

Applicazioni per dispositivi mobili

course

a.y. 2015/2016

Loveltaly

Design documentation^{1,2}

Team Members ³		
Name	Student Number	E-mail address
Marco Petricca	240391	marco.petricca@student.univaq.it

¹ The max length of this document is 20 pages

² The structure of this document is fixed, it cannot be changed in any way

³ The team leader is listed as first member in this table

Strategy



Product Overview

Loveltaly è un mercato agricolo online a kilometro zero che offre il suo servizio di consegna della spesa nella zona del Chietino.

L'applicazione, che si andrà a realizzare, è valevole come strumento equivalente al sito web che attualmente è l'unica piattaforma da cui poter consultare e acquistare i prodotti agricoli presenti in questo mercato agricolo online.

User Research

Bisogni (che si adempiono grazie all'App)

L'applicazione mobile, che ci è stata commissionata, prevede di soddisfare dei bisogni ben precisi; sia per quanto riguarda l'utente finale, sia per quanto riguarda le aziende agricole.

Per gli utenti essi sono: la mancanza di tempo e il poter mangiare prodotti controllati di qualità; per le aziende essi sono: aumentarne la competitività e farsi notare al fine di “rendersi protagonisti” del proprio territorio.

L'utente finale, in questo modo, potrà fare acquisti senza essere vincolato necessariamente all'utilizzo della piattaforma web; quindi, grazie a quest'applicazione, si vuole mettere a disposizione dell'utente l'opportunità di ordinare la spesa in diversi momenti e situazioni della giornata grazie al contesto mobile. Ad esempio, da situazioni tranquille in casa a situazioni più movimentate in ambito lavorativo, quando si è in un momento di pausa oppure quando si finisce il turno di lavoro ed ormai è troppo tardi per recarsi al mercato cittadino a comprare i prodotti genuini degli agricoltori locali; per cui l'utente non dovrà fare altro che ordinare i prodotti desiderati ed aspettare la consegna della spesa comodamente a casa.

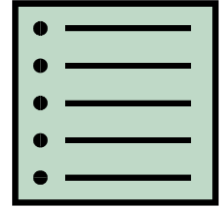
Obiettivi (che l'App permette all'utente di raggiungere)

Loveltaly ha come obiettivi quelli di promuovere, incentivare e valorizzare la produzione agricola locale; attivare ed ottimizzare una filiera corta; perseguire uno sviluppo sostenibile; donare prezioso tempo libero al consumatore finale.

Loveltaly, quindi, fornisce all'utente un servizio di spesa online, che serve a mettere in contatto diretto il produttore e il consumatore senza intermediari, al contrario delle grandi filiere.

Alla luce di ciò, e grazie all'applicazione che si realizzerà, l'utente avrà l'opportunità di effettuare la spesa rapidamente e in semplici passaggi; come risultato, si riuscirà a donare del tempo prezioso a chi normalmente potrebbe recarsi al mercato cittadino impiegandolo per svolgere altre commissioni o impegni dell'ultimo momento, ma la cosa ancora più importante è che si riuscirà a dare la possibilità di mangiare questi prodotti anche a chi prima non aveva proprio il tempo per recarsi al mercato cittadino.

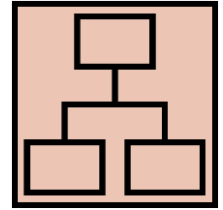
Scope



Features

- Ricerca di prodotti
 - Ricerca tramite stringa
 - Filtro per la Ricerca
- Composizione della Spesa
 - Consultazione e selezione dei prodotti
 - Riepilogo della spesa nel carrello
 - Riepilogo rapido dei dati di pagamento e consegna
 - Conferma
- Gestione dati nel profilo dell'utente (se loggato, ovviamente)
 - Inserimento dati personali
 - Inserimento dati di pagamento
 - Contanti (in contrassegno, è la modalità su cui focalizzarsi, richiesta dal committente)
 - Account PayPal
 - Carta prepagata o di credito
 - Inserimento dati di consegna
 - Acquisizione automatica della posizione tramite interfacciamento modulo GPS o selezione manuale della zona (le zone sono in numero limitato e definite dal servizio di Loveltaly)
 - Recapito
- Creazione e login di un account sul server di Loveltaly

