

Terra C-137

-Consegna finale-

Mandorino Giorgia, Mariani Michela, Mazzilli Andrea, Quaroni Letizia, Vecera Costanza, Zinzeri Manuel

Indice

- Concept e moodboard
- Ispirazione
- User personas
- Architettura dell'informazione
- Wireframe e userflow
- Look and feel
- Atomi e molecole
- Mockup
- Codice

Concept e Moodboard

Concept

-Risultato finale-

Terra e **Terra C-137** sono due pianeti gemelli nei quali l'umanità si è evoluta nello stesso identico modo fino a circa il 476 d. C. quando in Terra C-137 succede qualcosa di anomalo, gran parte della popolazione viene sterminata da una fortissima polmonite derivante da un fungo, il **Nihil Chrysogenum**. La rapida e incontrollabile diminuzione demografica causa la caduta dell'impero romano d'occidente, che non riuscendo a riprendersi a causa delle ingenti perdite umane, perde terreno fino a decadere completamente.

Il fungo a questo punto continua la sua avanzata infettando anche animali e piante che però, avendo delle strutture immunitarie e fisiche differenti da quelle dell'uomo, iniziano una lenta e profonda mutazione che gli consentirà di sopravvivere nel tempo e di infestare l'intero mondo.

La poca popolazione sopravvissuta però, non è mai riuscita a ripopolare l'intero pianeta, i piccoli gruppi rimasti infatti si erano riuniti in villaggi bonificati nei quali sono riusciti a sopravvivere ancora per molti decenni fino a quando la fine delle risorse presenti li ha portati all'estinzione.

Concept

-Risultato finale-

La progressiva diminuzione di risorse sul pianeta ha portato allo sviluppo di uno stile architettonico volto al riutilizzo e allo sfruttamento di materie prime semplici, all'utilizzo di materiali di scarto e minimi tempi di costruzione. Tutto era costruito sulla base della sua funzionalità e non esistevano sfarzo e ricchezza.

Quando dalla Terra si è riusciti ad arrivare su Terra C-137 si è scoperto quindi un mondo diverso da quello che ci si aspettava, un mondo in cui il tempo scorre molto più velocemente tanto da consentire ad animali e piante di completare le mutazioni, un mondo in cui la natura ha preso il sopravvento e si è ripresa i suoi spazi senza lasciare scampo.

Quando i primi esploratori sono approdati su questo nuovo pianeta hanno datato l'estinzione intorno a circa gli anni 20/30 del Novecento e dato che le strutture ancora visibili gli ricordavano quelle costruite nel periodo Bauhaus hanno deciso di utilizzarlo come stile per la creazione dei totem ad oggi presenti sul mondo.

Concept

-Punto di partenza-

Il nostro punto di partenza è stato un confronto di idee: sei persone, sei visioni diverse su Terra C-137 e sulla sua storia.

Nonostante le differenze, abbiamo individuato elementi comuni che ci hanno permesso di suddividerci in due gruppi e lavorare alla sintesi delle varie proposte. Da questo processo sono nate due idee principali, che hanno rappresentato la base del nostro progetto.

Concept

-Prima idea-

Terra C-137 è una versione della Terra ma in un'altra dimensione. L'estinzione della popolazione su questa terra è avvenuta a causa di un fungo, il Nihil Chrysogenum che ha causato una polmonite fulminante intorno al 476 d.C portando alla caduta dell'impero romano d'occidente. Il fungo ha poi contagiato anche animali e piante e portato l'umanità all'estinzione in qualche centinaio di anni. Il tempo su questo pianeta scorre più velocemente rispetto alla Terra, lo scorrere del tempo ha portato ad evoluzioni geologiche come lo spostamento delle placche tettoniche con conseguente sfasamento dell'asse terrestre. Tutto ciò si è evoluto in una totale ridistribuzione delle terre emerse, nella formazione di habitat ed ecosistemi nuovi e nello sviluppo di animali e piante.

Concept

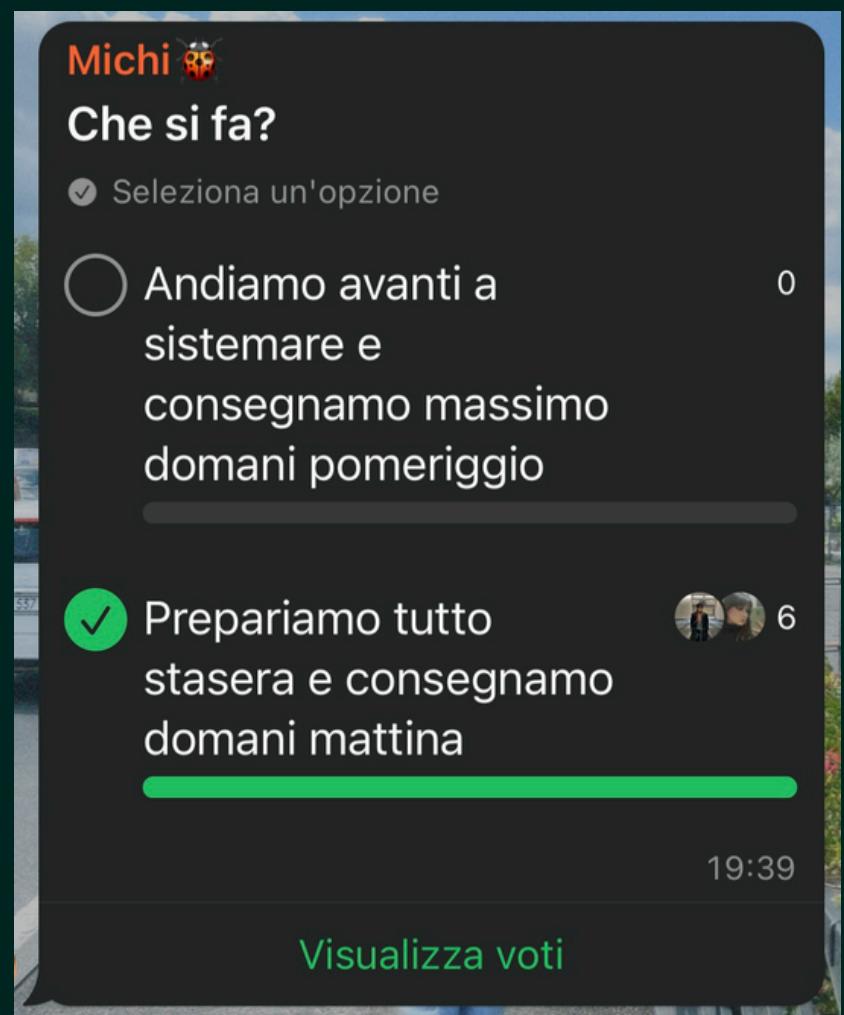
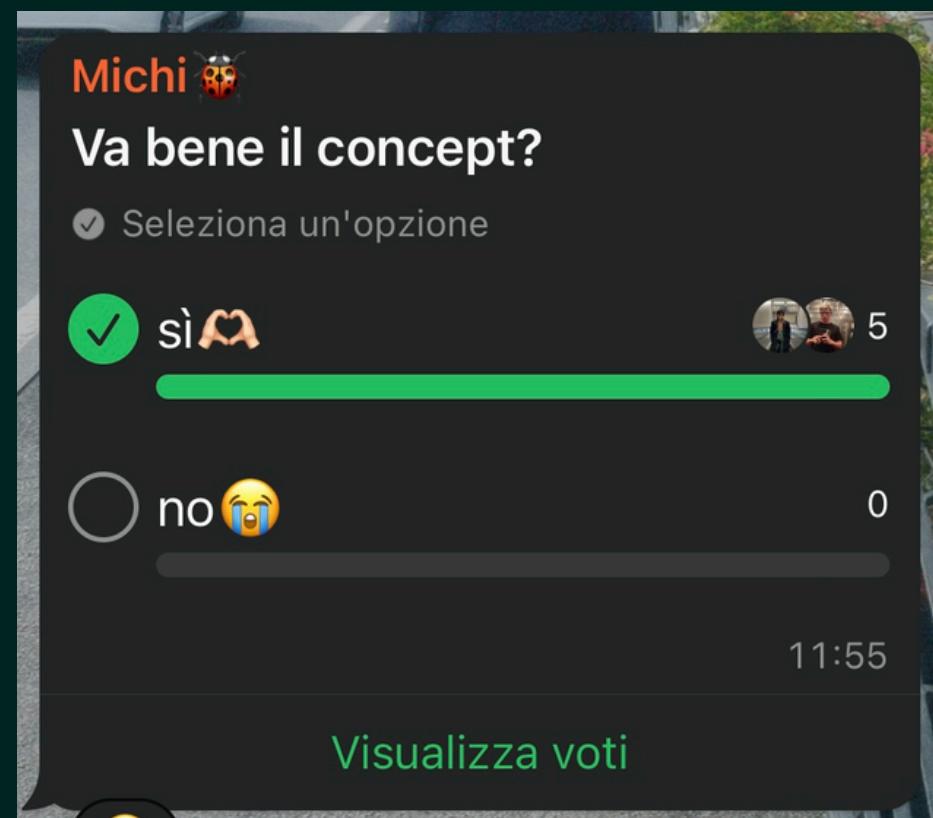
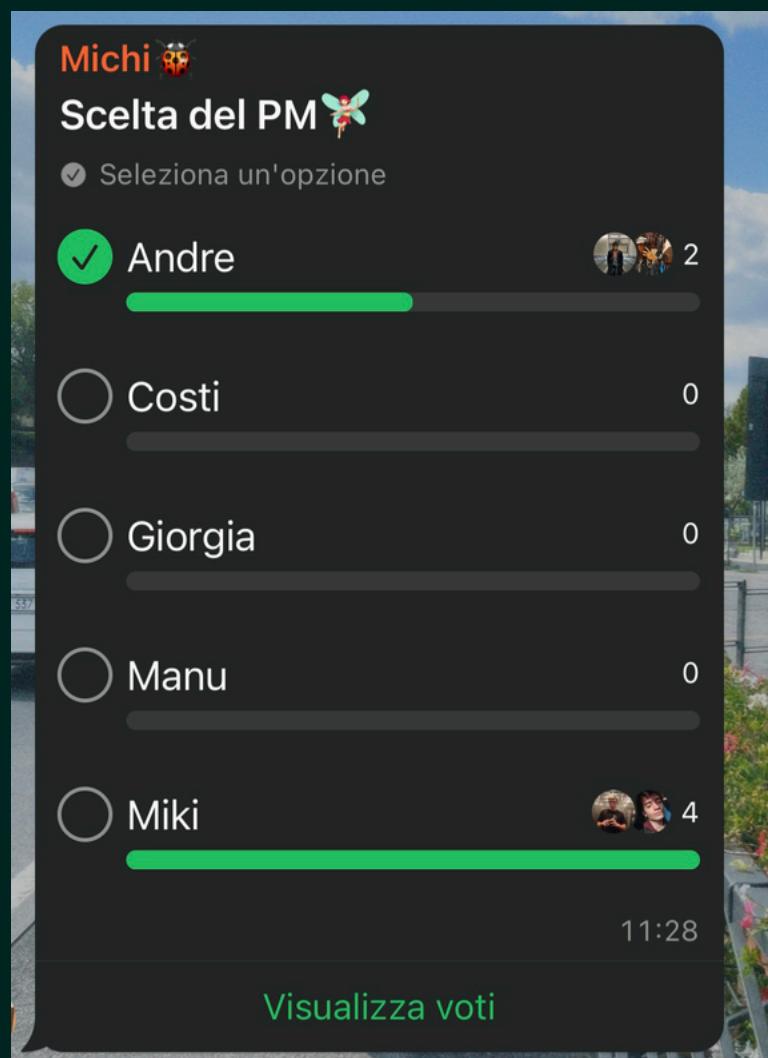
-Seconda idea-

Terra e Terra C-137 sono due pianeti gemelli che si trovano in due dimensioni differenti. La prima terra è quella che noi tutti conosciamo, nella seconda invece le cose ad un certo punto si sono evolute diversamente. Mentre sulla Terra Alexander Fleming inventa la penicillina a partire da un fungo chiamato *Penicillium Chrysogenum*, su Terra C-137 questo stesso fungo causa un'infezione molti anni prima. A causa di questa infezione Alexander Fleming non nascerà mai e di conseguenza non inventerà mai la penicillina. Negli anni 20/30, un'epidemia di polmonite non curabile colpisce l'intera popolazione mondiale decimandola violentemente portandola fino all'estinzione. Animali e piante in questi anni mutano per poter sopravvivere a questi cambiamenti.

Concept

-Decisioni-

Abbiamo ritenuto che i sondaggi fossero il modo più rapido e semplice per prendere delle decisioni basate sulla maggioranza.



Concept

-Decisioni-

Michi 🐞

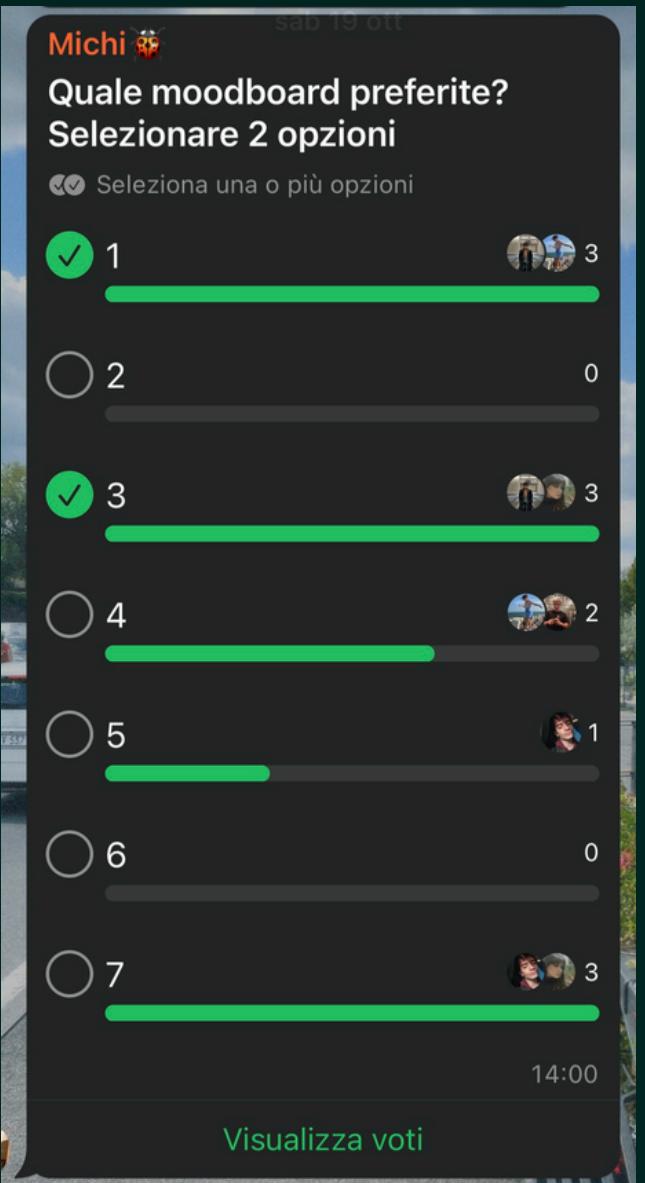
Quale moodboard preferisci?
Vota sempre due opzioni, ora puoi votare anche la tua!

Selezione una o più opzioni

<input checked="" type="radio"/> 1	4
<input type="radio"/> 2	0
<input checked="" type="radio"/> 3	3
<input type="radio"/> 4	0
<input type="radio"/> 5	1
<input type="radio"/> 6	0
<input type="radio"/> 7	4

Visualizza voti

14:36



Moodboard

-Punto di partenza-

Inizialmente, ciascuno di noi ha presentato una o più moodboard ispirate al concept in sviluppo. Successivamente, attraverso un sondaggio, abbiamo selezionato quelle più apprezzate, che hanno costituito la base per la realizzazione della moodboard definitiva.

Moodboard

-Prime proposte-



Moodboard

-Prime proposte-



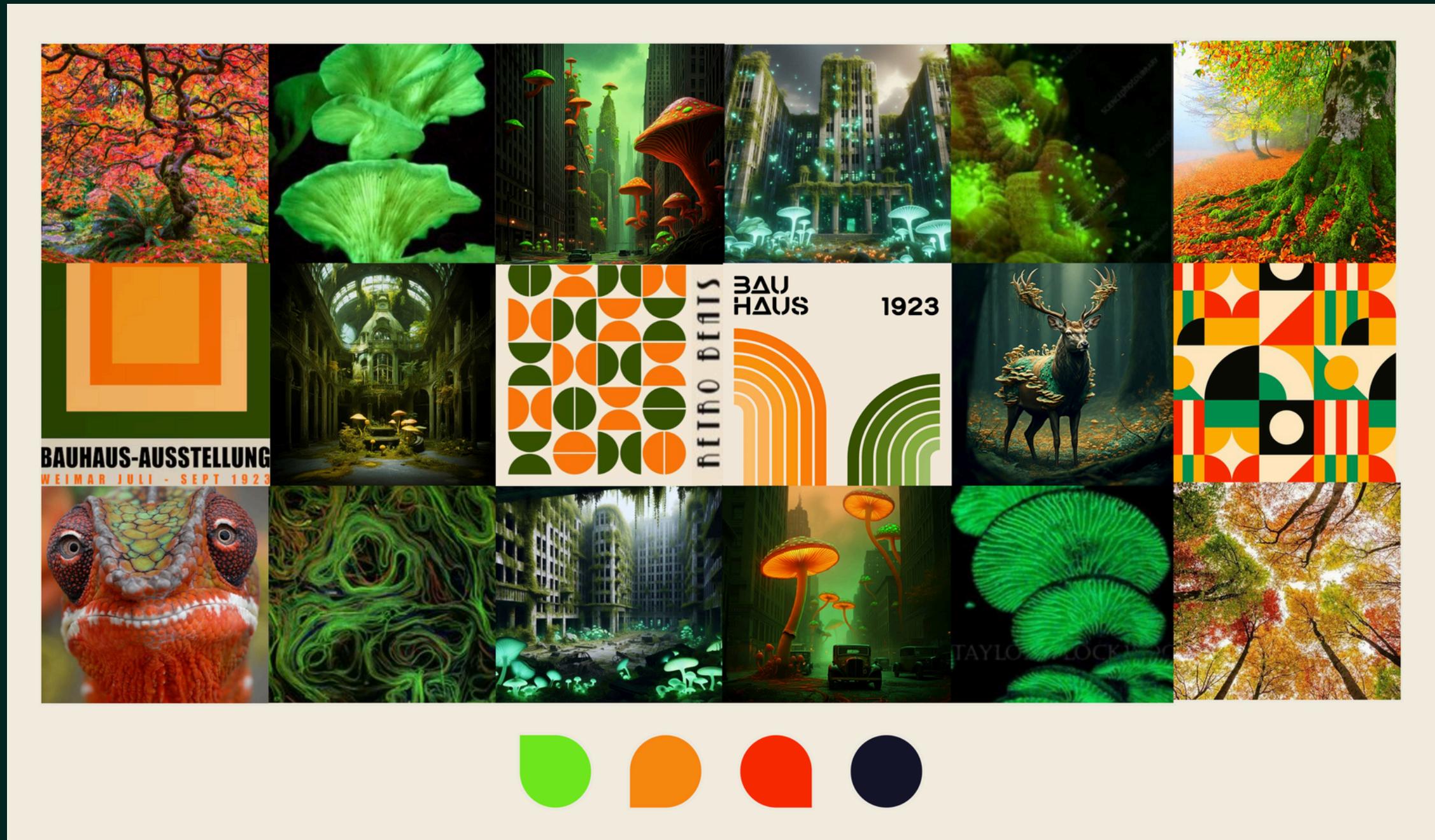
Moodboard

-Prime proposte-



Moodboard

-Fase intermedia-



Moodboard

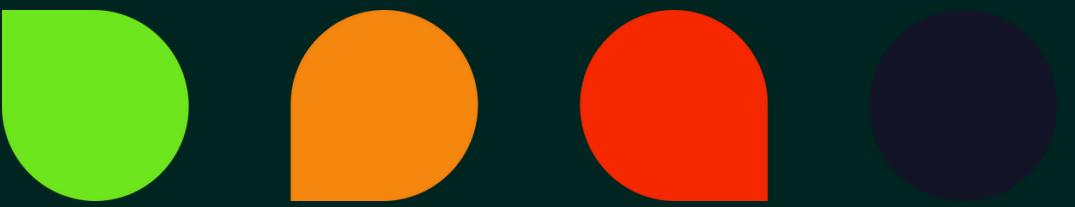
-Risultato finale-



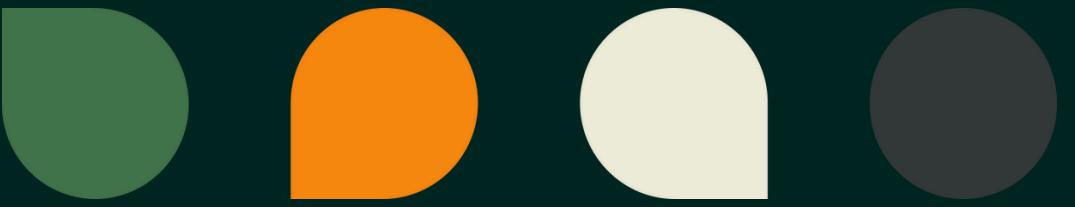
Moodboard

-Aggiustamenti-

Nel corso dello sviluppo del progetto, ci siamo resi conto che i colori inizialmente selezionati non rispecchiavano pienamente l'atmosfera che volevamo trasmettere con il totem. Di conseguenza, la paletta cromatica si è evoluta verso tonalità più tenui e terrose, con colori meno saturi e più armoniosi. Siamo quindi passati da questa paletta:



a questa paletta:

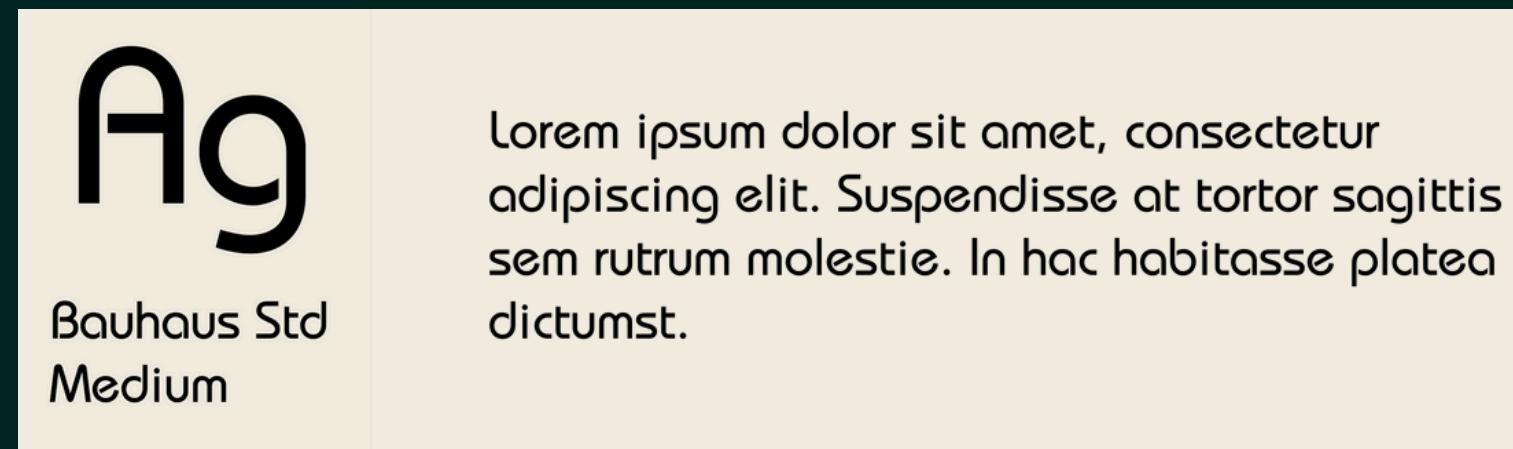
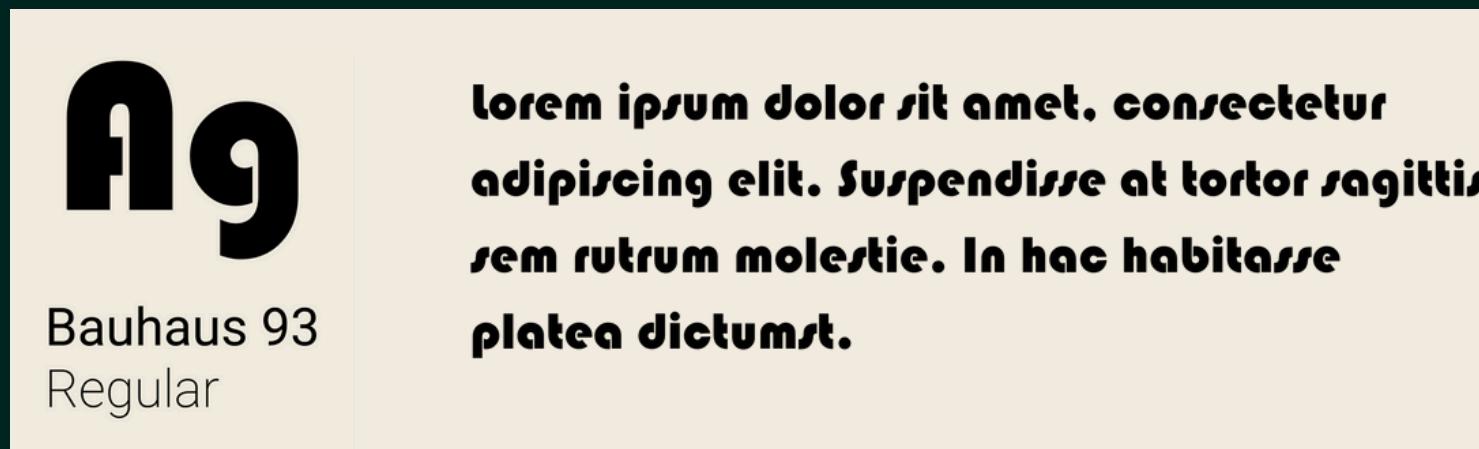


L'arancione è l'unico colore che abbiamo deciso di mantenere, in quanto riteniamo che rispecchi pienamente il concept e l'atmosfera che volevamo trasmettere.

