

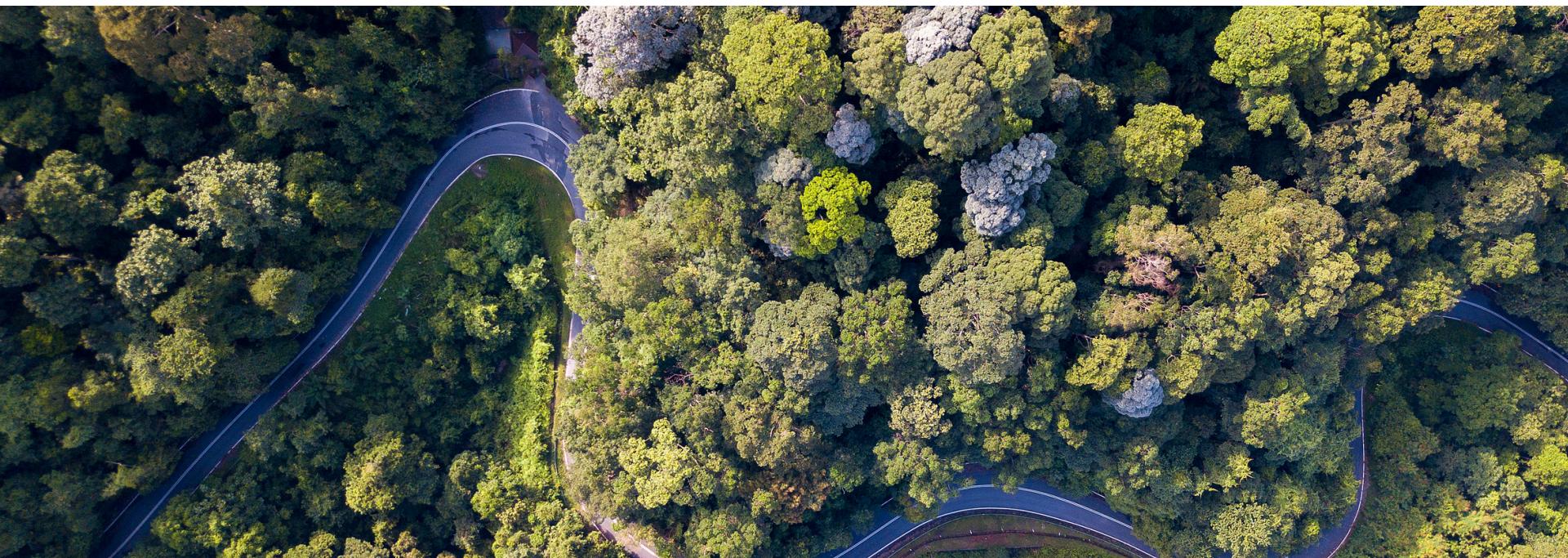


FILL YOUR DAY

RAFFINAMENTO & FOCUS

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

REPORT HIGHLIGHTS



- 01 FOCUS GROUP**
- 02 INTERVISTE INDIVIDUALI**
- 03 BRAINSTORMING BISOGNI**
- 04 PERSONAS E SCENARI**
- 05 BRAINSTORMING SOLUZIONI**
- 06 NOME E VALUE PROPOSITION**

FILL YOUR DAY

Il nostro team



Tommaso
Bazzanella



William
Lu



Ayrton
Serafini



Giorgio
Ortona



Samuele
Succetti



Rayan Zaman
Mohammad

I PROFILI DEL FOCUS GROUP



Kam - il professionista attivo

Massimizzare il tempo, usa il parco per fitness (corsa, attrezzi) e per pause lavoro/lavorare da remoto

"Manca un compagno... che mi dà la motivazione per uscire, che a volte da soli manca"



Gaia - socialità e animali

Passare dei bei momenti in compagnia dei suoi amici, portare a spasso il cane

"Esco principalmente per portare il cane, ma la logistica (caldo, attraversamenti) rappresenta un ostacolo."



Samuele - compagnia e tranquillità

Organizzazione di attività e qualità della vita nel parco

"A me basta avere una persona X con cui uscire e lì, senza problemi."

BISOGNI E REALTÀ A CONFRONTO

(DAL FOCUS GROUP)

ELEMENTI FISICI

Le fontanelle sono fondamentali, ma difficili da trovare o spesso non funzionanti.

