

Applicazioni per dispositivi mobili

course

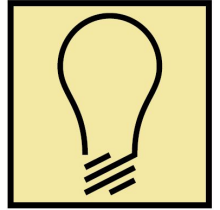
a.y. 2017/2018

NEVER EAT ALONE

Team Members ¹		
Name	Student Number	E-mail address
Cerquone Giacomo	243747	cerquone96@hotmail.it
Ciccalotti Stefano	242147	stefano.ciccalotti@gmail.com

¹ The team leader is listed as first member in this table

Strategy



Product Overview

Con la nostra app vogliamo dare la possibilità a sconosciuti (gruppi di persone o singoli) di mettersi in contatto ed eventualmente scegliere un luogo dove incontrarsi per mangiare assieme o chiacchierare.

Competitors

EatWith, HomeDine (offline), GrubWithus (offline)

User Research

La possibile necessità degli utenti che la nostra applicazione va a soddisfare è quella di conoscere nuove persone e sentirsi meno soli durante i pasti che altrimenti si sarebbero consumati in solitudine. (NEEDS)

I nostri utenti, attraverso la nostra applicazione, riusciranno a stringere nuove amicizie e a spendere il proprio tempo in modo più soddisfacente. (GOALS)

Personas

Stefano

"Mi piacerebbe passare del tempo libero con nuove persone"

Stefano è interessato nel conoscere nuove persone che abbiano il più possibile interessi simili ai suoi mentre ha tempo libero.



Età: 26 anni

Occupazione: Studente

Situazione Sentimentale: Single

Interessi: Libri, Cinema, Informatica

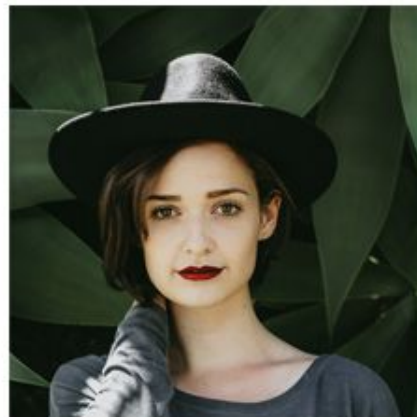
Profilo tecnico: Utilizza molto i social network e la tecnologia in generale in molte situazioni e per molteplici scopi

Siti più visitati: Meetic, Facebook, Amazon

Giacomina

"Mi piacerebbe mangiare in compagnia più spesso"

Giacomina è interessata a mangiare in compagnia più spesso di quanto faccia.



Età: 23 anni

Occupazione: Studente

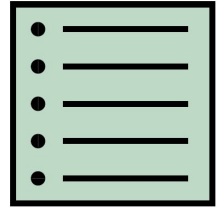
Situazione Sentimentale: Single

Interessi: Videogiochi, Cinema, Biologia

Profilo tecnico: Accanita videogiocatrice e utilizzatrice di svariati servizi online

Siti più visitati: Facebook, Mymovies

Scope



Features

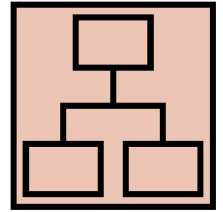
- Creazione di un account
- Login
- Modifica del proprio profilo
- Sfogliare e ricercare locali dove mangiare nelle vicinanze
- Ricerca di un profilo di interesse
- Invio di un invito verso un profilo
- Invitare nuovi utenti a iscriversi

