

Life@Park

"Find and enjoy your park without a worry"

TASK, STORYBOARD E PRIMI PROTOTIPI

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

FILL YOUR DAY





Report Highlights

- 01 TASK**
- 02 STORYBOARD**
- 03 ESPLORAZIONE DELLE MODALITÀ**
- 04 PROTOTIPO MOBILE APP**
- 05 PROTOTIPO SMARTWATCH APP**
- 06 SCELTA DEL PROTOTIPO**



FILL YOUR DAY

Il nostro team



Tommaso
Bazzanella



William
Lu



Ayrton
Serafini



Giorgio
Ortona



Samuele
Succetti



Rayan Zaman
Mohammad

Task

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.

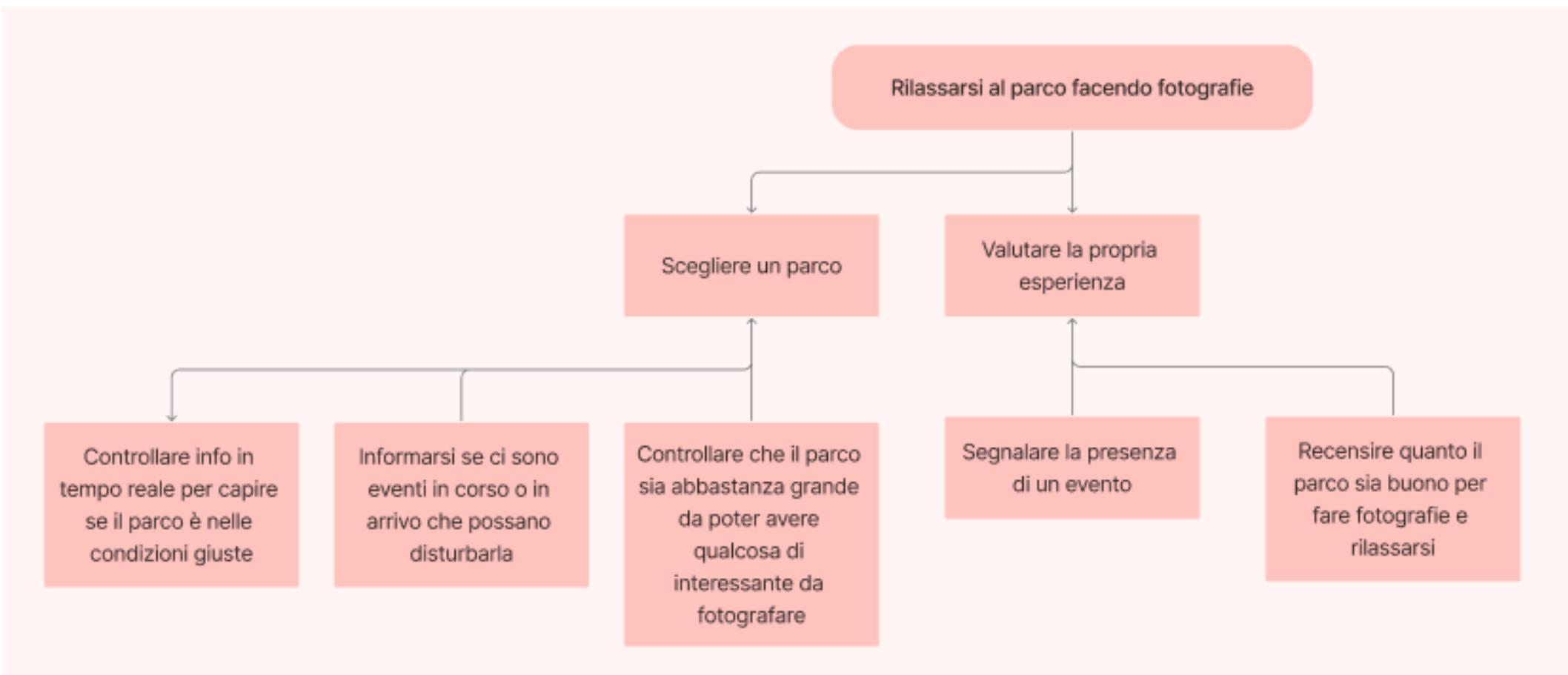
Identificazione task

- 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

Da scenario a task semplice (Silvia - relax)

Gerarchia di un task



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.

Task

Da scenario a task moderato (Giovanni - cani)

Scenario

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.

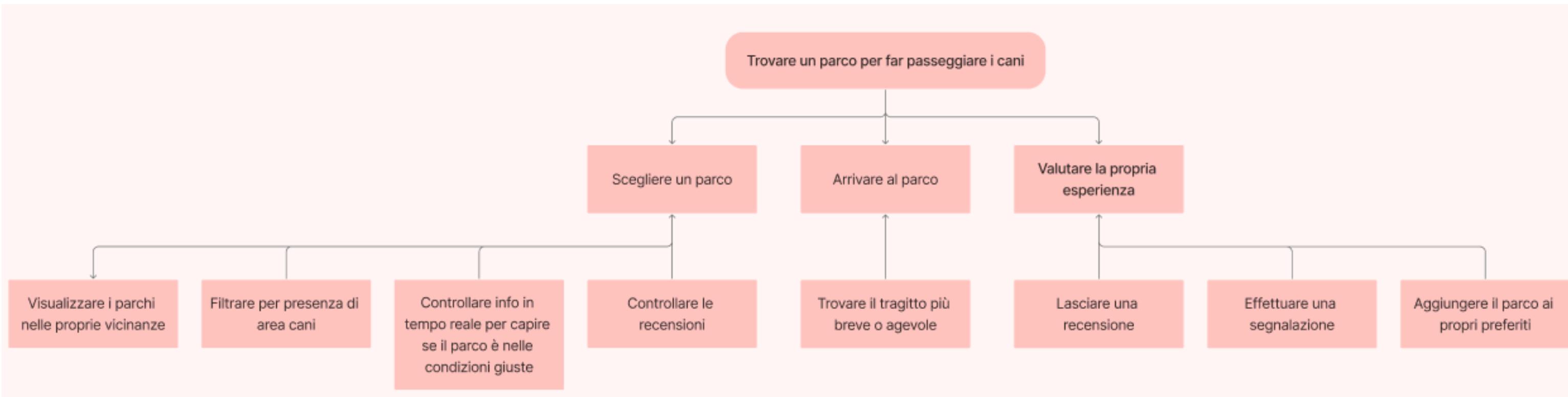
Identificazione task

- Trovare un parco adatto per far passeggiare i cani
 - Scegliere un parco
 - Visualizzare i parchi nelle proprie vicinanze
 - Filtrare per presenza di area cani
 - Controllare l'affluenza attuale
 - Controllare le recensioni
 - Arrivare al parco
 - Trovare il tragitto più breve
 - Valutare la propria esperienza
 - Lasciare una recensione
 - Effettuare una segnalazione
 - Aggiungere il parco ai propri preferiti

Task

Da scenario a task moderato (Giovanni - cani)

Gerarchia di un task



Knowledge-based analysis

Task	Azioni	Oggetti
Scegliere un parco	Scegliere	Vicinanza, infrastrutture, aree attrezzate, affluenza, recensioni
Arrivare al parco	Raggiungere	Parco desiderato, tragitto più conveniente
Valutare la propria esperienza	Recensire	Recensioni, segnalazioni

Task

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.

