

CONSEGNA 3

“ Il team di SportPal!

Daniele Cursano

Flavio Milinanni

Matteo Negro

Tommaso Pasini

Oliver Quin

Claudia Salone

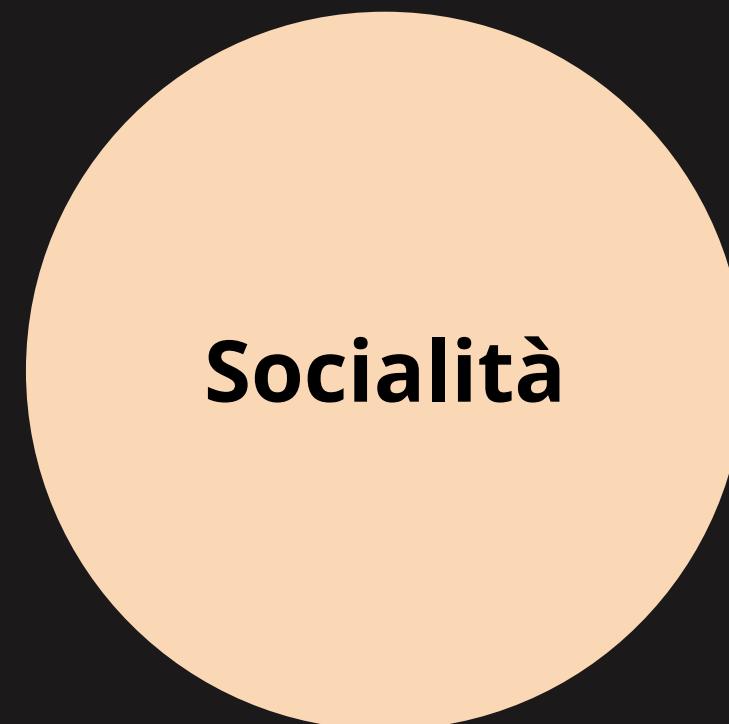
Cristian Petramale



Value proposition

Vogliamo creare un servizio che svolga la funzione di “companion”, ovvero una sorta di servizio “always on” a cui si può sempre fare riferimento, sia per migliorare l’esperienza, sia per risolvere i vari imprevisti a cui si può incorrere con l’attività sportiva.

Problemi degli utenti





COME RISOLVERE?

È necessario un servizio che sia più comodo e semplice dei metodi alternativi già presenti (ex. Ricerche Google/Mappe etc.). Effettivamente andrebbe usato un approccio che unifica e filtra le informazioni da questi servizi, cercando anche di creare una rete “social” per avere ancora più informazioni, costantemente aggiornate.

QUALI SONO I TASK?

Abbiamo quindi rilevato 3 Task, di diverse difficoltà, anche se in realtà li abbiamo realizzati secondo un approccio di “potenza”, ovvero quante cose e quanto specifiche può eseguire l’utente.



**Consigli
automatici**

Task Semplice

**Ricerca
Giocatori**

Task Medio

**Ricerca
Luoghi**

Task Difficile

Consigli automatici

Task Semplice

Ideato per soddisfare il bisogno rilevato di cambiare ogni tanto i posti dove allenarsi, senza stravolgere l'allenamento e gli obiettivi da raggiungere

VARIARE SPORT

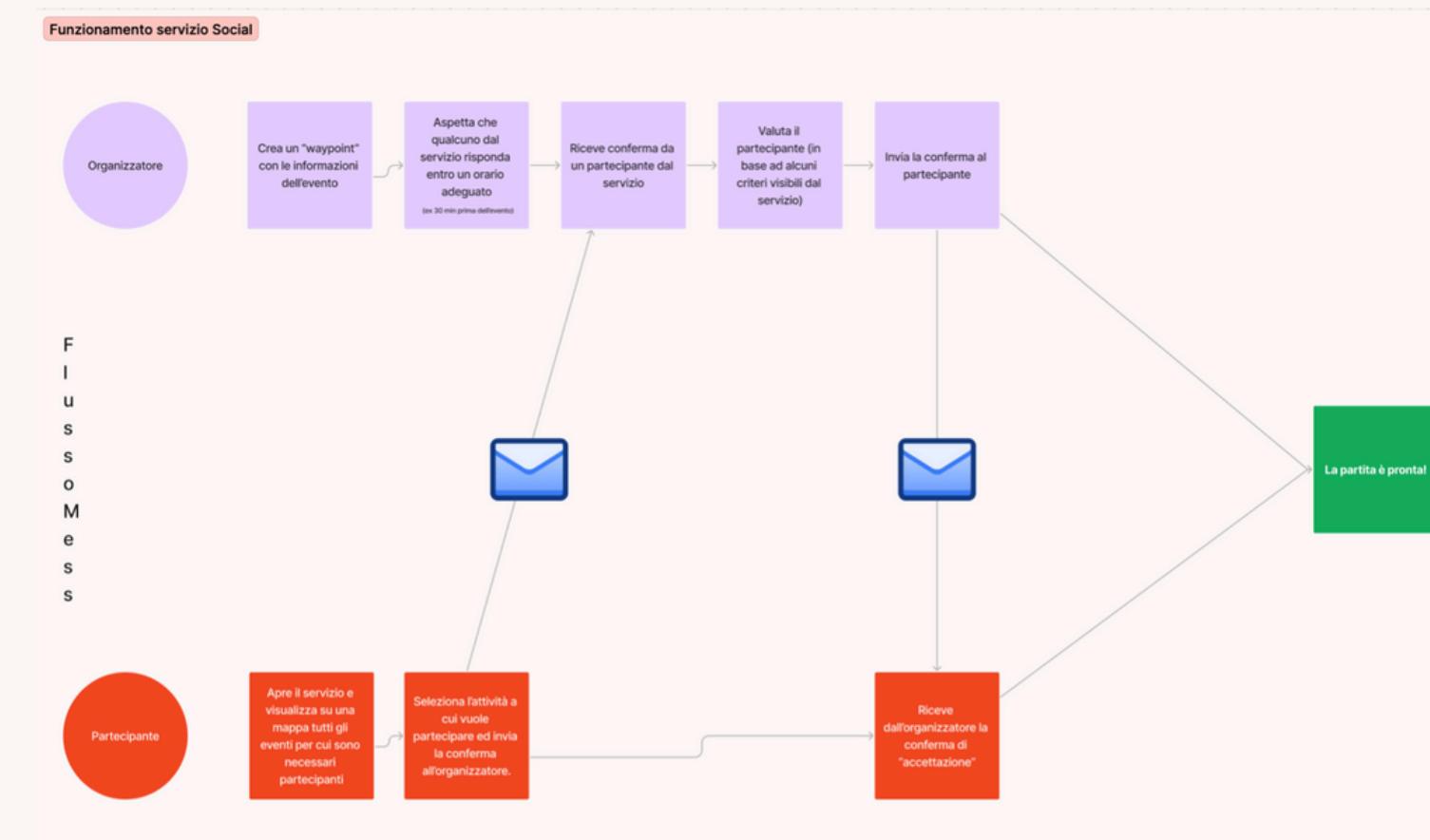
Il sistema propone, in base alle abitudini, attività nelle vicinanze oppure nuovi luoghi

L'utente può verificare in app questi luoghi

Invitare giocatori

Task Medio

La difficoltà di questo task è dovuta alla necessaria collaborazione tra due “party”. Il primo (l'organizzatore) deve generare un evento e inserire le informazioni. Il secondo party (che può essere un singolo giocatore come una squadra intera), visualizzerà questo invito e invierà richiesta di partecipare.