Moodboard

-I font-

Per la scelta dei **font**, il processo è stato più semplice e armonioso. Dopo una ricerca mirata, abbiamo subito individuato i font ufficiali del Bauhaus, il movimento che ha ispirato il nostro progetto. I due font selezionati sono i seguenti:



Abbiamo successivamente deciso di utilizzare il secondo, il font Bauhaus STD che rispetto al primo abbiamo ritenuto essere più armonioso e leggibile.

Ispirazioni

Ispirazioni

-Competitor-

Durante l'**analisi di mercato** alla ricerca di competitor, abbiamo trovato pochi esempi di totem turistici. I due che abbiamo individuato non ci hanno convinto per qualità e funzionalità.

Nonostante questo sono stati utili per capire quali fossero gli elementi fondamentali e un ottimo punto di partenza per capire cosa potessimo aggiungere e migliorare nel nostro progetto.

Gli esempi di interfacce che abbiamo individuato sono consultabili ai seguenti link:

- [Novalja info centar](#)
- [Tourist Board Virovitica](#)



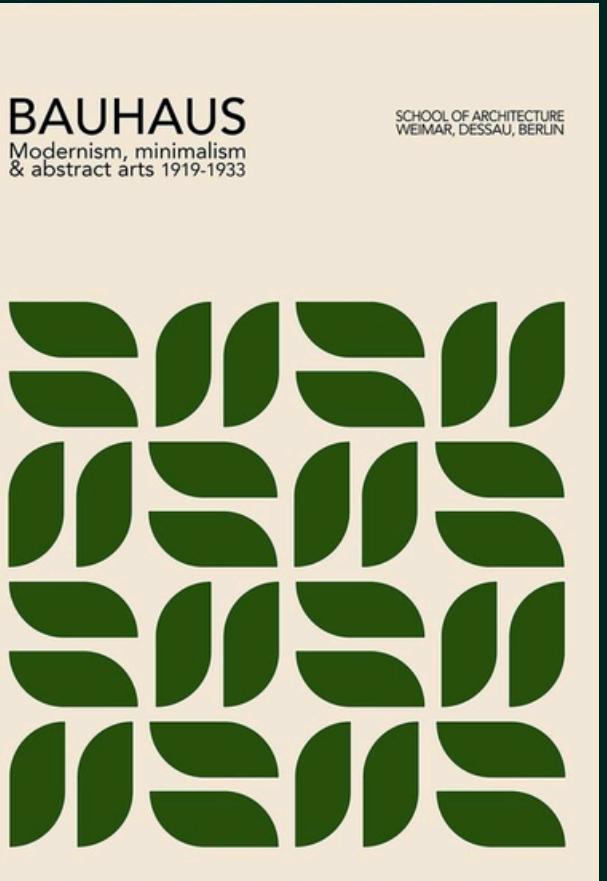
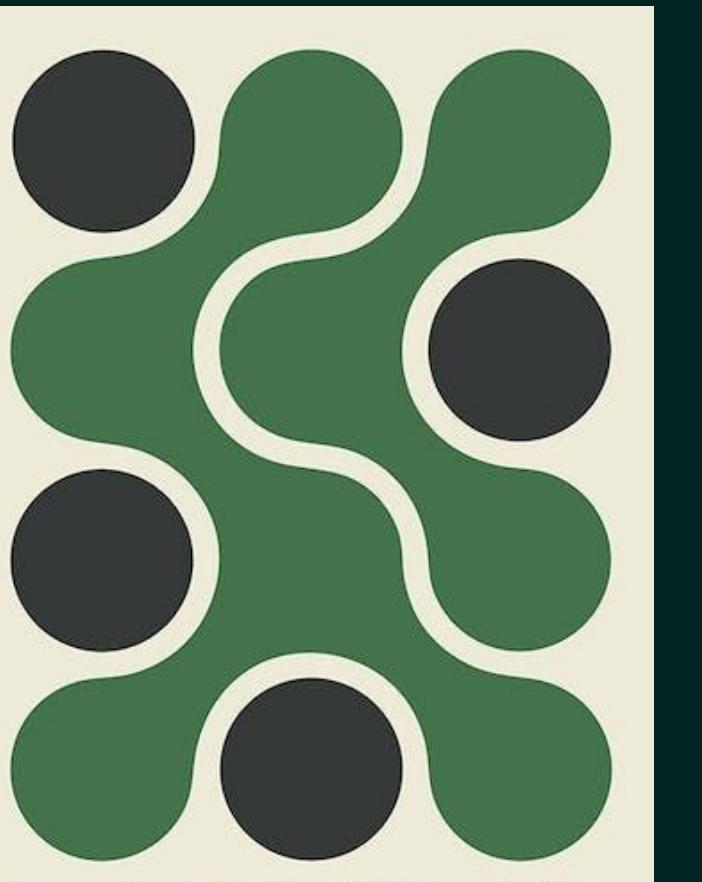
Ispirazioni

-Elementi funzionali e stilistici-

Dopo un'attenta ricerca abbiamo selezionato una serie di immagini che sono state di ispirazione per la creazione degli elementi dell'interfaccia del totem.

Le **forme** prese in considerazione sono semplici e lineari, caratterizzate per la maggior parte da forme morbide e tondeggianti miste ad angoli più spigolosi che aggiungono carattere, richiamano la natura e creano movimento e dinamicità.

La natura è la protagonista indiscussa, varia, inedita e da scoprire.



Ispirazioni

-Siti d'ispirazione-

Oltre ai siti specifici sul turismo, abbiamo cercato ispirazione in progetti non direttamente legati al tema, ma che rispecchiassero il nostro concept e l'estetica del Bauhaus. Ci siamo orientati verso uno stile semplice e funzionale, ispirato al Bauhaus, selezionando siti con elementi grafici chiari ed essenziali, da cui abbiamo tratto spunti per il design del nostro totem.

Ispirazioni

-Siti d'ispirazione-

Di questo sito abbiamo apprezzato la gestione delle pagine, le animazioni degli elementi e l'organizzazione visiva, che contribuiscono a un'esperienza fluida e intuitiva.



◆ The Stockholm Experience

Our Stockholm campus is more than a place to learn; it's a community. Here's why it's the perfect launchpad for your tech career.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Ispirazioni

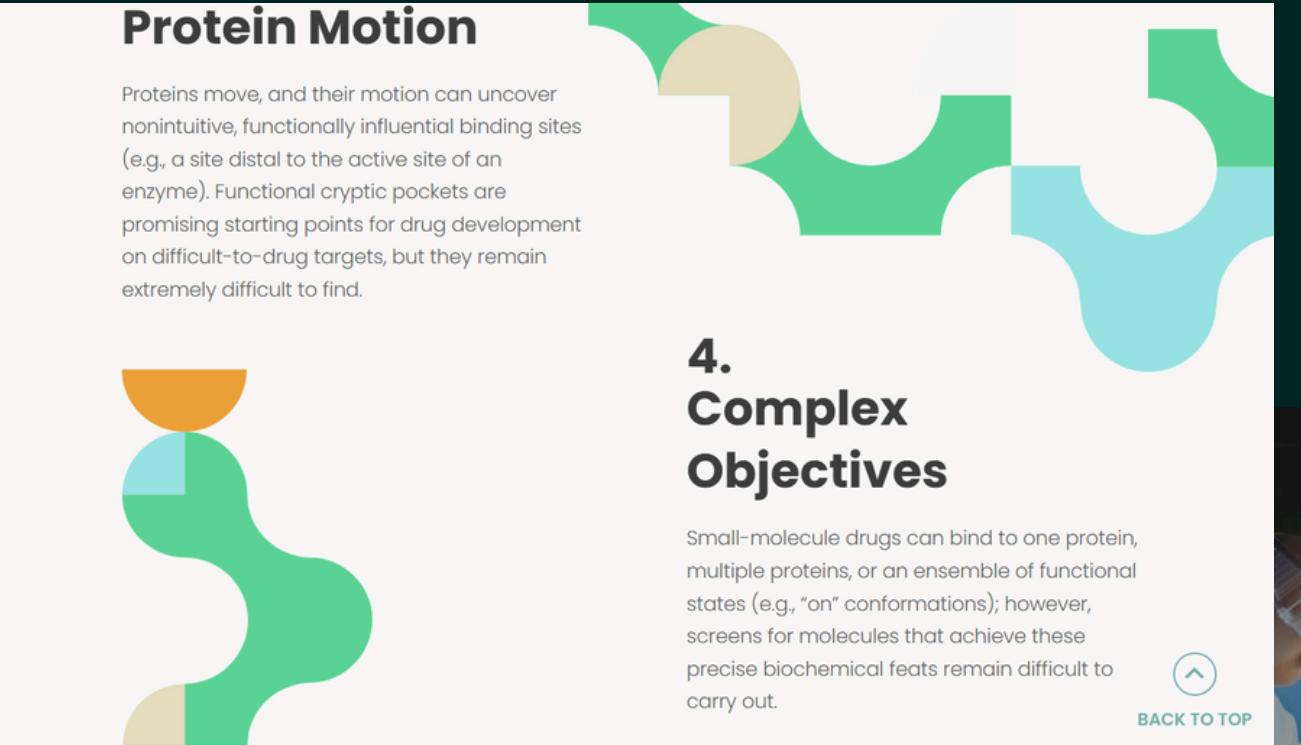
-Siti d'ispirazione-

Questo sito presenta forme sinuose ma semplici in stile Bauhaus, visibili sia nelle forme che tagliano e circondano le immagini sia nelle icone.

Abbiamo quindi pensato di richiamare alcune di queste forme, rielaborandole e adattandole alla nostra interfaccia.

Protein Motion

Proteins move, and their motion can uncover nonintuitive, functionally influential binding sites (e.g., a site distal to the active site of an enzyme). Functional cryptic pockets are promising starting points for drug development on difficult-to-drug targets, but they remain extremely difficult to find.



4. Complex Objectives

Small-molecule drugs can bind to one protein, multiple proteins, or an ensemble of functional states (e.g., “on” conformations); however, screens for molecules that achieve these precise biochemical feats remain difficult to carry out.



[BACK TO TOP](#)

Targets of Interest



Ispirazioni

-Siti d'ispirazione-

Abbiamo apprezzato molto le linee pulite e lo stile minimal di questo sito, oltre che l'utilizzo di colori molto vicini alla nostra palette e l'uso di forme tondeggianti per le immagini.



Aktywnie działamy,
by wspierać
pracodawców.

Pomagamy przygotować się do sporów pracowniczych, opracować RODO w działach HR, zorganizować środowisko pracy, czy przeprowadzić zmiany związane z zatrudnieniem.
Z nami sprawnie przetwarzysz i przechowasz dokumenty, nauczysz się też jak korzystać z regulaminów, aby działały one na korzyść Twojego biznesu.

+ Więcej o nas

Legalizacja pobytu i pracy cudzoziemców

prawnikpracodawcow.pl

Ispirazioni

-Siti d'ispirazione-

Per la mappa avevamo inizialmente pensato di ricreare qualcosa che fosse ispirato ispirato a questa presente sul sito di Extralandia.

Abbiamo poi optato per qualcosa di più flat e semplice, maggiormente in linea con lo stile del totem e di più facile comprensione per l'utente.



extralandia.it

User Personas



User Personas

Le **user personas** rappresentano i vari tipi di utenti che interagiranno con il nostro totem informativo turistico. Ogni persona è stata progettata per riflettere diverse esigenze, comportamenti e sfide che i viaggiatori potrebbero incontrare durante il loro viaggio interdimensionale in un mondo dove gli esseri umani sono estinti e la natura ha preso il sopravvento. L'obiettivo è garantire che l'esperienza sia inclusiva.

- Alcune delle nostre personas sono classificate come **personas spectrum**, che riflettono una gamma di bisogni specifici. Ad esempio, abbiamo incluso una persona ipovedente e una mamma con un bambino sulla sedia a rotelle, per assicurarci che il totem sia accessibile e utile a tutti i tipi di viaggiatori, indipendentemente dalle loro condizioni fisiche o sensoriali. Queste personas ci aiutano a pensare in modo inclusivo, progettando un'esperienza che tenga conto delle diverse necessità ed esigenze.

User Personas

Questa è la prima versione delle personas che abbiamo realizzato.

La palette prevedeva ancora colori diversi rispetto a quelli definitivi e c'è anche un uso maggiore di forme spigolose tipiche del Bauhaus, forme che abbiamo abbandonato in favore di altre più morbide e sinuose.

Avendo modificato anche il concept abbiamo dovuto apportare delle modifiche alle descrizioni e a bisogni e obiettivi, prima incentrati sull'art deco.

Mauro Bernardini, 64 anni
Città:
"È così andiamo avanti, barche contro la corrente, incessantemente trascinati verso il passato."
F.S. Fitzgerald

Descrizione:
Mauro è un grintoso appassionato di arte, ed è stato professore di Architettura al Politecnico di Torino per 33 anni. Ama il buon vino, il buon cibo e il charleston, passione grazie alla quale con sua moglie Silvia va ogni venerdì a ballare. Socievole e affabile, Mauro ha sete di conoscenza ed è pieno di vita.

Bisogni e obiettivi:
Ora che è in pensione, Mauro viaggia il più possibile, in cerca di rovine e complessi architettonici da scoprire per tenere vivo il suo amore per l'arte. Il suo principale bisogno è tenere acceso la scintilla della passione per l'architettura e, in particolare, per lo stile art déco e liberty, suo oggetto di insegnamento universitario sul quale ha scritto diversi articoli. Recentemente è stato a New York, visitando i magnifici edifici anni '30.

Frustrazioni:
Il professor Bernardini è un uomo testardo, non si ferma di fronte alle sfide della vita: per lui l'Italia è fin troppo piccola, è disposto ad andare fino in fondo pur di appagare la sua fame di scoperta e coltivare il suo amore per l'art déco, anche se di tanto in tanto la sciatica gli dà problemi e avrebbe bisogno di riposare e di non spingersi in avventure troppo sfiancanti.

Abitudini:
Mauro è un uomo dalle routine variabili. Da quando è in pensione raramente rimane a Torino. Ha dei ritmi molto frenetici e vuole mantenere la sua libertà di pianificazione. Il professore è un fruttatore di dispositivi tecnologici, è solito utilizzare un tablet in modalità sketchbook, per ritrarre i complessi che più gli piacciono.

Tipo di viaggiatore:
Mauro è un uomo socievole, adora conoscere persone durante i suoi viaggi e ama personalizzare le sue esperienze, facendo pause quando gli serve senza stare ai ritmi di una guida turistica e restando a disegnare quanto necessario le sue amate strutture architettoniche.

Mauro Bernardini



64
anni



Descrizione

Mauro è un grintoso appassionato di arte, ed è stato professore di Architettura al Politecnico di Torino per 33 anni. Ama il buon vino, il buon cibo e il charleston, passione grazie alla quale con sua moglie Silvia va ogni venerdì a ballare. Socievole e affabile, Mauro ha sete di conoscenza ed è pieno di vita.

Citazione

"E così andiamo avanti, barche contro la corrente, incessantemente trascinati verso il passato"

F.S. Fitzgerald

Bisogni e obiettivi:

Ora che è in pensione, Mauro viaggia il più possibile, in cerca di rovine e complessi architettonici da scoprire per tenere vivo il suo amore per l'arte. Il suo principale bisogno è tenere accesa la scintilla della passione per l'architettura e, in particolare, per le 7 meraviglie del mondo antico, sulle quale ha scritto diversi articoli. Per tutta la vita ha sempre sognato di poter visitare quelle meraviglie perdute nel tempo.

Frustrazioni:

Il professor Bernardini è un uomo testardo, non si ferma di fronte alle sfide della vita: per lui l'Italia è fin troppo piccola, è disposto ad andare fino in capo al mondo pur di appagare la sua fame di scoperta e coltivare il suo amore per la storia, anche se di tanto in tanto l'età che avanza gli dà problemi e avrebbe bisogno di riposare e di non spingersi in avventure troppo sfiancanti.

Abitudini:

Mauro è un uomo dalle routine variabili. Da quando è in pensione raramente rimane a Torino. Ha dei ritmi molto frenetici e vuole mantenere la sua libertà di pianificazione. Il professore è un frutto di dispositivi tecnologici, è solito utilizzare un tablet per leggere articoli e visualizzare modelli 3D di monumenti che non ha ancora potuto visitare di persona.

Tipo di viaggiatore:

Mauro è un uomo socievole, adora conoscere persone durante i suoi viaggi e ama personalizzare le sue esperienze, facendo pause quando gli serve senza stare ai ritmi di una guida turistica e restando a disegnare quanto necessario le sue amate strutture architettoniche.

Jack Cook



36
anni



Descrizione

Jack è un dinamico e coraggioso fotografo australiano. Laureato in biologia, ha unito la sua passione per la fotografia specializzandosi in animali esotici nei loro habitat. Viaggia per il mondo con la sua troupe e ama l'avventura, praticando sport estremi nel tempo libero.

Citazione

"Non si può mai attraversare l'oceano se non si ha il coraggio di perdere di vista la riva."

C. Colombo

Bisogni e obiettivi:

Jack è sempre alla ricerca di scatti unici, spingendosi in situazioni estreme pur di catturare scenari inediti. Nonostante il suo sangue freddo, non è mai imprudente. Con la sua troupe utilizza tecnologia avanzata per monitorare la fauna, tracciare i compagni, pianificare itinerari e per chiedere prontamente intervento in caso di emergenza.

Frustrazioni:

Data la molitudine di informazione e facilità di condivisione sul web, è sempre più difficile per lui produrre materiale inedito, spesso quando il lavoro si lamenta del fatto che ormai della natura del nostro pianeta è già stato scoperto e documentato quasi tutto, e che sarebbe più facile se si potesse tornare all'epoca dei grandi esploratori quando del pianeta c'era ancora molto da rivelare.

Abitudini:

Jack non conosce il concetto di routine, la sua vita gira attorno alle sue missioni e avventure, cambia spesso location e vive in simbiosi con le creature che cerca di fotografare arrivando anche ad invertire il proprio ritmo circadiano.

Due delle sue poche abitudini sono l'organizzazione delle attività e la ricerca di informazioni o di attrazioni locali.

Tipo di viaggiatore:

Jack è un viaggiatore instancabile, sempre dinamico e allerta. Solitamente viaggia con la sua squadra ma non disdegna l'esplorazione solitaria ne ha l'occasione. Per sua natura non è un frequente fruitore di comfort, ma predilige accamparsi e trascorrere il giorno e notte all'aria aperta, a contatto con la natura.

Claudia Brambilla



35
anni



Descrizione

Claudia è un'impiegata che ama la sua famiglia e viaggiare. Nonostante il lavoro riesce sempre a dedicare tempo ai suoi cari e alle sue passioni. È madre di un bambino di 10 anni con disabilità agli arti inferiori, che lo costringe su una sedia a rotelle. È un bambino solare e avventuroso e per questo motivo, Claudia ha deciso di organizzare un viaggio speciale con tutta la famiglia.

Citazione

"Il viaggio più bello è quello che facciamo con le persone che amiamo."

Anonimo

Bisogni e obiettivi:

Claudia mette sempre suo figlio al primo posto.

Vista la sua disabilità, per lei è importante che gli spazi siano accessibili anche con la sedia a rotelle. Inoltre, le interessa molto svolgere assieme a lui attività diverse ogni giorno, in modo da collezionare esperienze di ogni tipo e non annoiarsi mai. Per lei, il focus principale è che suo figlio non si senta limitato, e che riesca a svolgere tutte le attività senza riscontrare difficoltà.

Frustrazioni:

Claudia detesta i gradini, assieme alle altre barriere architettoniche. Non capisce come sia possibile aver inventato i viaggi interdimensionali, ma ancora non avere rampe o ingressi facilitati per persone in sedia rotelle. Un altro problema riguarda il suo lavoro, ha troppi pochi giorni di ferie a disposizione per tutti i viaggi che vorrebbe fare.

Abitudini:

Solitamente, durante la settimana, Claudia va al lavoro, mentre la sera la trascorre assieme a suo marito e a suo figlio, ma il weekend rimane senza dubbio il suo momento preferito. Spesso organizza gite fuori porta con la sua famiglia, giornate insieme al cinema, pranzi e cene alla scoperta di nuove cucine o visite guidate in musei e mostre.

Tipo di viaggiatore:

Claudia è la classica viaggiatrice organizzata. Prima di visitare un nuovo posto ricerca tutte le possibili attività da svolgere, questo sia per stilare un planning perfetto, sia per capire effettivamente quali potrebbero essere le esperienze più accessibili a suo figlio.

Juan Vazquez



24
anni



Descrizione

Juan è un ragazzo pieno di energia e ama mettersi alla prova. È un ragazzo ipovedente ma questo non gli ha mai impedito di fare le sue esperienze anche grazie ai suoi amici che lo accompagnano ovunque.

Si è appena laureato in giurisprudenza e nel tempo libero ama molto ascoltare audiolibri di storia e andare ai concerti dei suoi artisti preferiti.

Citazione

"Ciò che conta è il viaggio e non la meta"

T.S. Eliot

Bisogni e obiettivi:

Ora che si è laureato ha il desiderio di prendersi l'estate libera per scoprire nuovi mondi distanti da quello in cui è cresciuto. Dato il suo desiderio di conoscenza vuole viaggiare e percepire il più possibile del mondo per immagazzinare ricordi e colori che probabilmente con il progredire della malattia smetterà di vedere.

Frustrazioni:

Juan vive purtroppo in un mondo che non è sempre a misura di disabile ma al quale si è abituato e adattato. La sua paura è quindi quella di non riuscire a mantenere la sua autonomia in luoghi che non conosce.

Nonostante sia una persona molto avventurosa, ha il timore di ritrovarsi in situazioni che non può gestire da solo e di essere un peso per i suoi amici normodotati. Viaggiare in un mondo del quale non conosce colori e dimensioni può per lui diventare un problema.

Abitudini:

Juan vive la sua vita con una routine molto ferrata, si alza, prepara la sua solita colazione con latte e biscotti e al momento, va in tribunale a fare tirocinio tutte le mattine. Una volta tornato a casa passa del tempo con i suoi genitori e dopo cena solitamente esce con gli amici a bere una birretta.

Tipo di viaggiatore:

Juan nella vita ha viaggiato poco, non è abituato a spostarsi molto da casa e fa fatica a muoversi da solo al buio. Ma è un ottimo compagno di avventure in quanto la sua spiccata intelligenza gli permette sempre di trovare soluzioni ai problemi.

Ha bisogno di viaggiare in gruppo in modo da poter avere delle dettagliate descrizioni degli ambienti che non percepisce.