Le prese elettriche sono ricercate per lavoro/relax, ma sono totalmente assenti. L'unica alternativa sono i bar.

Il comfort climatico è molto importante ma difficile da raggiungere in estate a causa delle temperature. Zone d'ombra e sistemi che combattono la calura sono molto apprezzati.

ELEMENTI INFORMATIVI

Gli utenti si pongono delle domande che rimangono senza risposta o alle quali trovano risposta solo una volta arrivati al parco.

Quanto è affollato il parco in questo momento?

Le fontanelle funzionano?

Ci sono attrezzi, aree cani o tavoli liberi?

Ci sono attività organizzate a cui posso unirmi?

**ABBIAMO CAPITO COME LA FRUSTRAZIONE È DOVUTA A DUE ELEMENTI LEGATI TRA LORO:
LA MANCANZA DEL SERVIZIO E L'INCERTEZZA DELL'INFORMAZIONE**

ANALISI EMOTIVA

(DAL FOCUS GROUP)

IL MURO DELLA PIGRIZIA

Analizzando le motivazioni, emerge un tema ricorrente: la barriera principale non è sempre la logistica, ma è spesso emotiva, la pigrizia.

Gli utenti, in particolare Kam e Samuele, ammettono di "trovare sempre una scusa" per non andare: il freddo, la stanchezza post-lavoro, la pioggia.

Questa "mancanza di voglia" o "stanchezza personale" vince quasi sempre quando l'utente si trova a dover decidere da solo e non ha stimoli esterni. Le carenze informative (l'incertezza di cosa si trova nel parco) e quelle fisiche (il caldo, la scomodità) non fanno altro che dare ulteriori motivazioni per ascoltare la pigrizia.

IL TRIGGER DELLA SOCIALITÀ

Il focus group ha fatto notare come socialità è il tassello chiave per superare la pigrizia.

La decisione di andare al parco è molto più solida quando non è un'azione individuale ma è innescata da un'interazione sociale.

Per tutti i partecipanti la presenza di un compagno, un amico o un evento organizzato rappresenta una motivazione solida per trasformare l'intenzione in azione.

**PIGRIZIA E SOCIALITÀ RAPPRESENTANO I DUE LATI DELLA MEDAGLIA DELL'EMOTIVITÀ
DIETRO LE SCELTE DEGLI UTENTI**

PROFILI INTERVISTE INDIVIDUALI

Jona Vergari

Sportivo e motivato dalla competizione, sceglie con cura i parchi dove allenarsi, cercando attrezzature in buone condizioni.

È attento alla qualità delle informazioni online e alla possibilità di condividere esperienze con altri sportivi, preferendo utilizzare il parco come luogo di allenamento e miglioramento personale, più che di semplice relax.



Martina Ponti

Giovane donna sportiva che vive il parco come spazio quotidiano di benessere e movimento.

Per Martina, il parco ideale è un luogo equilibrato, capace di accogliere persone con esigenze diverse e di favorire sia l'attività fisica sia il relax.



Khalid Noor

Emerge come una madre attenta e consapevole, che sceglie con cura i parchi da frequentare in base a criteri di sicurezza, pulizia e qualità delle strutture.