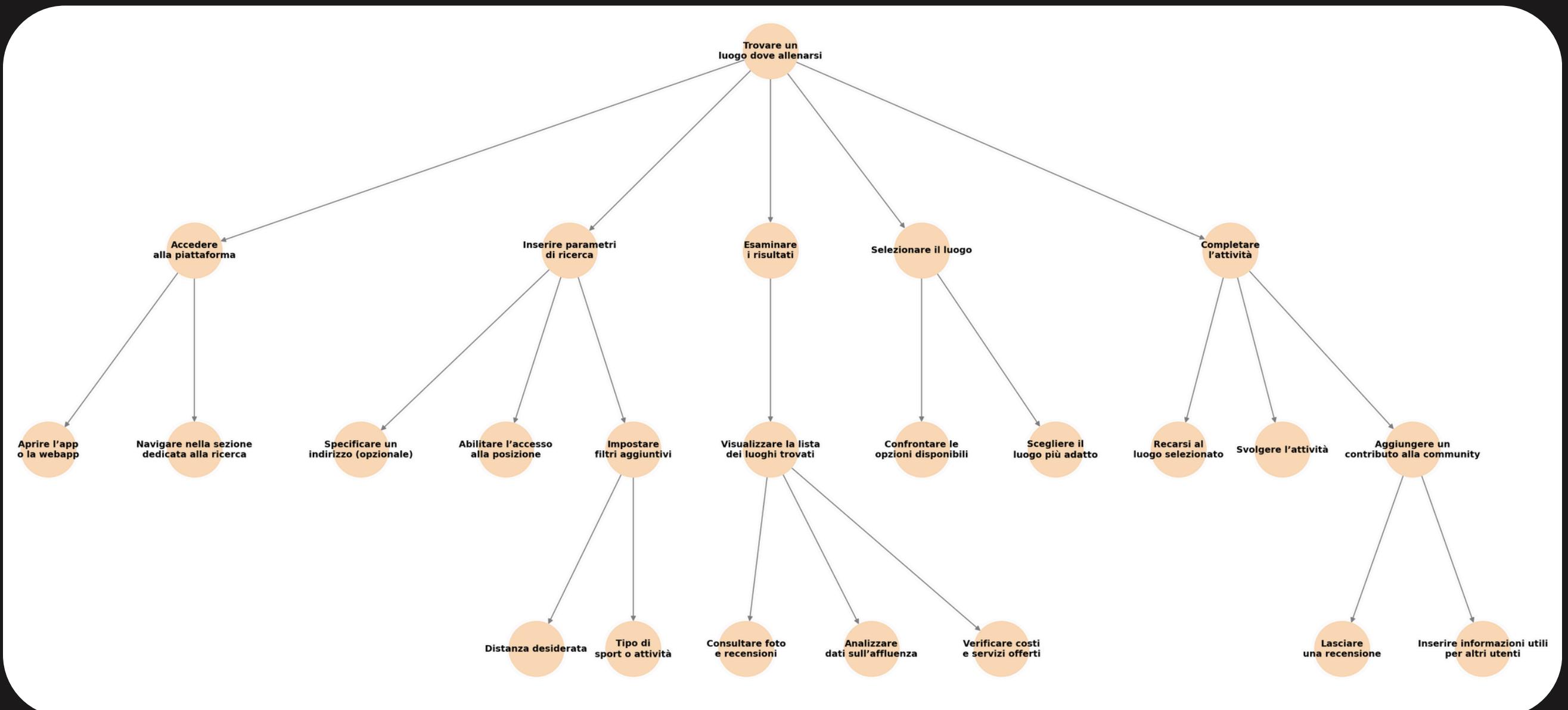
Trovare luoghi per allenarsi o giocare

Task Difficile - PowerUser

Questo task è inteso sia per utenti medi che per quelli esperti.

L'utente accede alla piattaforma, inserisce un indirizzo o usa la propria posizione, e applica filtri come distanza e tipo di sport. Visualizza una lista di luoghi con foto, recensioni, affluenza, costi e servizi. Dopo aver selezionato il luogo ideale, può svolgere l'attività e lasciare una recensione per aiutare altri utenti.

HIERARCHICAL TASK ANALYSIS



FASE DI PROTOTIPAZIONE

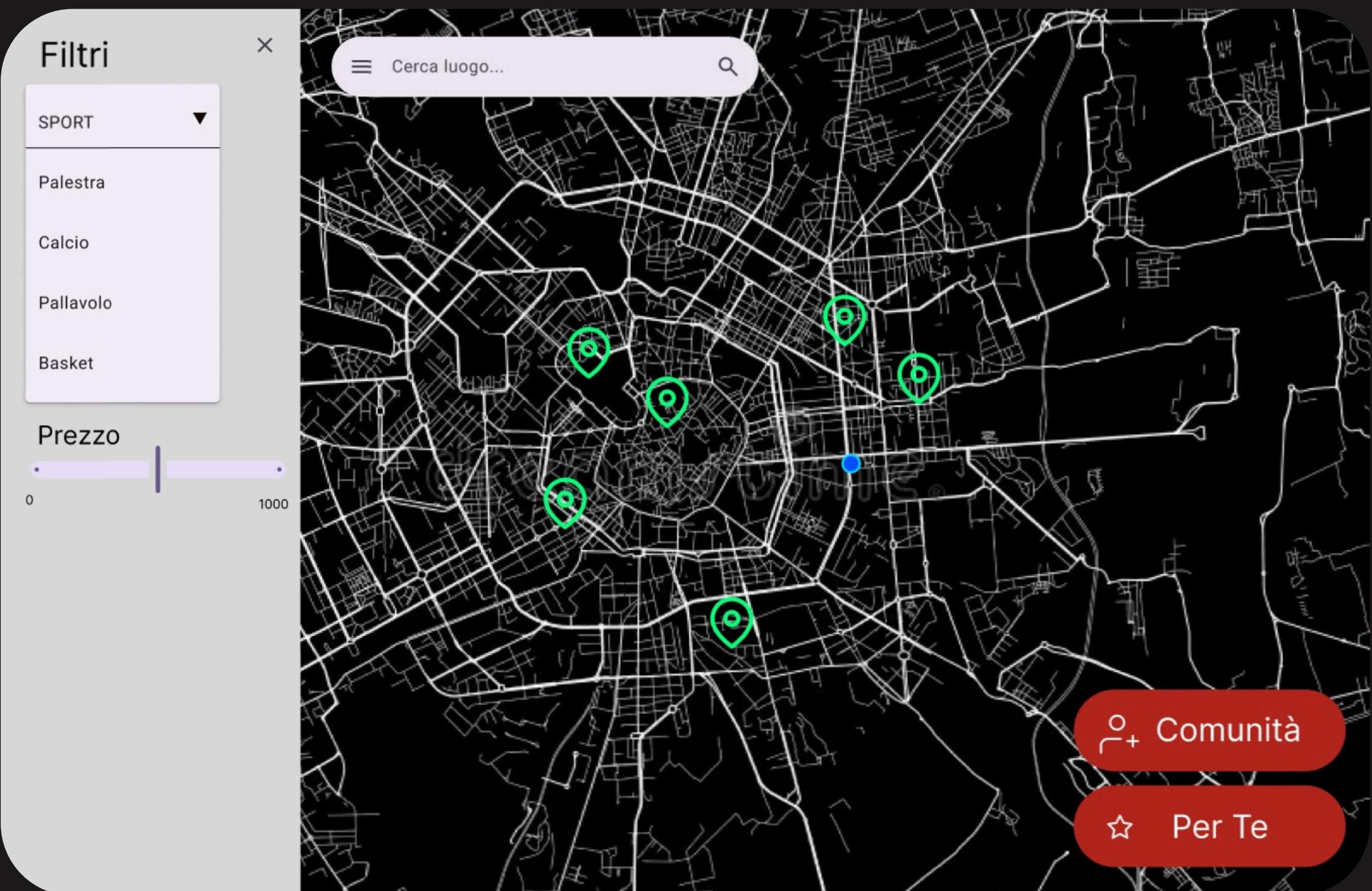
Abbiamo scelto 2 piattaforme per il progetto e ci siamo divisi in due gruppi.

Webapp: Permette di coprire più dispositivi in modo meno “specializzato”. (4 persone)

App Nativa SmartPhone: Scelta perché tutti hanno lo smartphone e si può realizzare un'app più unificata e potente, però riducendo il numero di dispositivi supportati. (3 persone)

Prototipo 1: Webapp

Il prototipo è stato realizzato cercando di mettere in evidenza le funzionalità che soddisfano i tre task selezionati. La schermata principale è composta da una mappa della città in cui viene mostrata la posizione attuale e i luoghi nelle vicinanze, filtrabili tramite un menù laterale. Dai bottoni sulla destra si può navigare nelle altre schermate.



