

Task, Storyboard e Primi Prototipi

Figma Mates

<https://github.com/alle0017/humanComputerInteraction>

Il Nostro Team



Luca Papiro



Elisa Garsetti



Stefan Calugaru



Lorenzo Carafa



Daniele Crippa



Federico Cocchi



Andrea Giovanni Allegretti

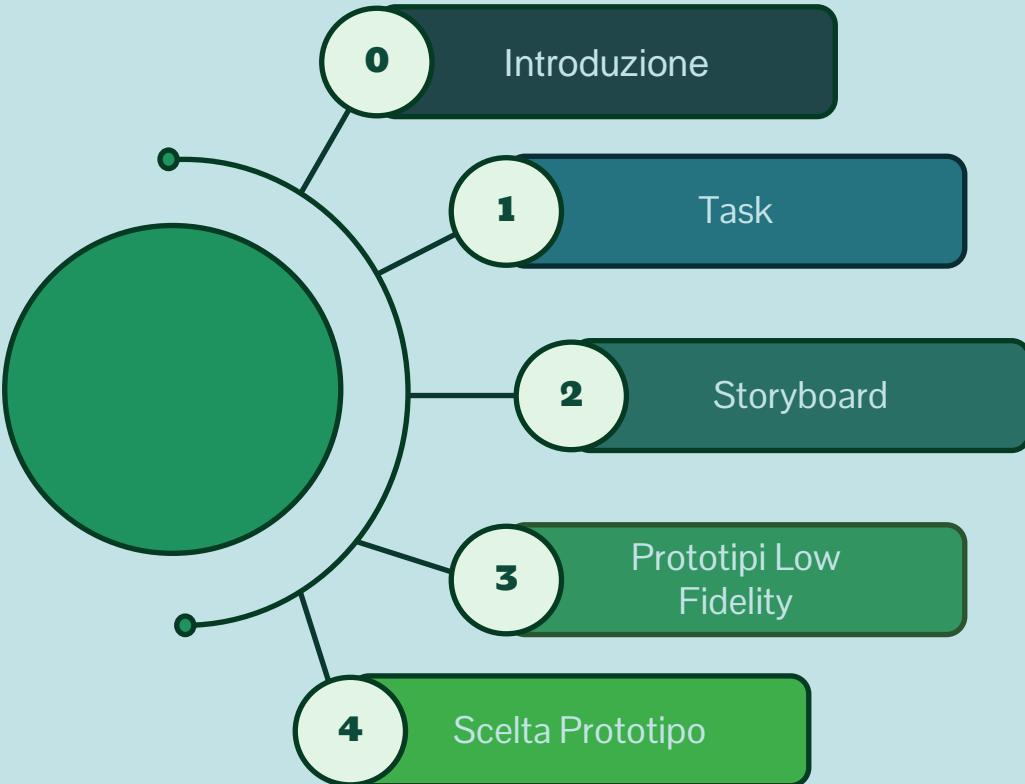
Nome progetto:

Tale on Tour

Value proposition:

***La storia non si
scrive da fermi :
cammina verso
la tua***

W O R K F L O W



INTRODUZIONE

Riassumiamo brevemente i passaggi compiuti fino a questo momento

Problema individuato: sedentarietà

Le prime interviste, realizzate durante il processo di Needfinding, hanno evidenziato l'importanza della problematica della sedentarietà: molti intervistati hanno riportato di sentirsi **tristi, stressati e deboli** dopo aver trascorso troppo tempo in casa o seduti.

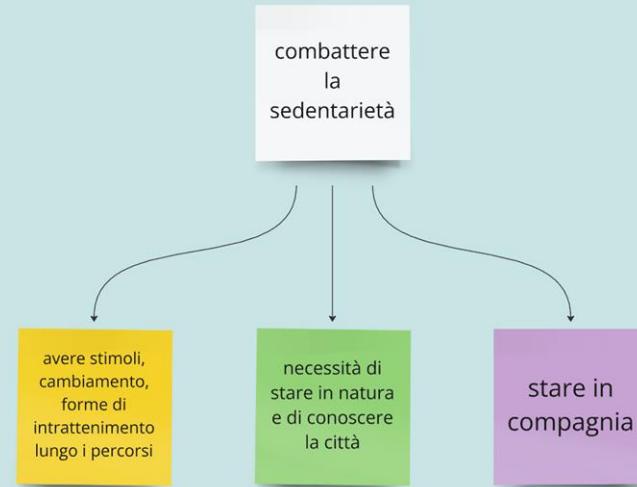
La sedentarietà rappresenta infatti un **problema** sempre più rilevante e diffuso, soprattutto nei paesi industrializzati. La mancanza di movimento non solo **compromette la forma fisica**, ma influisce negativamente anche sullo stato mentale, aumentando il rischio di disturbi come **stress, ansia e depressione**.

È quindi essenziale intervenire per **promuovere uno stile di vita più attivo**, che incoraggi le persone a uscire di casa e a fare movimento, migliorando così la loro qualità di vita complessiva. Le interviste della prima fase ci hanno anche fornito diversi argomenti di interesse che abbiamo esaminato più a fondo nella successiva fase di Refinement.

Bisogni

Nella fase di *Refinement* abbiamo cercato di approfondire i bisogni e di indagare sulle principali passioni degli utenti facendo leva sulla possibilità di sfruttare quest'ultime per invogliare loro ad uscire.

Dalle interviste, è emerso che la maggior parte degli intervistati trascorre molto tempo sui dispositivi digitali. Essi trovano infatti che forme di intrattenimento come serie TV, film, videogiochi e social media siano molto **più stimolanti** rispetto a ciò che l'ambiente esterno possa offrire. Di conseguenza, finiscono per passare gran parte della giornata seduti, nonostante siano **consapevoli che dovrebbero adottare uno stile di vita più attivo** e dedicare più tempo all'attività fisica.



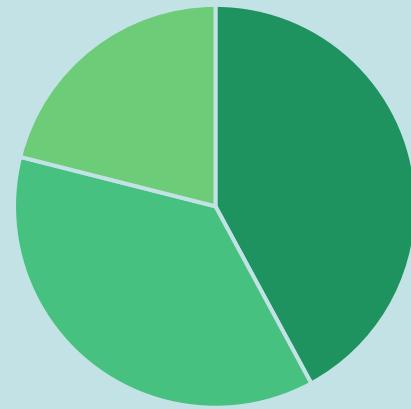
Dati alla mano

Mettendo insieme tutti i dati è emerso che a tutti gli intervistati piace molto **leggere o giocare ai videogiochi**; ad alcuni piace fare **entrambe le cose**.

Nella fase di *Needfinding*, su un totale di **12 intervistati**, 3 hanno dichiarato di essere appassionati di soli videogiochi, 6 di sola lettura e 3 hanno espresso un forte interesse per entrambi.

Nella fase di *Raffinamento*, su un totale di **7 intervistati**, abbiamo individuato 4 appassionati di videogiochi, 2 di sola lettura e 1 di entrambi.

In particolare, tutti gli elementi del Focus Group hanno espresso un particolare amore nei confronti dei giochi di ruolo.



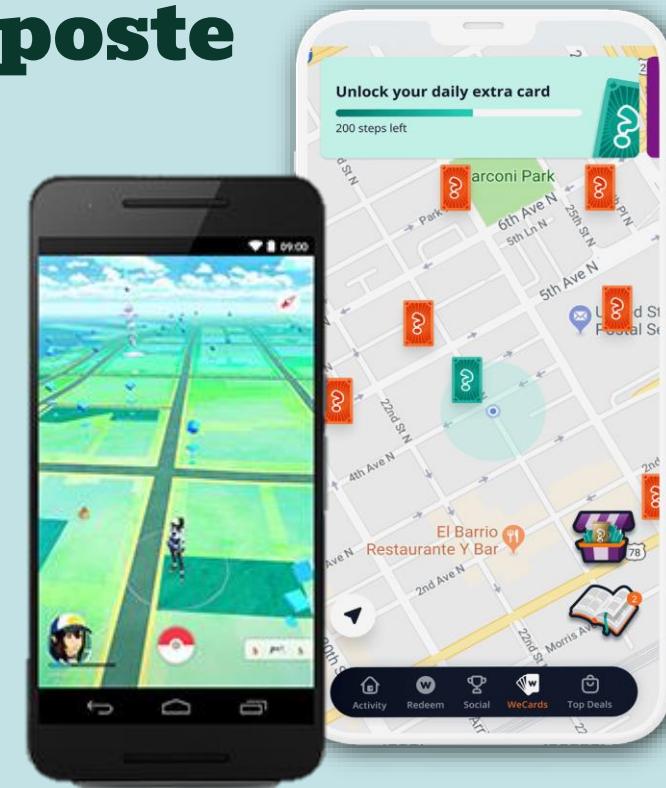
- Lettura ■ Videogiochi
- Entrambi

Soluzioni proposte

Prima di sviluppare soluzioni al problema della sedentarietà, abbiamo condotto un'analisi approfondita dei competitor esistenti con due obiettivi principali:

- identificare i punti di forza e le criticità dei software già disponibili
- individuare le aree su cui focalizzarci per proporre una soluzione innovativa e creativa

Tenendo conto dei macrobisogni individuati nella scorsa consegna, delle passioni dei nostri utenti e dalla volontà di differenziarci da tutti i sistemi già esistenti, abbiamo individuato **due possibili soluzioni**, presentate nelle slide successive.



Soluzione scartata

Sviluppo di un gioco all'aperto con un Head Up Game:

Questa idea mirava a combinare l'interesse dei nostri utenti per i videogiochi e per le attività di gruppo all'aperto. Alla fine abbiamo deciso di scartarla poiché la sua struttura risultava troppo limitante rispetto all'altra soluzione. Il gioco avrebbe richiesto agli utenti di concentrarsi esclusivamente sulla missione, riducendo le opportunità di esplorare e interagire liberamente con l'ambiente circostante. Inoltre, sarebbe stato necessario recarsi in un luogo specifico per giocare, vincolando l'esperienza a una posizione fisica fissa. Il nostro obiettivo, invece, è quello di creare un sistema che permetta agli utenti di muoversi liberamente e utilizzare l'applicazione ovunque, incentivando il movimento e la scoperta in qualsiasi momento e luogo.



