

Serie A - News & Fantasy Football

Lorenzo Giannella

E-mail address

lorenzo.giannella@edu.unifi.it

Abstract

1. Introduction

2. Needfinding

Per garantire il successo di questa applicazione, abbiamo adottato un approccio centrato sull'utente attraverso la metodologia dello Human Centered Design (HCD). La prima fase fondamentale di questo processo è il needfinding, che coinvolge la comprensione approfondita delle esigenze e dei desideri degli utenti. Da questi verranno costruite poi delle Personas, dei requisiti e degli scenari da cui estrarre poi una prima idea di applicazione.

2.1. Interviste

Per ottenere una panoramica completa, abbiamo condotto interviste e sondaggi tra parenti, amici e conoscenti appassionati di calcio. Durante queste interazioni, abbiamo identificato diversi aspetti cruciali che gli utenti ritengono essenziali per un'esperienza soddisfacente nell'ambito della Serie A. I principali elementi emersi includono:

- **Pagina News Calcio:** gli intervistati hanno espresso un forte interesse per una sezione dedicata alle notizie generali di calcio. Questa sezione dovrebbe fornire aggiornamenti su eventi, trasferimenti, e altri sviluppi rilevanti nel mondo del calcio.
- **News della Squadra del cuore:** un elemento comune tra gli utenti è il desiderio di seguire le notizie specifiche della propria squadra del cuore. La possibilità di accedere rapidamente e facilmente a notizie rilevanti è stata evidenziata come un requisito fondamentale.
- **Classifica Serie A:** la visualizzazione della classifica aggiornata è stata identificata come un aspetto chiave per monitorare le prestazioni delle squadre. Gli utenti desiderano una rappresentazione chiara della posizione delle squadre nella Serie A, consentendo loro

di comprendere rapidamente la situazione generale della competizione.

- **Partite Live:** la possibilità di seguire le partite in diretta è stata fortemente richiesta dagli utenti. La funzionalità di streaming live delle partite attraverso aggiornamenti testuali consente agli appassionati di godersi gli incontri in tempo reale.
- **Voti dei Giocatori:** un elemento distintivo della richiesta degli utenti è la necessità di accedere ai voti dei giocatori per il fantacalcio. Gli appassionati desiderano essere informati sulle prestazioni individuali dei giocatori durante le partite, al fine di prendere decisioni informate nelle loro leghe fantacalcio.
- **Creazione Formazione per Fantacalcio:** la possibilità di creare e gestire una formazione per il fantacalcio direttamente tramite l'applicazione è stata evidenziata come un'opzione altamente desiderata dagli utenti. Questo elemento aggiunge un livello di coinvolgimento personale e consente agli utenti di partecipare attivamente alle dinamiche della Serie A.

Le interviste hanno fornito una visione approfondita delle aspettative degli utenti nei confronti di un'applicazione dedicata alla Serie A. Le informazioni raccolte saranno fondamentali per guidare il processo di progettazione, assicurando che l'applicazione sia centrata sulle esigenze degli utenti e in grado di offrire un'esperienza appagante e coinvolgente nel contesto del calcio italiano.

2.2. Personas

Dalle interviste sono state create 2 tipologie di Personas:



Figure 1. Anna. 40 anni

- Anna è una donna di 40 anni con una passione radicata per il calcio. Supporta incondizionatamente la sua squadra del cuore da quando era giovane. Nonostante le sue responsabilità familiari e lavorative, dedica parte del suo tempo libero a seguire le notizie sulla sua squadra preferita. Anna desidera un'applicazione che le fornisca aggiornamenti tempestivi e dettagli sulla sua squadra, aiutandola a rimanere connessa con la sua passione anche durante i periodi più impegnativi.



Figure 2. Marco, 25 anni

- Marco è un giovane di 25 anni appassionato di calcio, con particolare interesse nel fantacalcio. Da quando era adolescente, segue attentamente le partite e i giocatori, cercando di costruire la squadra perfetta per il suo fantacalcio ogni stagione. Con una routine frenetica di lavoro e studio, Marco ha bisogno di un'applicazione che semplifichi la gestione della sua squadra virtuale, offrendo voti dei giocatori aggiornati e la costruzione della propria fanta-formazione. Inoltre Marco apprezza la possibilità di seguire le partite in tempo reale in forma testuale mentre è occupato, garantendo che non perda mai i momenti cruciali delle partite.