Structure



Navigation model

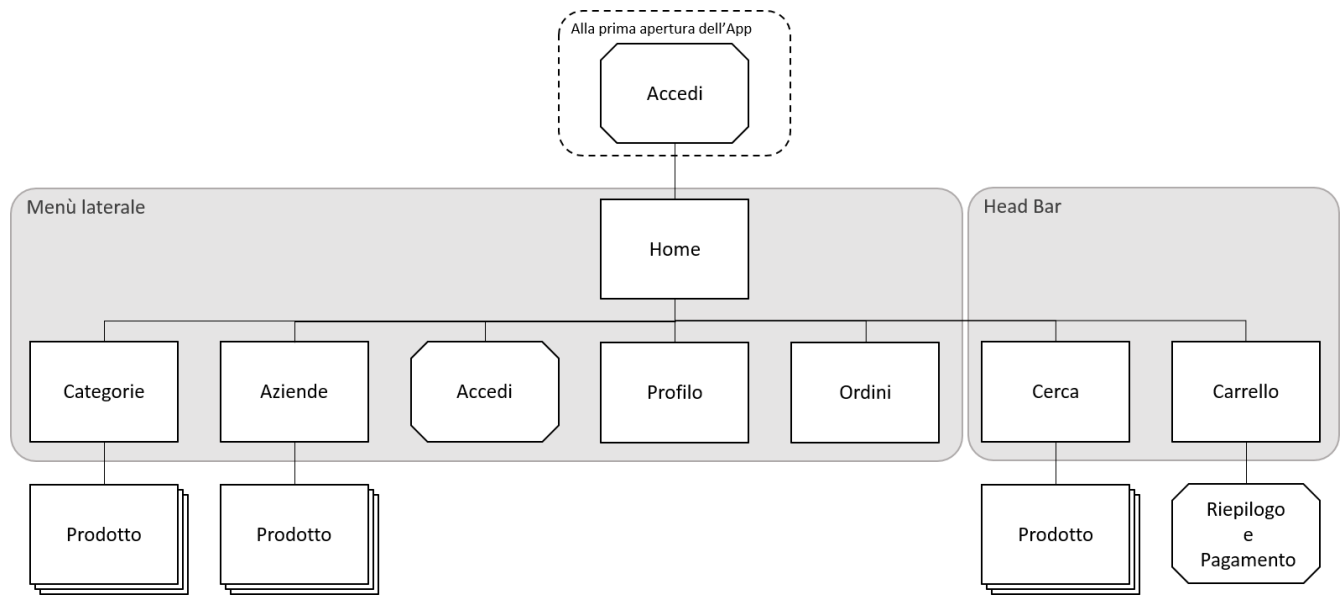


Figura 1: Navigation Model globale

Nota: alla prima apertura in assoluto dell'App dopo l'installazione, viene visualizzata una schermata che permette di effettuare il procedimento di Accesso oppure procedere senza autenticarsi; in ogni caso, come passo successivo, viene visualizzata la Home.

Nota: sono stati rimossi dal Navigation Model "Recupera Password" e "Accedi con Facebook" perché, a quanto pare, le API di PrestaShop non li supportano.

- Head Bar:

barra superiore fissa per ogni schermata, contenente i pulsanti del Menù laterale, Cerca, Carrello e una stringa che indica in quale schermata ci troviamo.

- Cerca permette di inserire una stringa per cercare prodotti, che potranno essere filtrati o ordinati secondo alcuni parametri.
- Nel Carrello ovviamente è contenuta la lista di tutti i prodotti relativi alla spesa aggiunti fino a quel momento, che verrà svuotata non appena l'ordine dei prodotti verrà portato a buon fine.
- Riepilogo e Pagamento conterrà un riepilogo dei dati di consegna e dei dati di pagamento che devono essere ricontrollati dall'utente e confermati in modo che l'ordine della spesa venga preso in carico dal sistema di Loveltaly.

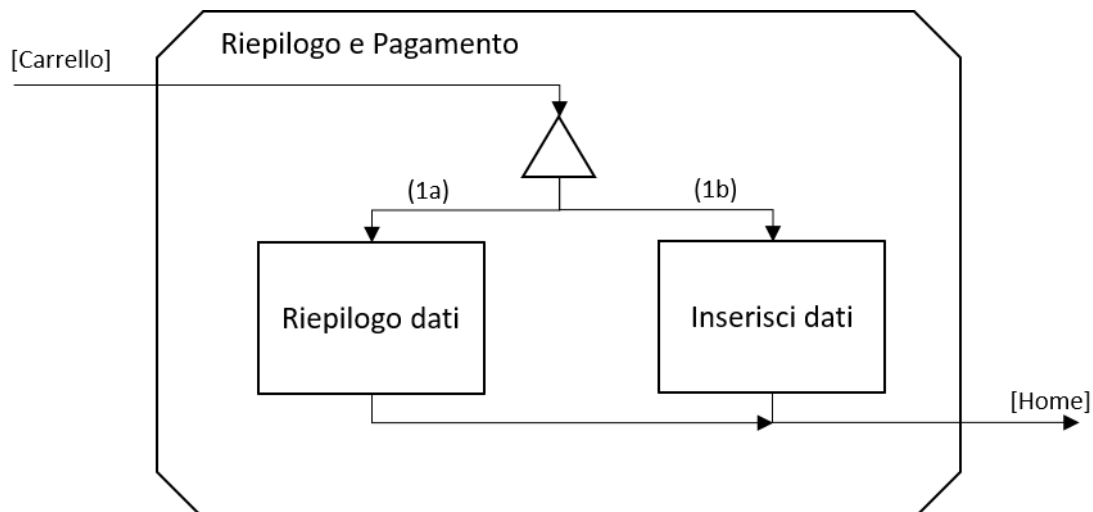


Figura 2: Flusso del procedimento di Riepilogo e Pagamento

L'entry point del blocco "Riepilogo e Pagamento" è il "Carrello", che si trova nella Head Bar, quindi è accessibile da qualsiasi schermata.

(1a) caso in cui l'utente è autenticato ed ha provveduto precedentemente a riempire i dati nel proprio Profilo, allora saranno automaticamente caricati e visualizzati in una schermata di riepilogo;
(1b) caso in cui l'utente non è autenticato, quindi deve provvedere ad inserire i dati di Consegna e di Pagamento. Successivamente l'utente conferma l'acquisto e viene visualizzata di default la Home.

Nota: se l'ordine è stato preso in carico correttamente dal sistema di Loveltaly, l'App provvederà a fornire un pop-up di conferma (contestuale all'attuale schermata); anche in caso di risposta negativa, il pop-up comunica all'utente di riprovare dopo qualche momento (comunque i prodotti nel carrello non vengono persi). In ogni caso, successivamente viene visualizzata la Home.

- Menù laterale:

menù a comparsa da sinistra contenente i pulsanti della Home, Categorie, Aziende, Profilo, Accedi/Esci.