La nostra soluzione

Sviluppo di un sistema interattivo incentrato sullo storytelling

La maggior parte dei nostri utenti è appassionata di giochi, lettura, serie TV e social network, attività che generalmente si svolgono da seduti.

Abbiamo pensato che sarebbe potuto essere intelligente sfruttare queste loro stesse passioni, tradizionalmente legate all'ambiente domestico, per stimolarli ad uscire di casa.

L'obiettivo è di traslare l'immersione tipica dei mondi amati dai nostri utenti all'esterno, trasformando la realtà circostante in una storia interattiva da esplorare mentre si è in movimento.



La nostra soluzione

Una frase condivisa da due delle nostre intervistate ci ha colpito particolarmente: «*Alcune volte mi capita di leggere un libro mentre sono per strada*»

Da questa riflessione è nata l'idea di **collegare la lettura e la narrativa con l'esperienza della realtà**. Il nostro sistema mira a permettere alle persone di camminare lungo percorsi mentre ascoltano storie che valorizzano l'ambiente circostante, rendendo l'esperienza più immersiva e significativa.

Per garantire la massima soddisfazione, il sistema sarà progettato per essere **estremamente versatile**, in modo da adattarsi alle esigenze delle diverse tipologie di utenti emerse durante la fase di Needfinding.

L'intrattenimento principale consisterà nella possibilità di **scegliere una storia personalizzata** da ascoltare mentre si esplora l'ambiente, offrendo un'esperienza coinvolgente che permette di vivere pienamente la realtà che li circonda.

TASKE STORYBOARD



Analisi dei Task

Sfruttando la grande mole di informazioni raccolta fino a questo punto, abbiamo proceduto con l'individuazione e l'analisi dei task.

Un task è una sequenza ben definita e organizzata di attività che un utente deve eseguire per raggiungere un obiettivo specifico (goal), spesso con l'ausilio di una tecnologia. I task forniscono il ponte tra l'obiettivo dell'utente e il modo in cui il sistema tecnologico lo supporta.

Nella fase di task analysis, è fondamentale identificare gli obiettivi degli utenti e le criticità che essi incontrano nel raggiungere questi obiettivi. Questo passaggio consente di comprendere a fondo i bisogni reali degli utenti e di progettare soluzioni che li supportino nel modo più efficace possibile.

Per individuare i principali task da implementare all'interno del nostro sistema, abbiamo adottato un approccio strutturato basato sull'analisi delle personas e dei relativi scenari.

Analisi dei Task

Il processo per l'analisi dei task è stato organizzato come segue:

- **Identificazione individuale delle attività** – quattro membri del team hanno analizzato singolarmente gli scenari legati alle personas, concentrandosi sull'individuazione delle principali attività che emergono in ciascun contesto.
- **Confronto delle informazioni raccolte** – abbiamo poi confrontato e discusso i risultati delle analisi individuali, combinando i dati, per ottenere una visione condivisa e più completa.
- **Creazione di un elenco consolidato** – abbiamo proseguito con lo stilare un elenco sintetico dei task principali per ciascuna persona.
- **Focus sulle criticità** delle personas nel raggiungere i propri obiettivi

Nelle slide seguenti sono riportati gli scenari; le parti sottolineate evidenziano i punti chiave considerati per la definizione dei task.



MARIOLINA

Mariolina ha finito la sua ultima lezione della giornata e si dirige con i mezzi verso casa. Sulla metro pensa che sfrutterà il tempo libero rimasto questo pomeriggio per fare qualcosa per sé stessa. Già si immagina sotto la coperta, con la tisana e il suo nuovo libro fantasy in mano. Nel pensare ciò, però, si rende conto che fuori c'è davvero un bel tempo e sarebbe un peccato non sfruttarlo per passare un po' di tempo fuori. Non le piace però andare a leggere nei parchi, perché la sua zona non è molto ben tenuta e spesso ci sono persone poco raccomandabili. Vorrebbe poter sia leggere il suo nuovo libro sia poter camminare perché nell'ultimo periodo, visto il meteo avverso di Milano, esce sempre meno. Ha trovato un compromesso però!

Infatti, arrivata a casa, si butta subito sul divano, legge per 10 minuti e poi si cambia per andare a camminare. Passeggia per un bel po' di tempo e nel mentre ripensa a quello che ha letto, ai personaggi del suo libro e alla loro città, alla trama del libro che la sta prendendo sempre di più. Spesso si immagina come possa proseguire la storia oppure quello che lei stessa avrebbe fatto in quelle situazioni. Sommersa di questi pensieri non si è nemmeno resa conto di aver camminato molto più del solito, andando in zone abbastanza lontane da casa sua e consumando, secondo il suo smartwatch, una gran quantità di calorie. Ora torna a casa a capire davvero se le sue previsioni sulla trama del libro sono vere o meno, contenta, però, del tempo trascorso all'aria aperta e di quanto ha camminato.



TASK

1. Passare tanto tempo all'aperto e sfruttarlo meglio
2. Leggere e nel mentre camminare
3. Trovare zone ben mantenute
4. Tenere traccia della propria attività

PIPPO

È una domenica pomeriggio e Pippo ha appena finito di studiare meccanica dei fluidi, per cui è molto stanco e vorrebbe passare un paio di ore col suo migliore amico Pluto. Di solito si trovano per fare una partita alla Play, davanti a un bicchiere di coca cola e un pacchetto di patatine. Però, oggi Pippo è stato tanto attaccato al computer per studiare e sente di avere gli occhi affaticati: non vorrebbe giocare a un videogioco.

Pippo vorrebbe avere un gioco in cui può usare poco lo schermo e allo stesso tempo stare in compagnia al suo amico e muoversi all'aperto. Pluto e Pippo parlano e decidono di uscire a farsi una passeggiata a Milano. Entrambi, però, vorrebbero fare qualcosa di emozionante, che li coinvolga, che li faccia immergere in quei mondi che i videogiochi gli propongono. Per questo motivo decidono di lanciarsi piccole sfide durante il percorso: «chi arriva primo a quel palo», «chi fa più passi in quel pezzo di strada», «chi trova più ghiandole», «chi fa la foto più strana», etc... Dopo un po' di tempo passato a ridere e divertirsi i due si rendono conto che è l'ora di tornare a casa. Pippo riguarda le foto fatte sul telefono e ripensa a quanto la camminata all'aperto e la sfida con Pluto gli abbiano risollevato il morale e rilassato. Per ricordarsi di questo pomeriggio decide di stampare le foto e scrivere che sfide hanno fatto e chi le ha vinte.

Da allora, i due amici ogni volta che escono insieme, cercano di usare poco i loro cellulari e di divertirsi con quello che la natura offre loro durante quelle camminate.



TASK

1. Stare poco davanti allo schermo
2. Trovare qualcosa da fare con amici
3. Sfide con amici in giochi semplici
4. Competere con altri utenti
5. Avere qualcosa che ricordi l'esperienza
6. Essere guidato nella scelta di cosa fare

Obiettivi e criticità delle Personas



- Passare tanto tempo all'aperto e sfruttarlo meglio
- Leggere e nel mentre camminare
- Trovare zone ben mantenute
- Tenere traccia della propria attività

MARIOLINA

Molte delle zone in cui Mariolina vorrebbe passeggiare sono maltenute e cerca di evitarle: tende a prediligere luoghi in cui è sicura di poter stare tranquilla. Vorrebbe idealemente passare tanto tempo all'aria aperta e contemporaneamente portarsi avanti con il libro. Non ha idea di come conciliare le due cose e perciò decide prima di leggere e poi di uscire.



PIPPO

- Stare poco davanti allo schermo
- Trovare qualcosa da fare con amici
- Sfide con amici in giochi semplici
- Competere con altri utenti
- Avere qualcosa che ricordi l'esperienza
- Essere guidato nella scelta di cosa fare

Pippo vorrebbe trovare qualcosa da fare con il suo amico Pluto all'aperto, per distaccarsi un po' dallo schermo. Pensare ogni volta a qualcosa di nuovo e stimolante non è per loro facile e alla lunga potrebbero scoraggiarsi.

GIUSEPPE

È un noiosissimo giovedì di lavoro e Giuseppe sta solo aspettando che il suo turno finisca per andare a casa e stare con suo figlio. Dato che oggi finisce po' prima rispetto al solito, avrebbe voluto fargli una sorpresa e portarlo a fare una camminata insieme. Potrebbe portarlo sul percorso vicino a casa sua, però l'ultima volta suo figlio gli ha detto che si annoiava a camminare negli stessi posti, tra l'altro privi di giochi per i bambini.

Giuseppe, però, non è a conoscenza di altri posti in cui poter camminare in sicurezza e allo stesso tempo passare del tempo in natura. Vorrebbe poter avere qualcosa per tenere impegnato suo figlio e per rendere meno noioso anche il solito percorso sicuro e vicino a casa e allo stesso tempo vorrebbe poter conoscere più percorsi adatti alle loro esigenze. Alla fine ha deciso che lo porterà sul solito percorso ma che ogni tanto si fermeranno, su una panchina o sull'erba, per leggere a suo figlio un breve racconto, così da rendere diverso e meno noioso il solito percorso di cui è a conoscenza.

Questa novità è piaciuta molto a suo figlio e si sono divertiti tanto insieme, passando del sano tempo all'aria aperta e persino leggendo. Giuseppe continuerà ad adottare questo metodo anche per le prossime volte, anche se un po' scomodo perché deve sempre uscire con un libro.



TASK

1. Trovare percorsi sicuri e diversi
2. Raccontare la storia breve al figlio
3. Rendere la lettura più comoda
4. Rendere i soliti percorsi più avvincenti

GIANNI

È un sabato pomeriggio e Gianni ha appena finito una maratona di studio durata cinque ore. Si sente esausto e sa di non poter continuare. Vuole distrarsi, si guarda intorno a sé, pensando alle sue solite opzioni: i videogiochi o il libro che stava leggendo. Ma l'idea di rimanere chiuso in casa anche nel tempo libero lo fa sentire intrappolato. Ha un desiderio vago e crescente di uscire di casa, ma non ha un'idea precisa di cosa fare una volta fuori.

Ci pensa su e riflette su opzioni semplici, come fare una passeggiata o magari leggere in un angolo tranquillo. Purtroppo, le zone che conosce sono rumorose o semplicemente troppo lontane per raggiungerle facilmente. L'idea di girovagare alla cieca senza un obiettivo chiaro lo rende esitante, e ogni volta che ci pensa, il suo entusiasmo per uscire sembra spegnersi.

