



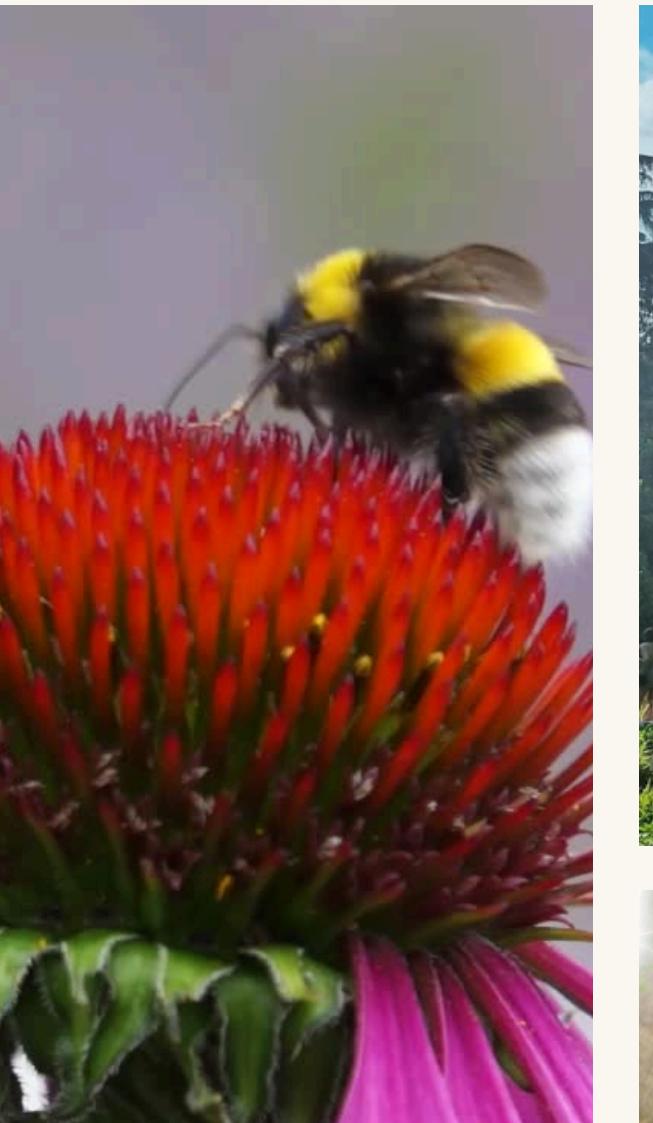
POLITECNICO  
MILANO 1863



# Fill your day

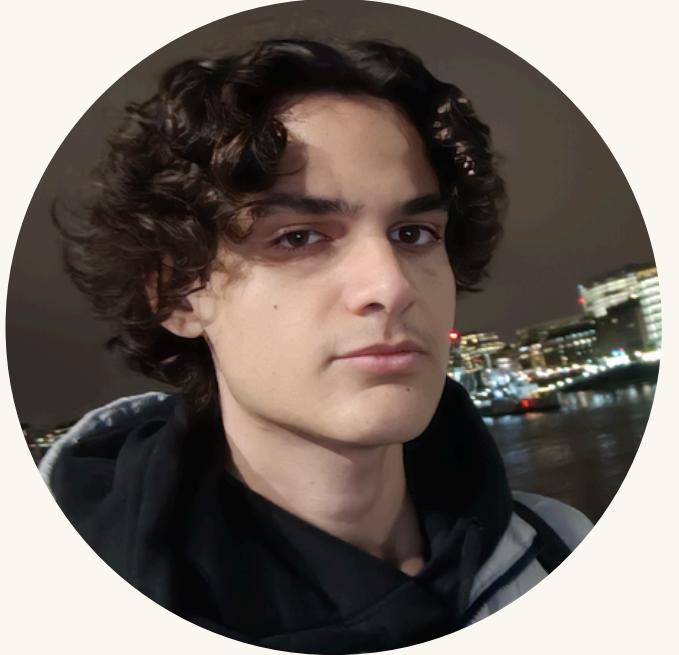
MUOVITI INSIEME, VIVI LA TUA CITTÀ.

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

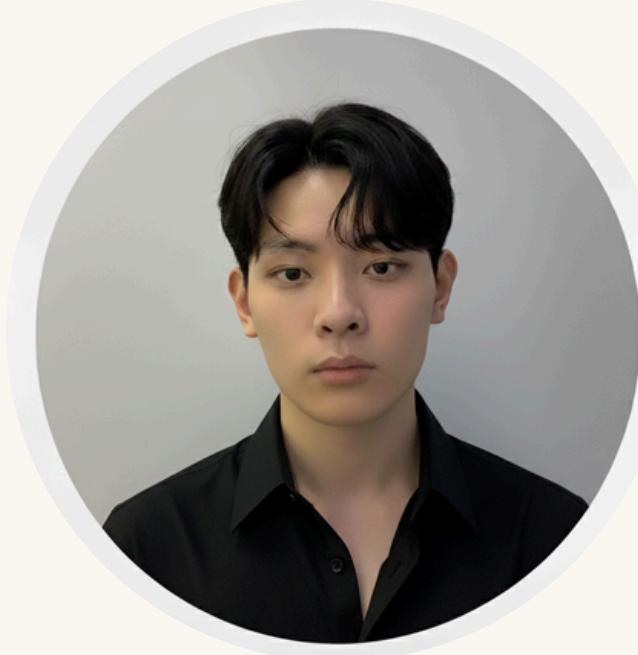


# Il Nostro Team

Fill your day



**Tommaso  
Bazzanella**



**William  
Lu**



**Ayrton  
Serafini**



**Giorgio  
Ortona**



**Samuele  
Succetti**



**Rayan Zaman  
Mohammad**

# Indice

---

---

---

<b>01</b>	<b>Genesi del progetto</b>
<b>02</b>	<b>Progettazione</b>
<b>03</b>	<b>Creazione prototipi</b>
<b>04</b>	<b>Raffinamento</b>
<b>05</b>	<b>User testing e passi futuri</b>

# ORIGENESI DEL PROGETTO



## RELAZIONE TRA PARCHI, CITTADINO E COMUNITÀ

### LA MOTIVAZIONE

La vita urbana spesso porta a **sedentarietà** e **isolamento**, mentre i parchi restano poco vissuti.

Favorire l'attività fisica condivisa permette di migliorare la salute, **creare legami** tra le persone e dare nuovo valore agli spazi verdi, trasformandoli in luoghi di partecipazione e benessere collettivo.



### SCOPO DEL PROGETTO

Lo scopo del progetto è stimolare i cittadini a **muoversi insieme negli spazi verdi** della città, creando occasioni di attività fisica accessibili e sociali che valorizzino il territorio e rafforzino il senso di comunità.



# Preparazione del sondaggio

Fill your day

## SCRITTURA DELLE DOMANDE

Abbiamo suddiviso le domande in sezioni in base ai temi di riferimento.

Le sezioni sono:

**domande generali,**  
**parchi e zone verdi,**  
**sport,**  
**eventi,**  
**fotografia,**  
**studio.**

Ogni sezione comprende una serie di domande con l'obiettivo di comprendere il rapporto tra gli utenti ed i parchi.

[Link sondaggio](#)

## ORGANIZZAZIONE DELLE SEZIONI CON BIVI

All'inizio di ogni sezione riguardante le attività nei parchi, è presente una **domanda** su quanto **spesso** l'utente **svolga quell'attività**, nel caso in cui la risposta **non sia "mai"**, l'utente entra nella sezione con le domande relative.

Nel caso la risposta scelta **sia "mai"** si chiede all'utente se ci sono motivazioni particolari o meno e si passa alla sezione successiva.

## DIFFUSIONE DEL SONDAGGIO

Il sondaggio è stato **condiviso** nei principali **gruppi** relativi al **Politecnico di Milano**, oltre a gruppi di **famigliari** ed amici e social. Inoltre, è stato inizialmente condiviso anche su **Reddit** nella community: **r/milano**. Però per qualche motivo, non è stato approvato dai moderatori della community nonostante non violasse le norme della stessa.



# Preparazione delle interviste

Fill your day

## STESURA DELLO SCRIPT

Lo script è stato creato sulla falsa riga delle domande del sondaggio, ma facendo in modo che gli intervistati fossero incentivati a **esplicare i propri bisogni e difficoltà attraverso il racconto di storie proprie.**

Gli argomenti toccati sono stati gli stessi, anche se di fatto ci si è concentrati su quelli rilevanti per l'utente intervistato.

## SELEZIONE DEGLI INTERVISTATI

Le prime 4 interviste sono state **effettuate sul campo**, cercando di differenziare il tipo di utente ma comunque adattandoci a chi ci dava la propria disponibilità.

Le ultime 2 **interviste** sono state **mirate** verso utenti che coprissero le aree demografiche e le tipologie di utente lasciate scoperte dalle prime interviste.

Abbiamo ottenuto una buona copertura di tipologia di user (medio, estremo ed esperto di dominio) e una copertura demografica sufficiente, anche se notiamo di non aver coperto alcune categorie particolari, come famiglie con bambini, persone con disabilità e anziani.





## Infrastrutture e Socialità

Richiedono spazi verdi **sicuri e ben attrezzati** (con fontanelle, elettricità, aree fitness, zone cani e giochi puliti), supportati da informazioni in tempo reale su eventi, affollamento e stato della manutenzione, spesso carenti.

Sul **piano sociale**, emerge il desiderio di fare **community**: gli utenti vorrebbero strumenti per trovare persone con interessi simili e unirsi ad **attività organizzate**. La frequentazione dei parchi, infatti, è incentivata principalmente dalla compagnia, dalla sicurezza percepita e dalla condivisione di esperienze.

**Pulizia e manutenzione regolare**

**Informazioni affidabili e aggiornate**

**Comunità e socialità**

**Sicurezza fisica e ambientale**

**Aree ben attrezzate**

**Motivazione e compagnia**

**Visibilità e promozione degli eventi**

# Archetipo: Persona che vuole relax

Fill your day



SILVIA

## Bio

Silvia ha **42 anni** e lavora come consulente di marketing finanziario. È una persona **introversa**, **riflessiva** e spesso **stressata** dal ritmo intenso del lavoro. Appassionata di fotografia e meditazione, cerca nella natura un modo per ritrovare calma e concentrazione. Il tempo libero per lei è un'occasione preziosa per ricaricarsi, ma spesso fatica a staccare mentalmente dagli impegni professionali.

## Frustrazioni

- Gente che mette la musica alta
- Zone affollate e rumorose
- Carenza di panchine e prati tenuti male
- Fatica a disconnettersi dal lavoro

## Personalità

- Introversa
- Stressata
- Amante della natura
- Appassionata di fotografia
- Medita

## Bisogni

- Trovare un momento di pausa nella sua vita frenetica
- Scattare qualche foto all'ambiente attorno a sé
- Avere un posto in cui immergersi nella meditazione

Dopo una giornata tesa in ufficio e un acceso confronto con una collega, Silvia decide di prendersi un pomeriggio per sé. Porta con sé la macchina fotografica e si dirige verso il parco che frequenta di solito, **sperando di trovare un po' di tranquillità.**

Appena arriva, però, si accorge che l'atmosfera è diversa dal solito: il parco è pieno di persone, musica e festeggiamenti per le lauree dell'università vicina. **Ogni angolo è affollato, le panchine sono tutte occupate e il rumore copre persino i suoni naturali che di solito la rilassano.**

Prova a spostarsi in zone più isolate, ma fatica a trovare un punto tranquillo dove scattare qualche foto o semplicemente sedersi in pace. Il continuo via vai di persone la distrae e le impedisce di concentrarsi, **facendola sentire ancora più tesa di prima.**

Si rende conto che **non riesce mai a sapere in anticipo quando il parco sarà tranquillo**, e che trovare un momento di vero relax è più difficile di quanto pensasse.

# Archetipo: Persona in cerca di una comunità

Fill your day



LUCIA

## Bio

Lucia ha **28 anni** ed è una giovane professionista con un **lavoro stabile ma poco creativo**, che le lascia tempo libero ma poca soddisfazione personale. Vive in città e cerca nel parco il suo rifugio, un luogo familiare dove rilassarsi e osservare la natura. È **sensibile** e attenta ai dettagli, ama le atmosfere suggestive e si lascia facilmente **ispirare** da ciò che la circonda.

## Personalità

- Estroversa
- Curiosa
- Amante dell'arte
- Sensibile
- Introspettiva

## Bisogni

- Esprimere la propria creatività
- Connessione con persone simili
- Sentirsi riconosciuta per ciò che davvero ama



Lucia visita il suo parco preferito in una mattina d'inverno e rimane incantata dal laghetto ghiacciato, illuminato da una luce suggestiva. Nota una persona che sta fotografando il panorama e si sente ispirata a fare lo stesso. Inizia così a scattare foto, scoprendo un **nuovo interesse per la fotografia**.

Quando prova a condividere le immagini sui social più comuni, però, si sente frustrata: le sue foto si perdono tra contenuti senza relazione con il parco e non raggiungono persone che possano davvero apprezzarle. I pochi riscontri ricevuti non le danno il **senso di connessione che cerca**.

Lucia capisce allora di voler condividere le sue foto in uno spazio dedicato agli **amanti di quel parco**, dove poter trovare una **comunità** con la sua stessa passione. Non trovando un luogo simile, prova una crescente frustrazione: ha voglia di esprimersi e migliorare, ma manca una piattaforma in cui sentirsi davvero compresa.

# Archetipo: Persona in cerca di svago

Fill your day



MATTEO

## Bio

Matteo ha **20 anni** ed è una matricola universitaria da poco trasferita in una nuova città per seguire i corsi. È **estroverso, socievole e curioso**, ama **divertirsi** e conoscere persone nuove, ma allo stesso tempo deve ancora adattarsi al ritmo universitario e alla distanza da casa. Si sente spesso diviso tra il **bisogno di svago** e la **pressione degli esami**, e la mancanza di una rete sociale locale rende più difficile integrarsi nella nuova realtà.

## Frustrazioni

- Difficoltà nel conciliare divertimento e studio
- Gli amici che studiano nella sua città si trovano lontani da lui perché frequentano un'altra università

## Personalità

- Estroverso
- Ama la socialità
- Stressato dagli esami



## Bisogni

- Conoscere persone nuove con cui fare amicizia
- Esplorare posti nuovi della città

Da poco trasferito in una nuova città universitaria, Matteo sta ancora cercando di **orientarsi** tra **lezioni, studio e vita sociale**. Nel weekend decide di fare una passeggiata per esplorare il quartiere e distrarsi un po'.

Mentre cammina, **nota una bacheca** all'ingresso **di un parco**: tra i volantini colorati, uno attira la sua attenzione: pubblicizza un **evento musicale gratuito** che si è svolto proprio la **settimana precedente**.

Era esattamente il tipo di attività a cui avrebbe voluto partecipare: all'aperto, informale e perfetta per conoscere nuove persone. Si sente **frustrato** per non averne saputo nulla prima.

Si rende conto che nella nuova città è **difficile venire a conoscenza** degli **eventi locali** se non si conoscono ancora persone o canali giusti, e che spesso scopre le cose solo quando è ormai **troppo tardi**.



# Brainstorming delle soluzioni

Fill your day

**Personalizzazione e Accessibilità:** Facilitare la ricerca di aree specifiche in base alle necessità dell'utente (sport, aree gioco, zone per animali). Particolare attenzione è rivolta all'inclusività, con percorsi dedicati a persone con disabilità, anziani e famiglie.

**Informazioni in Tempo Reale:** Monitorare costantemente lo stato dei parchi (affollamento, pulizia, manutenzione) integrando sensori automatici e feedback diretti dei cittadini.

**Animazione e Socialità:** Creare un canale unico per la gestione degli eventi che favorisca la scoperta di attività pubbliche, percorsi tematici (storici, fotografici, fitness) e l'aggregazione tra persone con interessi comuni.

**"Crowdsourcing Informativo":** Coinvolgere attivamente la comunità nella raccolta e condivisione dei dati, rendendo i cittadini protagonisti del monitoraggio e del miglioramento continuo della qualità delle aree verdi.

**Trovare aree ben attrezzate**

**Informazioni in tempo reale**

**Attività in compagnia**

**Parchi per tutti**

**Recensioni e segnalazioni**

**Consigli personalizzati**

**Canale unico per eventi**

**Percorsi tematici**

**Crowdsourcing informativo**



# Life@Park

Abbiamo scelto Life@Park come nome perché unisce i due concetti chiave del nostro progetto: valorizzare i parchi e migliorare la qualità del tempo che gli utenti passano in essi.

## Value proposition

*“Find and enjoy your park without a worry”*

## 02 PROGETTAZIONE



## Da scenario a Task Semplice (Silvia - Relax)

### Scenario

Dopo una giornata tesa in ufficio e un acceso confronto con una collega, **Silvia decide di prendersi un pomeriggio per sé**. Porta con sé la macchina fotografica e si dirige verso il parco che frequenta di solito, sperando di trovare un po' di tranquillità.