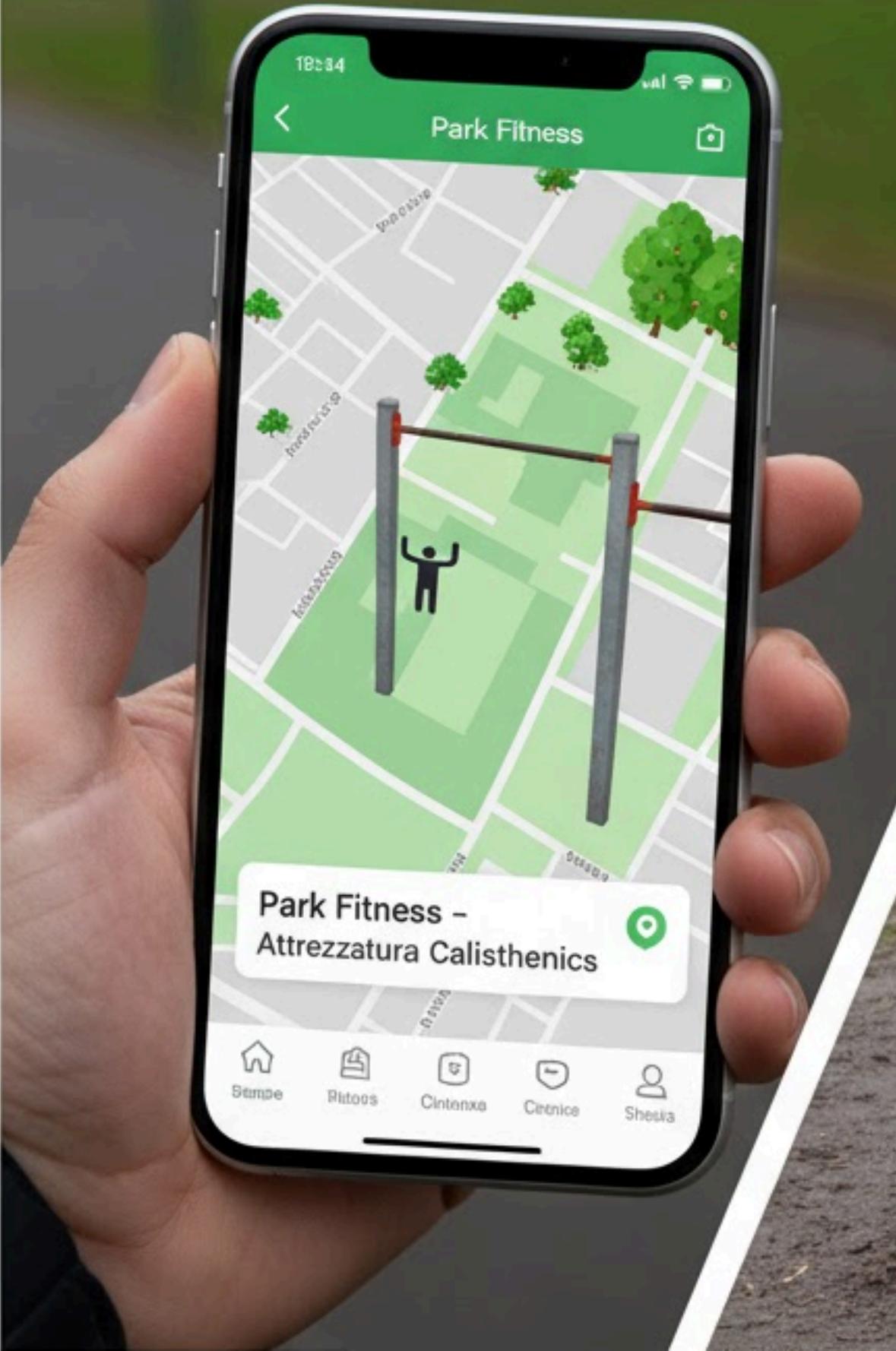
Per Noor, il parco è uno spazio di crescita e socialità, ma anche un luogo che riflette il senso civico della comunità.



Estratto dell'intervista con Jona Vergari

1. Processo di scelta e criticità

Jona seleziona il parco in base all'attrezzatura disponibile (sbarre, parallele) e alle condizioni dello spazio, ma riscontra difficoltà nel reperire informazioni affidabili. Utilizza Google Maps e il passaparola, ma spesso le immagini o le descrizioni online non corrispondono alla realtà (attrezzature rotte, percorsi impraticabili).



2. Informazioni desiderate

Emergono bisogni chiari di veridicità e aggiornamento in tempo reale sullo stato dei parchi (pulizia, funzionalità, terreno). Jona vorrebbe anche conoscere il tipo di frequentatori (runner, calisthenics, famiglie, ecc.) per scegliere il luogo più adatto all'attività che intende svolgere.

3. Esperienza ideale nello spazio pubblico

L'esperienza ideale è fortemente orientata all'attività fisica e alla performance. Il parco è percepito come spazio sportivo più che ricreativo. I potenziali conflitti tra chi cerca relax e chi pratica sport dovrebbero essere gestiti attraverso una migliore informazione preventiva sul tipo di ambiente e utenza.





4. Esperienza sociale e barriere all'ingresso

Quando desidera provare nuove attività, l'ostacolo principale è la mancanza di competenze e di gruppi affidabili. Jona preferisce unirsi a gruppi "alla pari", con pochi membri più esperti, ma trova i gruppi online (Telegram, Facebook) poco organizzati. Ritiene essenziale un sistema di recensioni e reputazione per instaurare fiducia.

