**Applicazioni per dispositivi mobili**

**course**

**a.y. 2016/2017**

**TeachTime**

**Design documentation[[1]](#footnote-1),[[2]](#footnote-2)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Team Members[[3]](#footnote-3)** | | |
| **Name** | **Student Number** | **E-mail address** |
| **Davide Iacobelli** | *237232* | [davide.iacobelli@student.univaq.it](mailto:davide.iacobelli@student.univaq.it) |
| Andrea Perna | *236122* | *andreaperna24@gmail.com* |
| Manuel Di Pietro | *239017* | [manuel.dipietro@student.univaq.it](mailto:manuel.dipietro@student.univaq.it) |
| Luca Balestrieri | *236800* | [luca.balestrieri@student.univaq.it](mailto:luca.balestrieri@student.univaq.it) |

Strategy

# Product Overview

TeachTime nasce con l’idea di creare una community che permetta di offrire e ricevere ripetizioni in modo semplice, veloce ed economico.

Ogni utente può, attraverso l’applicazione, cercare il Tutor ideale per le proprie esigenze o diventare egli stesso un Tutor, inserendo un annuncio per offrire ripetizioni, ricevendo feedback dagli studenti che ne usufruiranno.

Gli annunci indicano tutti i dettagli necessari a ricevere la ripetizione, permettendo agli studenti di filtrare la ricerca del proprio Tutor ideale basandosi su parametri come la materia, l’argomento specifico, il prezzo, la distanza dalla propria posizione, ecc.

Ogni utente che desidera offire ripetizioni ha un profilo personalizzabile, in cui è possibile impostare i titoli di studio conseguiti e aggiungere le proprie competenze. Queste indicazioni, insieme ai feedback raccolti, permettono di fornire informazioni più dettagliate e specifiche allo studente, in modo da agevolare la ricerca del profilo più adatto che egli desidera avere come Tutor.

# Competitors

L’unico Competitor degno di nota rilevato è TenBuilders.

Si tratta di un’app che permette di inserire annunci per offrire ripetizioni, ma rispetto alla nostra idea ha delle differenze sostanziali, che in alcuni casi reputiamo molto limitative. Innanzitutto il servizio offerto è ristretto soltanto ad un numero finito di città (per ora Milano, Roma e Firenze), mentre la nostra app sarà fruibile in tutto il territorio nazionale. La differenza sostanziale sta però nel metodo di selezione dei Tutor. Infatti, mentre la nostra idea prevede che chiunque possa diventare Tutor, senza limitazioni di età o curriculum, in TenBuilders viene effettuata una selezione per colloquio (che causa inoltre la restrizione di località disponibili), che si allontana fortemente dalla nostra idea di community. Noi infatti puntiamo a creare una rete in cui la valutazione dei Tutor venga lasciata allo studente stesso, sfruttando un sistema di feedback. Inoltre, per essere selezionati in TenBuilders è strettamente necessario essere studenti universitari, mentre in TeachTime anche un autodidatta o uno studente di livello medio superiore potrà senza problemi improvvisarsi Tutor. Tutto ciò può causare, a nostro parere, una forte perdita di interesse da parte di potenziali Tutor, che magari vorrebbero usufruire del servizio in modo semplice e veloce.

Un’altra differenza si presenta nelle materie messe a disposizione per le ripetizioni, le quali sono rivolte solo ad un ambito scolastico (es: Matematica,Fisica,Scienze,…), mentre in TeachTime ogni Tutor ha la possibilità di offrire ripetizioni per ogni livello e con la possibilità di specificare con maggior chiarezza l’argomento su cui viene offerta la ripetizione (es: Analisi 1, Matematica livello medio-superiore,…).

# User Research

Describe the NEEDS that you want to fill with your app

Describe the main GOALS your app allows users to achieve (risparmi e visibilità)

NEEDS:

Chiunque ha bisogno di ricevere ripetizioni ha dovuto finora affidarsi al passaparola o alla consultazione di bacheche universitarie e quant’altro, senza poter usufruire di un sistema che lo faciliti in questa azione, avendo dunque minor scelta e dovendo accettare costi spesso eccessivi.