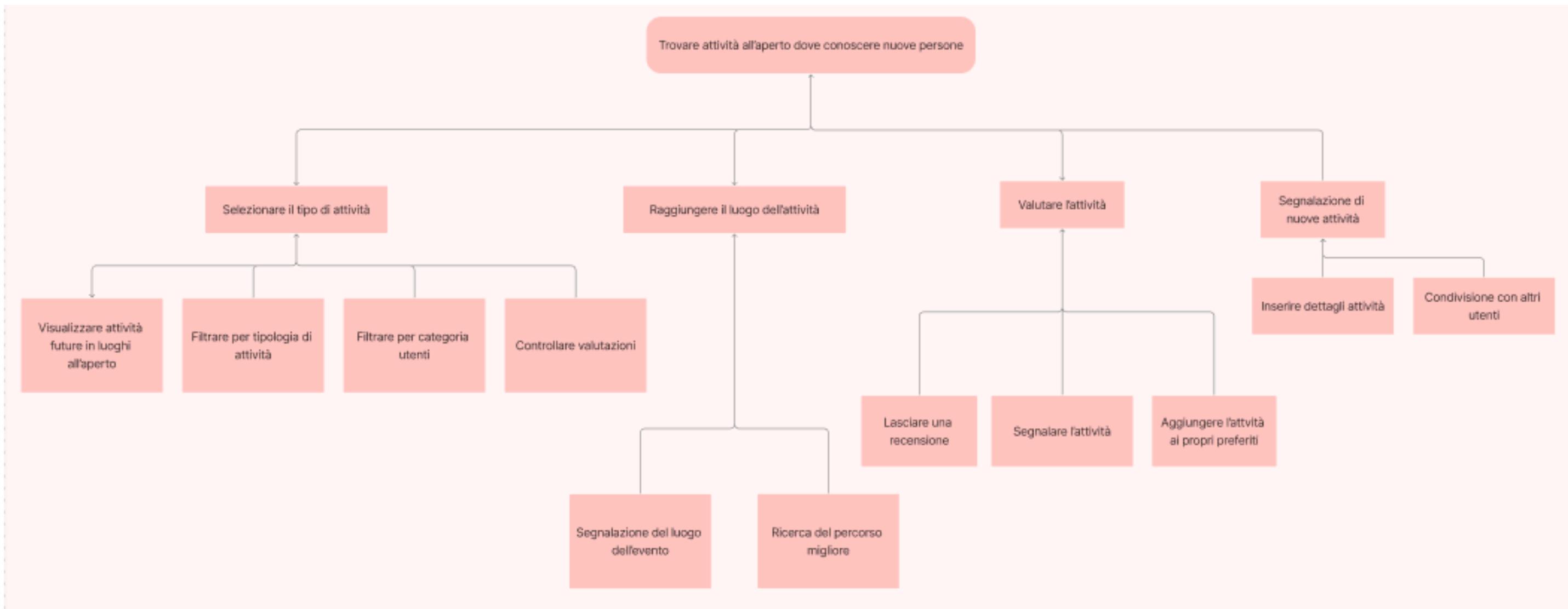
Identificazione task

- 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

Da scenario a task complesso (Matteo - svago)

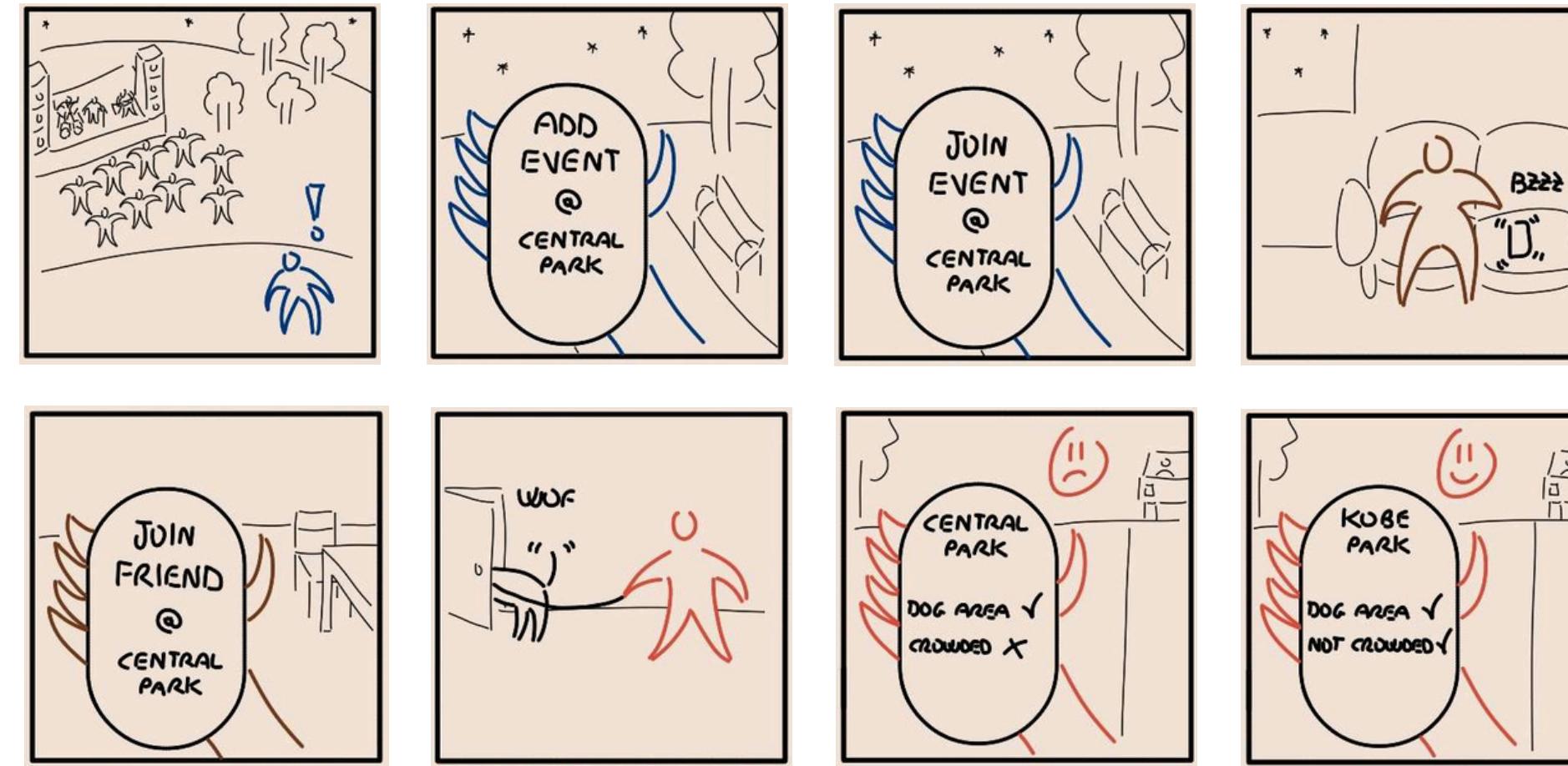
Gerarchia di un task



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



- 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 passeggio i cani
- 7) Vede che il parco dove va di solito è affollato per via dell'evento
- 8) Cerca quindi un parco più tranquillo

Esplorazione delle Modalità

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.