Architettura dell'informazione

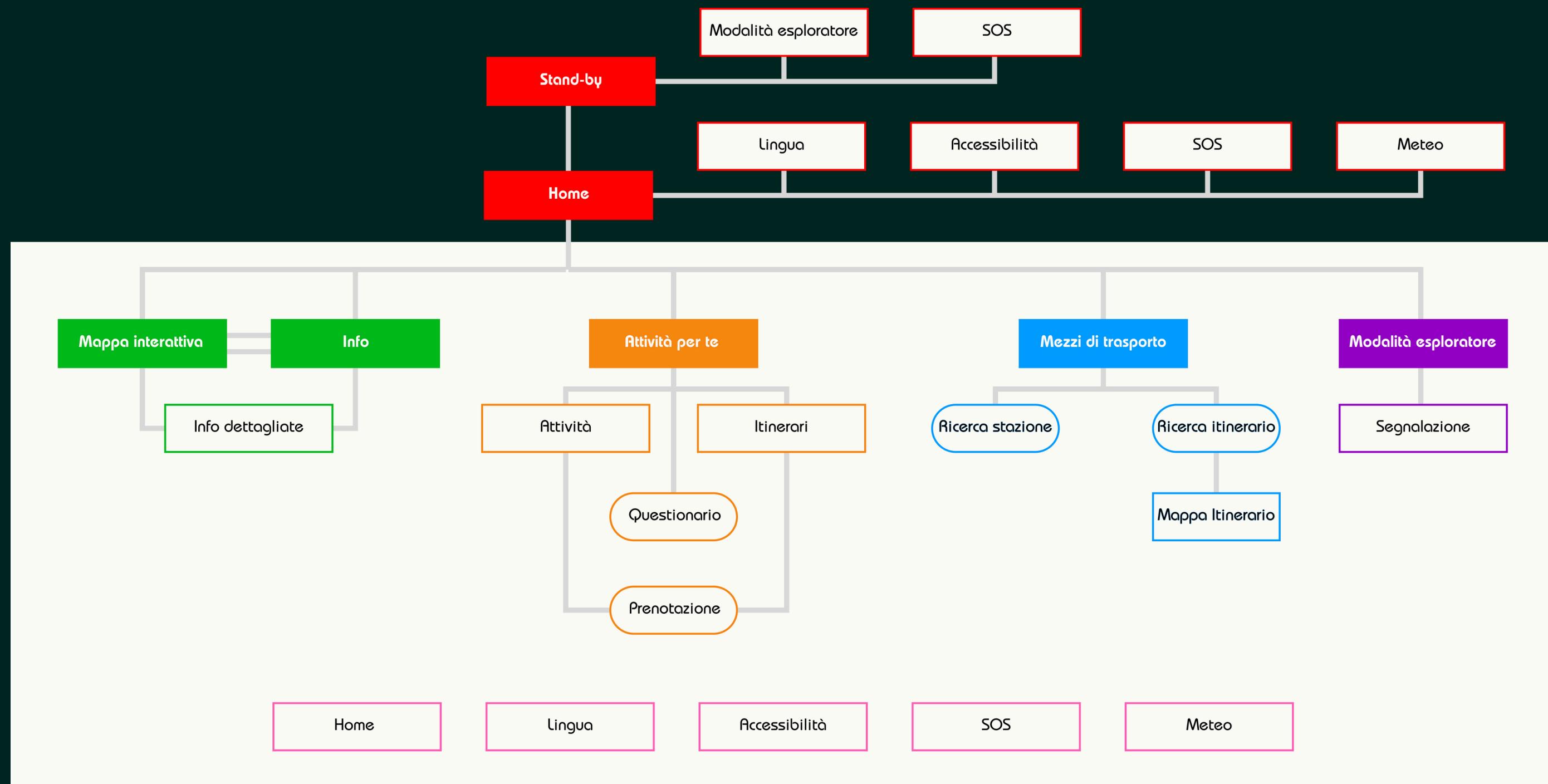


Architettura dell'informazione

L'**architettura dell'informazione** definisce come i contenuti sono strutturati e resi accessibili all'utente. Il nostro obiettivo è stato creare un'esperienza intuitiva ed immediata, garantendo un accesso rapido alle informazioni chiave.

Nel fare ciò abbiamo sempre tenuto presente e cercato di rispettare i principi di Norman e le euristiche di Nielsen al fine di migliorare l'usabilità dell'interfaccia.

Architettura dell'informazione



Wireframe e User flow

Wireframe e userflow

Una volta definita l'architettura dell'interfaccia da realizzare, sono state progettate tutte le schermate a **bassa fedeltà** (senza contenuti grafici) utilizzando Figma.

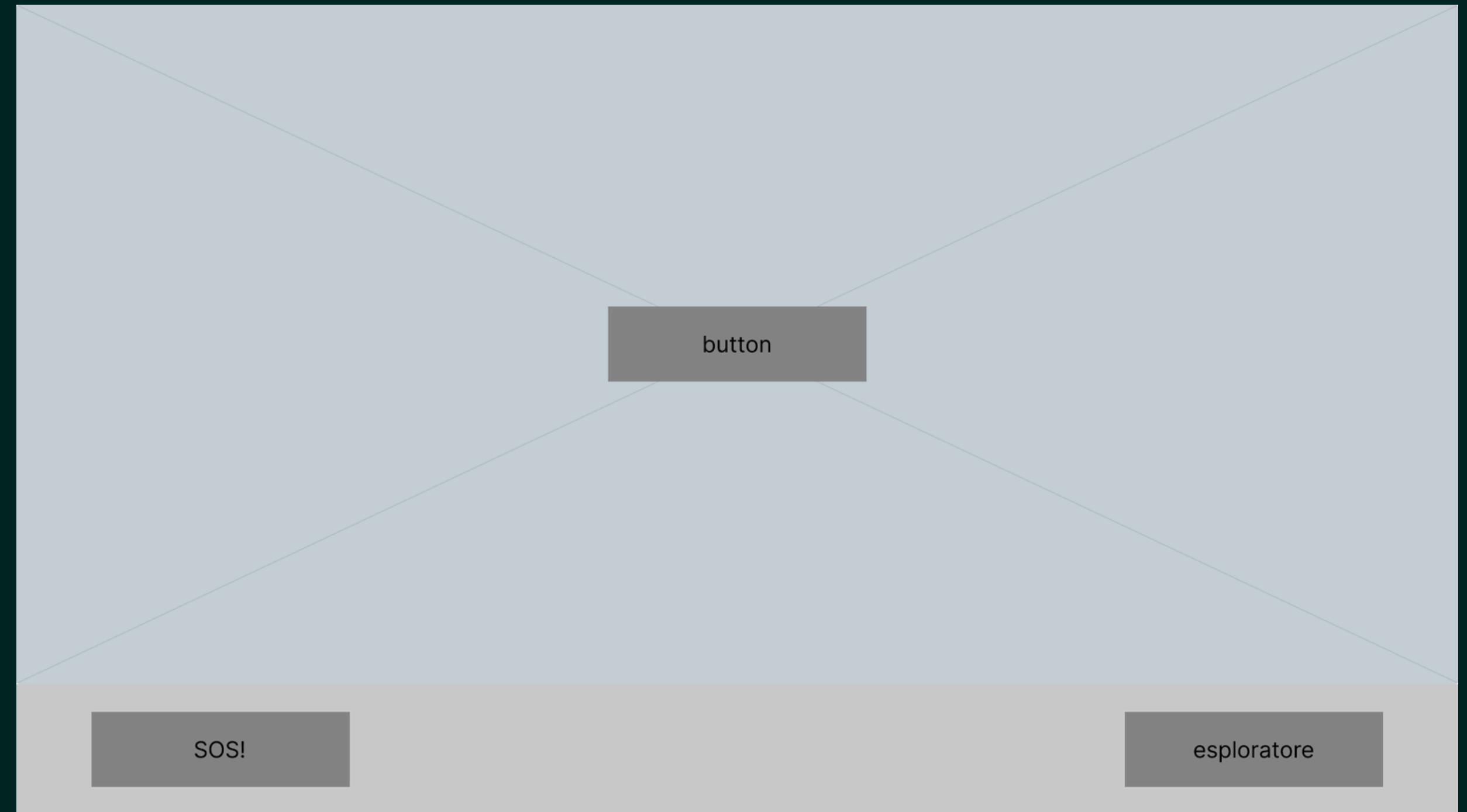
Successivamente, abbiamo aumentato la fedeltà della struttura inserendo i primi elementi grafici (media fedeltà). Con questo passaggio abbiamo notato che l'organizzazione di alcune informazioni in alcune pagine non era la migliore e quindi si è andato a modificare, ulteriormente, il layout.

Inoltre, sono stati rappresentati in modo visivo i vari percorsi che il visitatore può seguire all'interno dell'interfaccia. Per rappresentare ciò è stata utilizzata la modalità **userflow**.

Wireframe

STAND-BY

Il totem si presenterà con una pagina di standby che invita all'interazione attraverso un elemento centrale cliccabile per accedere alla homepage. Inoltre, saranno presenti due pulsanti principali nella parte inferiore dello schermo: il pulsante SOS, fondamentale per le emergenze, e il pulsante dedicato alla pagina degli esploratori, pensato come shortcut per un accesso rapido e intuitivo.



Wireframe

STAND-BY

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici.

lorem ipsum

button

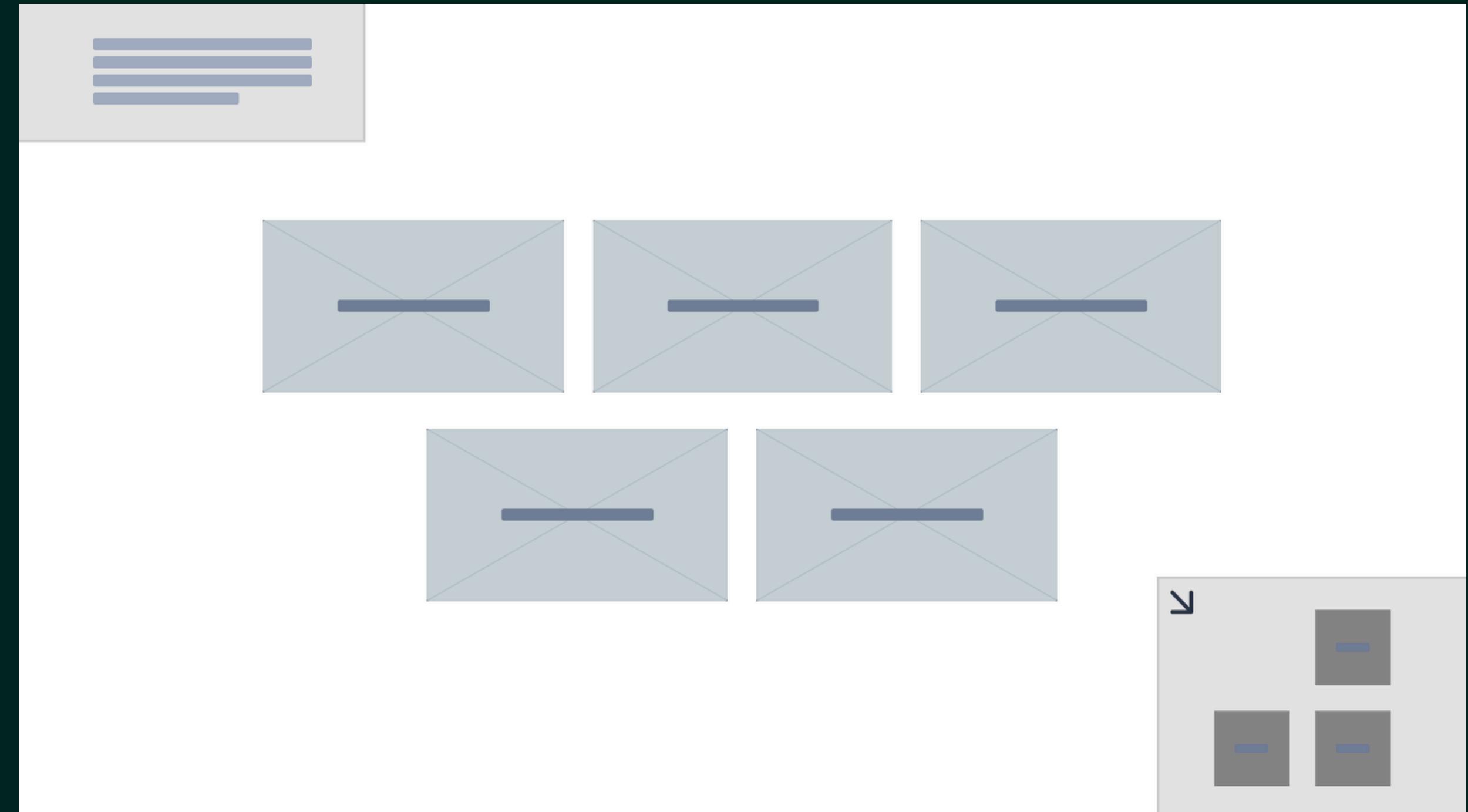
button

Wireframe

HOME

Dalla homepage si potranno selezionare 5 funzionalità differenti: la mappa, i luoghi, i trasporti, la pagina esploratori e la pagina di prenotazione attività e profilazione.

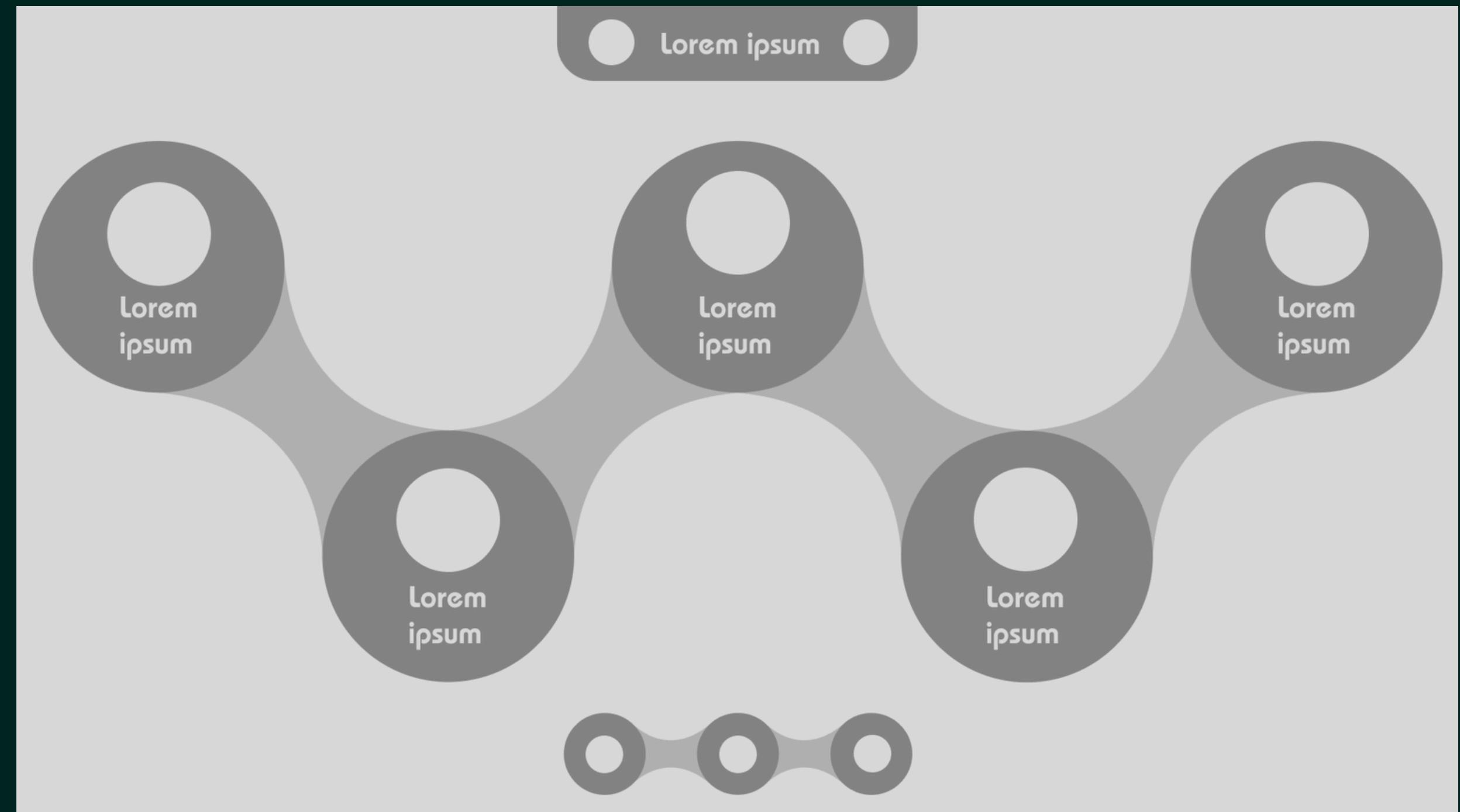
Sono poste in maniera uniforme nella pagina per essere visibili a tutti gli utenti che si interfacciano al totem per scoprirne le funzionalità e possibilità d'esplorazione.



Wireframe

HOME

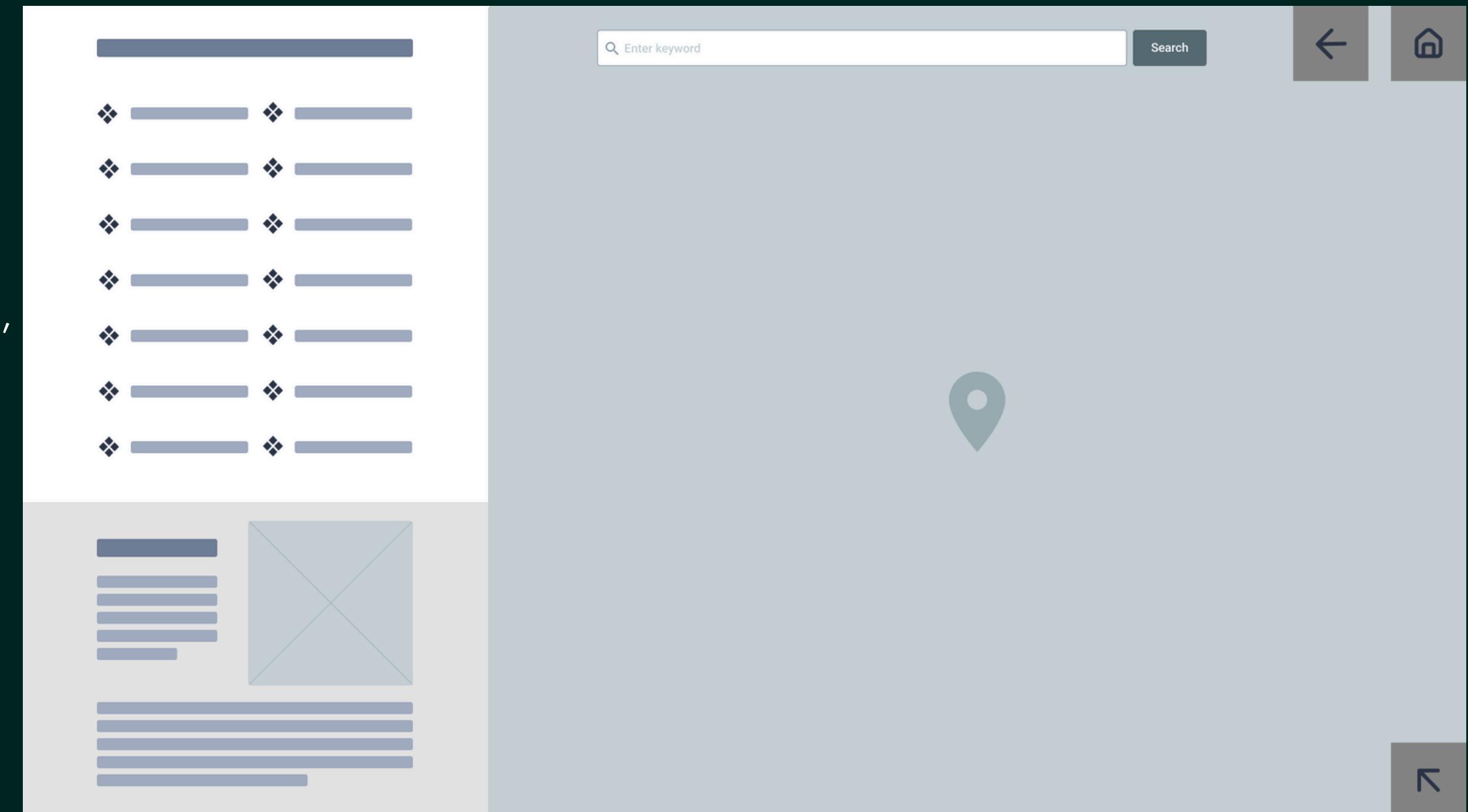
In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato che la disposizione degli oggetti non era la migliore e quindi il layout è stato modificato.



Wireframe

MAPPA INTERATTIVA

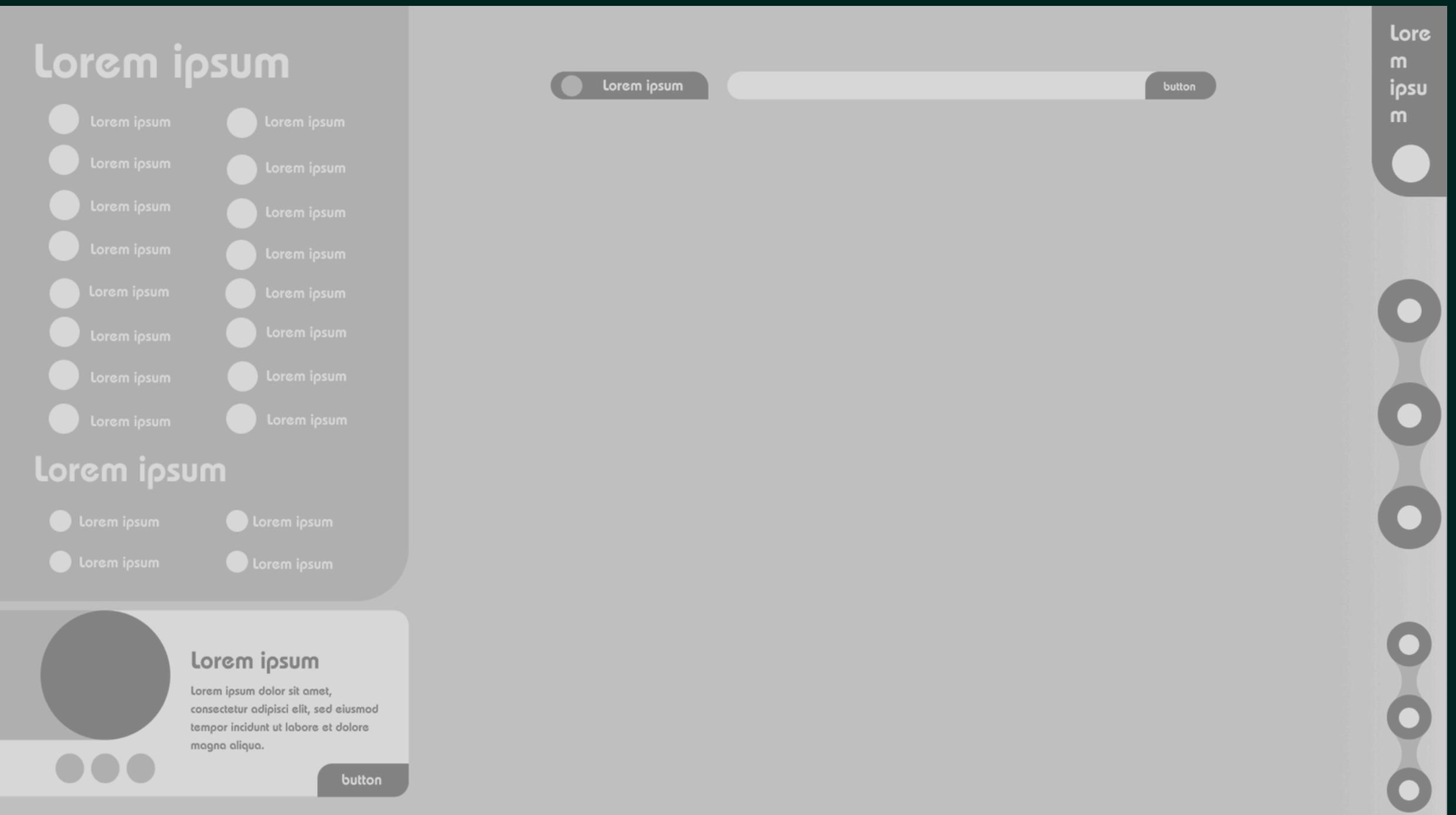
In questa pagina si potrà esplorare Terra C-137. La pagina è divisa in due principali aree: a destra sarà presente una mappa del pianeta, esplorabile, e a sinistra sarà possibile visualizzare una legenda, che illustri i simboli utilizzati nella mappa. Sotto la legenda, l'utente potrà visualizzare una sezione con curiosità e suggerimenti che riportino novità e tips.