Argonne

Parco pubblico

Servizi: campo da basket, ping-pong, calcio, corpo libero

Costi: gratis

Affluenza

| | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| | | | | | | | |
| lun | mar | mer | gio | ven | sab | dom | |

Recensioni

Mario: mi piace 5/5

Fabrizio: non mi piace 3/5

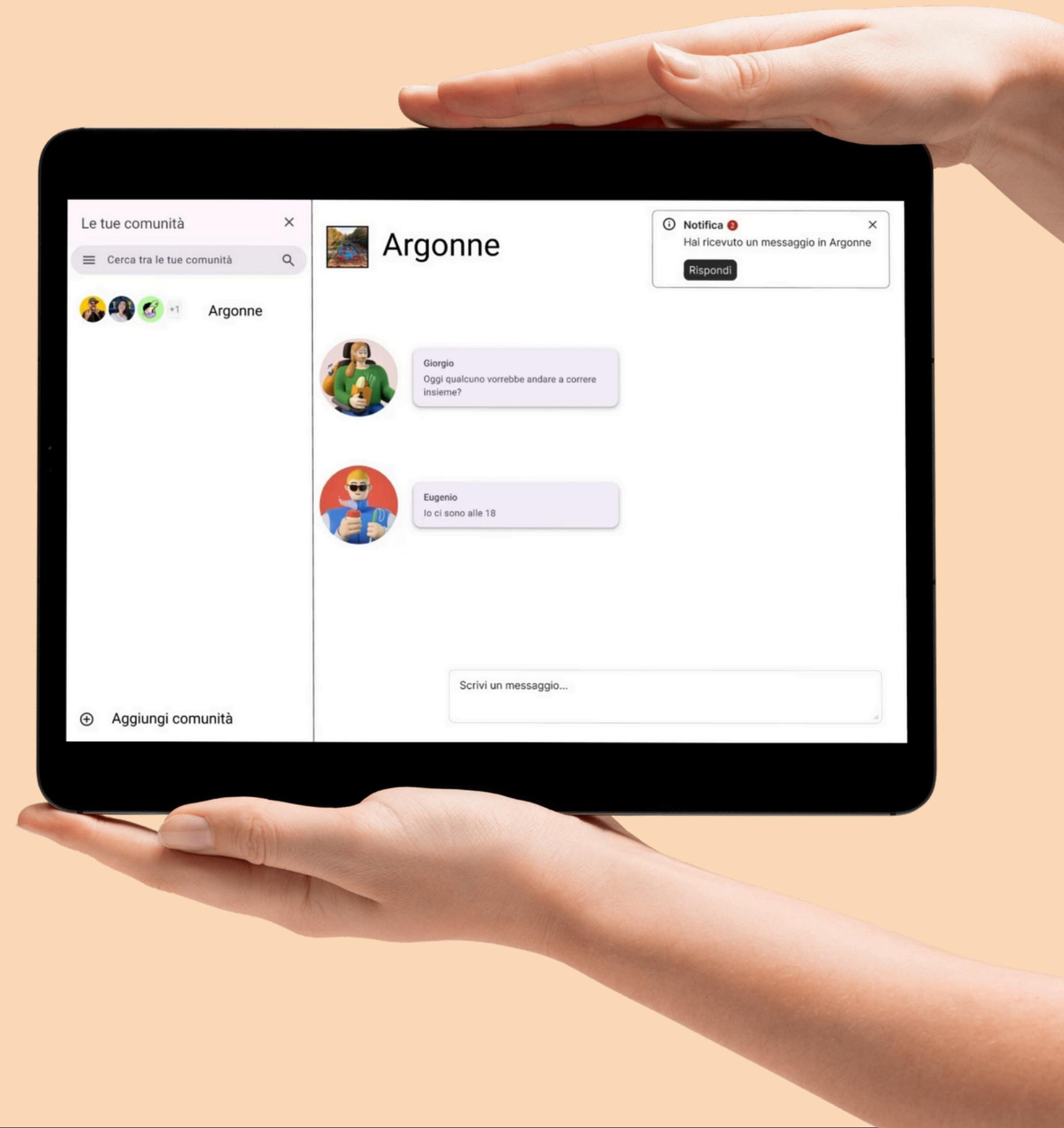
Eventi

Informazioni sui luoghi

Cercando e/o cliccando su un punto d'interesse si possono analizzare le informazioni principali su quel luogo, per esempio i servizi di cui dispone, gli eventuali costi di accesso o per frequentare determinati corsi, le recensioni degli altri utenti che hanno frequentato quel luogo, e infine poter esplorare gli eventi in quel luogo.

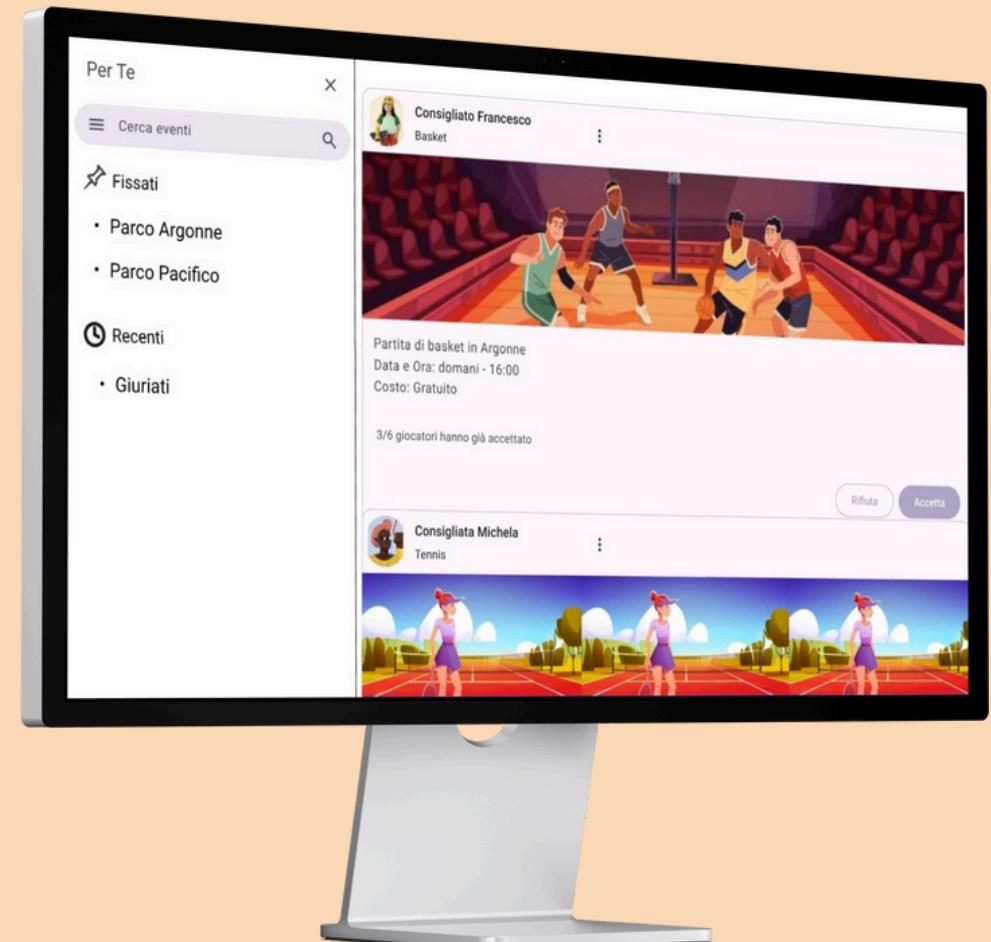
Community

Con il bottone “Comunità” si può accedere ai propri gruppi e le conversazioni con altri utenti. Questa funzionalità è molto utile per ottenere informazioni aggiuntive e per sentirsi parte di un vero e proprio gruppo di amici o di allenamento con cui organizzarsi per svolgere le stesse attività.