A Gianni manca la motivazione per uscire senza una destinazione stimolante o qualcosa che gli dia una nuova alternativa. Vorrebbe esplorare posti nuovi, immersi nella natura o con una vista diversa dal solito, un piccolo angolo di tranquillità che lo aiuti a ricaricarsi, ma il non sapere da dove cominciare lo blocca. Così anche oggi rimane in casa, frustrato e scoraggiato, con la sensazione di aver sprecato l'ennesima giornata.



TASK

1. Uscire con uno scopo
2. Trovare posti nuovi e tranquilli
3. Trovare percorsi vicini a casa
4. Rilassarsi dopo lo sforzo della routine lavorativa

Obiettivi e criticità delle Personas



GIUSEPPE

- Trovare percorsi sicuri e diversi
- Raccontare la storia breve al figlio
- Rendere la lettura più comoda
- Rendere i soliti percorsi più avvincenti



GIANNI

- Uscire con uno scopo
- Trovare posti nuovi e tranquilli
- Trovare percorsi vicini a casa
- Rilassarsi dopo lo sforzo della routine lavorativa

Giuseppe vorrebbe trovare nuovi posti a lui vicino, che siano sicuri, ma non ne conosce. Finisce quindi per portare il figlio sempre nei medesimi luoghi.

Per intrattenere il piccolo decide di optare per un breve racconto: per lui è pesante cercare sempre un racconto diverso e portarsi dietro la copia cartacea.

Gianni vorrebbe uscire di casa per rilassarsi

ma la mancanza di un obiettivo preciso lo frena.

Uscirebbe anche solo per leggere in un posto tranquillo ma non ne conosce vicino a lui. Praticamente sempre finisce con il rimanere tra le mura della sua abitazione.

Task « Brainstorming »

In seguito all'analisi degli scenari, abbiamo organizzato un brainstorming. Consapevoli del fatto che l'idea a cui avevamo pensato era ancora **troppo generica**, ci siamo riuniti per ragionare e **approfondire la modalità** con cui avremmo voluto concretizzare il nostro progetto. I task individuati attraverso l'analisi delle personas e dei relativi scenari si sono rivelati fondamentali per comprendere le criticità che gli utenti incontrano nel raggiungere i loro obiettivi.

Grazie a questa analisi, abbiamo potuto **identificare i problemi principali affrontati dagli utenti** e realizzare un **mapping** tra queste problematiche e le **potenziali feature da implementare nel nostro sistema**.

Abbiamo deciso di creare una **tabella** associando delle feature applicative al corrispettivo bisogno/problema che cercano di risolvere.

Per essere il più esaustivi possibile e per comprendere tutte le informazioni raccolte, abbiamo tenuto conto di tutti i principali bisogni e problemi individuati fino a questo momento, compresi quelli delle interviste. Per fornire una spiegazione ancor più chiara, abbiamo aggiunto, laddove servisse, un asterisco con una **spiegazione più dettagliata**.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Soluzioni</i>
Scegliere il percorso in base alle proprie necessità	<ul style="list-style-type: none">- Mappa / Cartina- Ricerca dei percorsi mediante filtri- Percorso costruito attraverso i checkpoint *- Percorsi predefiniti con storie di default *- Percorsi con specifiche, descrizione

Percorsi costruiti attraverso checkpoint: l'utente può selezionare da solo dei checkpoint da raggiungere durante la sua camminata e gli viene consigliato un percorso che li attraversa tutti. Al raggiungimento di ogni checkpoint l'utente sblocca un altro pezzo della storia/libro che stava ascoltando/leggendo.

Percorsi predefiniti: l'utente può selezionare di fare un percorso predefinito, tra quelli che l'app gli consiglia; ciascuno è associato ad una o più storie realizzate su misura. Ad esempio, potremmo avere un percorso nel bosco con una storia creata sulla base di tradizioni o leggende legate ad esso; oppure un percorso nel centro di una città con una storia riguardante i suoi monumenti. La loro particolarità è che l'utente può ascoltare solo la storia del percorso, se sceglie di farlo, e non una storia a sua scelta.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Soluzioni</i>
Scegliere la storia più adeguata in base ai gusti personali	- Biblioteca per tenere e sbloccare storie * - Barra di ricerca per le storie - Filtri per le categorie delle storie - Vastità di storie (fantasy, fantastiche, storiche...)*

Biblioteca: l'utente, per tener traccia di quello che ha ascoltato e dato che può ascoltare/leggere in un secondo momento la storia che sta sbloccando, ha a disposizione una biblioteca. Questa sezione permette di vedere che cosa l'utente ha già letto e trovare nuovi titoli da sbloccare con le prossime camminate.

Vastità di storie: le storie abbracciano una vasta gamma di generi, offrendo alle persone la possibilità sia di rilassarsi con racconti più leggeri, sia di arricchire le proprie conoscenze, per esempio attraverso narrazioni storiche.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Soluzioni</i>
Trovare motivazione, obiettivi nell'uscire, trovare forme di intrattenimento	<ul style="list-style-type: none"> - Ottenere badge e premi all'interno dell'app * - Sfide giornaliere e missioni settimanali - Achievements * - Mini-giochi/indovinelli

Abbiamo ritenuto necessario, sulla base delle interviste e delle nostre analisi dei competitor, inserire elementi di **gamification** che stimolino l'utente ad utilizzare l'applicazione, con conseguente motivazione ad uscire di casa.

- **Ottenere badge e premi:** il completamento di un percorso o di una missione, consegna una ricompensa/premio all'utente.
- **Achievements:** anch'essi assegnano un premio/ricompensa ma richiedono più tempo per essere completati. Un esempio può essere la ricezione di un badge quando si completano un tot di percorsi.

L'obiettivo di queste tecniche è fornire elementi puramente estetici, alcuni anche difficili da sbloccare, per invogliare l'utente a camminare quanto più possibile al fine di abbellire il suo profilo e/o un ipotetico avatar.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Soluzioni</i>
Stare in compagnia	<ul style="list-style-type: none">- Lista amici- Condividere i propri risultati *- Avviare un percorso insieme *- (Unirsi a un amico che sta già camminando)- Missioni cooperative *- Mini-giochi/indovinelli cooperativi *

Condividere i propri risultati: l'utente, una volta terminato un percorso, può decidere se condividere o meno il traguardo raggiunto, includendone le statistiche (tempo, chilometri, ...).

Avviare un percorso insieme: l'utente può inviare una richiesta a un amico della sua lista di fare un percorso insieme. I percorsi in gruppo daranno ricompense maggiori, per invogliare le persone a uscire più spesso in compagnia.

Missioni cooperative: comprendono missioni settimanali e/o mensili che si possono fare solo insieme ad altre persone.

Mini-giochi/indovinelli cooperativi: l'utente può selezionare un particolare tipo di storie dotate di indovinelli e quiz. Esse sono da fare necessariamente in gruppo e il completamento dell'indovinello è un requisito necessario per poter accedere alla tappa successiva.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Soluzioni</i>
Usare poco lo schermo	<ul style="list-style-type: none">- App segnala se la tieni troppo aperta con lo schermo acceso- Limitare l'interazione con l'app- Opzione audio per ascoltare la storia *
Esplorare in sicurezza posti nuovi	<ul style="list-style-type: none">- Recensioni al percorso- Possibilità di fare un percorso insieme a qualcuno della friend list

Opzione audio per ascoltare la storia: nella modalità **checkpoint** l'utente oltre a scegliere il percorso può scegliere una storia/libro da sbloccare mentre cammina. In particolar modo, il raggiungimento di un checkpoint sblocca un pezzo successivo della storia (questo vale anche per la modalità percorsi predefiniti). L'utente ha più scelte: può ascoltare la storia durante il percorso, può leggerla fermandosi a ogni tappa o mentre cammina, può leggerla/ascoltarla in un secondo momento. L'ultimo punto permette all'utente anche di camminare in compagnia, senza dover ascoltare la storia in quel preciso momento in contemporanea.

La modalità percorso predefinito, invece, invita l'utente ad ascoltare la storia mentre cammina, perché specifica.

Spieghiamo la nostra idea

Per rendere comprensibile la nostra idea, procediamo con una spiegazione che inquadri il sistema nella sua interezza.

Il nostro sistema è progettato attorno al concetto di **storytelling**, con l'obiettivo di offrire agli utenti un'esperienza coinvolgente e personalizzata. 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

Questa tipologia rappresenta il **punto forte del sistema**. Si tratta di percorsi unici e suggestivi, ciascuno associato a una **storia 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. Modalità Checkpoint

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

- Gli utenti selezionano una serie di checkpoint, e il sistema genera automaticamente un percorso.
- Durante il percorso, l'utente ha l'opportunità di ascoltare una storia che viene **sbloccata man mano** che avanza, infatti, a **ogni checkpoint** raggiunto, viene sbloccato un nuovo pezzo della storia, che l'utente può ascoltare subito o in un secondo momento. Questo approccio crea un'esperienza coinvolgente e dinamica in cui la narrazione si sviluppa progressivamente, mantenendo alta l'attenzione e l'interesse durante tutto il percorso.
- Per garantire un'esperienza più rilassata, gli utenti possono mettere in pausa le storie o scegliere di non ascoltarle immediatamente, ad esempio, per **conversare con altre persone** durante la passeggiata.

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. Tuttavia, per accedere a questo tipo di contenuto sarà necessario acquistare i libri attraverso il sistema.

Fruizione delle storie

- Le storie sono progettate principalmente per essere **ascoltate**, ma offrono la possibilità di essere anche lette, magari dopo il percorso.
- È possibile ascoltarle sia **in solitaria** che **in gruppo**, rendendo il sistema adatto sia a esperienze personali che sociali.

Ricompense e incentivi

Per motivare e coinvolgere ulteriormente gli utenti, abbiamo pensato a un sistema di **ricompense**:

- **Ricompense individuali:** Assegnate al termine di un percorso o dopo aver completato una missione.
- **Missioni di gruppo:** Offrono ricompense maggiori, incentivando la partecipazione collettiva.

