

Applicazioni per dispositivi mobili

course

a.y. 2017/2018

WHISTLE

Design documentation

Team Members		
Name	Student Number	E-mail address
Federico Raparelli	245502	<i>federico.raparelli@gmail.com</i>
Edgardo Vittoria	230348	<i>edgardovittoria@hotmail.it</i>
Pierluca Masiello	238931	<i>pierlucamasiello@hotmail.it</i>
Marco Calabrese	231403	<i>marco.calabrese2@studenti.univaq.it</i>

Strategy



Product Overview

Whistle è un social geolocalizzato. L'applicazione permette agli utenti registrati di comunicare tra loro entro una certa area con un raggio a scelta (almeno 100m e non superiore a 10km). Ogni utente che si collega ha la possibilità di leggere le condivisioni degli altri utenti entro il raggio d'azione massimo consentito tramite una apposita bacheca, oppure sfruttando una visualizzazione alternativa tramite radar, per facilitare la visione della totalità delle condivisioni, a seconda delle preferenze. Le condivisioni prendono il nome di whistles e possono essere di due tipi: Fun e Call. Il fun whistle è una semplice porzione di testo nella quale l'utente esprime una riflessione personale, una battuta o un messaggio di ogni genere, per il puro gusto di condividere e/o vedere le reazioni degli altri utenti. Il whistle di tipo call invece è più specializzato. Esso viene utilizzato dagli utenti che hanno bisogno di aiuto per qualcosa, come un passaggio in auto o uno scambio di appunti, oppure anche da chi offre la propria disponibilità o da chi vuole comunicare qualcosa di rilevante. L'utilizzatore deve scegliere un marker che identifica il call secondo categorie predefinite, in modo da favorirne la ricerca e l'organizzazione. Chiunque sia disposto a rispondere al call può avviare una conversazione privata con l'utente e mettersi d'accordo sul come e il dove, anche tramite la condivisione di una posizione GPS. La conversazione privata non è un'esclusiva del Call. Anche per i whistles di tipo fun si può stabilire una chat privata secondo gli stessi principi. Il tempo per il quale la chat è aperta è limitato ad un valore predefinito, a meno che gli utenti coinvolti non decidano di prolungarlo. In conclusione, l'obiettivo dell'app è mettere in contatto persone che non si conoscono, ma che sono legate da interessi comuni, o anche dalla semplice vicinanza fisica e culturale.

Competitors

Il fine di Whistle è quello di mettere in comunicazione i suoi utenti, per favorire la condivisione, la comunicazione e la collaborazione tra gli stessi. L'applicazione, quindi, si pone sul mercato come un social. Così come tutte le grandi piattaforme dello stesso tipo, come ad esempio Facebook o Twitter, Whistle richiede una registrazione e quindi la personalizzazione di un profilo visibile agli utenti registrati, al quale saranno poi associate tutte le condivisioni o le richieste effettuate dall'utente. Una differenza sostanziale sta nel concetto di amicizia. Basandosi sulla geolocalizzazione, il collegamento tra gli utenti avviene non in base a richieste di amicizia, bensì tramite la loro vicinanza fisica. Un esempio di altra applicazione che sfrutta lo stesso principio è Lovoo.

L'originalità di Whistle quindi sta nella congiunzione di queste due caratteristiche: l'aspetto tipico del social legato alla condivisione, e la relazione tra utenti che non si conoscono, ma che sono legati dal luogo e da esperienze comuni.

User Research

L'applicazione è stata pensata per soddisfare i bisogni degli utenti e la voglia di comunicare tra di loro entro un range limitato. L'utente che ha bisogno di un passaggio, di aiuto, vuole fare una richiesta o semplicemente vuole conoscere nuove persone e incontrare nuovi amici, può usufruire del servizio offerto e venire a far parte del mondo Whistle. Andare a prendere un caffè, stare in compagnia, chiedere aiuto per un trasloco, fare un aperitivo, con Whistle i bisogni dell'utente sono al primo posto, basta inviare un Whistle e il gioco è fatto! Condividere pensieri e foto con chi ci circonda è un bisogno importante, che Whistle soddisfa pienamente.