Eventi Consigliati

Con il bottone “Per Te” si possono cercare eventi, oppure analizzare quelli consigliati in base alle proprie abitudini. Queste attività possono essere eventi privati come partite di calcetto, sessioni di allenamento in palestra, o eventi pubblici come maratone o manifestazioni sportive.



Per Te

Cerca eventi

Fissati

- Parco Argonne
- Parco Pacifico

Recenti

- Giuriati

+

Crea Evento

Consigliato Francesco
Basket

Partita di basket in Argonne
Data e Ora: domani - 16:00
Costo: Gratuito

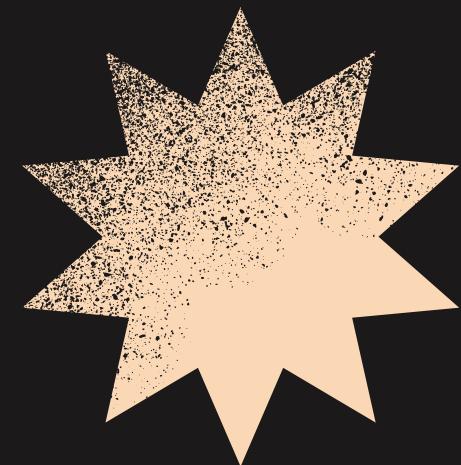
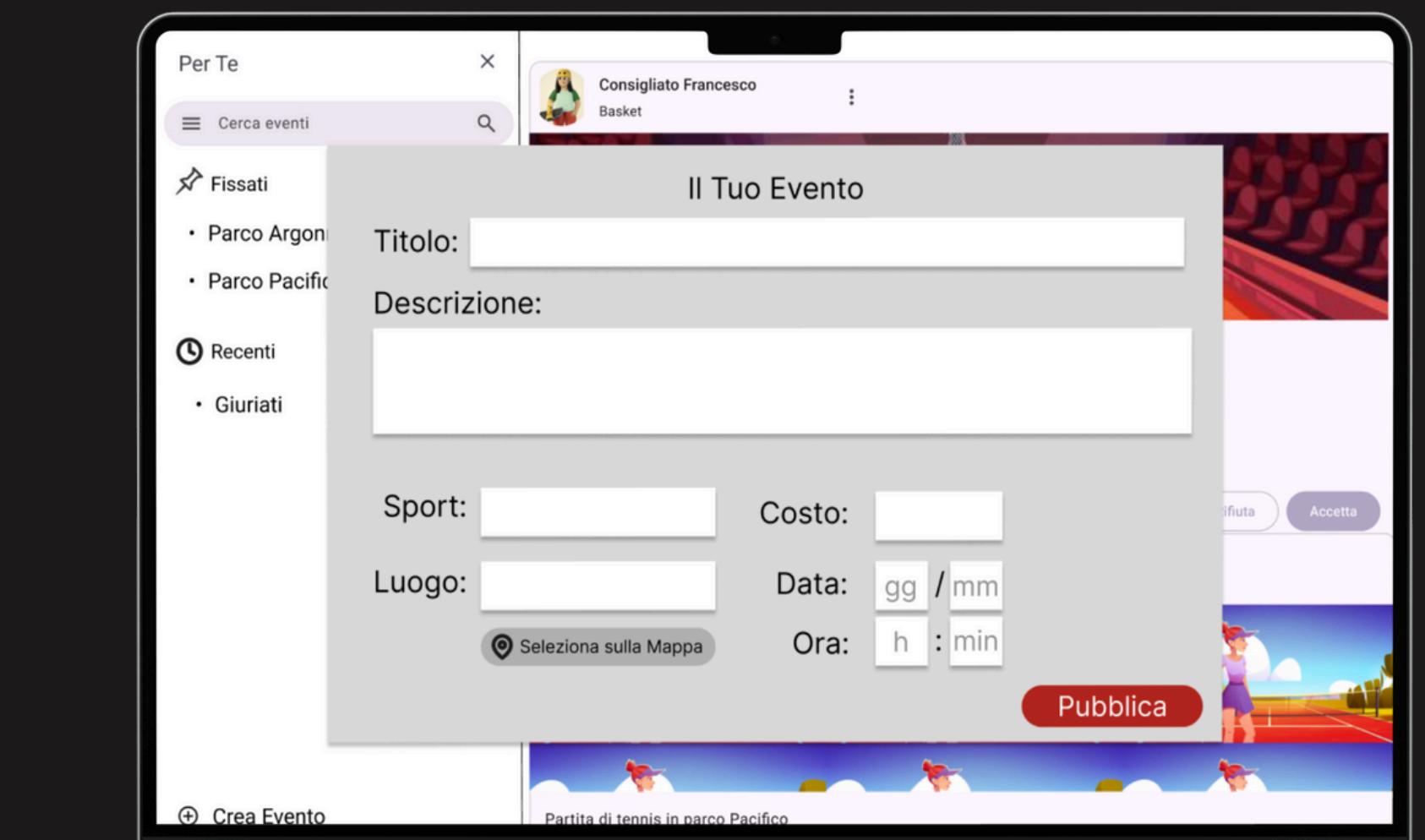
3/6 giocatori hanno già accettato