Wireframe

MAPPA INTERATTIVA

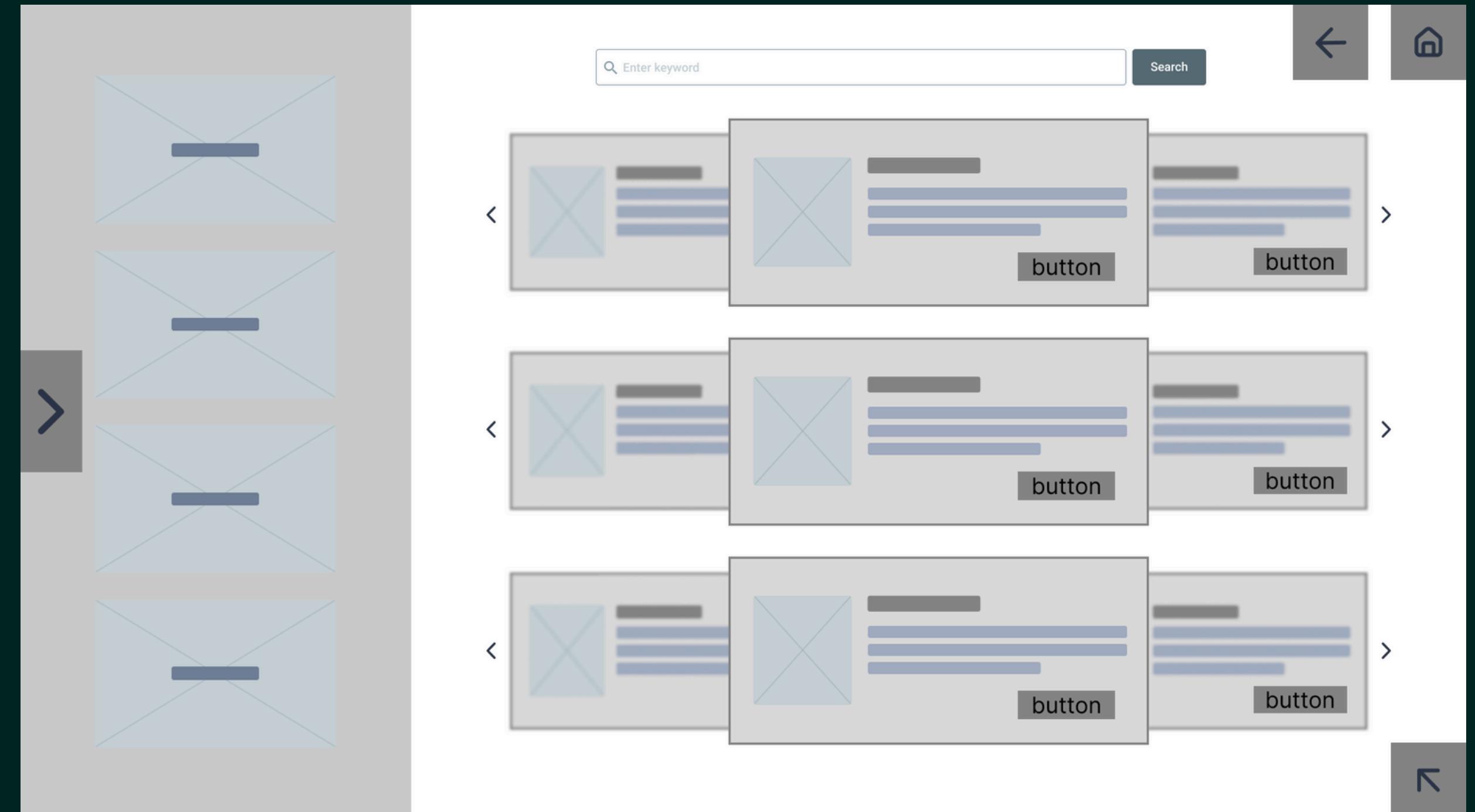
In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato il bisogno di dover aggiungere una navbar a destra dell'interfaccia visibile in ogni pagina principale.



Wireframe

INFO

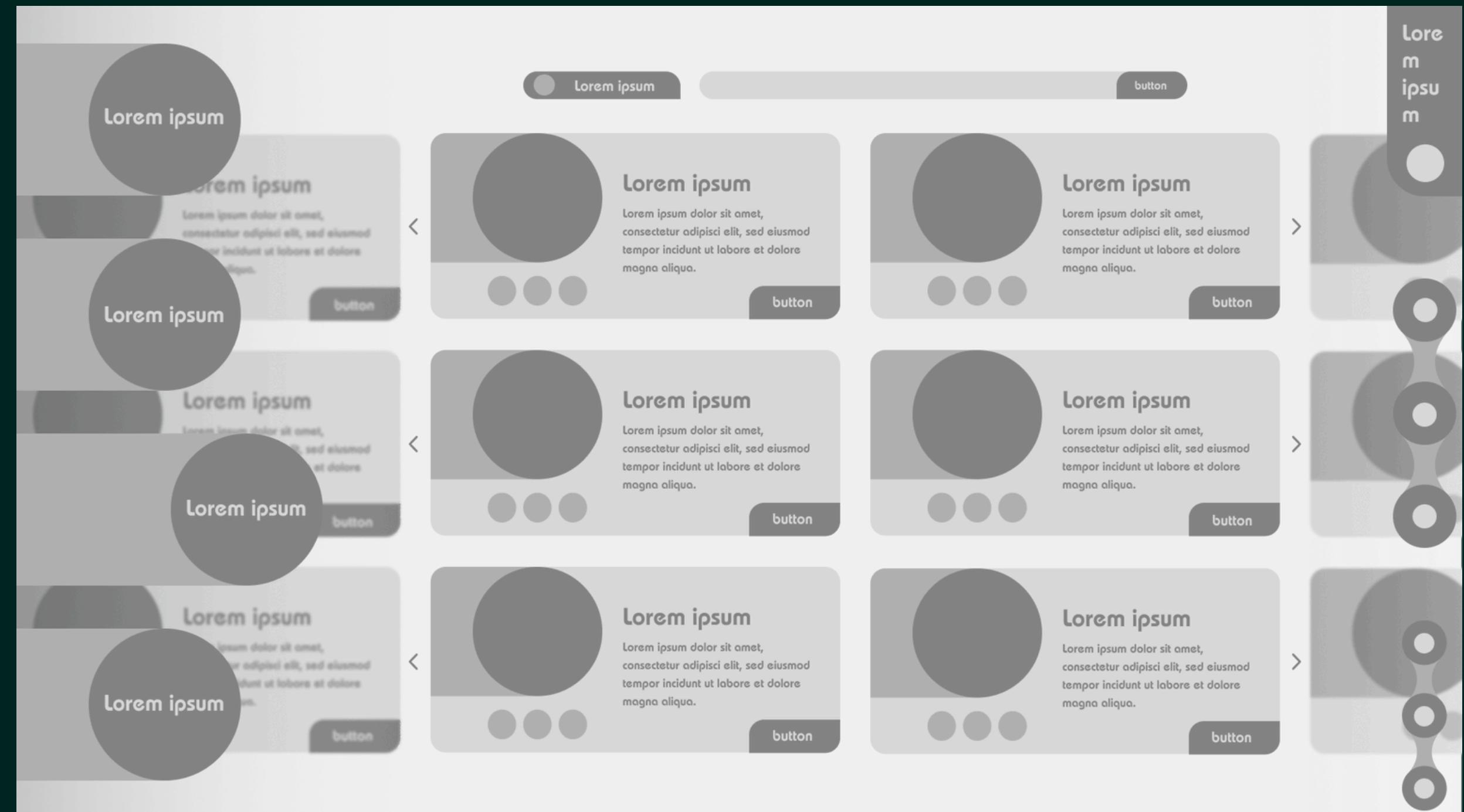
La pagina è divisa in due sezioni. A sinistra troviamo le immagini delle varie macro-aree presenti sul pianeta. A destra sono presenti 3 sezioni relative a fauna, flora e monumenti caratteristici di una macro-area. Ogni elemento ha un bottone che permette di accedere a "Info dettagliate" (relativamente all'elemento selezionato).



Wireframe

INFO

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici.



Wireframe

INFO DETTAGLIATE

Questa pagina è composta dalle informazioni relative alla specifica vegetazione o animale o monumento selezionato con relative immagini.

La pagina "Info" e "Info dettagliate" erano pensate come la stessa pagina; in un secondo momento abbiamo pensato fosse meglio snellire la visualizzazione e dividerle per dare delle informazioni più dettagliate.



Wireframe

INFO DETTAGLIATE

Della pagina precedente è stata creata una versione diversa.

Questa versione alternativa della pagina è composta da una colonna a sinistra in cui è riportata l'immagine principale e alcune informazioni di carattere generale. Mentre, a destra, sono riportate le informazioni in modo più dettagliato.



Wireframe

INFO DETTAGLIATE

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici.

Lorem ipsum

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisci elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisci elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisci elit, sed eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam, nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur. Quis aute iure reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint obcaecat cupiditat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

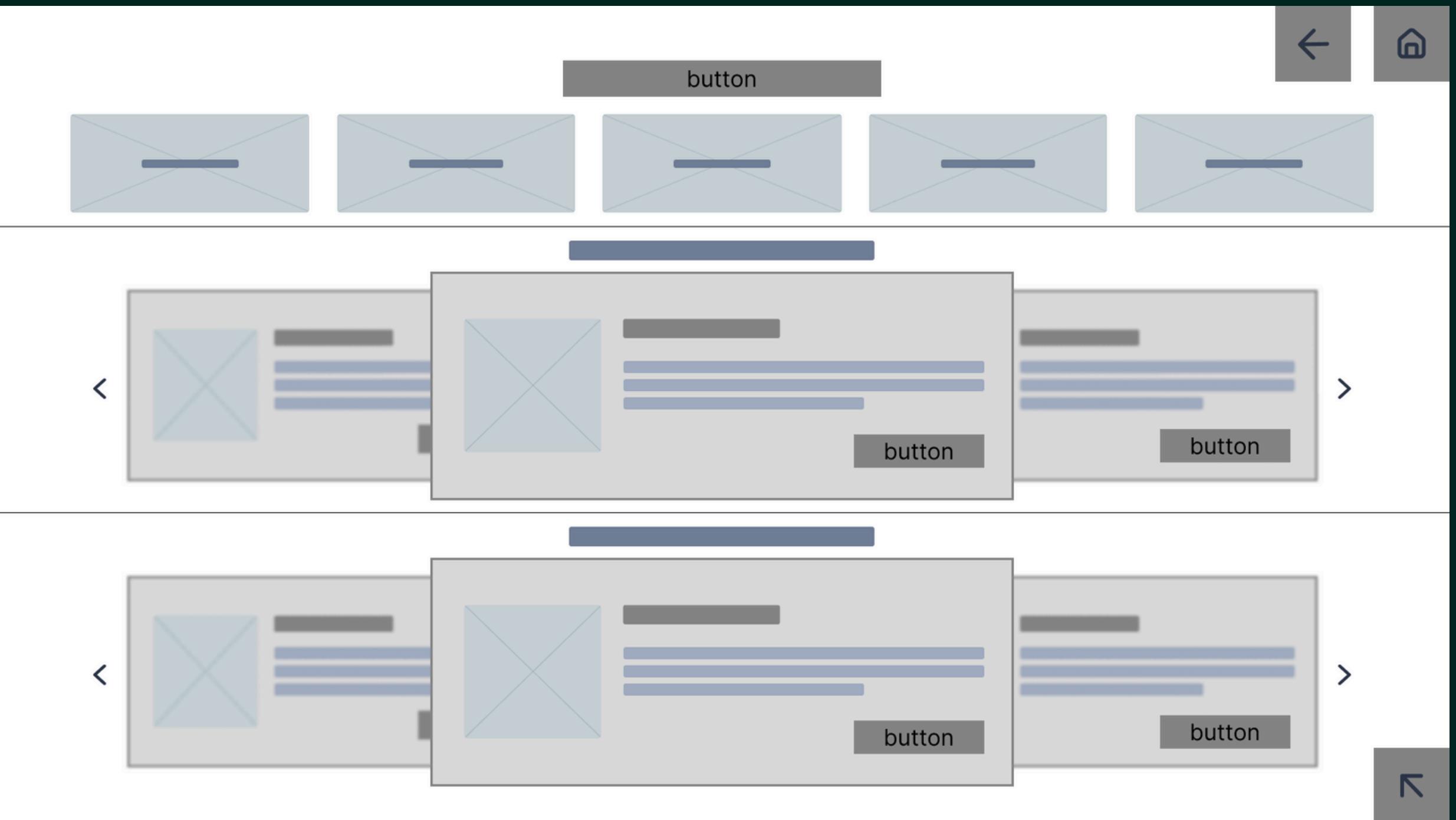
Lore
m
ipsu
m

Wireframe

ATTIVITÀ PER TE

In alto è presente un bottone per poter compilare un questionario che aiuta la persona a scoprire quali sono le attività più adatte a lei.

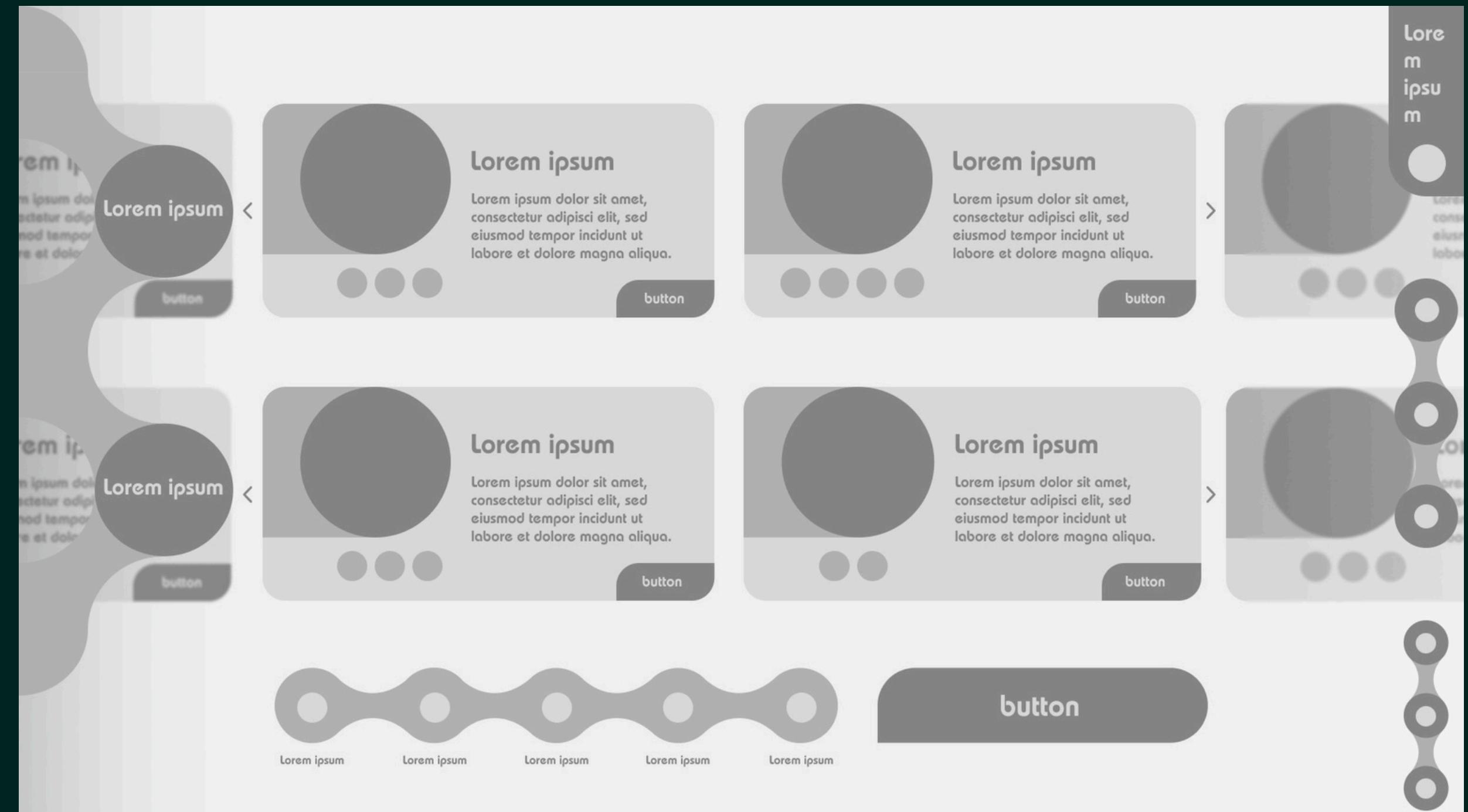
Sono inserite le icone dei vari tipi di viaggiatori. Per ogni tipo di viaggiatore la pagina si aggiorna con le info relative. Le varie attività hanno un bottone per accedere a informazioni più dettagliate e in cui sarà possibile effettuare la prenotazione.



Wireframe

ATTIVITÀ PER TE

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato che la disposizione degli oggetti non era la migliore e quindi il layout è stato modificato.



Wireframe

ATTIVITÀ PER TE

Attività e itinerari

I pop-up che si aprono quando l'utente clicca su un'attività oppure un'itinerario sono composti dalle informazioni relative alla specifica attività o itinerario selezionato con relative immagini.

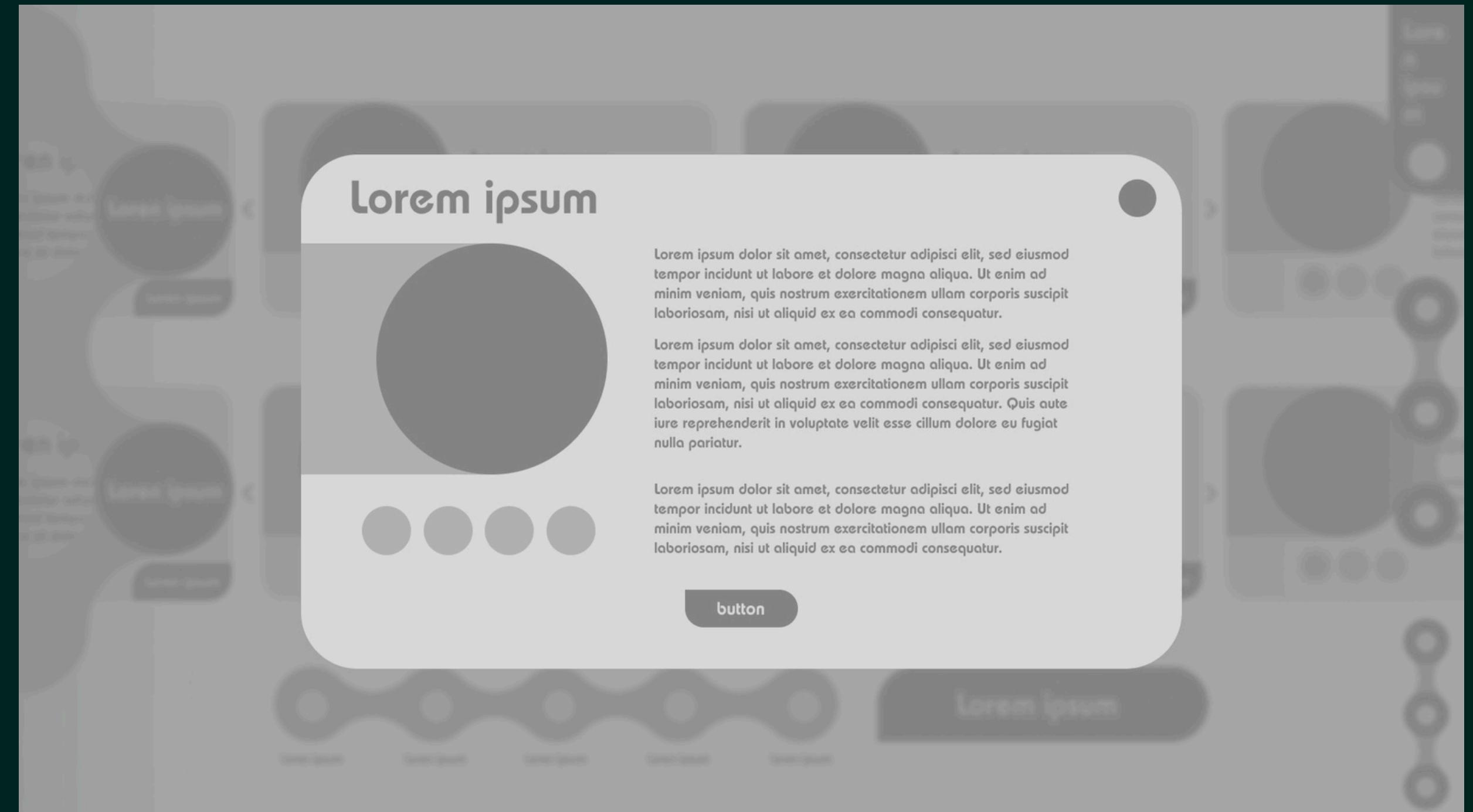
Alla fine, è presente un bottone che se cliccato permette di prenotare l'attività o l'itinerario aprendo un ulteriore pop-up.



Wireframe

ATTIVITÀ PER TE Pop-up attività

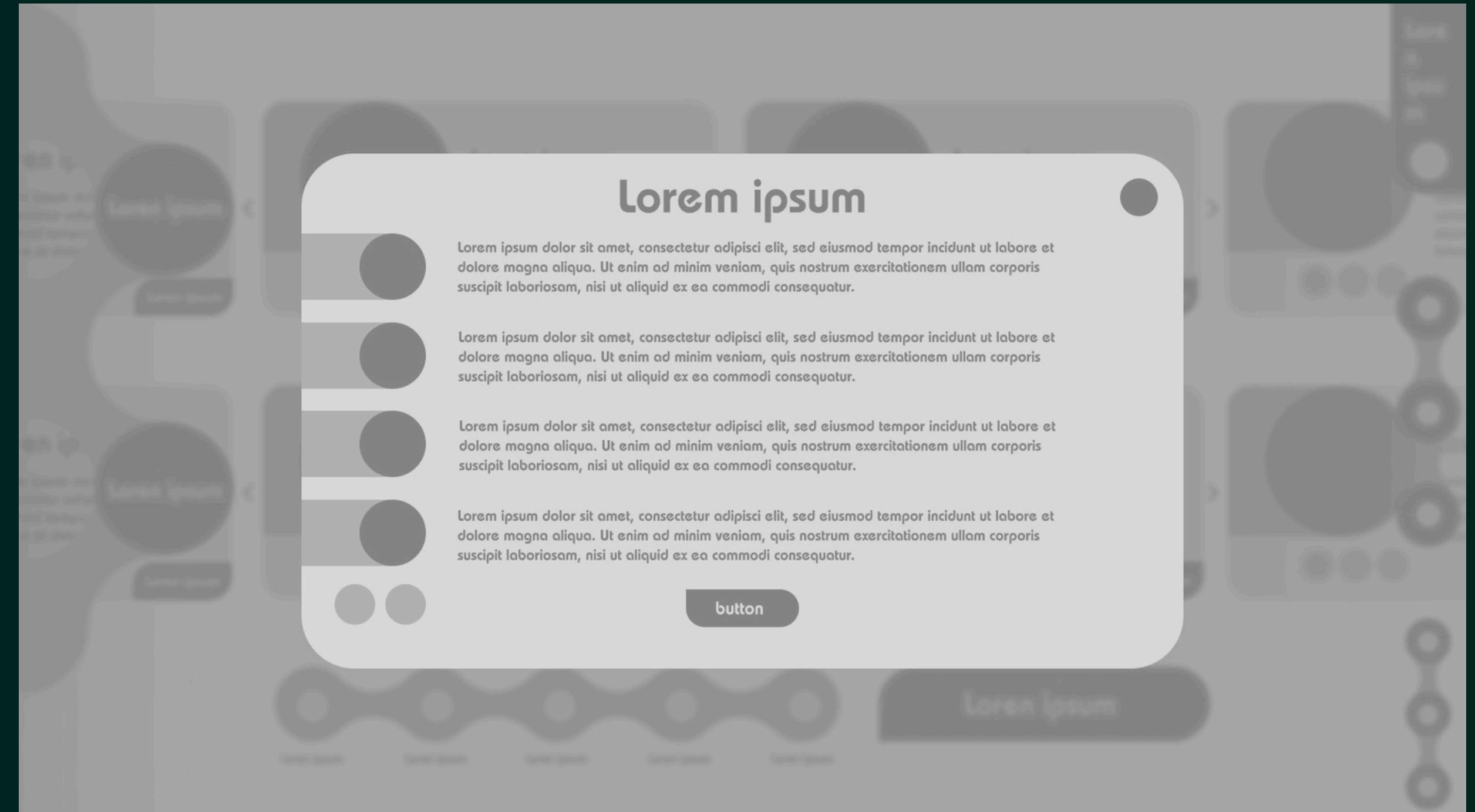
In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Questa è la versione per i pop-up relativi alle attività.



