizzazione della mappa centrata sulla posizione attuale.  
✗ Le funzioni di ricerca e di ritorno alla posizione attuale non sono state implementate a causa delle difficoltà tecniche nel prototiparle su Figma.
- Il filtro in questo caso permette di filtrare in base al genere della storia che si vuole ascoltare (✗ non implementato)
- Ci sono due icone diverse: La bandierina indica che non sono presenti storie interattive, mentre i percorsi contrassegnati con il simbolo del controller segnalano la

disponibilità di una storia interattiva (ad esempio, una storia con indovinelli o un gioco). Ogni percorso può avere al massimo una storia interattiva associata. I percorsi con la bandierina non hanno alcuna storia interattiva.

**Nota bene:** l'ideale per spiegare questo concetto sarebbe andare a creare una demo iniziale oppure far comparire per la prima volta un pop-up che lo spiega. Per ora non ci abbiamo ancora pensato.

**Nota bene:** nel Prototipo abbiamo dato la sola possibilità di premere sui percorsi con la bandierina.

- Essendo percorsi predefiniti, è possibile andare a visionare in modo molto più approfondito tutti i dettagli del percorso: difficoltà, descrizione percorso, recensioni....

**Nota bene:** Per poter iniziare un percorso predefinito, bisogna necessariamente trovarsi sul primo checkpoint corrispondente. Solo quando si è lì, è possibile premere sul tasto avanti.

### **Cerca un percorso predefinito: schermata con storia da selezionare**

Cliccando avanti compaiono tutte le **storie esclusive** dedicate a quel percorso.

- Sui percorsi con il controller, comparirebbe come prima storia quella interattiva che sarebbe diversificata dalle altre con il simbolo del controller.
- Le informazioni sono molte meno in quanto queste storie non si possono cercare nella sezione 'Ricerca' e non si possono recensire. Compaiono solo le informazioni fondamentali tra cui la descrizione.

### **Cerca un percorso predefinito: schermata con storia e percorso**

- Le modalità sono le medesime di prima. Il percorso predefinito deve però essere completato interamente. Se si vuole stoppare, tutti i progressi andranno persi.
- Nei percorsi interattivi, prevediamo l'inserimento di un'interfaccia leggermente diversa, che permetta all'utente di interagire dinamicamente, ad esempio scrivendo la risposta a un indovinello proposto durante il percorso (**✗ non implementato**).
- Il percorso finisce in corrispondenza dell'ultimo checkpoint raggiunto, dove compare il riepilogo con l'insieme delle ricompense ottenute e si ha la possibilità di recensire il percorso fatto.

## **Sezioni Ricerca e La tua libreria**

Queste due sezioni sono fondamentali per la ricerca e la gestione delle storie. Poiché non si basano sui task principali individuati, in questa fase del progetto abbiamo dato loro meno rilievo e ci sono ancora diverse cose da sistemare.

In questa sezione descriveremo il funzionamento generale di entrambe le sezioni. Siamo naturalmente aperti a suggerimenti e consigli su questa parte, pur consapevoli che ci sono ancora molte cose da sistemare e ottimizzare.

### Sezione ricerca

- Nella sezione 'Ricerca' sono presenti tutti i **libri non ancora sbloccati**. Questi libri possono essere acquisiti utilizzando la valuta del gioco, che può essere guadagnata completando i percorsi o le missioni. In cambio della valuta, l'utente può acquistare il libro, che verrà poi automaticamente aggiunto alla libreria.
- È possibile cercare storie utilizzando la **barra di ricerca**, nel caso in cui si conosca già il nome del libro, e si possono anche cercare autori certificati. Gli autori possono essere seguiti e appariranno direttamente nella libreria dell'utente (nella sezione autori).


### Sezione attività

Nella categoria attività abbiamo le missioni e gli amici.

#### Missioni

Le missioni sono progettate per incentivare l'utente a camminare e a proseguire con le storie. Consistono nel **completare compiti specifici per guadagnare punti esperienza e monete**, che possono essere riscossi una volta portati a termine.


In cima alla schermata, per motivare gli utenti a raggiungere il traguardo quotidiano di 10.000 passi, è presente una ricompensa che può essere riscossa in base al numero di passi effettuati.

Cosa ancora non funziona 

- Le ricompense dovrebbero includere non solo le monete ma anche l'esperienza;
- Quando si riscuotono le monete, l'ammontare totale delle monete dovrebbe ovviamente aumentare

#### Amici

Sezione amici è fondamentale per il task moderato

- Nella sezione 'Amici' viene visualizzata la lista degli amici. Se accanto al loro nome appare un pallino verde, significa che sono **online**.
- È possibile **aggiungere nuovi amici** condividendo il proprio link o facendo scansionare il proprio codice QR a un amico. Cliccando su 'Condividi il mio link', dovrebbe apparire la schermata per condividerlo ( non implementato)
- Cliccando su 'Crea squadra', si **crea una nuova squadra** in cui è possibile invitare i propri amici. Subito sopra la bottom bar, appare una barra che indica che si è all'interno della squadra, mostrando anche il nome dell'**host**, poiché **solo lui ha la possibilità di selezionare il percorso e avviarlo**.

