

Focus group con Jona Vergari - Analisi

1. Interazione con lo Spazio Fisico (Infrastrutture, Servizi e Informazioni)

Osservazioni e aneddoti di Jona

- **Processo di Scelta del Parco** : Jona necessitava di un parco con attrezzatura specifica (sbarre/parallele). Il parco più vicino a casa non era adatto. La ricerca è complessa e frammentata:
 1. Usa **Google Maps** per individuare i parchi, cercando di capire se hanno l'attrezzatura e in che stato è.
 2. Se Google Maps non è sufficiente, chiede a **amici sportivi** o su **gruppi WhatsApp**.
- **Problema di Affidabilità**: Ha riscontrato una **grave mancanza di informazioni affidabili** online.
 1. *Esempio 1 (Attrezzatura)*: Il parco sembra perfetto online, ma all'arrivo la **sbarra è rotta o rimossa**.
 2. *Esempio 2 (Condizioni del Terreno)*: Voleva fare corsa intervallata; una pista trovata su Facebook sembrava ideale, ma era in realtà **terra battuta, piena di pozzanghere e sassi**, rendendola inutilizzabile per evitare infortuni.
- **Informazione Ideale Desiderata**: Oltre alle informazioni di base, vorrebbe sapere:
 1. Il **tipo di frequentatori** del parco (runner, calisthenics, ecc.), non solo il livello di affollamento generale. Questo per regolare la scelta del parco in base all'attività da svolgere.

Bisogni Finali Evidenziati

- **Veridicità e Tempestività**: Necessità assoluta di **informazioni in tempo reale e affidabili** sullo stato funzionale del parco (attrezzature integre, pulizia, condizioni del terreno).
 - **Specificità dell'Attività**: Bisogno di **filtrare i parchi in base alle infrastrutture** necessarie per sport specifici (es. calisthenics, corsa intervallata).
 - **Contextual Awareness**: Bisogno di conoscere l'**ambiente sociale del parco** (chi lo frequenta) per ottimizzare la propria esperienza e prevenire conflitti.
-

2. L'Esperienza Sociale e Personale (Motivazione, Comunità e Barriere)

Osservazioni e aneddoti di Jona

- **Barriera all'Inizio di Nuove Attività**: L'ostacolo principale non è l'imbarazzo, ma il **non sapere da dove iniziare** per mancanza di competenze di base.

- **Gruppo Ideale:** Non cerca necessariamente un esperto, ma un **gruppo alla pari** (stesso livello di partenza), con l'aggiunta di **una o due persone con più esperienza** per affiancare e spiegare.
- **Problema dei Gruppi Esistenti:** Ha provato ad unirsi a gruppi su Telegram, ma è stato bloccato dalla loro evidente **mancanza di organizzazione e affidabilità**.
- **Meccanismo di Fiducia:** Per fidarsi di un gruppo di sconosciuti, ritiene fondamentale poter lasciare e consultare **recensioni** sull'esperienza degli eventi passati (riprova sociale).
- **Organizzazione Passiva:** Tra creare un evento e unirsi a uno esistente, preferisce di gran lunga **partecipare a eventi per comodità** e per **non assumersi la responsabilità organizzativa**.

Bisogni Finali Evidenziati

- **Supporto Formativo Strutturato:** Bisogno di **percorsi guidati per principianti** in attività specifiche.
 - **Trasparenza e Sicurezza:** Necessità di un sistema che garantisca l'**affidabilità e l'organizzazione** degli eventi creati da terzi (es. recensioni, moderazione).
 - **Facilità d'Uso (Comodità):** Preferenza netta per un'esperienza "**pronta all'uso**" (partecipativa) rispetto alla gestione attiva (creazione di eventi).
-

3. Motivazione personale

Osservazioni e aneddoti di Jona

- **Motivazione Prioritaria:** Jona privilegia la **competizione**.
 - La competizione (es. allenarsi per finire sotto un certo tempo con le stesse persone) gli dà una **spinta a fare sempre meglio** e lo stimola.
- **Priorità nel Parco:** Frequenta il parco **principalmente per fare attività fisica/sport**. Non va per ricercare relax e tranquillità fine a sé stesso.
- **Gestione del Conflitto (Relax vs. Performance):** Ritiene che l'eventuale conflitto (es. chi cerca relax disturbato da chi si allena con musica alta) debba essere gestito a monte, tramite l'**informazione preventiva** (già espressa nel punto 1). Sapere che un parco è frequentato principalmente da sportivi permette a chi cerca relax di evitarlo.

Bisogni Finali Evidenziati

- **Incentivi al Miglioramento:** Bisogno di **strumenti di motivazione** che sfruttino la competizione (o la collaborazione) per spingere l'utente al miglioramento costante (es. *tracking*, classifiche, sfide).
- **Segmentazione degli Spazi:** Bisogno di un'applicazione che aiuti a **separare o a identificare i "luoghi" e i "momenti"** dedicati alla performance da quelli dedicati al relax, basandosi sulla frequentazione.