Consigliata Michela
Tennis

Partita di tennis in parco Pacifico
Data e Ora: 14 Febbraio - 11:00

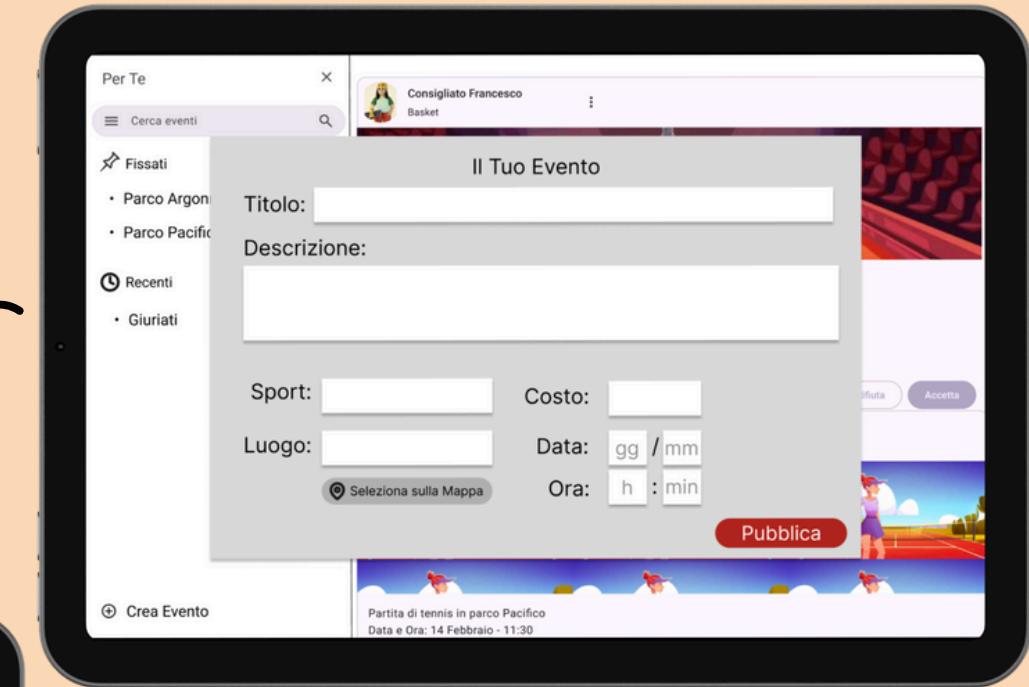
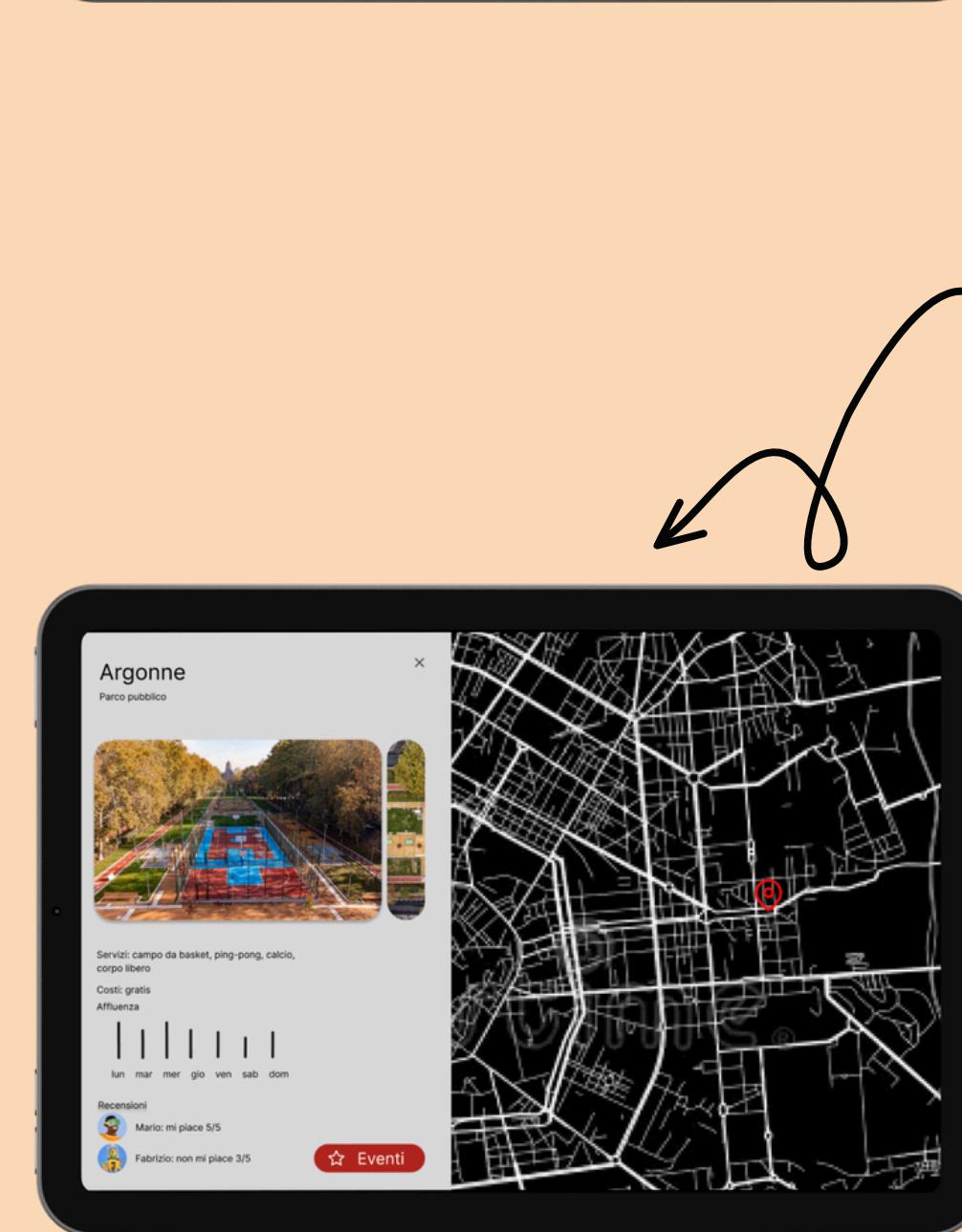
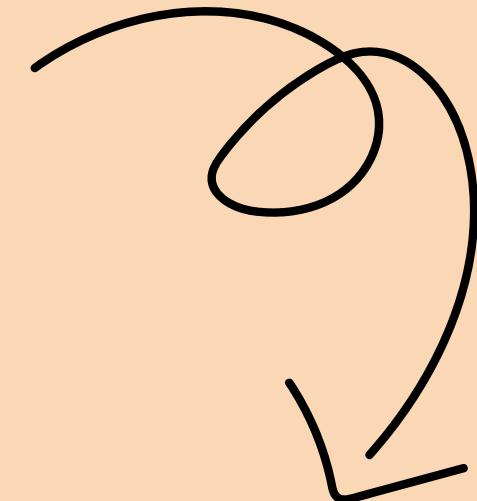
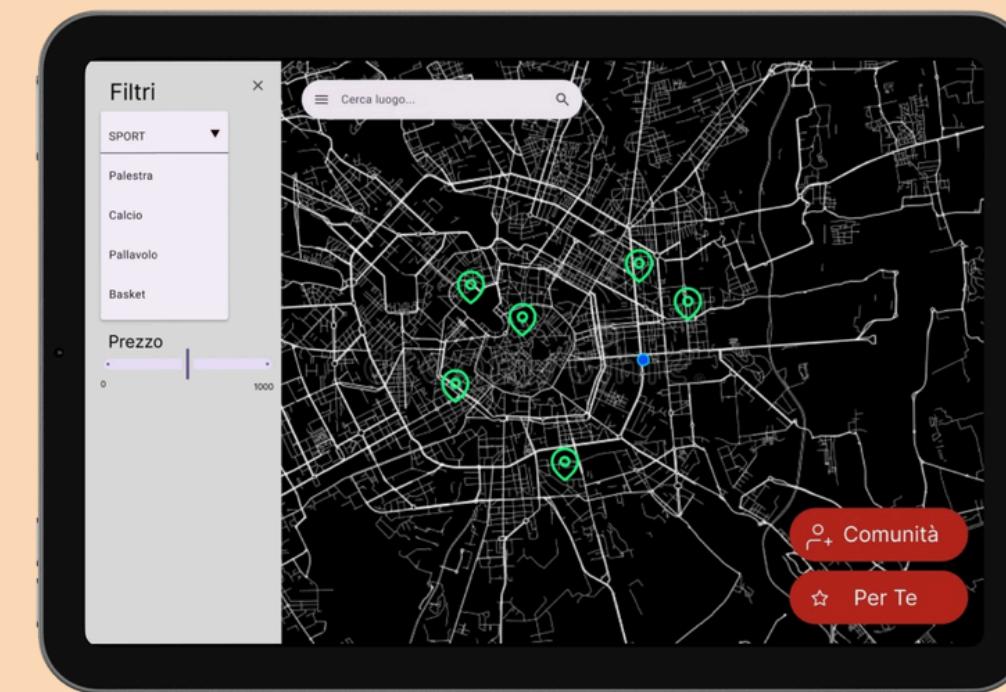
Creazione di un Evento

Cliccando su “Crea Evento” si può pubblicare un annuncio compilando i vari campi: Sport, Luogo e Costo, per esempio, facilitano la ricerca “filtrata” da parte degli utenti interessati all’evento, mentre Titolo e Descrizione permettono di aggiungere tutte le informazioni necessarie, come ad esempio il numero di giocatori richiesti o il livello di abilità consigliata.



Schermate e Storyboard

Il prototipo realizzato rappresenta come l'utente può approcciarsi al sito web per soddisfare tutti e tre i task presi in considerazione. Al contempo mostra come la storyboard da noi immaginata può realizzarsi: all'apertura compare la mappa, viene selezionata la location di "Argonne" per verificarne i servizi e passare alla pagina eventi, viene creato un annuncio.



Prototipo 2: App SmartPhone

Il prototipo è stato realizzato su Figma in bianco e nero. Alcuni degli asset sono stati realizzati in app esterne (ex Gimp).