Socializzazione

La maggior parte delle storie disponibili nel sistema possono essere affrontate sia **in solitaria** che **in gruppo**, offrendo la massima flessibilità agli utenti e adattandosi alle diverse modalità di fruizione. Tuttavia, per promuovere la **socializzazione** e incentivare l'interazione tra gli utenti, alcune storie sono state progettate per essere vissute esclusivamente **in gruppo**.

Caratteristiche delle storie di gruppo

- **Collaborazione richiesta:** le storie con mini-giochi cooperativi includono elementi che richiedono il contributo e la partecipazione attiva di tutti i membri del gruppo, come il risolvimento di enigmi.
- **Incentivi maggiori:** Le storie di gruppo possono offrire ricompense più consistenti rispetto a quelle individuali, incoraggiando gli utenti a coinvolgere amici o altre persone nella loro esperienza.

Questo approccio bilancia l'esperienza individuale e collettiva, valorizzando entrambi gli aspetti per rendere il sistema inclusivo e coinvolgente per una **vasta gamma di utenti**.

I tre task individuati

Tenendo conto di quanto detto fino ad ora, abbiamo individuato i tre task principali.

Essi coprono in modo esaustivo la totalità dei bisogni emersi durante l'analisi e costituiscono il **perno centrale** del sistema da progettare. Due di questi task (quelli per l'utente base) sono strettamente allineati con i bisogni principali identificati durante la fase di **refinement**, confermando la loro rilevanza per gli utenti.

I task sono stati inoltre classificati tenendo conto di due variabili fondamentali:

- Livello di **difficoltà**: misura quanto è complesso per l'utente completare il task, in termini di sforzo richiesto.
- Livello di **passione**: indica l'entusiasmo o l'interesse dell'utente verso il sistema e il compito da svolgere.

Questa distinzione consente di progettare il design del sistema per rispondere in modo efficace ai diversi livelli di impegno e motivazione degli utenti, garantendo una **migliore esperienza d'uso** sia per gli utenti più appassionati che per quelli con un interesse più pratico o occasionale.

I tre task individuati

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

Task moderato: Percorsi con i propri amici

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

Task complesso: Creazione della propria storia

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

Task utenti base

Scelta del percorso e
della storia associata

Realizzare percorsi
con i propri amici

Task utenti fanatici

Creare e pubblicare
la propria storia

Il task complesso

Il **task complesso** è stato progettato per rispondere alle preferenze e alle passioni emerse durante le interviste e le attività di raccolta dati. In particolare:

- Due ragazze intervistate hanno dichiarato di amare la scrittura, mostrando un forte interesse per attività creative legate alla narrazione.
- Quattro membri del focus group si sono rivelati appassionati di giochi di ruolo, con uno di loro che ha sottolineato il piacere di **creare storie** e di interpretare il ruolo di game master.

Sulla base di queste osservazioni, abbiamo deciso di includere la possibilità di creazione delle storie per soddisfare le esigenze di una fascia di utenti più **appassionata e coinvolta**.

Il task complesso arricchisce l'esperienza complessiva del sistema, garantendo una maggiore attrattiva per coloro che desiderano un livello più profondo di interazione e personalizzazione.

GERARCHIA DEI TASK

A partire dai tre task principali, abbiamo definito una gerarchia dei task.
Di seguito, riportiamo lo schema che abbiamo elaborato utilizzando il software Miro.

Gerarchia dei task



Presentazione Miro:
<https://shorturl.at/SJTpt>



Gerarchia dei task



L'utente deve scegliere, in maniera esclusiva, tra 2.2.1 e 2.2.2. Per ognuna di queste scelte abbiamo poi realizzato una gerarchia a parte, in quanto la scelta della modalità influenza in maniera importante il susseguirsi delle azioni che l'utente può svolgere. Una volta completato uno dei due sottorami, il flusso riprende dal **Sotto-task 3**.

Il punto 1, **stare in compagnia**, è un passaggio facoltativo. Se l'utente decide di selezionare questa opzione, si attiva un flusso specifico in cui il **fondatore della lobby** assume un ruolo centrale nella gestione e organizzazione delle azioni successive; in caso contrario, l'utente procede direttamente al punto 2.

Gerarchia dei task



Task semplice (svolto da Utente base)

Tutti i punti in ordine da 2 a 3 con uno solo a scelta tra 2.2.1 e 2.2.2

- 2.1.2 e 2.1.3 facoltativo
- 3.5 facoltativo

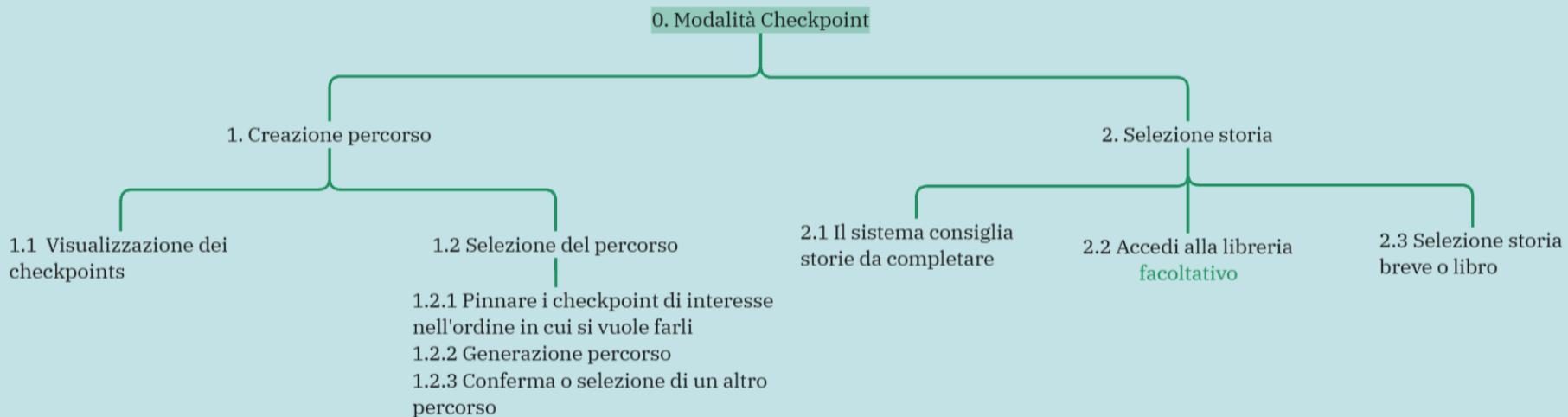
Piano 1: da 2 a 2.2.1 e poi 3

Piano 2: da 2 a 2.2.2 e poi 3

Task moderato (svolto da Utente base)

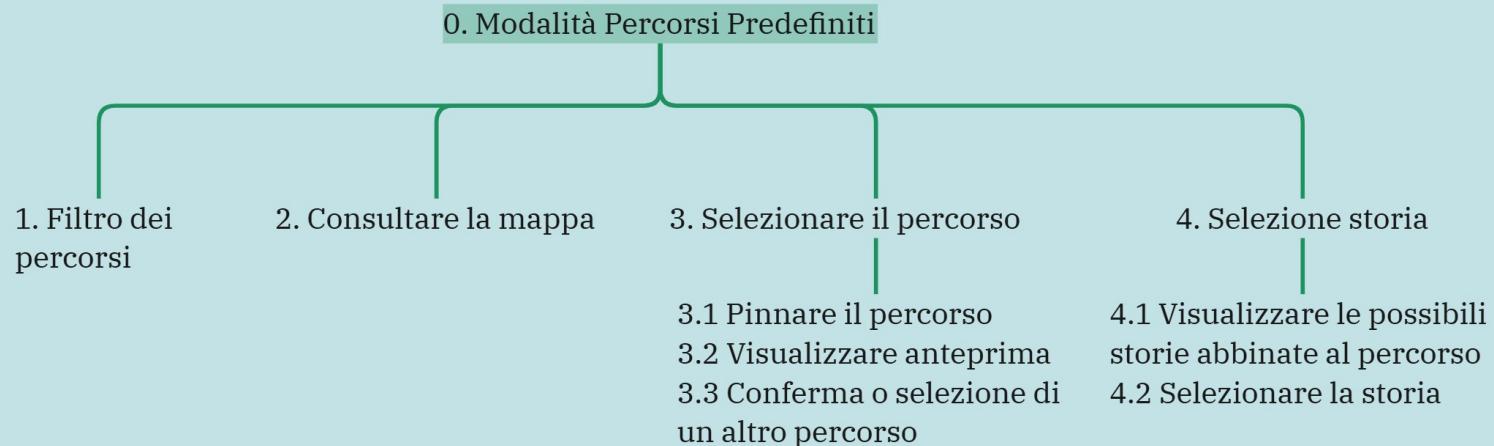
Il task moderato funziona allo stesso modo del task semplice, mantenendo la differenziazione tra piano 1 e piano 2, ad eccezione del fatto che parte dal punto 1

Piano 1



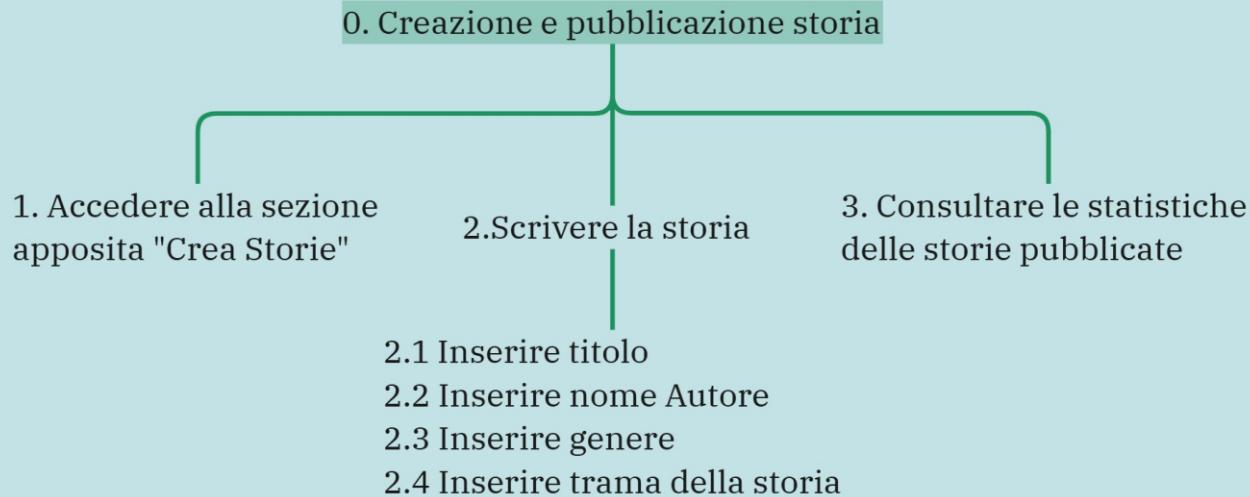
- Tutti i punti in ordine con 2.2 facoltativo
- Da 1.2.3 posso tornare a 1.2.1 se non confermo
- Dopo 2.3 si procede con il punto 3 della gerarchia illustrata precedentemente

Piano 2



- Tutti i punti in ordine con 1 facoltativo
- Da 3.3 posso tornare a 3.1 se non confermo
- Dopo 4.2 si procede con il punto 3 della gerarchia illustrata precedentemente

Il task complesso



Task Complesso (Svolto da Utente fanatico)

Tutti i punti in ordine

Il punto 3 può essere svolto in qualsiasi momento dopo che la storia è stata pubblicata

STORYBOARD

Sulla base della gerarchia dei task e dello schema di bisogni e soluzioni, abbiamo analizzato le possibilità degli utenti e individuato un contesto d'uso che è stato poi rappresentato attraverso un fumetto.