Esplorazione delle Modalità

Per affrontare i diversi scenari d'uso del progetto "Life@Park," sono state scelti due metodi alternativi per la prototipazione: un'app mobile per smartphone e un'app per smartwatch. La scelta di sviluppare prototipi per entrambe le piattaforme è stata dettata dalla necessità di rispondere efficacemente a scenari diversi, offrendo un'esperienza flessibile e adattabile.



Smartphone App Smartwatch App

App per Smartphone

Il prototipo per smartphone è mirato alla gestione dei task più articolati e complessi. La sua interfaccia è ottimizzata per interazioni che beneficiano di uno schermo ampio e di una navigazione strutturata, come il confronto tra parchi, l'analisi dettagliata delle loro caratteristiche specifiche e la consultazione di mappe interattive.

Il formato smartphone fornisce la base funzionale ideale per la chiara fruizione di contenuti composti. Ciò include le schede dettagliate dei parchi, l'applicazione di filtri multipli (su attrezzature, affluenza e distanza) e la gestione completa dei contenuti sociali generati dagli utenti (recensioni, post). Queste interazioni approfondite sono fondamentali per risolvere i bisogni primari degli utenti delineati negli scenari tipo (Silvia, Giovanni e Matteo).

Esplorazione delle Modalità



Smartphone App Smartwatch App

App per Smartwatch

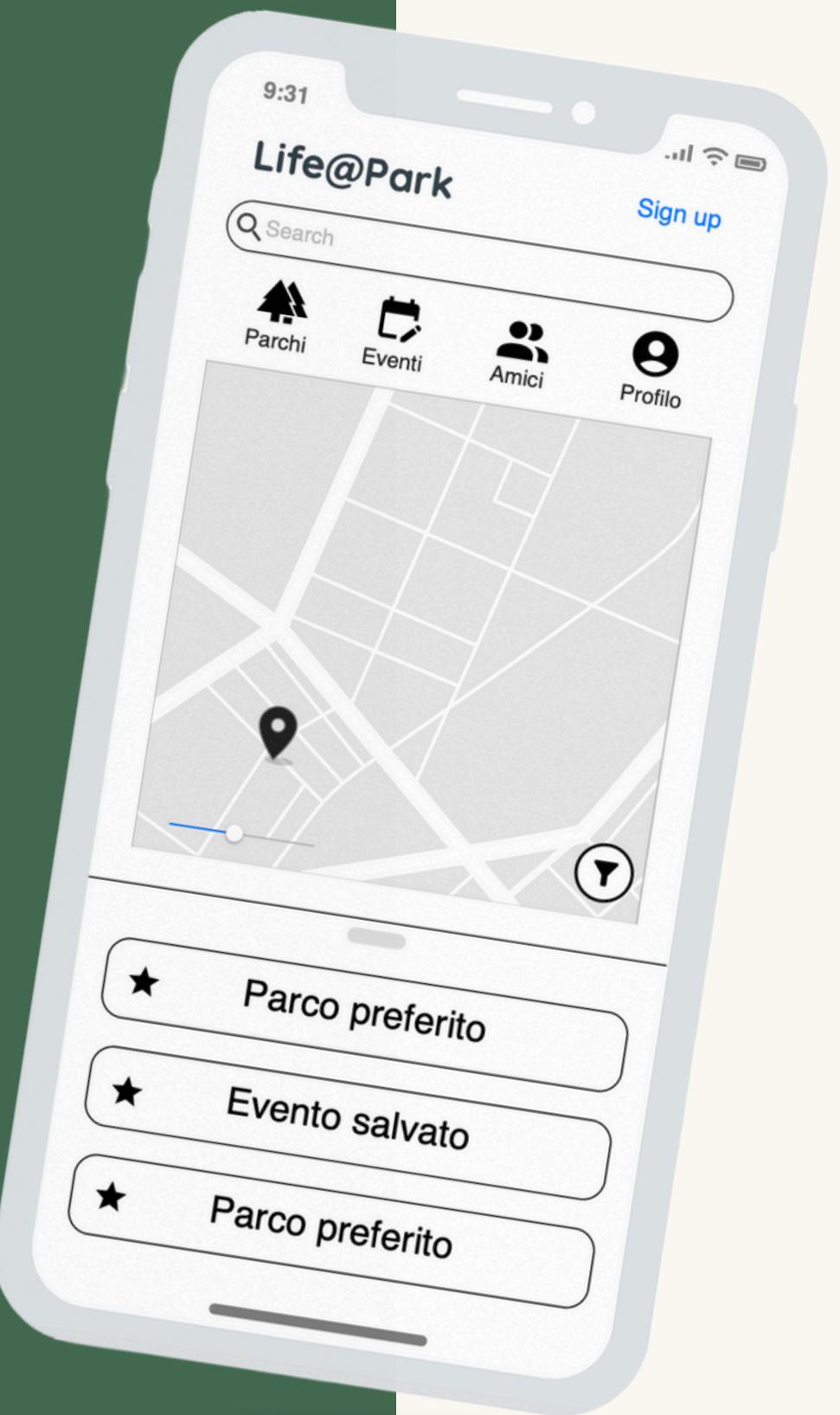
Il prototipo per smartwatch è stato concepito come un'estensione del sistema, progettata per facilitare le micro-interazioni e servire l'utente quando è attivamente impegnato. È la soluzione ideale per chi frequenta il parco in maniera dinamica, come sportivi o chi porta a spasso il cane.