Inoltre, ogni Tutor ha la necessità di avere maggior visibilità possibile per ampliare la propria “cerchia” di allievi, in modo da poter trarre un maggior riscontro economico da tale attività.

GOALS:

TeachTime si sostituisce ai meccanismi sopra descritti, permettendo a chiunque di cercare e contattare in modo rapido ed efficace la persona più adatta alle proprie esigenze, con la possibilità di accedere a questo servizio in modo più economico, grazie alla maggior concorrenza tra Tutor e alla formazione di questi, che non devono necessariamente essere professionisti.

Inoltre permette ad ogni Tutor di avere maggior visibilità sfruttando la nostra community e di conseguenza di aumentare il guadagno ottenuto attraverso tale attività.

# Personas





Scope

**Features**

Provide a list of all the features of your app.

* Registrarsi ed effettuare il login
* Recuperare la password
* Filtrare la ricerca della ripetizione
* Visualizzare la bacheca con la lista dei Tutor che offrono ripetizioni
* Visualizzare il profilo il dettaglio della ripetizione
* Prenotare una ripetizione
* Visualizzare la lista delle ripetizioni ricevute per le quali non è stato rilasciato ancora un feedback
* Rilasciare un feedback
* Visualizzare il proprio profilo
* Modificare le informazioni personali presenti nel proprio profilo
* Modificare gli annunci inseriti
* Inserire annuncio per offrire una ripetizione

**Scenarios**

It is a short, simple narrative describing how a persona might go about trying to fulfill one of those user needs. By imagining the process our users might go through, we can come up with potential requirements to help meet their needs.

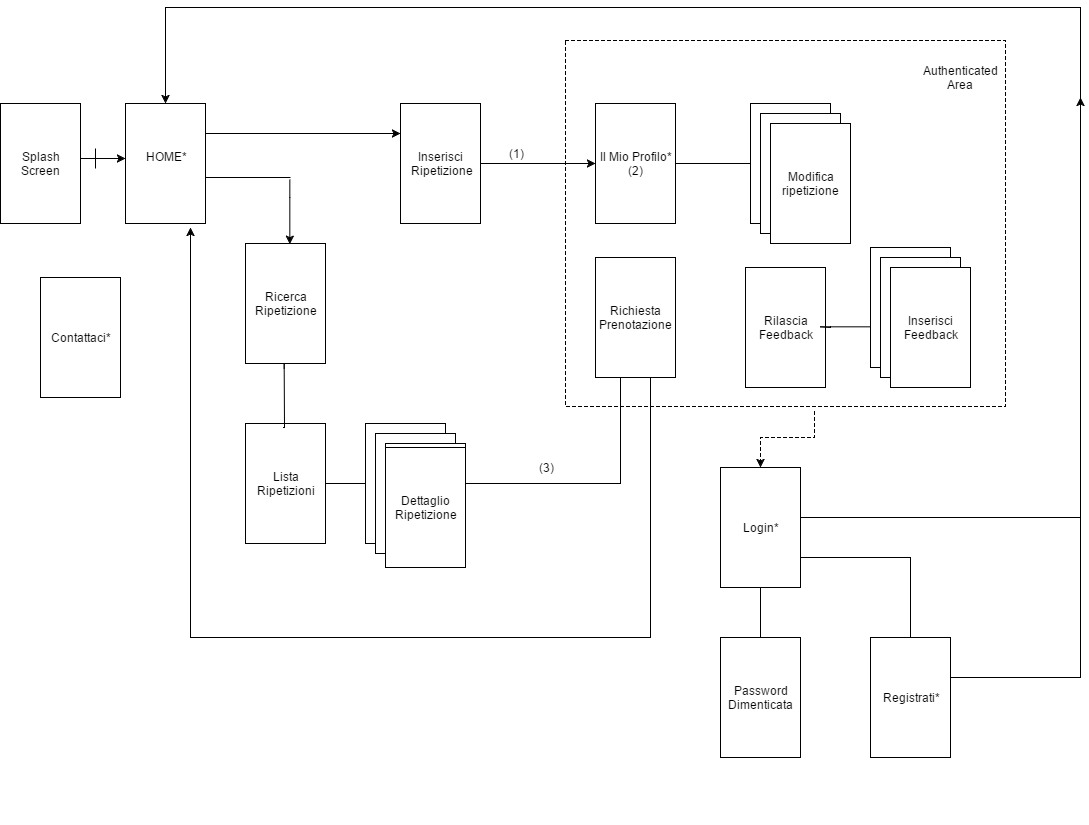
Marco ha difficoltà a superare l’esame di Analisi Matematica e, essendo uno studente fuori sede, non sa chi contattare per ricevere aiuto nello studio. Prova allora a cercare qualche annuncio su una bacheca universitaria, ma non avendo informazioni dettagliate sulla persona e sui prezzi non sa cosa fare. Decide allora di provare ad utilizzare TeachTime e tramite l’app effettua una rapida ricerca dei Tutor disponibili che soddisfino le sue necessità. Le informazioni dettagliate disponibili e i feedback rilasciati da altri utenti lo fanno sentire subito più sicuro e in un attimo Marco riesce a trovare il Tutor ideale al giusto prezzo. In pochi minuti l’incontro per la lezione è fissato. Dopo la ripetizione Marco è molto soddisfatto e decide di lasciare al suo Tutor un feedback positivo.