5. Motivazione e implicazioni progettuali

La sua motivazione è guidata dalla competizione e dal miglioramento personale. Preferisce esperienze "pronte all'uso" (unirsi a eventi già esistenti) e strumenti che incentivino il progresso, come sfide, classifiche o tracciamento delle performance. Si evidenzia inoltre l'opportunità di un'app che segmenti i parchi per tipologia di attività e frequentatori, migliorando la coesistenza tra utenti diversi.



Estratto dell'intervista con Martina Ponti

1. Processo di scelta e criticità

Martina si accontenta di utilizzare il parco vicino casa per le sue corse giornaliere. Sebbene soddisfi tutte le caratteristiche che una zona aperta dovrebbe avere, l'intervistata rivendica la mancanza di informazioni in tempo reale riguardo possibili ostacoli nel suo percorso.

2. Informazioni desiderate

L'intervistata è risultata propensa a partecipare ad attività di svago nei parchi pubblici, ma sottolinea la mancanza di modi per informarsi riguardo possibili attività da svolgere in compagnia.

3. Esperienza ideale nello spazio pubblico

Martina crede che l'ambiente ideale debba avere delle caratteristiche ben precise che si basano sull'equilibrio tra attività fisica e relax nel parco. L'area deve poter accogliere persone con bisogni diversi dando la possibilità ad ognuno di trascorrere il proprio tempo libero in maniera sana e pacifica.



4. Esperienza sociale e barriere all'ingresso

L'ostacolo principale per Martina è la paura di dover partecipare ad attività con persone che non conosce. Ritiene che la situazione ideale sarebbe poterle svolgere insieme a un'amica. Tuttavia, pensa anche che un modo efficace per incoraggiare la partecipazione potrebbe essere offrire la possibilità di conoscere gli altri membri del gruppo prima dell'attività.

5. Motivazione e implicazioni progettuali

Martina è una ragazza sportiva che ama trascorrere le sue giornate all'aria aperta. I parchi rappresentano per lei il luogo ideale per conciliare queste passioni: stare a contatto con la natura e allo stesso tempo mantenersi in forma. La sua motivazione nasce proprio dal desiderio di unire benessere fisico e vita all'aperto.



Estratto dell'intervista con Khalid Noor

1. Processo di scelta e criticità

Khalid Noor sceglie accuratamente quali parchi frequentare privilegiando quelli dotati di giochi strutturati per bambini e soprattutto con un ambiente sicuro. La scelta del luogo dipende principalmente dai consigli di altre mamme ed esperienza diretta. Lamenta scarsa manutenzione e frequente sporcizia in parchi che altrimenti sarebbero molto promettenti.

2. Informazioni desiderate

L'intervistata vorrebbe poter contare su informazioni relative a sicurezza, dotazione e pulizia dei parchi in tempo reale. Apprezzerebbe anche strumenti digitali per segnalare disservizi purché la risposta sia rapida. Khalid sente la mancanza di un sistema che unisca il mondo digitale e quello fisico per garantire trasparenza ed immediatezza.

3. Esperienza ideale nello spazio pubblico

Per Khalid il parco ideale è sicuro, accogliente e ben curato, in grado di stimolare la socialità e la partecipazione delle famiglie. Desidererebbe spazi in cui i bambini possano giocare liberamente e in sicurezza. La qualità dello spazio per lei è data tanto dall'infrastruttura quanto dal comportamento civile degli utenti.



4. Esperienza sociale e barriere all'ingresso

Khalid evidenzia una crescente difficoltà nel vivere i parchi come luoghi di socialità, a causa di comportamenti scorretti e mancanza di rispetto. Ciò, unito alla percezione di insicurezza, rappresenta per lei la principale barriera all'ingresso. Nonostante ciò, partecipa volentieri a eventi ben organizzati, specialmente quelli a scopo sociale, come mercatini o iniziative per ragazzi con bisogni speciali.

5. Motivazione e implicazioni progettuali

Kahlid è una madre attenta e motivata, considera il parco un luogo fondamentale per il benessere dei bambini e la coesione sociale. La sua motivazione è di garantire a bambini e famiglie un posto sicuro e stimolante nei parchi. La sua esperienza suggerisce l'importanza di soluzioni che migliorino la manutenzione, la sicurezza percepita e la comunicazione tra cittadini e istituzioni.