Appena arriva, però, si accorge che l'atmosfera è diversa dal solito: il parco è pieno di persone, musica e festeggiamenti per le lauree dell'università vicina. Ogni angolo è affollato, le panchine sono tutte occupate e il rumore copre persino i suoni naturali che di solito la rilassano.

**Prova a spostarsi in zone più isolate**, ma fatica a trovare un punto tranquillo dove scattare qualche foto o semplicemente sedersi in pace. Il continuo via vai di persone la distrae e le impedisce di concentrarsi, facendola sentire ancora più tesa di prima.

Si rende conto che non riesce mai a sapere in anticipo quando il parco sarà tranquillo, e che trovare un momento di vero relax è più difficile di quanto pensasse.

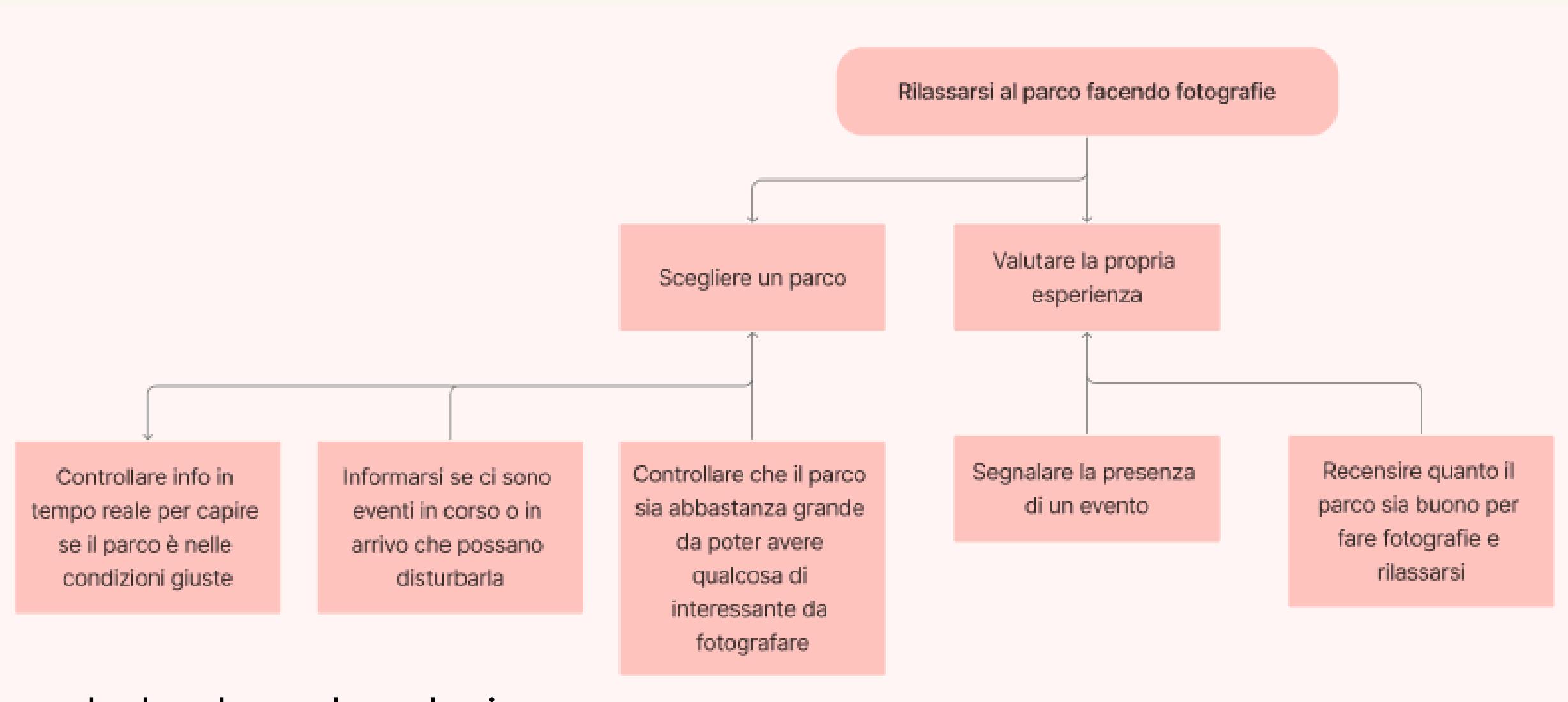
### Identificazione task

- Rilassarsi al parco facendo fotografie
  - Scegliere un parco
    - Controllare info in tempo reale
    - Informarsi se ci sono eventi in corso
    - Controllare grandezza parco
  - Valutare la propria esperienza
    - Segnalare la presenza di un evento
    - Recensire



# Task Semplice (Silvia - Relax)

Fill your day



## Knowledge-based analysis

Task	Azioni	Oggetti
Scegliere un parco	Scegliere	info ed eventuali eventi, caratteristiche del parco
Valutare la propria esperienza	Recensire	Esprimere un giudizio complessivo sulla propria esperienza ed eventuali avvenimenti.



## Da scenario a Nuovo Task Moderato (Lucia - Comunità)

### Scenario

Lucia visita il suo parco preferito in inverno e rimane incantata dal laghetto ghiacciato. Vedendo qualcuno fotografare, si sente **ispirata** e inizia anche lei a scattare foto. Quando prova a condividerle sui social, però, si sente **frustrata**: le immagini si disperdono e non raggiungono persone che le apprezzino davvero. Vorrebbe uno **spazio dedicato agli amanti del parco**, ma non lo trova, aumentando la sua frustrazione.



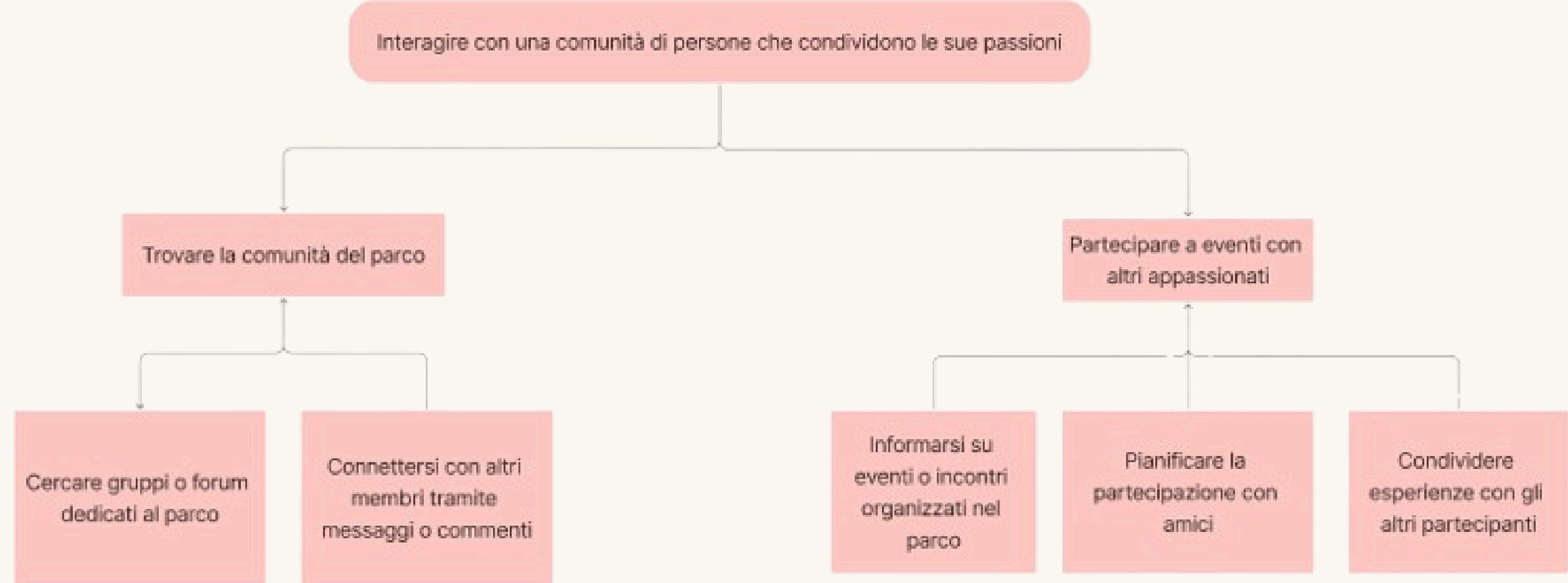
### Identificazione task

- Interagire con una comunità di persone che condividono le sue passioni
  - Trovare la comunità del parco
    - Cercare online gruppi o forum dedicati al parco
    - Connetersi con altri membri tramite messaggi o commenti
  - Partecipare a eventi con altri appassionati
    - Informarsi su eventi o incontri organizzati nel parco
    - Pianificare la partecipazione con amici
    - Condividere esperienze con gli altri partecipanti



# Nuovo Task Moderato (Lucia - Comunità)

Fill your day



Knowledge-based analysis

Task	Azioni	Oggetti
Trovare la comunità del parco	Trovare	Comunità, altri appassionati
Partecipare a eventi con altri appassionati	Partecipare	Eventi, incontri

## Da scenario a Task Complesso (Matteo - Svago)

### Scenario

Da poco trasferito in una nuova città universitaria, Matteo sta ancora cercando di orientarsi tra lezioni, studio e vita sociale. Nel weekend decide di fare una passeggiata per esplorare il quartiere e distrarsi un po'.

Mentre cammina, nota una bacheca all'ingresso di un parco: tra i volantini colorati, uno attira la sua attenzione: pubblicizza un evento musicale gratuito che si è svolto proprio la settimana precedente.

Era esattamente il tipo di attività a cui **avrebbe voluto partecipare**: all'aperto, informale e perfetta per **conoscere nuove persone**. Si sente frustrato per non averne saputo nulla prima. Si rende conto che nella nuova città è **difficile venire a conoscenza degli eventi locali** se non si conoscono ancora persone o canali giusti, inoltre spesso scopre le cose solo quando è **ormai troppo tardi**.

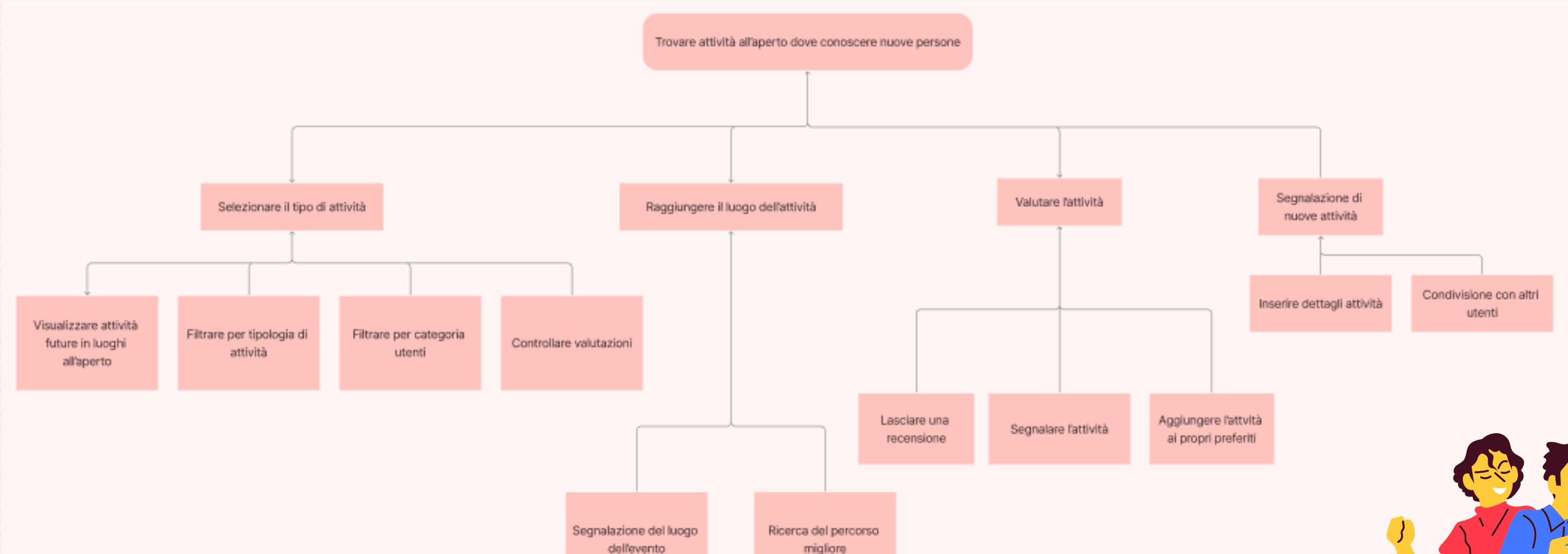


### Identificazione task

- Trovare attività all'aperto dove conoscere nuove persone
  - Selezionare il tipo di attività
    - Visualizzare attività future in luoghi all'aperto
    - Filtrare per tipologia di attività
    - Filtrare per categoria utenti
    - Controllare valutazioni
  - Raggiungere il luogo dell'attività
    - Segnalazione del luogo dell'evento
    - Ricerca del percorso migliore
  - Valutare l'attività
    - Segnalare l'attività
    - Aggiungere l'attività ai propri preferiti
  - Segnalazione di nuove attività
    - Inserire dettagli attività
    - Condivisione con altri utenti

# Task Complesso (Matteo - Svago)

Fill your day



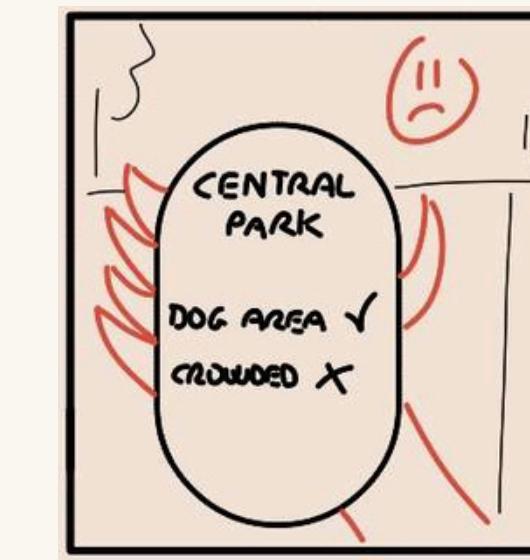
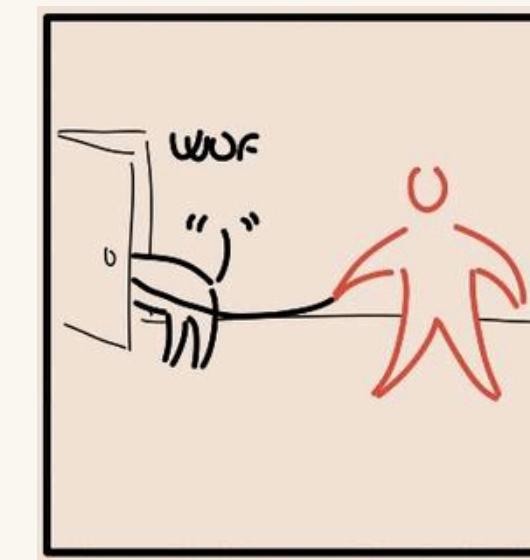
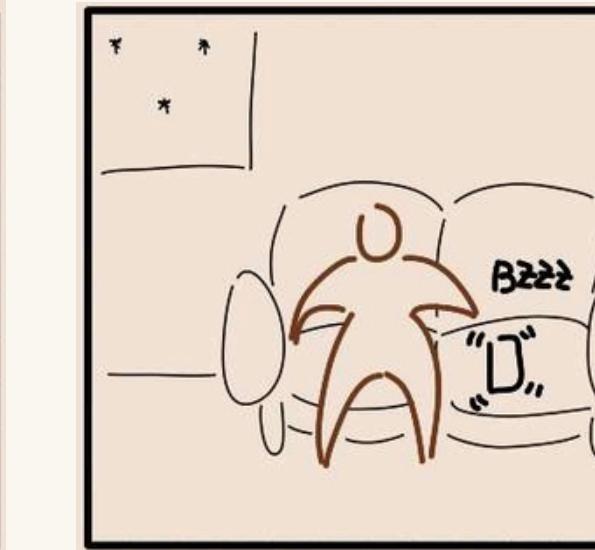
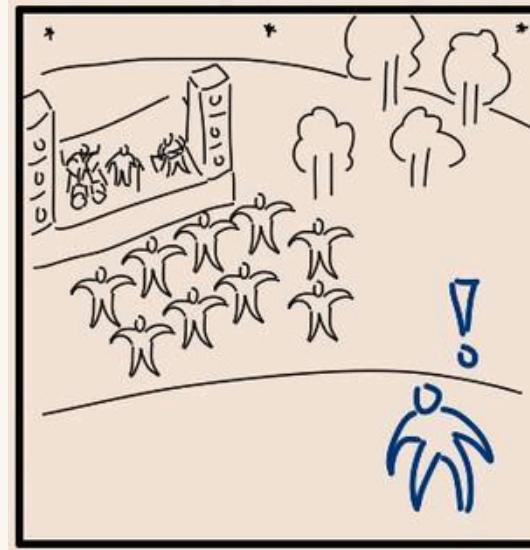
Knowledge-based analysis

Task	Azioni	Oggetti
Selezionare il tipo di attività	Scegliere	eventi futuri, tipologia di evento, categoria di utente, recensioni
Raggiungere il luogo dell'attività	Raggiungere	eventi, tragitto più conveniente
Valutare l'attività	Recensire	recensioni, segnalazioni
Segnalazione di nuove attività	Segnalare	dettagli delle attività, presenza di eventi ad altri utenti



# Storyboard

Fill your day



- 1) Tizio facendo una passeggiata al parco si imbatte in un concerto aperto al pubblico
- 2) Segnala l'evento su Life@Park
- 3) Decide poi di parteciparvi
- 4) Caio viene a sapere tramite Life@Park che un suo amico sta partecipando a un evento
- 5) Decide di andarci anche lui
- 6) Sempronio vuole portare a passeggi i cani
- 7) Vede che il parco dove va di solito è affollato per via dell'evento
- 8) Cerca quindi un parco più tranquillo

# 03 CREAZIONE PROTOTIPI



## Le possibili modalità

Sono state considerate modalità di interazione con il servizio "Life@Park", come smartphone-app, smartwatch app, i totem informativi, le desktop app e gli smart glasses, in-car app e voice-assistant.