Structure

# Navigation model

Navigation model of your app.

Description of its main parts and the relevant choices you made. For each view and for each main navigation flow you have to describe your design decisions and their main objectives.



(\*) Le pagine sono raggiungibili dal menù. Se si è loggati nel menù non ci sarà l’opzione “Registrati” e “Login” ma quella per effettuare il Logout e per accedere a “Il Mio Profilo”. Il menù sarà accessibile da ogni view dell’applicazione.

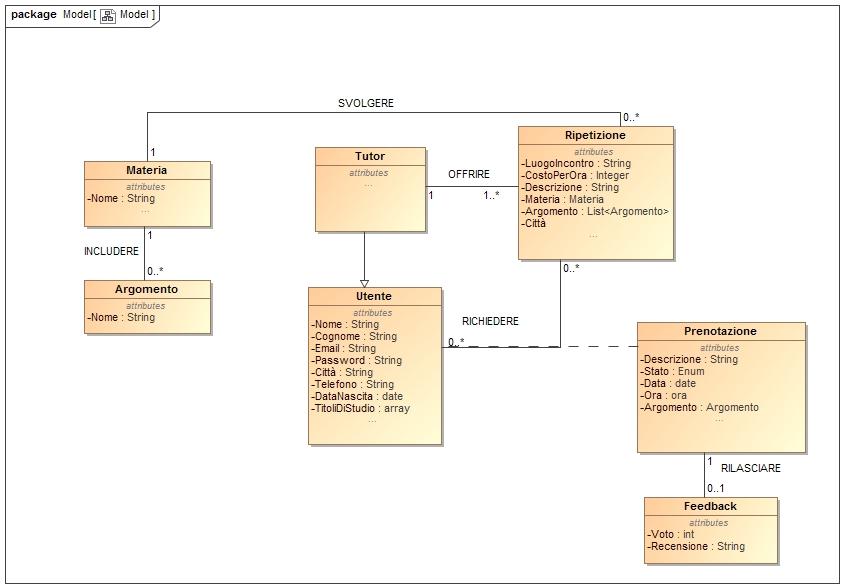
(1) Se non si è ancora loggati si verrà indirizzati nella pagina “Login”. Al termine della procedura di Login sarà possibile inserire l’annuncio. Dopodichè si verrà reindirizzati sul proprio profilo.

(2) In questa pagina è possibile visualizzare le informazioni del proprio profilo, i feedback ricevuti e gli annunci pubblicati .

