

Planty

Studenti:

Martina Andreotti
Marco Gabriele
Cecilia Gaetarelli
Alessandro Parca
Vera Salvadori
Andrea Silvano

Docenti:

Fabio Sergio, Mirko Gelsomini

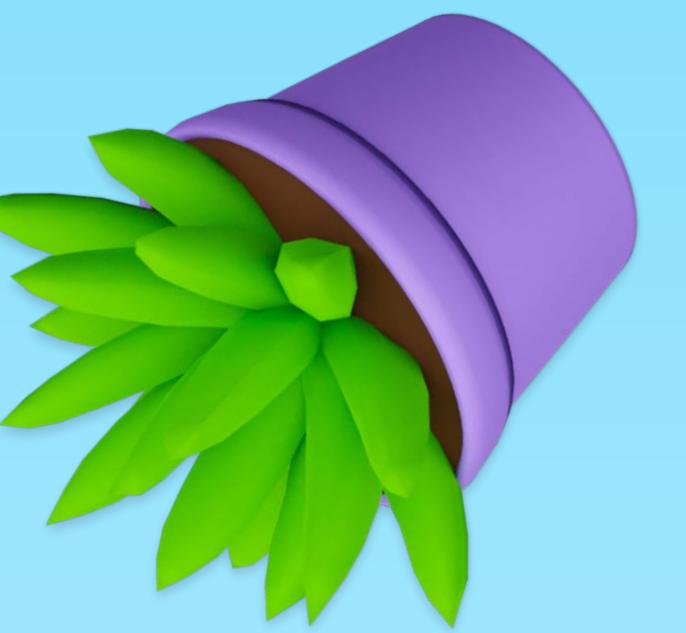
Cultore:

Marco La Mantia

Laboratorio di sistemi per l'interazione

A.A. 2019/2020

Politecnico di Milano



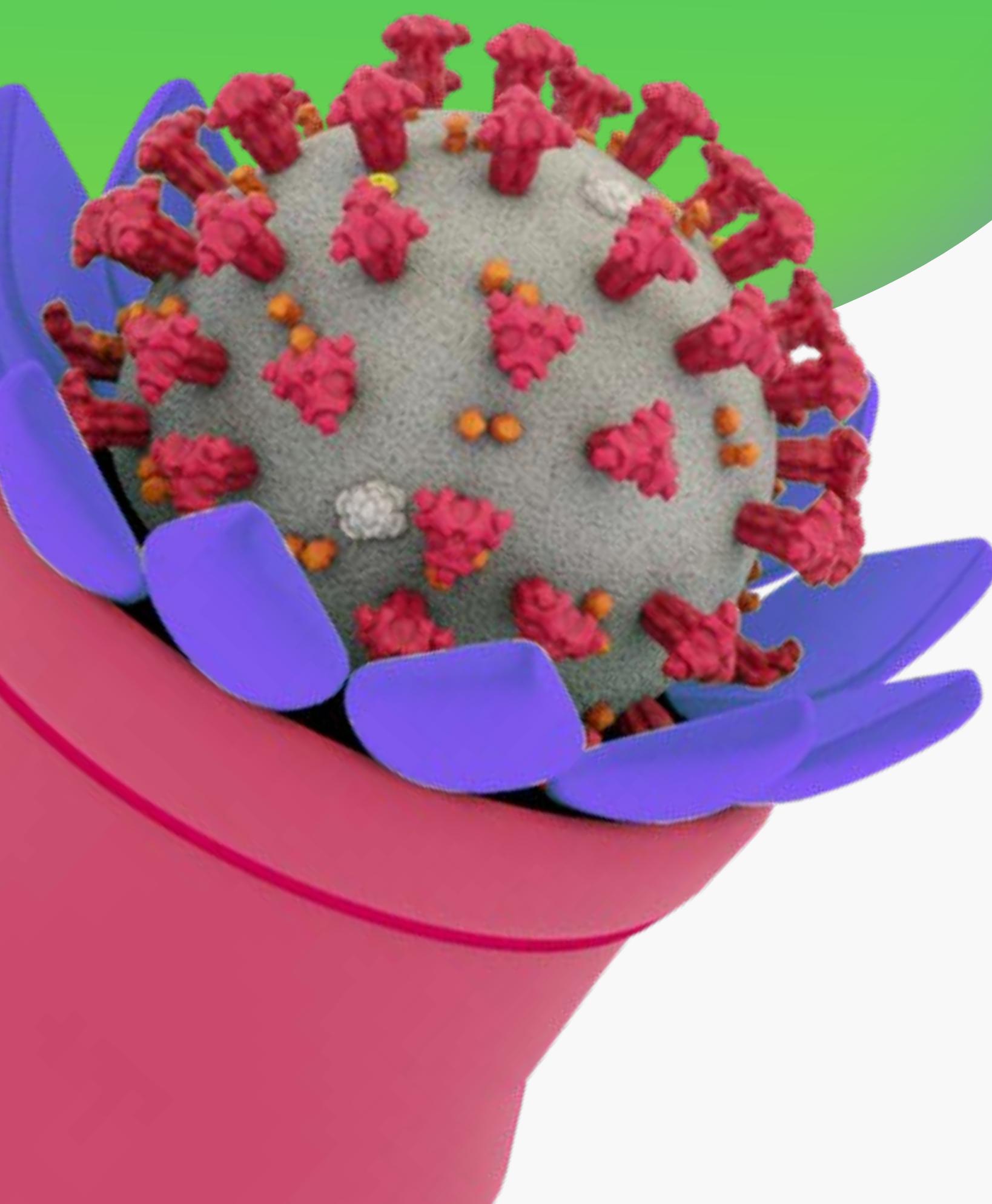
Indice



- 3 Ricerca
- 28 Concept
- 40 Branding
- 49 Gameplay
- 59 Interaction

Ricerca





Design for Quarantine

In un periodo in cui interi stati sono in lockdown e in cui è richiesto ai cittadini di stare in isolamento e limitare il rischio per se stessi e per gli altri, quali servizi digitali possono essere immaginati per supportare individui e comunità ad affrontare un'emergenza sanitaria come il COVID-19?

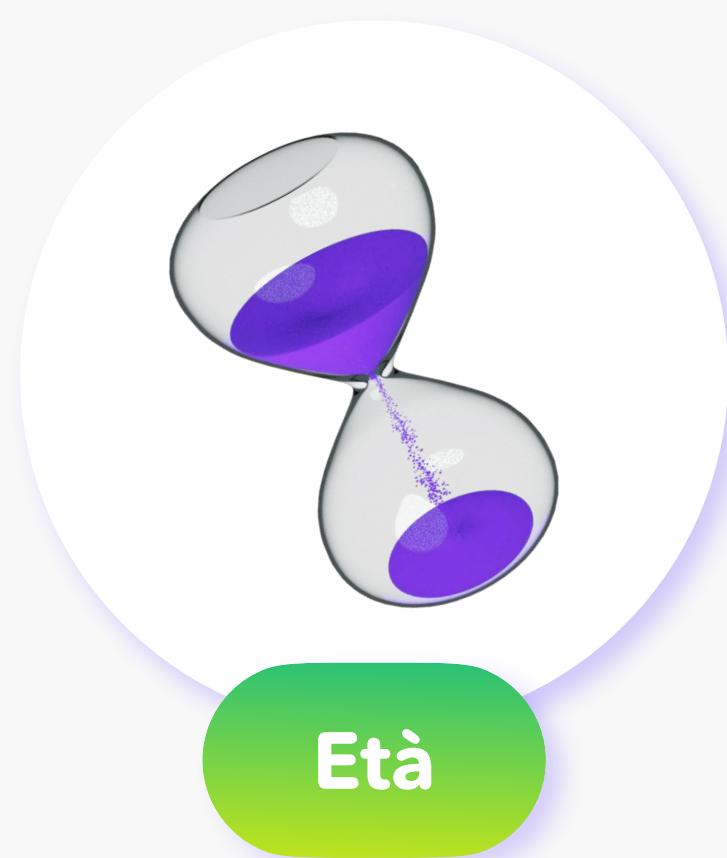


Focus on Friends, family & social life



Conseguenze dell'isolamento forzato sono un eccesso di tempo libero e contatti limitati al nucleo abitativo. All'interno di una routine monotona balconi, finestre e terrazzi diventano gli unici luoghi di contatto con l'esterno.

Target



Età



Nucleo abitativo



Abitazione

Principalmente nella fascia **17-30**.

Nuclei abitativi formati da **2 o più persone**, che siano famiglia o amici.

In **contesto cittadino**. L'abitazione deve avere la possibilità di vedere altri edifici (e quindi i vicini) dal **balcone** o dalla **finestra**.

Obiettivi di ricerca



Capire come viene gestito il **tempo libero** durante la quarantena.



Esplorare le **attività di svago** durante il periodo di isolamento forzato.



Analizzare la rivalutazione degli **spazi di contatto** con l'esterno (balconi, finestre...)



Far emergere gli **stati d'animo** relativi a un eccesso di tempo libero.



Indagare il problema relativo alla **mancanza di contatti sociali**.



Rilevare quanti e quali rapporti esistono tra **vicini di casa** nel contesto cittadino.

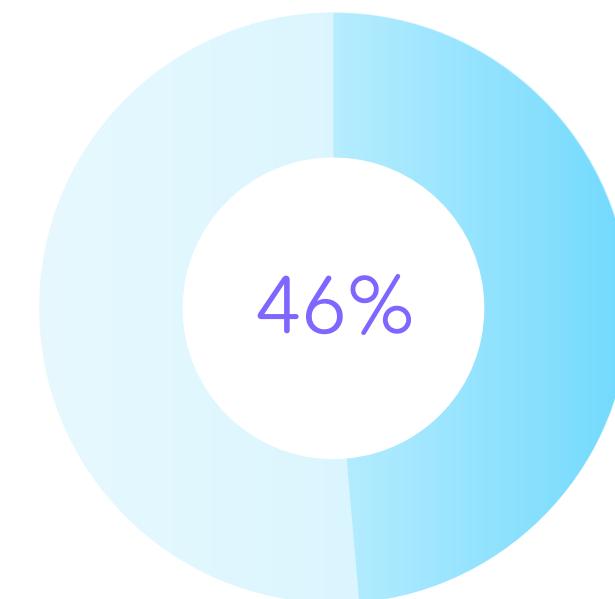


Questionario

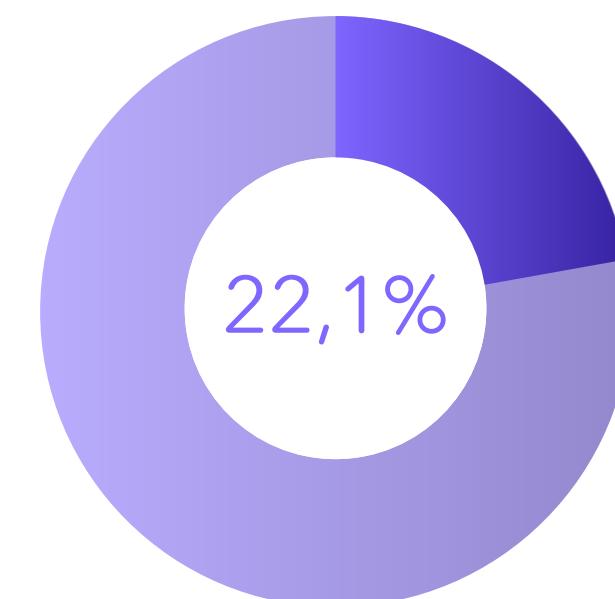


Domanda 01

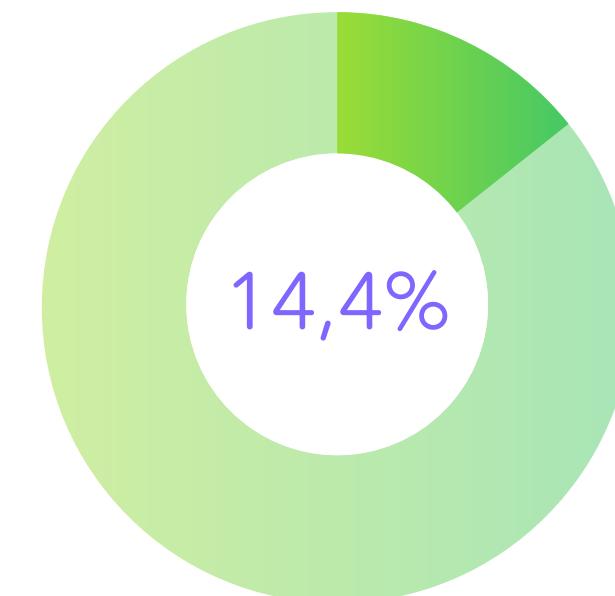
Durante l'isolamento forzato quali sono i principali problemi che riscontri a livello personale?



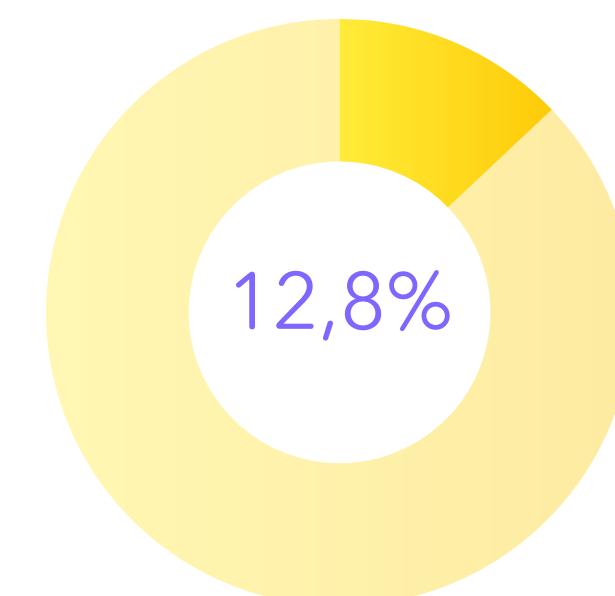
Mancanza di rapporti sociali



Preoccupazione / Ansia



Contatti limitati al nucleo abitativo



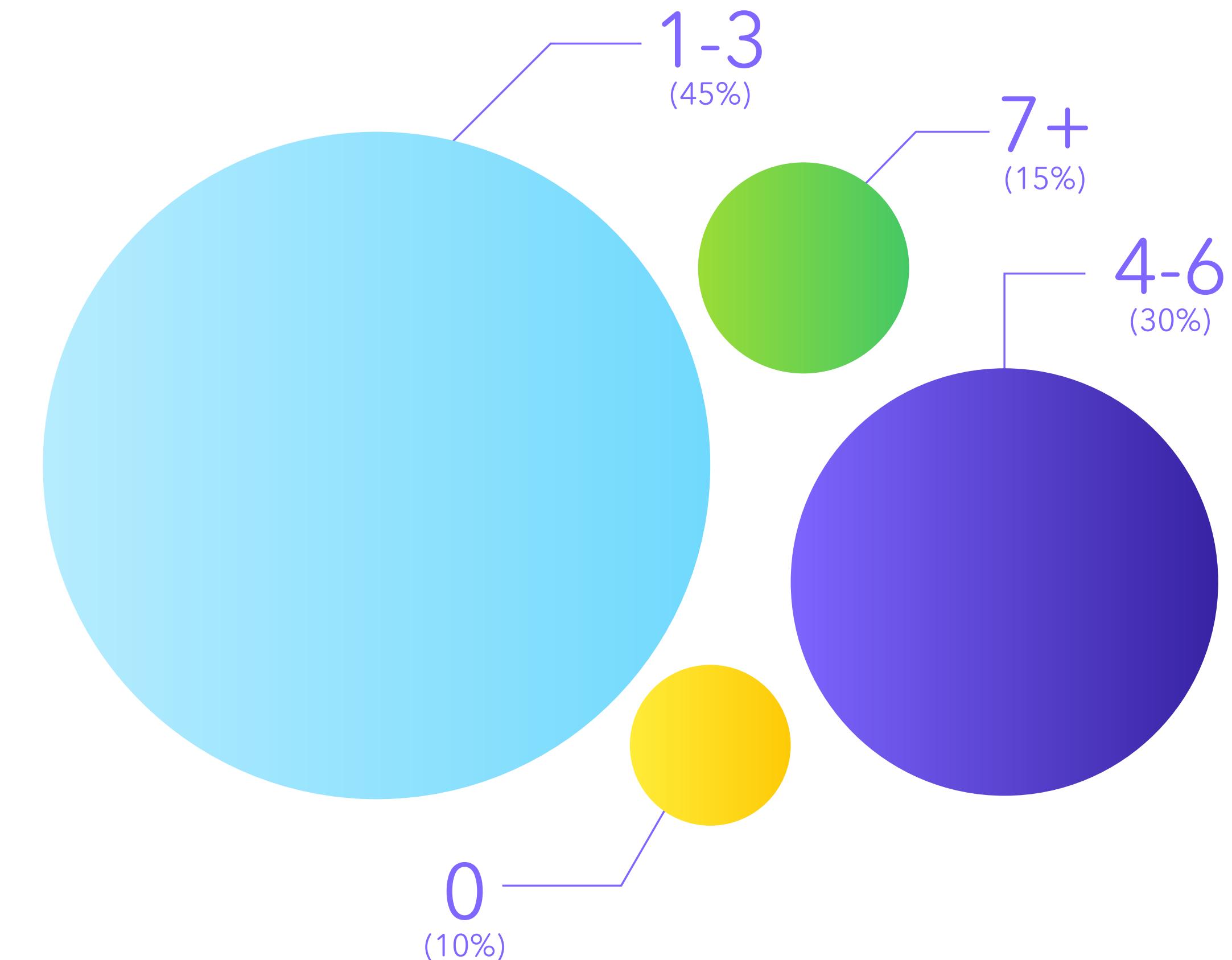
Noia

Questionario

X

Domanda 02

Quante volte al giorno in media esci sul balcone durante questo periodo di quarantena?

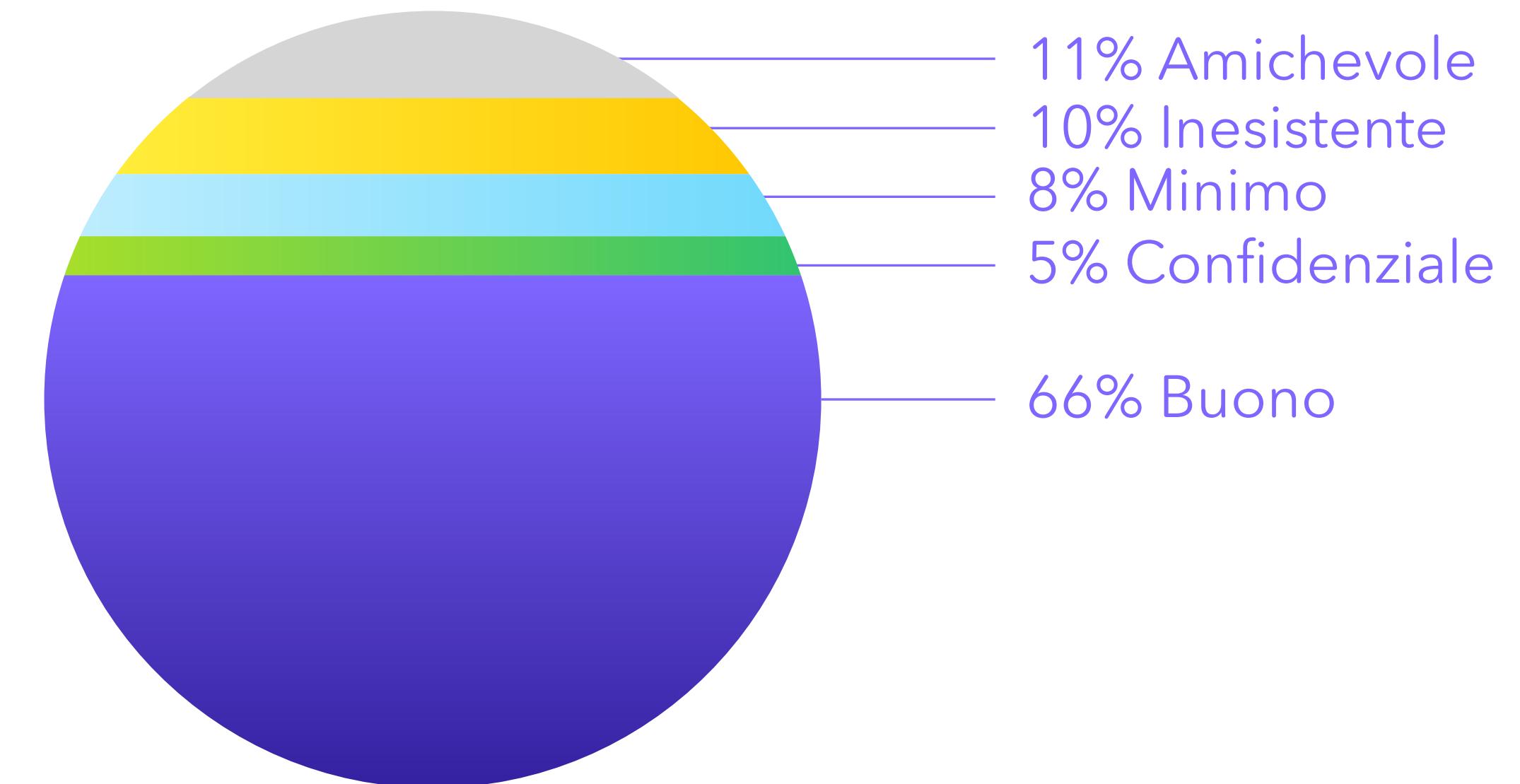


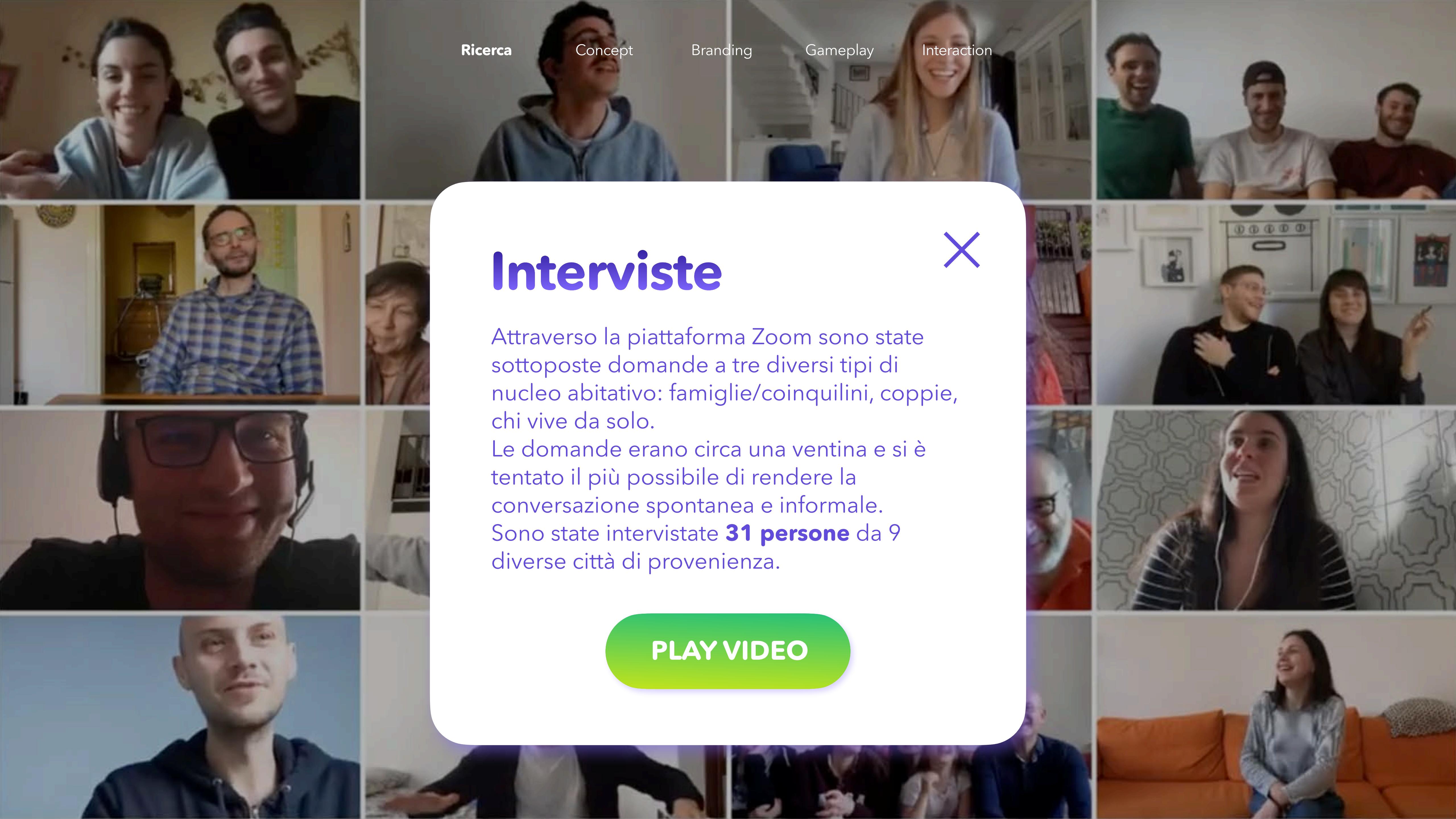
Questionario

X

Domanda 03

Come descriveresti il rapporto con i tuoi vicini?