Wireframe

ATTIVITÀ PER TE Pop-up itinerario

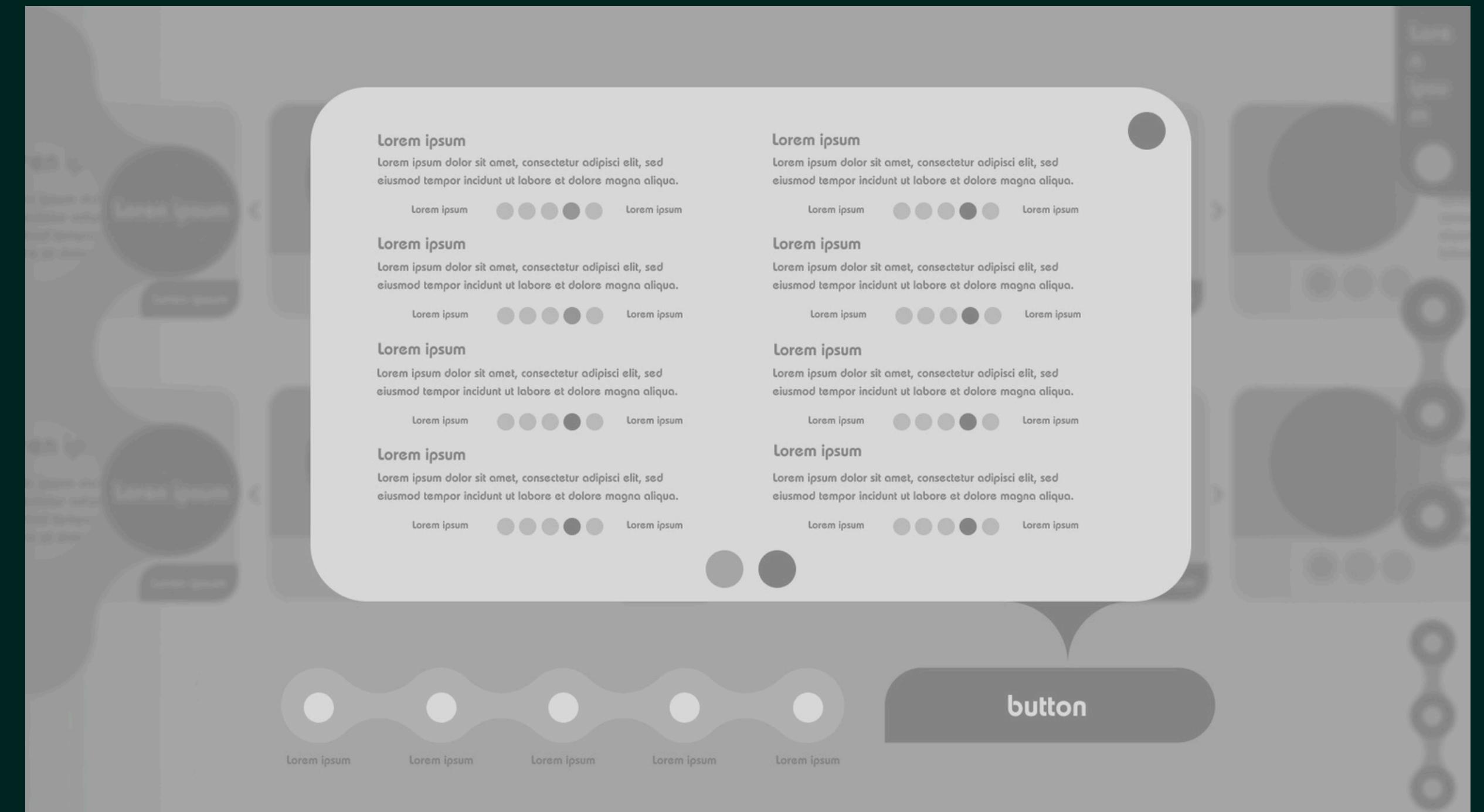
Questa è la versione per i pop-up relativi agli itinerari.



Wireframe

ATTIVITÀ PER TE Pop-up questionario

Quando si vuole svolgere il questionario si apre il pop-up dedicato con le varie domande a cui rispondere.

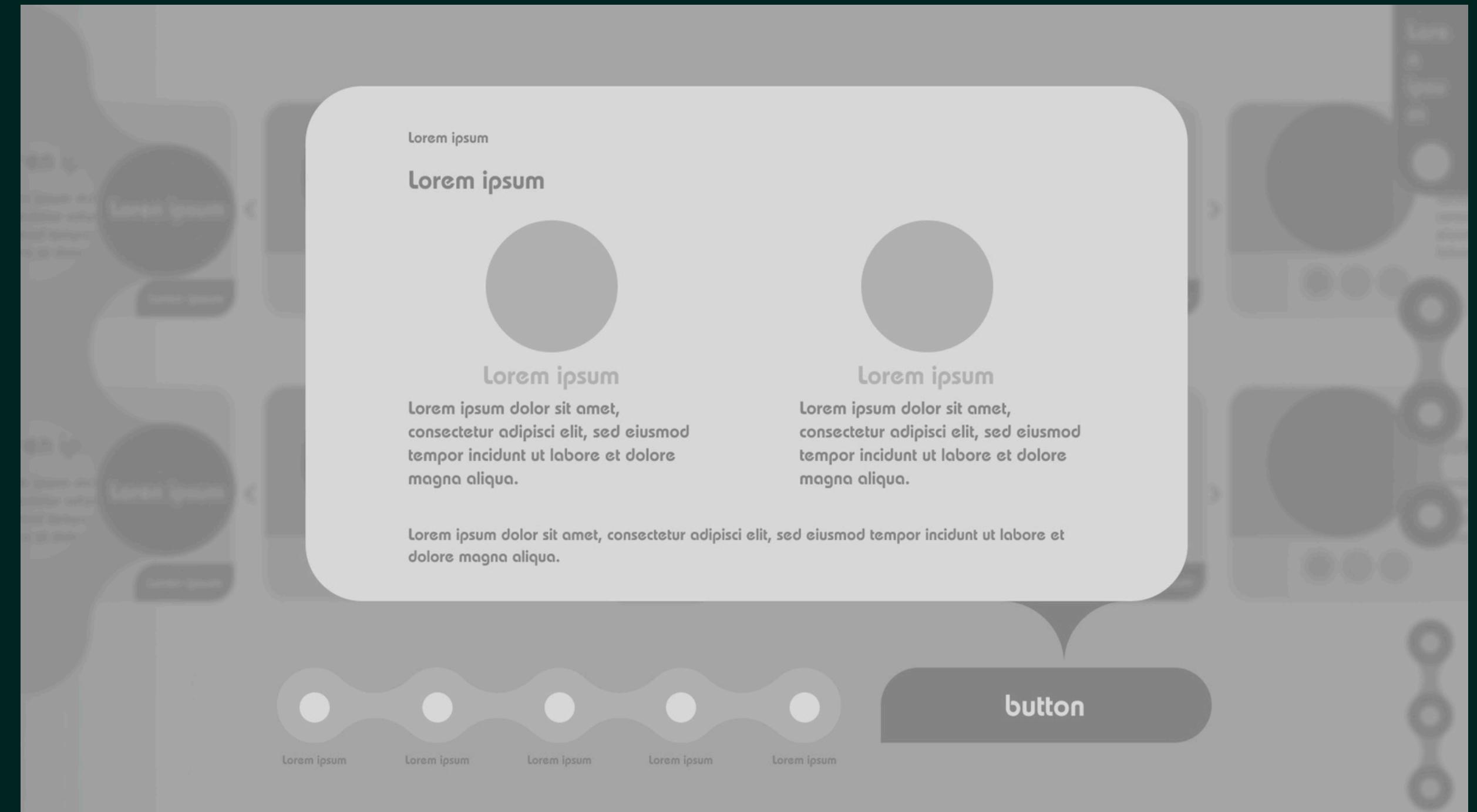


Wireframe

ATTIVITÀ PER TE

Risultato questionario

Una volta completato il questionario verrà mostrato il tipo di viaggiatore risultante dalle risposte date con una mini descrizione.

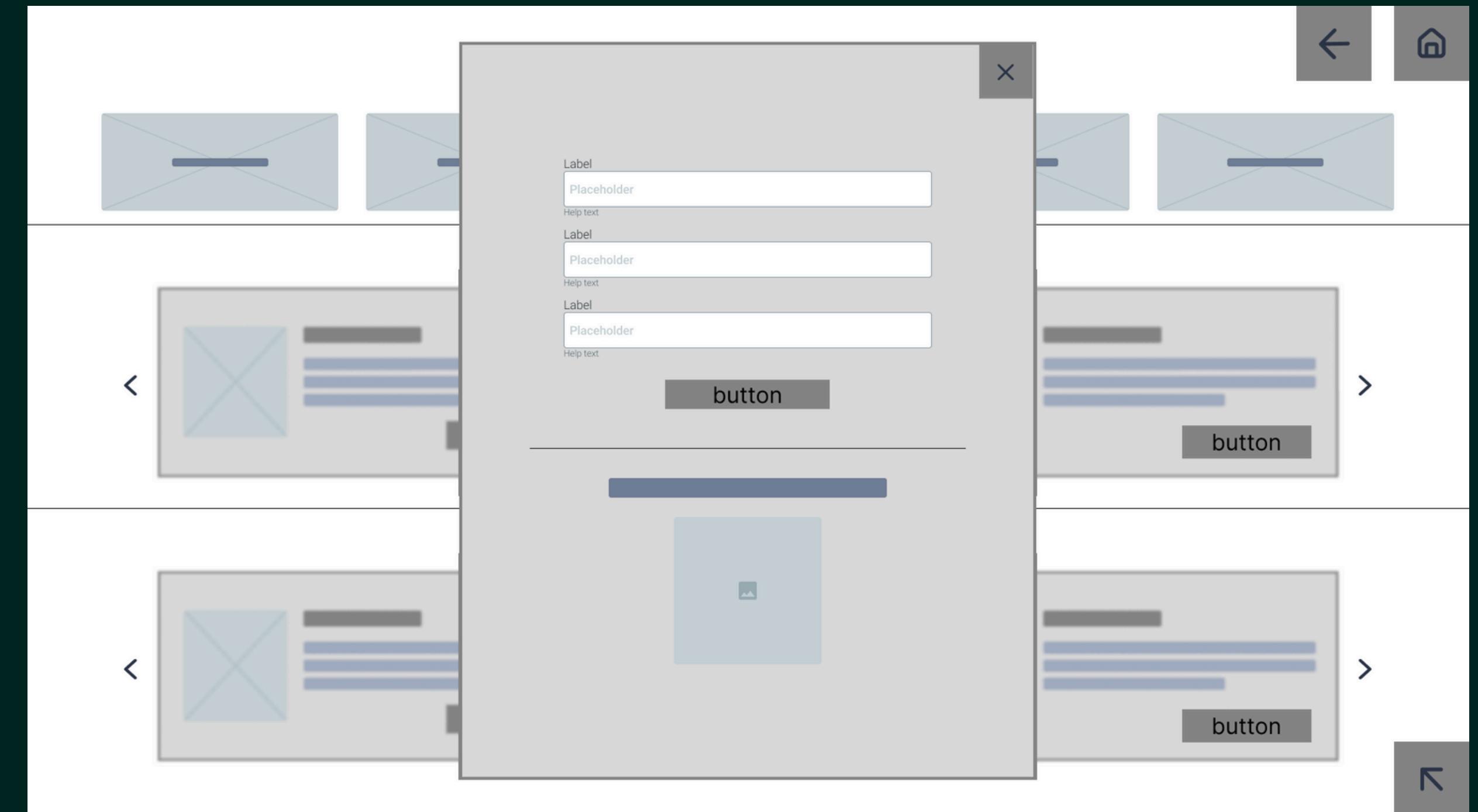


Wireframe

ATTIVITÀ PER TE Pop-up prenotazione

Il pop-up relativo alla prenotazione è composto da una serie di campi da compilare in cui la persona dovrà inserire le sue informazioni personali come nome e cognome.

Una volta che i dati sono stati inviati, viene visualizzato in basso un QR code con una mini spiegazione che permette alla persona di completare la sua prenotazione.

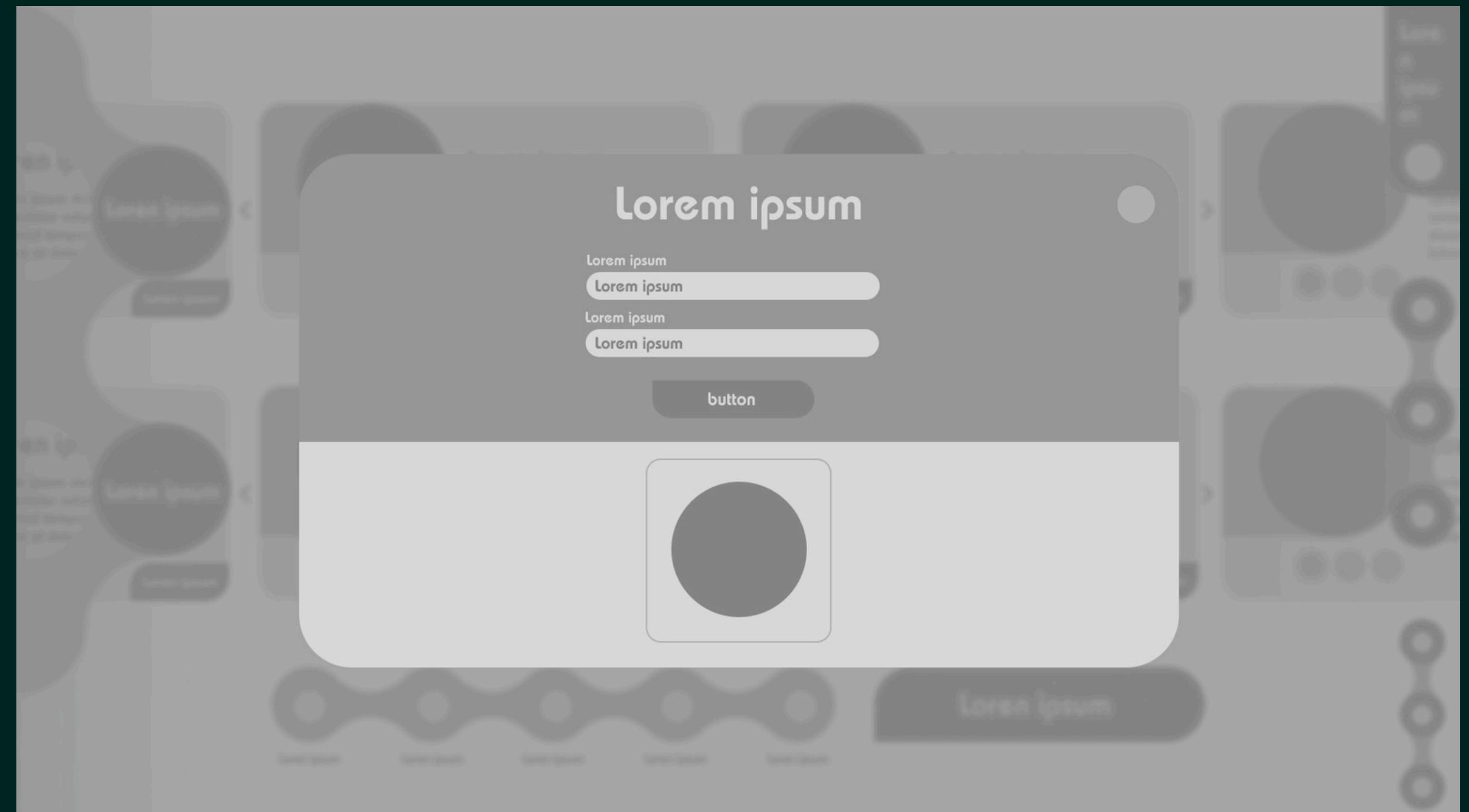


Wireframe

ATTIVITÀ PER TE

Pop-up prenotazione

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici.



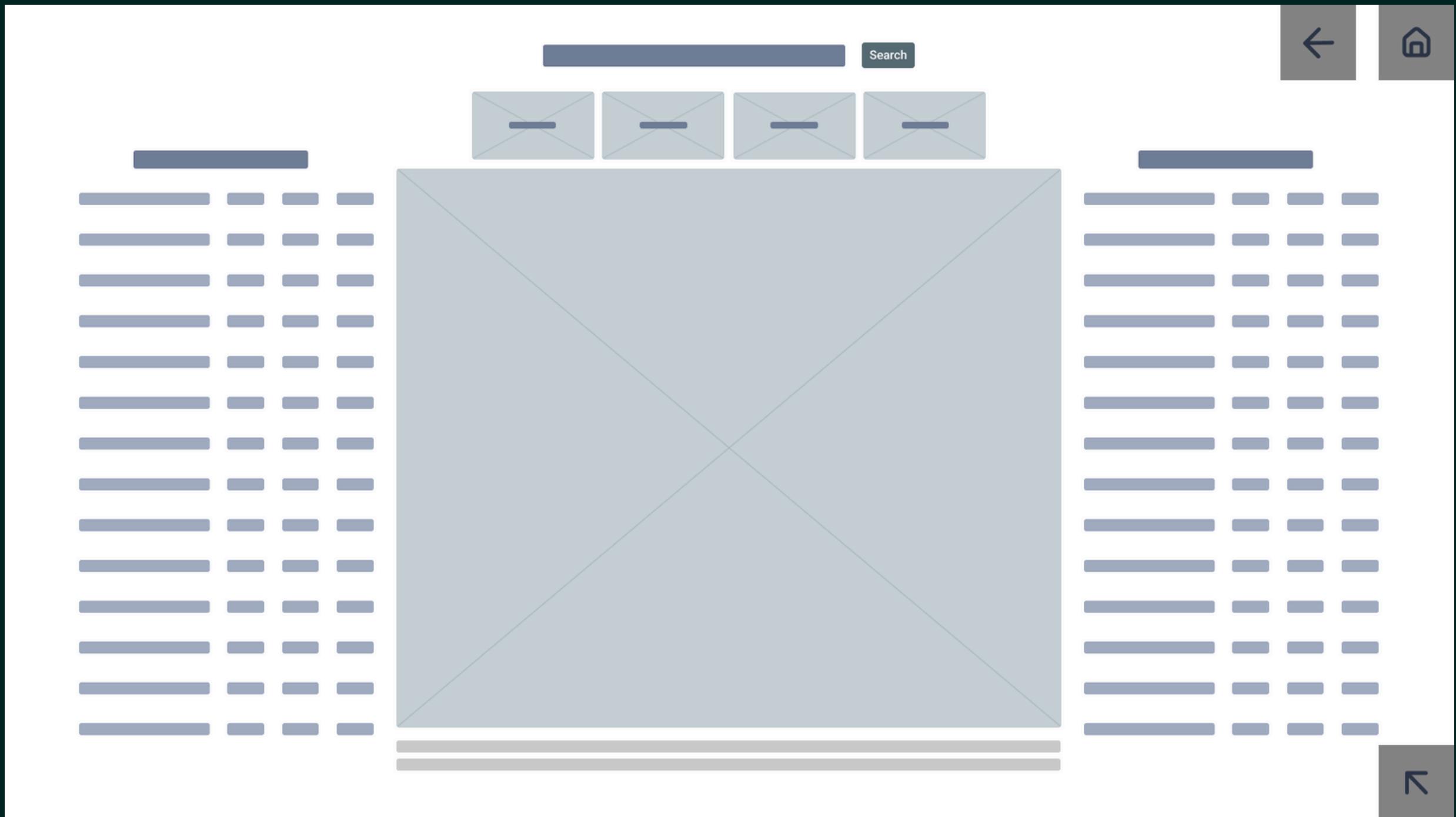
Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

Sono presenti a sinistra gli orari di partenza di un certo mezzo e a destra gli orari di arrivo. La scelta del mezzo viene fatta tramite la selezione di uno dei quattro rettangoli presenti nella parte alta della pagina.

Sempre in alto è presente un bottone che permette di effettuare una ricerca aprendo un pop-up.

Al centro è presente una mappa indicante le varie tratte del mezzo selezionato e l'orario.



Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici.

The diagram illustrates the iterative process of UI design. It starts with a simple grid of placeholder text blocks, then adds decorative elements like a header bar and a decorative graphic, and finally refines the layout with a vertical bar and a prominent button.

Stage 1: A grid of 15 placeholder text blocks ('Lorem ipsum') arranged in 5 rows and 3 columns.

Stage 2: The grid is enclosed in a rounded rectangle. Above it is a decorative graphic consisting of four interconnected circles. Below the grid is a header bar with rounded corners containing placeholder text. The entire composition is set against a light gray background.

Stage 3: The grid and decorative graphic from Stage 2 remain. A vertical bar on the right side contains 10 placeholder text blocks ('Lorem ipsum'). A large, rounded rectangular button is positioned at the bottom center of the page.

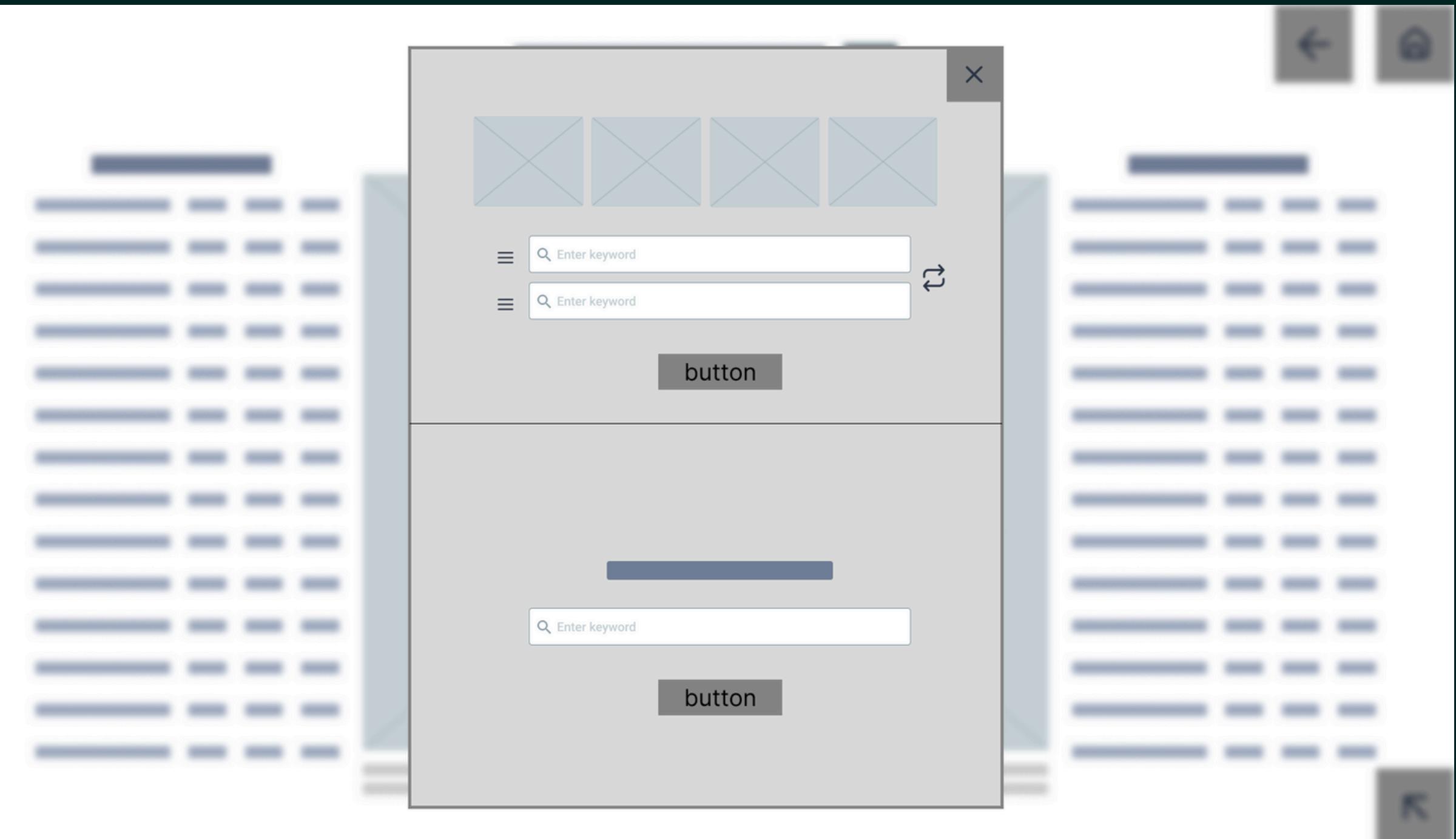
Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

Quando si vogliono fare ricerche precise si apre un pop-up composto da due sezioni: nella prima si può selezionare un mezzo di trasporto e scegliere destinazione e arrivo.

Il bottone permette di aggiornare la pagina con i nuovi risultati.