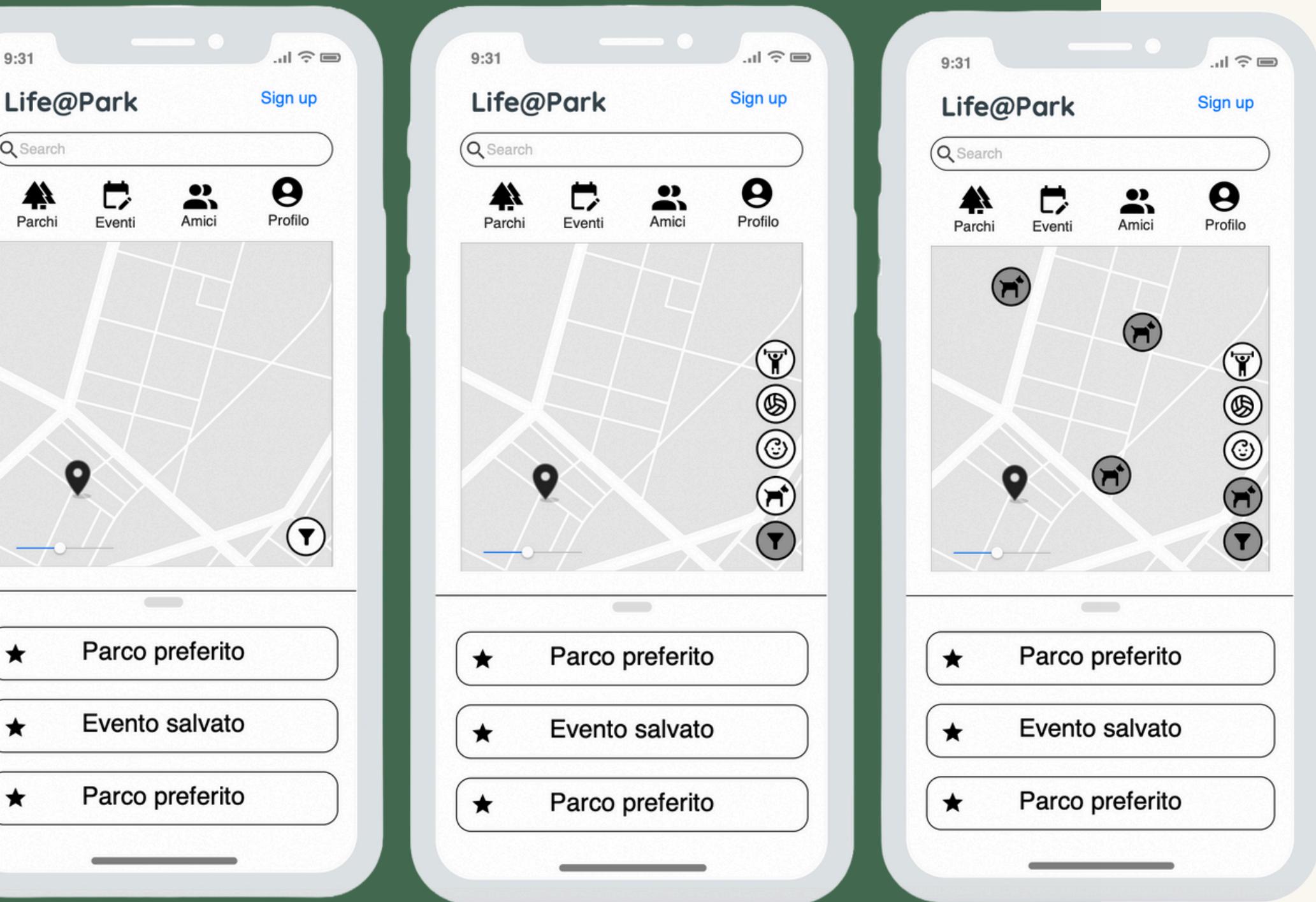
L'obiettivo è trasformare un rapido sguardo al polso in un momento informativo cruciale. Il dispositivo offre una consultazione istantanea dei dati essenziali: notifiche su eventi nelle vicinanze, il livello di affluenza, la possibilità di localizzare amici e dettagli sul parco più prossimo. In sintesi, lo smartwatch permette di accedere alle informazioni vitali senza dover interrompere l'attività o distogliere l'attenzione, massimizzando il valore dei brevi istanti di utilizzo.