- Nella Home ci sono tutti i prodotti in evidenza, come nel sito web: i Prodotti in Offerta e i Nuovi Prodotti, ad esempio.
- In Categorie c'è una lista semplice testuale delle 12 categorie di prodotti, così come sono stati suddivisi sul sito; tappando su ognuna, essa restituisce tutti i prodotti di quella categoria.
- In Aziende ci sono le aziende che risiedono nel sistema di Loveltaly, in cui ognuna di esse ha il proprio logo e una breve informazione testuale; tappando su ognuna, vengono restituite delle informazioni e immagini riguardanti l'azienda in questione e tutti i prodotti che fornisce.
- In Profilo c'è un pannello per l'inserimento o modifica dei Dati Personali, di Pagamento e di Consegna, non è presente un pulsante "Salva" perché la modifica di un campo salva in automatico.
- Ordini è uno storico degli ordini effettuati e informazioni sul loro stato.
- Accedi permette di autenticarsi o eventualmente di registrarsi e recuperare i dati dell'account (se le API che ci verranno fornite lo prevedono).

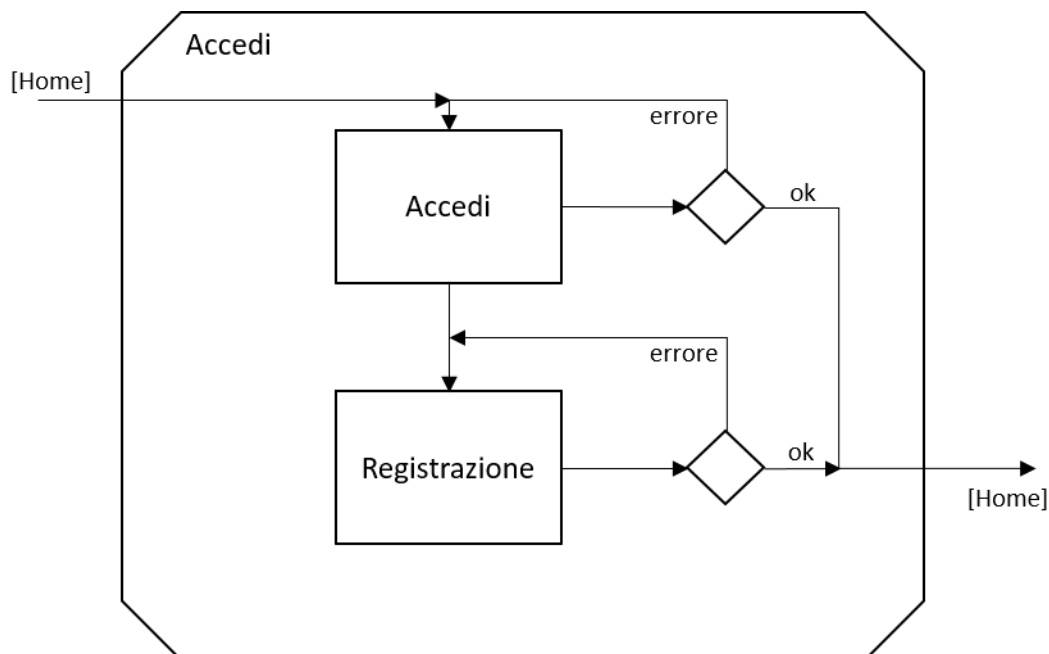


Figura 3: Flusso dell'Accesso

Nota: in caso di errore si rimane sulla stessa schermata (il controllo sugli input viene effettuato inline), mentre in caso di successo viene visualizzata la Home.

Data

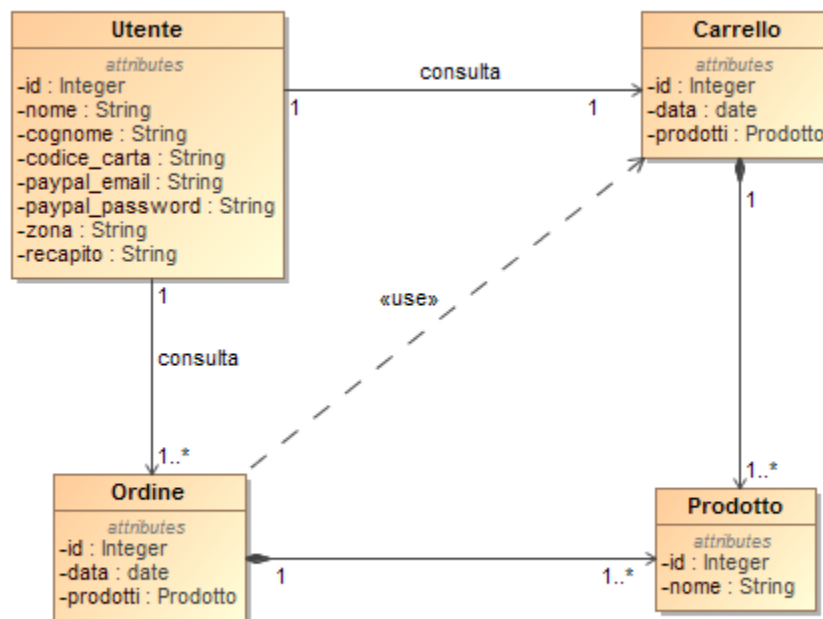


Figura 4: Diagramma delle classi persistenti locali all'App

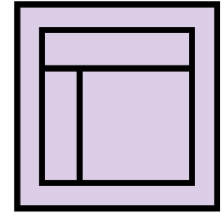
Nota: il diagramma ovviamente non è da intendersi come uno a uno di un diagramma relazionale, ma più come un sottoinsieme delle classi (secondo il paradigma a oggetti) che saranno coinvolte successivamente nell'implementazione del codice.