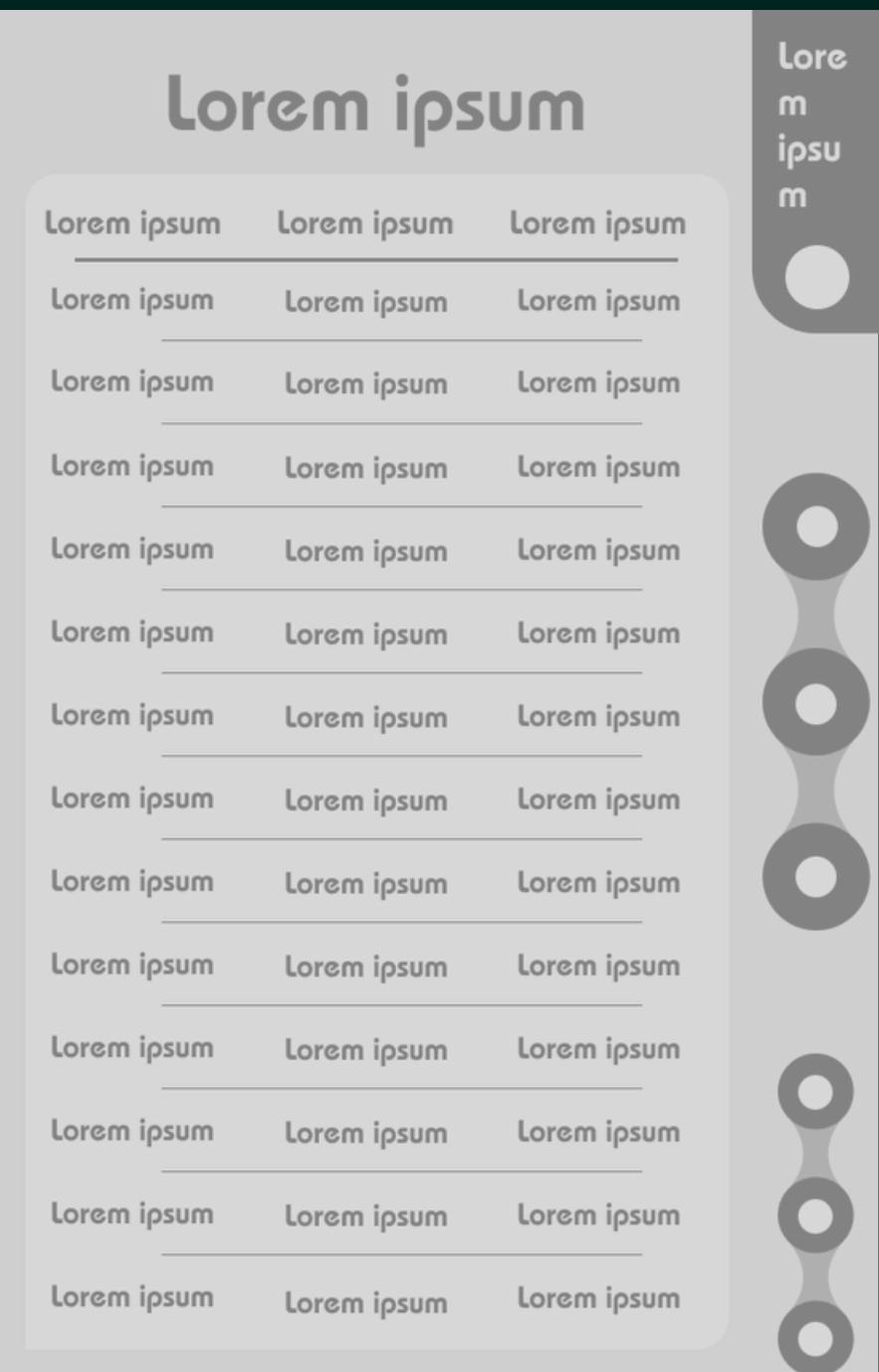
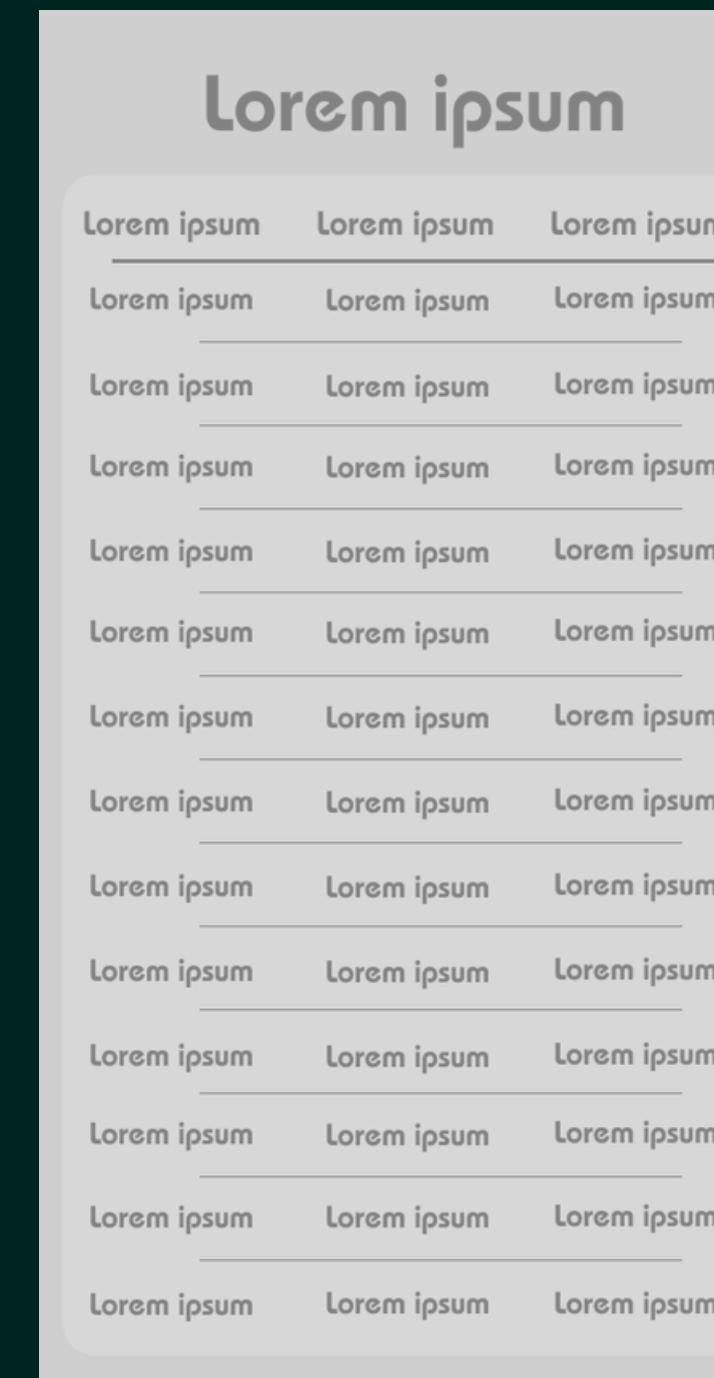
Attraverso la seconda sezione è possibile cercare le informazioni dei mezzi di trasporto di un preciso luogo.



Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

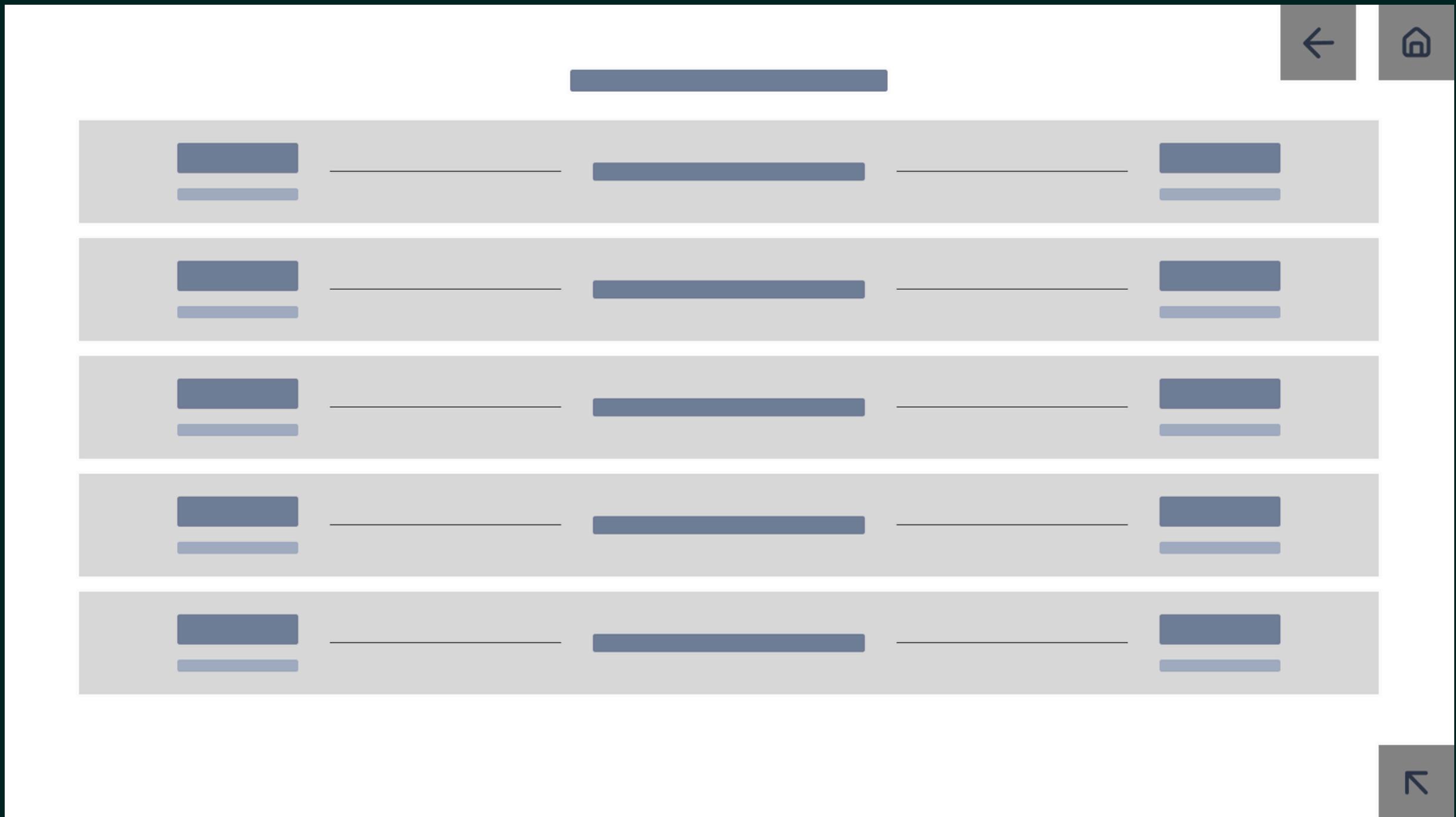
In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato che la disposizione degli oggetti non era la migliore e quindi il layout è stato modificato. Ora non viene più aperto un pop-up ma scompare la mappa e al suo posto compaiono i campi per la ricerca.



Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

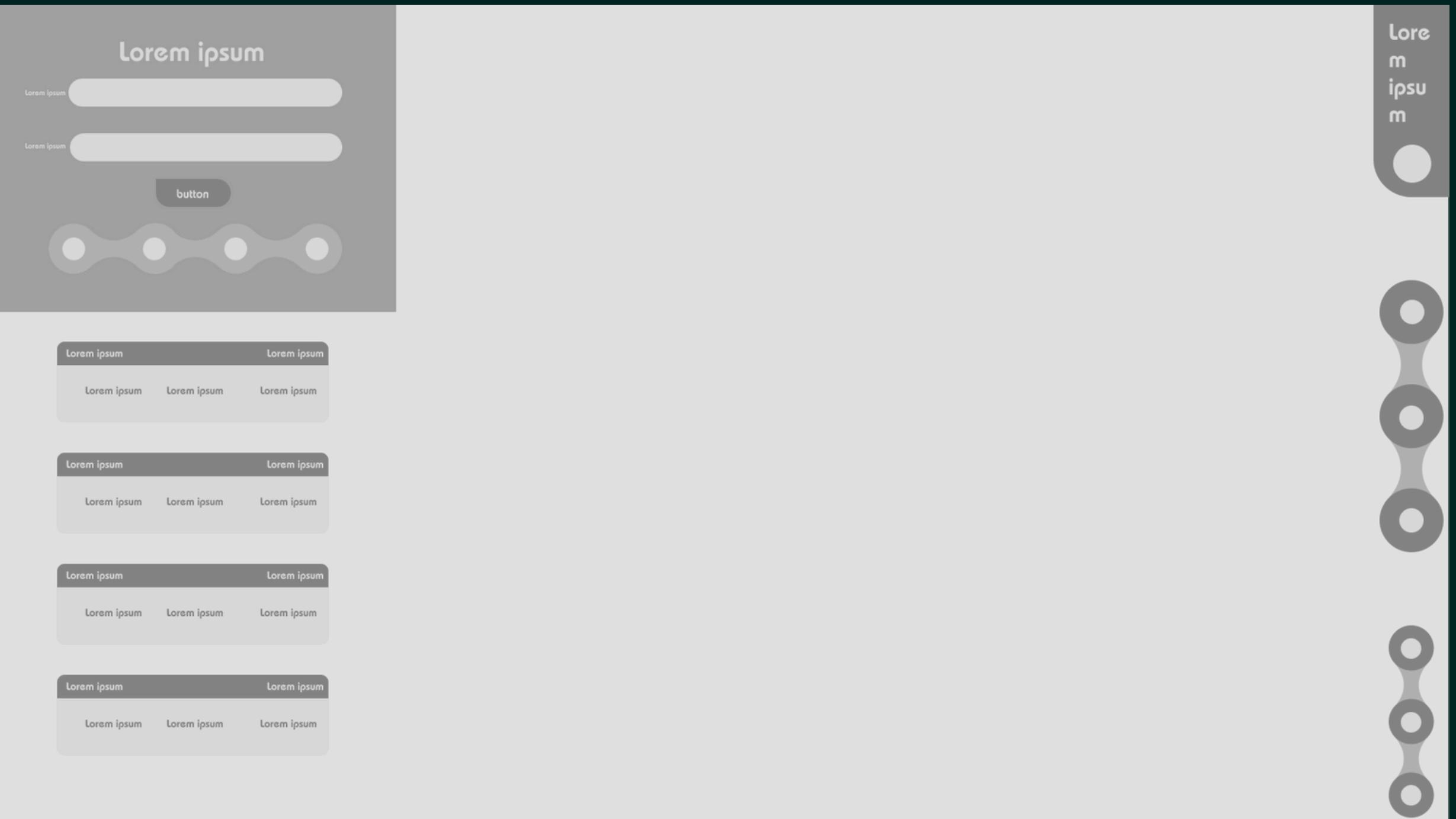
In questa pagina è presente il risultato della ricerca effettuata tramite il pop-up di ricerca "da-a". Le soluzioni di viaggio sono presentate una sotto all'altra con all'interno indicazioni su: orari, mezzi di trasporto e percorso da effettuare.



Wireframe

MEZZI DI TRASPORTO

In un secondo momento sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato che la disposizione degli oggetti non era la migliore e quindi il layout è stato modificato. Ora i risultati della ricerca vengono mostrati a sinistra e a destra viene visualizzata la mappa dove vengono mostrati i vari percorsi.



Wireframe

MOD. ESPLORATORE

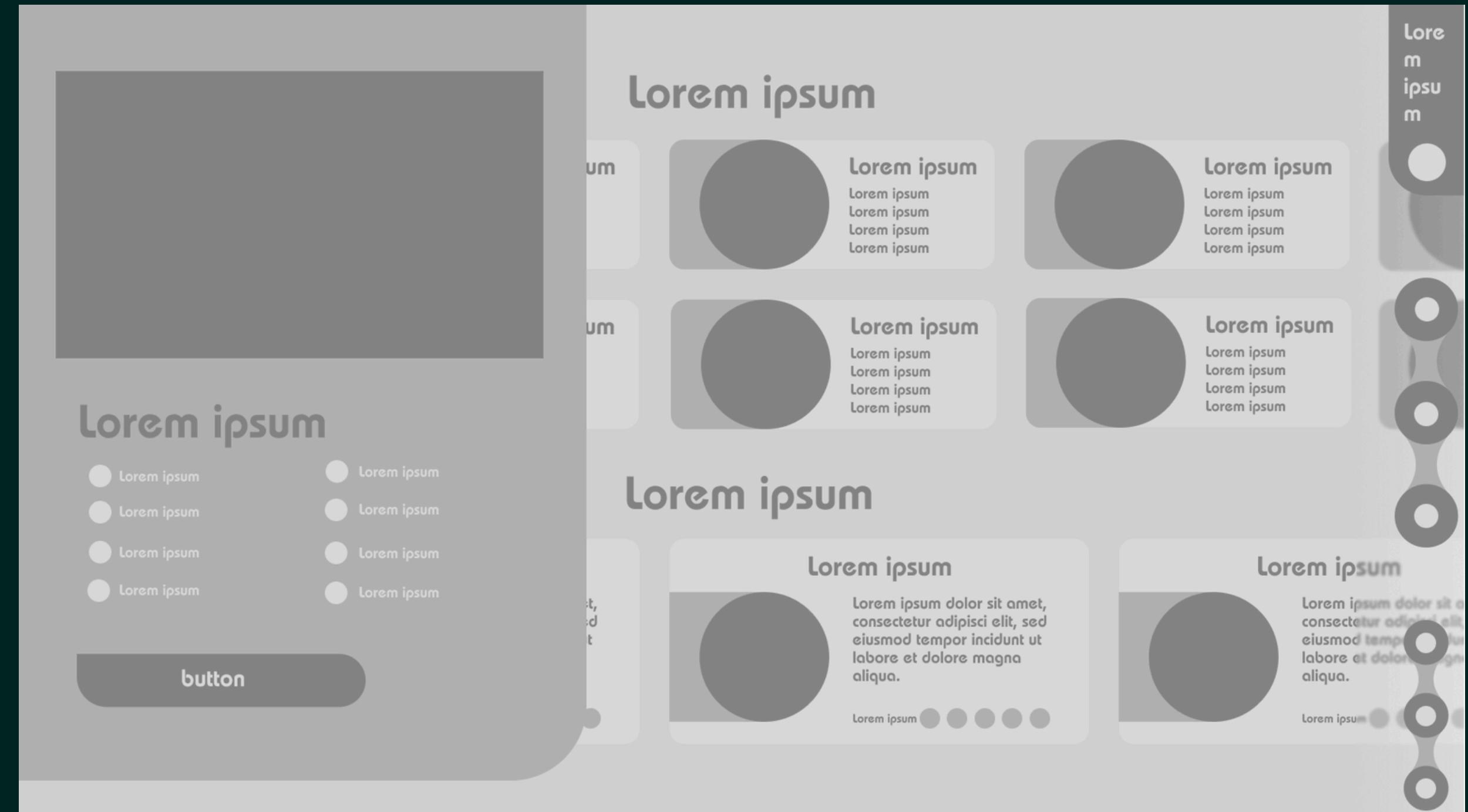
La pagina è divisa in due sezioni. La sezione a sinistra è composta da una mappa con varie segnalazioni descritte in una piccola legenda. Sotto la legenda, è presente un form che permette di inviare nuove segnalazioni. La sezione a destra è composta da una serie di news inerenti alle esplorazioni e da un elenco di possibili missioni da intraprendere e da un bottone di SOS utile in caso di pericolo.



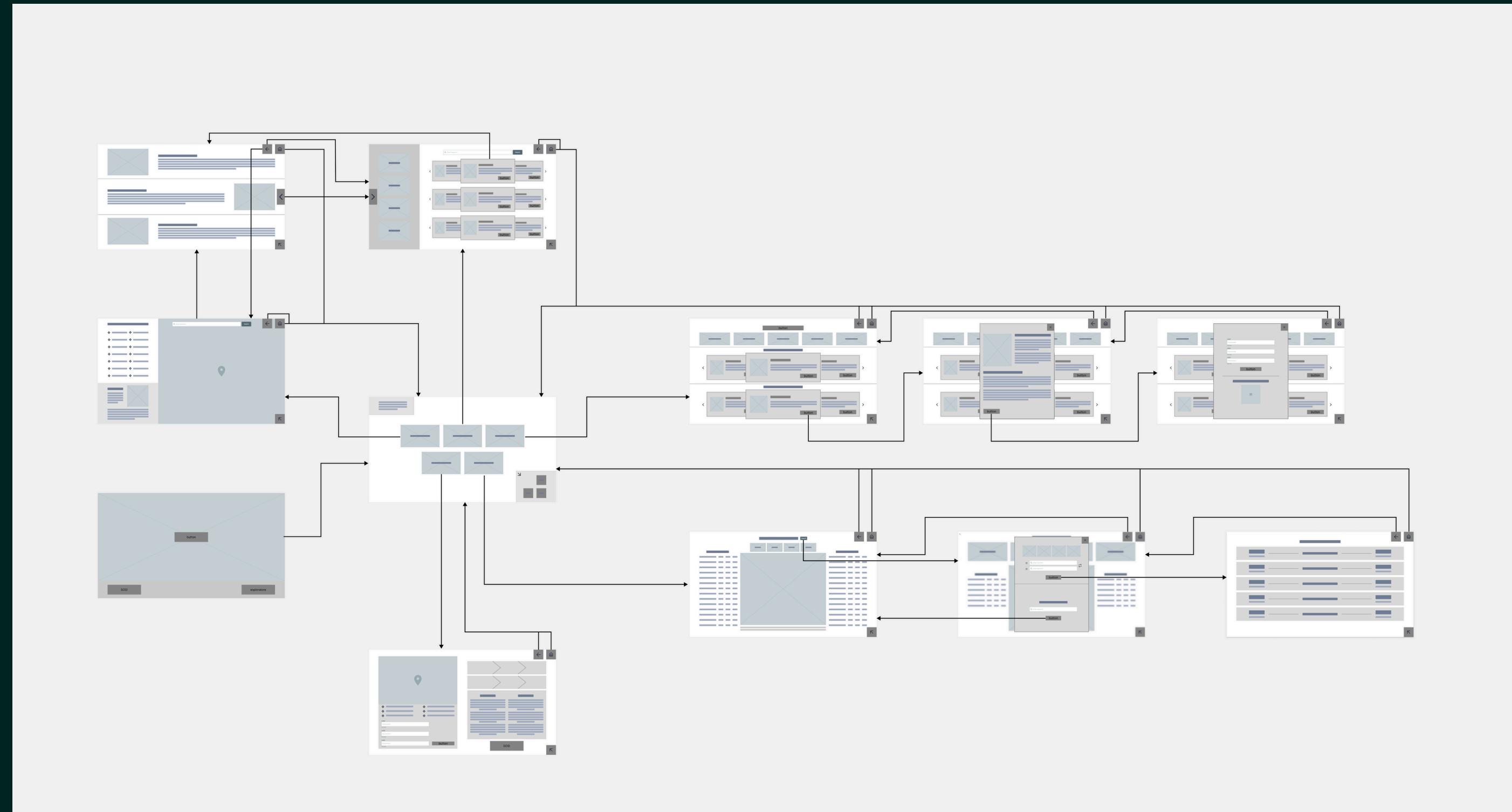
Wireframe

MOD. ESPLORATORE

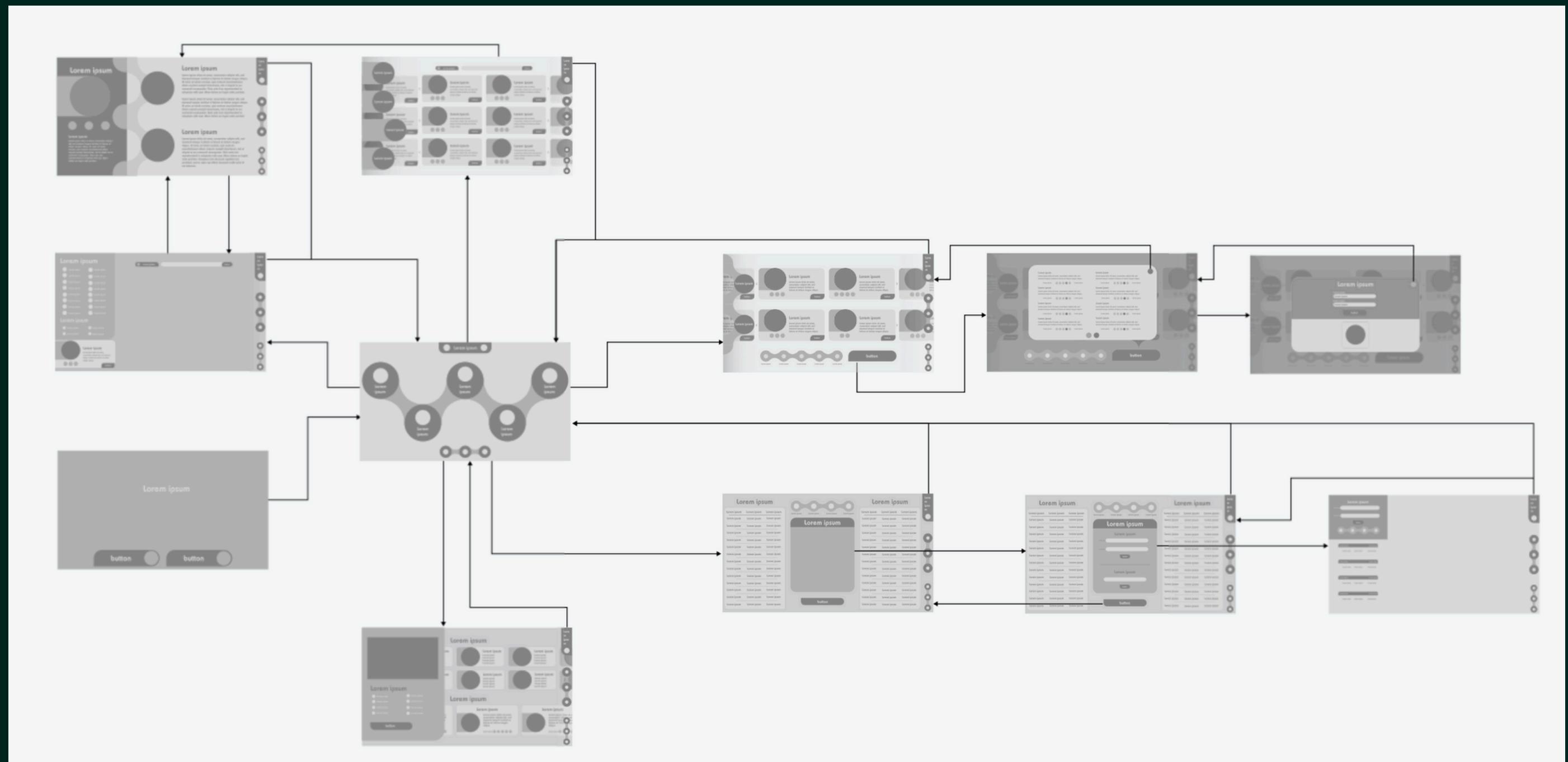
In un secondo momento, sono stati inseriti vari elementi grafici. Nel fare ciò, si è notato che la disposizione degli oggetti non era la migliore e quindi il layout è stato modificato leggermente.