## Analisi critica delle modalità

### TOTEM INFORMATIVI

**Contrasto con l'esperienza:** Una volta al parco, l'obiettivo è godersi la natura. I totem fissi non favoriscono questa disconnessione e non permettono la pianificazione prima della visita.

### DESKTOP APP

**Contesto d'uso:** L'interazione con l'ecosistema dei parchi è prevalentemente un'attività in mobilità. Il prototipo Smartphone copre già in modo più flessibile tutte le esigenze di pianificazione complessa.

### SMART GLASSES

**Diffusione limitata e complessità:** La base utenti è ristretta. Inoltre, la gestione di attività complesse (recensioni, community) risulta macchinosa e sacrificata in favore della leggerezza.

### VOICE ASSISTANT/IN-CAR

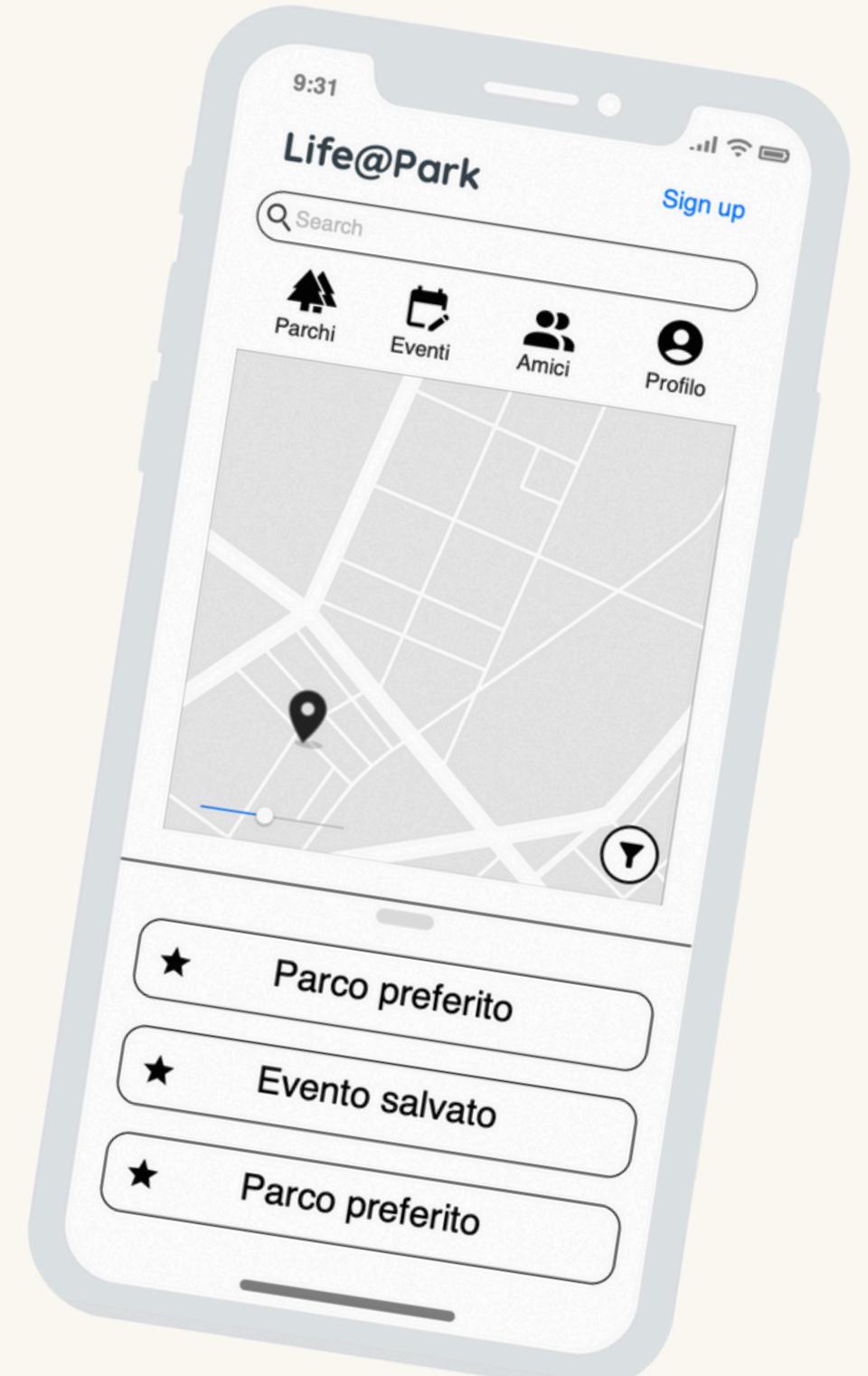
**Mancanza di feedback visivo:** Non adatte per la comparazione di parchi, l'analisi di mappe o l'input di contenuti lunghi (recensioni), task che richiedono una chiara interfaccia visiva.



# Mobile APP

Schermata home permette di accedere velocemente a tutte le funzioni principali dell'app, tra cui:

- una barra di ricerca per trovare parchi, eventi o utenti specifici
- dei collegamenti diretti a delle schermate che mostrano parchi, eventi, le chat con amici o il profilo
- una mappa con la quale si possono visualizzare la posizione di vari parchi ed eventi
- una sezione minimizzabile dalla quale si può accedere agli eventi e parchi salvati

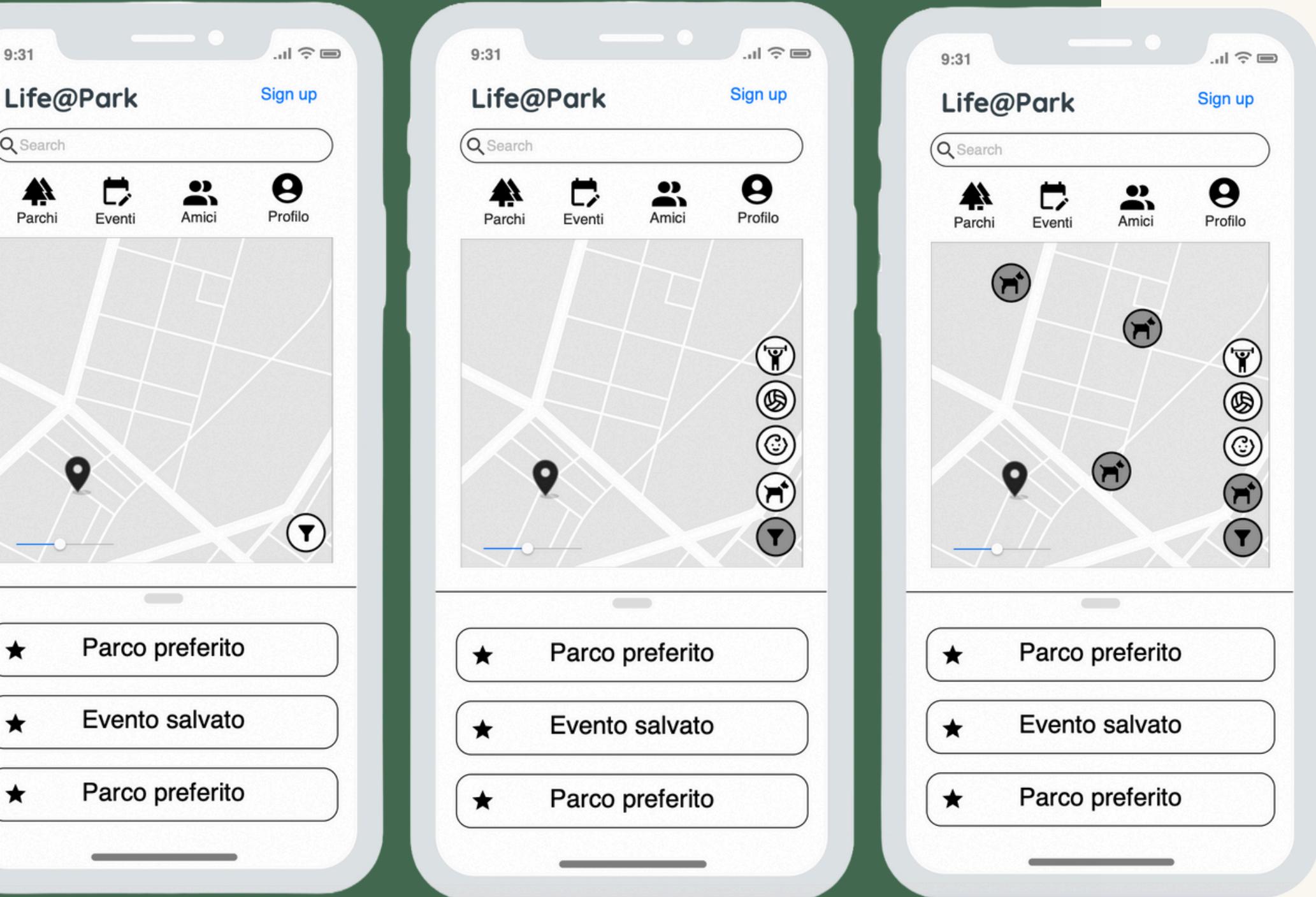


Mock-up:

<https://app.moqups.com/OsCSVb763NVnotRMp8pNE45SqI32wy1e/view/page/ab47f2a06>

# Prototipo 1 Mobile App

Fill your day



## Filtri

La mappa accessibile dalla schermata principale permette di visualizzare tutti i parchi ed eventi nelle vicinanze e filtrare secondo vari criteri.

# Prototipo 1 Mobile App

Fill your day

## Amici

Risulta evidente che uno degli incentivi più efficaci per spronare le persone ad avere un rapporto più attivo con i parchi è la presenza di un amico.

Questa schermata risponde proprio a questa esigenza: permette di scoprire quali attività hanno in programma i tuoi amici e di coordinarsi per socializzare all'aperto direttamente nell'app.

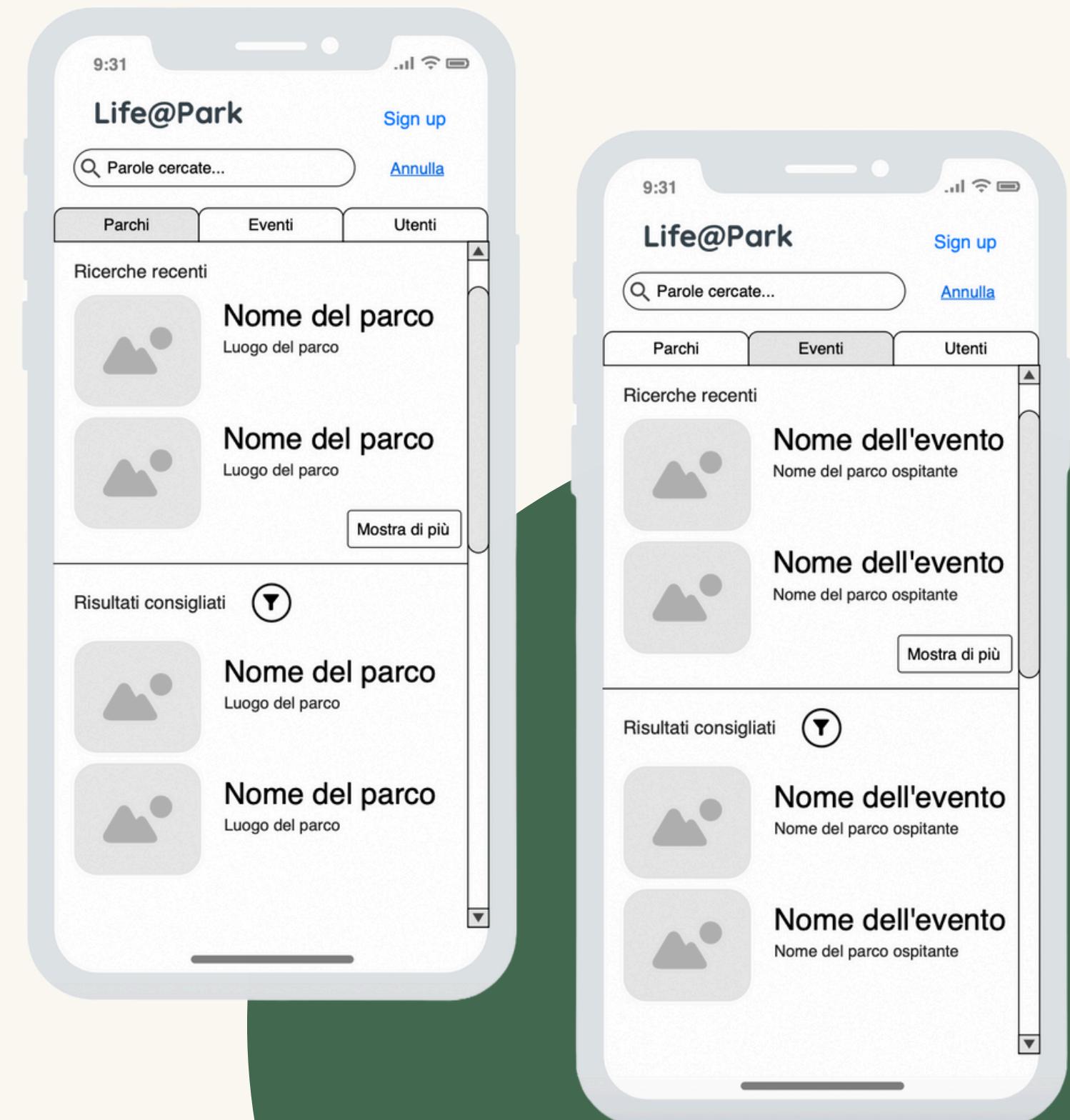


# Prototipo 1 Mobile App

Fill your day

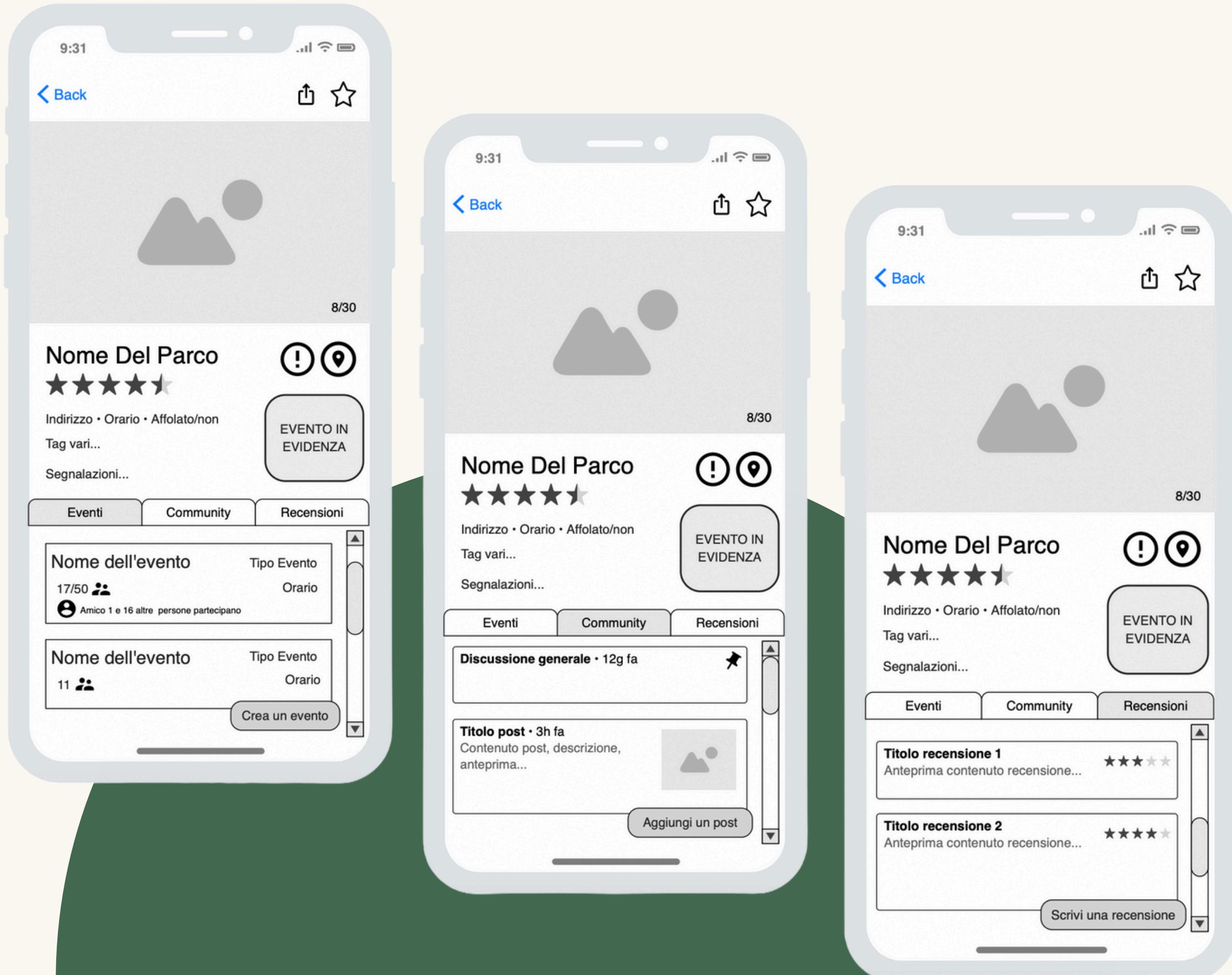
## Ricerca

La ricerca permette di trovare parchi, eventi o utenti specifici, organizzabili e filtrabili secondo le proprie esigenze, come vicinanza, affollamento o presenza di strutture.