I task coinvolti

I task che rappresenteremo saranno il **task semplice** e il **task moderato**.

Lo scopo cardine del nostro sistema è quindi stimolare le persone ad uscire fuori casa per fare una passeggiata, possibilmente con amici e svolgendo un'attività piacevole e autoconclusiva.

Riportiamo sotto i due task e, per semplicità, il protagonista della nostra storyboard si chiamerà Gervasio, mentre il suo amico si chiamerà Pandolfo.

Task semplice: Scelta del percorso e della storia associata

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

Task moderato: Percorsi con i propri amici

Specifiche: riunirsi insieme ai propri amici per affrontare insieme un percorso e poi il fondatore della lobby segue le specifiche del task semplice

Esigenze identificate

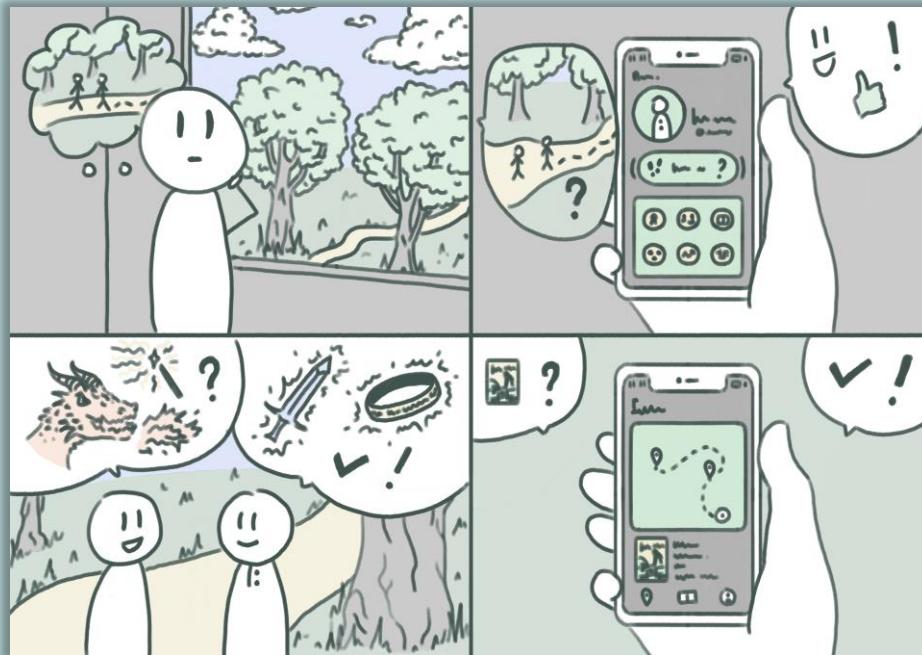
Per la realizzazione della storyboard, dall'analisi delle soluzioni, ne abbiamo selezionato alcune che meglio si prestano ad essere utilizzate per descrivere i due task nella storyboard e ad essere rappresentate graficamente.

<i>Problema / Bisogno</i>	<i>Features</i>
Stare in compagnia	- lista amici - avviare un percorso insieme
Scegliere la storia più adeguata	- biblioteca per tenere e sbloccare storie - storie per svagarsi (fantasy, fantastiche)
Esplorare in sicurezza posti nuovi	- recensioni al percorso - passeggiare insieme a qualcuno della friend list
Scegliere il percorso in base alle proprie necessità	- mappa / cartina - percorso costruito attraverso i checkpoint - percorsi con specifiche - percorsi predefiniti con storie di default

Storyboard

Gervasio è a casa e vorrebbe uscire a passeggiare con qualcuno ma non sa né con chi né dove

I due stavano parlando il giorno precedente del Signore degli Anelli e ora hanno incredibilmente voglia di ascoltare una storia fantasy



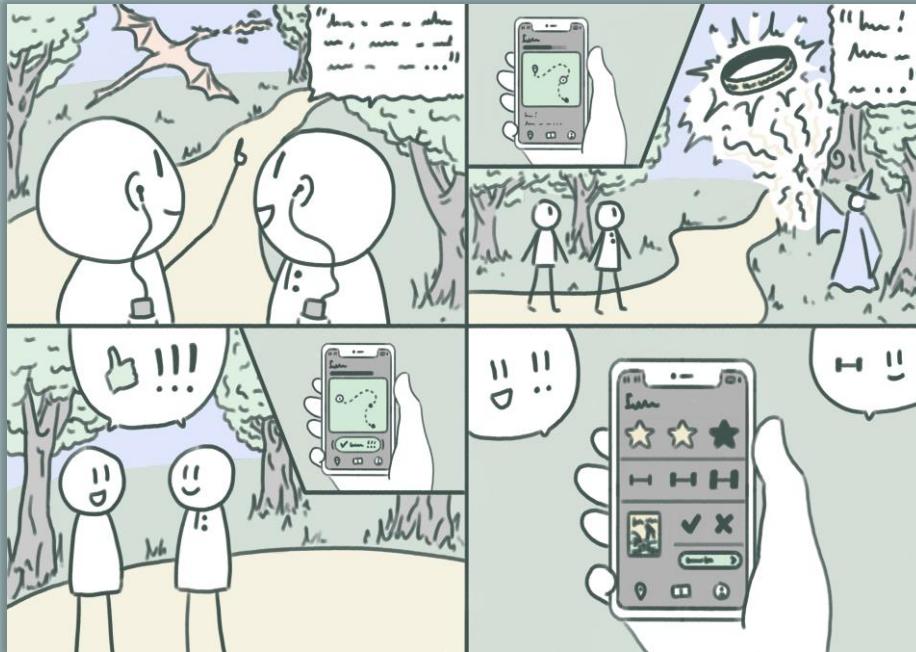
Scorre la sua lista di amici e vede che anche il suo amico Pandolfo ha voglia di uscire. Si mettono d'accordo ed escono.

Selezionano il percorso, controllano se la durata e la difficoltà vanno bene e selezionano infine una storia fantasy

Storyboard

E via! si parte con la narrazione! I due, aiutati dall'immaginazione, si godono a pieno la storia in sottofondo.

Una volta completata, la storia viene aggiunta nella sezione libreria e la possono consultare quando vogliono!



Si gustano la storia a piccoli bocconi, con la possibilità di sbloccare un nuovo pezzo ad ogni checkpoint

Infine, hanno la possibilità di lasciare una recensione e di valutare il percorso

ESPLORAZIONE DELLE MODALITÀ



Dispositivi

Considerando le tematiche affrontate nel nostro progetto, abbiamo deciso di analizzare tecnologie affini ai nostri obiettivi: *combattere la sedentarietà invogliando le persone ad uscire di casa fornendo loro forme di intrattenimento alternativo.*

Dai dati raccolti tramite le interviste condotte, ci è possibile affermare che strumenti come applicazioni desktop e siti web non soddisfano i nostri requisiti per garantire un'esperienza di **disconnessione tecnologica e di immersione ambientale**; per questo motivo, li abbiamo esclusi come opzioni principali.

Tuttavia, data la rilevanza della comunicazione nel contesto sociale odierno, prevediamo comunque la creazione di un **sito web per promuovere al meglio il nostro progetto e aumentarne la visibilità.**



Cosa analizzeremo

Gli strumenti che analizzeremo sono principalmente tecnologie che devono essere:

1. piccole
2. confortevoli
3. non invasive

Da qui abbiamo scelto di analizzare:

- progressive web app (PWA)
- app native per IOS e Android
- wearable, di cui abbiamo scelto come candidati gli smartwatch e i visori

La nostra analisi sui competitor ci ha fatto pensare alla possibilità di usare **micro controllori** e **system on a chip**, come arduino e raspberry pi, perciò abbiamo deciso di analizzare anch'essi.



PWA (Progressive Web Apps)

Le PWA sono applicazioni web che offrono un'esperienza **simile** a quella di un **app nativa**, pur senza accesso completo alle API native. In pratica, sono **siti web ottimizzati** che il dispositivo riconosce e memorizza, consentendo un utilizzo rapido e intuitivo, come una vera app.

Pregi

L'utilizzo delle tecnologie web rende le PWA molto **rapide ed economiche da sviluppare**, poiché non ci sono differenze nello sviluppo tra iOS e Android. Negli ultimi anni, inoltre, hanno permesso agli sviluppatori di accedere a varie **API avanzate**, come quelle per la geolocalizzazione e i sensori dei dispositivi mobili. Un ulteriore vantaggio è la possibilità di attingere a un vasto **ecosistema di librerie open source e non**, sviluppate da una comunità globale, che facilita l'integrazione di funzionalità complesse. Ad esempio, le API di Google per la gestione della geolocalizzazione e delle mappe dinamiche rappresentano una risorsa preziosa per lo sviluppo di applicazioni web avanzate.



Difetti

I difetti principali delle PWA sono due:

1. non essendo un'app nativa è, in un certo modo, **vincolata alla rete**. Di conseguenza, se un utente, come nel nostro caso, dovesse trovarsi in una zona remota, potrebbe avere problemi a usare l'app.
2. ad oggi, **non tutti gli store supportano le PWA**, di conseguenza la loro distribuzione è, più che altro, fatta tramite siti web, il che potrebbe ridurne di molto la diffusione.