Whistle permette agli utenti di socializzare con persone realmente presenti sul territorio, di fare richieste di diverso tipo, di visualizzare le richieste di altri utenti e chattare con loro, di riuscire a fare amicizia e anche di soddisfare le richieste degli altri utenti, venendo a creare un ecosistema basato sulla condivisione di informazioni sul territorio andando a ridurre notevolmente la dispersione che si percepisce su altri social perché avere amici lontani è bello ma averli a un Whistle è meglio!

Personas

Giovanni

"Mi piace conoscere persone nuove"



Giovanni è interessato ad uno strumento che gli dia la possibilità di incontrare nuove persone e fare nuove esperienze.

Age : 35
Occupation : Assicuratore
Family : Single
Technical Profile : huawei P8(Android); 4G internet connection;
Favorite App



Silvana

"Sono una persona molto socevole e mi piace aiutare gli altri"



Silvana è interessata ad uno strumento che le dia la possibilità di aiutare ed essere aiutata.

Age: 25

Occupation: Guida turistica

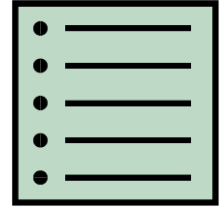
Family: Single

Technical Profile: iPhone(iOS), 4G

Favorite App



Scope



Features

Con Whistle si può:

- Creare e personalizzare un profilo.
- Condividere un Fun Whistle o Call Whistle.
- Commentare Whistles altrui.
- Esprimere un apprezzamento per un Fun oppure soddisfare un Call.
- Visualizzare il profilo di chi ha condiviso un Whistle.
- Contattare privatamente tramite chat apposita un altro utente.
- Visualizzare l'elenco delle chat aperte.

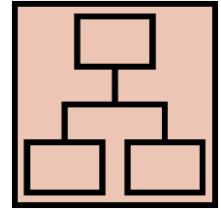
Scenarios

Giacomo sta studiando in università. Sta affrontando un argomento difficile e vorrebbe approfondire l'argomento su altre dispense o, meglio ancora, farsi dare delucidazioni da chi ne sa più di lui.