# Prototipo 1 Mobile App

Fill your day



## Dettagli del parco

Da questa schermata si può condividere un parco con i propri amici, salvarlo tra i preferiti, trovare un percorso per raggiungerlo e avere varie informazioni tra cui indirizzo, affollamento, presenza di strutture, segnalazioni, eccetera.

E' possibile anche scoprire, segnalare e pubblicizzare gli eventi che sono stati organizzati per questo parco, interagire con la community dei frequentatori e leggere le loro recensioni.



## Dettagli di un evento

Questa schermata, come quella per i parchi, permette di condividere l'evento con i propri amici, salvarla tra i preferiti, trovare un percorso per raggiungerlo, e avere varie informazioni tra cui partecipanti, indirizzo, orario, il tipo di evento e in particolare si può vedere quali dei propri amici ha già deciso di partecipare.

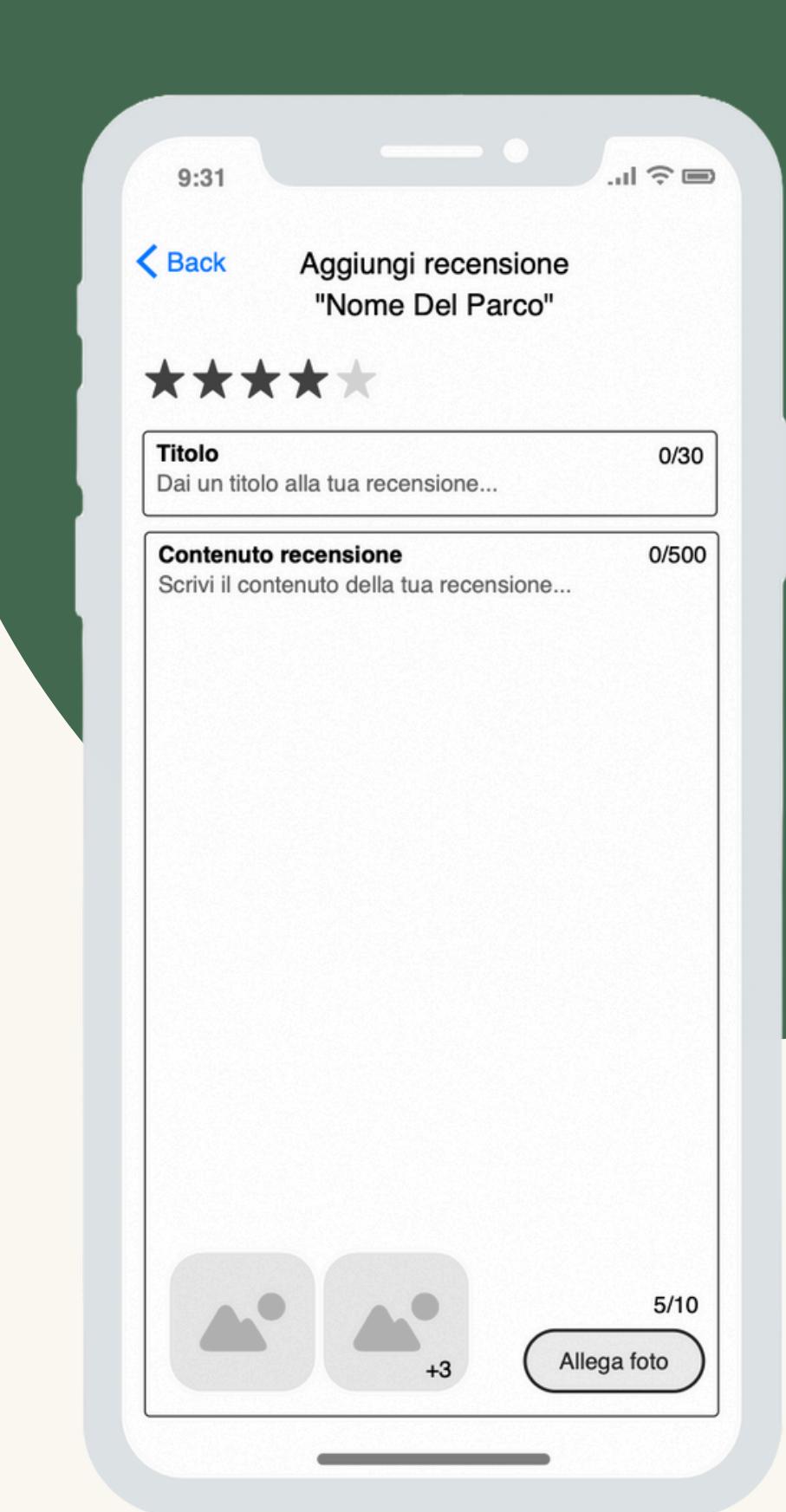
# Prototipo 1 Mobile App

Fill your day

## Recensioni

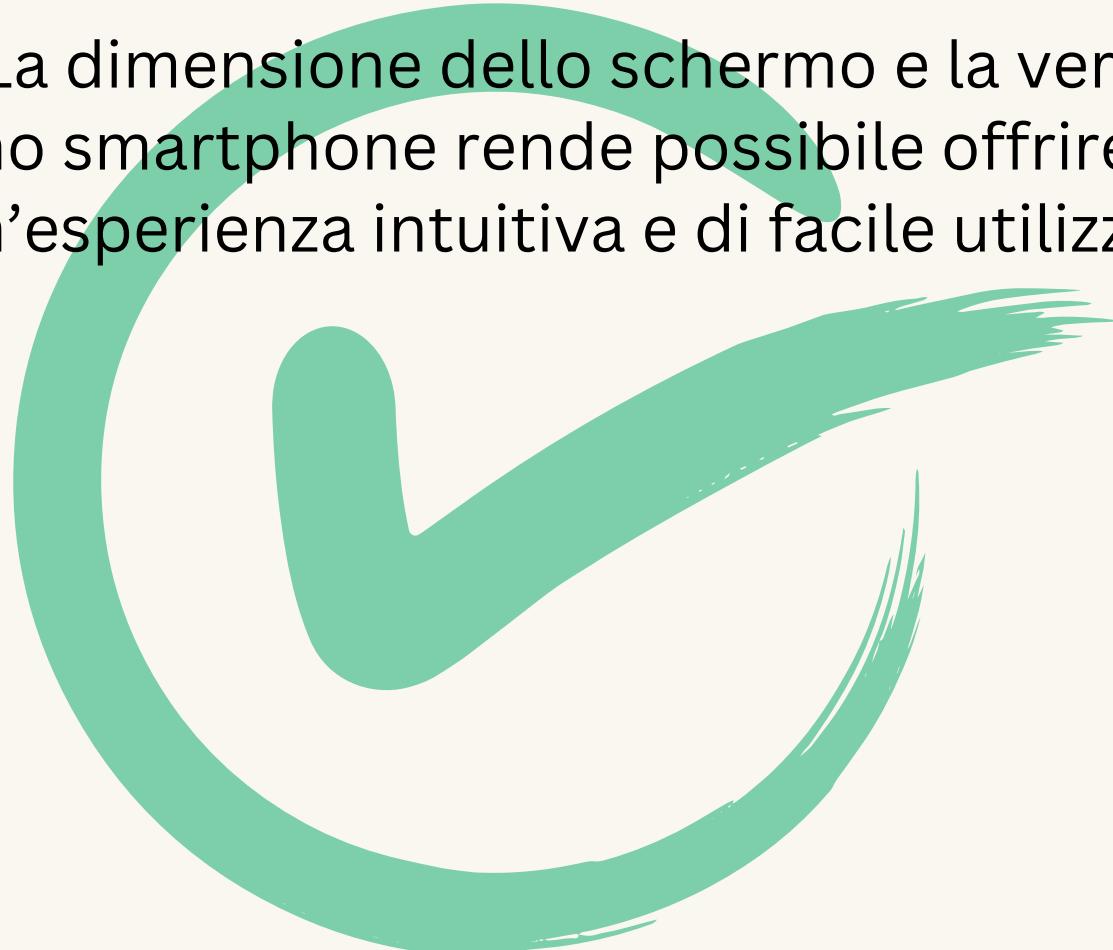
---

L'app permette infine di lasciare una recensione a un parco che hai visitato.

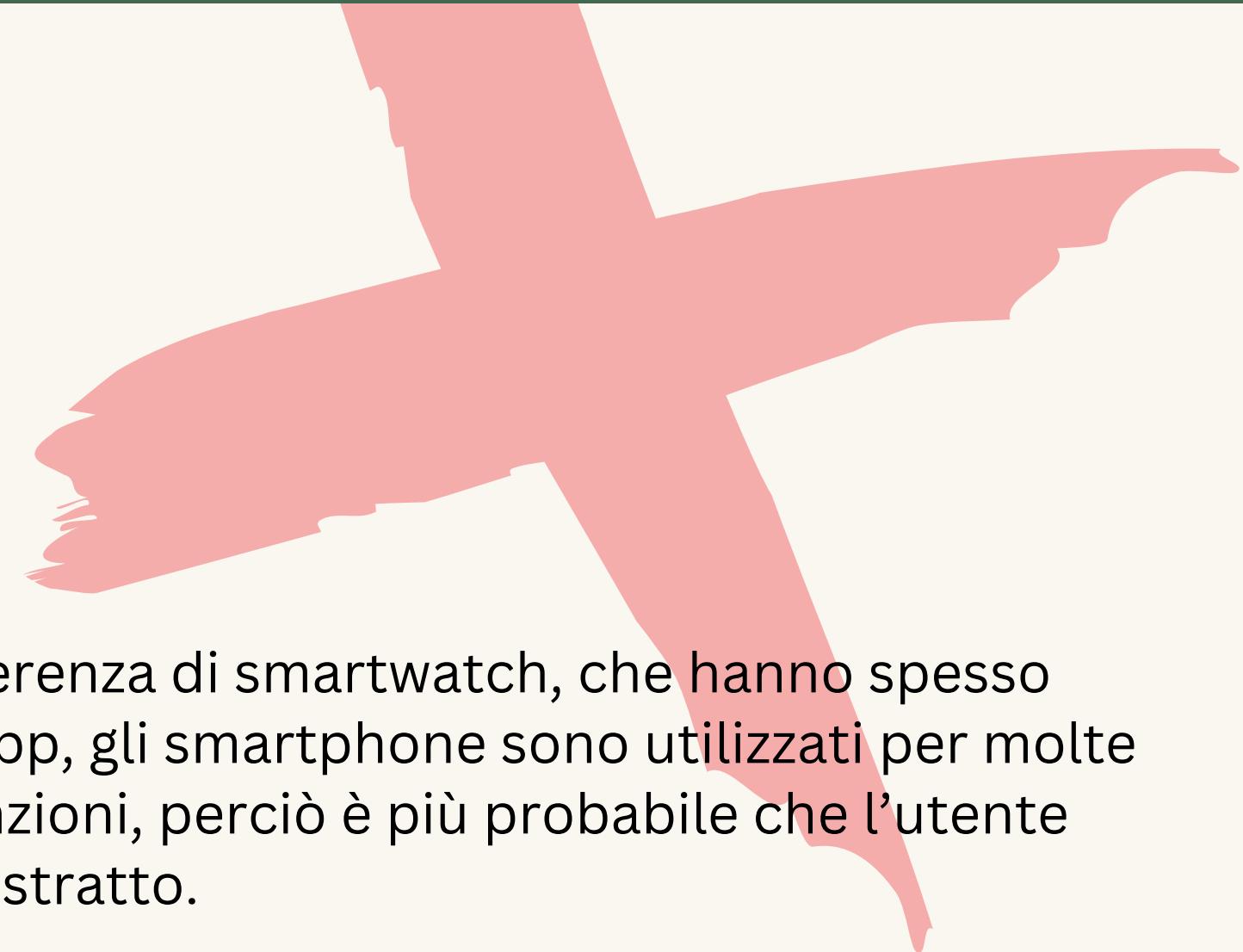


## Aspetti positivi e negativi

- + Lo smartphone è uno strumento essenziale nella vita di tutti quanti, indipendentemente dalla demografia di appartenenza, quindi risulta una soluzione particolarmente accessibile.
- + La dimensione dello schermo e la versatilità di uno smartphone rende possibile offrire un'esperienza intuitiva e di facile utilizzo.



- A differenza di smartwatch, che hanno spesso poche app, gli smartphone sono utilizzati per molte altre funzioni, perciò è più probabile che l'utente venga distratto.
- La versatilità allo stesso tempo alza il livello di complessità di ciascuna task. Qualcosa che si può fare dando solo uno sguardo ad un smartwatch può richiedere diversi passaggi nell'equivalente smartphone.



# SmartWatch APP

Il secondo prototipo riguarda una app per smartwatch. Per semplicità abbiamo considerato come dispositivo un Apple Watch, che ha un display rettangolare verticale.

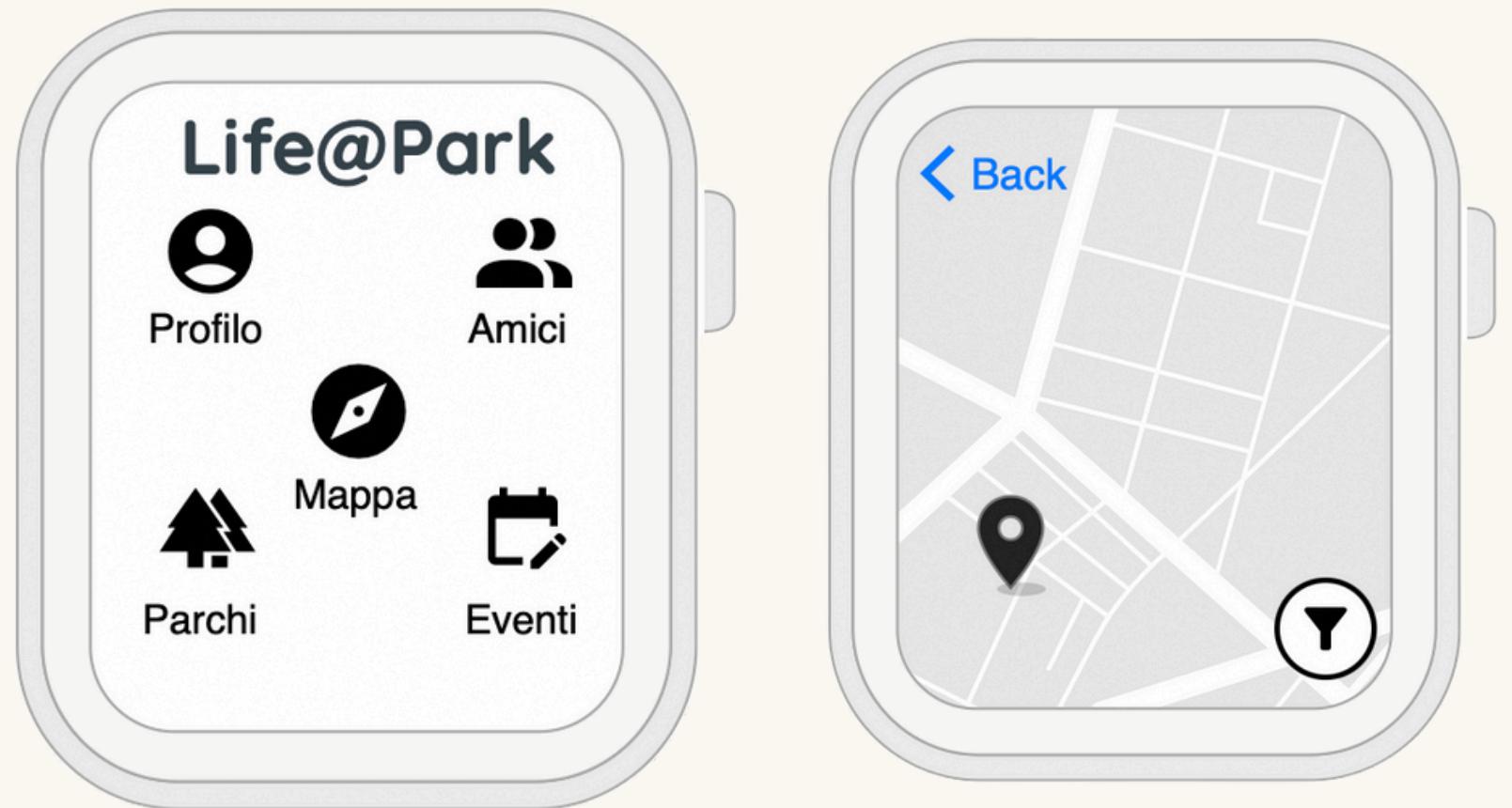


Mock-up:

<https://app.moqups.com/uueeJpjUZZ9VoQpEOvlEu4MbWtdczeBN/view/page/ad64222d5>

# Prototipo 2 SmartWatch App

Fill your day



## Schermata Home

La schermata home è composta dal logo e 5 pulsanti che fungono da collegamenti per le loro sezioni: Profilo, Amici, Mappa, Parchi, Eventi.