App native

Le app native non hanno bisogno di introduzione: le usiamo tutti i giorni sui nostri cellulari. Esse garantiscono **prestazioni migliori** delle PWA e un accesso a direttive di sistema altrimenti inaccessibili.

Pregi

Le app native sono **molto più diffuse**, in parte perché possono essere distribuite sugli store ufficiali, un vantaggio che le PWA non hanno. Inoltre, le app native possono funzionare anche **senza connessione internet**, garantendo così un user experience di qualità superiore rispetto a quella che le PWA possono offrire.

Difetti

Le app native presentano un problema significativo: sono **costose da sviluppare**. Poiché esistono due principali sistemi operativi per dispositivi mobili, ciascuno con il proprio linguaggio nativo, sviluppare app native richiede la creazione di due codebase distinte per mantenere il front-end su entrambe le piattaforme. Tuttavia, questo problema può essere affrontato tramite l'uso di framework ibridi come .NET di Microsoft, Flutter, React Native e Ionic, che consentono di sviluppare un'unica app eseguibile sia su iOS che su Android e permettono di utilizzare in ambiente mobile molte librerie client-side già consolidate sul web, come le API di Google Earth.

Smartwatch

Gli smartwatch, negli ultimi anni, hanno riscontrato una **diffusione incredibile**, tra tutte le persone. Essi sono piccoli, comodi e offrono tantissime features diverse.

Pregi

Gli smartwatch, seppur ovviamente meno dei telefoni, sono molto diffusi, e ci aprono la strada a tutta una serie di possibilità. Infatti, il fatto che abbiano uno schermo piccolo, più facile da guardare mentre ci si muove rispetto al telefono, permettendo, quindi di ridurre il tempo in cui l'utente è a contatto col telefono e, come suggerito dagli esperti, ridurre il tempo in cui l'utente è costretto a stare fermo.



Difetti

Gli smartwatch si pongono, come nel caso delle app native, nella posizione in cui ogni produttore offre il suo specifico SDK per lo sviluppo di tali app. Inoltre, il fatto che siano meno diffusi dei telefoni, ridurrebbe notevolmente la nostra audience.

Visori

I visori sono dispositivi interattivi, che danno accesso a feature molto interessanti, quali AR e VR. Essi hanno visto il loro debutto solo negli ultimi anni, ponendosi, come una tecnologia innovativa. Vista la nostra idea di progetto, abbiamo deciso di analizzarli, per vedere se l'esperienza di realtà aumentata che offrono (ad oggi) può rappresentare un punto di partenza interessante per la nostra app.



Pregi

I visori danno la possibilità di estendere la realtà, creando un'esperienza che nessun'altra tecnologia può garantire, immergendo completamente l'utente nella realtà delle storie che la nostra app dovrebbe creare.

Difetti

Questo tipo di dispositivi ha gli stessi difetti degli smartwatch, però, con due grandi aggiunte:

1. l'accessibilità, infatti, ad esempio gli occhiali meta Ray-Ban hanno un costo indicativo di 360€.
2. il secondo problema, è rappresentato dal rischio all'incolumità dell'utente che essi possono causare. Difatti, l'immersione nel mondo virtuale creato dall'app, potrebbe causare distrazioni che potrebbero causare seri problemi in ambienti urbani e boschivi.

Microcontrollori e SoC

Come ultima categoria di dispositivi, analizziamo i microcontrollori, già esplorati durante l'analisi degli Head-Up Games. Escludiamo i dispositivi SoC, come la serie Raspberry Pi, perché offrono funzionalità simili a uno smartphone, con costi comparabili, ma senza schermi inclusi, rendendo questa soluzione poco pratica per i nostri utenti. Preferiamo invece focalizzarci sui microcontrollori, in particolare su Arduino, che, nonostante il costo di circa 30 €, si distingue per affidabilità e ampia documentazione.

Pregi

Questi dispositivi, a un costo contenuto, offrono un'ampia **gamma di funzionalità e moduli**, che consentono di espandere le capacità del nostro prodotto. Inoltre, eliminano i limiti delle app native: Arduino utilizza un linguaggio di programmazione unificato per tutte le sue schede, basato sul C++, semplificando lo sviluppo. La programmazione diretta della scheda permette, inoltre, di minimizzare l'uso di schermi e di personalizzare profondamente il dispositivo finale, ottimizzando l'esperienza utente e garantendo un'interfaccia più mirata e funzionale.

Difetti

Arduino presenta principalmente due difetti.

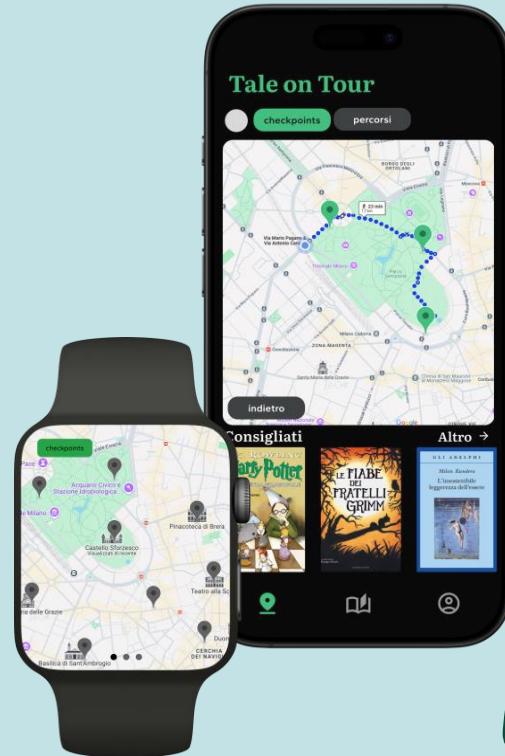
- Diffusione:** non è ampiamente diffuso da poter essere considerato una piattaforma principale, limitandone l'adozione su larga scala.
- Produzione:** Arduino è progettato come una scheda per prototipazione rapida, ideale per test e sviluppo iniziale, ma non pensata per essere utilizzata direttamente nei prodotti finali. Per le fasi di produzione, è spesso necessario sostituirlo con una scheda diversa o svilupparne una.

Conclusioni

Dalla nostra analisi emerge chiaramente che le **app mobile native** rappresentano il **target principale**. Manteniamo aperta la scelta della modalità di sviluppo, con una particolare attenzione verso framework che consentono la creazione di app ibride, consentendoci una rapida prototipazione.

Per quanto riguarda altri dispositivi, potrebbe essere utile sviluppare un **modulo integrativo per smartwatch**, da utilizzare come piattaforma secondaria che si interfaccia con l'app mobile. In una fase di espansione del progetto, avrebbe senso realizzare una scheda dedicata, che offre agli utenti esperti un'esperienza altamente personalizzata, mantenendo comunque un costo accessibile.

Per la realizzazione dei nostri prototipi Low Fidelity, a seguito di questa analisi, abbiamo scelto di sviluppare la nostra applicazione in due versioni: una come **app mobile per smartphone** e una pensata specificamente per l'utilizzo esclusivo su dispositivi wearable, gli **smartwatch**.



PROTOTIPI

LOW - FIDELITY



Prototipo 1: Telefono

Il primo prototipo è sviluppato come **applicazione per telefono**, dispositivo più utilizzato dagli utenti intervistati e che offre più possibilità per concretizzare la nostra idea.

Le schermate e la loro organizzazione sono state pensate adattando i task a delle **categorie** e raggruppandoli nelle tre principali **schermate dell'app**:

Selezione Percorso

Finestra legata ai processi necessari all'utente per selezionare un percorso secondo i propri criteri e intraprenderlo.

Questa finestra da sola contiene la maggior parte delle feature necessarie al funzionamento di base dell'applicazione, rendendone l'uso più immediato

Libreria

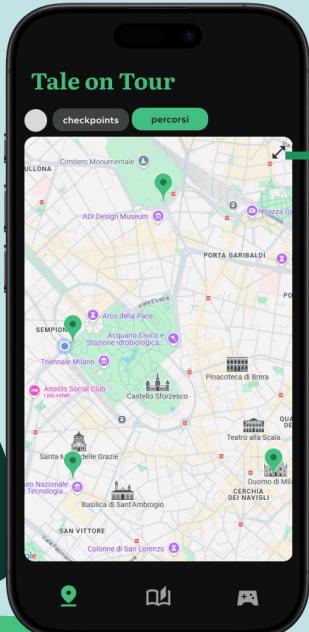
È la raccolta di tutti i libri e le storie: comprende quelle già lette, quelle che sono in corso di lettura e quelle nuove che si possono sbloccare. Qui è anche possibile consultare i dettagli come la prefazione, l'autore, la data di pubblicazione e le recensioni.

Missioni e Amici

Contiene le missioni giornaliere e settimanali tra cui un traguardo di passi giornaliero. Un menù mostra anche gli amici assieme alla loro attività e alle missioni che hanno portato a termine.