2.3. Scenari di Utilizzo per Anna, tifosa sfegatata (Età: 40)

- **Scenario 1:** Anna è in pausa caffè e apre l'app per vedere gli ultimi aggiornamenti sulla sua squadra del cuore. L'applicazione le mostra in modo immediato le notizie più rilevanti, così che Anna sia sempre informata.
- **Scenario 2:** Durante la sera, Anna consulta l'app per verificare la posizione della sua squadra nella classifica e per scoprire chi sarà il prossimo avversario. L'interfaccia intuitiva le fornisce una panoramica chiara, permettendole di pianificare il suo tempo libero in modo da non perdere le partite più importanti.
- **Scenario 3:** Dopo una partita avvincente, Anna utilizza l'app per leggere un riassunto dettagliato dell'evento. Statistiche della partita e commenti degli esperti le forniscono una visione completa, anche se non ha potuto guardare la partita dal vivo.

2.4. Scenari di Utilizzo per Marco, appassionato di fantacalcio (Età: 25)

- **Scenario 1:** Marco si trova in pausa pranzo al lavoro. Utilizzando l'applicazione, naviga attraverso le statistiche dei giocatori, i voti recenti e le possibili formazioni per la prossima partita del suo fantacalcio. L'interfaccia user-friendly lo aiuta a comporre la formazione perfetta, ottimizzando le sue possibilità di successo.
- **Scenario 2:** Marco è in viaggio per lavoro durante una partita importante. Grazie alla funzione di aggiornamenti live testuali dell'app, può seguire l'andamento della partita, ricevendo informazioni immediate sui gol e gli eventi chiave, mantenendo la sua fanta-squadra sempre sotto controllo.
- **Scenario 3:** Dopo la partita, Marco utilizza l'app per analizzare le prestazioni dei giocatori della sua squadra. Consulta i voti assegnati e le statistiche dettagliate, facendo piani strategici per la prossima giornata del fantacalcio. L'interfaccia chiara e le informazioni dettagliate lo aiutano a prendere decisioni informate.

2.5. Requisiti

Dall'analisi di questi scenari sono stati ricavati i seguenti requisiti:

- **Aggiornamenti personalizzati:** l'applicazione deve offrire un feed personalizzato con gli ultimi aggiornamenti sulla sua squadra del cuore. Deve includere notizie, interviste ai giocatori e anteprime delle prossime partite.

- **Classifica e prossimi Incontri:** l'applicazione deve fornire un'interfaccia chiara per consultare la posizione della sua squadra nella classifica e visualizzare i prossimi incontri.
- **Riassunto post-partita:** dopo ogni partita, l'applicazione deve offrire un riassunto dettagliato e comprensivo di statistiche. Deve offrire inoltre dettagli sulle prestazioni dei giocatori, ovvero le votazioni assegnate a questi ultimi.
- **Gestione della formazione:** l'applicazione deve consentire di creare la composizione della sua squadra virtuale.
- **Seguire la Partita in Tempo Reale:** l'applicazione deve permettere di seguire le partite in tempo reale attraverso aggiornamenti live testuali. Deve fornire dettagli su gol, assist e eventi chiave.

Sono stati inoltre definiti dei requisiti più generali riguardo l'uso ottimale dell'applicazione. Quest'ultima deve avere un'interfaccia chiara e intuitiva per garantire un'esperienza utente soddisfacente. Deve inoltre essere accessibile e facile da navigare.

2.6. Definizione dell'Interaction Framework

Prima di passare all'implementazione effettiva del prototipo è stata considerata la struttura dell'interfaccia utente e i comportamenti associati, ovvero l'obiettivo è stato quello di definire la struttura dell'esperienza utente dalla posizione degli elementi funzionali sul display al comportamento dell'applicazione rispetto all'interazione dell'utente stesso. A questo punto le soluzioni sono ancora poco specifiche e fedeli ma l'obiettivo è quello di soddisfare gli obiettivi e i requisiti sopra citati.

1. Definire Form Factor, Posture e Input Methods:

- L'applicazione sarà una mobile application esclusivamente per dispositivi Android, garantendo un'esperienza uniforme su questa piattaforma.
- Il layout sarà progettato esclusivamente per la visione in posizione verticale per semplificare il design.
- L'interazione avverrà principalmente tramite touch screen, con un'attenzione particolare ai gesti intuitivi come il trascinarsi (swipe) per navigare tra le schermate e il tocco per selezionare o interagire con gli elementi.

2. Definire elementi funzionali e dati:

- Una lista per mostrare le ultime notizie sul calcio.