(3) Se non si è ancora loggati si verrà indirizzati nella pagina “Login”. Al termine della procedura di Login si tornerà alla pagina “Richiesta Prenotazione” nella quale sarà possibile riempire il form.

# Data

Provide a class diagram representing all the contents you manage in your app. As a reference for class diagrams, use this: <http://it.wikipedia.org/wiki/Class_diagram>



Il Data Model sopra riportato rappresenta i dati utilizzati dall’applicazione e le interazioni tra di essi.

Forniamo ora una breve descrizione delle entità:

* L’entità Utente racchiude i dati personali dell’utente(Nome,Cognome,Data di nascita…) e le credenziali di accesso all’App(Email e password). Inoltre ogni utente che inserisce un annuncio diventa un Tutor,come indicato nella generalizzazione. Un Tutor, rispetto ad un utente normale, offre ripetizioni e deve indicare le materie e gli argomenti sui quali può offrire tale servizio.
* L’entità Ripetizione contiene le informazioni riguardanti questo servizio. In essa sono specificati la città, il luogo d’incontro, il costo per ora e una descrizione testuale della ripetizione.
* L’entità Prenotazione contiene le informazioni necessarie a prenotare una ripetizione, ovvero la data e l’ora che in cui l’utente vuole usufruire della ripetizione, lo stato attuale della richiesta(in attesa, confermata o rifiutata),gli argomenti sui quali l’utente desidera ricevere la ripetizione e una descrizione opzionale che permette di inserire dettagli aggiuntivi.
* L’entità Feedback include un voto in formato numerico e una recensione testuale.
* L’entità Materia rappresenta le materie per le quali è possibile offrire ripetizioni.
* L’entità Argomento include sottocategorie specifiche relative a ogni materia.

Skeleton

Lo-Fi Wireframes of your app. In this phase you have to create a **complete wireframe** representing all the views described in the navigation model.

Description of the relevant choices you made about the user interaction and how information flows among views.



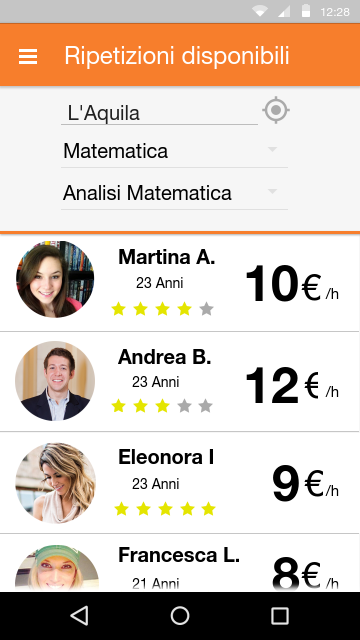
* Abbiamo creato una Home molto minimale e intuitiva per permettere all’utente un utilizzo semplice ed immediato delle due operazioni principali.
* Nella view “Mio Profilo” abbiamo deciso di separare logicamente le informazioni personali dell’utente dalle ripetizioni da esso eventualmente offerte rimanendo nella stessa view. Questa scelta permette una gestione piu facile e agevolata dei propri dati.
* Abbiamo deciso di inserire nel menu la voce “Rilascia Feedback” per dare la possibilità all’utente di raggiungere in modo immediate tale funzionalità.In questo modo si mette in risalto una delle operazioni fondamentali su cui si basa l’App.

Nello specifico mostriamo le view principali e descriviamo i pattern di design in esse utilizzati.

Surface

Provide an Hi-Fi Wireframes of a **single view** of your app. Please choose a representative view to show here.

Description of the relevant choices you made about the layout and color palette, fonts, icons, etc.

Palette : #F77E2C

Fonts: Roboto Regular

Icons: Material Design

Layout: basato su design pattern material per lista di cards

1. The max length of this document is 20 pages [↑](#footnote-ref-1)
2. The structure of this document is fixed, it cannot be changed in any way [↑](#footnote-ref-2)
3. The team leader is listed as first member in this table [↑](#footnote-ref-3)