Nota: queste sono le classi persistenti in locale all'App, date le specifiche allo stato attuale forniteci.

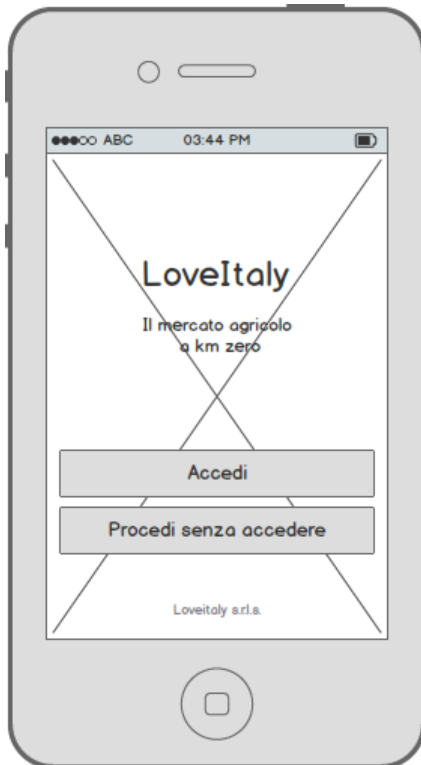
Si prevede di gestire in locale soltanto i seguenti dati, come da diagramma:

- I dati dell'utente:
in questo modo, alla chiusura e a una successiva riapertura dell'applicazione ci si ritroverà già loggati nel caso in cui ci si fosse loggati precedentemente.
- I dati relativi alla spesa corrente:
il carrello sarà automaticamente salvato e ripristinato nel caso in cui alla chiusura dell'applicazione esso contenga uno o più prodotti, oppure in caso di transazione di pagamento fallita o casi affini.
- I dati relativi allo storico degli ordini:
una volta che la transazione monetaria e tutto il procedimento di acquisto sono andati a buon fine, vuol dire che l'ordine è stato preso in carico correttamente dal sistema e verrà aggiunto nello storico degli ordini effettuati.

Skeleton



Lo-Fi Wireframes



SCHERMATA INIZIALE

Schermata iniziale di presentazione dell'App, che viene visualizzata una sola volta, cioè alla prima apertura dell'App dopo l'installazione.

Pattern

Coverage (copertina).

Nota: per quanto riguarda il flusso per l'interazione tra le schermate, esso è praticamente top-down per come vengono presentate le schermate.

PRINCIPIO: Asse
(elementi allineati centralmente)

ACCEDI

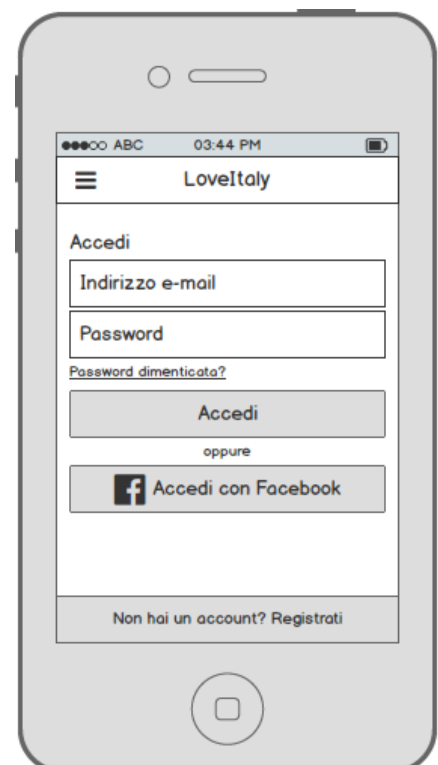
Schermata che permette di effettuare l'autenticazione o che permette di passare alla schermata di Registrazione o il recupero della password.

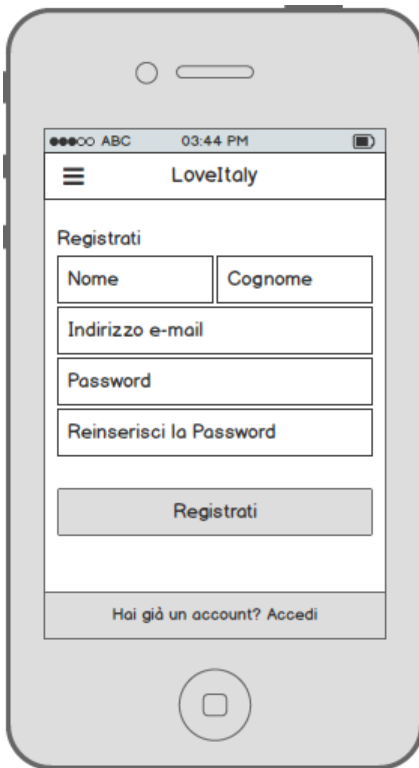
Nota: l'accesso tramite Facebook e il recupero password non dovrebbero essere supportati dalle API di PrestaShop.

Pattern

Accedi generico (invece di specifici "Login" e "Registrazione" separate, che include anche la possibilità di andare alla Registrazione).

PRINCIPIO: Asse (elementi allineati centralmente)





REGISTRAZIONE

Schermata che permette di effettuare la Registrazione con i campi di input necessari allo scopo; si può tornare indietro alla schermata per l'Accesso.

Pattern

Classico pattern di Registrazione usato in diverse App.