## Schermata mappa

Nella schermata mappa, troviamo una mappa stile Google Maps con segnalati i parchi nelle vicinanze della posizione attuale, è presente anche un pulsante per il filtraggio dei parchi in base alle loro caratteristiche ed attrezzature come nella controparte mobile.

# Prototipo 2 SmartWatch App

Fill your day



## Schermata Eventi

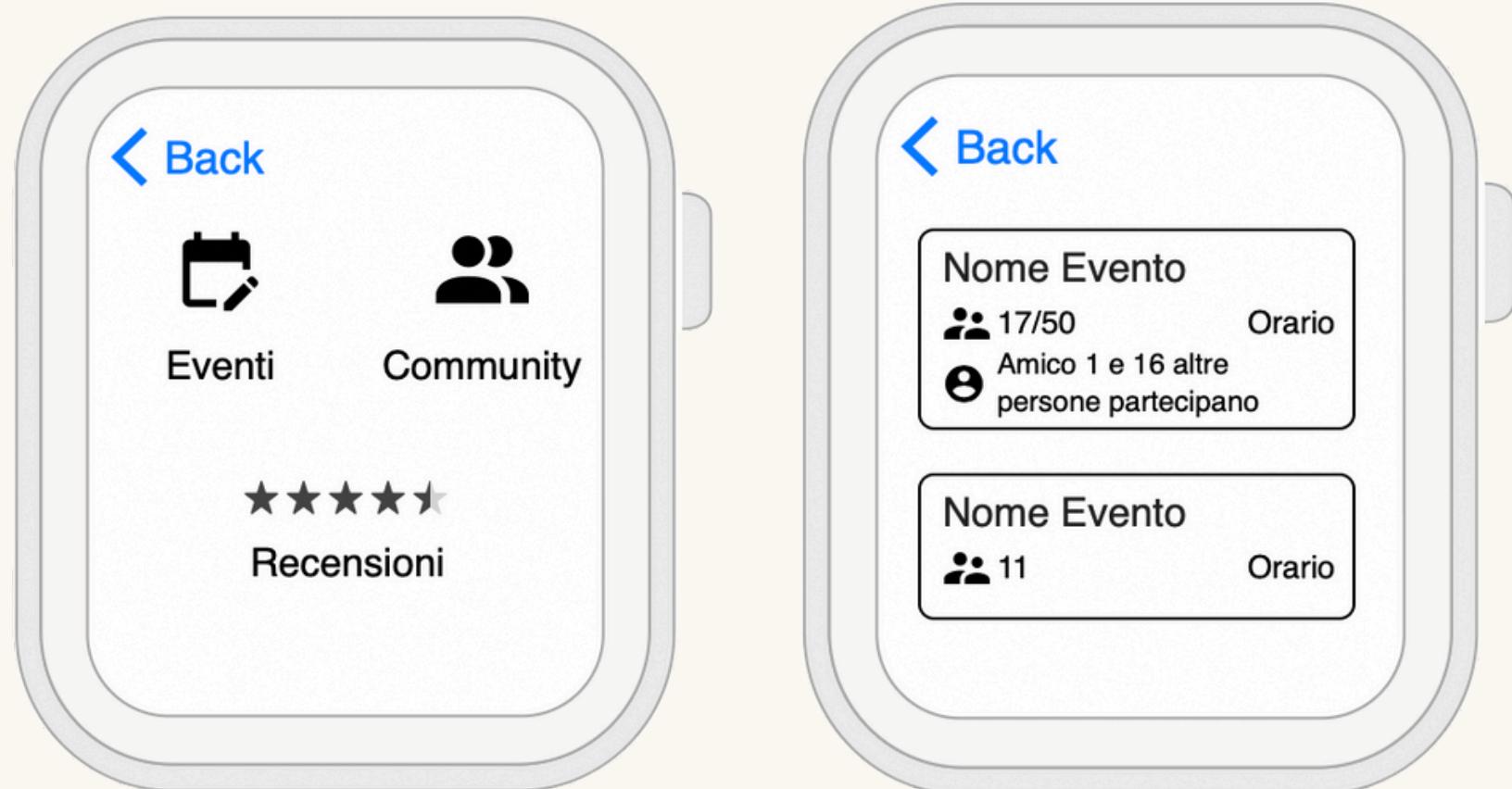
La schermata eventi permette di vedere gli eventi che si terranno nei parchi nelle vicinanze, è possibile inoltre, visualizzare il numero di partecipanti e l'eventuale presenza di amici.

## Schermata Parchi

Nella schermata parchi troviamo possiamo visualizzare un parco con il suo nome ed una serie di attributi che rappresentano la presenza di aree specializzate: sportive, ricreative, per cani, ecc. Premendo il nome del parco si passa alla schermata con i dettagli del parco.

# Prototipo 2 SmartWatch App

Fill your day



## Schermata dettagli parco

Nella schermata dettagli parco, troviamo i pulsanti di collegamento agli eventi relativi, le community del parco e le recensioni dello stesso.

## Schermata eventi parco

Nella schermata eventi parco, troviamo l'elenco degli eventi relativi al singolo parco e per ognuno viene indicata l'eventuale presenza di amici.

# Prototipo 2 SmartWatch App

Fill your day



## Schermata community parco

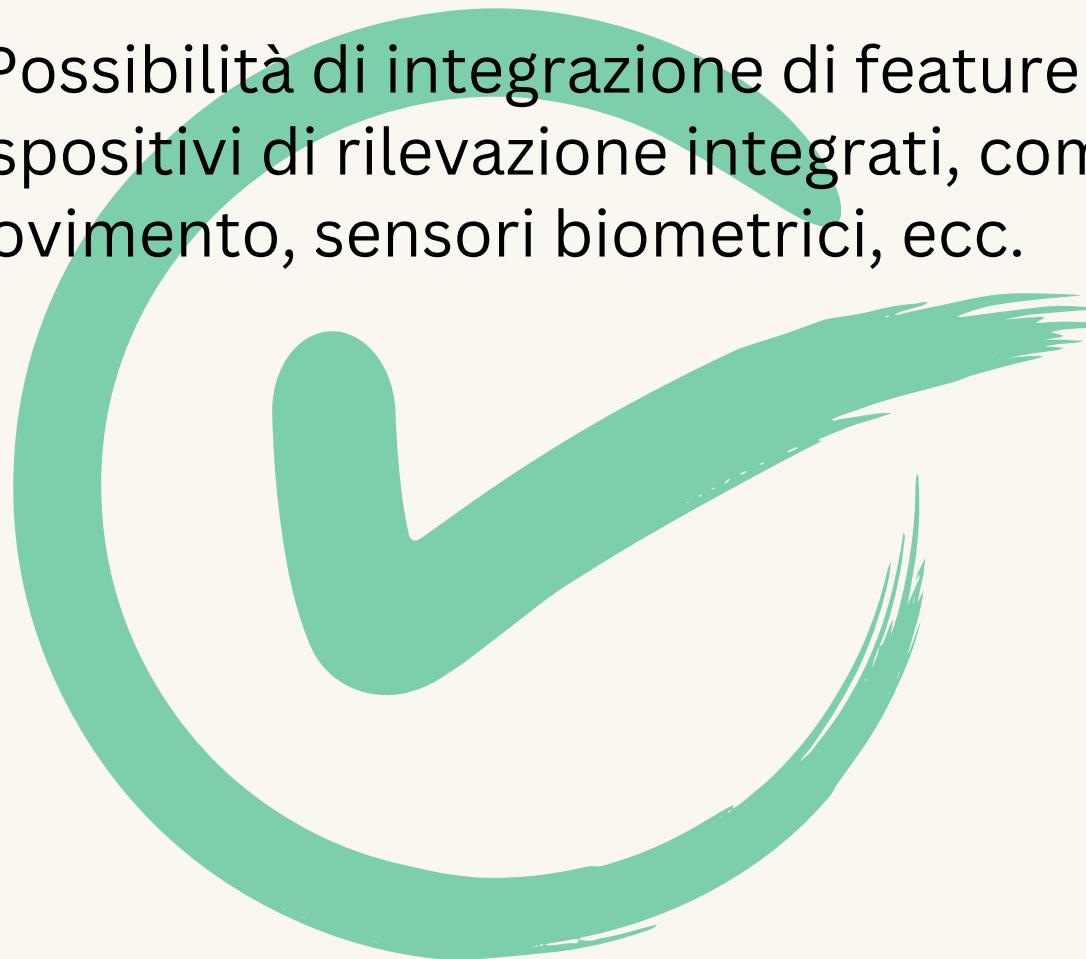
Nella schermata community parco troviamo i post relativi al parco pubblicati dagli utenti della community del parco relativo.

## Schermata recensioni parco

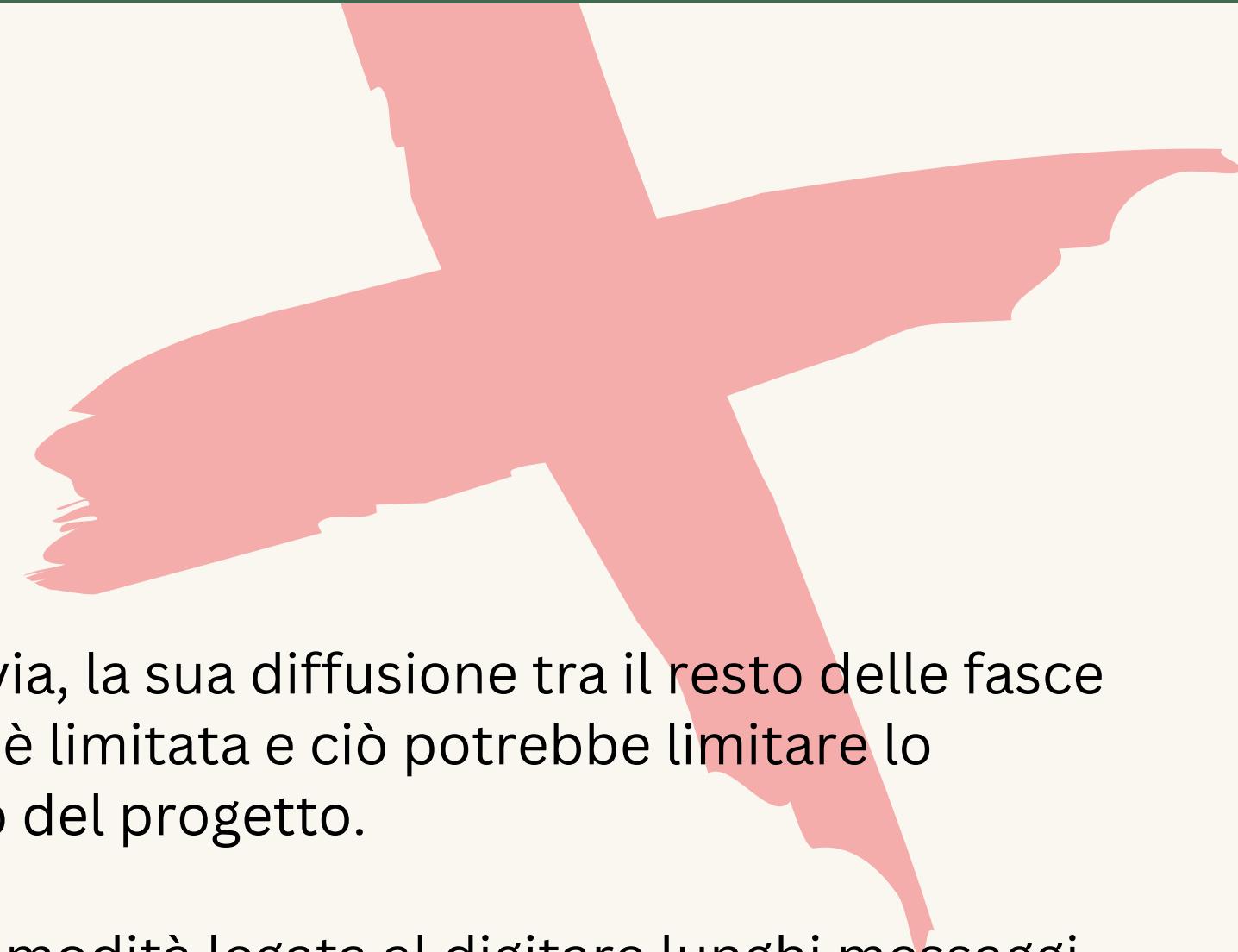
Nella schermata recensioni parco troviamo le recensioni rilasciate dagli utenti del parco, esse sono completate da una valutazione numerica(tramite utilizzo di stelle) da 1 a 5.

## Aspetti positivi e negativi

- + Essendo uno strumento molto utilizzato da atleti che praticano attività attivita sportiva nei parchi, andrebbe sicuramente incontro a quella fascia d'utenti.
- + Possibilità di integrazione di feature legate a dispositivi di rilevazione integrati, come sensori di movimento, sensori biometrici, ecc.



- Tuttavia, la sua diffusione tra il resto delle fasce d'utenti è limitata e ciò potrebbe limitare lo sviluppo del progetto.
- La scomodità legata al digitare lunghi messaggi su uno schermo così piccolo potrebbe rappresentare un grosso scoglio per l'utilizzo delle funzionalità riguardanti recensioni ed eventi.

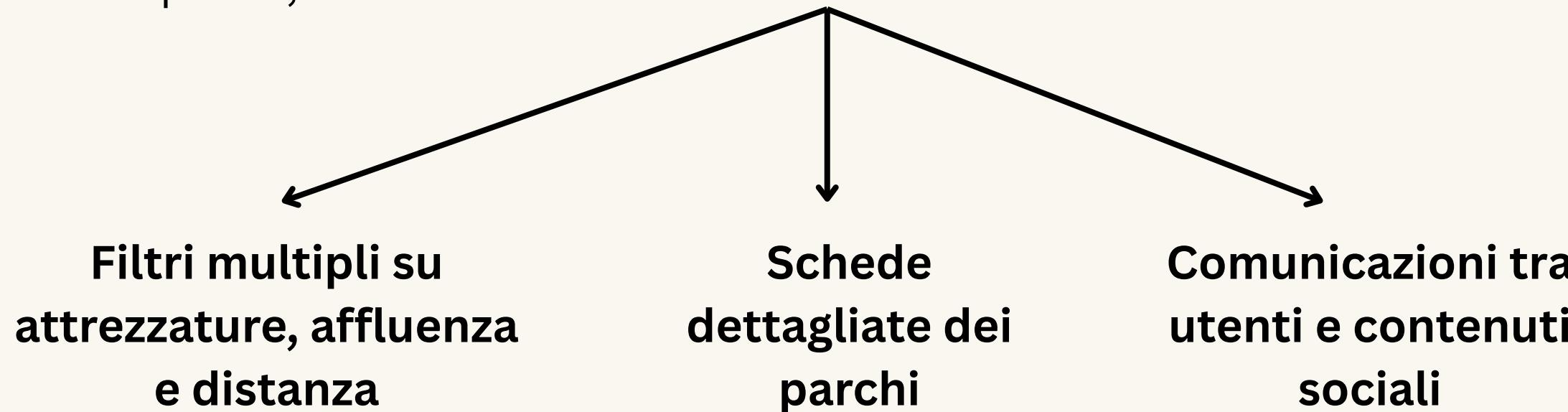


# Motivazioni Prototipo 1 Smartphone app

Fill your day

Il prototipo **smartphone** è stato selezionato come soluzione primaria per la gestione dei task più articolati presenti nel progetto.