The background of the slide consists of a collage of nine video frames, each showing a different person or group of people in various indoor settings like living rooms, kitchens, and bedrooms. The frames are arranged in a grid-like pattern.

Ricerca

Concept

Branding

Gameplay

Interaction

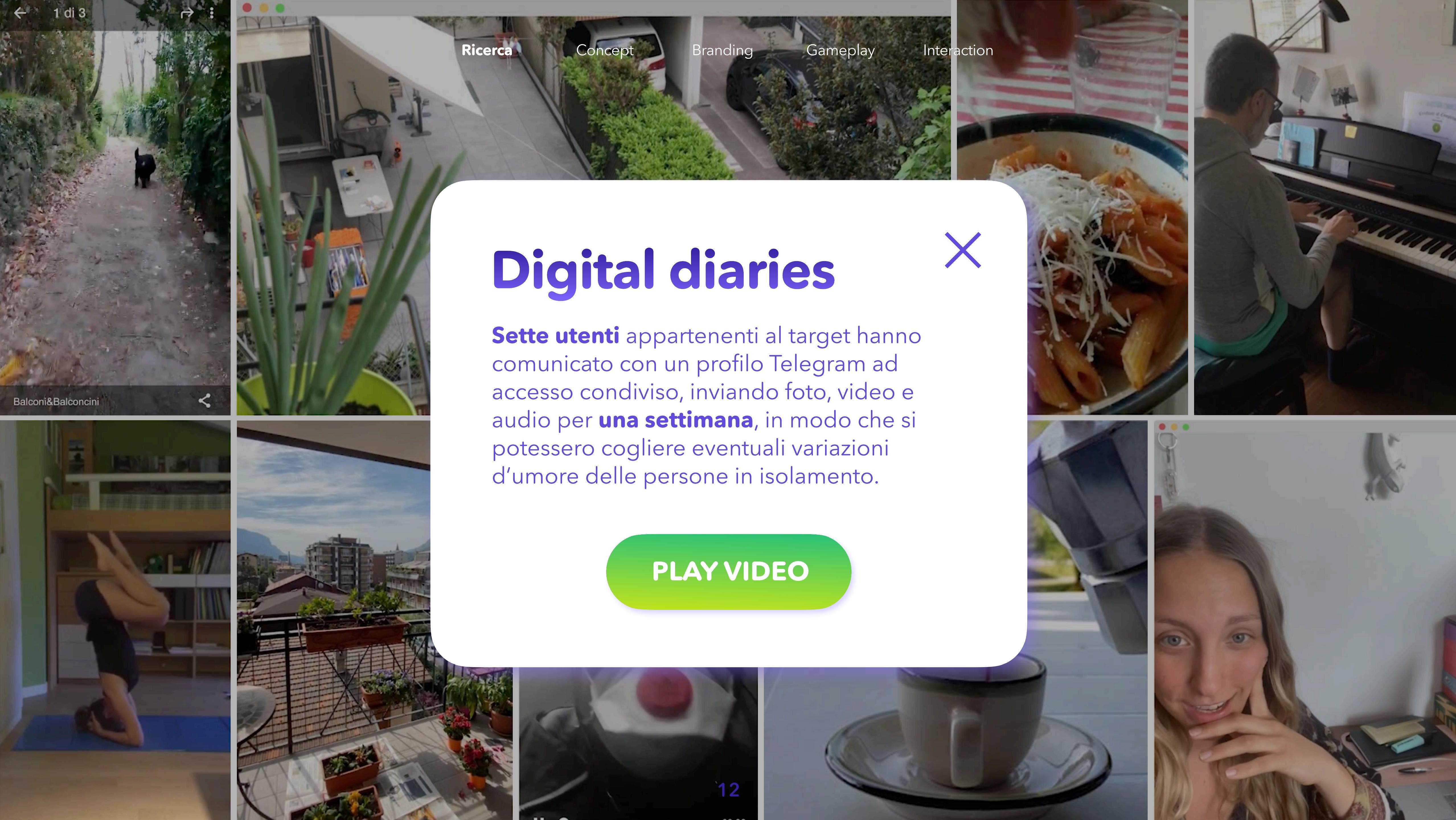
Interviste



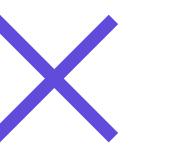
Attraverso la piattaforma Zoom sono state sottoposte domande a tre diversi tipi di nucleo abitativo: famiglie/coinquilini, coppie, chi vive da solo.

Le domande erano circa una ventina e si è tentato il più possibile di rendere la conversazione spontanea e informale. Sono state intervistate **31 persone** da 9 diverse città di provenienza.

[PLAY VIDEO](#)



Digital diaries



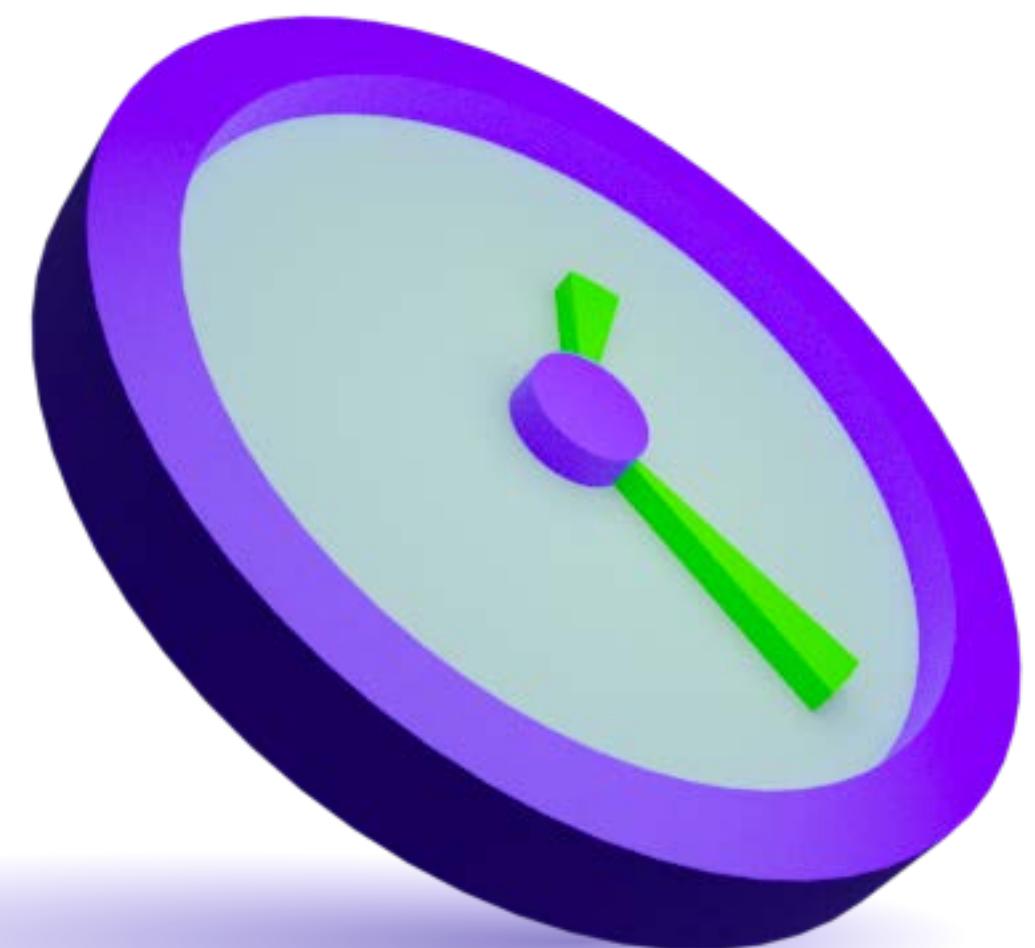
Sette utenti appartenenti al target hanno comunicato con un profilo Telegram ad accesso condiviso, inviando foto, video e audio per **una settimana**, in modo che si potessero cogliere eventuali variazioni d'umore delle persone in isolamento.

PLAY VIDEO

Insight 01

La concezione di tempo libero è cambiata: tempo libero fluido.

Non esiste più una divisione netta tra tempo libero e tempo lavorativo. Tutte le possibili attività sono vincolate all'ambiente domestico.





Insight 02

La concezione della noia è cambiata.

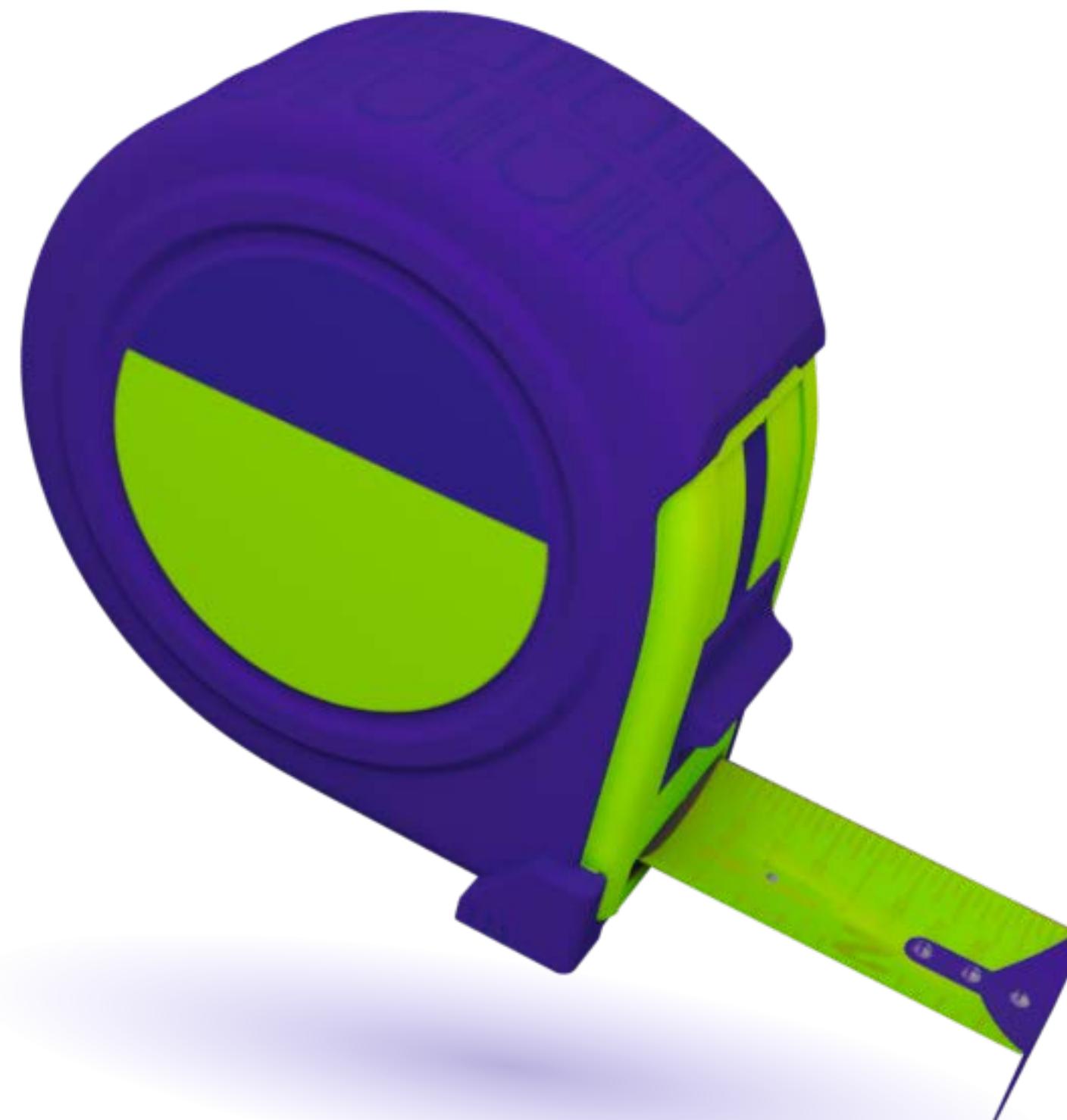
Le cose da fare si trovano, ma la mancanza di totale libertà genera nervosismo.

Insight 03

**Si sente la mancanza
di incontrarsi
dal vivo.**

Il faccia a faccia in videochiamata non può sostituire
la presenza fisica.





Insight 04

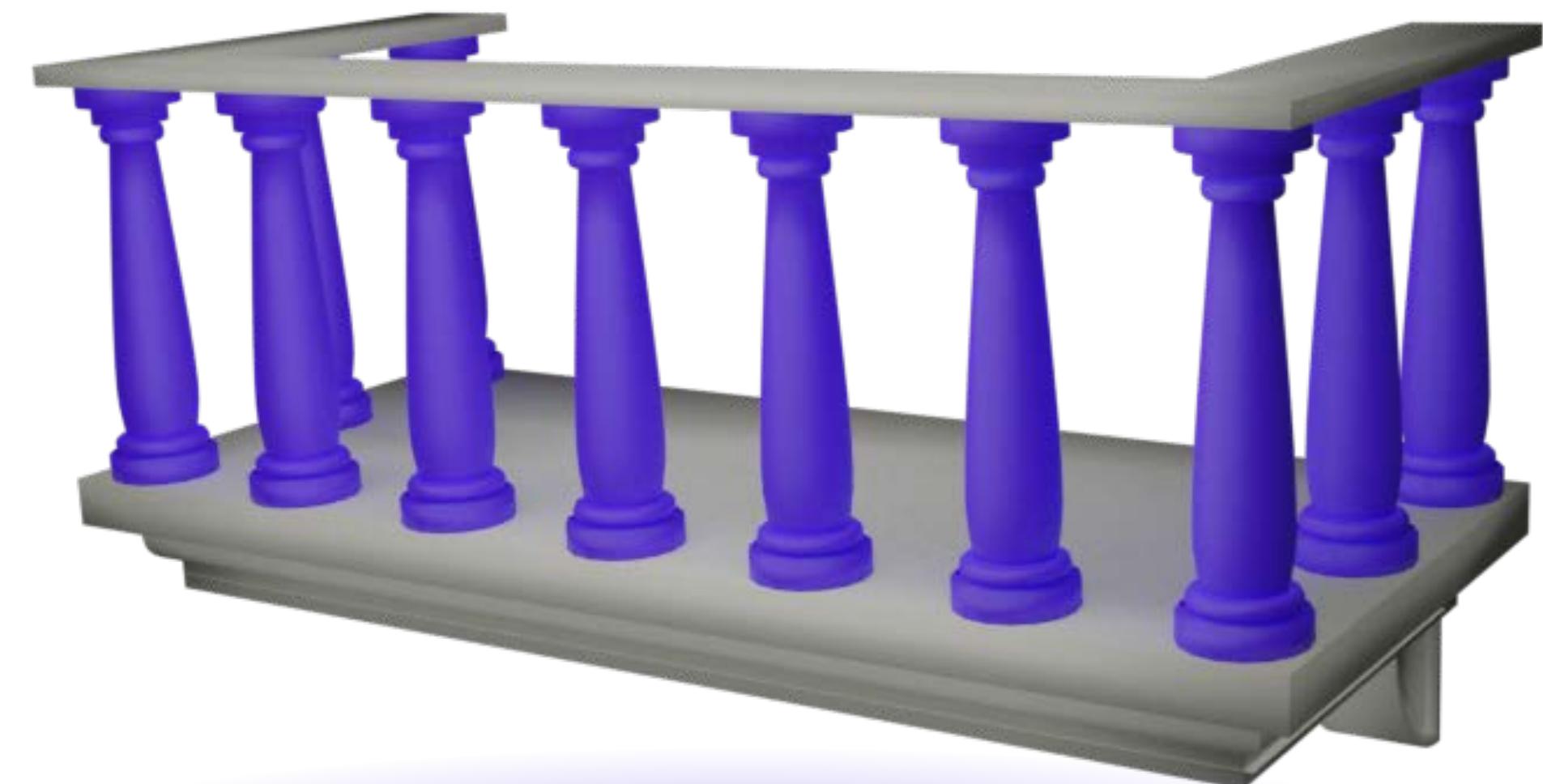
Il distanziamento sociale rischia di diventare un'abitudine.

La socialità occasionale è passata dallo Spritz improvvisato con l'amico all'essere visti come una minaccia dalla signora in coda all'Esselunga.

Insight 05

Si rivalutano e riconvertono gli spazi della casa.

Le funzioni degli spazi interni vengono ridistribuite e quelli esterni sono sfruttati molto più di prima.





Insight 06

**Più tempo a casa
insieme:
si sperimentano
attività di svago
alternative.**

Si crea l'occasione per riscoprire attività del passato
e intraprenderne di nuove.

Personas

**Il Bipolare****Il Presomale****L'ansiosa****Il Maestro Zen****La Positiva**

Già fidelizzato
con altri videogame.
Troppo pigro per sperimentare
e per socializzare.

Ha una sua routine ad hoc
per la quarantena.
La sua stabilità lo porta a
non avere particolari necessità.



Il Bipolare

Il lavoro da casa gli scandisce la giornata. L'indole socievole gli fa soffrire la reclusione forzata e, per evadere dalla convivenza stretta, conversa con i vicini sul balcone. Nel tempo libero cucina dolci e poi compensa con l'attività fisica. Un aperitivo su Houseparty gli risolleva il morale, ma appena chiude la chiamata lo assale la nostalgia. Spera che la situazione si risolva presto, ma non mancano momenti di sfiducia.

L'ansiosa

In questo periodo il lavoro la impegna poco. Per evitare di perdersi nelle sue angosce si crea una routine serrata. Si intrattiene con lunghe conversazioni dal balcone, un po' per distrarsi, un po' per confrontarsi. Unica nota positiva: riesce a passare più tempo con i figli. La spaventano le conseguenze sociali della situazione.



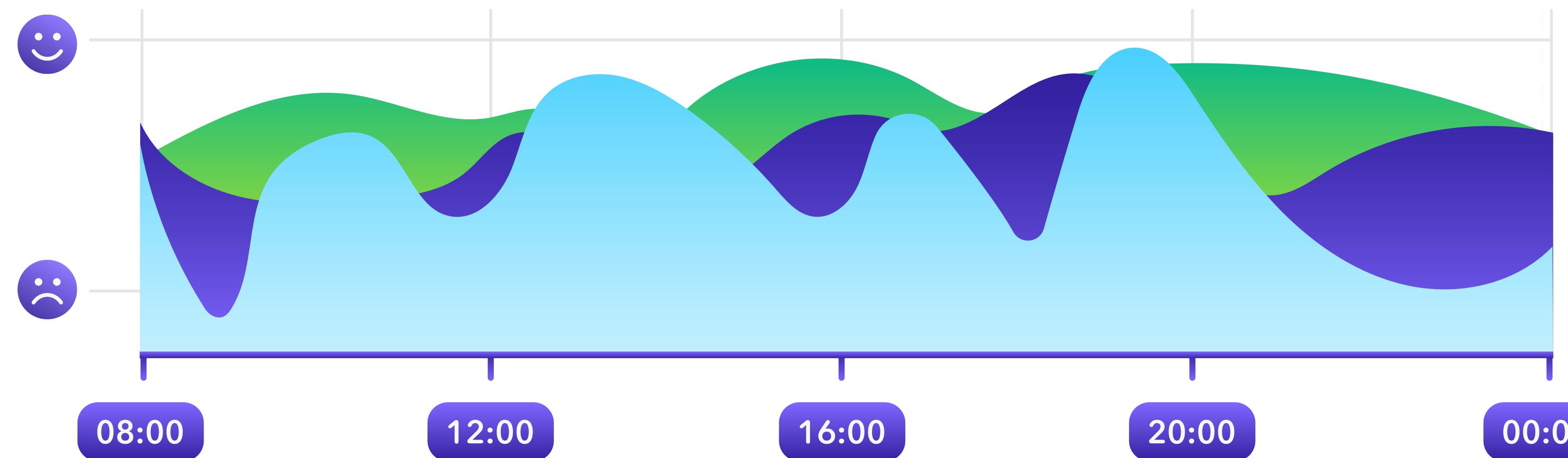


La Positiva

Non lavora né studia e per questo ha molto tempo libero. Il suo ottimismo la spinge ad affrontare la quarantena come una vacanza. Cerca di diffondere le sue "positive vibes" scambiando dolci con il vicinato e organizzando workout con gli amici sui social. La situazione non è delle migliori ma si ritiene fortunata: la convivenza procede bene e i cari sono in salute, l'importante è questo.