Selezione itinerario - Percorsi

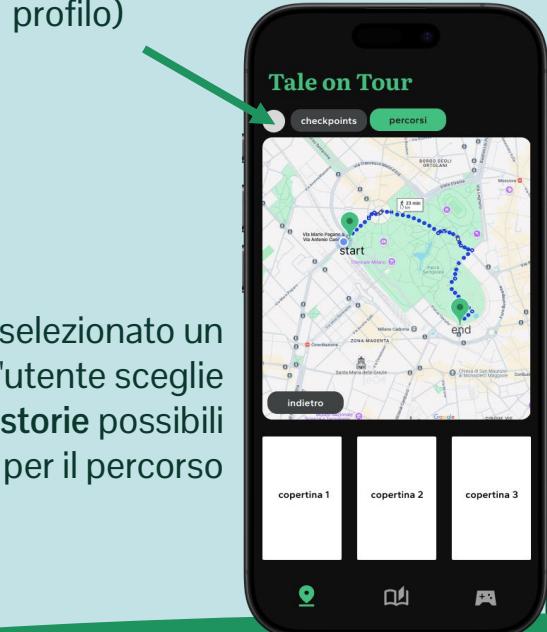
Aperta l'app, l'utente si trova davanti una **cartina**, che gli permetterà di scegliere un percorso nelle sue vicinanze



Espandendo la cartina l'utente può anche effettuare una ricerca testuale, optionalmente con dei filtri

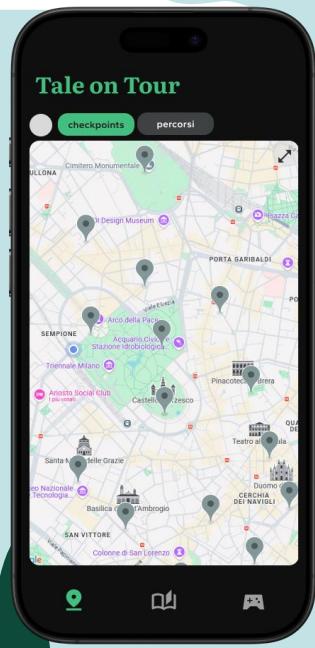


Questo pulsante permette di navigare alla pagina **profilo** (il pulsante riporta la foto profilo)

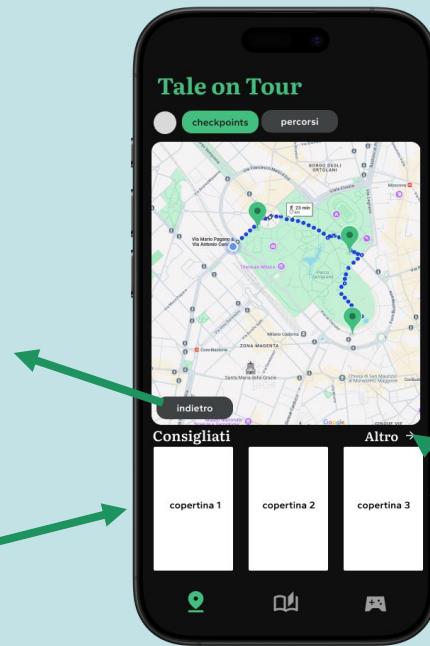
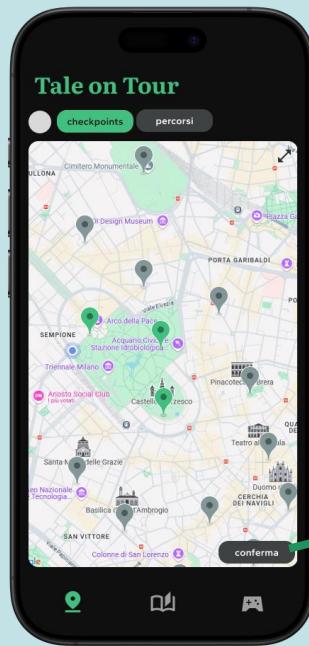


Una volta selezionato un percorso l'utente sceglie una delle **storie** possibili pensate per il percorso

Selezione itinerario - Checkpoint



L'utente, premendo sul relativo pulsante, può entrare in modalità **checkpoint**, dove può selezionare alcuni punti di interesse sulla cartina in modo che il percorso generato dall'app passi per questi.

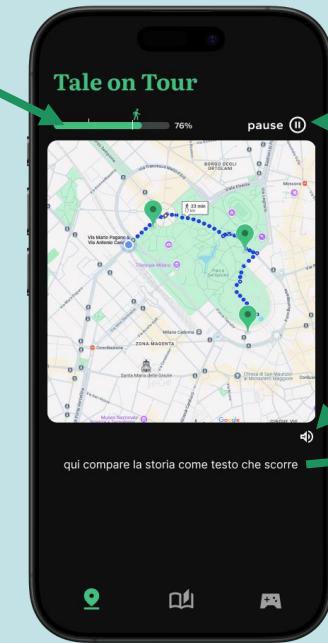


Confermata la selezione, viene generato il percorso (con indicazione di tempo e durata). L'utente ora sceglie una storia tra quelle proposte

Apri un catalogo più grande accedendo alla libreria, dove puoi scegliere una storia che voglio nel caso in cui non fosse presente in quelle

La Passeggiata

Una barra di progresso che mostra a che punto della camminata ci si trova

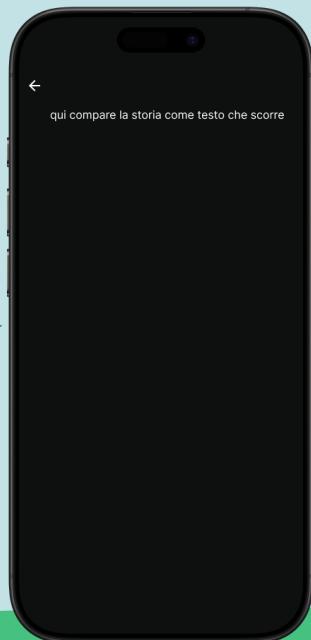


La riproduzione audio, che parte in automatico ad ogni checkpoint, può essere messa in pausa o completamente silenziata se si preferisce leggere la storia dal cellulare.

Selezionati itinerario e storia si può incominciare a camminare.

L'integrazione di Google Maps dà indicazioni sulla strada da prendere (l'utente non è obbligato a seguirle).

Premendo sul testo che scorre, questo si apre a schermo intero



Libreria

Questa pagina si raggiunge con il secondo pulsante della bottombar

Sono possibili due formati: **griglia** e **lista**, si cambia formato con i tasti in alto a destra

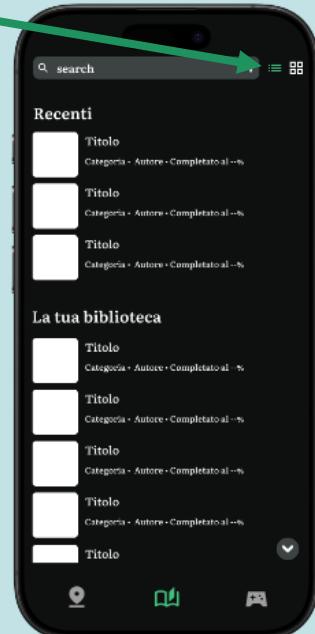


Catalogo di storie e racconti organizzato in una pagina a scorrimento, divisa per categorie



È possibile cercare delle storie attraverso la barra di ricerca, anche con filtri

I libri bloccati sono indicati con il lucchetto



Pagina storia

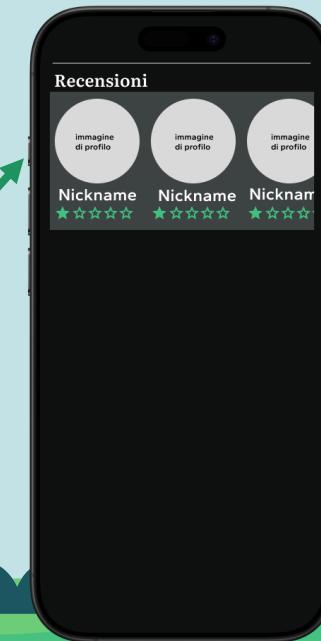
Pagina a scorrimento



Ogni sezione può essere espansa cliccandoci sopra



Si raggiunge questa pagina cliccando su una copertina nella libreria o tenendo premuto su una copertina dopo aver selezionato l'itinerario



Profilo



L'overview dei trofei
rende più gratificante
l'esperienza utente



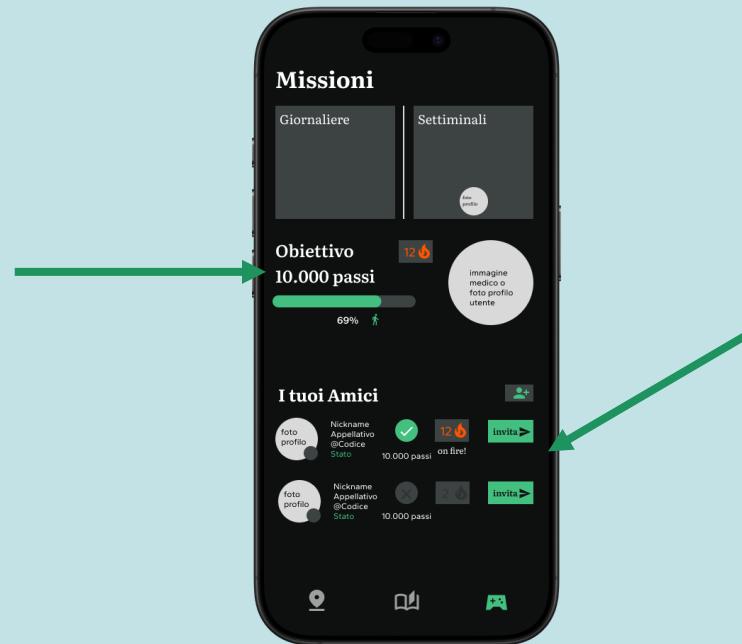
Un utente può
sbloccare la modalità
autore (in un modo
ancora non definito)

L'autore può:
Scrivere una nuova storia,
Continuare una bozza,
Modificare una storia
pubblicata

Missioni

Questa pagina, accessibile dalla bottombar permette di visualizzare missioni, obiettivi e amici

La presenza di **obiettivo giornaliero** di passi spinge l'utente ad uscire con costanza, per non perdere la propria streak



La sezione amici non solo motiva l'utente attraverso un senso di competitività, ma permette di chiedere agli amici disponibili di uscire a fare un percorso

Prototipo 2: Smartwatch

La scelta delle schermate è stata fatta prestando attenzione ai principali problemi legati agli smartwatch come **la dimensione limitata dello schermo e la difficoltà nello scrivere**.

Per non sopraffare l'utente con un gran numero di schermate o con troppe opzioni a schermo abbiamo categorizzato le finestre dell'app seguendo i task. A questo scopo il prototipo per smartwatch sostituisce la schermata delle missioni del prototipo precedente con "**Profile and Utilities**".

Selezione Percorso

Finestra legata ai processi necessari all'utente per selezionare un percorso secondo i propri criteri e intraprenderlo.

Questa finestra da sola contiene la maggior parte delle feature necessarie al funzionamento di base dell'applicazione, rendendone l'uso più immediato

Libreria

È la raccolta di tutti i libri e le storie: comprende quelle già lette, quelle che sono in corso di lettura e quelle nuove che si possono sbloccare. Qui è anche possibile consultare i dettagli come la prefazione, l'autore, la data di pubblicazione e le recensioni.