Il flusso di schermate mostra come un'utente sceglie un luogo dove giocare, prima inserendo "cosa cerca" e poi inserendo qualche filtro per le proprie esigenze, in questo caso per organizzare una partita di pallavolo, per poi invitare 2 persone a giocare. Verrà quindi mostrato come una persona invia una "conferma di partecipazione" all'organizzatore. Su github è disponibile una versione "non scalata"



Storyboard

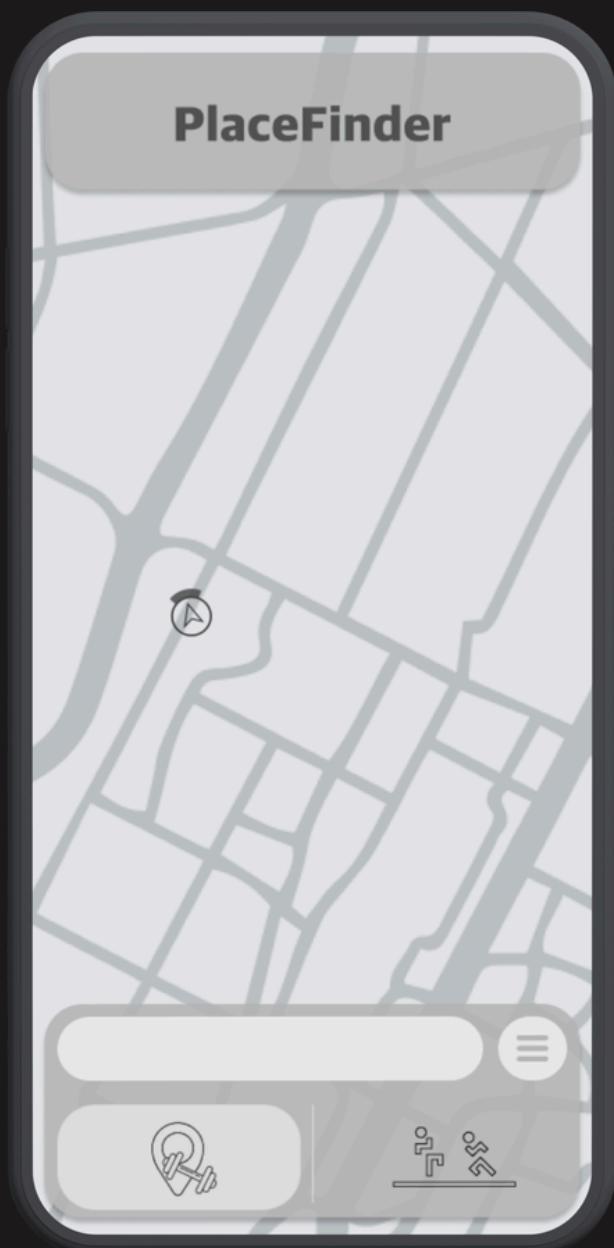
Storyboard Pt.2

Lo storyboard illustra la storia di una coppia di ragazzi che cercano un campo da volley per organizzare una partita con gli amici. Una volta arrivati, decidono di creare un evento per un piccolo torneo amichevole. Successivamente, altri ragazzi scoprono l'evento nella sezione community e confermano la loro partecipazione. La scena finale li mostra tutti insieme a giocare.



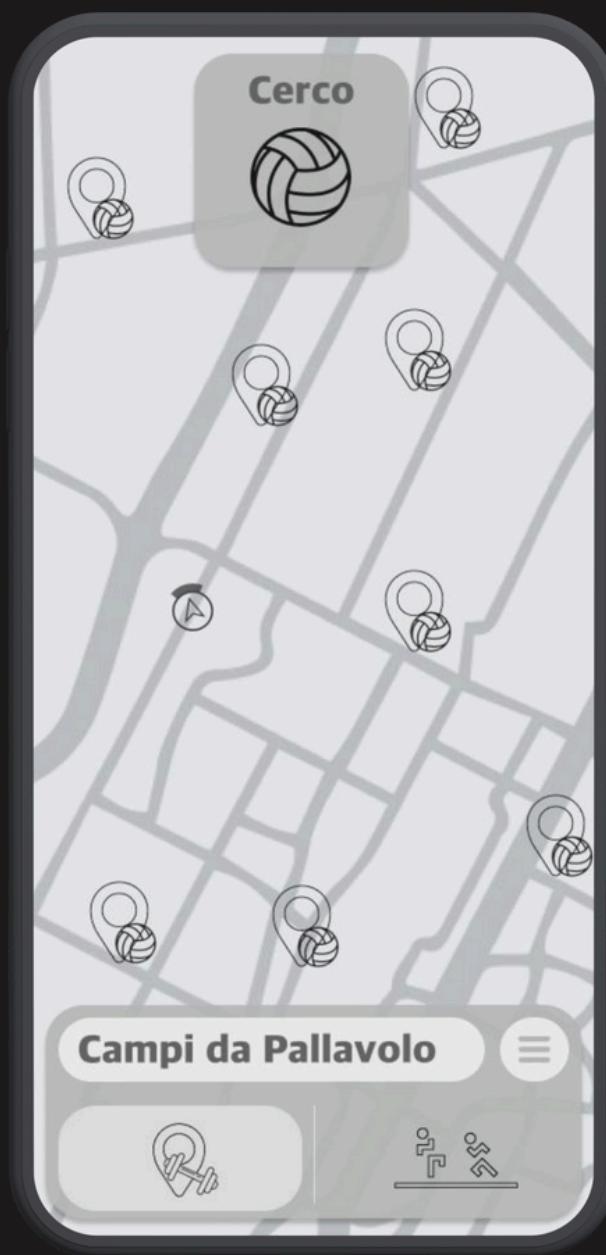
Ricerca del luogo

Schermata principale
"PlaceFinder"