Emotional Journey

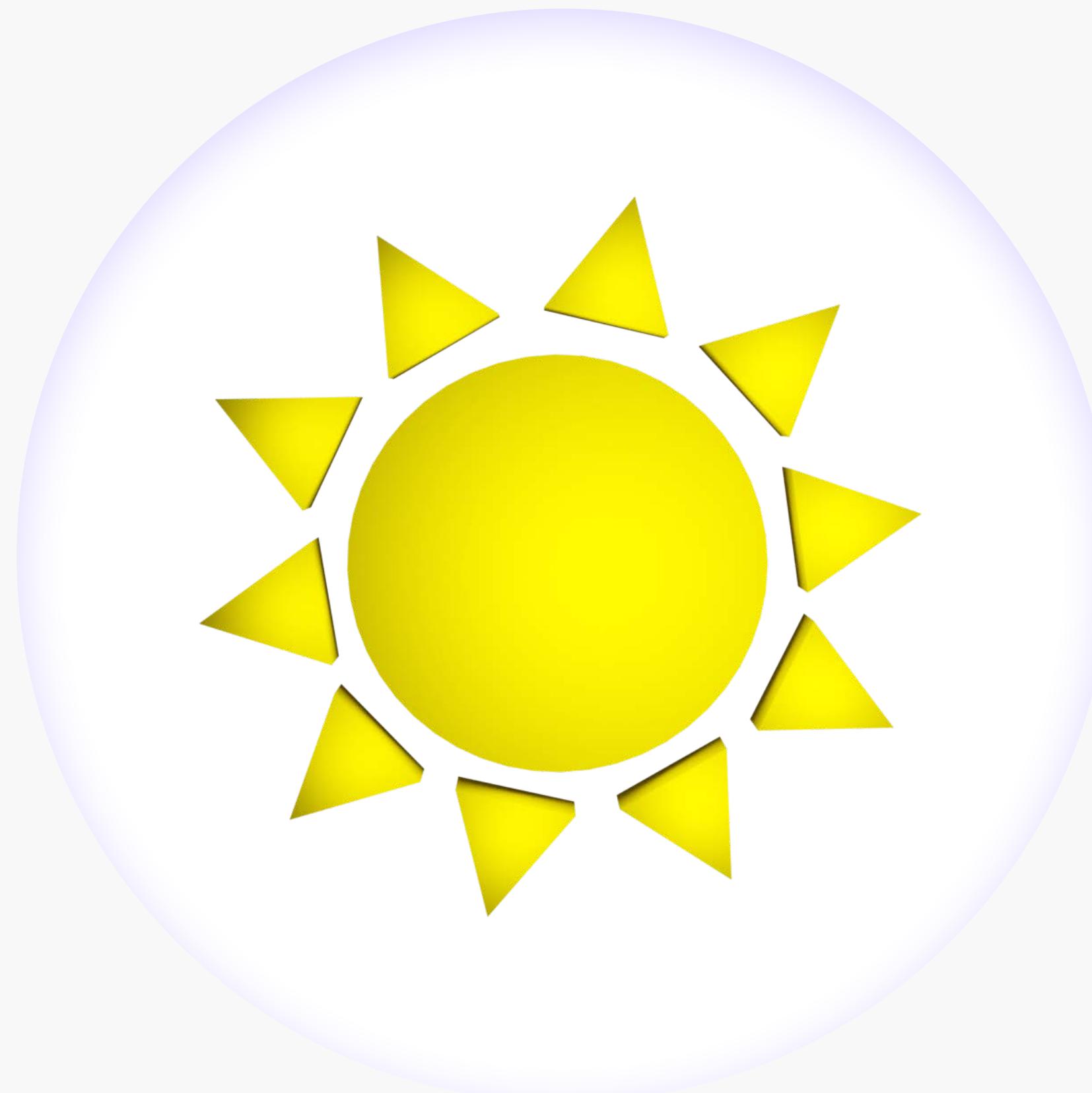
Nei vari personas si riscontra un **umore altalenante** con picchi negativi nei momenti di pausa legati alla difficoltà nella gestione del tempo libero.





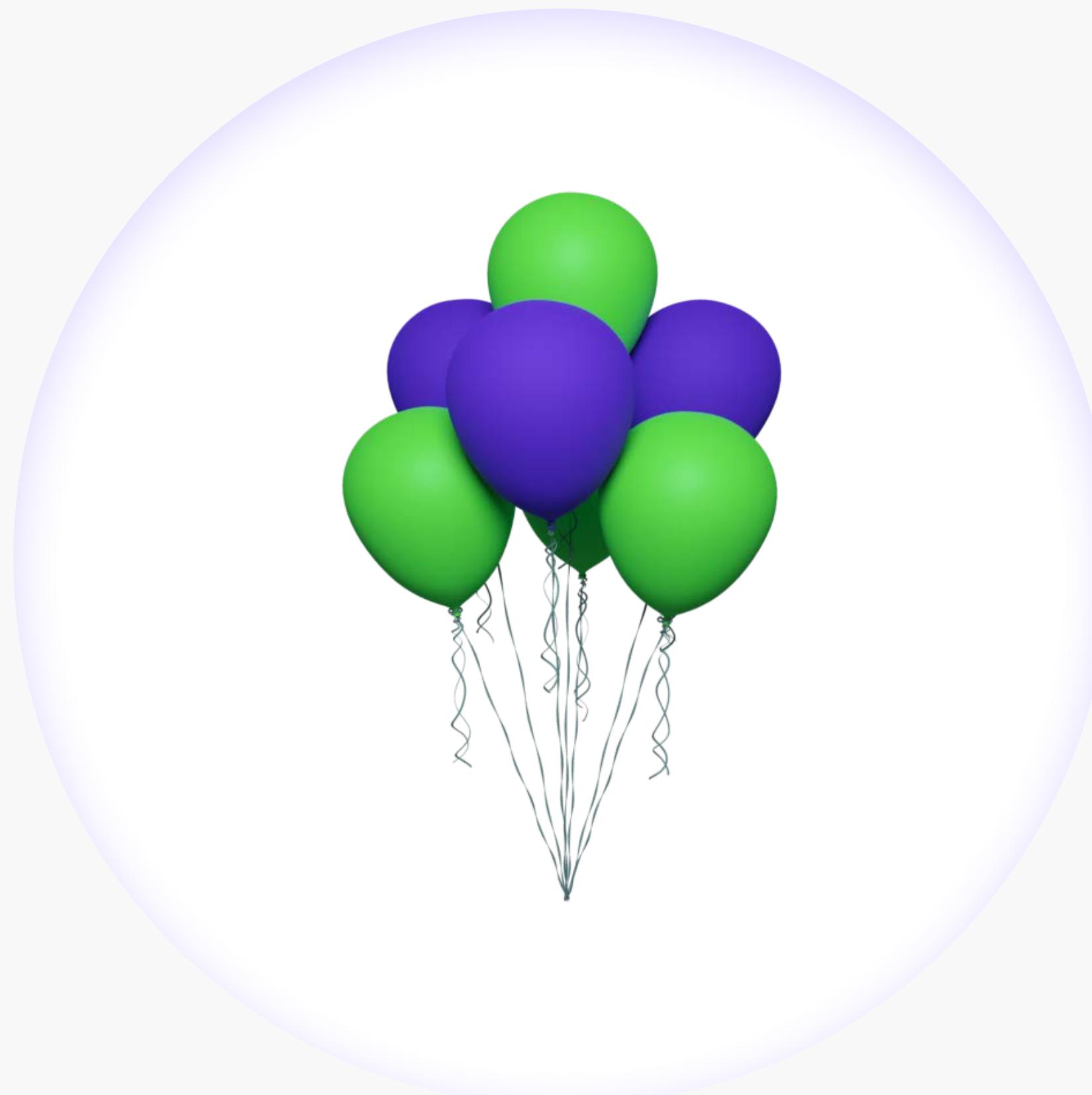
Bisogno di

**Sfruttare meglio
il tempo libero**



Bisogno di

**Passare più tempo
all'aria aperta**



Bisogno di

**Tenere alto
il morale**

opportunità

Servizio che permette di interagire coi vicini tramite la dinamica ludica e di stare all'aperto, sfruttando la tecnologia AR e fornendo stimoli nuovi.

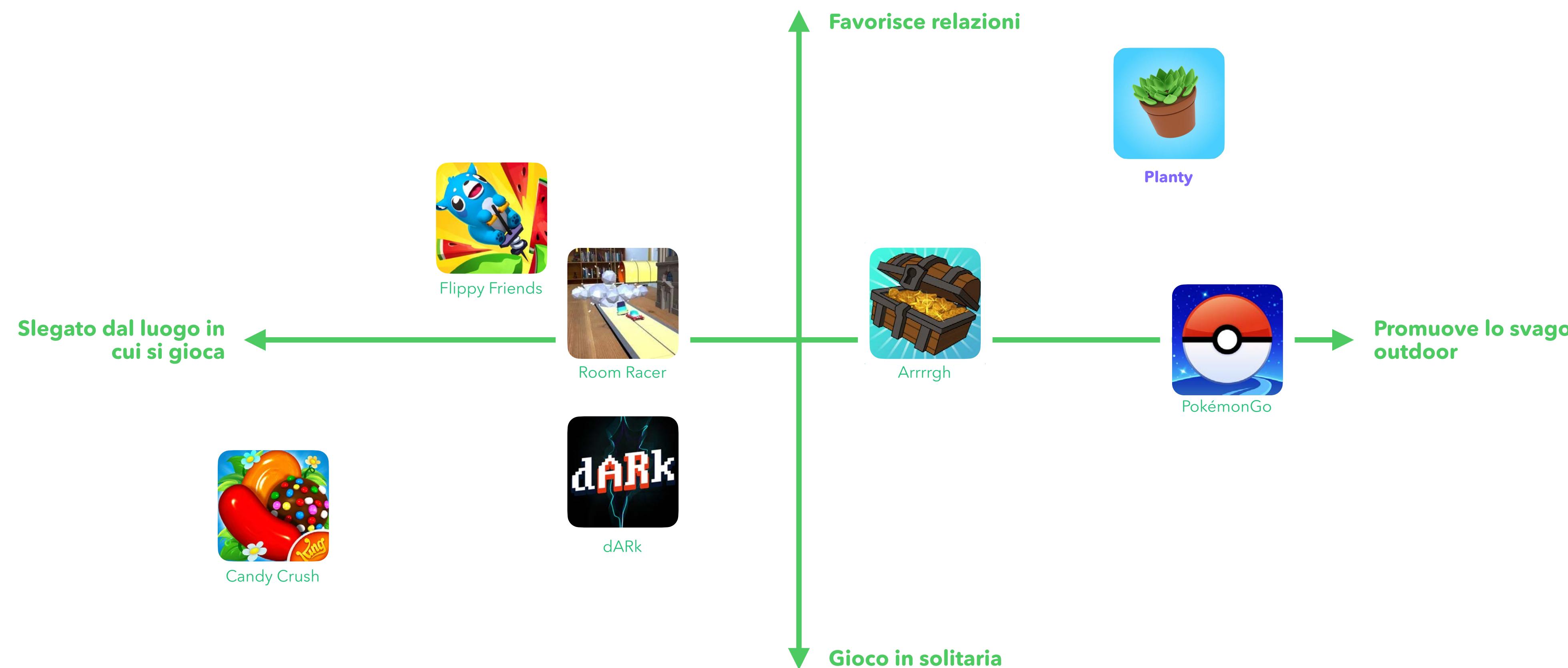


Benchmark

	Outdoor obbligato	Augmented Reality	Multiplayer	Geolocalizzazione	DPCM* approved
Arrrrgh	●	●	●	●	●
PokémonGo	●	●	●	●	●
dARK	●	●	●	●	●
Room Racer	●	●	●	●	●
Flippy Friends	●	●	●	●	●
Candy Crush	●	●	●	●	●
Planty	●	●	●	●	●

*ottempera a tutti i decreti emanati dal Governo Italiano in relazione all'Emergenza Covid-19

Posizionamento





Concept

Pillars



AR

La **realtà aumentata** trasforma le vie che circondano la casa dell'utente in un campo da gioco, creando un nuovo mondo fuori dalla finestra.



Socialità

Fornire un **punto di incontro**, a persone che abitano vicine e che si vedono dalle finestre/balconi, per stare insieme.



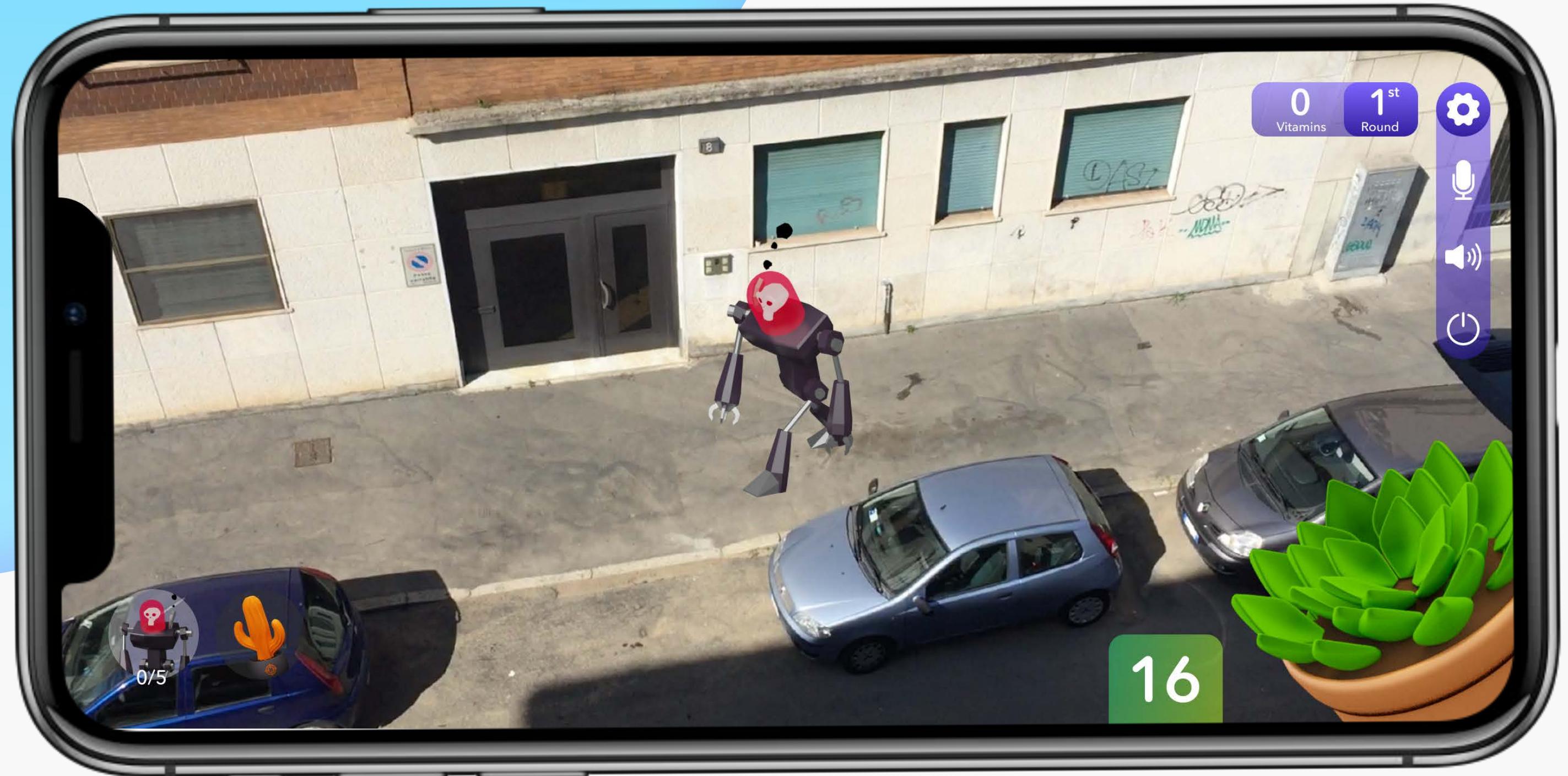
Outdoor

Dare l'opportunità di passare del tempo all'**aria aperta**, sfruttando i luoghi della casa che si affacciano sull'esterno per rispettare le norme della quarantena.

Onliness statement

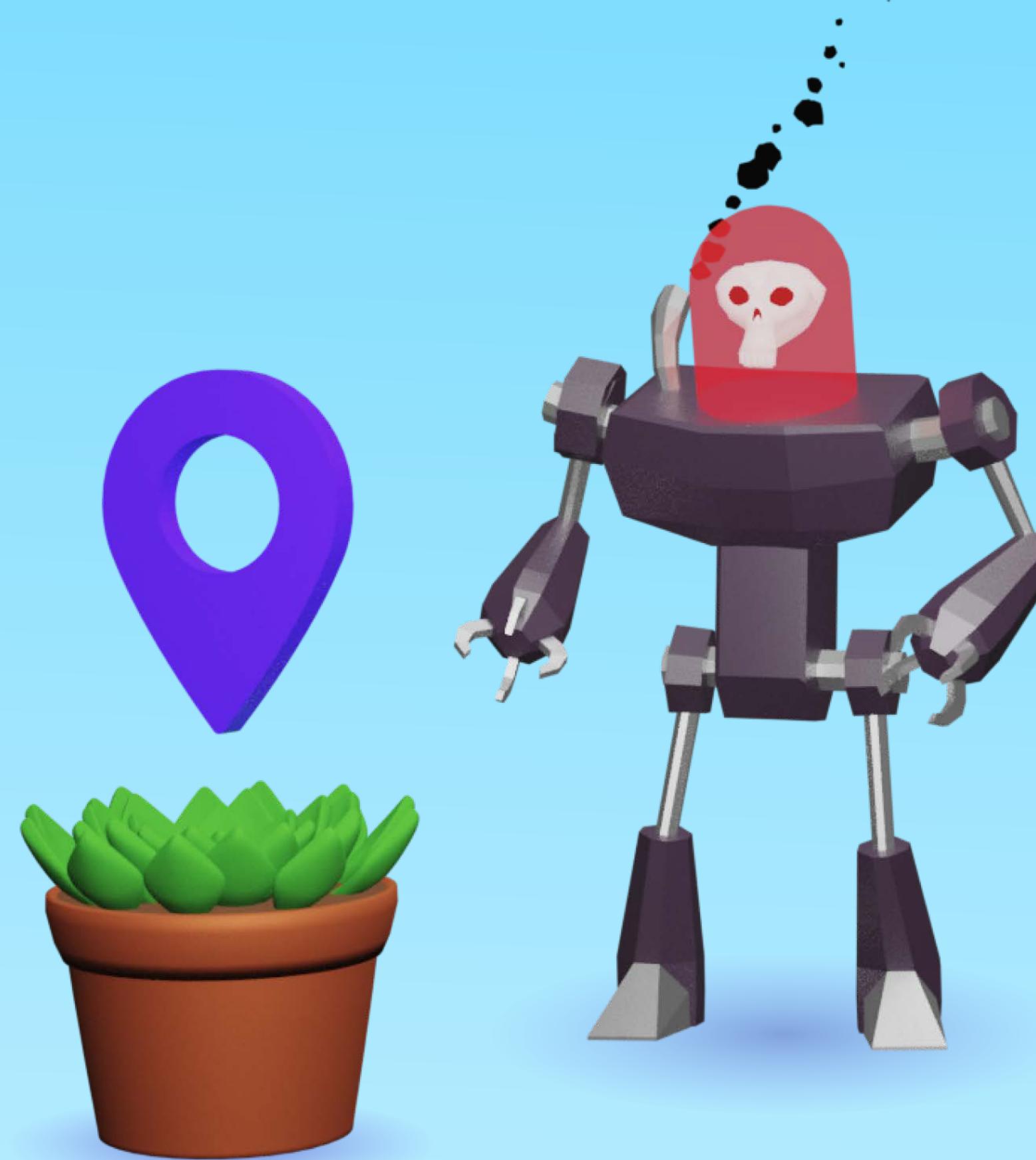
L'unico **AR game** che sfrutta la collaborazione tra giocatori **vicini di casa** per creare una **comunità** trasformando la **strada** in un **campo da gioco**.





Cos'è?

È una game app che sfrutta la tecnologia AR per trasformare il quartiere in un campo da gioco condiviso con i propri vicini.



GPS

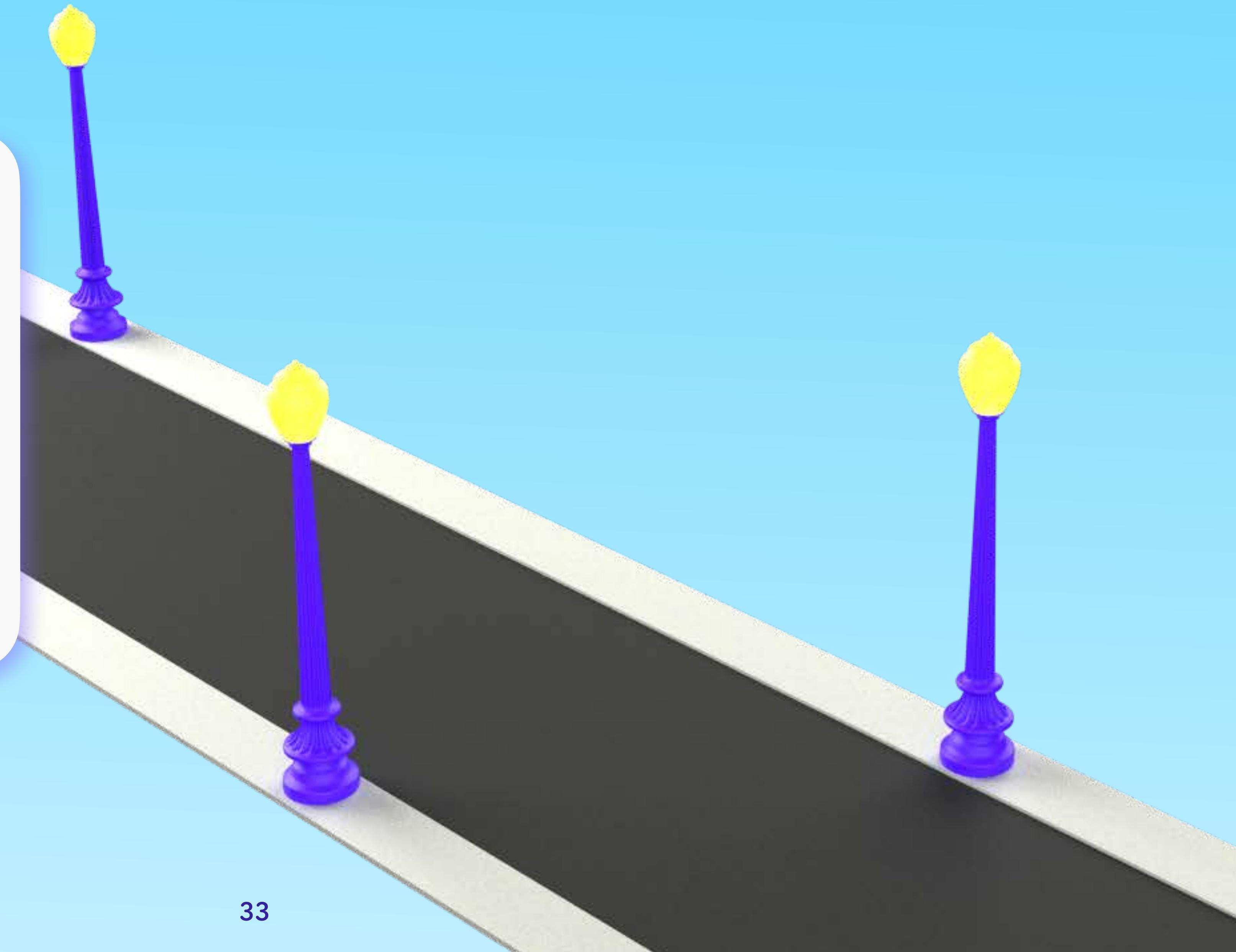
Sfruttando i dati sulla posizione forniti dall'utente, l'app suggerisce i possibili **giocatori nelle vicinanze** con cui collaborare.