PRINCIPIO: Asse
(elementi allineati centralmente)



HOME

Schermata della Homepage dell'applicazione. Tappando sugli elementi si visualizzerà il singolo prodotto.

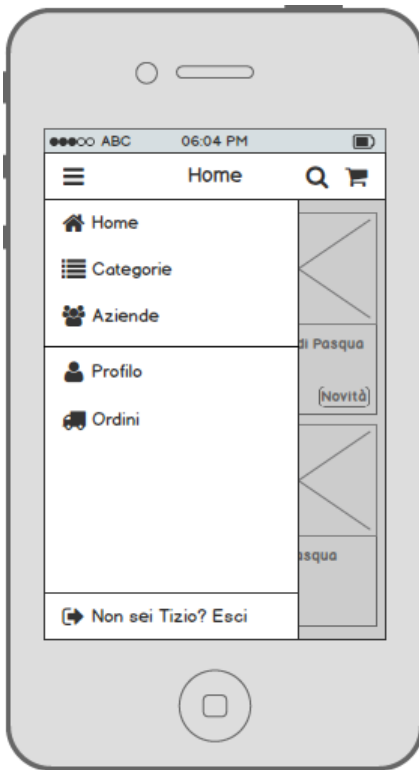
Inoltre, parliamo qui della Head Bar in cui ci sono a portata di mano secondo buona pratica: il Menu in alto a sinistra, mentre la Ricerca e il Carrello in alto a destra; la barra è sempre disponibile da qualsiasi schermata.

Inoltre l'informazione testuale centrale indica la schermata in cui l'utente si trova.

Pattern

Cards: nella home gli elementi sono visualizzati tramite questi "biglietti" (dall'inglese Cards) con immagine e le informazioni minimali in basso.

PRINCIPI: Asse infinito
(elementi allineati centralmente)



MENÙ

Menù laterale a comparsa da sinistra. In esso sono contenuti i collegamenti alle altre schermate, nonché un'azione di disconnessione dall'applicazione, se l'utente lo decidesse.

Pattern

Uno dei vari pattern di Menù con informazione testuale e icona rappresentativa a lato.

PRINCIPIO: Asse

(si nota l'allineamento delle icone e della relativa informazione testuale a lato)



CATEGORIE

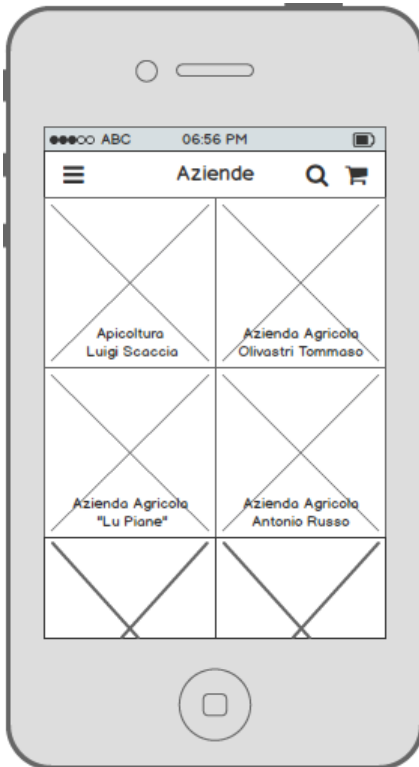
Schermata in cui sono listate semplicemente tutte le categorie disponibili anche sul sito di Loveltaly. Tappando su una delle categorie l'App restituisce i prodotti relativi ad essa.

Pattern

Lista semplice: per la presenza di molte categorie presenti.

PRINCIPIO: Asse

(gli elementi si dispongono a lista con allineamento laterale)



AZIENDE

Schermata in cui sono presenti tutte le aziende.

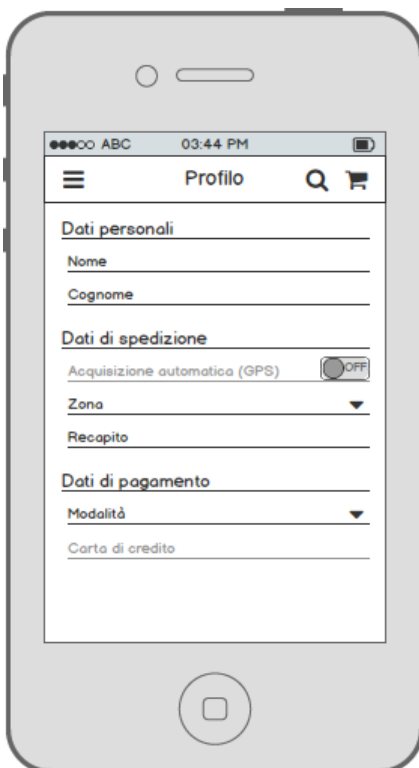
Pattern

Grid (griglia).

Griglia a blocchi con immagine: individuazione a colpo d'occhio dell'azienda daappare, grazie al logo come background di ogni blocco corredato dal nome dell'azienda in basso.

PRINCIPIO: Simmetria

(In questa schermata c'è perfetta simmetria tra il lato sinistro e il lato destro, cioè gli elementi sono allineati perfettamente tra loro e si ripetono identicamente)



PROFILO

Schermata in cui l'utente può inserire e/o modificare i dati relative al proprio account.

Pattern

Suddivisione semantica tra le varie tipologie di impostazioni, tramite:

- differenza di dimensione del font tra i titoli e le informazioni modificabili

- differenza di indentazione

Inoltre sarà più evidente nella realizzazione dell'App, anche una differenziazione tramite enfasi "accesa" o "spenta" su alcuni elementi.