Prototipo 1 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





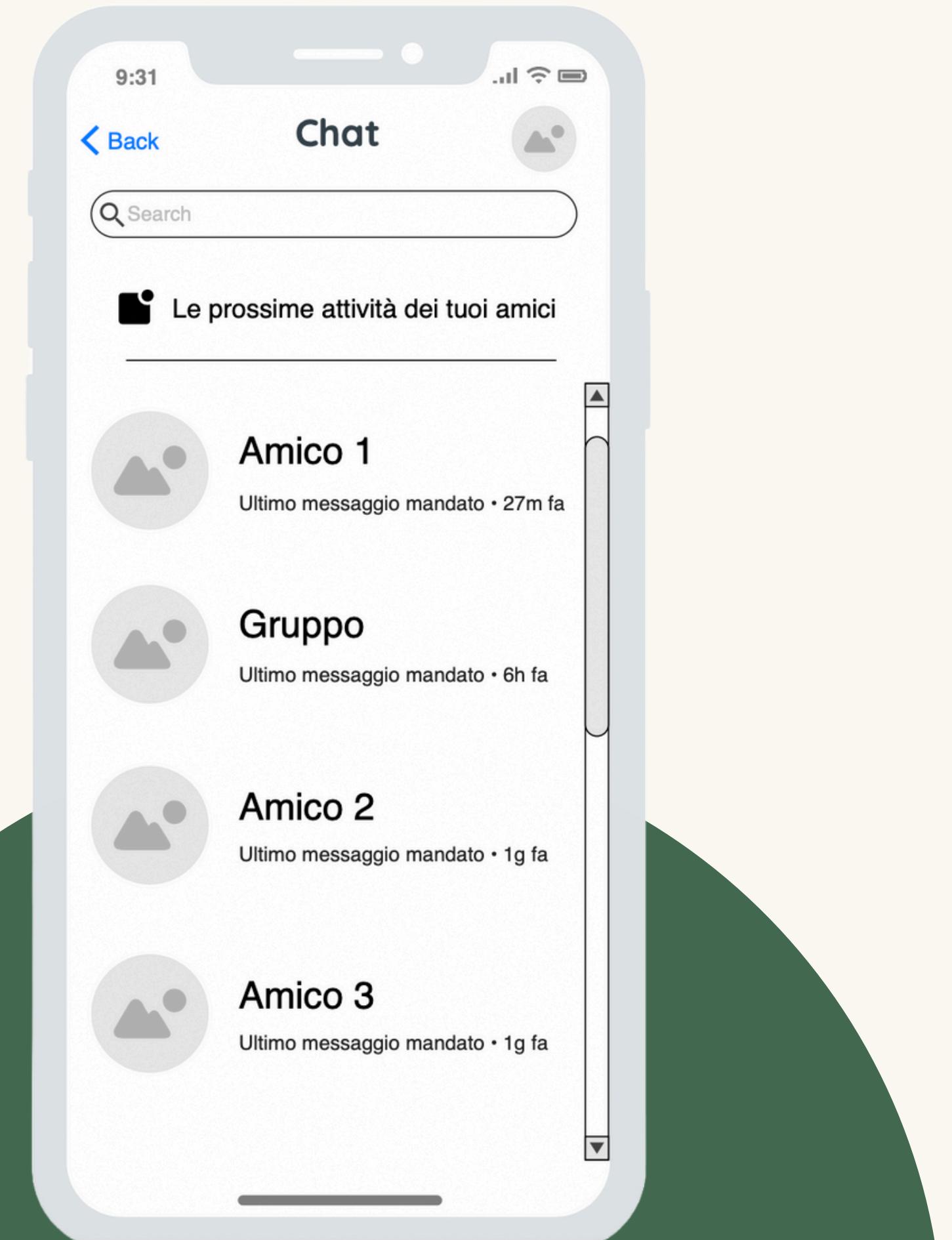
Filtri

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

Amici

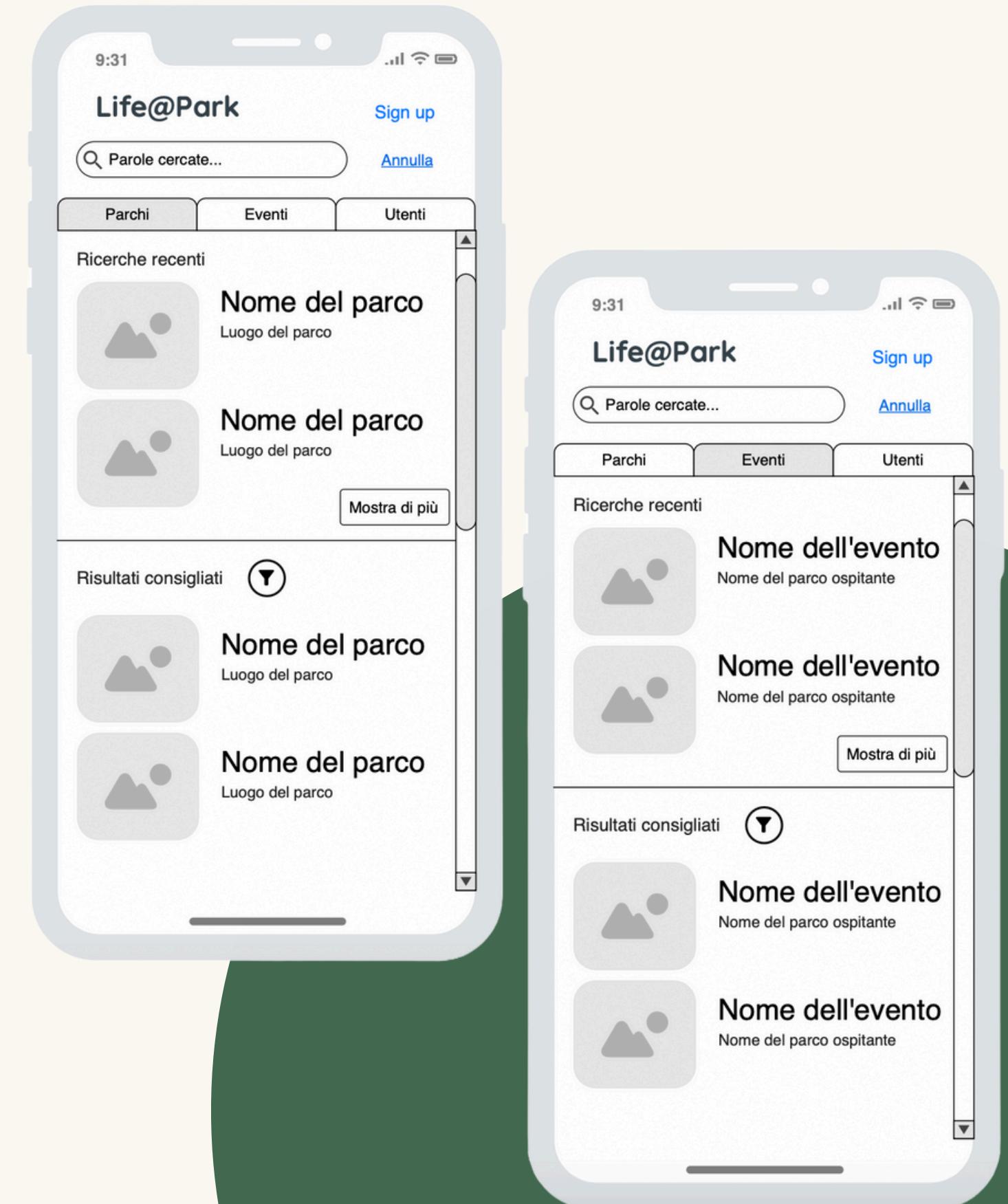
Risulta evidente che uno degli incentivi più efficaci per spronare le persone ad avere un rapporto più attivo con i parchi è la presenza di un amico.

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.



Ricerca

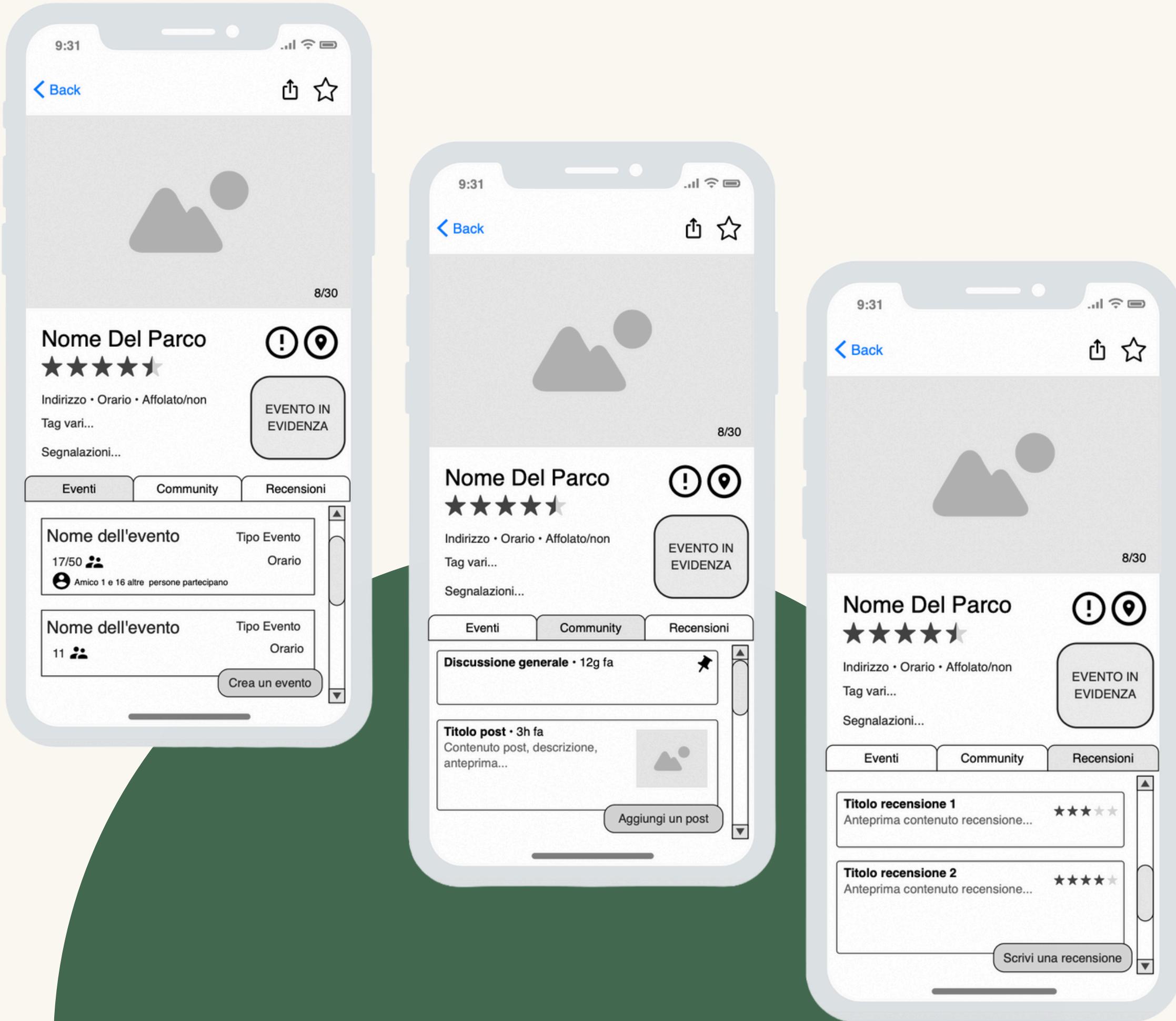
La ricerca permette di trovare parchi, eventi o utenti specifici, organizzabili e filtrabili secondo le proprie esigenze, come vicinanza, affollamento o presenza di strutture.