L'interazione richiede spesso di confrontare parchi, analizzare caratteristiche specifiche, consultare mappe e leggere contenuti generati dagli utenti: tutte attività che beneficiano di uno schermo ampio e di una navigazione strutturata. Inoltre, il formato smartphone permette una fruizione più chiara dei contenuti complessi, come:

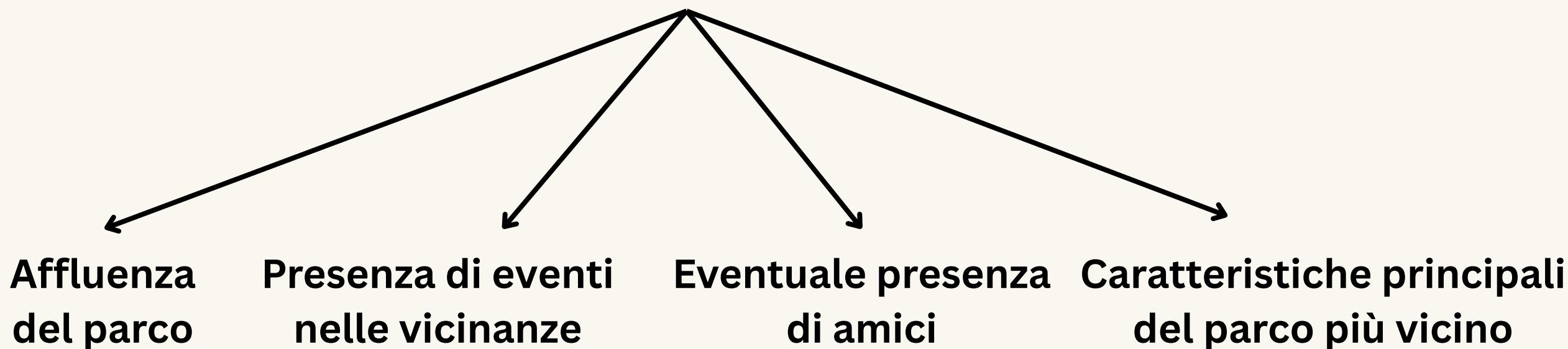


La maggior parte degli utenti coinvolti negli scenari individuati – da **Silvia** alla ricerca di tranquillità, a **Giovanni** con i suoi cani, fino a **Matteo** interessato a eventi – risolve i propri bisogni principalmente attraverso interazioni più approfondite, per cui il prototipo smartphone rappresenta la base funzionale più solida del progetto.

# Motivazioni Prototipo 2 SmartWatch app

Fill your day

Il prototipo **smartwatch** è stato scelto come estensione naturale del progetto, pensata per situazioni in cui l'utente è in movimento e necessita di informazioni rapide senza interruzioni. Questo dispositivo risulta particolarmente utile per persone che vivono il parco in modo dinamico, come sportivi o proprietari di cani. L'obiettivo del prototipo è offrire consultazione immediata di elementi chiave, tra cui:



Grazie alla sua natura leggera e immediata, lo smartwatch permette di accedere alle informazioni essenziali senza dover interrompere l'attività in corso, valorizzando il progetto anche nei micro-momenti di utilizzo. In questo modo, i due prototipi lavorano insieme: lo smartphone per la pianificazione, lo smartwatch per l'uso rapido sul campo.

## Prototipo scelto:

Abbiamo scelto di proseguire con lo sviluppo del prototipo su smartphone, alla luce del numero maggiore di utenti che è in grado di raggiungere e della maggiore fruibilità delle funzionalità previste in generale.

## Spostamento di funzionalità:

Le differenti caratteristiche dei dispositivi che ospitano i prototipi, e di conseguenza dei prototipi stessi, non ci hanno fatto pensare di trasferire funzionalità da uno all'altro. Anche se proseguiremo con lo sviluppo di solo uno dei due, pensiamo che in un ipotetico servizio finale le due piattaforme possano coesistere all'interno della stesso servizio.

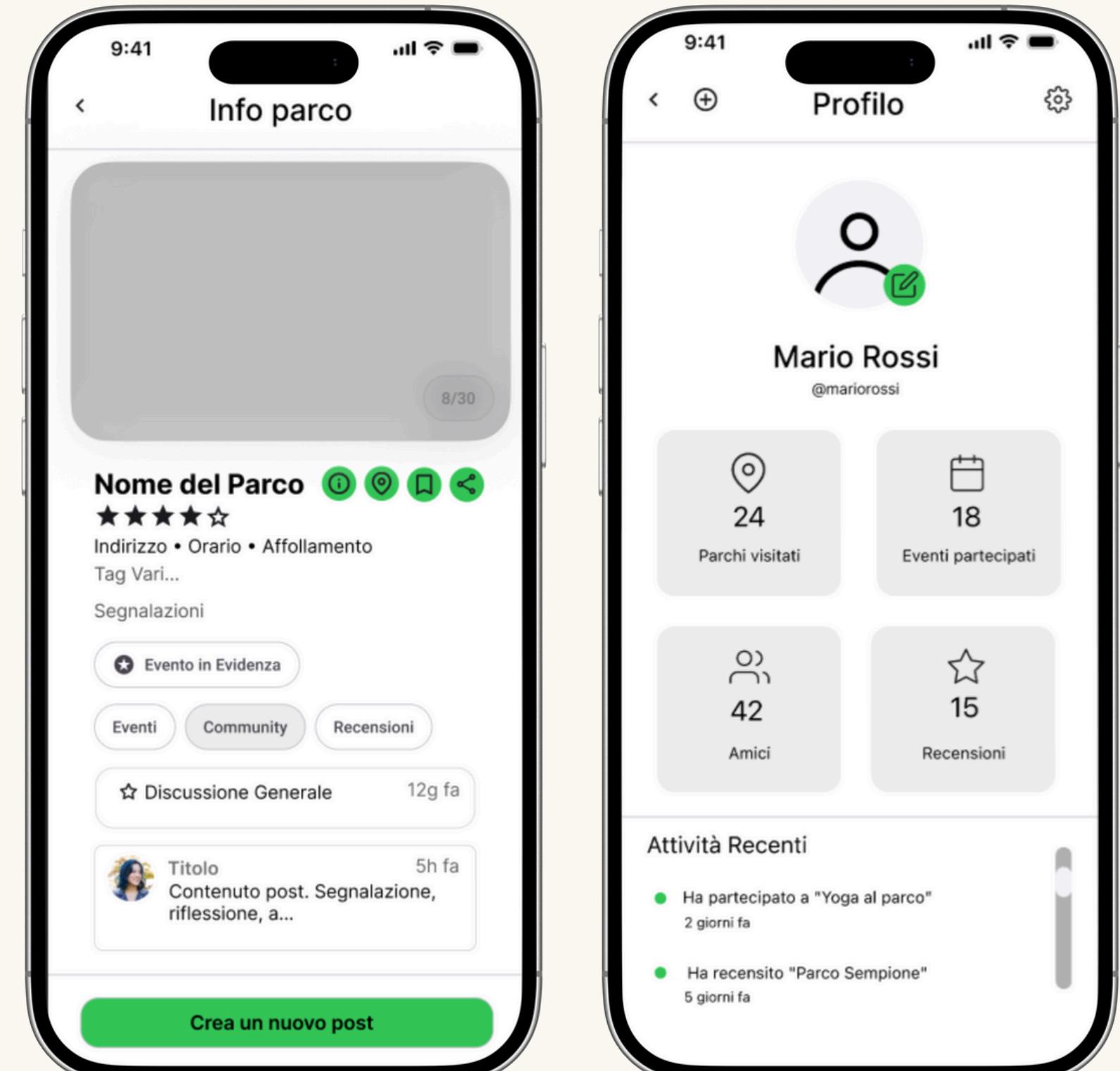
# Prototipo medium fidelity

Fill your day

Per il prototipo medium fidelity abbiamo raffinato il prototipo low fidelity, inserendo tutti gli elementi necessari per completare i tre task principali individuati.

Ogni pagina e sezione è collegata tramite link attivi, permettendo di navigare tra i diversi stati e simulare l'esperienza degli utenti.

Alcuni contenuti sono semplificati, ma il flusso delle azioni principali risulta esplorabile, anche se molto limitato.



## 04 RAFFINAMENTO



## Problematiche principali rilevate

Successivamente il prototipo medium fidelity è stato sottoposto ad una valutazione euristica tramite peer review.

Le problematiche principali individuate dai valutatori erano:

### 1. Navigazione e controllo dell'utente

- Back/indietro poco intuitivo: Il tasto “<” torna allo stato precedente della pagina corrente invece che alla pagina precedente dell'app
- Mancanza di tasto Home

### 2. Coerenza e standard dell'interfaccia

- Posizionamento incoerente di elementi e bottoni
- Tab e azioni principali nei dettagli dei parchi

### 3. Feedback e visibilità dello stato

- Eventi iscritti non evidenziati
- Conferme assenti

### 4. Allineamento con il mondo reale

- Segnalazioni trattate allo stesso modo



# Risoluzione dei Problemi

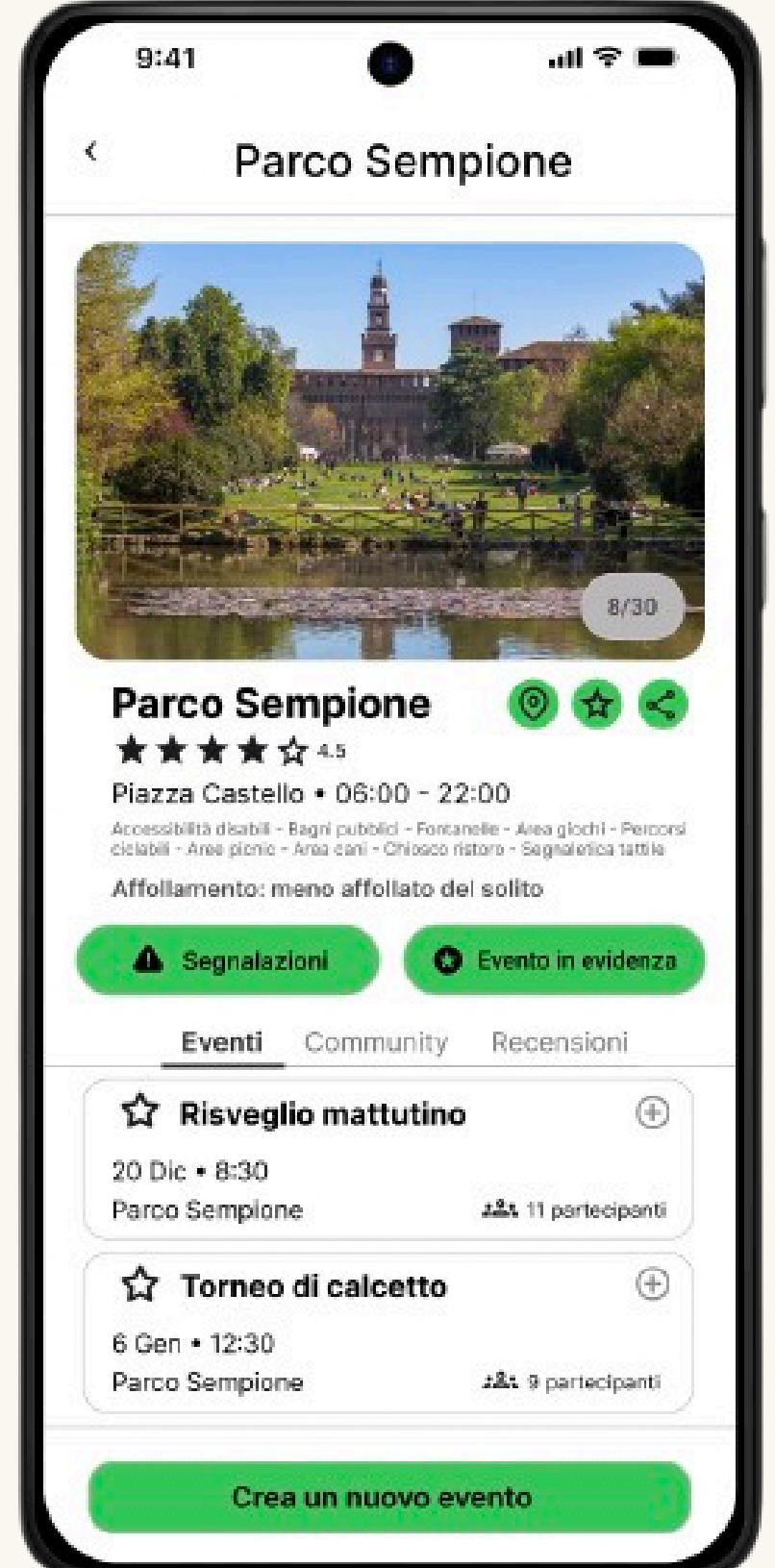
Fill your day

Una volta ricevuto il file con la valutazione euristica, abbiamo creato una lista con tutte le **modifiche** da apportare al prototipo per risolvere i problemi evidenziati non solo dai **valutatori** ma anche dai **docenti** e quelli individuati autonomamente da **membri del team** durante lo sviluppo del prototipo high fidelity.

Le modifiche apportate sono:

## 1. Miglioramenti alla navigazione e alla struttura dei flussi

- Correzione del comportamento del pulsante “indietro”
- Introduzione di una barra di navigazione persistente
- Correzione di errori di indirizzamento nelle sottosezioni di schermate
- Aggiunta di meccanismi di conferma in uscita da flussi critici
- Creazione di schermate dedicate per flussi prima riciclati
- Resi cliccabili tutti i riferimenti ai profili degli utenti



# Risoluzione dei Problemi

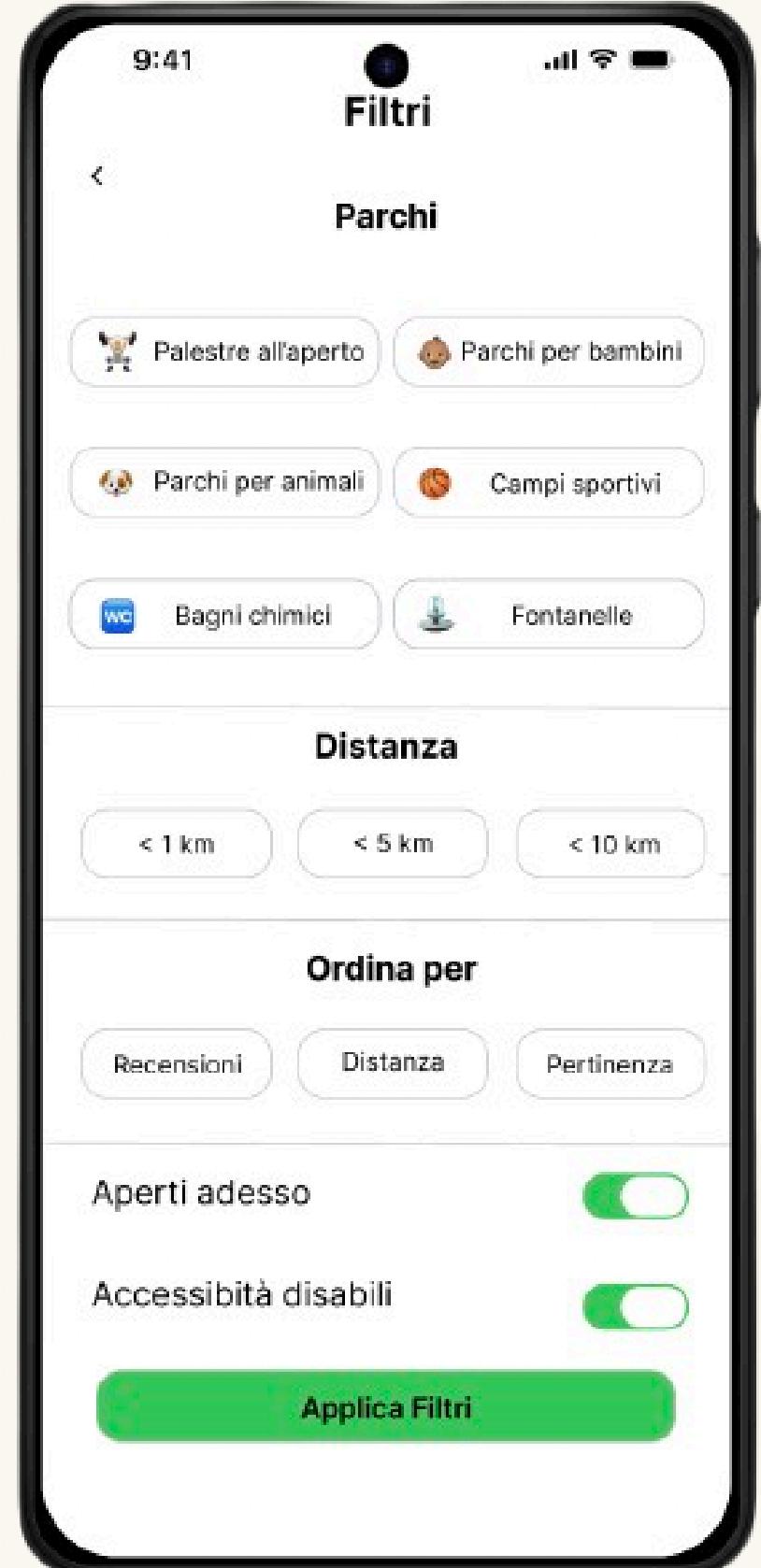
Fill your day

## 2. Coerenza visiva e layout dell'interfaccia

- Uniformazione del posizionamento di elementi ricorrenti
- Allineamento della posizione dei pulsanti di condivisione e salvataggio
- Sostituzione di elementi ambigui (pill button → tab tradizionali)
- Rimozione di icone incoerenti e introduzione di label più chiare
- Uniformazione del layout delle anteprime degli eventi
- Razionalizzazione del sistema iconografico