X

AR

X

La tecnologia AR realizza un **campo da gioco comune sulla strada**: anche da prospettive diverse gli utenti giocano in uno stesso scenario.





Team

Tramite una **dinamica di gioco collaborativa** si favorisce la creazione di legami tra i giocatori: per completare determinate task è necessario unire le forze.



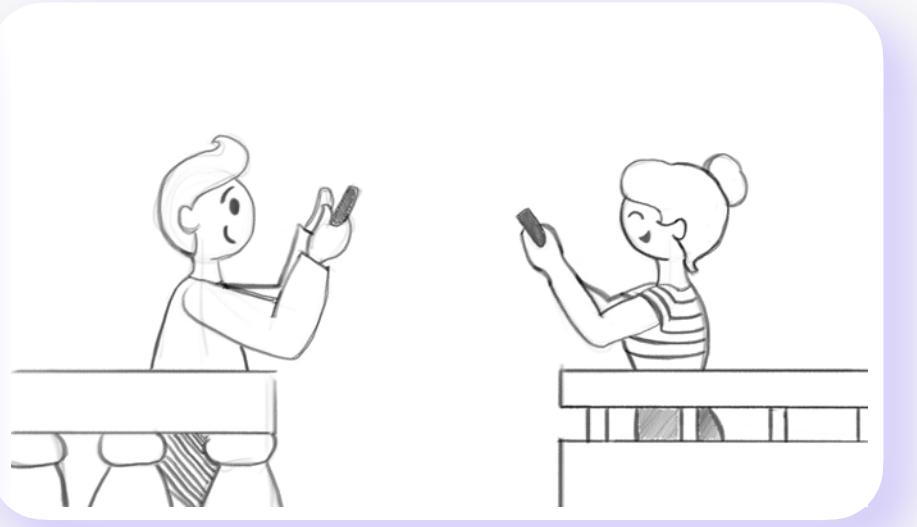
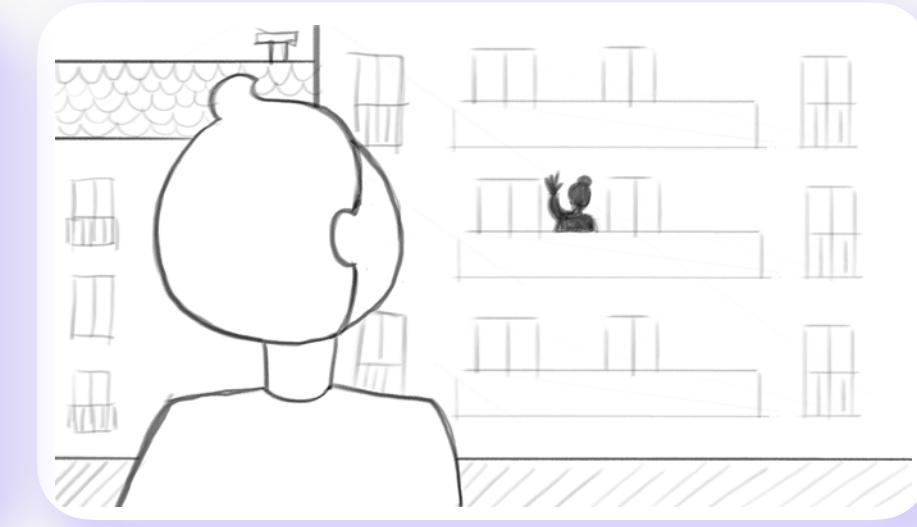
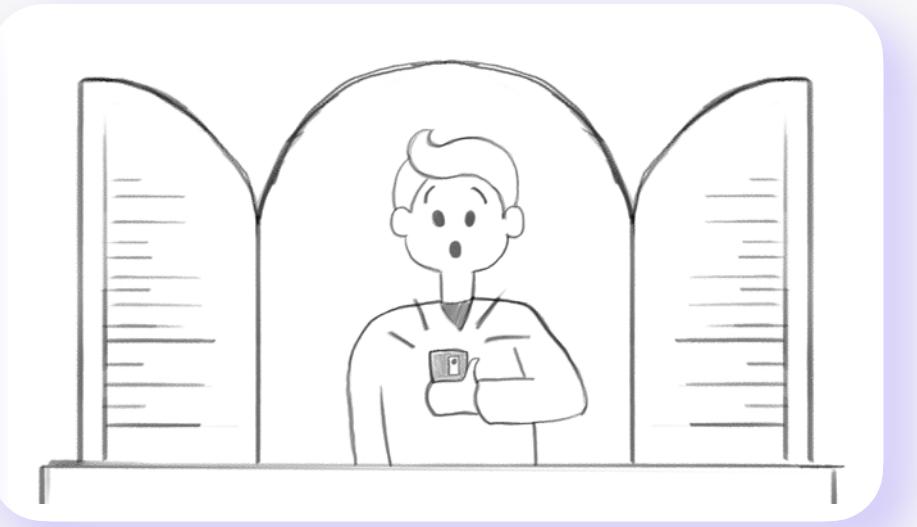
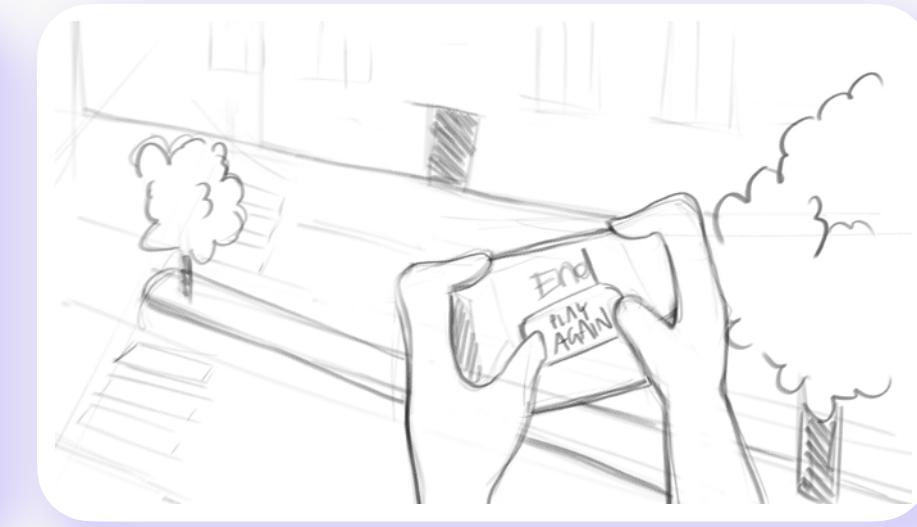
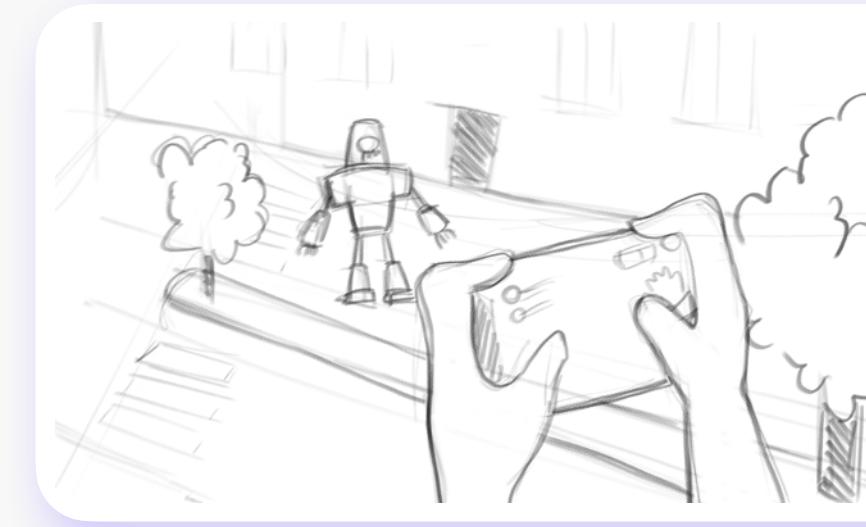
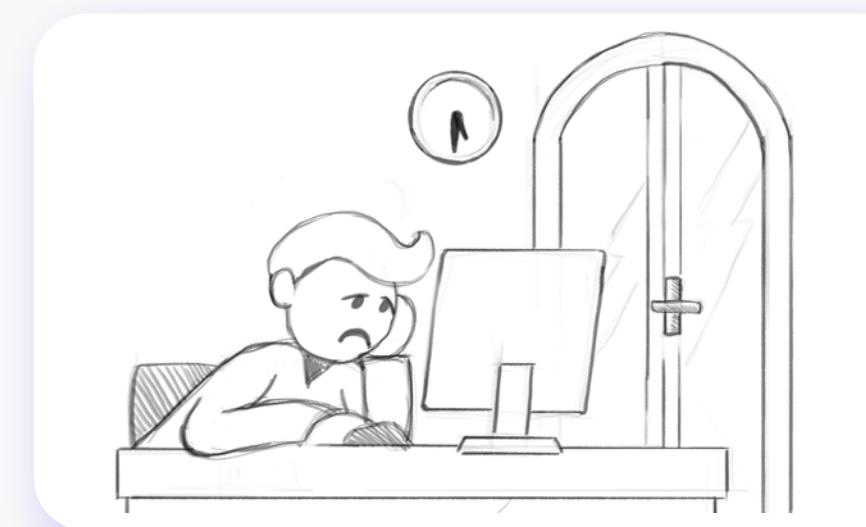
Features

X

Il servizio è dotato di funzionalità accessorie (chiamate in-game, chat, giftshop ecc...) che incentivano ulteriormente gli utenti ad **interagire tra loro**, anche **fuori dal gioco**.



Storyboard



Touchpoints

App

L'applicazione mobile ha come focus primario il **gioco**, ma è anche un potente strumento di **condivisione** e luogo privilegiato per **conoscere nuove persone** nel proprio quartiere.

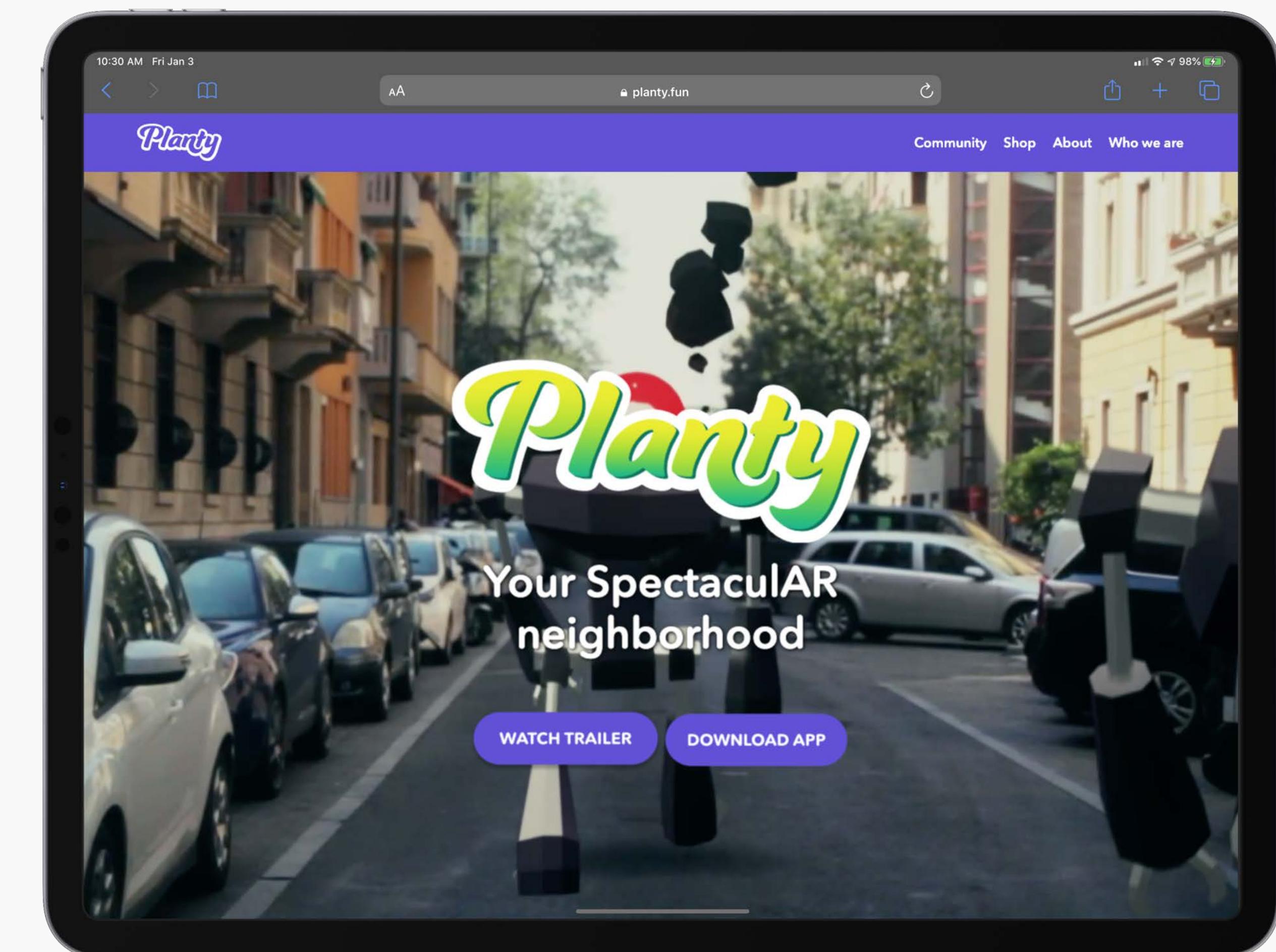
Grazie alla chat interna all'app e alla possibilità di utilizzare le chiamate in-game, Planty favorisce il conoscere i propri vicini.



Touchpoints

Sito web

Il sito è di aiuto agli utenti che utilizzano l'applicazione mobile. Il sito oltre a promuovere il gioco, aiuta gli utenti in difficoltà tramite la **Community**, permette l'acquisto di prodotti floreali dal suo **Shop** e infine presenta più nel dettaglio il brand Plantly nella sezione **About**.



Touchpoints

Video teaser

Il video teaser funge da **game trailer**, creando attrattiva e introducendo l'utente alla **narrazione** che caratterizza il mondo Planty. Inoltre dà un piccolo assaggio del **funzionamento** stesso del gioco ed evidenzia lo scopo principale del servizio che è quello di favorire la **nascita di relazioni**.



Branding



Valori

Relazioni



Planty nasce prima ancora che come gioco, come servizio che fornisca l'opportunità e l'incentivo per creare o stringere legami tra vicini di casa.

Svago



La componente ludica è fondamentale: quale modo migliore per fare amicizia se non giocando? Planty sfrutta l'espiediente del gioco per raggiungere l'obiettivo principale: favorire relazioni.

Aria aperta



In una circostanza di quarantena, è importante sfruttare al meglio i luoghi di contatto con l'esterno nel rispetto delle norme. Planty crea un momento di svago rivalutando balconi e finestre.

Naming

Plant

Rimanda all'immaginario del gioco legato al mondo delle piante e dei fiori.

Plenty

Rappresenta la molitudine di ambientazioni disponibili, che costituiscono i vari campi da gioco possibili.

The logo consists of the word "Plantly" in a bold, white, sans-serif font. The letters are slightly rounded and have a thick, dark blue outline. The "P" and "l" are connected by a vertical stroke, and the "a" and "n" are also connected by a similar stroke. The "t" has a horizontal bar extending from its top right, and the "y" has a vertical bar extending from its top left, which also serves as the base for the "t". The overall design is clean and modern, with a playful feel due to the rounded edges and the use of a single color.

Logotipo



La ricerca iconografica nell'ambito delle Game App ha condotto a determinate scelte stilistiche per il logotipo: un aspetto divertente dato dalla tridimensionalità fluida, da un font giocoso e dai colori sgargianti.

Ganache by Linotype



Payoff

- + Ci si rivolge direttamente al lettore in modo informale, facendolo sentire da subito parte della community Planty
- + L'aggettivo "Spectacular" rimanda al mondo fantastico del gioco, creato grazie alla Realtà Aumentata. Per questo nella parola vengono messe in evidenza le ultime due lettere AR
- + Si fa riferimento al vicinato, che è al contempo il principale punto di ispirazione del progetto, l'ambientazione di gioco e il luogo in cui il servizio va ad operare

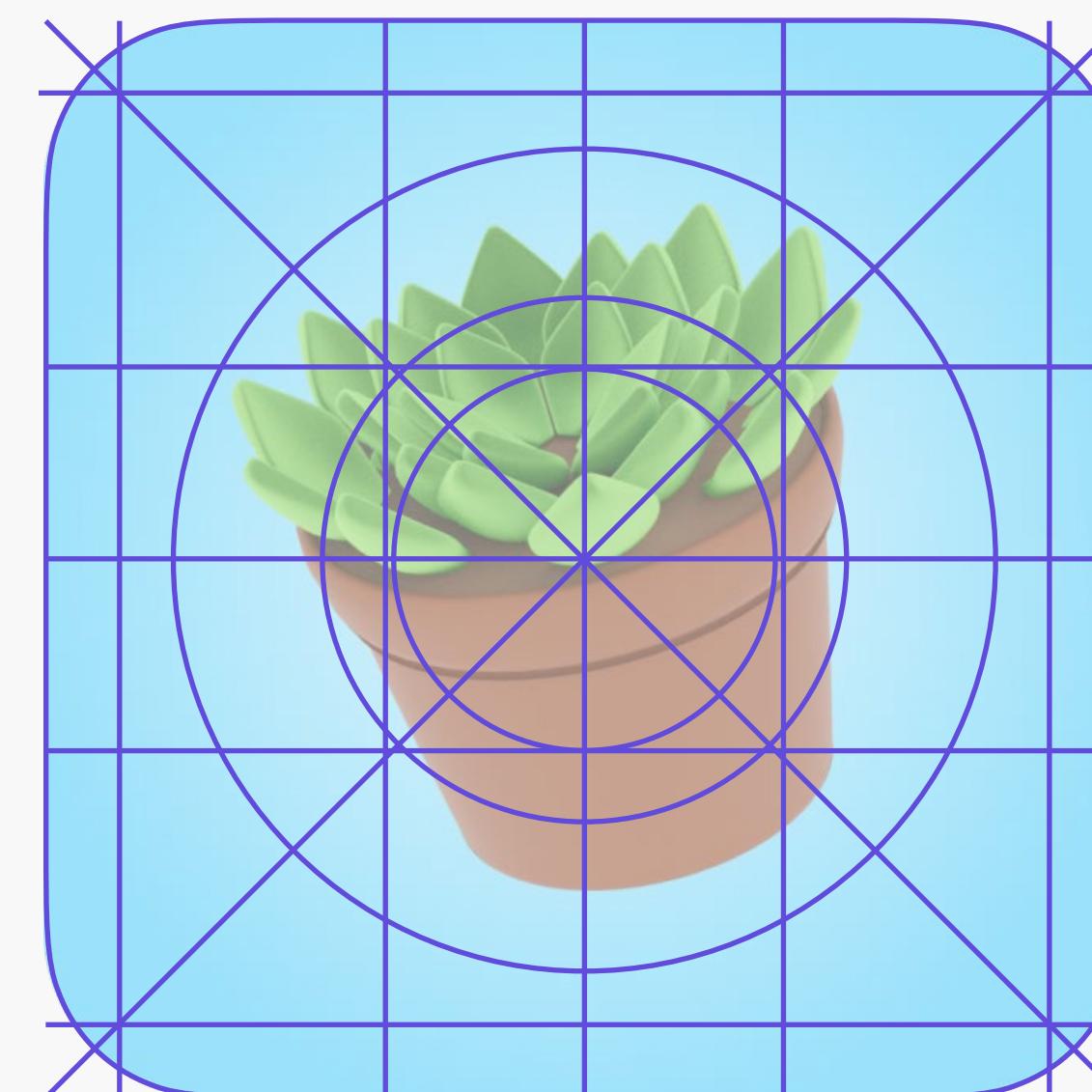
The logo for Planty features the word "Planty" in a large, stylized, white serif font. The letters are slightly rounded and have a three-dimensional effect, appearing to be cut out of a purple background. The "t" has a small tail extending downwards.

Your spectaculAR neighborhood

Icona



L'icona dell'App è disegnata in modo da essere ben visibile nonostante le sue dimensioni ridotte: anziché riportare il logotipo, sfrutta il modello della pianta arma base del gioco. Inoltre è impiegata come favicon nel sito web.



Font

Per i testi nell'App e nel sito web è stato scelto un font semplice e ordinato ma dalle forme arrotondate che richiamasse l'aspetto ludico del servizio.

