

SPECIFICA PROTOTIPO SPORTPAL

SCELTA SISTEMA OPERATIVO:

Il prototipo è stato sviluppato su sistema operativo iOS utilizzando un iPhone 16 Pro Max, poiché la maggior parte dei membri del gruppo utilizza iOS o ha precedenti esperienze di sviluppo su questa piattaforma. Inoltre, il target di utenti è più familiare con l'ecosistema Apple.

SUDDIVISIONE E SPECIFICA AREE:

La nostra applicazione si articola in tre aree principali:

1.

"Luoghi": questa sezione consente agli utenti di cercare luoghi dove allenarsi. Appena selezionata, l'utente potrà visualizzare i luoghi circostanti alla sua geolocalizzazione, rappresentati da waypoint neri con a fianco un'icona simbolo dello sport a cui sono dedicati in modo da contraddistinguerli. L'area offre un sistema di filtraggio intuitivo, accessibile attraverso icone poste in alto sotto la barra di ricerca. Gli utenti possono così selezionare già lo sport di oppure utilizzare la barra di ricerca tradizionale e applicare successivamente i filtri, disponibili cliccando sull'icona del filtro in alto a destra. Premendo su un waypoint l'utente può vedere delle informazioni sintetiche sul luogo e ha la possibilità di approfondire premendo sopra il riquadro che le contiene. Nella pagina che compare ci sarà una descrizione più dettagliata con foto, indirizzo e analisi dell'affollamento, oltre alla possibilità di iniziare la navigazione verso quel luogo, chiamare in caso vi fosse un numero di telefono o condividere il link della pagina.

L'area è rappresentata da un'icona che combina un manubrio e un waypoint, simbolo comune per le funzionalità di mappatura.

2.

"Comunità": questa sezione permette agli utenti di creare o cercare eventi per praticare sport in gruppo. Si suddivide in tre sotto-aree:

○

"Cerca": consente di cercare eventi organizzati da altri utenti o selezionarne uno suggerito dalla piattaforma. Ogni evento include una descrizione dettagliata fornita dall'organizzatore e tre pulsanti: per visualizzare il luogo su una mappa, condividere l'evento o inviare una

richiesta di partecipazione.

- **"Partecipazioni"**: qui l'utente può gestire gli eventi a cui ha fatto richiesta di partecipazione. Ogni evento è descritto in modo analogo alla sezione "Cerca", ma include anche l'opzione per ritirare la propria partecipazione e accedere a una chat di gruppo con gli altri partecipanti tramite un sistema di messaggistica integrato.
- **"Ricerche"**: dedicata agli utenti che vogliono organizzare e gestire partite. Attraverso il riquadro "Crea richiesta giocatori", è possibile accedere a una pagina per inserire i dettagli dell'evento, che saranno poi visibili ad altri utenti interessati. Gli eventi creati sono visualizzabili in questa sezione, dove è possibile gestire le richieste di partecipazione (accettandole o rifiutandole), annullare eventi e accedere alla chat di gruppo per comunicare con i partecipanti.

Questa area è rappresentata da un'icona raffigurante figure stilizzate di più persone, a indicare il carattere sociale della funzione.

3. **"La tua pagina"**: in questa sezione l'utente può gestire il proprio profilo, modificare le impostazioni generali e accedere rapidamente alle funzionalità di partecipazione o creazione di eventi. Sono presenti suggerimenti su nuovi luoghi per l'allenamento e una lista di quelli già visitati, che vengono analizzati per personalizzare ulteriormente i suggerimenti.

L'area è rappresentata da un'icona con un uomo stilizzato.

INTERAZIONI AVVIATE DALL'APPLICAZIONE ALL'UTENTE:

L'applicazione interagisce con l'utente in tre occasioni principali:

1. L'utente riceve una notifica di promemoria per un evento al quale deve partecipare. Se il dispositivo lo supporta, viene attivata la Dynamic Island; in alternativa, viene mostrata una semplice notifica. Cliccando sul promemoria l'utente verrà reindirizzato alla sezione "Partecipazioni" dell'area "Comunità".
2. L'utente riceve una notifica con suggerimenti su nuovi luoghi per l'allenamento. Cliccando su di essa, viene reindirizzato alla pagina "Luoghi per te", che è accessibile anche all'interno della sezione "La tua pagina".
3. Quando l'utente utilizza l'applicazione, può ricevere un messaggio che lo invita a valutare la propria esperienza dopo essersi allenato in un luogo suggerito dalla piattaforma. Il messaggio propone due opzioni: selezionando "Più

tardi", l'utente potrà lasciare una recensione in un momento successivo; scegliendo invece "Certo", verrà reindirizzato a una pagina dedicata, dove potrà assegnare un voto da 1 a 5 stelle e aggiungere informazioni utili per altri utenti, con la possibilità di allegare immagini.

SCELTE STILISTICHE:

La nostra applicazione presenta le caratteristiche grafiche il più possibili adattate allo standard del sistema operativo iOS.

Utilizza un tema chiaro e minimalista con colori principali il bianco e il nero e dettagli rossi e blu per dare un feedback visuale aggiuntivo agli utenti.