## 3. Miglioramenti alla ricerca, ai filtri e alla visualizzazione delle informazioni

- Estensione della ricerca avanzata con filtri coerenti con la mappa
- Introduzione di filtri per le segnalazioni per categoria
- Miglioramento del calendario con indicatori cromatici informativi
- Sostituzione dei dati segnaposto con informazioni più realistiche



# Risoluzione dei Problemi

Fill your day

## 4. Rafforzamento delle funzionalità social

- Introduzione di una sezione dedicata agli eventi a cui l'utente è iscritto
- Riorganizzazione della sezione “Amici” con distinzione chiara tra chat e contatti
- Eliminazione di ambiguità tra aggiunta amici e creazione chat
- Possibilità di rimuovere amici, con conferma dell'azione
- Ampliamento delle funzionalità social: condivisione eventi, forum, attività degli amici

## 5. Gestione dei contenuti personali

- Introduzione di strumenti per modificare ed eliminare post, commenti, eventi e recensioni
- Aggiunta di una vista aggregata nel profilo per visualizzare tutti i contenuti personali, organizzati per tipologia

## 6. Chiarezza testuale e micro-interazioni

- Spostamento delle etichette dei campi di input sopra le caselle di testo
- Correzione di etichette di navigazione non coerenti con il contenuto mostrato
- Miglioramento del feedback visivo (es. pulsante preferiti)



# Prototipo high fidelity

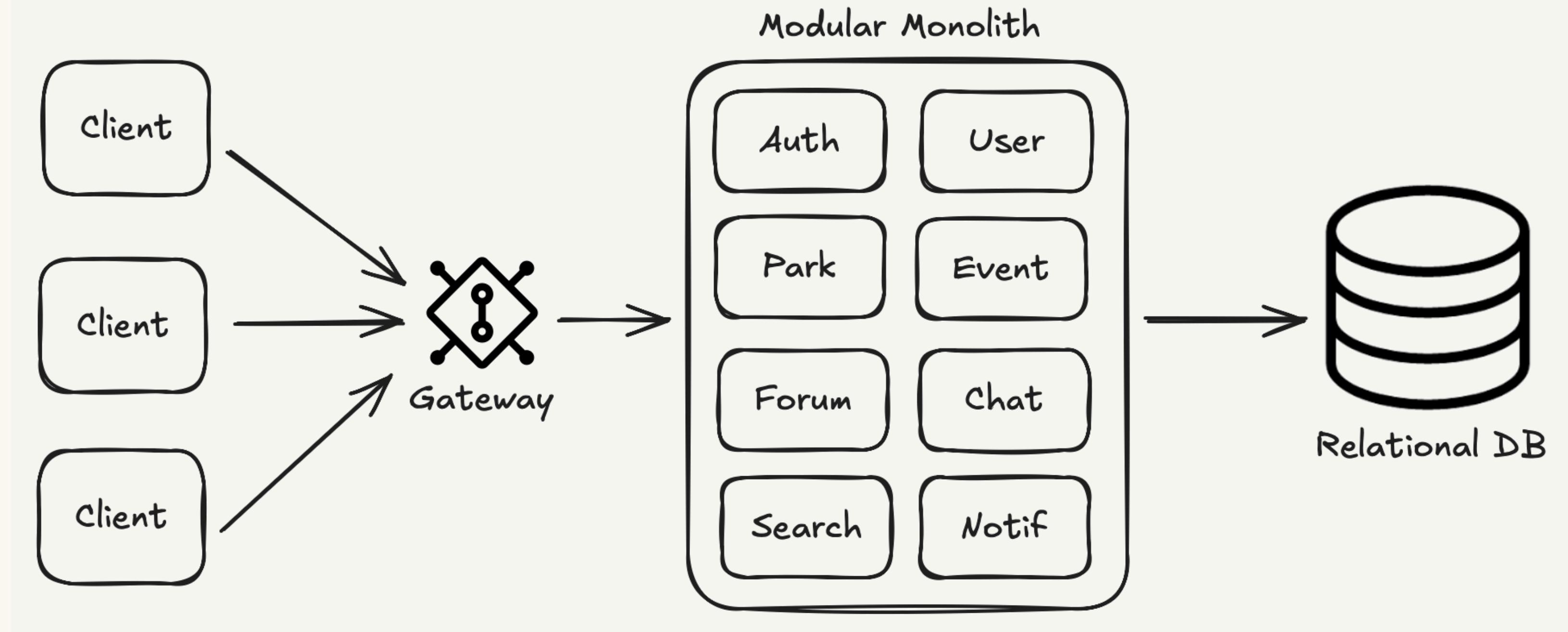
Fill your day



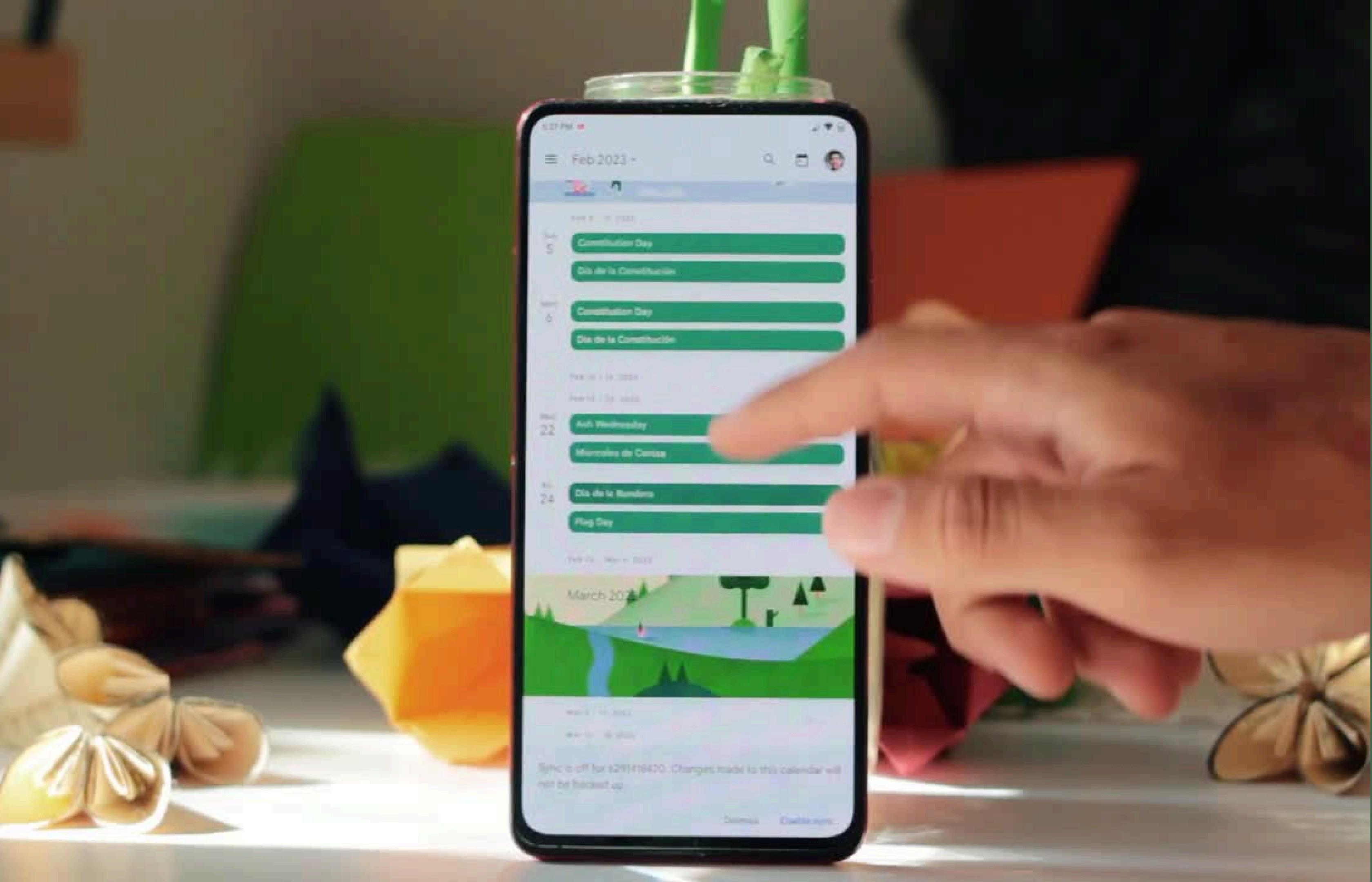
[Link al video](#)

# Architettura

Fill your day



# 05 USER TESTING E PASSI FUTURI



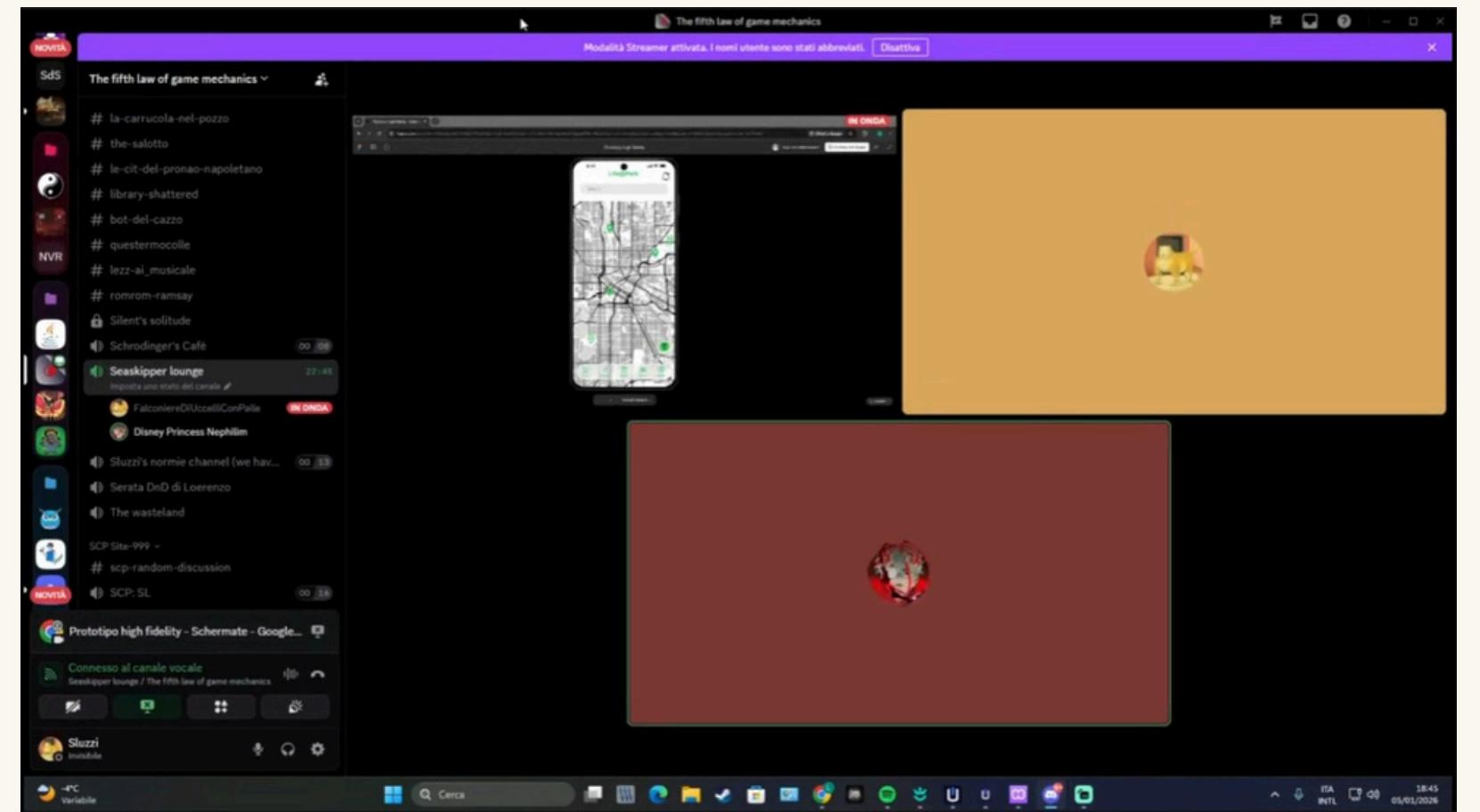
## In presenza

Realizzati in sessioni condotte di persona utilizzando uno smartphone per l'esecuzione del prototipo ed un secondo dispositivo per la registrazione e la presa degli appunti.



## In remoto

Realizzati tramite una sessione su Discord con condivisione schermo attiva con registrazione attiva del prototipo Figma.



# Campioni utenti e ruoli dei team

Fill your day

## Campione utenti

Il test ha coinvolto 6 utenti, il gruppo di utenti include sia frequentatori assidui dei parchi, sia utenti occasionali, ciò permette di avere un buon quadro sull'utilizzo dell'applicazione da parte degli utenti target.

## Ruoli del team

I membri del team si sono suddivisi tra intervistatori, dediti alla conduzione del test e alle domande post-task e verbalizzatori, che invece si sono occupati di osservare il comportamento degli utenti e verbalizzare i suggerimenti ricevuti.

## SUS (System Usability Scale):

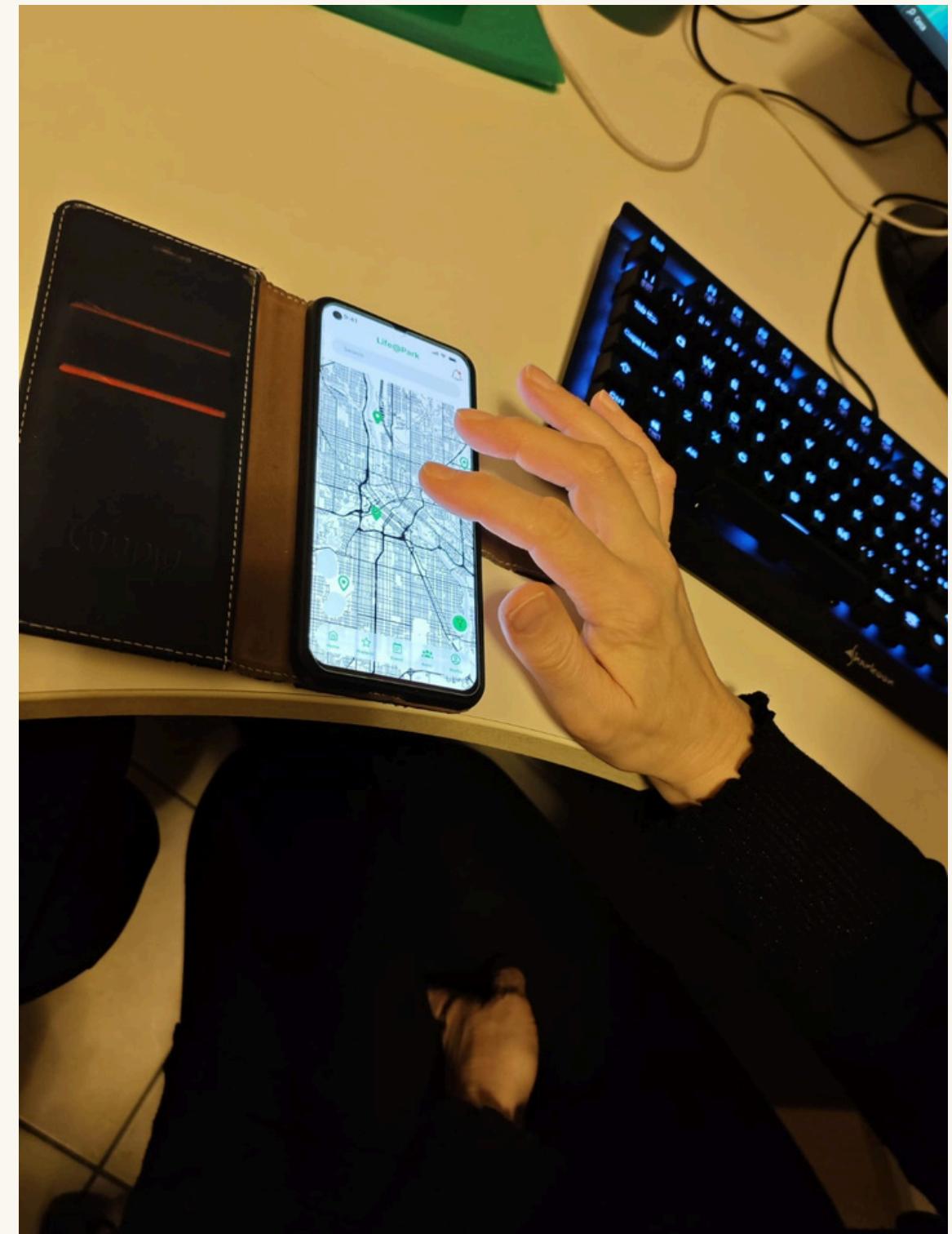
Il punteggio medio ottenuto dai 6 utenti per il parametro SUS è di 82.5, con un picco massimo di 97.5 ed uno minimo di 72.5, ciò rappresenta quindi un ottimo risultato per l'usabilità del prototipo.