Scenarios

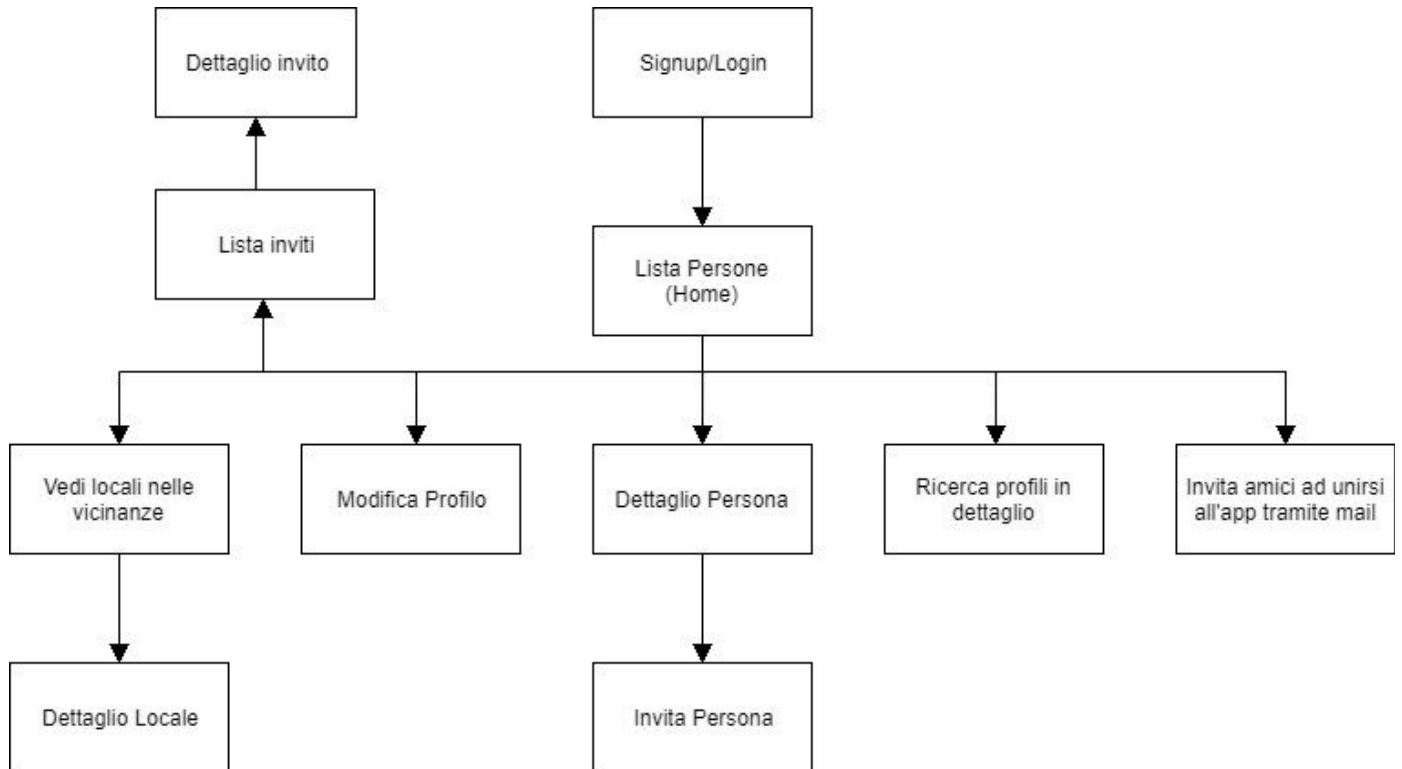
Non appena l'app è stata avviata l'utente si registra e come prima schermata avrà davanti a sé la lista delle persone che si trovano nella sua stessa città. A questo può effettuare una ricerca tramite l'apposito input o visitare ciascuno dei profili già disponibili e visualizzare informazioni quali nome, sesso, età, interessi.

Una volta trovato un profilo di proprio interesse, tramite il bottone invita, viene aperta una pagina all'interno della quale l'utente specifica alcuni dettagli riguardo l'invito come zona e orario preciso, numero di persone (se più di una vengono indicati nome, cognome ed età) e il locale dove mangiare (opzionale, preso da una lista all'interno dell'app).