Aa

X

Avenir Next Rounded
Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Aa

X

Avenir Next Rounded
Demi

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Aa

X

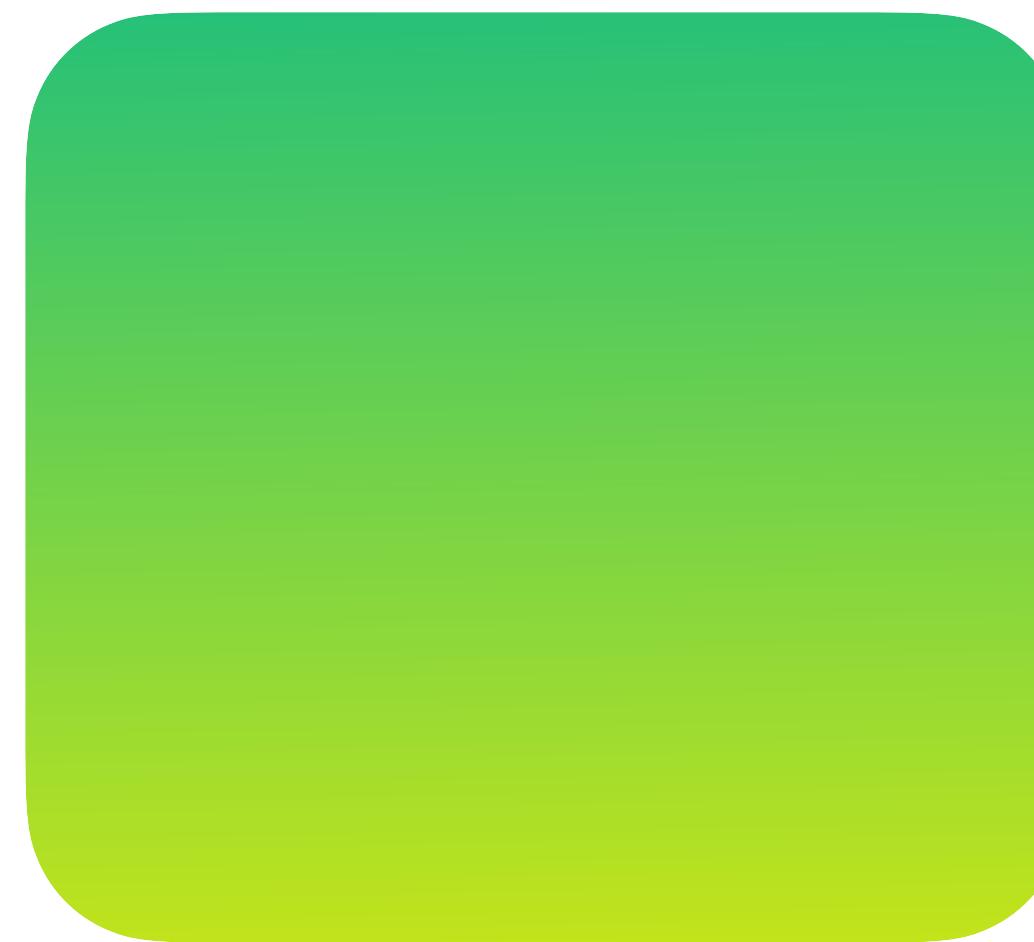
**Avenir Next Rounded
Bold**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Colori



#6AD7FC
#C2EFFF



#2EC272
#D7E90D



#33209F
#7E66FF



#FFC701
#FFEE3A

Tono di voce

Il tono di voce rimane **amichevole e spiritoso**, per veicolare l'importanza della socialità e rimanere coerenti all'ambito giocoso del servizio.

In alcuni casi si cerca di sfruttare il **nome** del brand stesso per creare delle frasi che possano catturare l'attenzione.

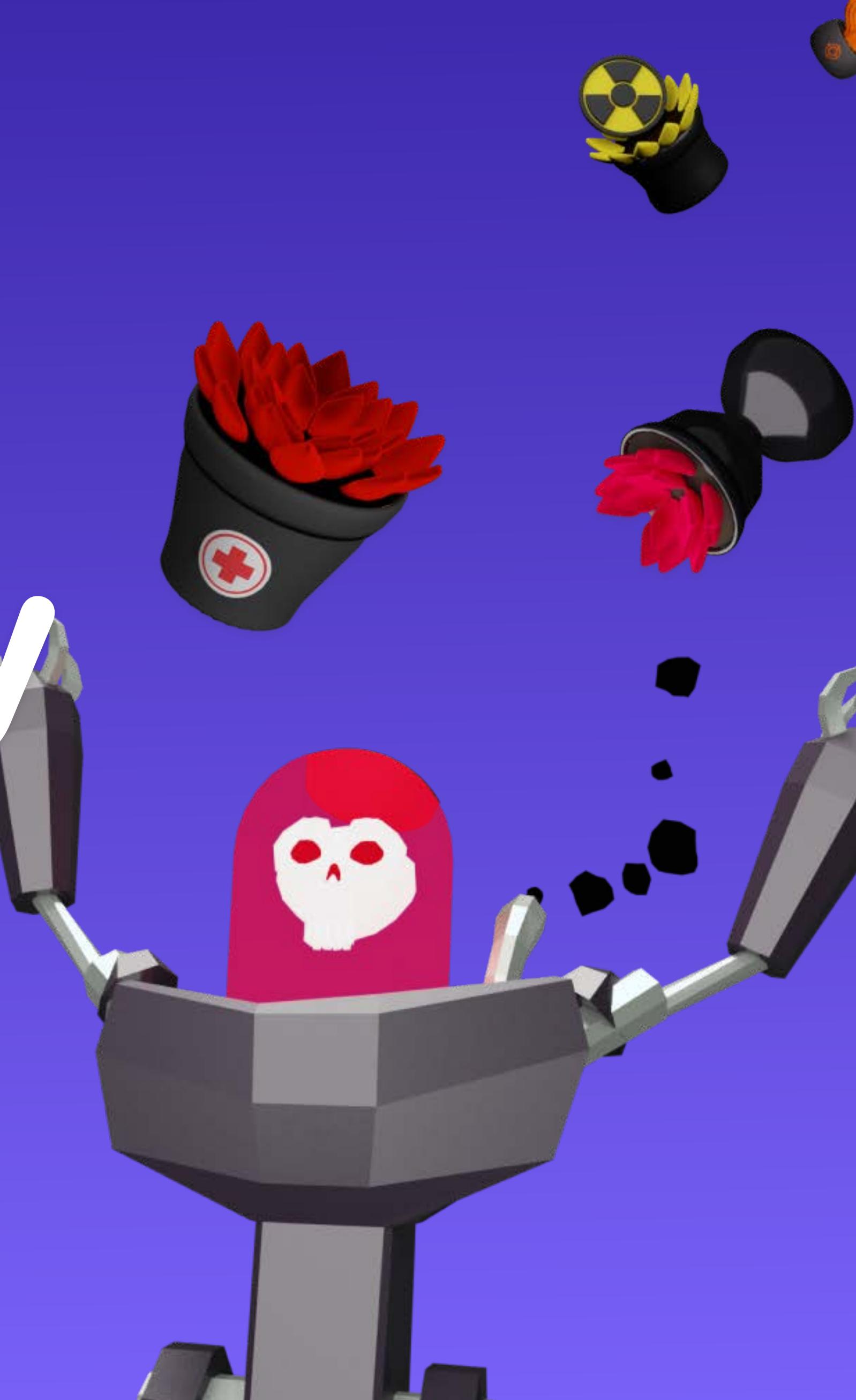
Plenty reasons to download.



Community

A friend in need is a friend indeed.

Gameplay

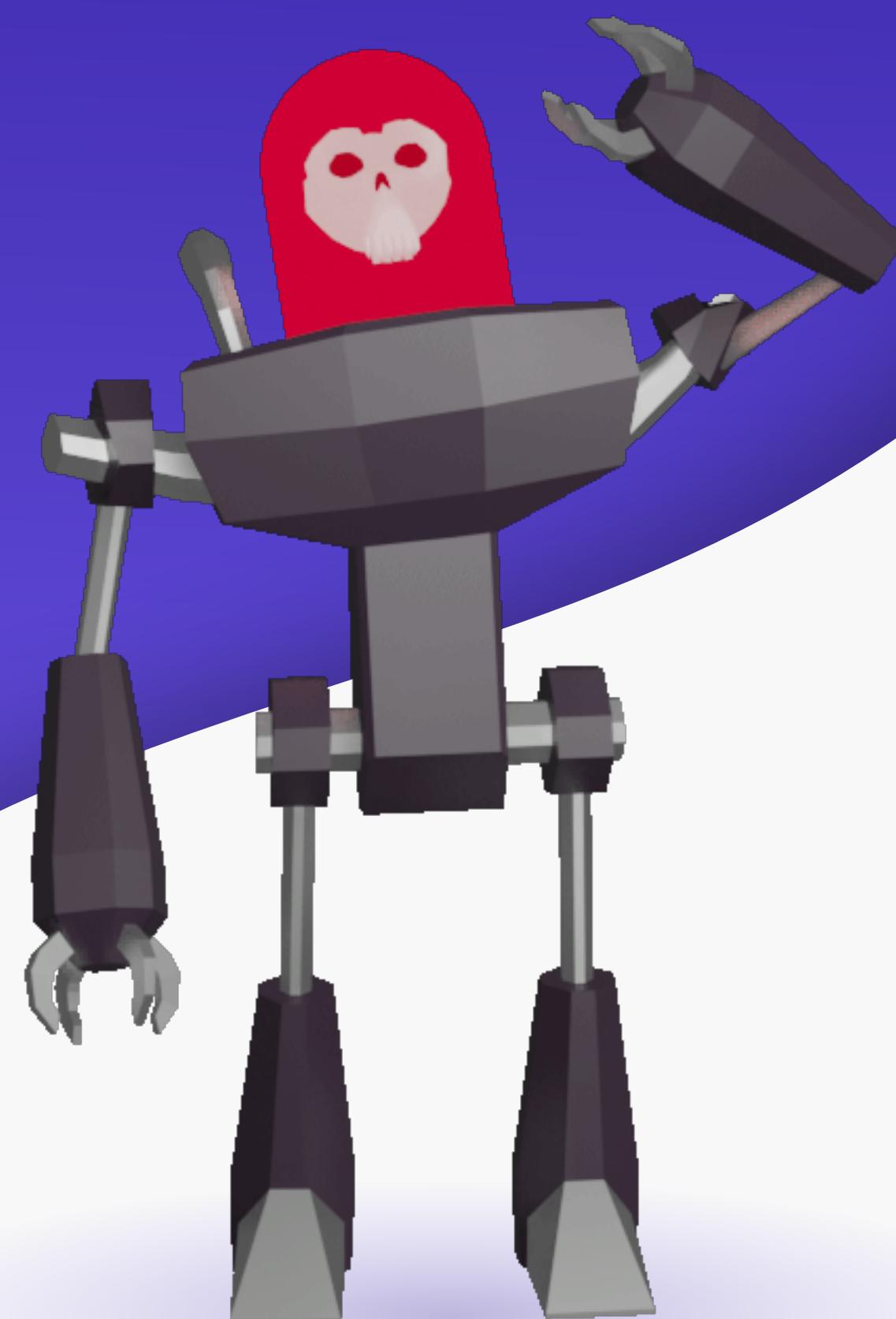




Video teaser

Ci vediamo tra
1:20 min!

PLAY VIDEO



Narrazione

I **Pollutors**, mostri spaventosi ed inquinanti, stanno invadendo la città e distruggendo il poco verde rimasto. La missione di ogni utente è **unire le forze** con gli altri giocatori per fermare i Pollutors colpendoli con le piantine a disposizione sul proprio davanzale. Per questo ogni profilo viene dotato di un avatar pianta e giocando **all'aperto** si guadagnano **Vitamins** che permettono di customizzare l'esperienza di gioco.

Come si gioca?

- + Il gioco consiste nel **lanciare vasi**, controllandone la potenza e la traiettoria, per **colpire i Pollutors** che popolano il quartiere. La partita inizia con un determinato numero di vasi e quando non ne rimangono, il gioco termina.
- + Durante una partita sopraggiungono più "onde" di Pollutors. L'obiettivo è cercare di **sopravvivere a più ondate possibili**, senza rimanere a corto di vasi. Ogni onda corrisponde ad un round.
- + Completando alcune **task** si guadagnano **vasi extra** che permettono di proseguire nella partita.



Modalità di gioco

Il gioco prevede due modalità: **single player** e **multiplayer**. Il funzionamento rimane invariato, ma nel gioco multiplayer alcuni Pollutors vanno eliminati tramite mosse combinate.
Si tratta di una modalità **collaborativa**.



Personaggi

Ad ogni giocatore viene assegnato un **avatar pianta**.

Proseguendo nel gioco e guadagnando Vitamins, vengono sbloccati diversi avatar grazie ai quali è possibile personalizzare il proprio profilo.



Armi

Il gioco consiste nel lanciare **vasi arma** ai Pollutors per distruggerli.

Esistono vari tipi di arma, ognuna delle quali possiede caratteristiche particolari che conferiscono vantaggi diversi.

Le armi vengono sbloccate gradualmente e sono acquistabili tramite le Vitamins.

Ricerca

Concept

Branding

Gameplay

Interaction



Nemici

Esistono 3 diversi tipi di **Pollutors**, ognuno con caratteristiche diverse (numero di vasi necessari per neutralizzarli, numero di Vitamins che si guadagnano sconfiggendoli, ecc.)



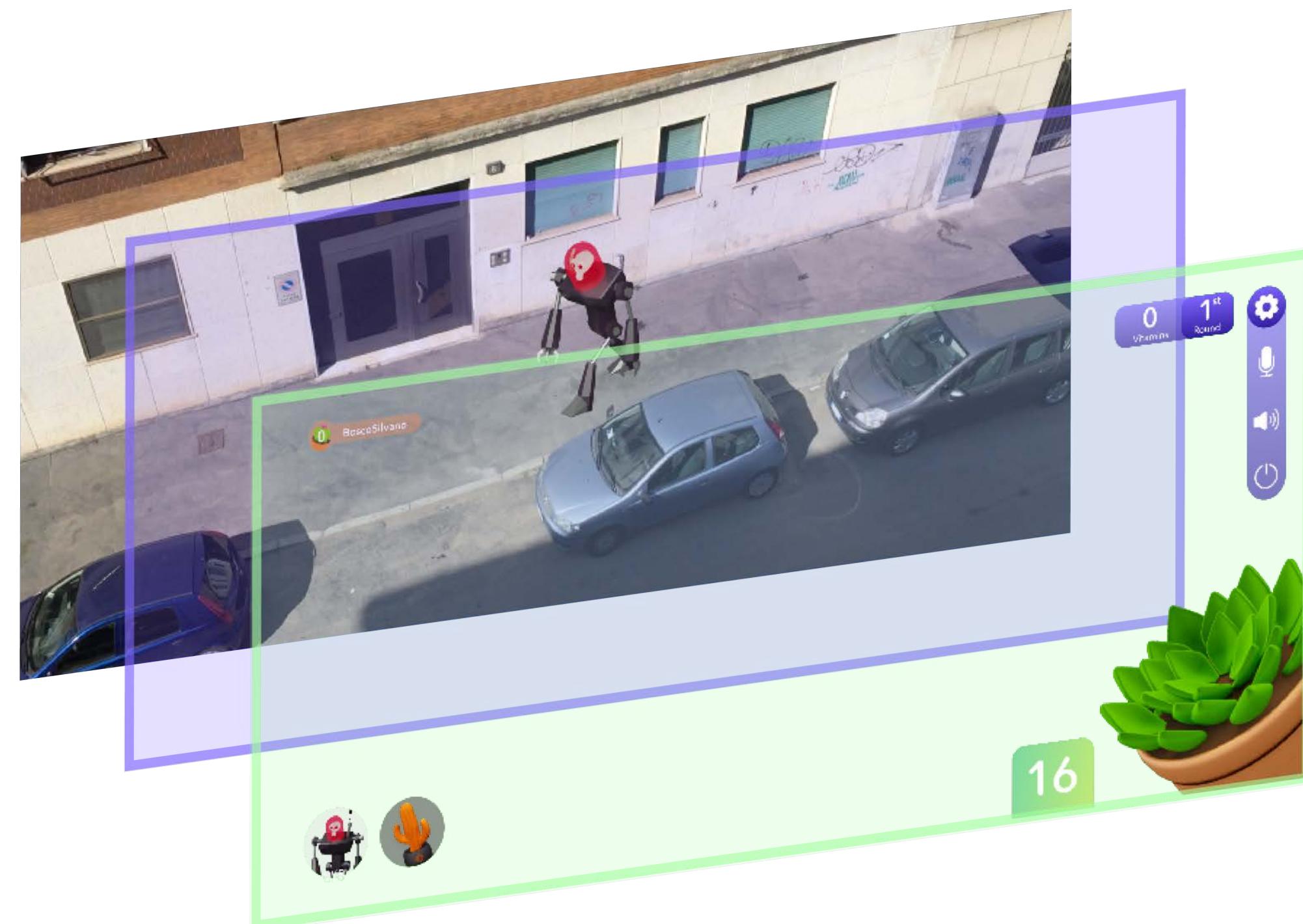
Campo da gioco

Qualsiasi strada può diventare un campo da gioco: basta inquadrare fuori dalla propria **finestra/balcone** e il **quartiere** si trasforma nel terreno di gioco. Nel caso la strada fosse troppo distante per giocare, il sistema di gioco crea un piano virtuale che rialza il campo da gioco permettendo a tutti di essere sulla stesso piano.

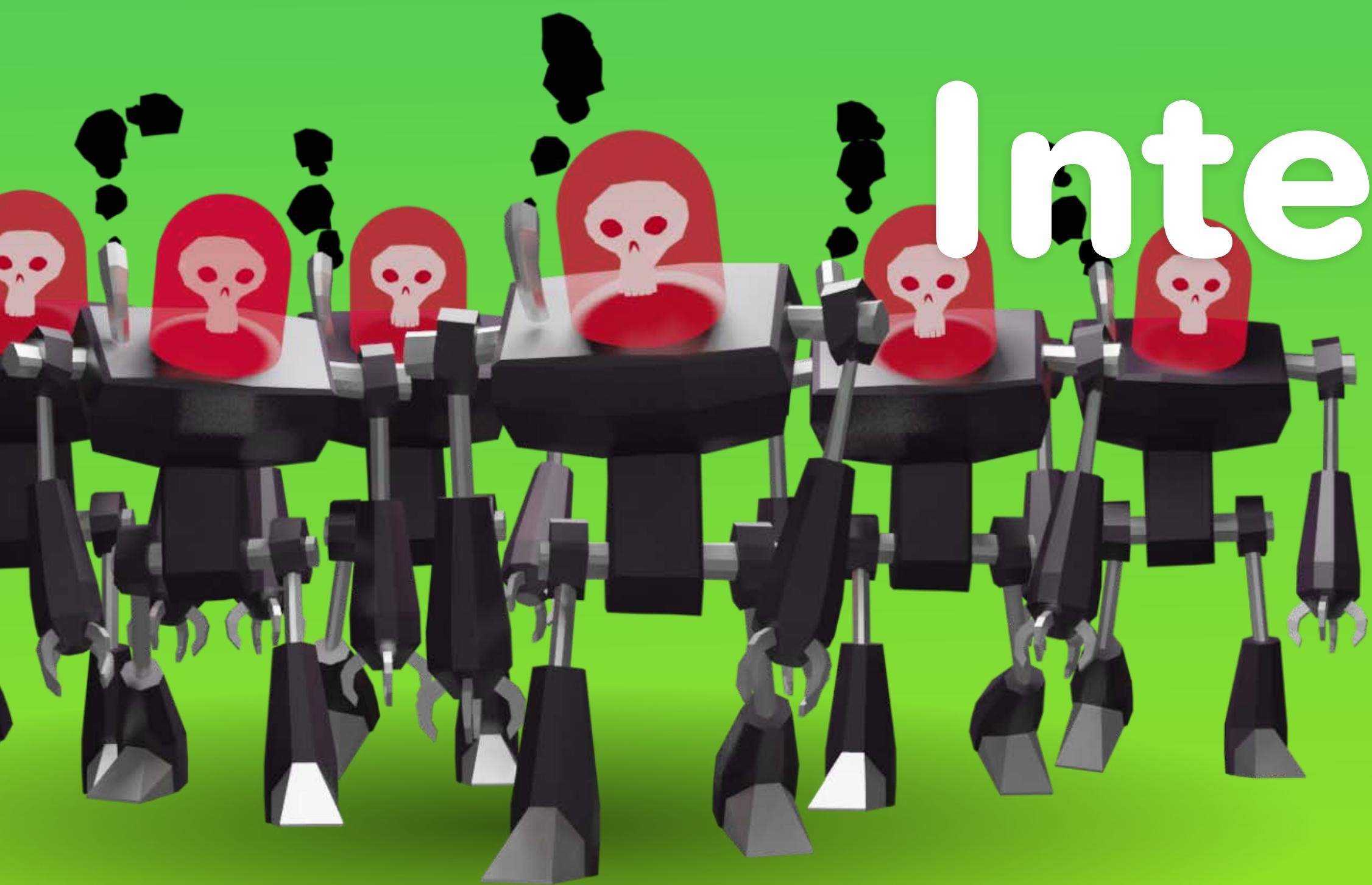


Tecnologia AR

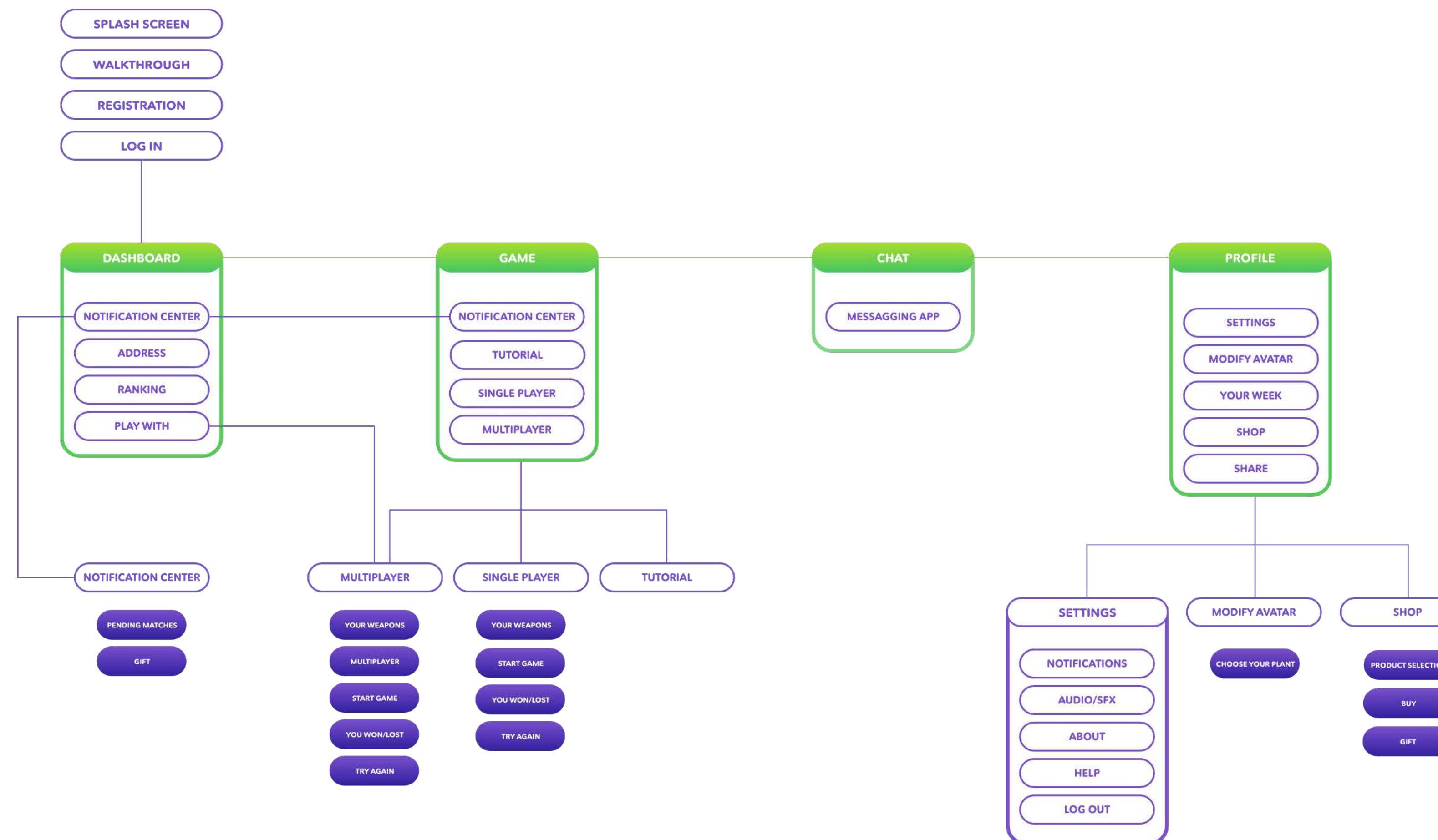
Planty utilizza la tecnologia AR per inserire elementi virtuali in una ripresa reale della città. La tecnologia **LIDAR**, presente nel più recenti modelli di smartphone e tablet, nel futuro permetterà una accuratezza maggiore nell'inserimento delle immagini nel gioco. Combinando i dati di **posizione GPS** e **accelerometro** possiamo calcolare la traiettoria dei vasi lanciati da giocatori attorno a noi.