## SEQ (Single Ease Question):

Il punteggio medio dato dai 6 utenti per la facilità d'uso percepita del prototipo è di 5.75 su 7, risultato che sostanzialmente coincide quindi con quello ottenuto per il parametro SUS.

## Successo dei task (scala da 0 a 2):

- **T0 Prime impressioni:** Tutti gli utenti hanno identificato correttamente lo scopo dell'app ripotando chiarezza funzionale, affinità visiva ma anche qualche problema di visibilità legato alla barra di ricerca ed i filtri.
- **T1 Ricerca parco 1.5/2:** Qualche esitazione dovuta ad un icona dei filtri poco chiara.
- **T2 Unirsi ad un evento 1.8/2:** Quasi tutti hanno completato il task facilmente ma un utente ha confuso la visualizzazione dettagli con l'iscrizione.
- **T3 Aggiungere preferiti 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti.
- **T4 Creare un evento 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti.
- **T5 Consultare calendario 2/2:** Task eseguito facilmente da tutti i partecipanti anche se sono stati suggeriti miglioramenti.
- **T6 Aggiungere amico 1/2:** Task più critico, molti non hanno usato la barra di ricerca aspettandosi un tasto “Aggiungi” nella sezione amici.



## Analisi qualitativa:

I temi ricorrenti emersi dall'analisi sono i seguenti:

- Dominanza della mappa: apprezzata come elemento centrale
- Problema cromatico: l'utilizzo costante del colore verde rende l'app un po' monotona.
- Barriere sociali: la ricerca degli amici non è risultata intuitiva, gli utenti si aspettano un tasto "Aggiungi" nella sezione Amici
- Incertezza informativa: qualche dubbio sulla gratuità degli eventi e sulla chiarezza delle fasce orarie



## Multifunzionalità della barra di ricerca

Gli utenti hanno faticato a capire che la barra di ricerca principale serve anche per trovare persone. È necessario aggiungere suggerimenti testuali come "Cerca un parco, evento o utente" e rendere i filtri di categoria (Parchi/Eventi/Utenti) più evidenti.

## Feedback dei risultati

Bisogna specificare la logica dei risultati suggeriti (se basati su cronologia, vicinanza o pertinenza) e migliorare il posizionamento del tasto "indietro" nelle schermate di ricerca.

## Differenziazione visiva dei filtri

Il pulsante dei filtri sulla mappa viene spesso confuso con l'icona di un parco. Si suggerisce di cambiargli colore (es. giallo) e aggiungere delle etichette di testo (label) accanto alle icone per chiarirne la funzione.

## Accessibilità della funzione "Aggiungi Amico"

Molti utenti hanno cercato invano di aggiungere persone dalla schermata "Amici" o "Chat". Occorre inserire un pulsante dedicato "Aggiungi nuovo amico" direttamente in queste sezioni.

## Chiarezza nei testi

Sostituire titoli generici come "Attività degli amici" con inviti all'azione più chiari come "Visualizza le attività dei tuoi amici" e dare più risalto visivo ai relativi pulsanti.

# Gestione e Iscrizione Eventi (Task T2, T3 & T4)

Fill your day

## Conferma e Trasparenza

Gli utenti si aspettano una notifica di conferma dopo l'iscrizione che rassicuri sul passaggio dei dati all'organizzatore. È inoltre richiesto un campo specifico per indicare chiaramente se l'evento è gratuito o a pagamento.

## Dettagli Logistici

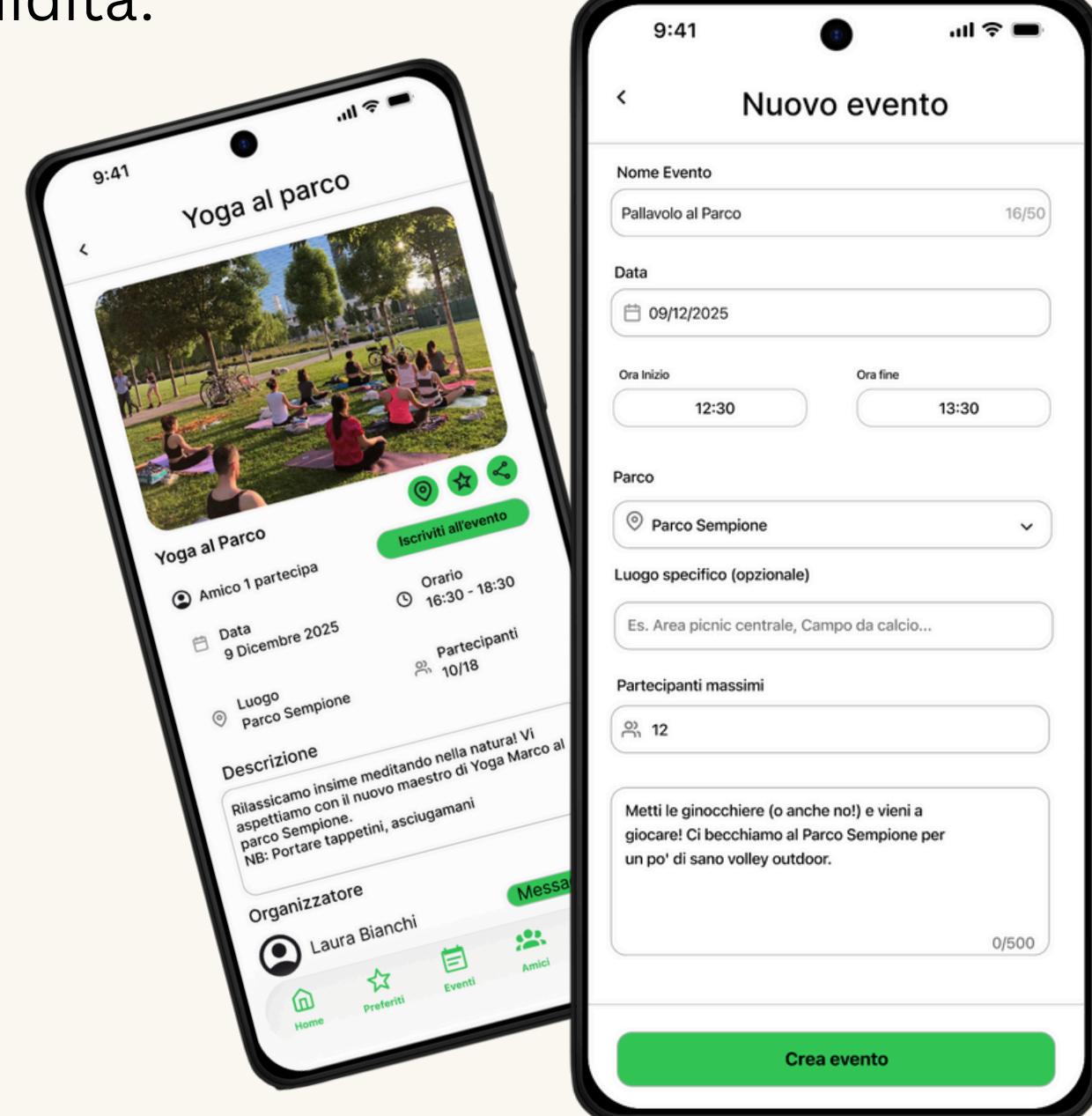
Per migliorare la chiarezza, andrebbe aggiunta una mini-mappa del parco che indichi il punto esatto del ritrovo e specificato meglio l'orario (distinguendo inizio e fine).

## Funzioni Avanzate di Creazione

Durante la creazione di un evento, sarebbe utile avere dei "tag consigliati" basati sulle caratteristiche del parco ospitante e l'opzione per definire l'evento come pubblico o privato

## Shortcut Post-Azione

Dopo aver aggiunto un parco ai preferiti, un pop-up che offre una scorciatoia per andare direttamente alla lista "Preferiti" migliorerebbe la fluidità.



# Calendario e Legenda (Task T5)

Fill your day

## Identità della sezione

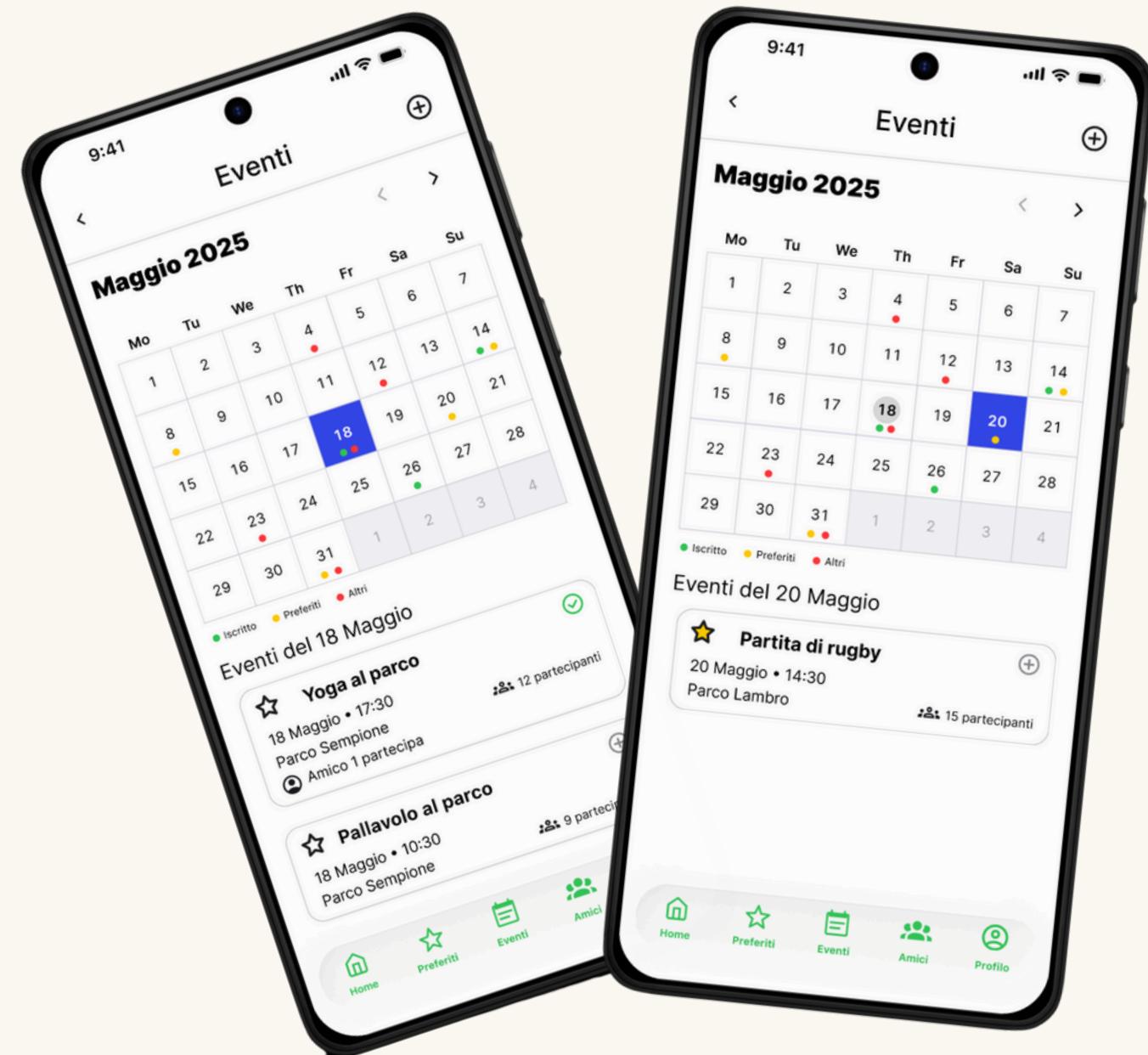
La testata del calendario dovrebbe recitare "I TUOI EVENTI" per evitare che l'utente pensi di visualizzare eventi generici nelle vicinanze.

## Simbologia

La legenda basata solo su pallini colorati è risultata poco chiara. Si suggerisce di integrare icone specifiche (es. una stella per i preferiti, una spunta per gli iscritti).

## Pulizia dei dati

Valutare la rimozione della categoria "Altri eventi" se non ne viene esplicitata la natura (sponsor, suggeriti, ecc.), poiché crea confusione.



# Interfaccia Grafica (UI) e Usabilità Generale

Fill your day

## Contrasto e Colore

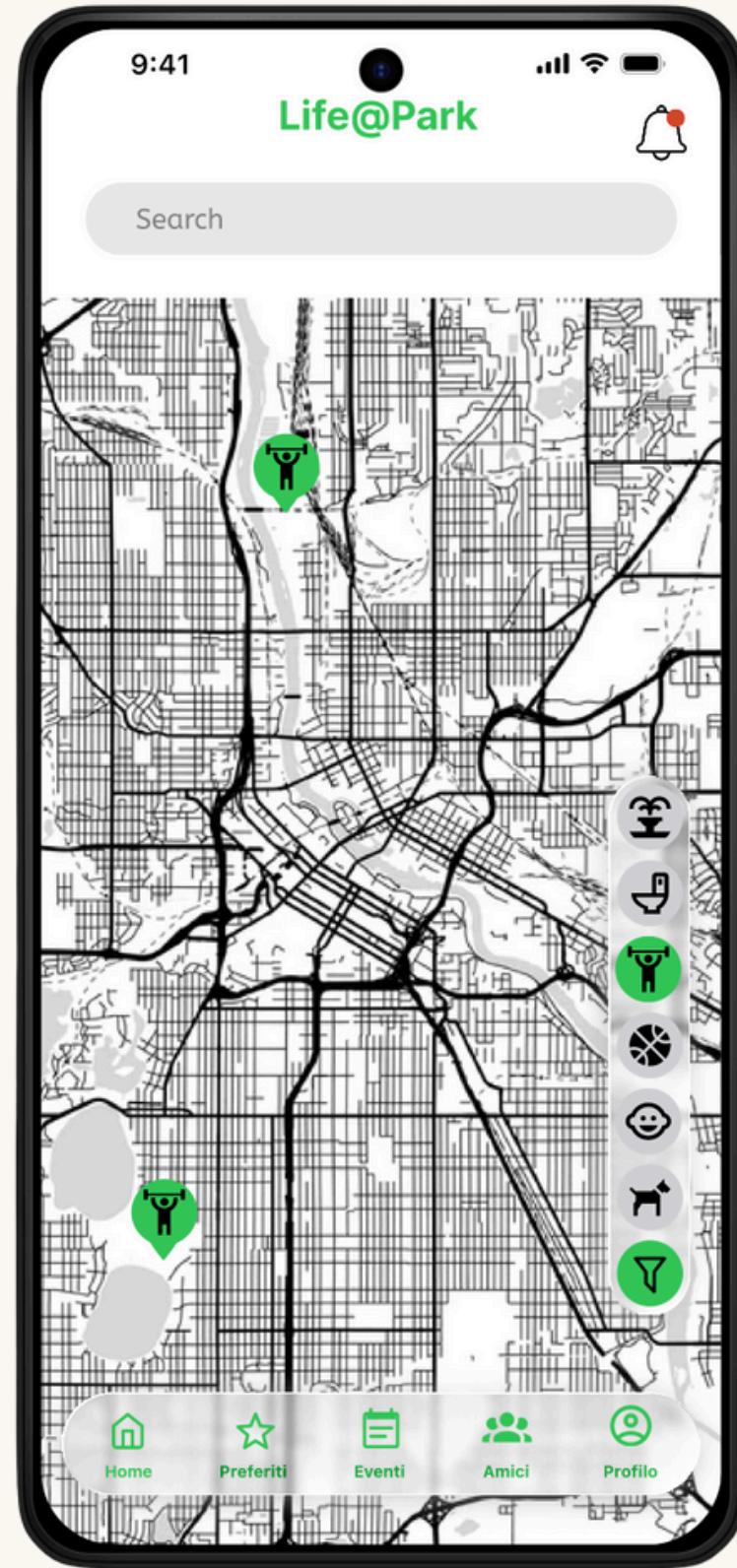
L'app appare "smorta" a causa del monocromatismo verde e appiattisce la gerarchia visiva con una conseguente difficoltà nella distinzione dei bottoni interattivi dallo sfondo. È necessario introdurre colori diversi per marcare la gerarchia visiva.

## Accessibilità

Le dimensioni dei font per i dettagli (tag) sono considerate troppo piccole , così come le aree cliccabili (hitbox) dei bottoni.

## Contenuti Extra

Gli utenti hanno espresso interesse nel vedere sulla mappa anche monumenti o punti di interesse non strettamente legati ai parchi.



# Thank You

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

Life@Park  
Fill your day

POLITECNICO  
MILANO 1863