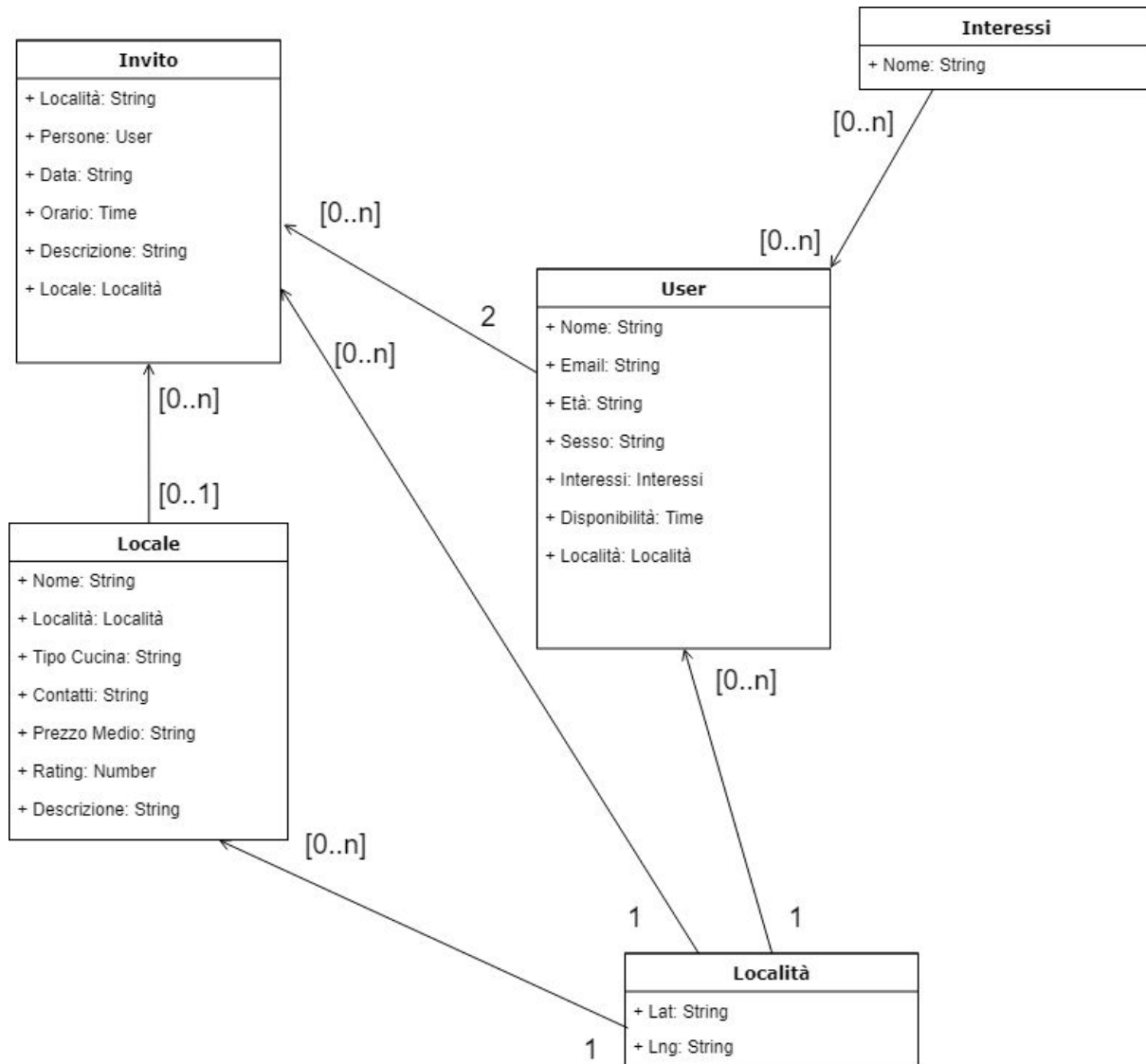
Structure



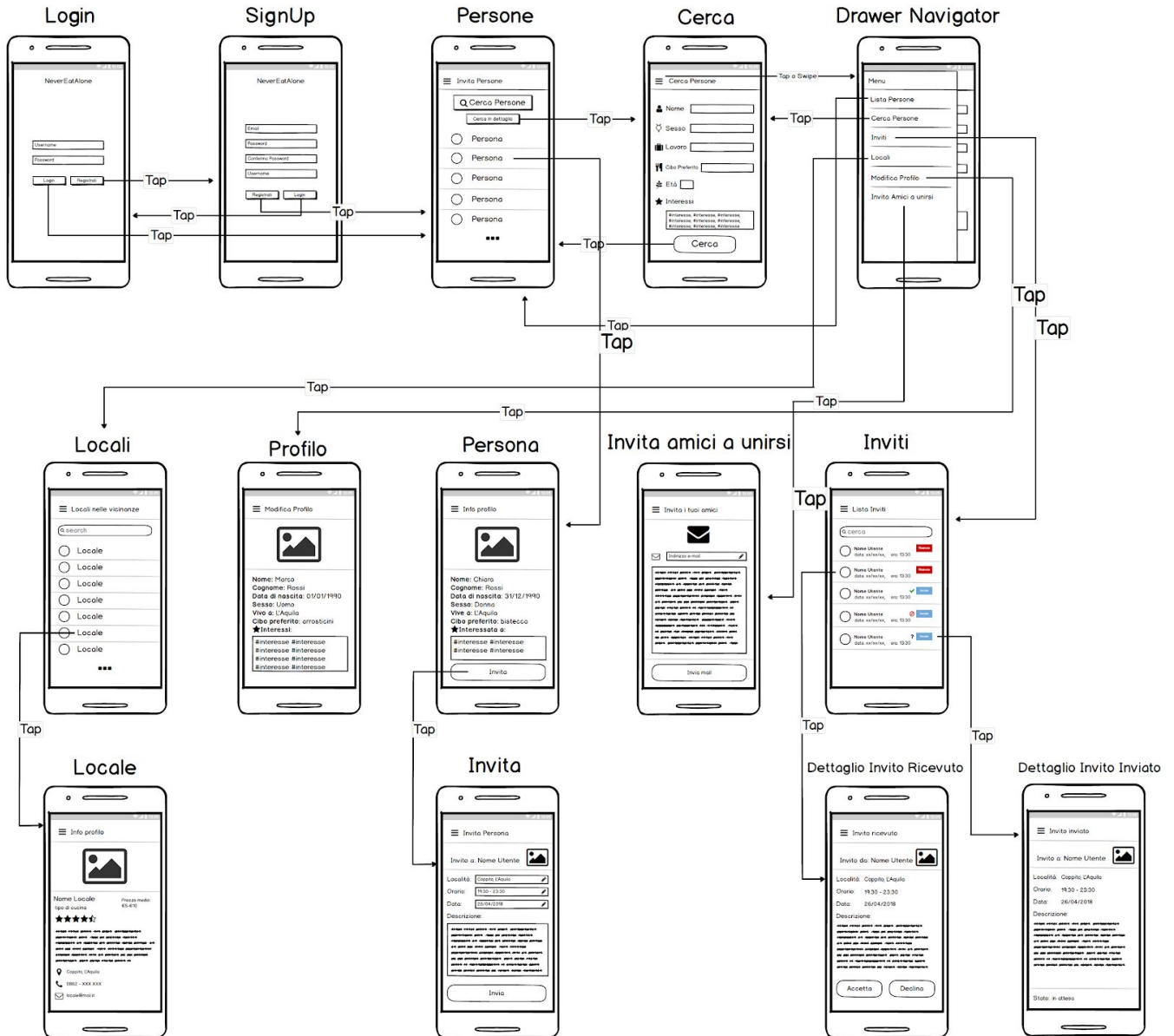
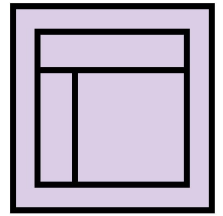
Navigation model