PRINCIPIO: Gerarchia

(differenziazione di grandezza tra font del titolo e del testo contenuto)



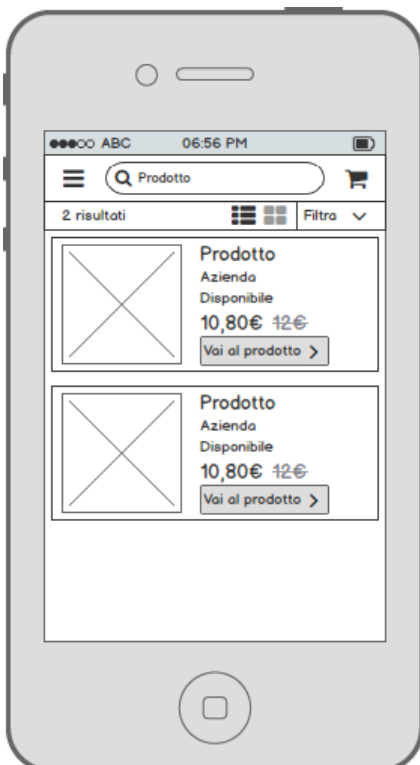
CERCA

Schermata per l'inserimento della stringa di ricerca.

Pattern

Barra di Ricerca a comparsa da sinistra verso destra dal punto in cui si è fatto tap sulla lente di ingrandimento per la Ricerca nella Head Bar.

Nota: il risultato è vuoto e non presenta una stringa per gestire casi di pagine totalmente vuote, perché l'utente ancora non cerca nulla, mentre quando l'utente cerca qualcosa per cui non viene restituito un risultato, allora verrà presentata una stringa del tipo "Nessun risultato trovato" dando così feedback all'utente.



CERCA - RISULTATO

Schermata che produce dei risultati per la stringa cercata. I risultati possono essere filtrati oppure visualizzati in due modalità differenti, a lista o a blocchi.

Se la ricerca non darà nessun risultato allora comparirà una stringa "Nessun risultato trovato" per gestire il caso nullo e dare feedback all'utente.

Pattern

Lista non semplice di Cards.

PRINCIPIO: Ritmo e Asse

(ogni elemento è abbastanza articolato, e si enfatizza ripetutamente con un allineamento laterale dato dall'asse che separa le immagini e il relativo contenuto testuale)



PRODOTTO

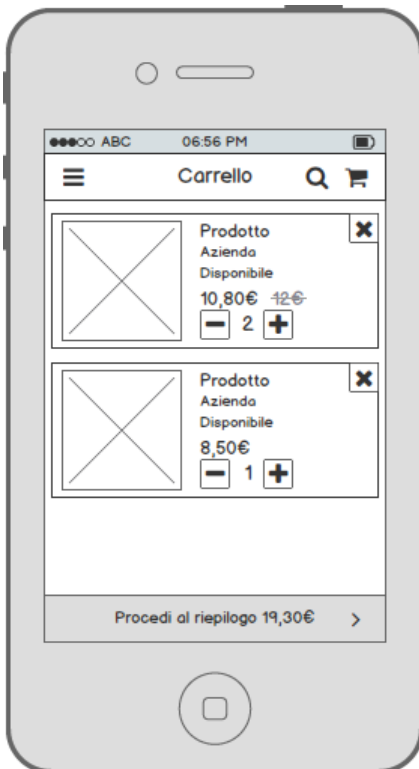
Schermata dettagliata di un singolo prodotto.

Pattern

Principio di gerarchia tramite grandezza. Slider di immagini (grande) e tutte le informazioni successivamente.

PRINCIPIO: Gerarchia per grandezza

(si nota la zona superiore dominata dalla maggiore grandezza del Carousel di immagini rispetto a tutto ciò che viene successivamente)



CARRELLO

Schermata che contiene i prodotti aggiunti nel carrello dall'utente. Per ogni elemento se ne può modificare la quantità o eliminarlo dal Carrello.

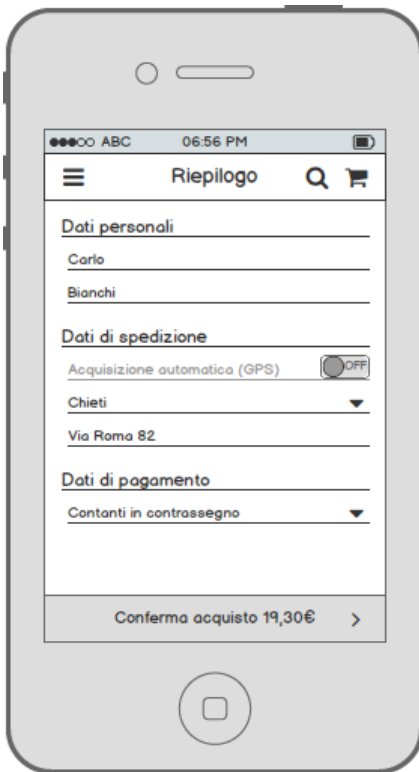
Pattern

Cards.

Pulsante con all'interno l'importo totale usato anche in altre App.

PRINCIPIO: Ritmo e Asse

(ogni elemento è abbastanza articolato, e si enfatizza ripetutamente con un allineamento laterale dato dall'asse che separa le immagini e il relativo contenuto testuale)



RIEPILOGO

Schermata che mostra il Riepilogo di tutti i dati dell'utente, se loggato; altrimenti i campi saranno vuoti e si dovranno compilare. Successivamente si conferma l'acquisto in modo che il sistema di Loveltaly prenda in carico l'ordine.