**Nota bene:** La barra dovrebbe comparire sopra la bottom bar in ogni schermata, fino a quando la squadra non viene sciolta (✗ funzione non implementata). Attualmente, l'abbiamo inserita solo nella sezione 'Amici' per illustrare come dovrebbe essere visualizzata

- Cliccando su '**Invita**', verrà inviata una notifica all'amico. Sul mio schermo, inizialmente comparirà l'opzione 'Annulla invito'. Quando l'utente accetta, l'etichetta cambierà in 'Accettato'.  
Nel nostro prototipo, abbiamo simulato che la richiesta venga accettata automaticamente dopo qualche secondo. Inizialmente, non ci sarebbe nessuna persona nella squadra ad eccezione dell'host. Quando l'amico accetta la richiesta, viene aggiunto alla squadra.

"Nella modalità 'Amici', il funzionamento è lo stesso della modalità singola, con la differenza che **ogni tappa è considerata raggiunta solo quando tutti i membri della squadra sono contemporaneamente sulla stessa tappa**.

Le ricompense finali dei percorsi saranno naturalmente più elevate rispetto alla modalità singola. **Lo schermo sarà identico per tutti i giocatori, ma solo l'host avrà il controllo per mettere in pausa o interrompere il percorso.**

Un membro della squadra può uscire dal gruppo in qualsiasi momento durante i percorsi con checkpoint, ma non nei percorsi predefiniti, dove l'uscita di un giocatore richiederebbe l'interruzione del percorso per tutti i partecipanti.

## Sezione Profilo

La sezione 'Profilo' permette di svolgere il task di scrittura delle storie.

Ad eccezione della funzionalità di creazione delle storie, la sezione include diverse funzionalità secondarie su cui non abbiamo ancora concentrato pienamente la nostra attenzione. Pertanto, per questa consegna, ci focalizziamo esclusivamente sulla funzionalità "Crea storie".

### Sezione crea storie

Un aspetto fondamentale della sezione è che, al raggiungimento del livello 15 di esperienza, l'utente acquisisce il diritto di diventare autore. In questo caso, appare un tasto cliccabile denominato '**Diventa autore**'. Premendolo, viene visualizzato un nuovo pulsante '**Crea storia**', che consente di iniziare a creare una nuova storia.

- Cliccando su 'Crea storia', si accede a una schermata dedicata per inserire le informazioni principali della storia.  
✗ nel prototipo non è possibile aggiungere le informazioni
- Supponendo che tutte le sezioni obbligatorie siano state compilate, premendo il tasto 'Conferma' si accede alla schermata successiva, dove è possibile aggiungere un nuovo capitolo alla storia. Abbiamo prototipato la funzionalità di aggiunta di un capitolo. Nel caso in cui venga aggiunto un altro capitolo, si accede a una schermata che mostra l'elenco dei capitoli già creati, per una gestione più semplice e intuitiva.



- Le informazioni principali possono essere modificate in ogni momento.  
✗ la modifica dei parametri principali della storia non è prototipata
- Nel prototipo è possibile visualizzare la funzionalità di modifica dei capitoli. Tuttavia, nel caso di modifiche, dovrebbe comparire un avviso che chiede conferma delle modifiche quando si clicca sul pulsante di conferma (tick), ma questa funzione non è stata implementata (✗ non implementato).
- Inoltre, è presente un'icona a forma di cestino per eliminare i capitoli: quando viene utilizzata, dovrebbe apparire un avviso di conferma per evitare cancellazioni accidentali.  
✗ non abbiamo prototipato la cancellazione del capitolo

Le storie create vengono immediatamente aggiunte sotto l'immagine del profilo dell'utente, nella sezione 'Le tue storie'. Da qui, è possibile accedere alla storia e, se necessario, apportare delle modifiche.

Prima che le storie possano essere pubblicate e rese disponibili a tutti gli utenti, dovrebbero essere teoricamente sottoposte a un controllo per garantirne la qualità e la conformità agli standard.

## **Limitazioni generali dell'app**

L'applicazione che stiamo sviluppando è complessa nella gestione complessiva. Per questa consegna, ci siamo concentrati soprattutto sulle funzionalità che evidenziano il flusso dei task, considerando che si tratta di un prototipo mid-fidelity.

Il sistema delle monete e dell'esperienza necessita sicuramente di una gestione più accurata, sono aspetti che abbiamo solo abbozzato e che vanno migliorati e chiariti.

Rimaniamo a disposizione per qualunque chiarimento :)

