

# Documento di descrizione per i valutatori esterni

## Introduzione

Questo documento ha lo scopo di fornire tutte le informazioni necessarie per condurre la valutazione euristica del prototipo di SportPal

---

## Descrizione del prototipo

Il **goal** dell'applicazione è consentire agli utenti di trovare luoghi dove allenarsi che soddisfino parametri specifici per i singoli sport (ex. il tipo di superficie del campo e l'altezza della rete se si parla di pallavolo). Inoltre è presente la funzione "companion" per care e unirsi a partite nella propria area geografica.

Le **funzioni principali** sono:

1. **Ricerca dei luoghi di allenamento**, gli utenti possono filtrare i luoghi in base alle loro esigenze specifiche, come tipo di sport e caratteristiche tecniche dell'impianto
  2. **Community ed eventi**, gli utenti possono creare e unirsi a partite ed ad attività nei dintorni
- 

## Utenti target

L'applicazione è pensata per utenti giovani nella **fascia** 18-40 anni, in quanto questa è la fascia della popolazione tendenzialmente più attiva dal punto di vista sportivo tuttavia questa non è una "*conditio sine qua non*" al corretto funzionamento dell'app. **L'esigenza degli utenti** che vogliamo andare ad incontrare è la realizzazione di uno strumento che semplifichi e specializzi la ricerca di luoghi adatti all'attività fisica individuale e alla ricerca e creazione di sessioni di allenamento/gioco di gruppo

---

## Contesto d'uso

L'applicazione avrà come **ambiente di utilizzo** principale la pianificazione e l'organizzazione delle routine di allenamento. Potrà essere usata sia in movimento per ottenere informazioni rapide sul luogo designato sia da casa per ricercare e organizzarsi.

Uno **scenario di uso tipico** può essere:

1. Un utente vuole trovare un campo di calcio vicino a casa con determinate caratteristiche (ex. erba sintetica o illuminazione notturna)
  2. L'utente desidera unirsi a una partita già organizzata nella sua area.
  3. L'utente vuole creare un nuovo evento sportivo e apre altri utenti la possibilità di unirsi
- 

## Task per la valutazione

I task che permettono all'utente di usare l'app sono divisi in X flussi di attività:

1. **SingUp**
  - a. Inserire le generalità
  - b. Inserire le informazioni specifiche sulle abitudini sportive

## **2. Luoghi per te:**

- a. Dalla schermata “Luoghi” è possibile scorrere sulla mappa e vedere tutti i Point Of Interest (POI) presenti sulla mappa
  - i. È possibile filtrare per sport coi filtri preimpostati sotto la barra di ricerca o usare la stessa per ridurre il numero di POI presenti sulla mappa
  - ii. Una volta selezionata l'attività che si desidera svolgere è possibile usare nuovi filtri sempre presenti sotto la barra di attività (per esempio Aperto Ora)
  - iii. Premendo sull'icona dei filtri accanto alla barra di ricerca si accede ai “Power Filters” che sbloccano filtri specifici per lo sport selezionato (per esempio parlando di Pallavolo il tipo di rete o il materiale del suolo)
- b. Nella schermata “Luoghi” verranno mostrare notifiche interne che suggeriscono attività all'utente
  - i. Vengono mostrati i luoghi che il software ritiene più pertinenti per l'utente
  - ii. È possibile navigare verso un luogo o condividerlo con amici
  - iii. Sono visibili le recensioni dei top contributor
  - iv. Se l'utente ritiene suggerimenti poco coerenti col suo profilo può compilare un form per migliorare la sua profilazione

## **3. Comunità:**

- a. Schermata “Cerca”:
  - i. Mostra la lista di eventi pubblicati da utenti verificati vicino a te
  - ii. È possibile visualizzare tramite “Visualizza” l'evento sulla mappa
  - iii. È possibile condividere l'attività
  - iv. È possibile partecipare all'attività
  - v. “Crea richiesta giocatori”
    - 1. Se si è utenti verificati è possibile creare un'inserzione di un evento
    - 2. Una volta compilato il form l'evento apparirà nella lista e in quanto "proprietari" possiamo accedere alla sezione Ricerche che ci permette di gestire la schermata.
- b. Schermata “Partecipazioni”:
  - i. Qui sono visibili le attività a cui ci si è iscritti
  - ii. Si può aprire la chat dell'attività
  - iii. Ci si può ritirare
  - iv. Si può condividere/visualizzare le informazioni
- c. Schermata “Ricerche”:
  - i. Qui sono visibili le informazioni dell'evento creato dall'utente
  - ii. È possibile accettare o rifiutare partecipanti basandosi su delle informazioni raccolte dai partecipanti delle scorse attività che hanno recensito l'utente
  - iii. È possibile aprire la chat dei partecipanti
  - iv. È possibile Annullare la ricerca

## **4. La tua pagina:**

- a. Da qui è possibile accedere alle impostazioni dell'applicazione
- b. È possibile vedere le informazioni che l'app sa su di te e modificarle di conseguenza
  - i. È possibile modificare i luoghi che SportPal ha salvato
  - ii. È possibile visualizzare e modificare i dati generali del profilo
- c. È possibile accedere alla schermate "Partecipazioni" e "Ricerche" senza seguire il loro flow naturale per gestire più velocemente la sezione Comunità

#### **5. Live Activity (Notifica di attività)**

- a. Aprire l'app tramite la notifica nella schermata "Partecipazioni"
  - i. Segue il flow 3.b "Partecipazioni"

#### **6. Recensioni:**

- a. Dopo essersi allenati in un nuovo luogo aprendo l'app verrà mostrata una schermata che chiede di recensire il luogo:
  - i. Qui si apre un form in cui è possibile caricare foto, una valutazione in stelle, l'orario in cui si ha visitato e si chiede se il posto era affollato e se era come descritto.
- b. Dopo che l'attività è terminata viene chiesto all'utente se un altro giocatore si è "comportato bene" o ha avuto atteggiamenti non consoni.

---

## **Limitazioni del prototipo**

Alcuni edge cases, per esempio la recensione degli utenti (*iPhone 130*), necessitano di un potere espressivo più forte di quello che FIGMA permette, nel caso specifico non abbiamo modo di capire quando un'attività è effettivamente terminata, per questo per poter poter visualizzare queste schermate è necessario accedere direttamente dalla schermata nella visione generale del prototipo

Il prototipo presenta anche alcune limitazione date dal fatto che non ha capacità di scrittura e lettura, perciò alcuni casi particolari producono risultati indesiderati, come per esempio accedere alla schermata principale dopo aver inserito un evento porterà alla cancellazione dello stesso in quanto non abbiamo modo di tenerne traccia.

---

## **Link al sito del progetto**

La pagina web del progetto è hostata su [QUI](#)