Pattern

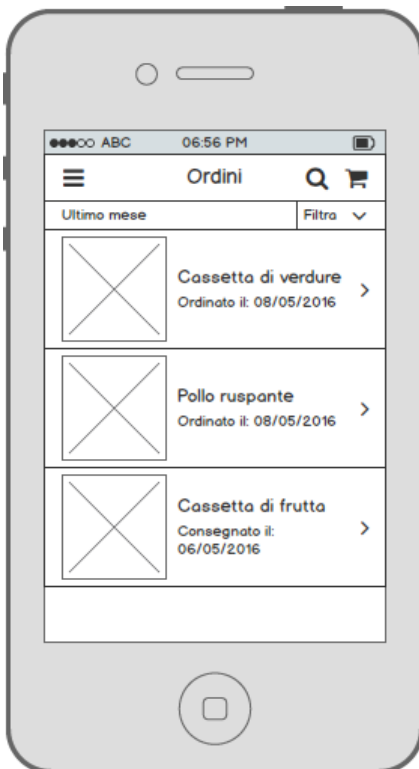
Suddivisione semantica tra le varie tipologie di dati, tramite:

- differenza di dimensione del font tra i titoli e le informazioni modificabili
- differenza di indentazione

Pulsante con all'interno l'importo totale usato anche in altre App.

PRINCIPIO: Gerarchia

(differenziazione di grandezza tra font del titolo e del testo contenuto)



ORDINI

Schermata che mostra lo stato degli Ordini. Essi sono filtrabili tramite data. Cliccando su un ordine, sostanzialmente esso mostrerà i prodotti ordinati, che sono presentati similmente alla schermata del carrello.

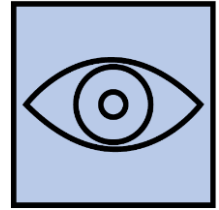
Pattern

Lista con informazioni minimali necessarie.

PRINCIPIO: Asse

(allineamento dato dall'asse che separa le immagini e il relativo contenuto testuale)

Surface



Hi-Fi Wireframe

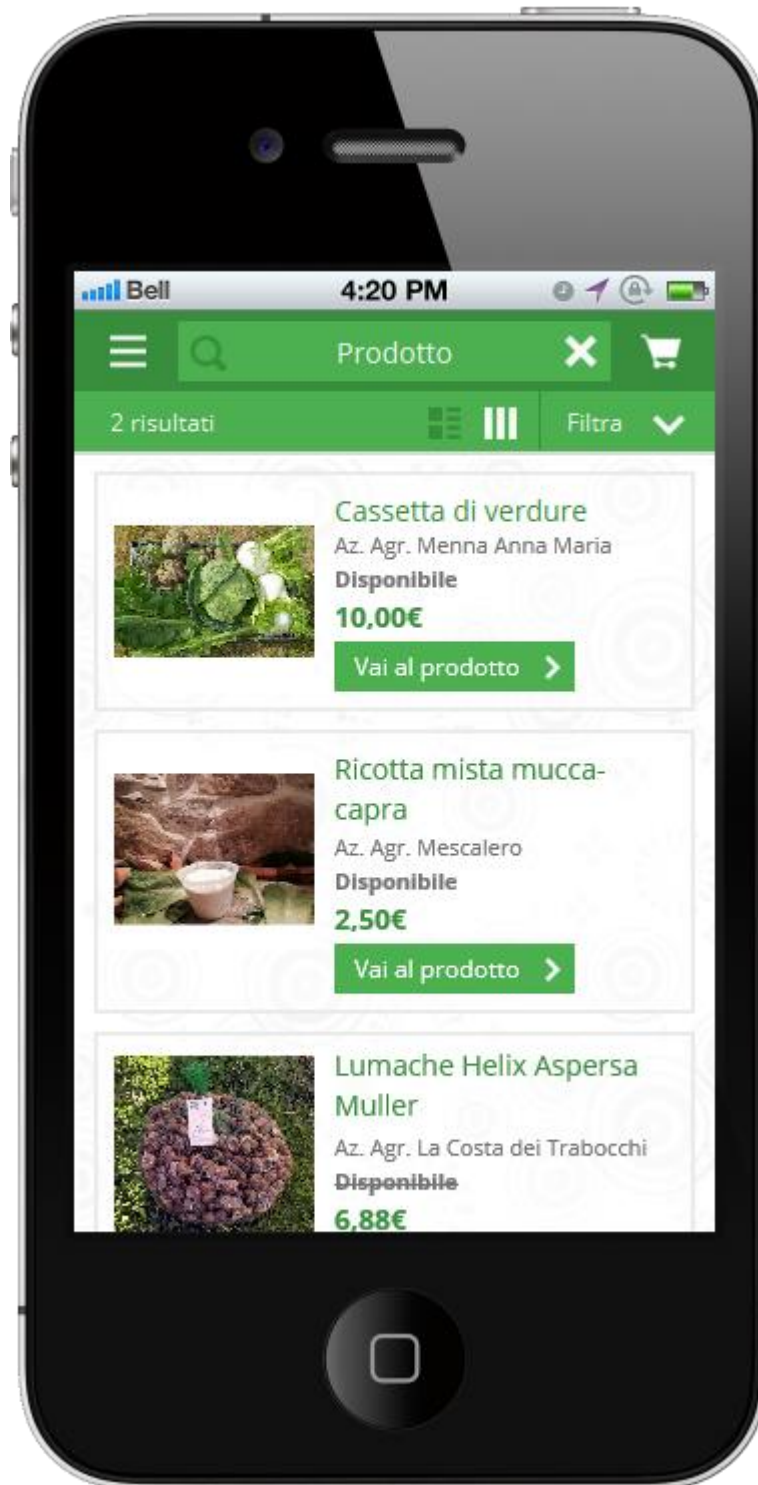


Figura 5: Schermata di Ricerca ad alta fedeltà

Palette

Per quanto riguarda la scelta dei colori usati, sono stati ripresi ovviamente i colori dal sito web di Loveltaly, come richiestoci dal committente, facendo uso di tool specifici online per seguire uno stile Material.