Userflow



Userflow





The background features a dark teal or black gradient. Overlaid on the right side are several large, semi-transparent circles in two colors: orange and green. The orange circles are located at the top right, middle right, bottom right, and bottom center. The green circles are located at the top center, middle center, and bottom left. This creates a modern, abstract feel.

Look and feel

Look and feel

Il Look & Feel definisce l'identità visiva e l'esperienza estetica del progetto, traducendosi in scelte mirate di **colori, tipografia e immagini**.

Il filo conduttore del lavoro è stato la semplicità: la connessione con lo stile Bauhaus, minimal, ordinato e legato all'armoniosità della materia e del prodotto ha orientato il nostro lavoro efficacemente, permettendoci inoltre di trarre ispirazione dal concept stesso per caratterizzare l'identità del totem.

Look and feel

Colori

- Per trasmettere coerenza con il nostro concept Bauhaus, abbiamo selezionato una palette di verde, arancione e nero, colori che evocano sia contatto con la natura, che avventura ed equilibrio, mantenendo un forte impatto visivo.

Tipografia

- Per la tipografia, abbiamo scelto il Bauhaus Std, il typeface iconico di questo movimento, che rafforza la nostra direzione progettuale e si allinea perfettamente con la moodboard di riferimento, in cui è stato già individuato. Questa scelta permette di mantenere un look moderno e strutturato, ma al tempo stesso accessibile e armonioso.

Immagini

- Le immagini che abbiamo selezionato e inserito sono state generate attraverso ChatGPT, Gemini e Dall-E, per poter avere una maggiore accuratezza dell'idea che guidava lo stile del nostro concept.

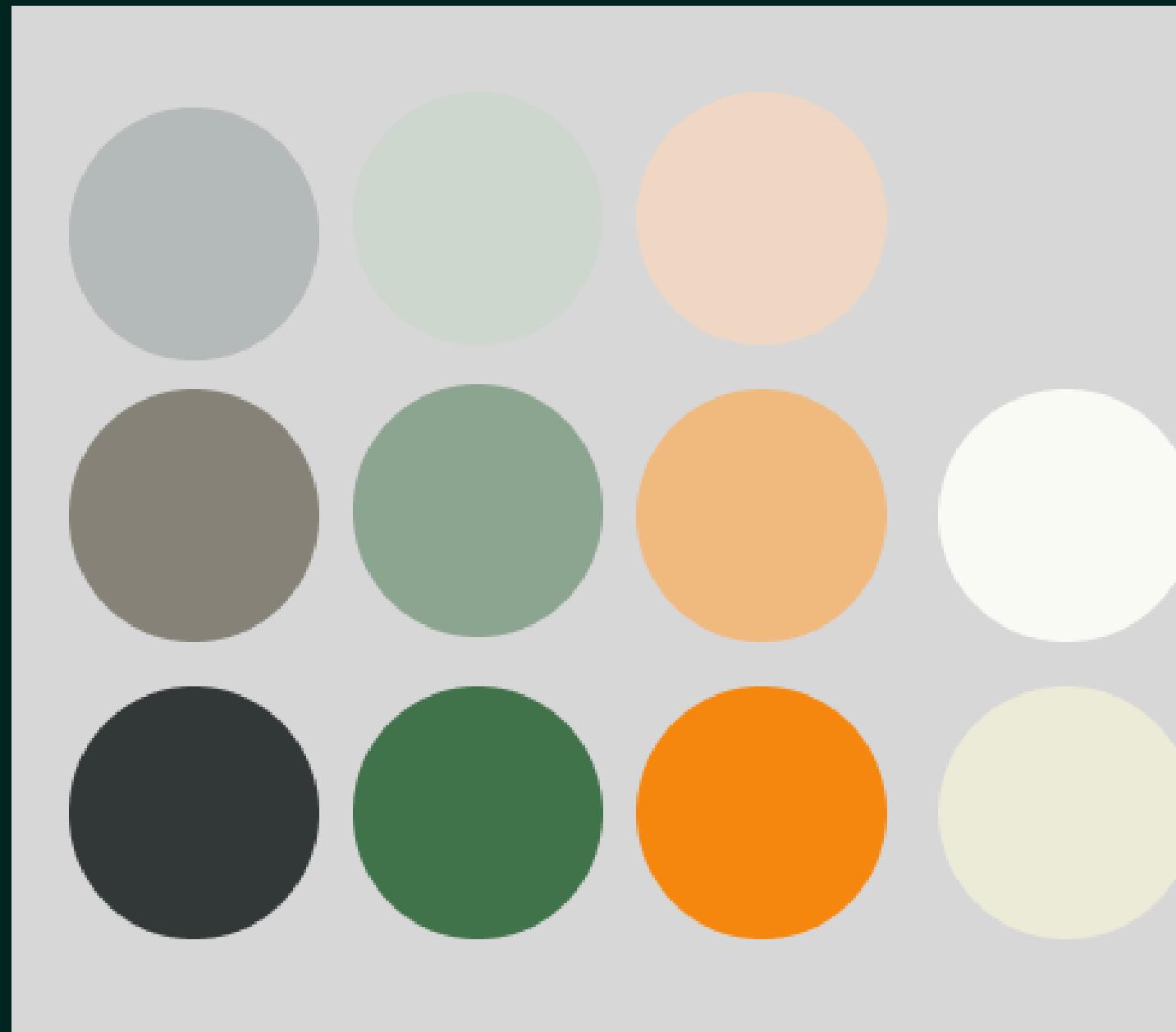
Look and feel

-Colori-

Siamo rimasti inizialmente aperti a una possibile scelta di colori differenti, vagliando le opzioni “arcobaleno” o restando in tema con la coppia verde-arancione rilevata già nella fase di creazione della moodboard, optando definitivamente per quest’ultima coppia di colori come principale. Non abbiamo scelto neri e bianchi puri per evitare l’affaticamento degli occhi durante la lettura, e abbiamo alternato nelle grafiche e nelle card diverse sfumature di arancione, verde, “bianco” e “nero” (anche se, appunto, non puri) per mantenere dinamicità e varietà anche se restando fedeli alle scelte principali, favorendo ripetizione e rigore.

Look and feel

-Colori-



Abbiamo scelto, dopo aver vagliato differenti saturazioni dei colori:

Arancione: #F78712

Verde: #45734C

Nero: #353938

Panna: #EFEBD8

Arancione 2: #F3BB81

Verde 2: #8FA693

Nero 2: #88857C

Bianco: #FCFBF7

Arancione 3: #F1DBC4

Verde 3: #CED7CF

Nero 3: #B8B9B9

Azione Primaria

Tasto nero, scritta bianca

Azione Secondaria

Tasti tondi: arancione 2, icona panna

Tasto tondo selezionato: arancione

Scritta: nero

Look and feel

-Tipografia-

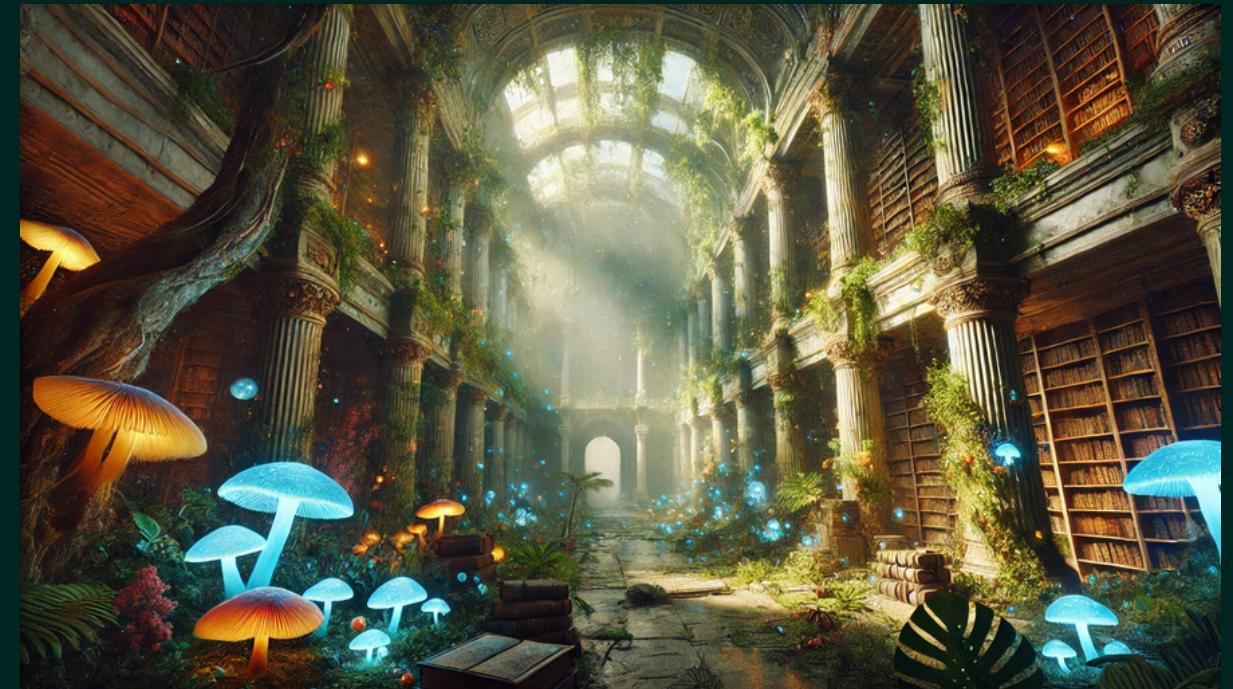


Il typeface che abbiamo selezionato, in maniera intuitiva e guidati dal concept generale è il **Bauhaus STD**, che abbiamo variato con differenti pesi (**medium** e **demi**). Essendo il typeface del movimento Bauhaus ci è sembrato la scelta migliore, anche guidati dal fatto che ha una forma tondeggiante che richiama il nostro tipo di grafica, ed essendo un sans-serif è moderno e leggibile, ottimo per legibility e readability sul web e ha un'x-height media, ottima per la leggibilità.

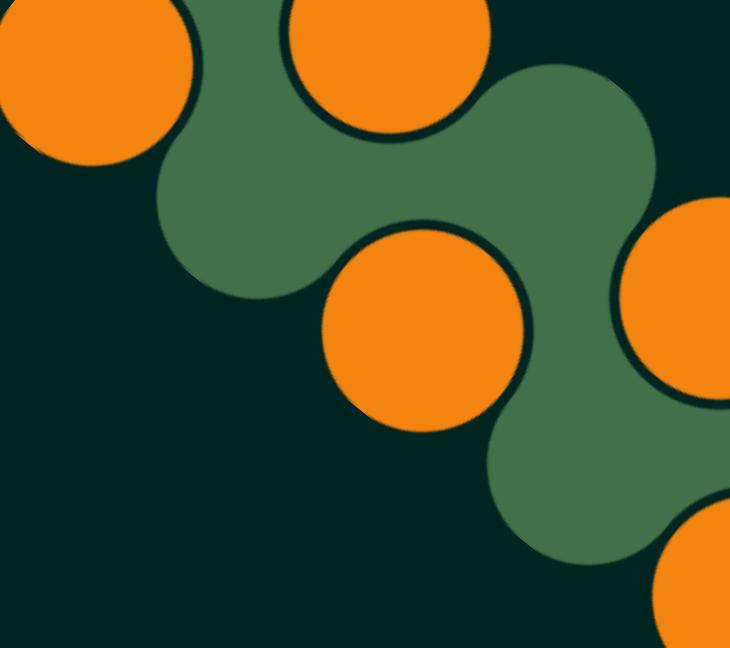
Look and feel

-Immagini-

Per selezionare le immagini ci siamo orientati in una ricerca tramite servizi supportati da intelligenza artificiale scegliendo e generando immagini in 4 aree tematiche: **attività e itinerari, flora, fauna e monumenti**, in modo che avessimo immagini specifiche per popolare il totem nelle pagine di info-luoghi, attività e itinerari e nelle card. Di seguito riportiamo alcuni esempi di immagini generate per il totem, che seguono il concept di Terra C-137.



Atomi e molecole



Gli **atomi** sono le unità più semplici e indivisibili, come pulsanti e icone, mentre le **molecole** nascono dalla loro combinazione, creando componenti più complessi e funzionali, come un modulo di ricerca o una card informativa.

Per questo progetto, ci siamo orientati sullo stile Bauhaus, caratterizzato da un design essenziale e geometrico. Tuttavia, come spiegato nella parte di ispirazioni, abbiamo scelto di reinterpretarlo con forme morbide e tondeggianti.

Questo equilibrio tra rigore e fluidità dona al design un aspetto distintivo e accattivante.

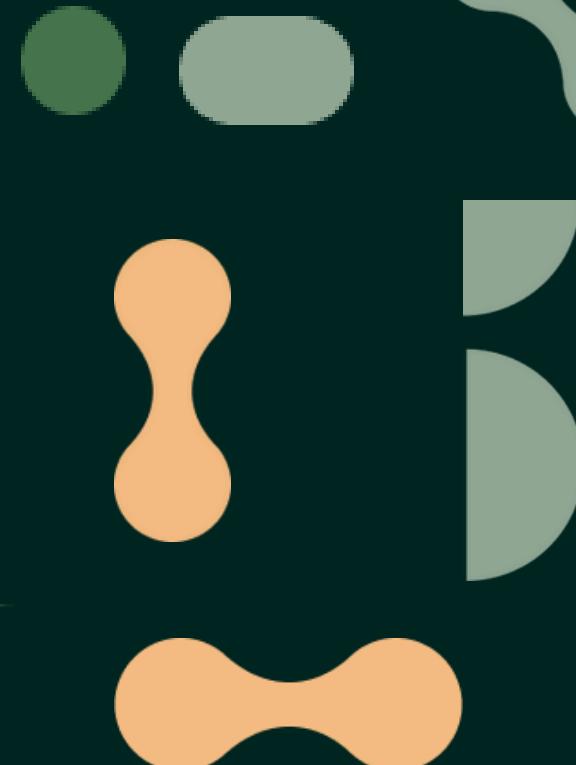
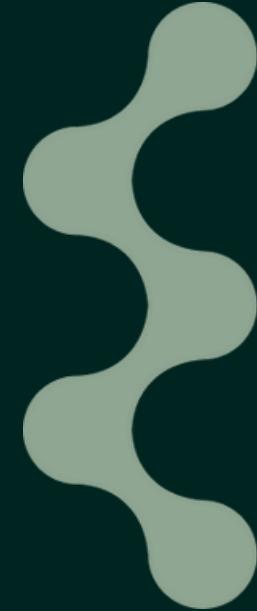
Atomi e molecole

-Atomi-

Abbiamo creato elementi morbidi, tondeggianti, definito uno stile squadrato per i bottoni e determinati item, con corner rounding accentuati e morbidi ma giocando con le forme in modo da definire anche componenti più spigolosi negli elementi più morbidi e circolari, definendo così un design dinamico.

12
34
Zona 1

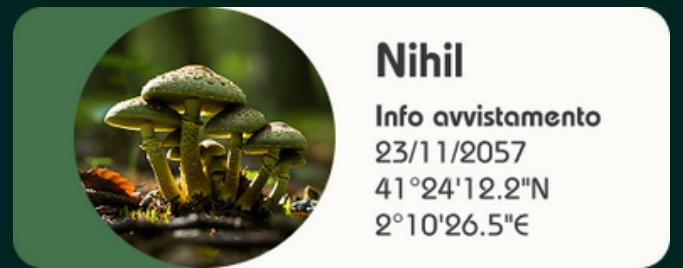

Dettagli +



Atomi e molecole

-Molecole-

Combinando i nostri atomi abbiamo costruito card differenziate a seconda del loro utilizzo (attività, sezione esploratore e info-luoghi e d'avviso), i pulsanti, il menù sia aperto che chiuso e i bottoni.



Usa la mappa Q Cerca

Scopri i dettagli Q Cerca



Scopri le attività per te



Atomi e molecole

-Molecole-



Abbiamo, infine, creato una favicon, data anch'essa dal connubio degli atomi essenziali e stile Bauhaus ideati per il design del progetto.

La favicon, poggiata su un cerchio, è data da due parti differenti che rimandano alla forma classica di un fungo: Il cappello del fungo è dato da un semicerchio arancione, mentre il gambo sottostante presenta il tipico design a goccia allungato.

La favicon del prodotto finale è quindi data dall'unione di due forme tipiche dello stile scelto congiunte per creare il simbolo caratteristico di Terra C-137.

Mockup

I **mockup** sono rappresentazioni visive statiche di un'interfaccia utente, che mostrano in dettaglio il design finale di un prodotto digitale. Servono a dare un'anteprima fedele di colori, tipografia, spaziature e altri elementi grafici prima dello sviluppo.

Rispetto ai wireframe, che definiscono solo la struttura e la disposizione degli elementi, i mockup aggiungono stile e identità visiva, il cuore pulsante del progetto.

Nel nostro processo di progettazione, i mockup sono stati realizzati dopo i wireframe, permettendoci di consolidare le scelte estetiche e garantire coerenza visiva e funzionale prima di passare allo sviluppo.

Mockup

Scelte cromatiche riguardo le forme

Inizialmente abbiamo considerato diverse sfumature di colori, pur considerando sempre verde, arancione, nero/grigio e lo sfondo panna. La scelta finale è ricaduta su:

- Nero: buttoni allungati, per CTA e interazioni primarie;
- Arancione: buttoni tondi e sequenziali, servono per selezionare opzioni differenti sulla stessa pagina;
- Verde: per i decori e le bordature delle forme morbide Bauhaus, per suggerire un forte richiamo alla natura.

Processo di progettazione

Il lavoro si è sviluppato in **tre fasi principali**, che hanno seguito le consegne che abbiamo completato per le revisioni.

Mockup

Fasi di progettazione:

- **Versione 1:** fase in cui sono ancora in evoluzione il look&feel generale, le disposizioni e lo stile dei bottoni;
- **Versione 2:** fase intermedia caratterizzata da una definizione migliore dei puntatori della mappa, dei testi, spazi e delle icone. Abbiamo apportato migliorie ai blur e alle trasparenze e si è optato per non avere un bordo delineato dal menù ma di renderlo “trasparente” per far scorrere gli items sotto di esso. **N.B: quando nei mockup manca questa versione è perchè coincide con quella finale;**
- **Versione finale:** fase finale, in cui bottoni, icone, dimensioni dei testi e disposizioni vengono confermate definitivamente, riconfermando in molte schermate stile e disposizioni della seconda fase di lavoro, viene puntualizzata la direzione o lo stile di determinati elementi e viene dato maggiore spazio e padding ai bottoni grandi, per dare maggiore respiro. Vengono, inoltre, resi omogenei i colori, in riferimento all'ordine cromatico preciso assegnato ai testi e agli elementi.

Mockup

Fasi di progettazione:

- **Versione finale:** Nell'ultima fase dei mockup, alcuni border radius sono stati modificati: da 50 a 30. Questo perché, per ottimizzare il codice sfruttando le classi di Bootstrap, abbiamo adattato i valori ai preset disponibili. Pur trattandosi di una modifica non essenziale, la differenza rispetto al mockup sul totem era evidente, quindi abbiamo aggiornato i radius come mostrato di seguito.

Domanda 1
Ti piace trascorrere il tuo tempo libero tra la natura
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 2
Nella tua routine non possono mancare sport e attività avventurose
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 3
Non puoi partire senza portare con te costume da bagno e un buon libro
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 4
Non puoi partire senza avere con te una guida turistica e biglietti per musei
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 5
Tornando a casa, vuoi provare pace interiore e serenità
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 6
Il tuo pomeriggio ideale è leggere un libro all'ombra di un giardino tranquillo
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 7
Ti piace iniziare la giornata con una colazione lenta e senza fretta
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 8
Vuoi provare meraviglia per la bellezza della natura che hai scoperto
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo



Domanda 1
Ti piace trascorrere il tuo tempo libero tra la natura
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 2
Nella tua routine non possono mancare sport e attività avventurose
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 3
Non puoi partire senza portare con te costume da bagno e un buon libro
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 4
Non puoi partire senza avere con te una guida turistica e biglietti per musei
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 5
Tornando a casa, vuoi provare pace interiore e serenità
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 6
Il tuo pomeriggio ideale è leggere un libro all'ombra di un giardino tranquillo
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 7
Ti piace iniziare la giornata con una colazione lenta e senza fretta
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 8
Vuoi provare meraviglia per la bellezza della natura che hai scoperto
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo



Mockup - versione 1

STAND-BY

La pagina stand-by presenta un video che scorre dietro i pulsanti con un invito a cliccare per attivare la home. I due pulsanti presenti servono per le emergenze e per accedere alla modalità esploratore, entrambe già pronte senza aspettare che la pagina si carichi.



Mockup - versione 2

STAND-BY

La pagina stand-by viene modificata in modo che i bottoni abbiano due puntine speculari, e ci sia un blur aranciato sopra alla schermata.



Mockup - versione finale

STAND-BY

Nella versione finale viene mantenuto lo stile e l'idea di base, ciò che cambia sono i bottoni: vengono resi identici, non speculari, e abbiamo posizionato una delle immagini del loop di foto, velato di scuro, che scorrono mentre il totem è in stand by. Il blur usato fa in modo che i pulsanti risaltino e siano visibili in maniera ottimale nonostante le immagini che scorrono in background.



Mockup - versione 1

HOME

L'homepage inizialmente presentava i collegamenti alle altre pagine uniti da una grafica verde e un banner con orario, informazioni sulla zona e sul meteo che abbiamo successivamente rimpicciolito.



Mockup - versione 2

HOME

In un secondo momento abbiamo organizzato gli elementi della home in modo da porli sopra una delle immagini del mondo che andrebbero in loop nella stand-by, ma il risultato non essendo ben contrastato, può essere difficile da leggere.

Abbiamo optato quindi per un design dal colore nero/grigio, usando i colori della nostra palette mettendo da parte il verde.



Mockup - versione finale

HOME

Nella versione definitiva torniamo all'idea iniziale di usare la grafica verde su uno sfondo neutro, per maggior visibilità, ma essendo gli elementi che portano alle pagine cliccabili abbiamo optato per rendere i pulsanti delle pagine neri, così che sia chiara l'interagibilità. Inoltre, si è deciso di modificare l'icona dei mezzi di trasporto, considerata non uniforme alle altre e poco leggibile.



Mockup - versione 1

MAPPA INTERATTIVA

Abbiamo teorizzato una legenda per la mappa. A seconda di dove si clicca il puntatore, appare una card specifica dell'elemento selezionato sotto la legenda per specificare un animale, un luogo, una pianta o un centro riservato all'esperienza dei viaggiatori. La schermata presenta la mappa, la legenda e una barra di ricerca per un luogo specifico.