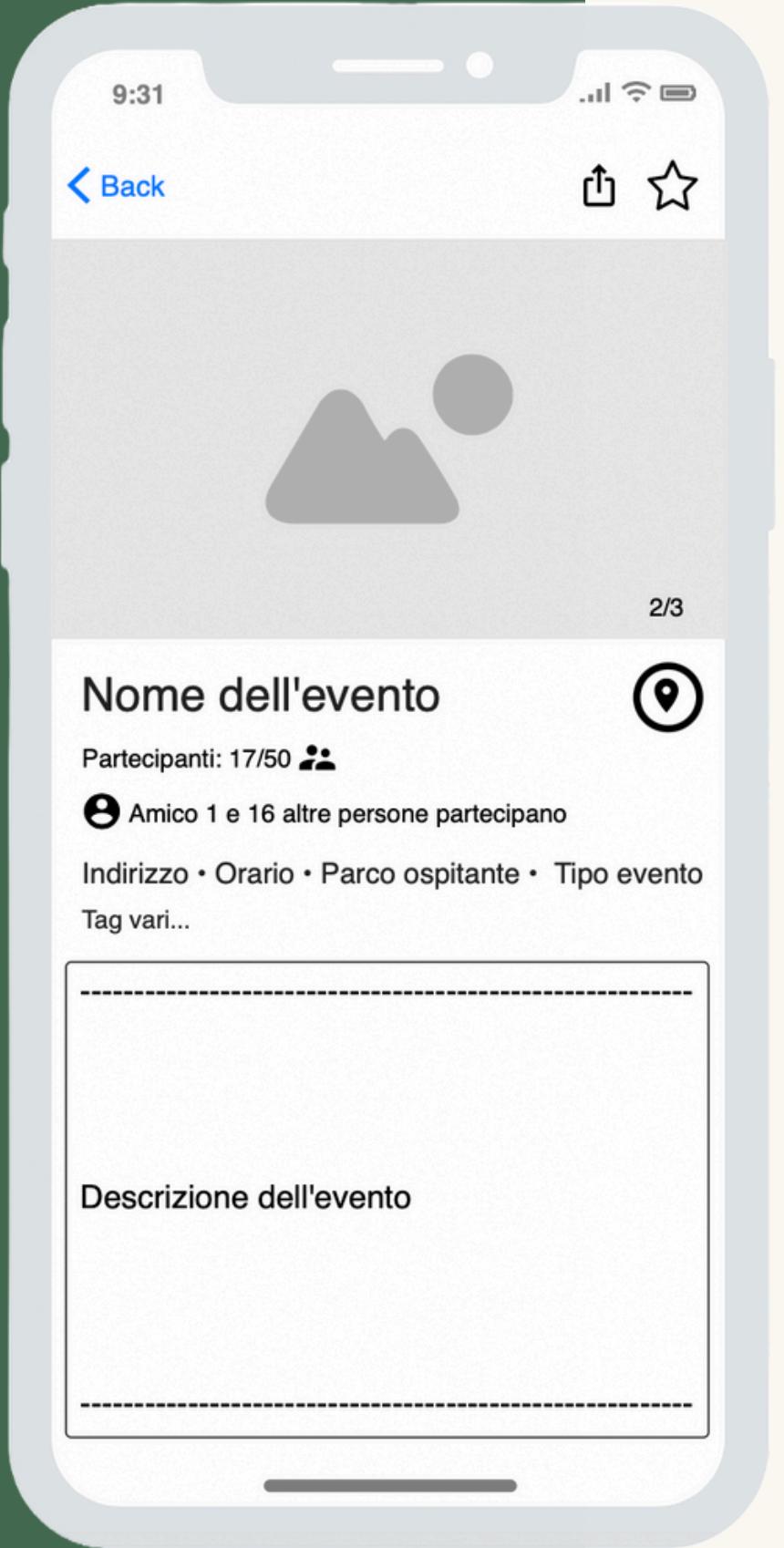


Dettagli del parco

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.