Data



Skeleton



Descrizioni LO-FI:

Cerca

Si arriva a questa schermata premendo il pulsante “cerca in dettaglio” presente nella schermata “Persone”.

Qui l'utente può effettuare una ricerca in dettaglio per trovare la persona più corretta per lui attraverso i campi presenti nella schermata che aiutano a filtrare tutti gli utenti presenti nel nostro sistema.

Questi campi sono:

- Nome
- Sesso
- Lavoro
- Età
- Interessi

Drawer Navigator

Una volta effettuato l'accesso possiamo spostarci nel drawer da ogni parte dell'applicazione in due modi:

1. Premendo sull'icona composta da tre linee parallele che si trova in ogni schermata in alto a sinistra
2. Scorrendo dalla parte sinistra a quella destra dello schermo.

Il Drawer lo riteniamo un componente fondamentale in quanto l'utente, in questo modo, capisce innanzitutto a colpo d'occhio dove si trova e soprattutto sa come accedere a tutte le funzionalità che la nostra applicazione mette a disposizione.

Difatti, da questo componente, possiamo accedere a queste schermate (elencate dall'alto verso il basso):

- Lista persone
- Cerca persone
- Inviti
- Locali
- Modifica profilo
- Invita amici a unirsi

Inviti

Questa è la schermata che l'utente dovrà utilizzare per visualizzare lo stato degli inviti inviati e la lista di quelli ricevuti. Da qui, quindi, è possibile accettare e declinare inviti e verificare se quelli inviati sono stati accettati o meno.

Per capire se quello che un utente sta guardando è un invito ricevuto o inviato, basta vedere il colore della targhetta in alto a destra di ogni invito:

- Rosso, che sta per ricevuto
- Celeste, che sta per inviato

Infine per capire se un utente che è stato inviato ha accettato il nostro invito o meno, basta vedere l'icona di fianco la targhetta.

Login

È la prima schermata che vedremo dopo l'installazione. Per utilizzare l'applicazione viene richiesto di effettuare login inserendo username e password nelle rispettive caselle e premendo poi il tasto "Login".

Altrimenti, se non si possiede un account, si deve premere sul bottone "Registrati" e procedere a compilare il rispettivo form.

Signup

Si va in questa schermata premendo sul tasto "Registrati" nella schermata di Login. Nella vista abbiamo quattro caselle di testo dove si devono inserire e-mail, password, conferma password e username. Dopodiché si può procedere ad utilizzare l'applicazione premendo sul bottone "Registrati". Altrimenti, se l'utente pensa di avere un account, può premere sul bottone "Login" e andare nella rispettiva schermata.