- Possibilità di selezionare una notizia per approfondire il contenuto.
- Possibilità di filtrare le notizie per squadra del cuore in una sezione dedicata.
- Una tabella che mostra la classifica della serie A.
- Una lista di partite giocate.
- Una lista di partite da giocare.
- Una lista che mostra la fantasquadra con meccanismi per rimuovere o aggiungere giocatori.
- Una lista che mostra i giocatori con le loro valutazioni.
- una tabella che mostra le statistiche testuali su match live.

3. Determinare gruppi funzionali e gerarchie:

L'applicazione presenterà una welcome page iniziale dove poter fare il Sign In / Sign Up e successivamente verrà reindirizzata sulla pagina delle Notizie. Le pagine avranno un container che presenterà un layout verticale composto da:

- in basso una barra di navigazione per spostarsi fra le pagine principali dedicate ad ogni gruppo funzionale.
- in alto una barra di navigazione per spostarsi fra le pagine primarie e secondarie di un gruppo funzionale.
- al centro il contenuto della pagina.

L'applicazione sarà quindi costituita da 5 pagine, una per gruppo funzionale:

- **Welcome Page:** pagina lanciata all'apertura, rimanderà al Sign In / Sign Up dell'utente.
- **Notizie:** gruppo dedicato alle news del calcio generale (pagina principale) e news della squadra del cuore (pagina secondaria).
- **Classifica:** gruppo dedicato alla classifica (pagina principale) e due pagine secondarie che riguardano le partite disputate e le partite future.
- **Gestione fantacalcio:** gruppo dedicato alla gestione della fantasquadra (pagina principale) e alle ultime votazioni dei giocatori (pagina secondaria).
- **Partite Live:** ultimo gruppo che riguarda l'aggiornamento testuale di una partita live.

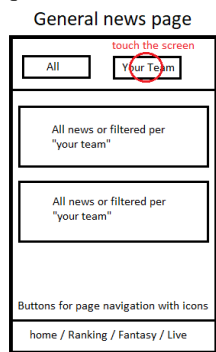
4. Sketch dell' interaction framework:

In questa fase sono stati disegnati, in maniera estremamente semplice, degli sketch dell'interfaccia dell'applicazione.

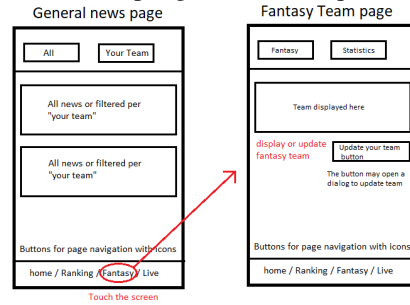
5. Costruzione degli scenari chiave:

In questa fase viene descritto come l'utente interagisce con il prodotto, accompagnato dai semplici sketch disegnati in precedenza. Vengono quindi trattati i cammini principali che l'utente percorre con la più alta frequenza attraverso l'interfaccia:

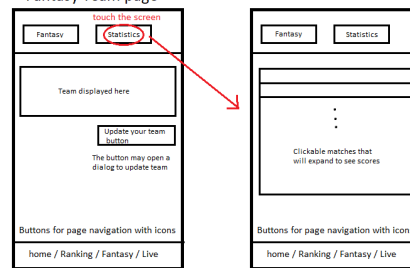
- Anna apre l'app e controlla le ultime notizie sulla sua squadra.



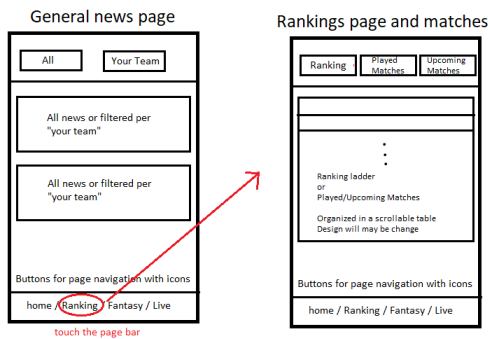
- Marco apre l'app e accede rapidamente alla sezione Fantacalcio per gestire la sua squadra.



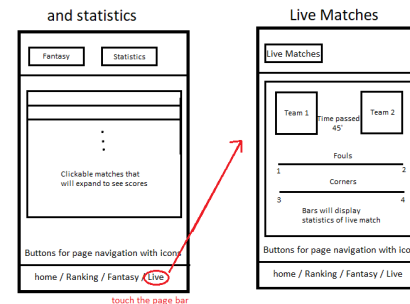
- Marco analizza le votazione dei giocatori.



- Naviga verso la sezione Classifica per vedere la posizione attuale della squadra.



- Inizia una partita che Marco non può vedere in tv, quindi accede alla sezione partite live per avere aggiornamenti testuali.



- Accede ai prossimi incontri per conoscere il prossimo avversario.