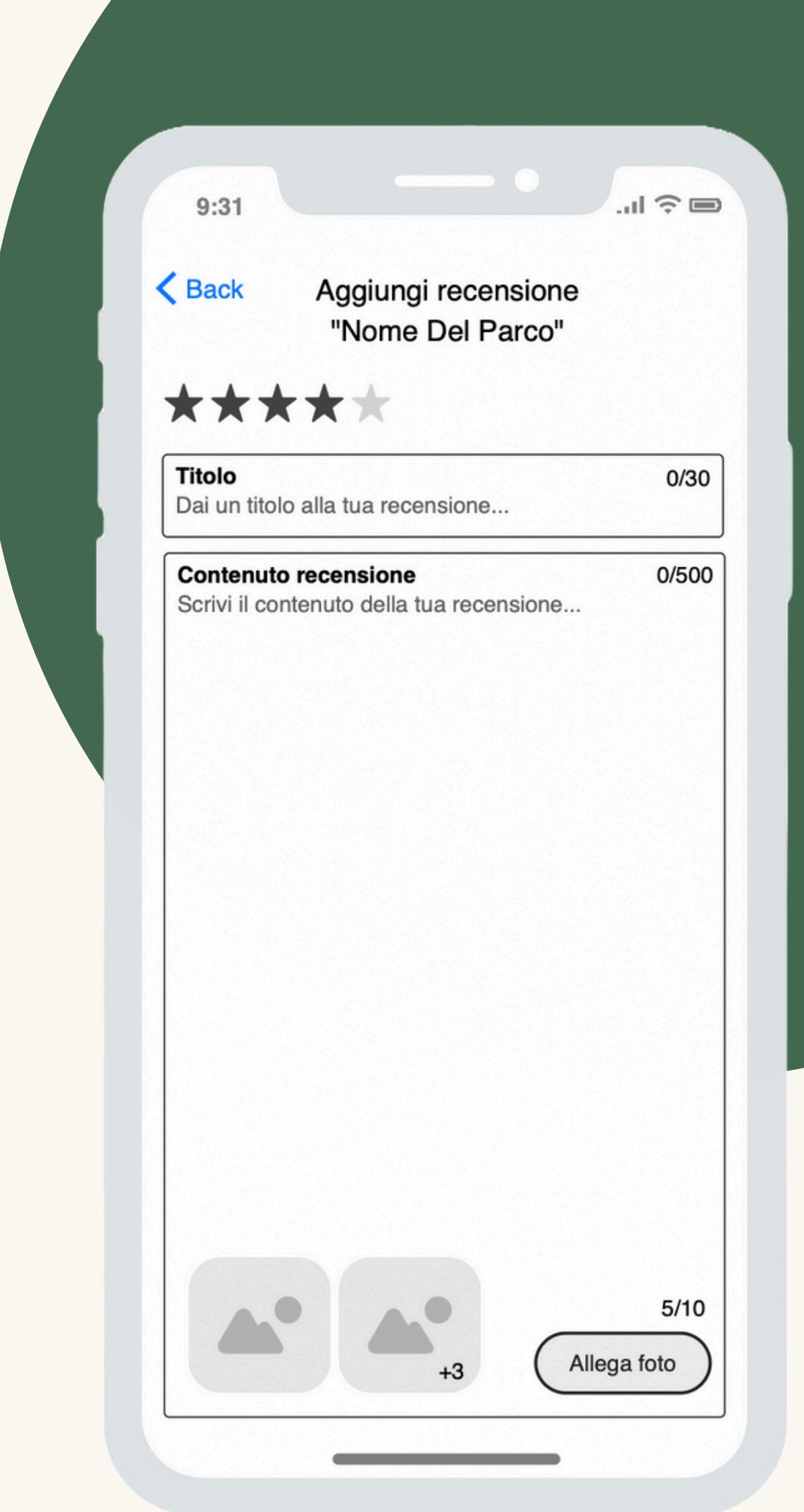


Dettagli di un evento

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.

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.

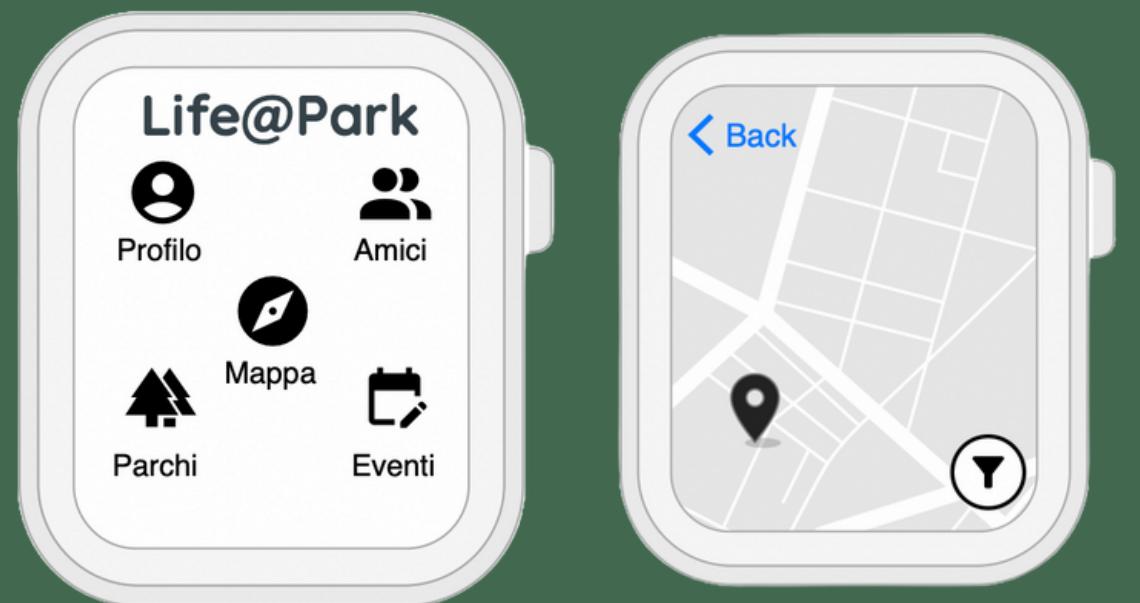
Prototipo 2 Smartwatch app

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



Prototipo 2

Smartwatch app



Schermata Home

La schermata home è composta dal logo e 5 pulsanti che fungono da collegamenti per le 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



Schermata Eventi

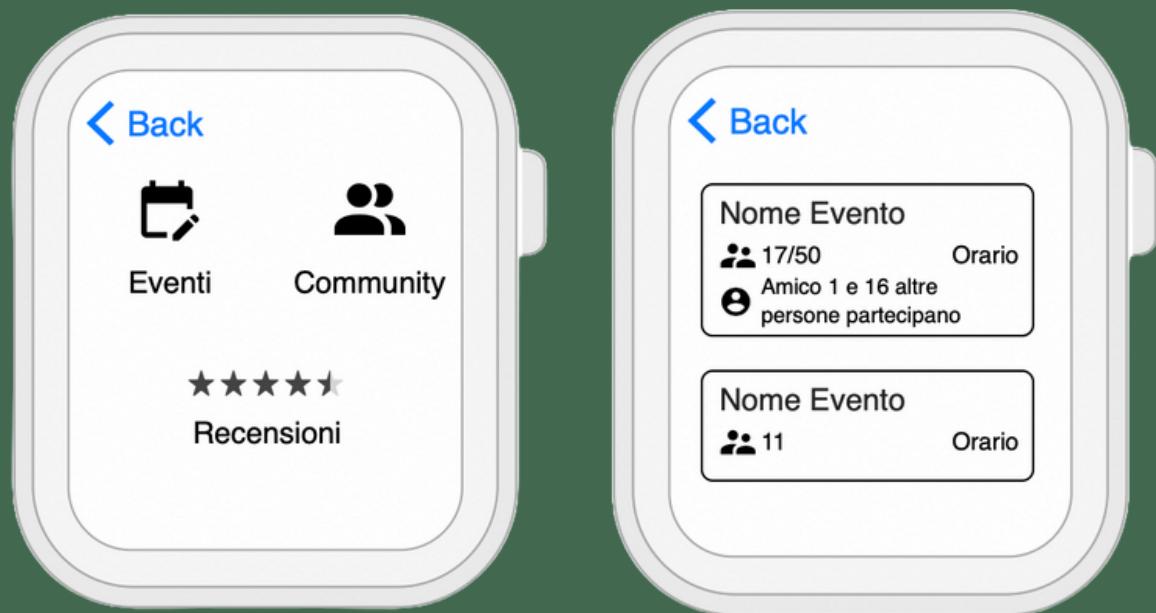
La schermata eventi permette di vedere gli eventi che si terranno nei parchi nelle vicinanze, è possibile inoltre, visualizzare il numero di partecipanti e l'eventuale presenza di amici.