Persone

Arriviamo in questa schermata dopo aver effettuato il login o la registrazione. Dall'alto verso il basso troviamo: una casella che ci permette di cercare una persona inserendo il nome utente (oppure nome e cognome), un bottone "Cerca in dettaglio" per effettuare una ricerca avanzata, e una lista di persone suggerite dall'applicazione in base alle proprie preferenze delle quali si può esplorare il profilo premendo nelle rispettive caselle (schermata Persona).

Locali

In questa schermata abbiamo in alto una casella di input testuale nella quale possiamo ricercare un locale inserendone il nome. Il resto della schermata è occupato da una lista di locali che vengono suggeriti dall'applicazione in base alla città in cui ti trovi. Premendo su uno di essi si possono vedere i dettagli del rispettivo locale (vedi Locale)

Locale

È la schermata dove ci sono tutti i dettagli del locale desiderato. Dall'alto verso il basso possiamo visualizzare: immagine del locale, nome, tipo di cucina, prezzo medio, valutazione e descrizione. Inoltre in fondo ci sono tre bottoni coi quali si può vedere la posizione del locale su Google Maps, effettuare una chiamata e inviare una mail.

Profilo

Da questa schermata l'utente può visualizzare e/o modificare i suoi dati di base e le sue preferenze: in alto c'è l'immagine del profilo, dopodiché vengono visualizzati nome, cognome, data di nascita, sesso, città in cui ti trovi e cibo preferito. In fondo inoltre c'è una casella di testo dove si possono inserire i propri interessi preceduti dal simbolo "#".

Persona

Qui vengono visualizzati tutti i dati di una persona ricercata: immagine del profilo, nome, cognome, data di nascita, sesso, città in cui si trova e interessi. In fondo c'è il bottone "Invita" tramite il quale si procede alla compilazione dell'invito.

Invita

In questa schermata si compila il form di invito. In alto viene indicato il nome della persona che si vuole invitare, seguito dalla sua immagine del profilo. Procedendo verso il basso l'utente deve specificare la località in cui si trova, l'orario e la data in cui è disponibile. In fondo c'è una casella di testo in cui si può inserire una descrizione, seguita dal bottone "Invia" per mandare l'invito alla persona desiderata.

Invita amici a unirsi

Questa schermata presenta due caselle di input testuale: in quella più in alto va inserita l'indirizzo e-mail della persona che si vuole invitare, nell'altra c'è un testo placeholder modificabile fornito dall'applicazione. Sotto quest'ultimo c'è il bottone per inviare la mail.

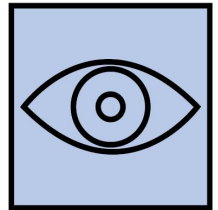
Dettaglio Invito Ricevuto

In questa schermata possiamo vedere i dettagli di un invito ricevuto. In alto c'è il nome della persona che ha inviato l'invito seguito dalla sua immagine del profilo. Dopodiché dall'alto verso il basso abbiamo: località, orario di disponibilità, data ed eventualmente una descrizione. L'utente può accettare o meno l'invito premendo sui tasti "Accetta" o "Declina" che si trovano in fondo.

Dettaglio Invito Inviato

Qui possiamo vedere i dettagli e lo stato di un invito che abbiamo mandato. In alto compare il nome della persona a cui è stato recapitato e la sua immagine del profilo. Dopodiché vengono ricapitolati località, orario di disponibilità, data e descrizioni forniti precedentemente. In basso è presente lo stato dell'invito che può essere: in attesa, accetta o rifiutato.

Surface



Invita Persona

Invito per: Stefano



Località

Dove vi incontrerete?

Orario

18:45

Data

Venerdì 4 Maggio

Descrizione

Qui puoi inserire le informazioni aggiuntive che vuoi che la persona legga. Puoi comunicare che vorresti portare anche un tuo amico all'incontro o scrivere il nome di un locale dove vorresti mangiare.

Invia

Descrizione Hi-Fi

Il wireframe Hi-Fi è stato realizzato attraverso Proto.io.

Abbiamo scelto di rappresentare il layout attraverso i componenti di iOS perché sono gli unici disponibili, forniti dal tool, che offrono una minima gamma di controlli congruenti nell'aspetto estetico e nell'usabilità. Ciò non toglie comunque che siano dei controlli disegnati ottimamente.

Per quanto riguarda la palette dei colori, abbiamo scelto una palette minimal in scala di grigi che crediamo ben si sposa con l'Helvetica Neue Light, un font anch'esso minimal, molto pulito e semplice che trasmette chiarezza e trasparenza all'utente.

Le icone, invece, appartengono al set Material Design di google. Anche questo set ci è parso essere completo e congruo oltre la chiarezza delle icone stesse nel trasmettere informazioni all'utente.