Aree ben attrezzate

Pulizia e manutenzione regolare

Informazioni affidabili e aggiornate

Sicurezza fisica e ambientale

Visibilità e promozione degli eventi

Comunità e socialità

Motivazione e compagnia

BRAINSTORMING DEI BISOGNI

Dalle discussioni emergono **bisogni concreti** legati sia all'**infrastruttura** che all'**esperienza sociale** nei parchi. Gli utenti desiderano **aree ben attrezzate** e **mantenute**, con fontanelle funzionanti, prese elettriche, zone d'ombra, spazi per il fitness, aree cani e giochi per bambini sicuri e puliti. È forte la richiesta di **informazioni affidabili** e in tempo reale su affollamento, eventi, pulizia e stato delle attrezzature, spesso difficili da reperire o non aggiornate. A livello sociale, emerge il bisogno di **comunità e partecipazione**: gli utenti vorrebbero poter conoscere persone con interessi simili, unirsi ad attività o eventi già organizzati e ricevere informazioni tramite canali adeguati (social, bacheche, app). La **sicurezza e la manutenzione** costante sono percepite come prerequisiti fondamentali per vivere il parco con serenità. Infine, la **motivazione** alla frequentazione cresce con la compagnia, la fiducia nei gruppi e la presenza di incentivi (sfide sportive, esperienze condivise o momenti di relax).

Brainstorming bisogni

Il brainstorming per la ricerca dei bisogni principali dei partecipanti è stato effettuato su Figma Jam. Prima sono stati riportati i possibili bisogni emersi dalle interviste e successivamente abbiamo effettuato una votazione per decidere quali fossero i 3 su cui concentrarci. Dalla votazione è risultato che il gruppo è unanime nello scegliere come bisogni principali il trovare aree ben attrezzate per i propri bisogni e l'avere info in tempo reale. Per maggioranza, il terzo bisogno scelto è quello di effettuare attività in compagnia.

Ideas here

- Trovare aree ben attrezzate per i propri bisogni
 - presenza di panchine, fontanelle, bar, charging hub, calistenics
- Avere informazioni precise su cosa si può trovare nei parchi e dove
 - Giochi e strutture con in mente i bambini

Partecipare a eventi o incontri

- venirne a conoscenza tramite canali adeguati

Sapere quali sono le zone più attraenti dei parchi

- zone di interesse fotografico

Trovare una comunità di persone con gli stessi interessi

Avere un posto in cui rilassarsi

- trovare ombra, zone tranquille, tavolini

Pulizia

Attività in compagnia

Sicurezza fisica e disagio causato da certi tipi di persone

Info in tempo reale

- Sapere quanto è affollato un parco e da che tipo di utenti

Sapere se c'è un evento in corso o c'è appena stato (pulizia e inquinamento acustico)



GIOVANNI

- 30 anni
- Professore a un liceo
- Ha 2 cani

Archetipo: Persona con animali

BIO

Giovanni ha 30 anni e insegna a un liceo. È una persona paziente e analitica, ma il suo lavoro e gli impegni quotidiani gli lasciano poco tempo libero. Ama la vita all'aperto e considera le passeggiate con i suoi cani un momento importante di relax e connessione. Vorrebbe poterli portare in luoghi puliti, sicuri e ben organizzati, dove possano muoversi liberamente senza stress.

PERSONALITÀ

- Paziente
- Analitico
- Ama la vita all'aperto
- Ha poco tempo libero

FRUSTRAZIONI

- Persone con animali poco addestrati
- Fontane guaste
- Sporcizia nelle aree cani

BISOGNI

- Prendersi cura dei suoi animali con il poco tempo che ha
- Creare un ambiente sicuro e affettivo per i propri cani
- Avere routine fissa

SCENARIO GIOVANNI

Dopo una lunga giornata di lavoro, Giovanni finalmente trova un'ora libera per **portare i suoi cani a fare una passeggiata**.

Il parco vicino a casa sarebbe l'opzione più comoda, ma lo evita: **l'erba è alta, le fontane non funzionano e trova rifiuti sparsi**.

Decide quindi di **spostarsi verso un altro parco**, più grande e curato, ma quando arriva scopre che c'è solo **un'unica area cani**. È molto affollata, con animali di taglie e temperamenti diversi.

