

# TASK SOCIALE

Richiede la collaborazione tra 2 enti (chi invita e chi approfitta dell'invito).

Le seguenti specifiche si basano secondo l'esempio in cui un ente (l'organizzatore) voglia invitare un altro ente (il partecipante, sconosciuto all'organizzatore).

L'ente può essere una persona come una squadra intera.

**COSA DEVE FARE CHI VUOLE INVITARE:** Ci basiamo sempre centrando la "mappa", dove chi vuole invitare imposta un evento (Centrato sul luogo in cui verrà svolta l'attività). Imposta l'orario e quante persone sono richieste, oltre all'attività svolta (non sempre sottointesa nei centri sportivi).

Quando qualcuno accetterà, verrà inviata una notifica con i contatti per quella persona/e (o eventualmente una chat direttamente nel servizio per evitare di dare informazioni private), in caso fosse necessario comunicarle qualcosa.

In caso potrebbe essere necessaria una seconda conferma da chi crea l'evento per far accedere qualcuno.

**COSA DEVE FARE CHI VUOLE PARTECIPARE:** In caso ci fosse una persona che ha tempo libero e vorrebbe allenarsi/giocare con altre persone, accede al servizio e verifica immediatamente sulla mappa e vede delle sorta di "waypoint temporanei" (magari con l'icona dell'attività per dare un'idea più veloce), sulla quale preme e vengono mostrate più info, oltre all'orario e persone mancanti. Preme quindi un pulsante dove lui si impegna a partecipare all'attività, e verranno inviate automaticamente le informazioni a chi organizza l'evento. Gli arriverà quindi una risposta di "accettazione" da parte dell'organizzatore.

## PUNTI DI FORZA:

Rende molto veloce ed intuitivo partecipare alle attività e creare delle "lobby", come una sorta di metodo "tried and true" basato sui videogiochi online.

Siccome è basato su una mappa, è facile trovare luoghi vicini, rendendo l'organizzazione semplice.

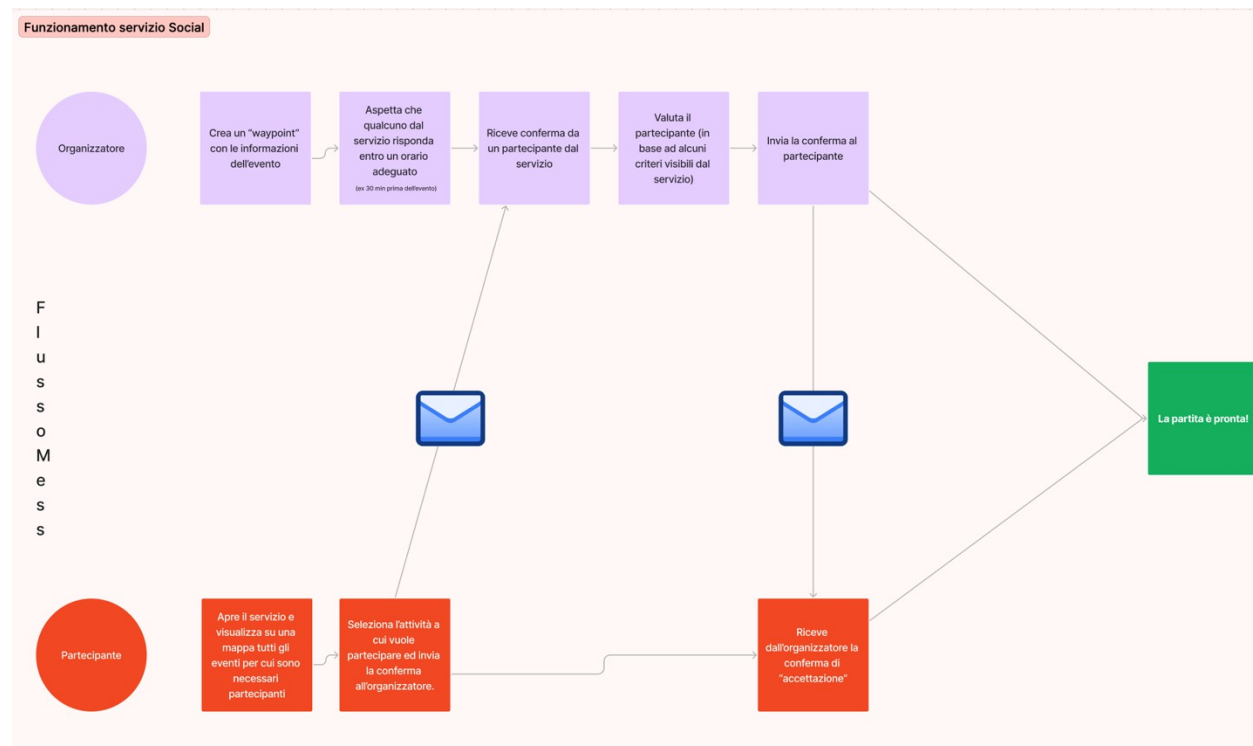
Creerebbe nuovi canali dedicati allo sport, in cui è possibile mantenere la privacy fino all'effettivamente accettazione/creazione dell'evento. Non è necessario iscriversi a gruppi, controllare bacheche o altro.

### PUNTI DI DEBOLEZZA:

La presenza di troll, ambo le parti, porterebbe disagi. È possibile correggere questo problema introducendo una sorta di "score" di affidabilità delle persone (o eventualmente squadre), in modo che chi si sia comportato in modo scorretto possa essere segnalato.

In caso di una città particolarmente popolosa, è possibile che la mappa diventi confusa e poco leggibile. Saranno quindi necessari dei filtri.

L'organizzazione, nel caso siano necessari più partecipanti può essere complessa, perché si aggiunge un punto "di fallimento" per ogni persona da coinvolgere.



## **CONCLUSIONI**

E' un sistema più idoneo a trovare poche persone mancanti per le partite (ex 2-3 persone a calcetto, 2 giocatori a pallavolo, qualcuno con cui correre), o intere squadre complete (in modo che vi siano solamente 2 enti "uniti" come enti).

Permette un approccio molto veloce, rimuovendo quelle che sono molte formalità presenti oggi (cercare gruppi, sperare di trovare persone libere sul momento etc)

## FUMETTI