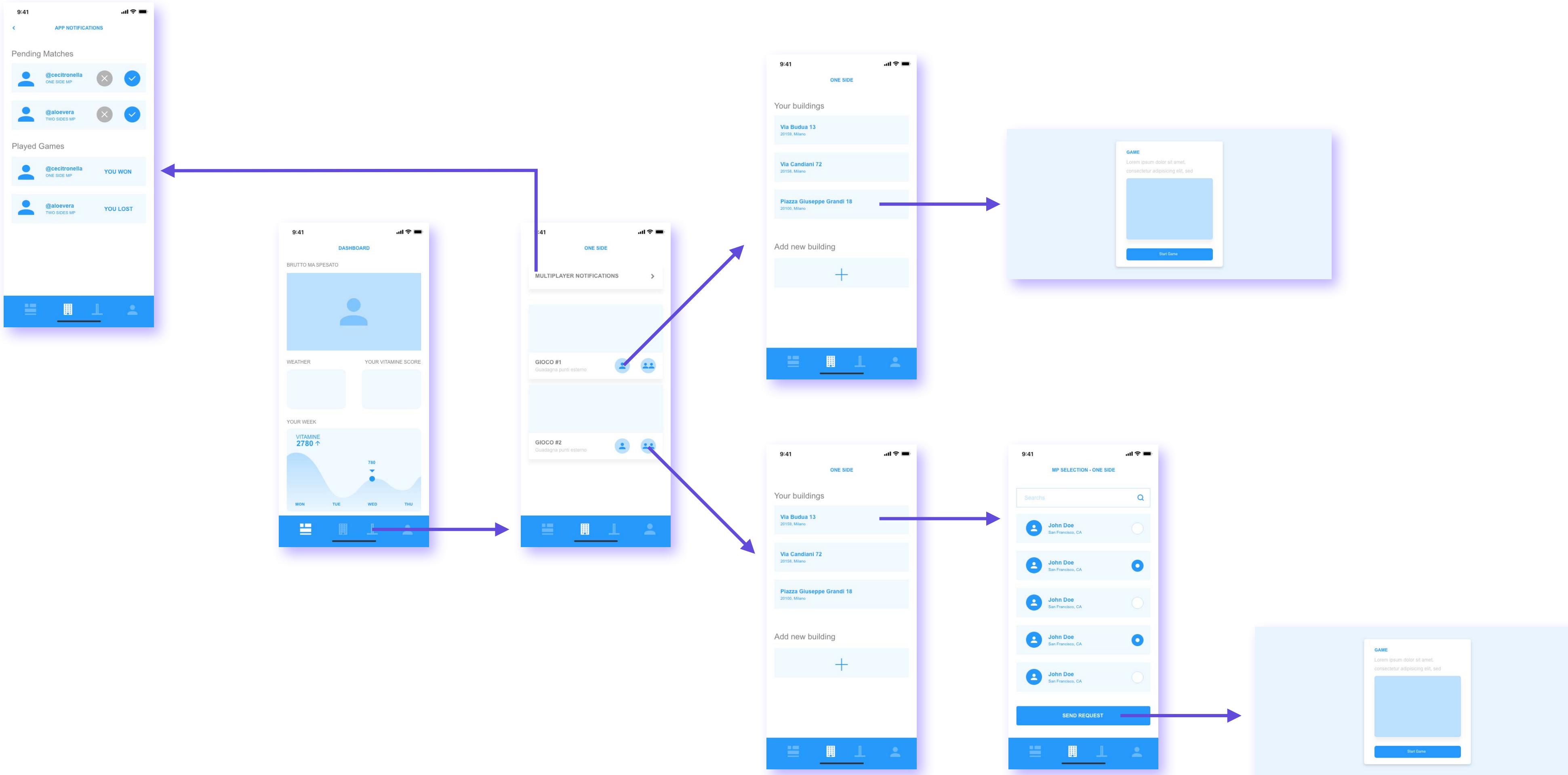
Interaction



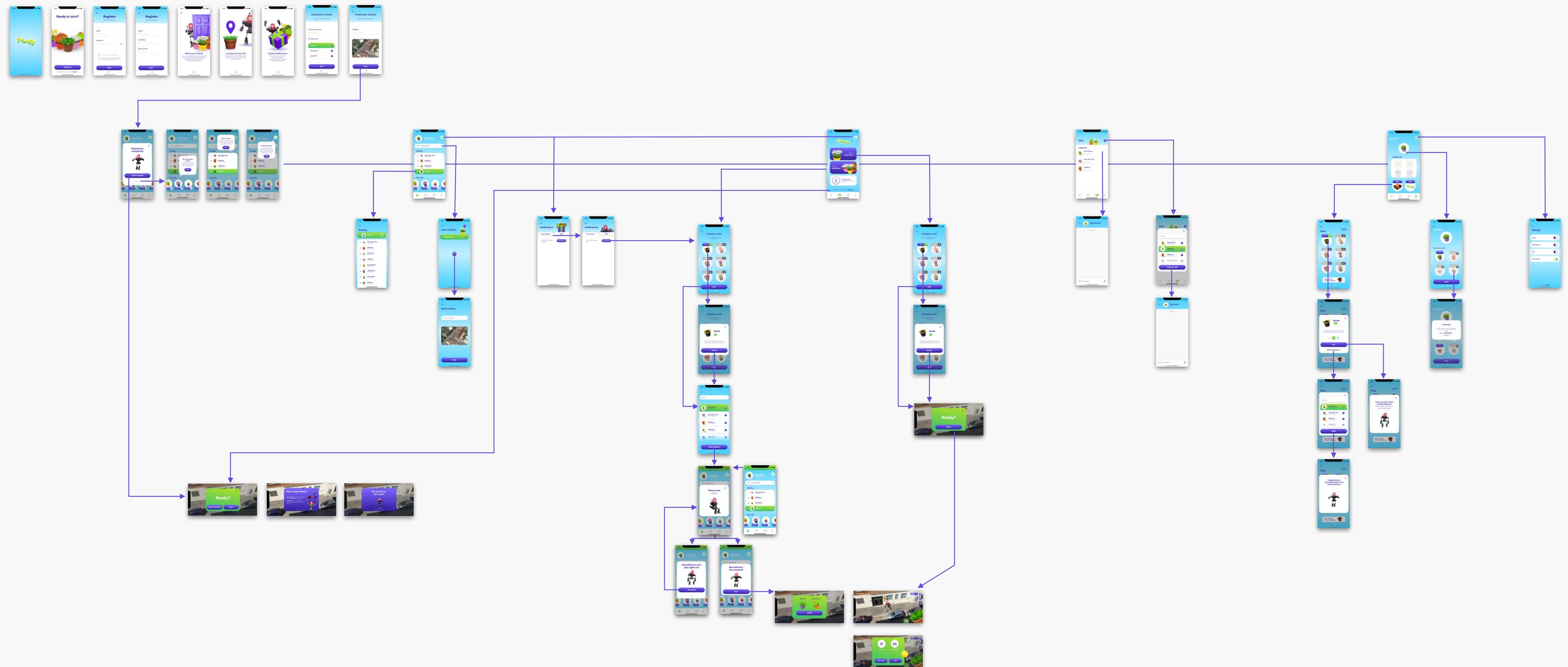
Information architecture



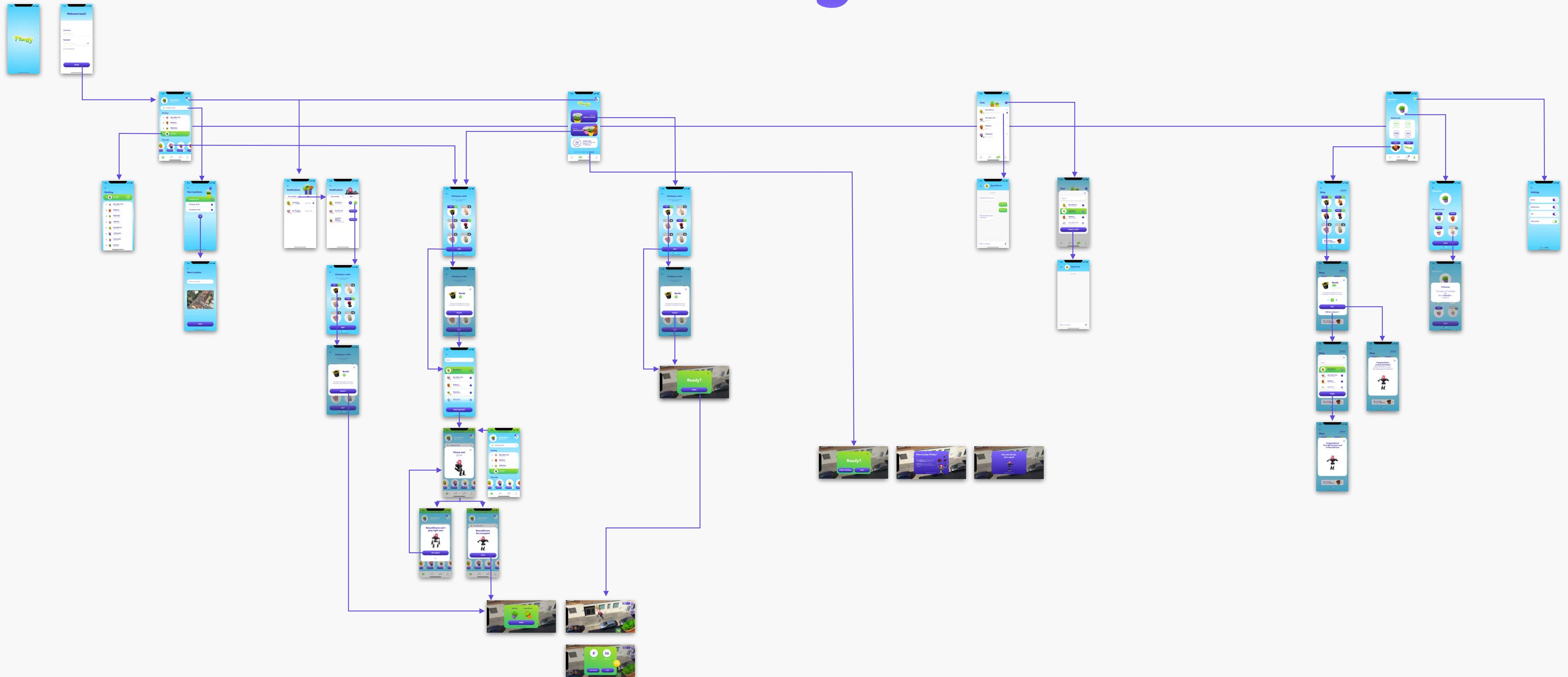
Wireframe



Flussi - New user



Flussi - Registered



Componenti

Bottoni

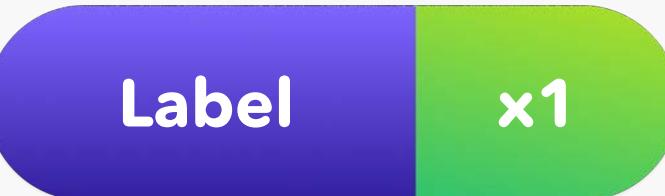
Tutti i bottoni che veicolano le principali azioni ("Start", "Play", "Select",...) sono rappresentati da un tasto viola che specifica la funzione in caps lock.



BUTTON

Etichette

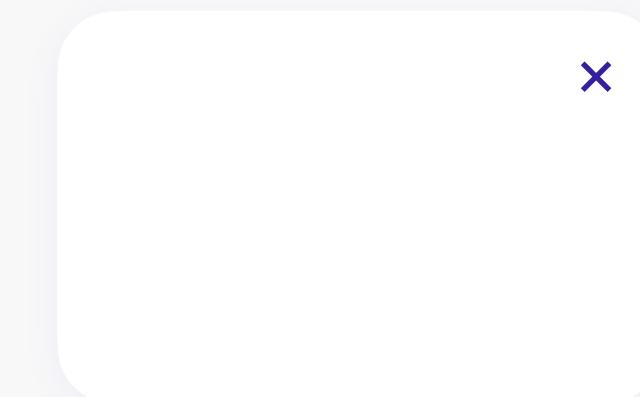
Le etichette si contraddistinguono dai bottoni perché di dimensioni ridotte e abbinate alla tipografia in lowercase. Specificano il nome e la quantità di un prodotto.



Label x1

Card

Alcune interfacce intermedie vengono mostrate tramite pop-up che compaiono su delle card bianche, messe in risalto scurendo lo sfondo sottostante.



Componenti

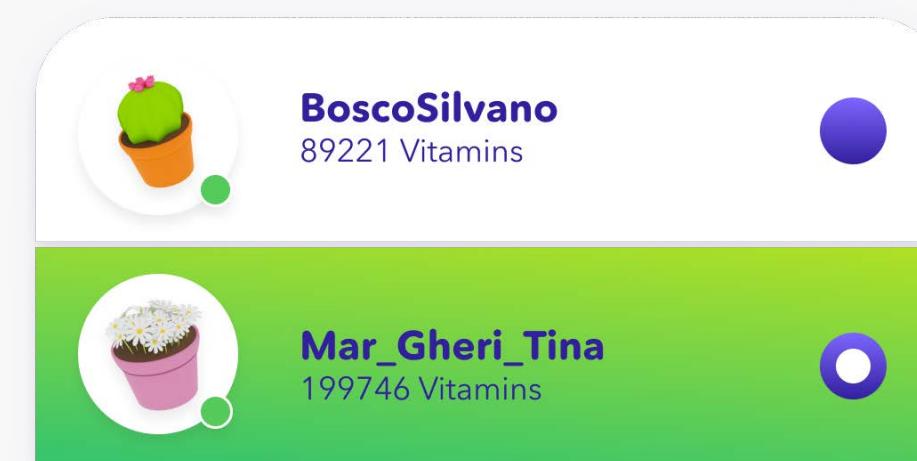
Status

Lo status dei giocatori è segnalato da un pallino colorato: verde per un giocatore disponibile, giallo per un giocatore momentaneamente occupato e rosso per un giocatore offline.



Radio button

Per selezionare un utente e invitarlo a giocare, si spunta il Radio button dalla lista di utenti.



Bottoni tondi

Sono presenti alcuni bottoni tondi per funzionalità quali accettare o rifiutare un invito a giocare e dare inizio a una nuova chat.



Componenti

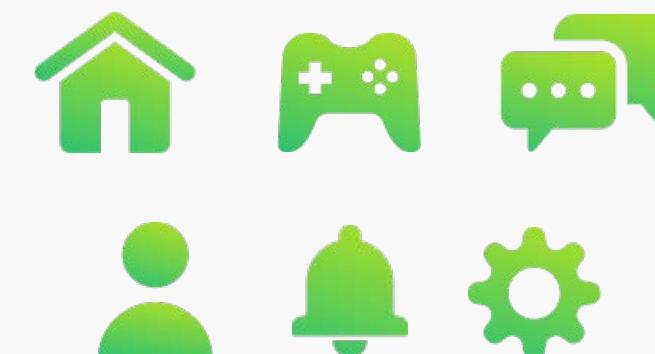
Toggle switches

Nella sezione "Settings" si attivano o disattivano alcune funzionalità come le notifiche, l'audio, ecc.



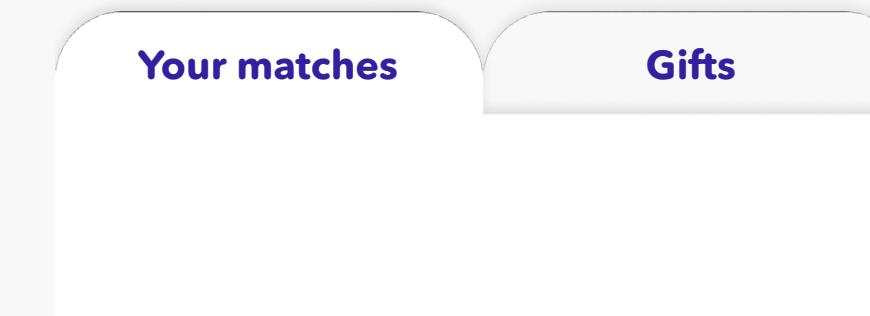
Sistema di icone

Il sistema di icone crea omogeneità tra i pittogrammi che rappresentano le varie sezioni sulla navbar (Dashboard, Game, Chat e Profile) e i due pittogrammi del Notification Center e dei Settings.

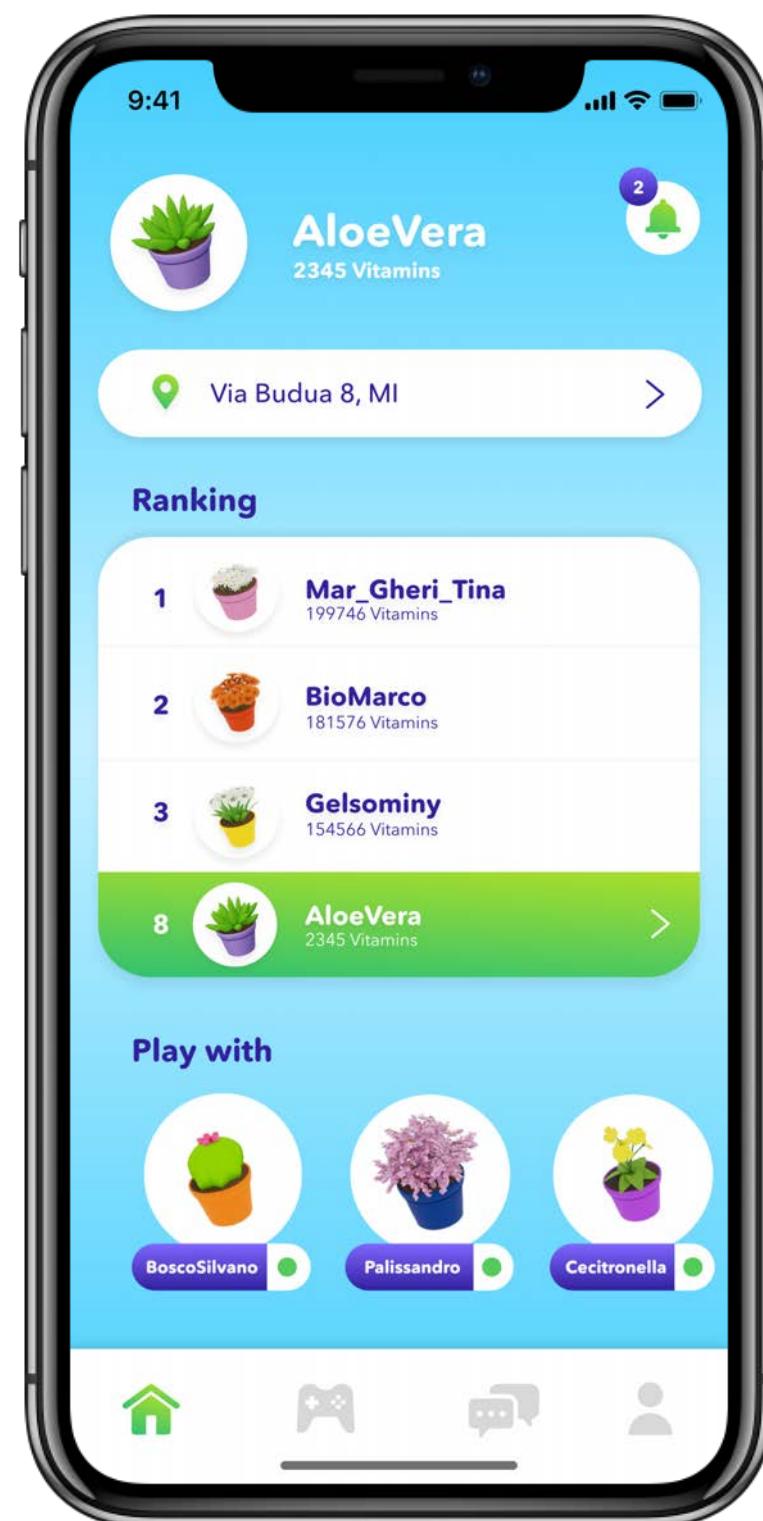


Tab

Nel Notification Center si trovano due sezioni: Gifts e Your matches, disposte su due tab diverse.