Profile and Utilities

Contiene le informazioni sull'utente insieme a:

- Impostazioni dell'app
- Cronologia
- Percorsi e storie preferite
- Opzioni per creare una storia
- Storie pubblicate
- Amici online
- Trofei

Selezione percorso

L'utente seleziona la **modalità** del percorso premendo sui bottoni

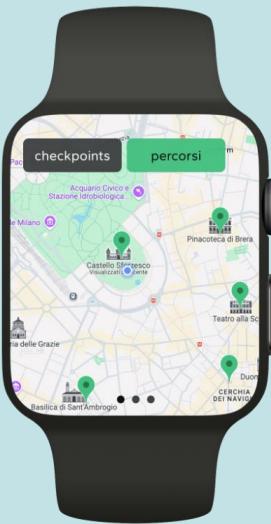


L'utente digita il posto sulla **mappa** tramite tastiera o comando vocale

Nella modalità **checkpoint** l'utente seleziona i checkpoints che preferisce e premendo su genera viene creato il percorso



Selezione percorso



Nella modalità a percorsi schiacciando su uno dei pin vengono mostrate le informazioni del percorso, quali durata, lunghezza, difficoltà, etc.



L'utente può scegliere se continuare la storia oppure selezionare un punto specifico da dove ripartire, dopodiché torna sulla mappa mostrando il percorso

È possibile selezionare la storia dalla **biblioteca** tramite tastiera o comando vocale

Qui andrà un elenco alfabetico in modo che sia possibile scrollare velocemente la biblioteca con il tastino laterale

Barra di progressione che indica in percentuale quanto è già stato letto del libro/storia

Libreria



L'utente **preme** sulla copertina e compare la descrizione della storia/libro



Libreria



Scorrendo in basso è possibile vedere il resto delle informazioni e delle schermate



Recensioni in una scala da 1 a 5



Progressi degli amici



Racconti simili a quello scelto

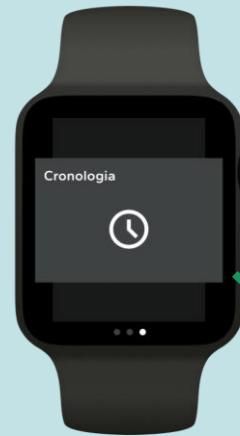
Profilo e Utilities

Cliccando è possibile espanderla per modificare le informazioni personali



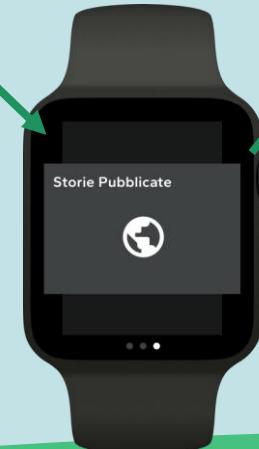
Trascinando o girando la rotellina è possibile scorrere diverse schede

Il profilo mostra le **informazioni personali** dell'utente, compreso il codice utente univoco



Qui è possibile vedere le **attività recenti**: percorso effettuato e storia, con annessa statistiche dell'utente

Cliccando espande le impostazioni, divise in semplici e avanzate come cambiare il tema, colori, filtro per daltonici, privacy e altro



Contiene le storie pubblicate dall'utente e le loro statistiche

Profilo e Utilities

Questa è una vetrina per esporre badge e trofei collezionati completando missioni e storie

Cliccando sulla sezione, la scheda si espanderà; è possibile filtrare i trofei in base a caratteristiche (ordine alfabetico, data di sblocco, ...) e vederne le informazioni



In basso a sinistra dell'immagine profilo un colore identifica il loro stato:

- sta passeggiando
- attualmente a casa ma online
- sull'applicazione

Cliccando sulla scheda è possibile espanderla per vedere la lista amici intera.

Cliccando sull'icona di un amico espanderà la scheda del suo profilo; all'interno si possono vedere le informazioni personali come quali storie sta leggendo, quanti passi ha fatto e trofei collezionati. Inoltre è possibile invitarlo per fare una passeggiata.

Profilo e Utilities

Cliccando sulla scheda si apre la sezione per gestire la **creazione** di storie.

Vista l'impraticità di scrivere su wearables è possibile dettarla tramite comando vocale, una AI si occupa di trascrivere la storia speech to text in modo che sia possibile estrarne il testo



L'utente, finito un percorso a checkpoint con storia associata, può decidere di **salvarlo** in questa sezione così di dover evitare la ridondanza del selezionare tutti i pin.

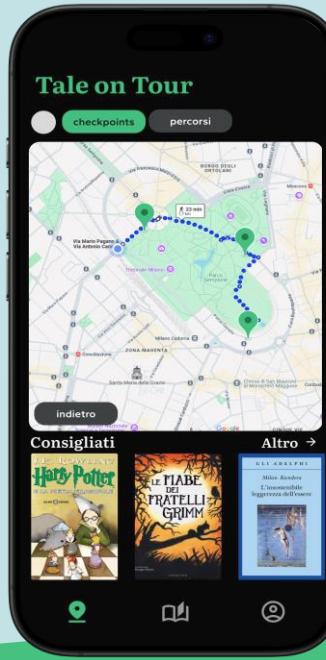
Inoltre è possibile salvarsi le storie preferite dalla biblioteca.

La scelta

Una volta realizzati i due prototipi, abbiamo dovuto scegliere la nostra piattaforma principale, basandoci sulle interfacce e sull'analisi dei dispositivi già esposta in precedenza.



vs

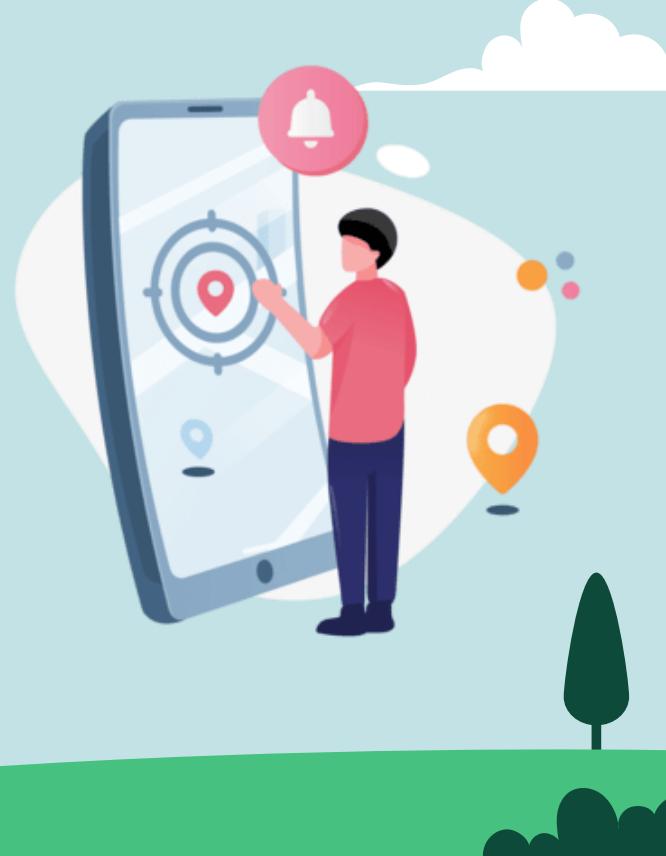


I Prototipi

Analizzando i prototipi, abbiamo constatato che le due interfacce offrivano un'**esperienza utente non equivalente**. Sebbene lo schermo ridotto dello smartwatch inizialmente sembrasse un vantaggio, soprattutto durante gli spostamenti, alla fine si è rivelato un limite significativo.

Progettare un'app completamente funzionante su **smartwatch**, con tutte le funzionalità desiderate, ha evidenziato **grandi difficoltà**. L'interazione con lo smartwatch risulta decisamente meno agevole rispetto a quella con lo smartphone. La scrittura poco pratica e le dimensioni ridotte dello schermo sono un grande limite soprattutto per la selezione di storie e percorsi e per la creazione delle storie.

Anche l'introduzione della funzione di dettatura vocale non è stata sufficiente a colmare queste lacune, spingendoci a **preferire il telefono**, che offre in generale una maggiore comodità d'uso.

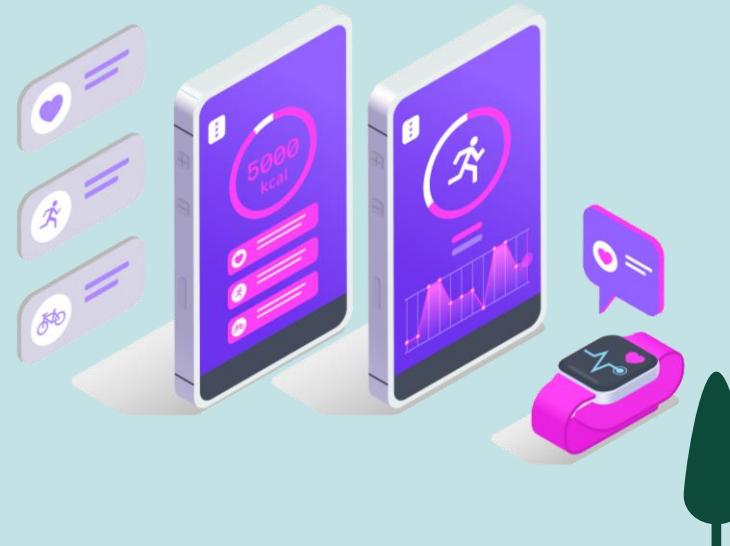


I Prototipi

Possiamo concludere che il telefono costituisce la piattaforma stand-alone più efficace grazie alla sua combinazione di **semplicità di sviluppo, usabilità e ampia diffusione**.

Riteniamo, però, che il nostro progetto possa in un secondo momento **ampliarsi** e includere nuove piattaforme: le principali criticità dello smartwatch sono la selezione del percorso e della storia e le creazione delle storie, che risultano poco pratiche. Tuttavia, il suo utilizzo una volta avviato il percorso potrebbe rivelarsi molto comodo. In futuro, si potrebbe valutare l'integrazione di questo dispositivo per arricchire l'esperienza utente e renderla ancora più completa.

L'obiettivo è quindi la creazione di un ecosistema integrato e ricco, in grado di migliorare l'esperienza utente sotto ogni aspetto e in ogni contesto d'uso.





**GRAZIE DAI
FIGMA MATES**