I **suoi due cani, più tranquilli e timidi, si mostrano subito a disagio**, mentre Giovanni fatica a trovare un punto riparato dove farli calmare. Non ci sono zone d'ombra né spazi separati, e non riesce a rilassarsi come vorrebbe.

Dopo pochi minuti, decide di tornare a casa, sentendosi frustrato per **non aver trovato un luogo adatto nonostante il tempo speso a cercarlo**.



SILVIA

- 42 anni
- Consulente di marketing finanziario
- Sposata senza figli

Archetipo: Persona che vuole relax

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.

PERSONALITÀ

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

FRUSTRAZIONI

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

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

SCENARIO SILVIA

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.



MATTEO

- 20 anni
- Matricola all'università
- Fuorisede

Archetipo: Persona in cerca di svago

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.

PERSONALITÀ

- Estroverso
- Ama la socialità
- Stressato dagli esami

FRUSTRAZIONI

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

BISOGNI

- Prendersi cura dei suoi animali con il poco tempo che ha
- Creare un ambiente sicuro e affettivo per i propri cani
- Avere routine fissa

SCENARIO MATTEO

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

Le soluzioni emerse mirano a rendere i parchi più accessibili, informati e partecipativi.

È importante facilitare la ricerca di aree ben attrezzate in base ai diversi bisogni come sport, relax, bambini, animali e offrire **informazioni** aggiornate in **tempo reale** su affollamento, eventi, pulizia e stato delle strutture, combinando dati automatici e segnalazioni degli utenti.

Una **sistema interattiva** e inclusiva permetterebbe di individuare zone accessibili a persone con disabilità, famiglie con passeggini e anziani, integrando recensioni, suggerimenti e percorsi tematici come cammini fotografici, fitness o storici.

In parallelo, la creazione di un **canale unico** per gli **eventi** nei parchi agevolerebbe la pubblicazione, scoperta e condivisione di attività pubbliche, favorendo la socialità e l'incontro tra amici o gruppi con interessi comuni.

Infine, un sistema di raccolta e condivisione collettiva delle informazioni una sorta di “crowdfunding informativo” permetterebbe alla comunità di contribuire attivamente al miglioramento costante della qualità e dell'affidabilità dei dati sui parchi.

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

Crowdfunding informativo

Brainstorming soluzioni

Ideas here

Bisogno: Trovare aree ben attrezzate per i propri bisogni

nayan

Parchi per tutti

Mappa che evidenzia zone accessibili a persone con disabilità, famiglie con passeggini, o anziani.
Include recensioni reali e suggerimenti per miglioramenti.

giangiortena

Crowdfunding informazioni

L'utente deve avere sotto mano le informazioni essenziali, e in secondo luogo anche quelle di contorno che però risultano ugualmente rilevanti.

nayan

Consigliare parchi in base ai bisogni

nayan

Percorsi tematici o personalizzati

Cammini "fotografici", "fitness", "storici", "romantici"

nayan

Bisogno: Info in tempo reale

nayan

Permettere a utenti di segnalare pro e contro di parchi

nayan

Informazione preventiva (affollamento, frequentatori, ...)

La fonte di queste informazioni può avvenire sia automaticamente tramite sistemi di rilevamento sia tramite segnalazione degli utenti.

Pyros, nayan, nayan

Bisogno: Attività in compagnia

nayan

Pubblicizzare eventi nei parchi

Creare un canale unico che aggreghi eventi pubblici svolti nei parchi e suolo pubblico. Il canale deve essere facilmente accessibile sia per pubblicare eventi sia per venire a conoscenza. Deve inoltre consentire una facile condivisione degli eventi presenti su di esso.