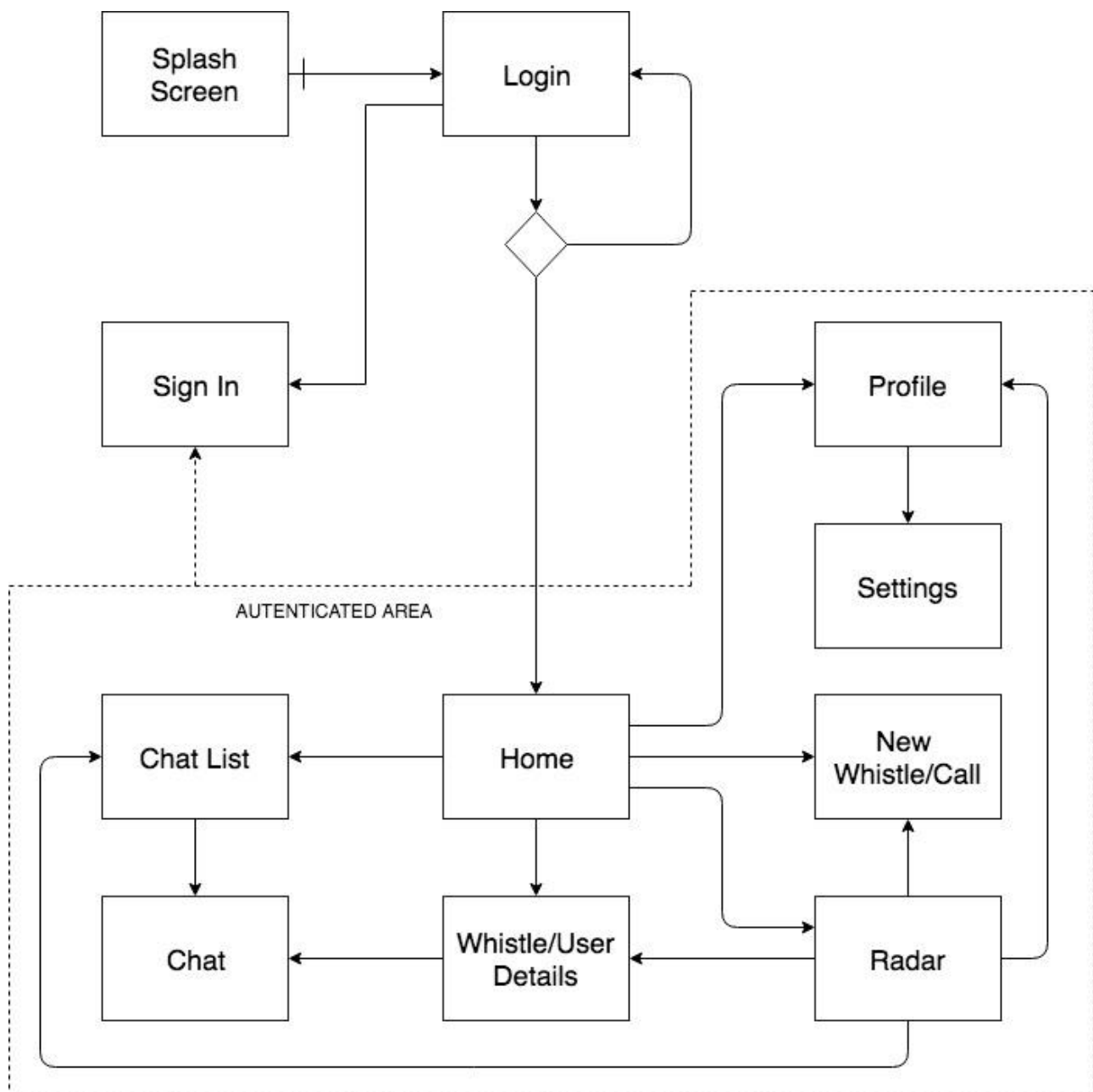
Purtroppo gli amici di Giacomo sono impegnati o non sono preparati sull'argomento. Decide allora di sfruttare le potenzialità di Whistle. Apre l'applicazione e condivide il suo problema, chiedendo se qualcuno ha del materiale da visionare o se è disposto ad aiutarlo, in cambio di un passaggio in auto, di materiale o anche di una birra insieme. Tutti gli altri utenti nel suo raggio d'azione possono vedere la sua richiesta e, trovandosi all'università, sicuramente troverà qualche utente in grado di aiutarlo.

Risponde Marina, studentessa del suo stesso corso, con la quale tuttavia non aveva mai parlato. Anche lei sta studiando lo stesso argomento, quindi decidono di affrontarlo assieme. Dopo un pomeriggio di studio faticoso ma fruttuoso, Marina reclama sorridendo la birra offerta da Giacomo in cambio di aiuto, che non se lo fa ripetere due volte.