1

Inserisco prima cosa
sto cercando



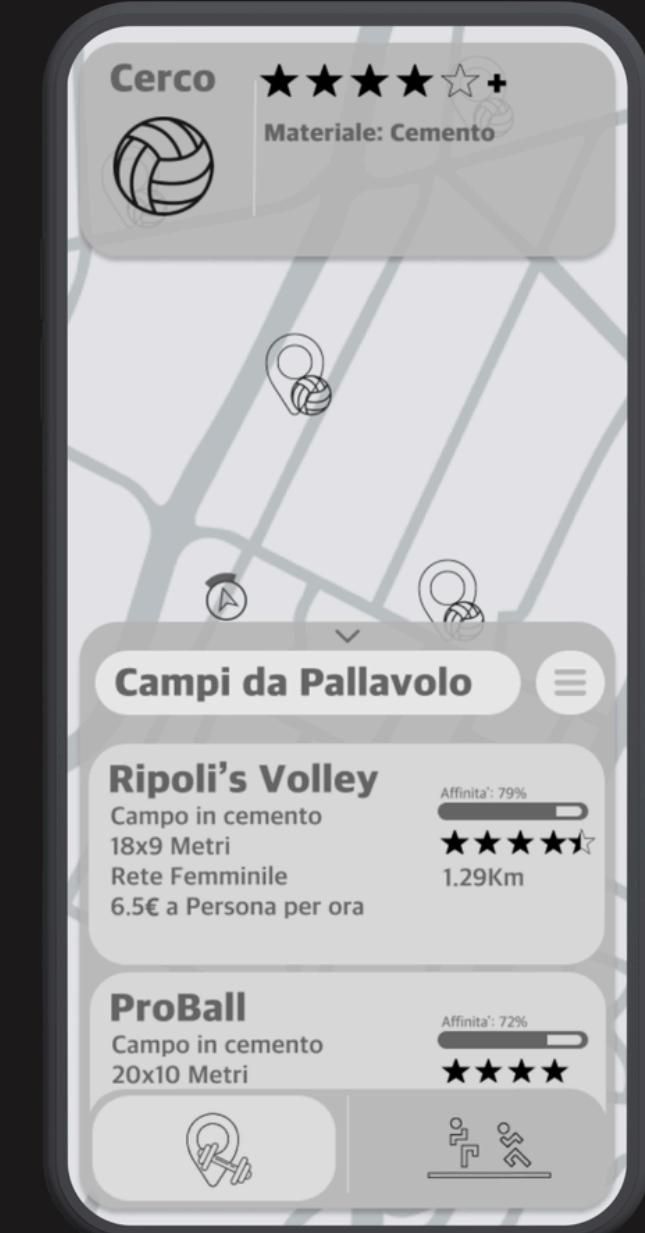
2

Rendo la mia ricerca
più specifica con i
filtri



3

Visualizzo le opzioni
mostrate per "affinità"
con i filtri inseriti



4

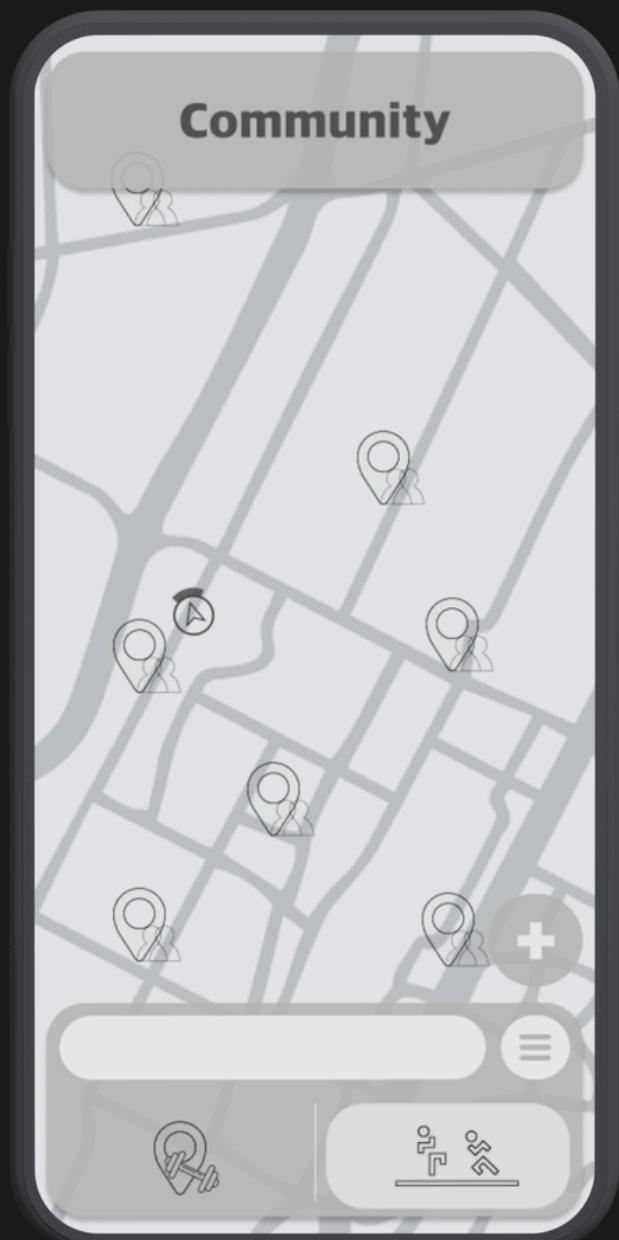
Visualizzo informazioni
più specifiche su un dato
luogo



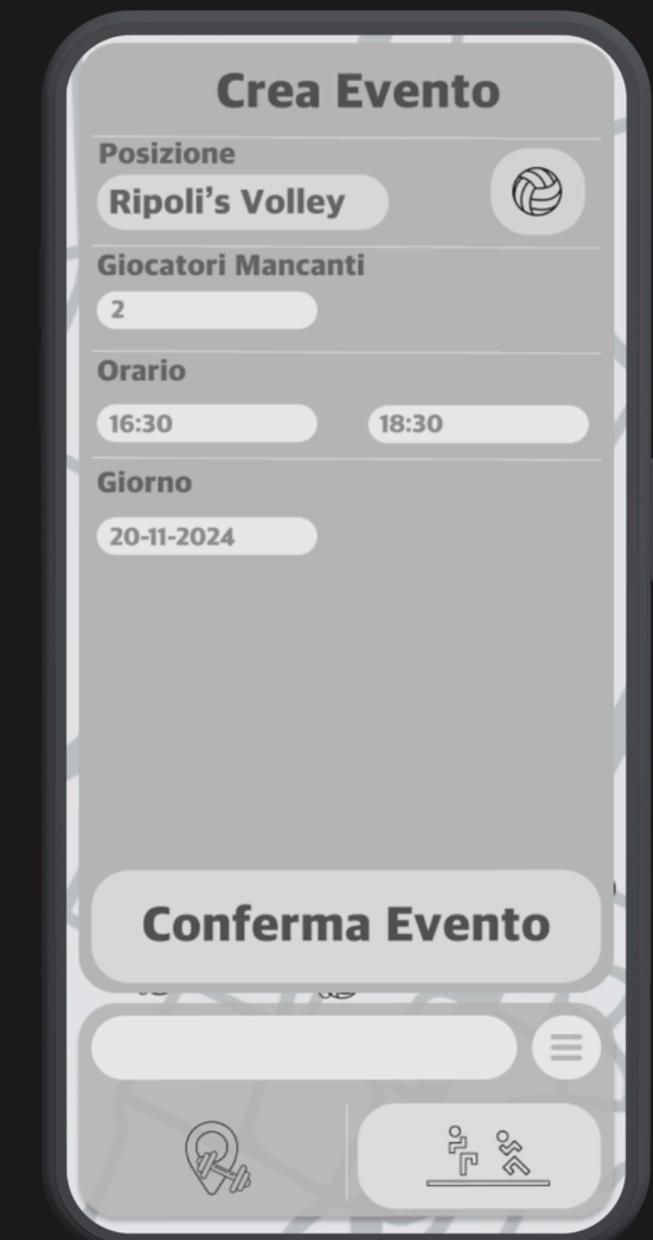
5

Invitare un giocatore ed accettare un invito

Schermata principale
“community”
Mostra tutte le ricerche
di giocatori



Premendo sul tasto “+”
si espande un menu che
permette di inserire dati
per avviare la ricerca di
persone



Inserisce i filtri e
visualizza
i vari eventi a cui
mancano
giocatori



Ne seleziona uno ed
invia
la conferma di
partecipazione.



Organizzatore

Giocatore

Schermate e Storyboard

Le schermate si collegavano direttamente alle vignette mostrate prima, coprendo così i task di cercare qualcuno con cui giocare ed il luogo.

L'ultimo task, essendo praticamente automatico, usa un approccio differente, ovvero inviare notifiche all'utente.

Una volta premute, si viene rimandati all'app, mostrando le info dedicate.



Scelta del Prototipo

01

Accessibile da più dispositivi

02

Interfaccia focalizzata sulla mappa, utile per trovare luoghi vicini e filtrare rapidamente.

03

Funzioni complete: informazioni dettagliate sui luoghi, eventi consigliati, creazione di eventi e integrazione con la community.

04

Esperienza user-friendly per compiti avanzati come la ricerca di eventi.

Prototipo 1

Pros Webbapp

01

Richiede una connessione costante per funzionare al meglio.

02

Non specializzata per dispositivi mobili, quindi l'esperienza può risultare meno fluida su smartphone.

03

Non utilizza funzionalità native avanzate dei dispositivi mobili.

Prototipo 1

Cons Webbapp

01

Ottimizzato per dispositivi mobili, con un'interfaccia semplice e veloce

02

Migliore usabilità per la gestione di community e inviti a eventi sportivi.

03

Funzionalità mirate e specifiche per l'organizzazione di attività e l'invio di notifiche.

04

Flussi rapidi per personalizzare ricerche e inviti.

Prototipo 2
Pros MobileApp

01

Supporto limitato a dispositivi mobili, non utilizzabile su desktop.

02

Potenziale necessità di sviluppo specifico per ogni sistema operativo.

03

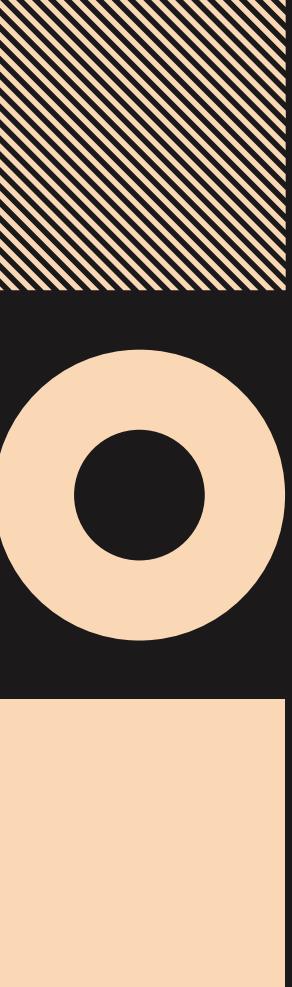
Esperienza ridotta per compiti complessi rispetto alla webapp.