nayan, nayan, nayan

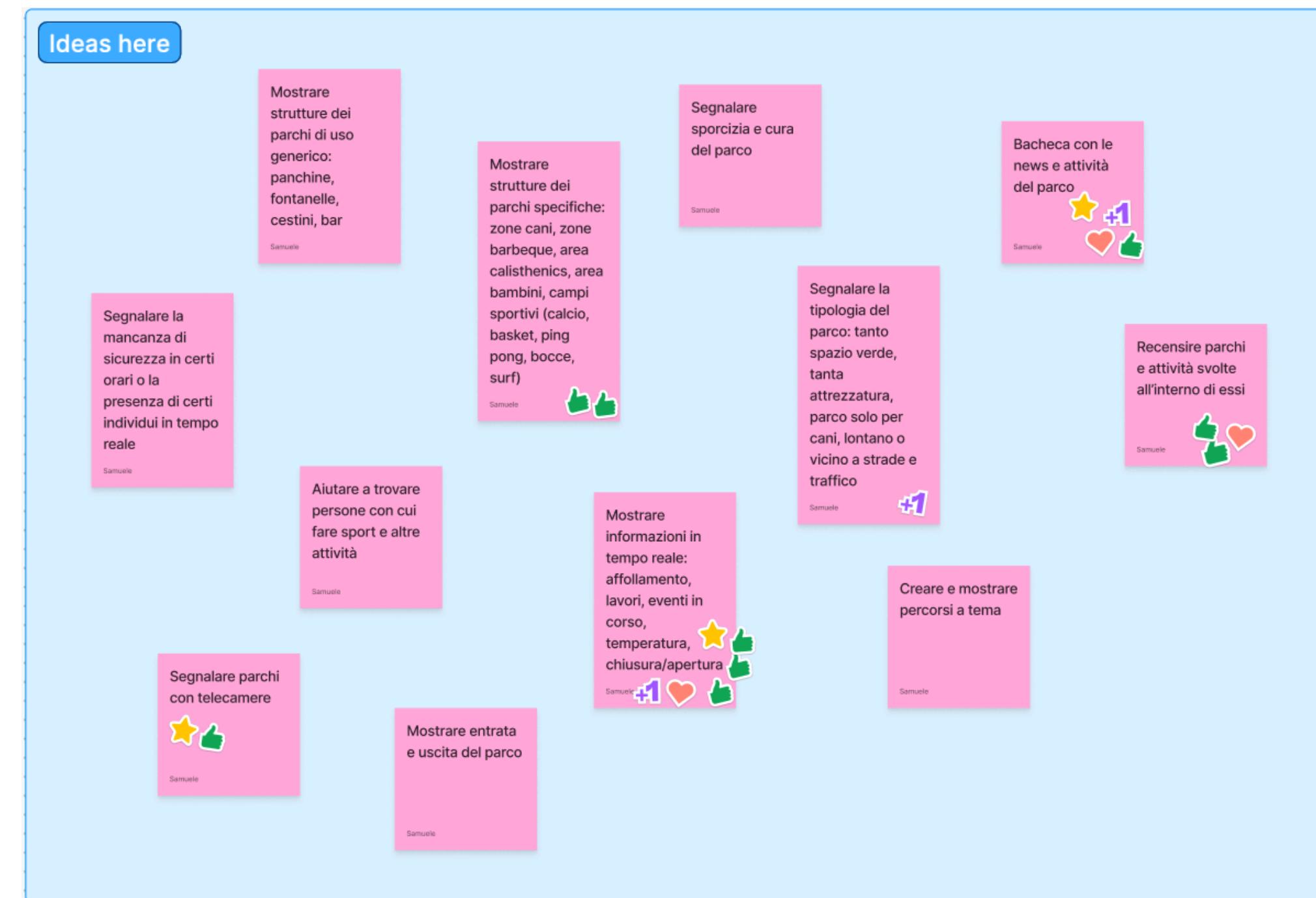
Agevolare amici a incontrarsi a eventi o attività

nayan

Come per i bisogni, il brainstorming per le soluzioni è stato fatto con Figma Jam, inizialmente abbiamo abbinato le varie soluzioni ai 3 problemi più votati e abbiamo votato per trovare quale fosse la soluzione più importante per noi. A seguito della votazione il crowdsourcing delle informazioni e l'informazione preventiva hanno ottenuto la maggioranza. Tuttavia, non ci sentivamo pienamente convinti dalle soluzioni trovate, perciò abbiamo deciso di fare un nuovo brainstorming con nuove soluzioni.



Il nuovo brainstorming ha prodotto una serie di nuove soluzioni e abbiamo effettuato una nuova votazione per scegliere la migliore. Hanno ottenuto la maggioranza le idee legate al mostrare informazioni in tempo reale come affollamento, lavori, eventi in corso, temperatura, apertura/chiusura e ad una bacheca con le news e attività del parco. Quindi, abbiamo deciso di proseguire in quella direzione.



NOME E VALUE PROPOSITION

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”



Fill your day

THANK YOU

Foundation of human-computer interaction 2025/2026