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



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



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

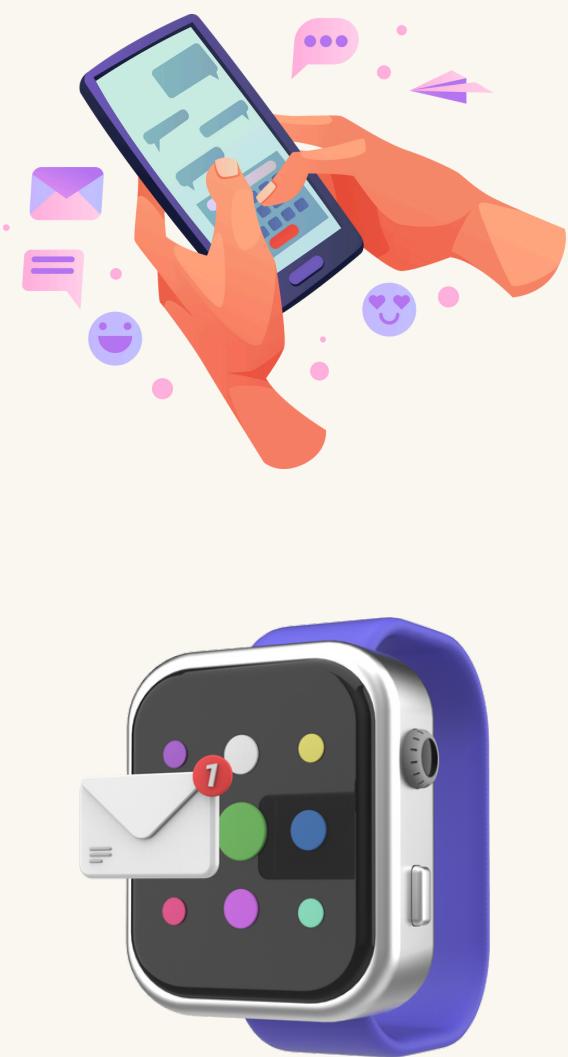
- + Essendo uno strumento molto utilizzato da atleti che praticano attività sportiva nei parchi, andrebbe sicuramente incontro a quella fascia d'utenti.
- + Possibilità di integrazione di feature legate a dispositivi di rilevazione integrati, come sensori di movimento, sensori biometrici, ecc.
- Tuttavia,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

La scelta di questi 2 prototipi ci consente di rispondere efficacemente a diversi scenari d'uso, offrendo un'esperienza che risulta flessibile e adattabile.

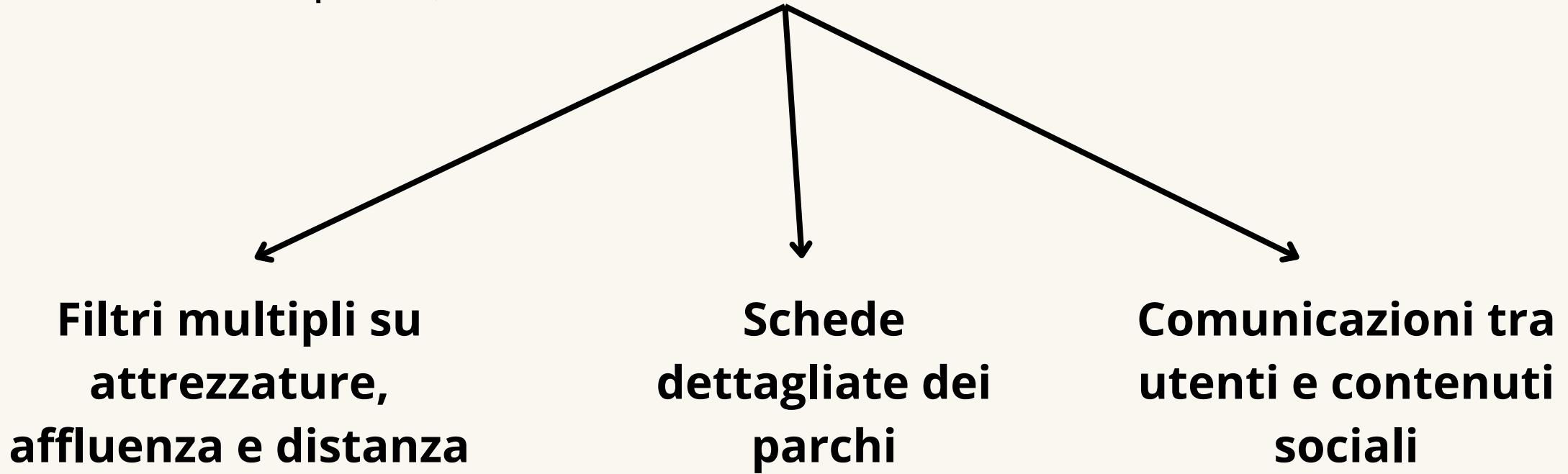
In particolare, i due prototipi si differenziano per:

- livello di dettaglio delle informazioni gestite
- rapidità di accesso ai contenuti
- contesto d'uso (prima della visita vs. durante la visita)



Motivazioni Prototipo 1 Smartphone app

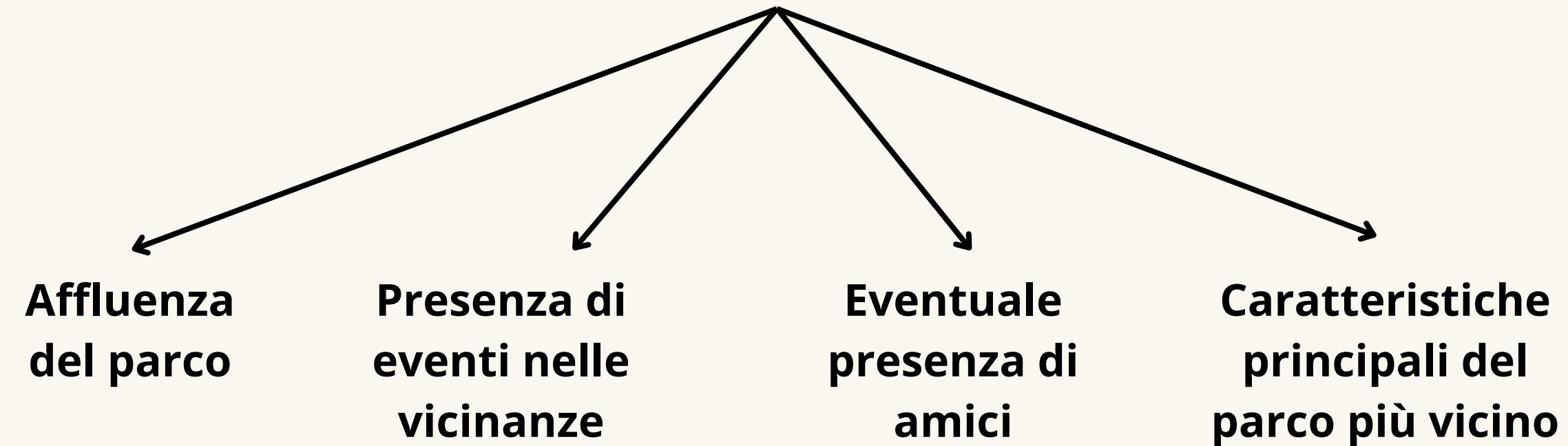
Il prototipo **smartphone** è stato selezionato come soluzione primaria per la gestione dei task più articolati presenti nel progetto. L'interazione richiede spesso di confrontare parchi, analizzare caratteristiche specifiche, consultare mappe e leggere contenuti generati dagli utenti: tutte attività 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

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.

Conclusioni

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.

Thank You

Foundation of human-computer interaction 2025/2026

FILL YOUR DAY