Prototipo 2

Cons MobileApp

Confronto fra Prototipi

| CARATTERISTICHE | WEBAPP | MOBILE APP |
|-------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Accessibilità | Multi-dispositivo (desktop e mobile) | Solo dispositivi mobili |
| Interfaccia principale | Mappa e filtri per luoghi ed eventi | Flusso rapido per ricerche e inviti |
| Usabilità | Completa ma meno fluida su mobile | Semplice e ottimizzata per mobile |
| Community e Inviti | Integrazione moderata | Focalizzata su inviti e notifiche |
| Funzionalità avanzate | Ricca di opzioni e filtri | Limitata a task specifici |



Perché abbiamo scelto l'App Smartphone?

L'App Smartphone garantisce un'esperienza ottimizzata per dispositivi mobili, perfetta per utenti dinamici. Con flussi semplici e notifiche push, facilita l'organizzazione di eventi sportivi e inviti. La ricerca personalizzata e la gestione rapida delle attività rispondono alle esigenze di un pubblico mobile-first, offrendo una piattaforma veloce, intuitiva e mirata alla community.

Vantaggi principali



Usabilità mobile-first: Esperienza fluida e veloce.



Funzionalità mirate: Ricerca avanzata, inviti e notifiche.



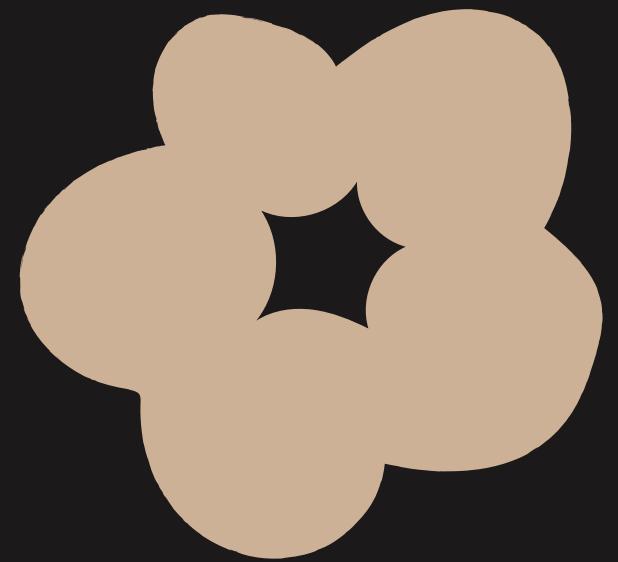
Community dinamica: Rafforzata dall'interazione immediata.



Evolutività: Facile integrazione di funzioni future come GPS e smartwatch.

Scelta strategica

L'App Smartphone risponde alle tendenze globali, combinando accesso rapido e personalizzazione con strumenti essenziali per l'organizzazione sportiva. Ideale per un pubblico giovane e attivo, punta su semplicità ed efficienza per migliorare la socialità e l'esperienza sportiva.



Porting di Feature

Abbiamo deciso di integrare due funzionalità chiave dal prototipo web all'app mobile:

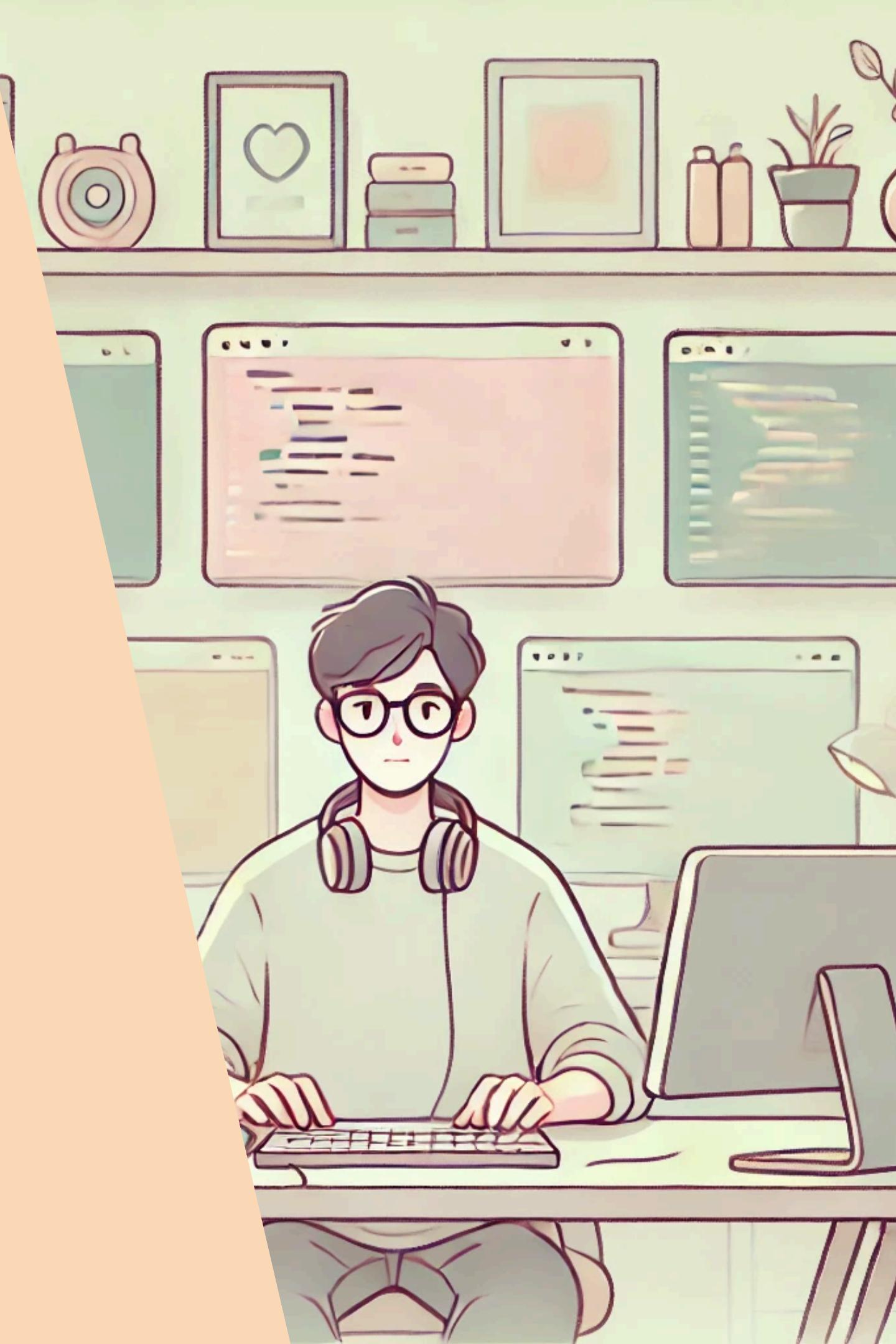
Partecipazioni confermate: Visualizzare il numero di utenti che hanno già accettato l'invito a un evento.

Tasso di affluenza: Mostrare la frequenza media di persone in un luogo specifico in base al giorno e all'ora.

Adattamento UI/UX

Modifiche necessarie per l'integrazione delle funzionalità

- Partecipazioni confermate: Creare elementi visivi compatti per mostrare i partecipanti confermati, posizionandoli nella schermata eventi.
- Tasso di affluenza: Progettare un grafico ottimizzato per lo schermo mobile, garantendo chiarezza e leggibilità.



Notifiche e Interazione



- Partecipazioni confermate:
Inviare notifiche push per aggiornamenti sugli eventi.
- Tasso di affluenza: Consentire avvisi basati su periodi di maggiore o minore affluenza.