Structure



Navigation model

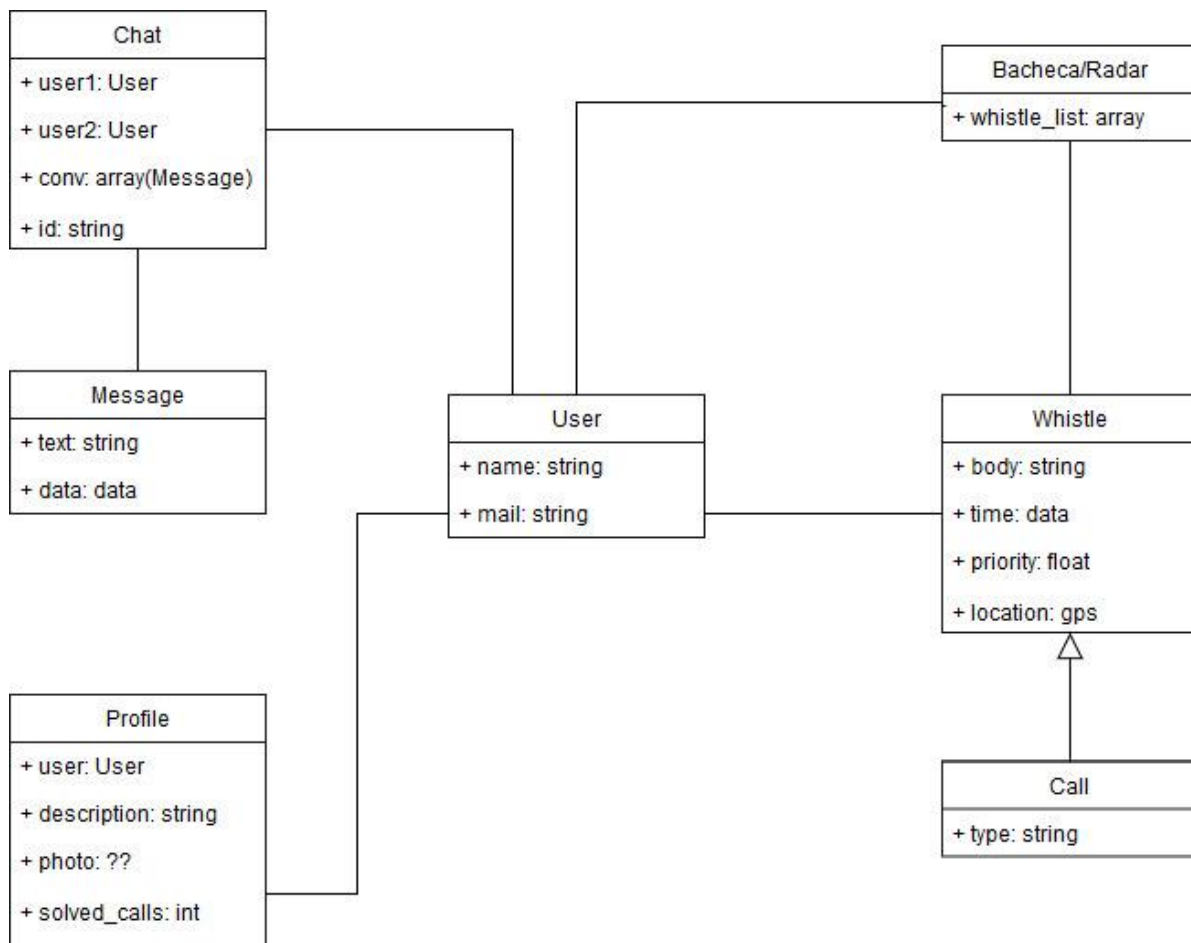


Subito dopo la splash screen l'utente è indirizzato alla schermata di login. E' possibile accedere con le proprie credenziali se già si possiede un account, oppure dichiarare di non essere registrati e quindi essere condotti alla schermata di registrazione. Effettuata quest'ultima, all'utente è nuovamente richiesto di accedere con le sue nuove credenziali e finalmente si ha la possibilità di utilizzare l'applicazione. Questa procedura non sarà più necessaria una volta effettuato il primo accesso, a meno che l'utente non decida di eseguire un logout.

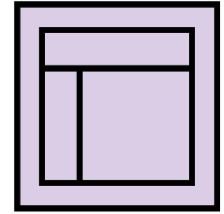
La prima schermata nella sezione dedicata agli utenti registrati è la Home. Questa si presenta come una bacheca nella quale sono visibili i whistles condivisi dagli altri utenti nelle vicinanze. Da qui si può navigare tutta l'applicazione. È possibile condividere un nuovo whistle sia dalla Home che dal Radar (accessibile dalla Home) selezionando il bottone apposito. Sempre in entrambe le schermate, Home e Radar, se volessimo visualizzare i dettagli dell'utente che ha condiviso un whistle ed eventualmente contattarlo, basta un tap su quest'ultimo che ci porta alla schermata Whistle/User Details. Se quindi abbiamo deciso di avviare la conversazione, siamo condotti alla chat con l'utente desiderato. Questa sarà accessibile dalla Chat List, raggiungibile anch'essa dalla Home o dal Radar.