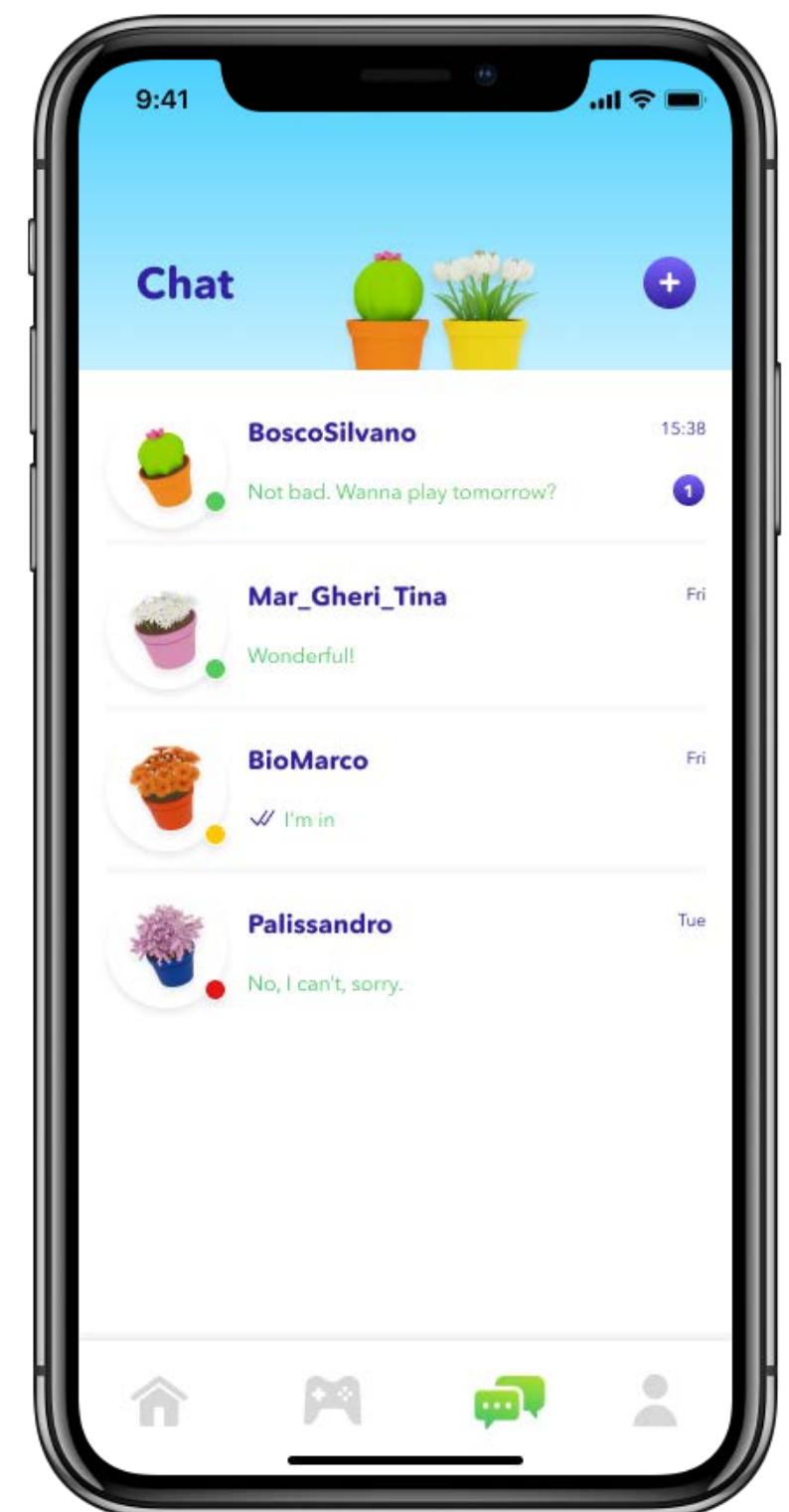
Sezioni



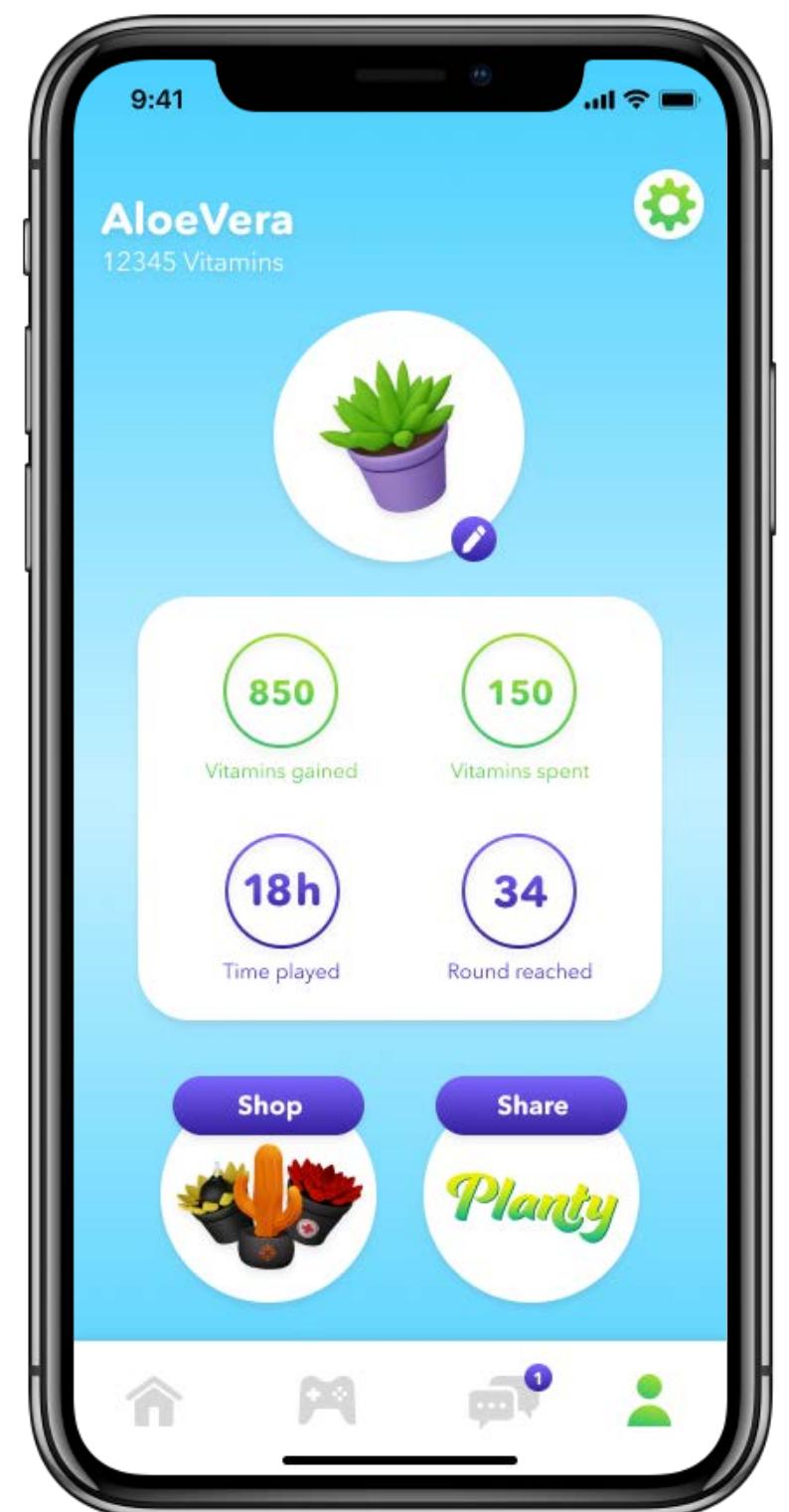
Dashboard



Game



Chat



Profile

Dashboard



Game



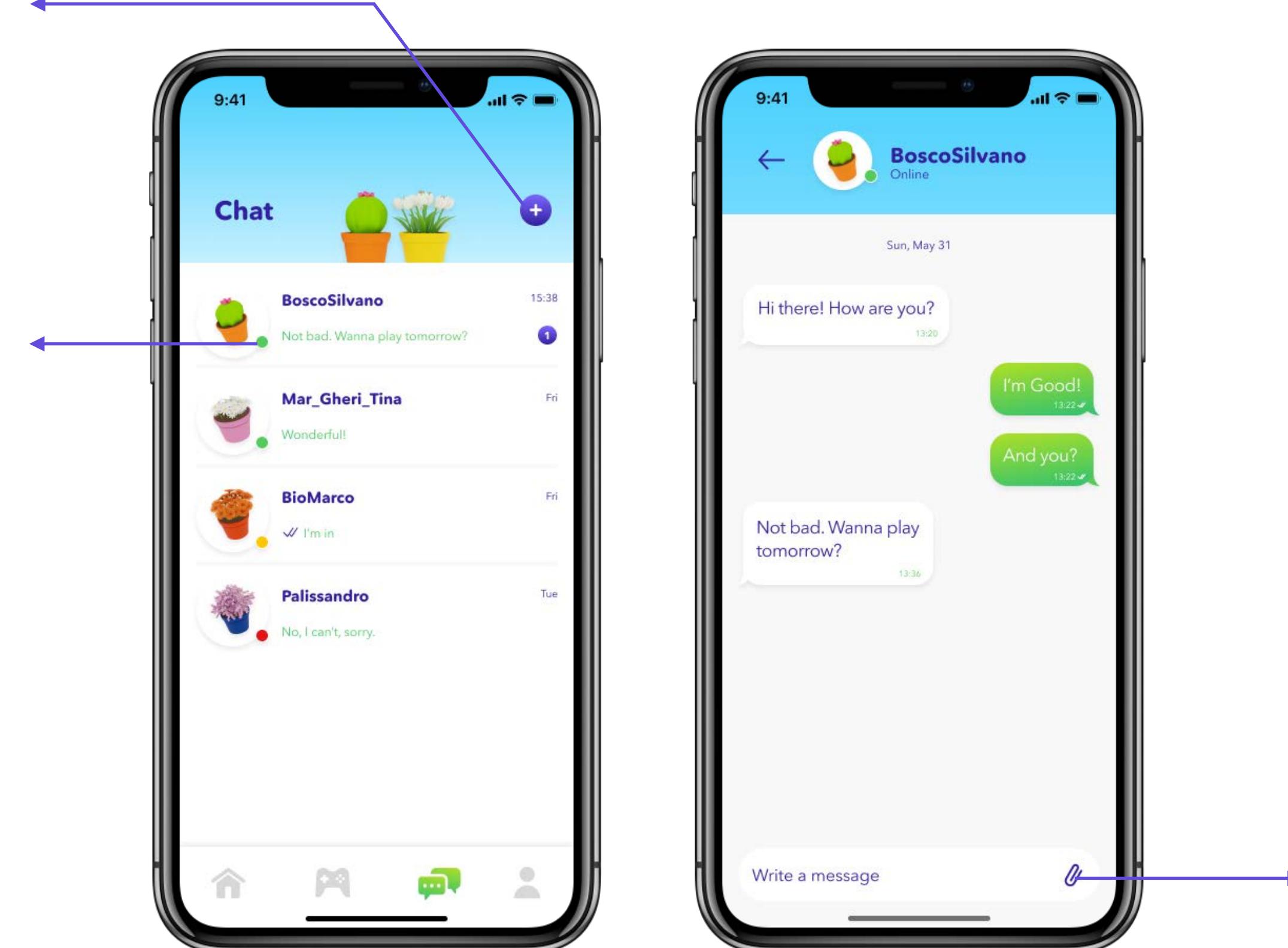
Chat

New chat

Tramite il tasto è possibile iniziare una nuova chat.

Status

Vicino all'avatar è possibile vedere lo status degli altri giocatori per sapere se sono disponibili.



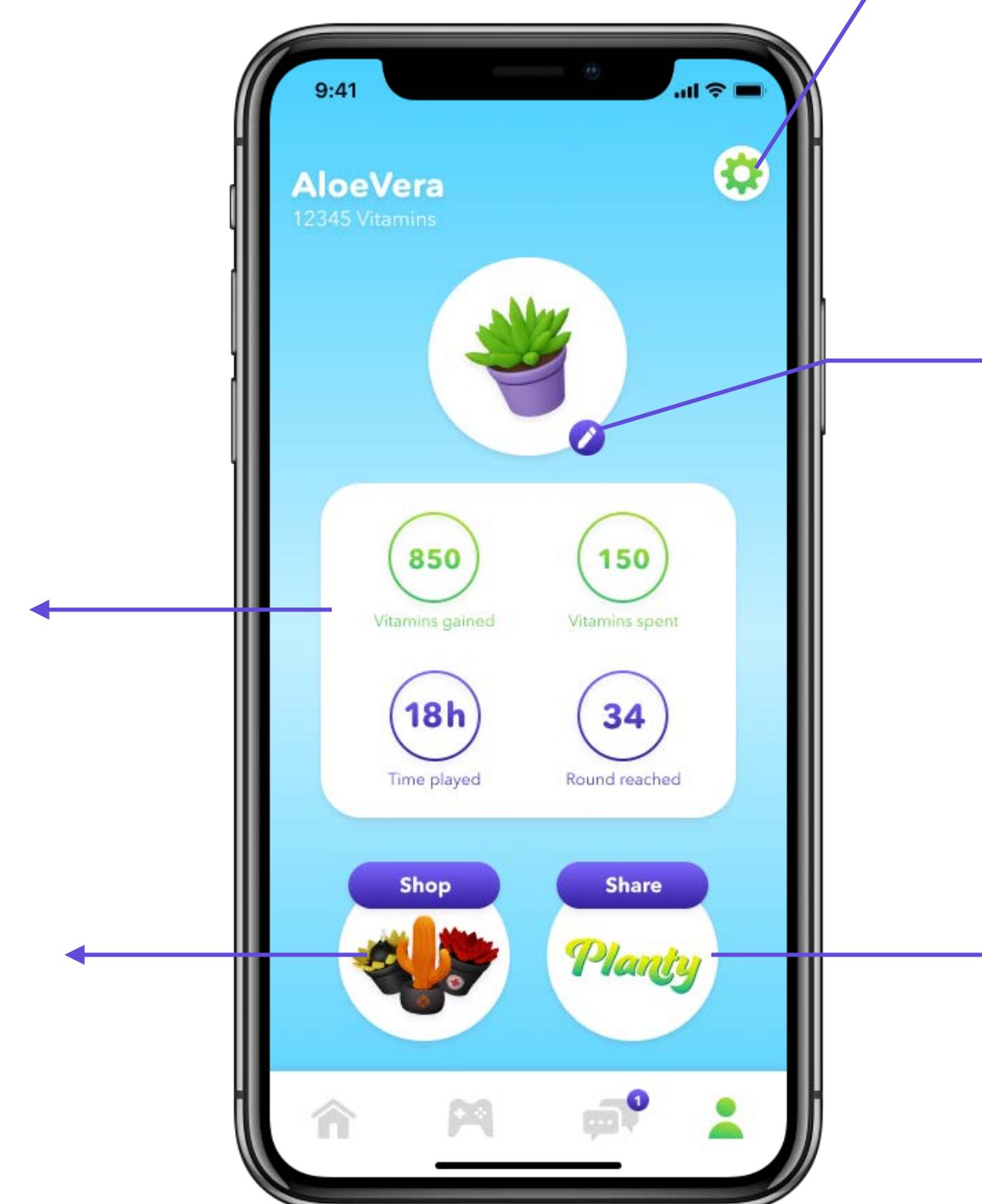
Allegati

Invia immagini o video ai tuoi amici.

Profile

Stats
Mostra le statistiche di gioco relative alla settimana.

Shop
Per accedere allo shop dove comprare o regalare armi speciali.



Settings
Per modificare settings di sistema.

Customize
È possibile modificare il proprio avatar sbloccando nuove piante andando avanti coi round.

Share
Per invitare nuovi giocatori ad unirsi a Planty.

Notification center

Change tab
Selezionando si passa da
una scheda all'altra.

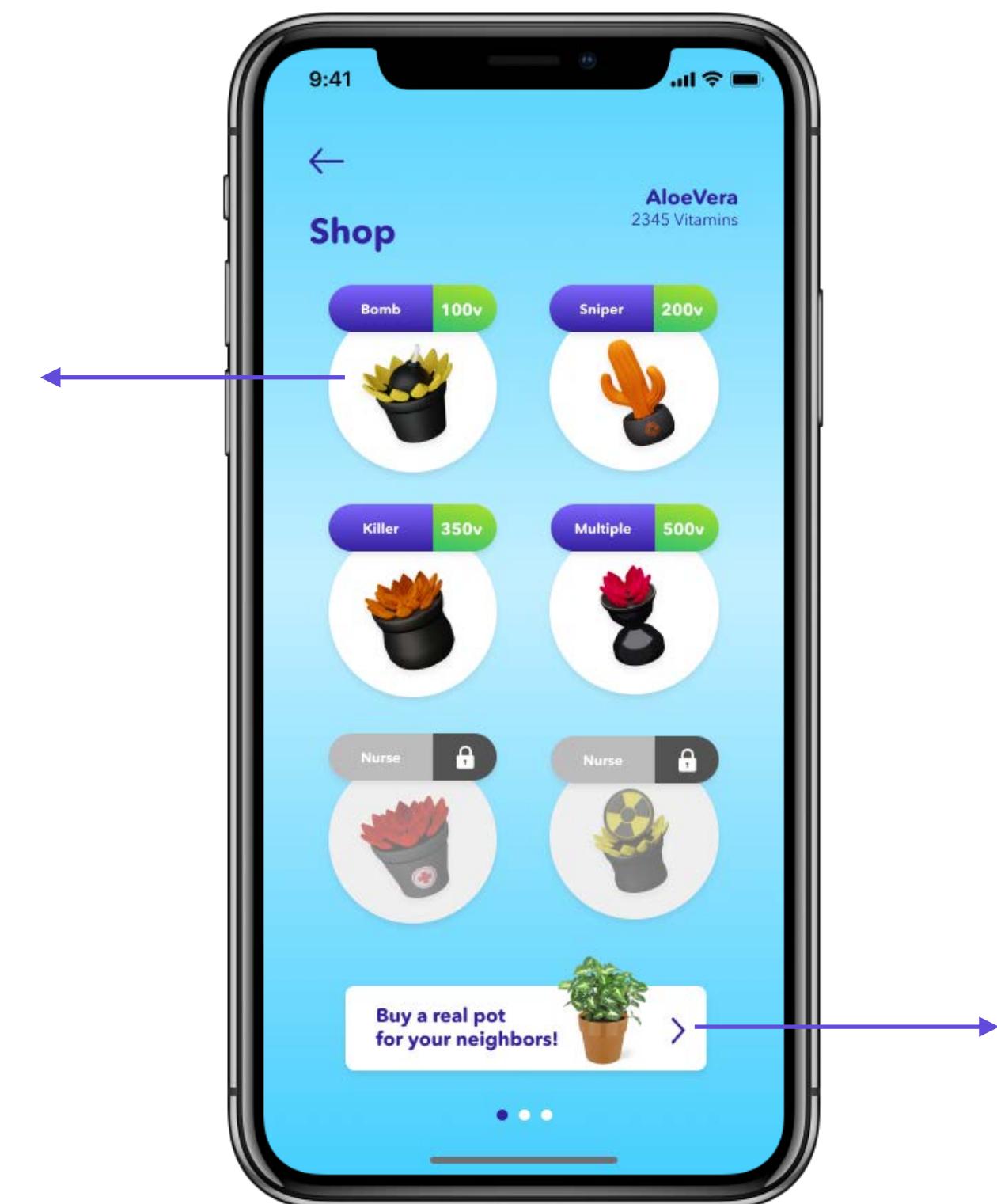


Accept/deny
Doppia possibilità:
accettare o negare una
richiesta di gioco.

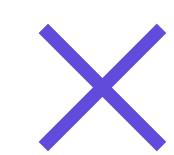
Play again
Invia la richiesta per iniziare
una nuova partita.

Shop

Thumbnail
Mostra un'anteprima del prodotto. Se selezionata apre la scheda prodotto con l'opzione di acquisto. Il nome e il costo sono visualizzati in un'etichetta.



Banner
Tramite il banner si viene reindirizzati allo shop del sito web, direttamente in-app.



Support App video

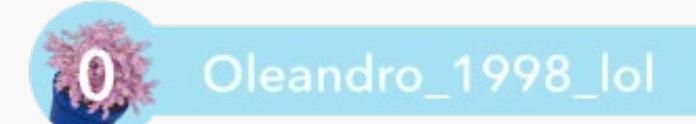
Ci vediamo tra
1:20 min!

PLAY VIDEO

Interfaccia gioco

Giocatori

In alto a sinistra compaiono i nomi degli altri giocatori, abbinati ad un colore e il relativo numero di vasi rimasti.



Vasi lanciati

Vengono visualizzati non solo i vasi lanciati dal giocatore stesso, ma anche quelli degli altri utenti, evidenziati con il colore corrispondente.



Punteggio

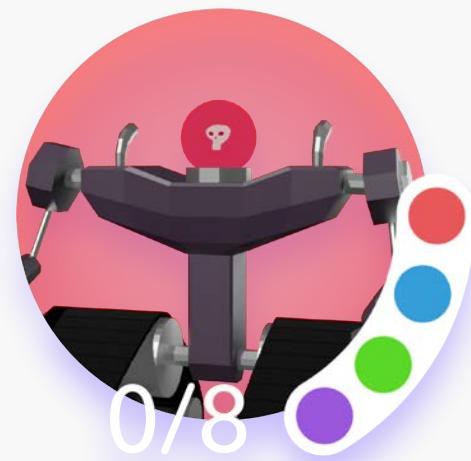
In alto a destra si tiene d'occhio il numero di Vitamins guadagnate e il round a cui ci si trova.



Interfaccia gioco

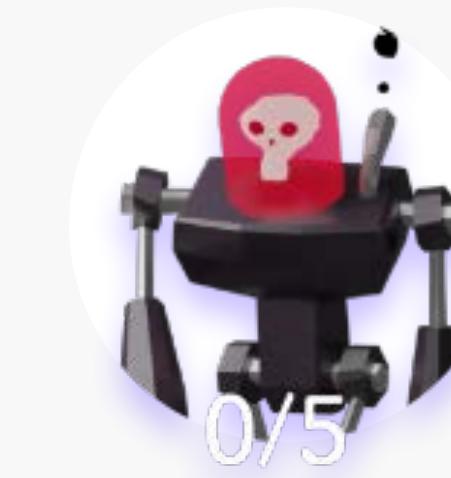
Mosse combinate

Alcuni Pollutors necessitano della collaborazione tra i giocatori. Il numero indica il totale di lanci necessari per neutralizzarli e ogni pallino colorato corrisponde a un giocatore.



Task

Si possono guadagnare armi speciali completando alcune task, visualizzate in basso a sinistra.



Arma speciale

Prima di avviare la partita va selezionata l'arma speciale che si intende utilizzare. Questa viene visualizzata in basso a sinistra fino a che non la si usa.



Interfaccia gioco

Settings

Contiene i comandi per attivare/disattivare il microfono e l'audio e per terminare la partita in corso.



Traiettoria di lancio

Viene visualizzata un'anteprima della traiettoria di lancio, in modo da regolare potenza e direzione.