La palette è la seguente.

Palette generated by Material Palette - materialpalette.com/green/green

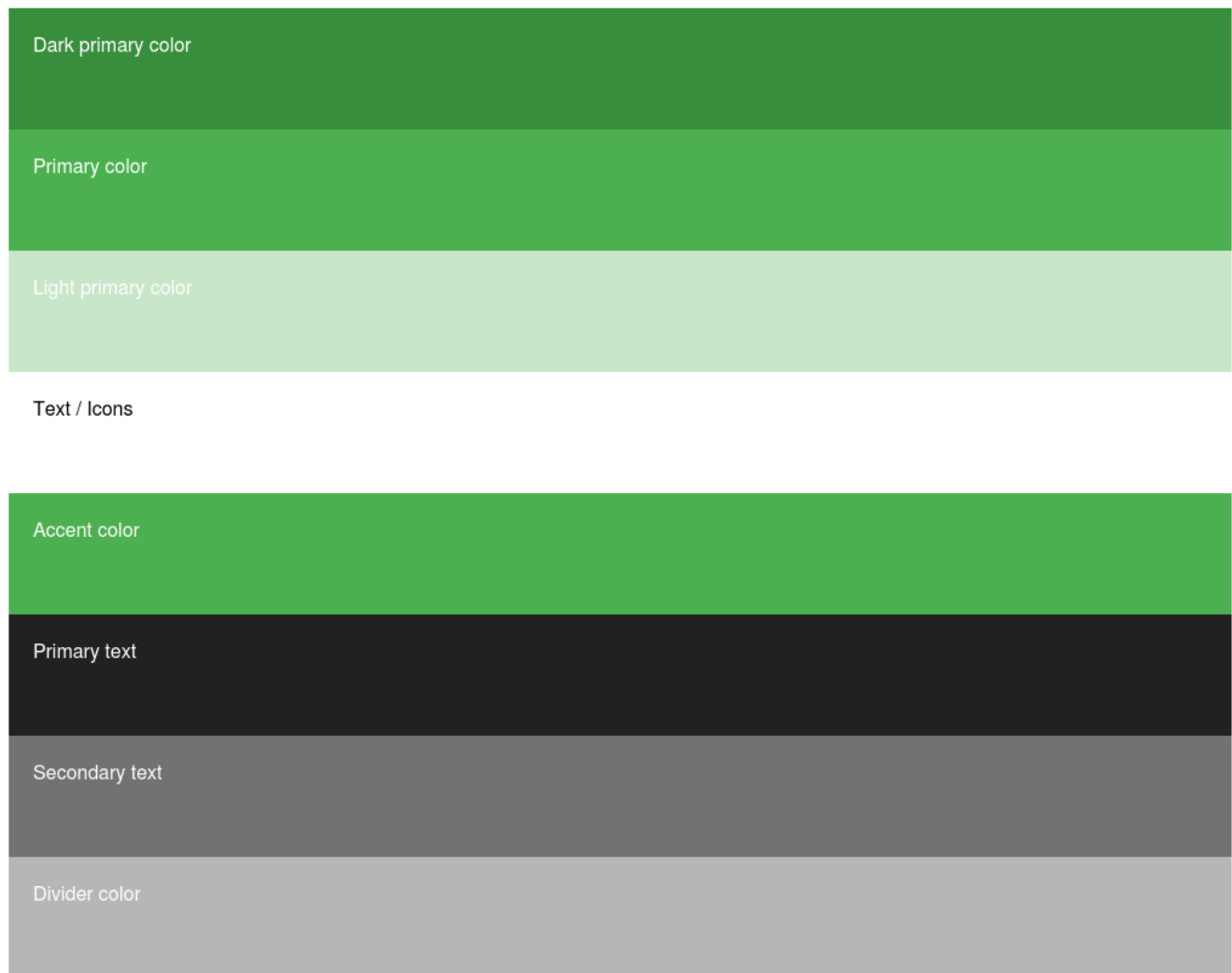


Figura 6: Palette dell'App

Font

Open Sans Regular
Open Sans Bold
Open Sans Italic

Il font usato è “Open Sans”, che viene usato anche sul sito web. È un font Senza Grazie con ottime leggibilità, spaziatura e spaziatura negativa; inoltre, non ha caratteri molto spigolosi ma leggermente morbidi che si adattano bene all’interfaccia pulita che verrà realizzata.

Surface: le scelte

Le scelte di progettazione che sono state adottate, sono state mirate alla semplicità grafica in modo da rendere l’interfaccia molto leggera e pulita da fronzoli affinché l’utente non abbia dubbi di utilizzo sui task e che ognuno di essi venga portato a termine in modo diretto e in pochi passaggi.

Ovviamente si utilizza un set di icone consistenti tra di loro, e uguali e simili a quelle del sito.

Inoltre, per quanto possibile, è stato scelto di seguire uno stile Material che rende molto bene i sensi di pulizia, leggerezza e chiarezza grafica a cui si rimandava poco fa.

Infine, per le scelte di layout più generiche e i vari pattern usati, essi sono stati già descritti nel capitolo riguardante le schermate Lo-Fi.