Infine, se si desidera visualizzare il proprio profilo, lo si può raggiungere sempre dalla Home o dal Radar con l'icona apposita. Qui è possibile anche modificare opzioni sull'utilizzo dell'applicazione accedendo alla schermata Settings.

Data



Skeleton



Al primo avvio dell'applicazione, subito dopo la splash screen, che sarà presente ad ogni avvio, l'utente è indirizzato alla schermata di login. E' possibile accedere con le proprie credenziali se già si possiede un account, oppure dichiarare di non essere registrati e quindi essere condotti alla schermata di registrazione. Effettuata quest'ultima, all'utente è nuovamente richiesto di accedere con le sue nuove credenziali e finalmente si ha la possibilità di utilizzare l'applicazione. Questa procedura non sarà più necessaria una volta effettuato il primo accesso, a meno che l'utente non decida di eseguire un logout. La prima schermata nella sezione dedicata agli utenti registrati è la Home. Questa si presenta come una

bacheca nella quale sono visibili i whistles condivisi dagli altri utenti nelle vicinanze. Da qui si può navigare tutta l'applicazione tramite sei bottoni: due caratteristici della Home e i restanti quattro su una barra apposita. Questa barra sarà presente non solo nella Home, ma anche nella schermata Radar, alla quale si può accedere dalla Home selezionando la corrispettiva icona. I primi due bottoni descritti sono il Radar e il New Whistle.

Il primo permette all'utente di visualizzare la schermata del radar che offre una differente modalità di visione dei call whistle.

Il secondo, presente anche sulla schermata Radar, reindirizza sulla omonima schermata e consente di pubblicare un fun whistle o call whistle a seconda della propria scelta. I restanti quattro bottoni sulla barra di navigazione sono: Home, Notifications, Filter, Profile.

Il primo funziona come refresh nel caso ci si trovi nella Home, altrimenti riporta a tale schermata se selezionato da altre.

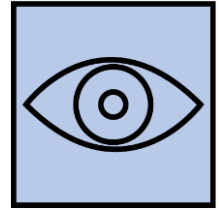
Il secondo serve per visualizzare la schermata Chats nella quale vi sono le conversazioni aperte con altri utenti. Per aprire una nuova conversazione bisogna selezionare un whistle (nella home o sul radar) e visualizzare il profilo dell'utente che l'ha condiviso. Da qui è possibile selezionare l'apposita opzione e inviare un messaggio privato a tale utente, creando automaticamente la chat associata. E' importante notare che è possibile comunicare soltanto con persone che hanno condiviso un whistle o con le quali si ha una chat aperta.

Il terzo permette di filtrare i whistles su due livelli: prima distinguendo tra fun e call, e nel caso di call in base al tipo associato. In questo modo è più facile trovare whistles in base alle proprie preferenze o necessità.

Il quarto ed ultimo bottone permette di visualizzare il proprio profilo. Qui si possono modificare alcune informazioni pubbliche, come la descrizione o la foto, e accedere alla schermata Settings delle impostazioni, dove è possibile impostare alcune preferenze legate all'utilizzo di Whistle.

Per ogni whistles si può accedere alla sezione commenti, dove è possibile visualizzare le opinioni degli altri utenti (se presenti) e inserire i propri pensieri a riguardo.

Surface



La scelta del layout è ricaduta su una struttura comune, ma semplice ed efficace soprattutto per i social. La bacheca permette di visualizzare più condivisioni contemporaneamente e fa sì che l'utente si senta a suo agio con uno strumento col quale ha già familiarità. Si è scelto il viola come colore predominante di una tonalità non troppo accesa, per facilitare la lettura ma soprattutto dare all'applicazione stile ed una propria identità. Per le icone della barra, così come quelle legate ai whistles, si è preferita una rappresentazione ridotta all'essenziale, in modo tale da non ostacolare l'intuizione della funzionalità stessa e al tempo stesso alleggerire la schermata e mantenere uno stile sobrio.