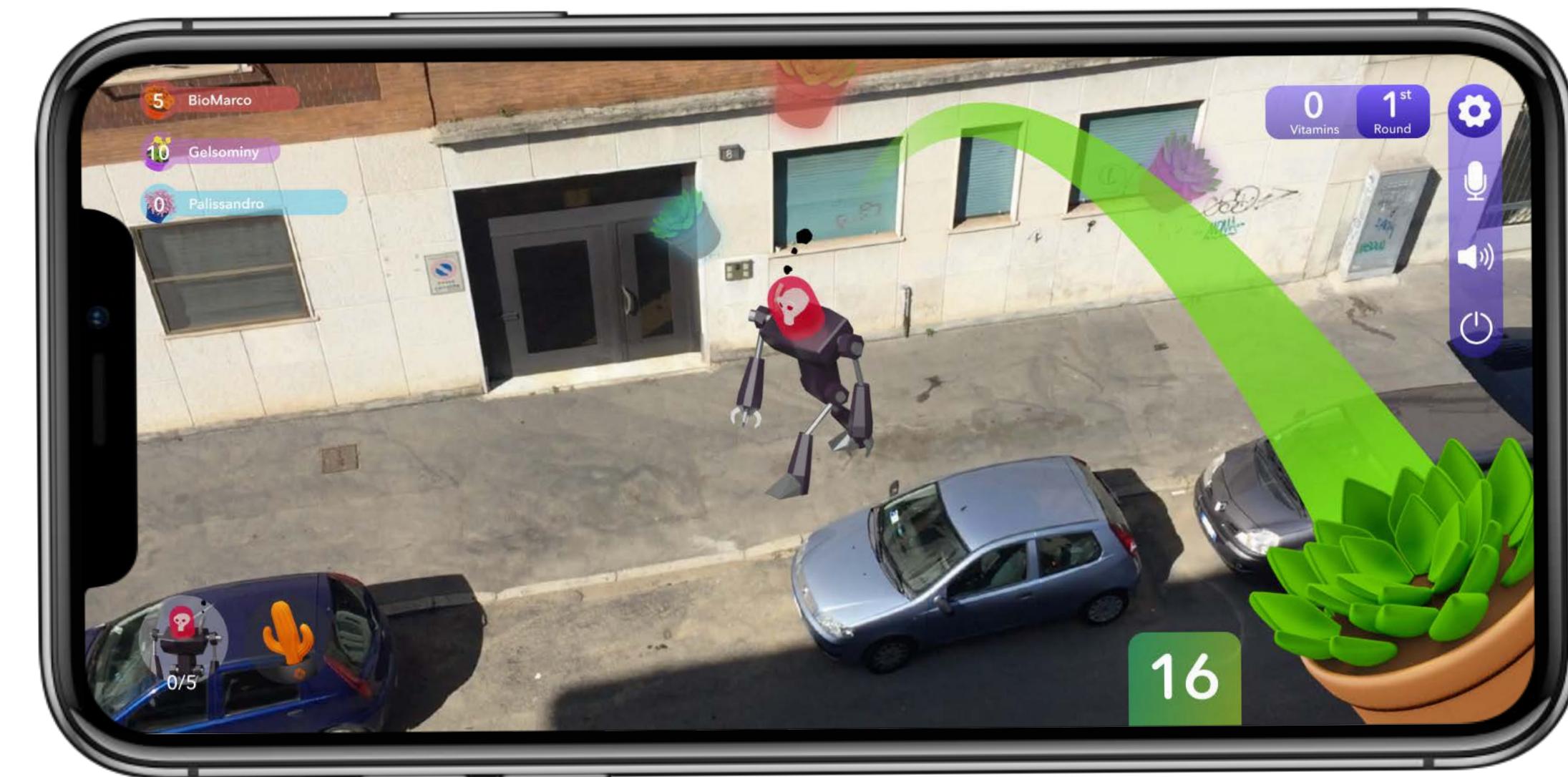
Vasi rimasti

È mostrato il numero di vasi rimanenti. Una volta che i vasi si azzerano, la partita termina.

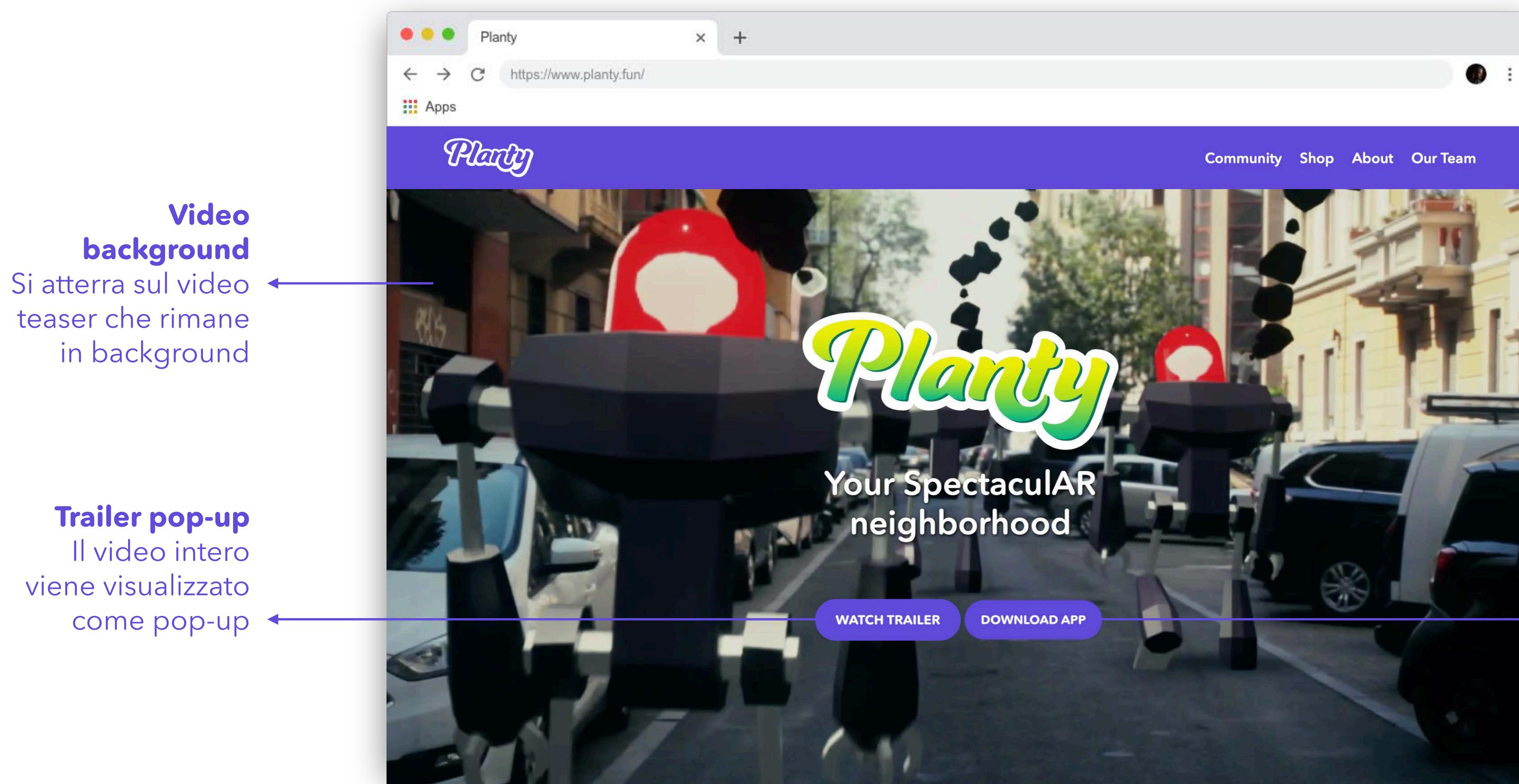
16

Interfaccia gioco

La disposizione degli elementi è stata progettata per interferire il meno possibile con l'area di gioco inquadrata. Sono stati sfruttati i quattro angoli dello schermo ponendo in basso i tasti premuti più frequentemente durante la partita, in alto un tasto di sistema e assets non interattivi.



Homepage



Community

The screenshot shows a web browser window for the 'Plantly' website at <https://www.plantly.fun/>. The page has a purple header with the 'Plantly' logo and navigation links for Community, Shop, About, and Our Team. Below the header, there's a green 'Community' section title and a quote: 'A friend in need is a friend indeed.' It says 'Need help? Don't hesitate and ask to the Plantly community! This is the place to find support and new teammates.' There are two small plants in pots (one orange, one purple) on the right. At the bottom left, there are two tabs: 'DISCUSSION' (which is active) and 'SUPPORT'. A post is visible: 'Hi, don't be shy and say hi!' by PollicinoVerde, labeled as an 'ANNOUNCEMENT', with 3.3K REPLIES and 113.7K VIEWS. The background features a white cloud-like shape on a blue wavy base.

Sotto-sezioni
Nella sezione "Discussion" si trovano tutti i thread del forum, mentre in "Support" si trovano i video di supporto che spiegano il funzionamento dell'app

Thread
Ogni thread mostra il nome dell'autore, un tag e il numero di visualizzazioni e risposte

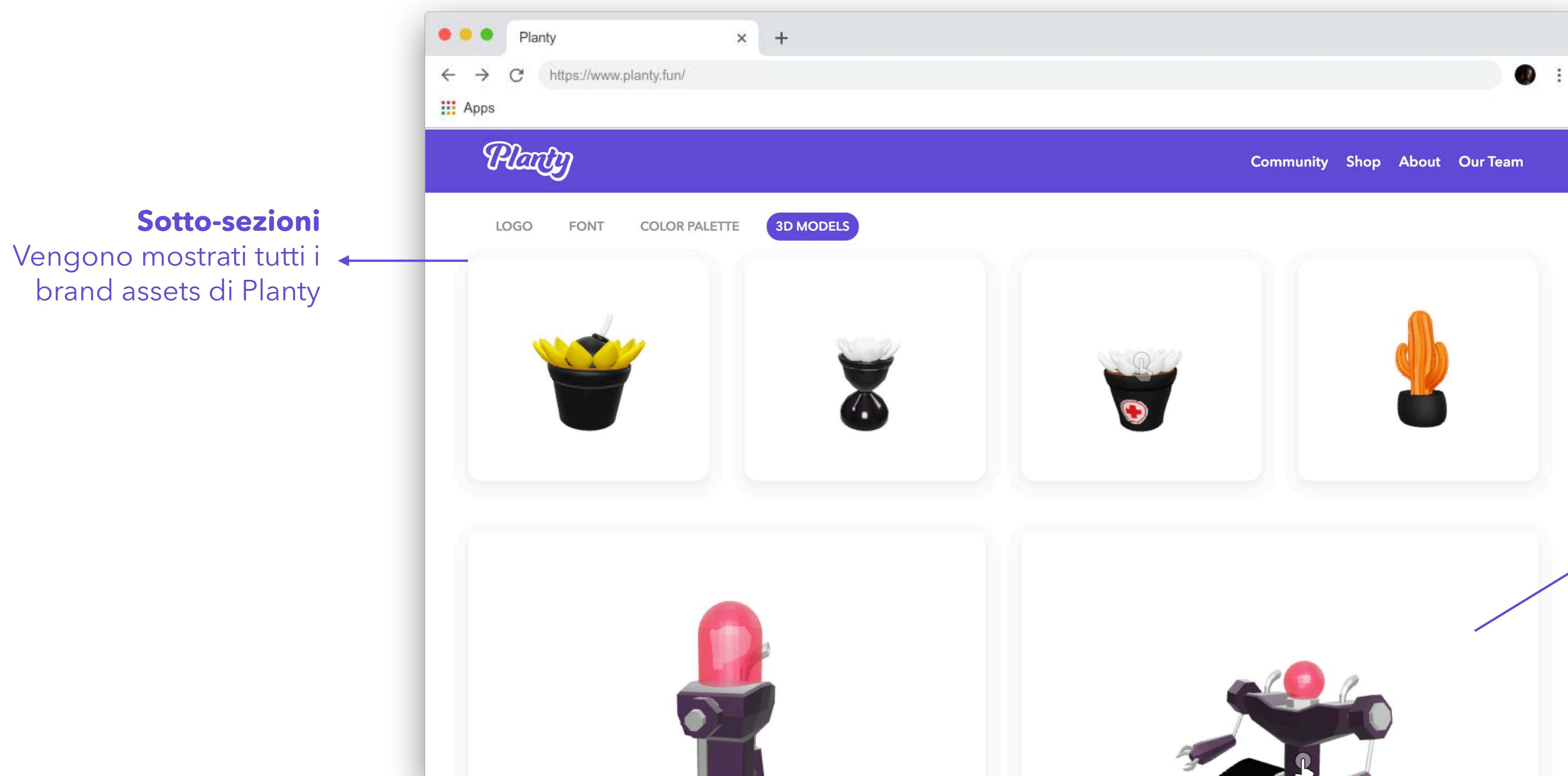
Shop

Sistema di tag
I prodotti sono classificati tramite tag (Sale, Top e Basic), che permettono di filtrare la ricerca

Scheda prodotto
Ogni prodotto è presentato su una card che ne elenca il nome, la valutazione, una breve descrizione, il prezzo, il tag e il bottone "Aggiungi al carrello"

Planta	Nome	Prezzo	Tag
1	Syngonium Podophyllum	14.99€	SALE
2	Orchidea Dendronium	24.99€	TOP
3	Polystichum Setiferum	14.99€	SALE
4	Bromelia Semper Vriesea	11.99€	BASIC

About

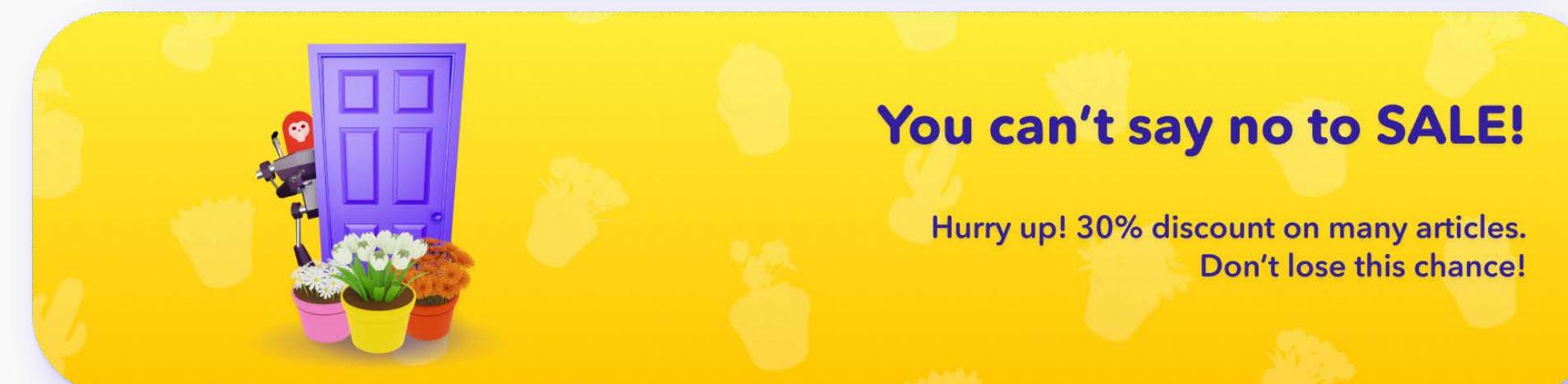
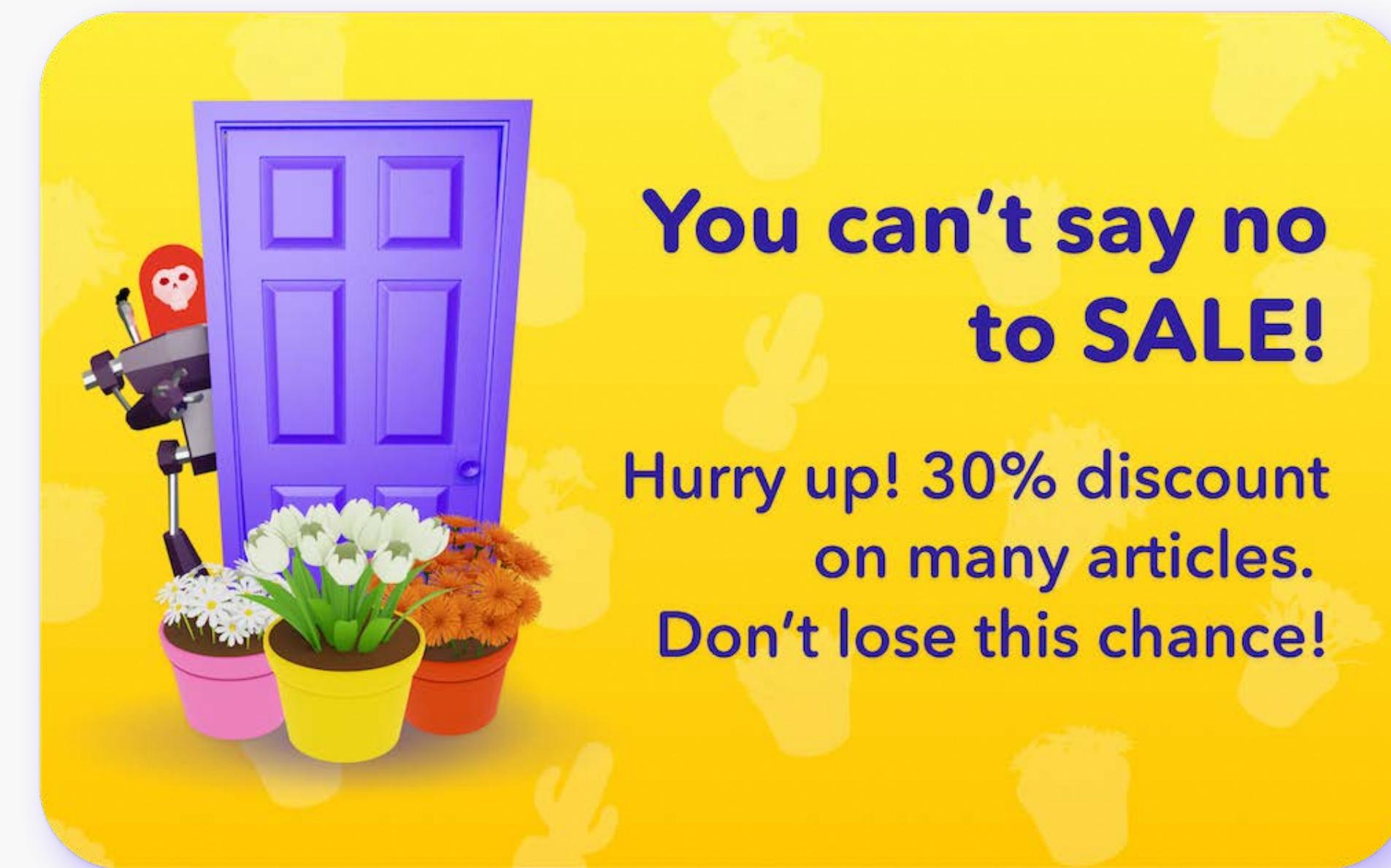


Responsiveness

Il sito è programmato in HTML, CSS, JS utilizzando una combinazione dei frameworks Bootstrap e UI KIT. Il sito è nativamente responsive su mobile e tablet grazie a UI KIT.

Grazie all'utilizzo delle media query la pagina web riesce a **servire contenuti diversificati a seconda della dimensione schermo**.

Le animazioni utilizzano il comando <infinite loop> per ripetere continuamente i movimenti senza pesare eccessivamente nel caricamento della pagina.





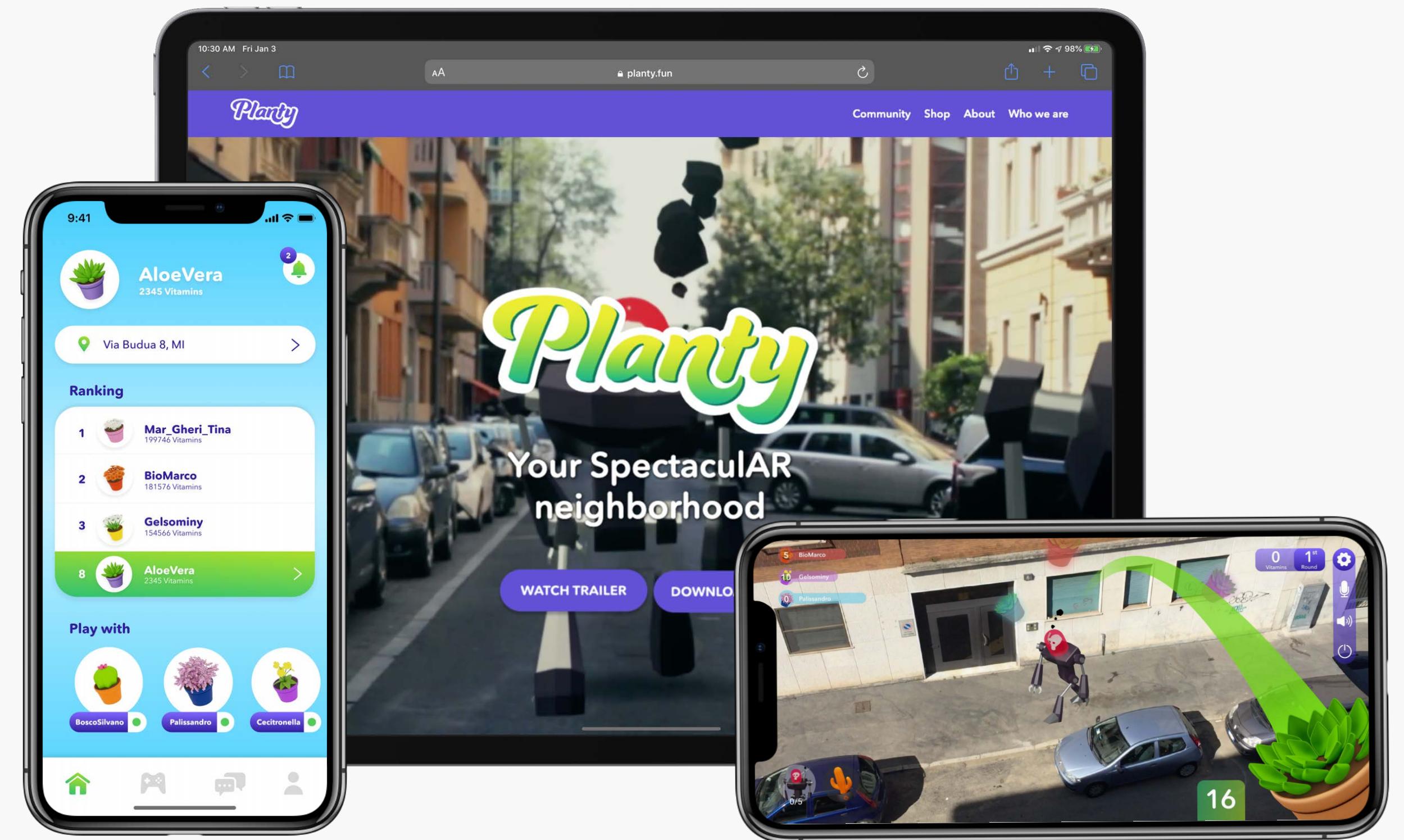
Support Website video

Ci vediamo tra
1:20 min!

PLAY VIDEO

Plenty

Partendo dalla necessità di avere più contatti sociali in un momento di isolamento, Plenty offre un punto di incontro e un momento di svago da passare all'aria aperta e in compagnia.



Planty

Your spectaculAR neighborhood



www.planty.fun