The image shows a wireframe-style mockup of an interactive map application. On the left, a legend box is displayed with two sections: 'Legenda' and 'Pericolosità'. The 'Legenda' section contains 12 items with icons: Monumento (statue), Fiore (flower), Animale di terra (animal), Albero (tree), Animale di cielo (bird), Fungo (mushroom), Animale di acqua (fish), Alloggi (accommodation), Ristoro (restaurant), Centro Medico (medical center), Pianta (plant), and Trasporti (transport). The 'Pericolosità' section has four categories with corresponding icons: Bambini e famiglie (children and families), Pericolo basso (low danger), Zona intermedia (intermediate zone), and Zona estrema (extreme zone). Below the legend is a card with a circular image of a forest scene, the text 'Lorem ipsum', and a 'Dettagli +' button. At the top of the map area, there are buttons for 'Scopri C-137', 'Ricerca un luogo...', and a search icon. On the right side of the map, there is a vertical sidebar with various icons: a clock (12, 34), a weather icon (cloud with rain), a return arrow, a home icon, a menu icon, and SOS, person, and location icons at the bottom.

Mockup - versione 2

MAPPA INTERATTIVA

Nella seconda versione abbiamo utilizzato un toggle, nella barra di ricerca, presente qui e in info-luoghi, in modo che siano collegate e si possa passare da una pagina a un'altra. Abbiamo completato la semantica della legenda, per cui ogni card si comporrà di elemento, zona in cui è presente e pericolosità.

Legenda

	Pianta
	Fiore
	Albero
	Fungo
	Ristoro
	Alloggi
	Centro Medico
	Trasporti
	Piccolo mammifero
	Grande mammifero
	Rettile
	Insetto
	Anfibio
	Volatile
	Pesce
	Monumento

Pericolosità

	Sicuro
	Pericolo medio
	Pericolo basso
	Pericolo elevato



Nihil
Il fungo da cui tutto ha avuto inizio, ora è quasi completamente innocuo.

Z-3

Dettagli +

scopri i dettagli

Cerca

12
34
Zona 3

Cloud icon

Back icon

Home icon

More options icon

sos icon

Help icon

A icon

Mockup - versione finale

MAPPA INTERATTIVA

Nell’ultima versione abbiamo però cambiato l’ordine degli elementi in legenda togliendo “alloggi” e aggiungendo “attrazione naturale”, in quanto ciò che popola il pianeta rientra nella seconda categoria, quindi necessaria. Abbiamo anche modificato il toggle, usando il nostro “verde 2”; inoltre, è presente la foto della mappa finale.



Mockup - versione 1

INFO DETTAGLIATE

Scheda

Questa è la prima versione di pagina che si apre visualizzando una card dalla mappa o da info-luoghi. Al suo interno sono presenti i segnaposti della legenda e una grafica verde con immagini che divide la "bio", con sfondo scuro e le spiegazioni salienti che si trovano sul lato destro, con sfondo chiaro.

Nihil



In breve

Il fungo da cui tutto ha avuto inizio. A causa della sua alta tossicità l'umanità si è estinta e molte piante e animali, per non rimanere vittime della sua tossina hanno dovuto adattarsi. Ora è quasi del tutto innocuo ed è famoso principalmente per la sua luminescenza.

Il fungo

Nihil è stato la causa dell'estinzione dell'umanità di Terra C-137, ma attualmente quasi tutte le specie sono innocue. È possibile trovarlo più o meno in tutto il pianeta, ma specialmente si sviluppa in zone ombrose e umide. Si contraddistingue per via della sua luminescenza notturna ed è possibile trovarne di varie tipologie.

Nella zona *nome zona* presenta dimensioni ridotte e con il calar del sole si illumina di un verde acceso. Essendo la specie originale, presenta ancora una piccola traccia di quell'antica tossina che è stata in grado di portare tanta distruzione, per cui è consigliato avvicinarsi con cautela, utilizzando mascherina e guanti come precauzione.

Storia e proprietà

La malattia causata da questo fungo si è diffusa inizialmente come una polmonite contagiosa intorno all'anno X. Senza una cura efficace, il fungo è mutato, producendo tossine più potenti che hanno colpito anche animali e piante, causando epidemie globali e portando all'estinzione dell'umanità. Nel tempo, piante e animali si sono adattati, indebolendo la tossina del fungo. Oggi, il fungo provoca solo raffreddori o, se ingerito, polmoniti curabili grazie ai medicinali sviluppati sulla Terra 0.

12
34
Zona 1

Mockup - versione 2

INFO DETTAGLIATE

Scheda

Nella seconda versione, definitiva, abbiamo sistemato le spaziature e usato la semantica della mappa per popolare le tre icone. Per la grafica, avendoci detto che risultava troppo "vistosa" e distraente, abbiamo optato per una versione con una saturazione di verde più tenue.

Nihil



 Z-3 

In breve
Il fungo da cui tutto ha avuto inizio. A causa della sua alta tossicità l'umanità si è estinta e molte piante e animali, per non rimanere vittime della sua tossina hanno dovuto adattarsi. Ora è quasi del tutto innocuo ed è famoso principalmente per la sua luminescenza.



Il fungo

Nihil è stato la causa dell'estinzione dell'umanità di Terra C-137, ma attualmente quasi tutte le specie sono innocue. È possibile trovarlo più o meno in tutto il pianeta, ma specialmente si sviluppa in zone ombrose e umide. Si contraddistingue per via della sua luminescenza notturna ed è possibile trovarne di varie tipologie.

Nella zona 3 presenta dimensioni ridotte e con il calar del sole si illumina di un verde acceso. Essendo la specie originale, presenta ancora una piccola traccia di quell'antica tossina che è stata in grado di portare tanta distruzione, per cui è consigliato avvicinarsi con cautela, utilizzando mascherina e guanti come precauzione.

Storia e proprietà

La malattia causata da questo fungo si è diffusa inizialmente come una polmonite contagiosa intorno all'anno XXXX. Senza una cura efficace, il fungo è mutato, producendo tossine più potenti che hanno colpito anche animali e piante, causando epidemie globali e portando all'estinzione dell'umanità. Nel tempo, piante e animali si sono adattati, indebolendo la tossina del fungo. Oggi, il fungo provoca solo raffreddori o, se ingerito, polmoniti curabili grazie ai medicinali sviluppati sulla Terra.

12
34
Zona 3

Mockup - versione finale

INFO DETTAGLIATE

Scheda

La versione finale coincide con la seconda, in cui si mostrano i testi in accordo con la definizione finale del concept, che nella versione precedente presentava un placeholder invece dell'anno preciso di fine della civiltà sul pianeta e utilizzato una differente foto principale per mostrare meglio il fungo.

Nihil



Z-3

In breve

Il fungo da cui tutto ha avuto inizio. A causa della sua alta tossicità l'umanità si è estinta e molte piante e animali, per non rimanere vittime della sua tossina hanno dovuto adattarsi. Ora è quasi del tutto innocuo ed è famoso principalmente per la sua luminescenza.



Il fungo

Nihil è stato la causa dell'estinzione dell'umanità di Terra C-137, ma attualmente quasi tutte le specie sono innocue. È possibile trovarlo più o meno in tutto il pianeta, ma specialmente si sviluppa in zone ombrose e umide. Si contraddistingue per via della sua luminescenza notturna ed è possibile trovarne di varie tipologie.

Nella zona 3 presenta dimensioni ridotte e con il calar del sole si illumina di un verde acceso. Essendo la specie originale, presenta ancora una piccola traccia di quell'antica tossina che è stata in grado di portare tanta distruzione, per cui è consigliato avvicinarsi con cautela, utilizzando mascherina e guanti come precauzione.

Storia e proprietà

La malattia causata da questo fungo si è diffusa inizialmente come una polmonite contagiosa intorno all'anno 476 d. C. Senza una cura efficace, il fungo è mutato, producendo tossine più potenti che hanno colpito anche animali e piante, causando epidemie globali e portando all'estinzione dell'umanità. Nel tempo, piante e animali si sono adattati, indebolendo la tossina del fungo. Oggi, il fungo provoca solo raffreddori o, se ingerito, polmoniti curabili grazie ai medicinali sviluppati sulla Terra.

12
34
Zona 3

Mockup - versione 1

INFO DETTAGLIATE

Per questa pagina a partire dalle card abbiamo tre segnaposti di icona per i simboli, che verranno legati alla mappa, e abbiamo creato le card che scorrono sotto un banner verticale nero, si scorrono sia verso destra che verso sinistra.



The mockup displays a grid of cards, each containing a circular image, a title, a short description, and three orange dots at the bottom. The cards are:

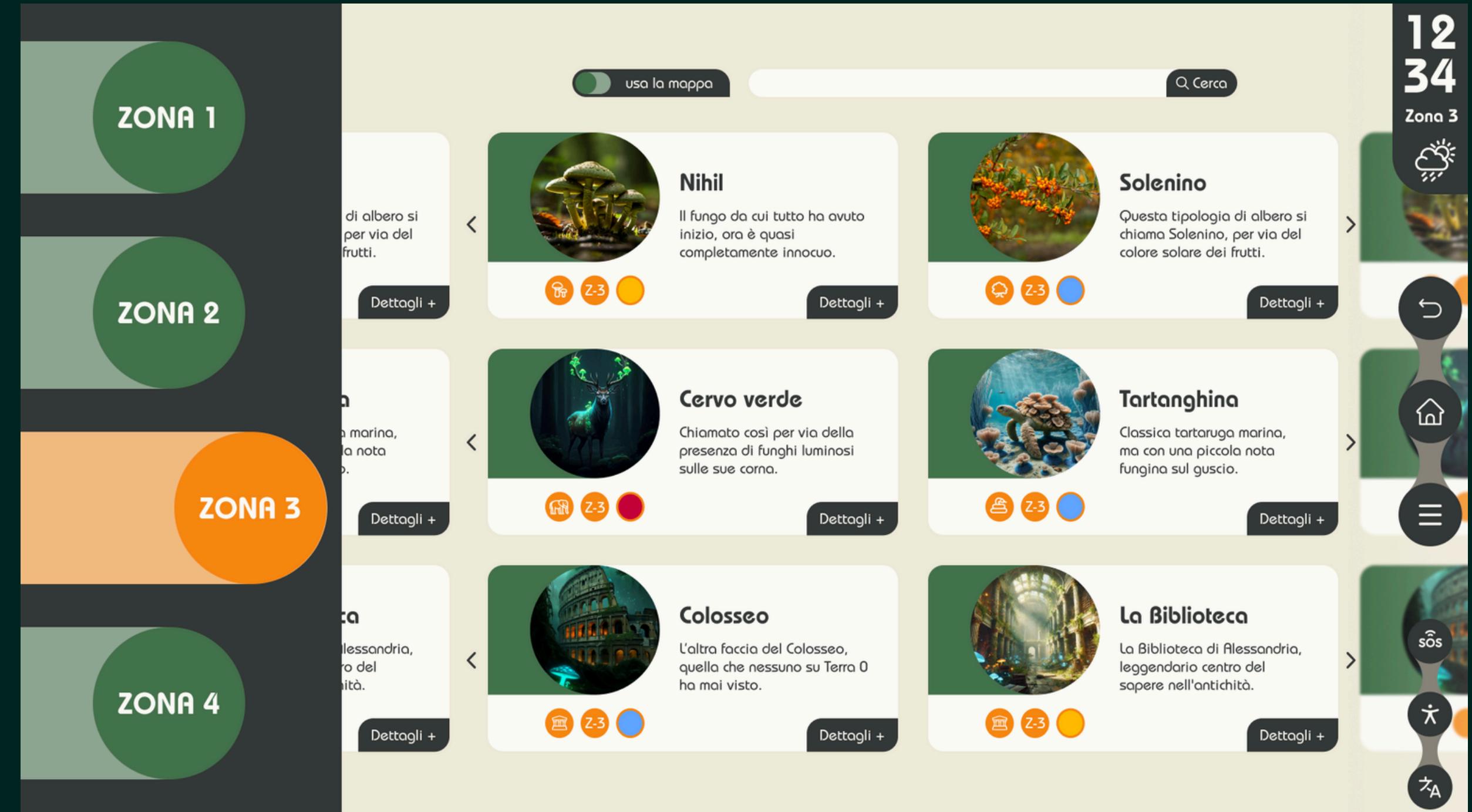
- Nihil**: Il fungo da cui tutto ha avuto inizio, ora è quasi completamente innocuo.
- Cervo verde**: Chiamato così per via della presenza di funghi luminosi sulle sue corna.
- Colosseo**: L'altra faccia del Colosseo, quella che nessuno su Terra 0 ha mai visto.
- Solenino**: Questa tipologia di albero si chiama Solenino, per via del colore solare dei frutti.
- Tartanghina**: Classica tartaruga marina, ma con una piccola nota fungina sul guscio.
- La Biblioteca**: La Biblioteca di Alessandria, leggendario centro del sapere nell'antichità.

At the top right, there is a vertical navigation bar with icons for weather (12, 34, Zone 1), a sun, a house, a menu, SOS, a person, and a gear.

Mockup - versione 2

INFO DETTAGLIATE

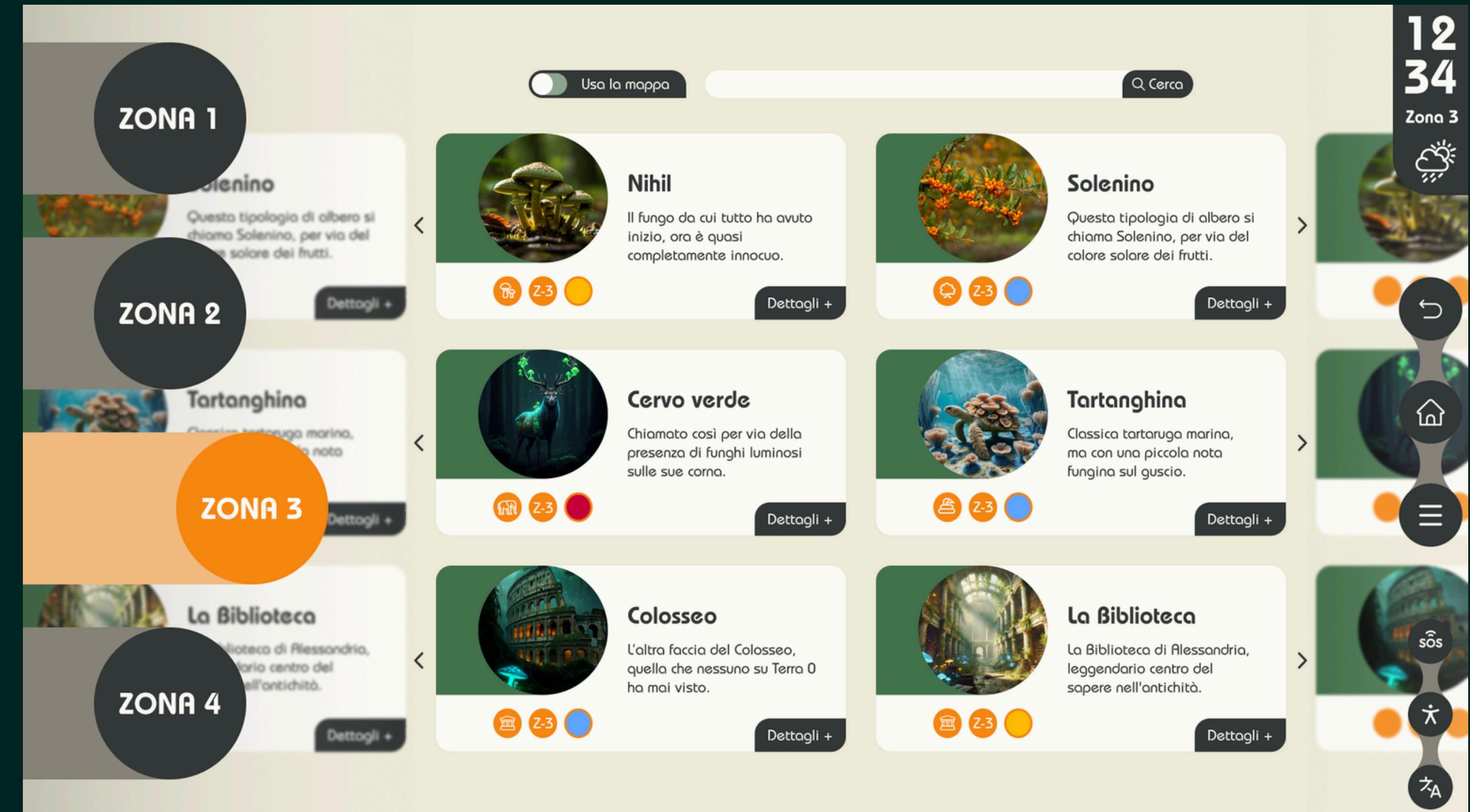
Per questa versione abbiamo i tre simboli spiegati nella mappa, le card che scorrono sono divise per zone, l'unica "attiva" è la 3 (tutte le card riportano quindi il simbolo "Z-3"), abbiamo ridimensionato lo spazio delle card fino a una versione finale soddisfacente. Abbiamo, inoltre, modificato il pulsante al lato sinistro della barra di ricerca, così che sia un toggle che porta alla mappa.



Mockup - versione finale

INFO DETTAGLIATE

Dopo aver chiesto e valutato se fosse meglio la trasparenza o il banner nero della versione precedente, abbiamo selezionato definitivamente la versione senza banner, affidandoci quindi a blur e trasparenze per posizionare i divisori delle zone.



Mockup - versione 1

ATTIVITÀ PER TE

Attività e itinerari

Abbiamo inizialmente sistemato attività e itinerari selezionabili in modo speculare, poggiati sopra un banner verde chiaro, con una grafica più satura di verde e con delle icone grandi nella serie di bottoni legati ai filtri di attività e itinerari. Questa sistemazione prevedeva un "marginе" del menù, sul quale è posto "itinerari".

The mockup displays a user interface for outdoor activities and tours. At the top right, there is a weather widget showing '12° 34° Zona 1' with a sun and rain icon. On the left, a green circular button labeled 'Attività' has a '+' sign. On the right, a green circular button labeled 'Itinerari' has a 'sos' icon. Below these are four activity cards:

- Funghi di notte**: Scopri i funghi bioluminescenti, di un colore verde brillante illumineranno la via come un faro in mezzo alla nebbia. [Dettagli +](#)
- Pagaiando**: Incredibile esperienza su Terra C-137, per la volta potrai pagaiare nella foresta nera, occhio alla rapide! [Dettagli +](#)
- Un pò di storia**: Tour guidato di più giorni tra le stupende rovine di Terra C-137. Vecchi palazzi, strade e tanta altro. [Dettagli +](#)
- Coralli e funghi**: Scopri le meraviglie sottomarine, funghi e coralli illumineranno il sentiero che ti porterà a meravigliose avventure. [Dettagli +](#)

At the bottom, there is a row of filter icons: Rimuovi filtri, Relax, Avventura, Accessibili, Natura, Cultura, and Architettura. A call-to-action button says 'Scopri le attività per te'.

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE

Attività e itinerari

Successivamente, dopo le revisioni, abbiamo optato per icone dei filtri più piccole e differenti, tenendo allineati itinerari e attività con una grafica di colore più leggero (come nella scheda di informazioni) e con una trasparenza sotto la quale le card che scorrono spariscono e senza banner verde: le card sono raggruppate e distinte grazie alla Gestalt.

12
34
Zona 3

Attività

Itinerari

Pagaiando

Incredibile esperienza su Terra C-137, per la volta potrai pagaiare nella foresta nera, occhio alla rapide!

Funghi di notte

Funghi bioluminescenti: un colore verde brillante illumina la via come un faro in mezzo alla nebbia.

In fondo al mar

Esplora le meraviglie marine navigando tra isole incantevoli, baie nascoste e acque cristalline.

Un pò di storia

Tour guidato di più giorni tra le stupende rovine di Terra C-137. Vecchi palazzi, strade e tanto altro.

Relax

Avventura

Accessibile

Natura

Cultura

Scopri le attività per te

Mockup - versione 1

ATTIVITÀ PER TE Dettaglio attività

Nella prima versione avevamo ipotizzato di mettere 4 icone, e non c'era ancora un'interlinea e una spaziatura definita. Il tasto prenota è stato pensato nero (azione primaria/CTA) e centrato.

The mockup shows a detailed view of a mobile application's activity listing screen. At the top right, there is a weather widget showing "12°C" and "34°C" with "Zona 1" below it, accompanied by a sun and rain icon. On the left, there are navigation icons: a back arrow, a home icon, a menu icon, and a SOS icon. On the right, there are more navigation icons: a forward arrow, a search icon, and a refresh/circular arrow icon. The main content area features a large title "Esplorazione della foresta dei Funghi" with a close button (X). Below the title is a circular thumbnail image of a forest floor with glowing mushrooms. To the right of the thumbnail is a descriptive text block: "Scopri il Fascino dei Funghi Luminescenti! Entra nel cuore della foresta e lasciati incantare da una visione magica: funghi luminescenti che brillano delicatamente nel buio." Underneath this is a section titled "Cosa farai?" with three bullet points: "Esplorerai un sentiero immerso nell'oscurità, illuminato solo dalla tenue luce dei funghi.", "Raccoglierai campioni in modo sostenibile, annotando ogni dettaglio sul loro colore e habitat.", and "Osserverai come questi funghi reagiscono al tocco, rivelando segreti luminosi.". Below these sections is another titled "Esperienza unica!" with the text "Mappa le zone più brillanti della foresta e immergiti in un mistero che unisce scienza e magia." At the bottom of the main content area is a "Prenota +" button. At the very bottom of the screen, there is a footer bar with several icons: "Rimuovi filtri" (with a funnel icon), "Relax" (with a person meditating icon), "Avventura" (with a person rappelling icon), "Accessibili" (with a person icon), "Natura" (with a plant icon), "Cultura" (with a person reading a book icon), and "Architettura" (with a building icon). To the right of the footer bar is a dark button with the text "Scopri le attività per te".

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE

Dettaglio attività

Popolando la mappa e dando la stessa semantica alle altre pagine abbiamo inserito le icone descrittive, sistemato l'interlinea e le spaziature, mantenendo la divisione descrittiva iniziale e il tasto per prenotare ha la punta rivolta verso la descrizione dell'attività.



Mockup - versione 1

ATTIVITÀ PER TE

Dettaglio itinerario

Inizialmente la pagina dell'itinerario è stata sistemata ospitando 4 attività, accompagnate da un'immagine/segnaposto, non sistematate per giorni ma in modo generico, sempre con l'opzione di prenotazione tramite tasto allungato e senza punte.

The mockup displays a mobile application interface for a forest itinerary. At the top right, there is a vertical sidebar with weather information (12°C, 34°C, Zona 1, sun/rain icon), navigation icons (back, forward, home, menu, search, SOS), and a magnifying glass icon.

The main content area features a large green circular button labeled "Itinerari". Below it, a section titled "Itinerari" contains four items:

- Percorso del Sentiero della Luce Vivente**: A description of a path marked by bioluminescent mushrooms emitting rhythmic light, creating a meditative experience.
- Visita alle Cupole Naturali di Rugiada**: A description of natural mushroom caps forming conches that collect rugiada (a type of foam) at night, creating small aquatic ecosystems that reflect bioluminescent light.
- Scopri le Creature Ibride**: A description of a forest where butterflies, translucent insects, and small mammals with developed traits coexist.
- Ascolta le Voci della Foresta**: A description of the forest's unique sounds, where certain mushrooms release spores with a sibilant sound similar to a gentle song that amplifies through the natural structure of the canopy.

A "Prenota + " button is located below the itinerary section. At the bottom, there is a footer bar with icons for "Rimuovi filtri", "Relax", "Avventura", "Accessibili", "Natura", "Cultura", and "Architettura". A dark button on the right says "Scopri le attività per te".

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE Dettaglio itinerario

Successivamente abbiamo sistemato interlinea, margini e pesi dei font, inserendo le icone della mappa per la legenda dell'itinerario, sistemando le attività per giorni, affiancate da immagine e grafica che riprendono info luoghi, e inserendo il bottone allungato con la punta rivolta in su.



Mockup - versione 1

ATTIVITÀ PER TE Questionario

Inizialmente, con dei Lorem Ipsum, abbiamo delineato stile e spazi delle domande, predisponendo anche la possibilità di inserire risposte a domande aperte, digitando il testo, alternato a una scala Likert. Il box del questionario si attiva cliccando il pulsante allungato "scopri le attività per te" in ogni versione.

The mockup displays a user interface for a mobile application. At the top right, there's a weather widget showing '12°' and '34°' with a sun icon, and 'Zona 1' with a cloud and rain icon. The main content area features a title 'Attività per Te' and a section titled 'Questionario'. Below this, a large green circular button labeled 'Attività' is visible. The central part of the screen contains a questionnaire with 8 numbered questions (Domanda 1 to Domanda 8), each followed by a short text snippet and a 4-point Likert scale. After each scale, there's a green button labeled 'Inserisci risposta...'. A large, dark grey button at the bottom right is labeled 'Scopri le attività per te'. At the very bottom, there's a footer with several icons: a magnifying glass with an 'X' (Rimuovi filtri), a person meditating (Relax), a person rappelling (Avventura), a person with a heart (Accessibili), a plant (Natura), a person reading (Cultura), and a building (Architettura). To the right of the footer, there's a vertical sidebar with icons for 'Itinerari' (green circle), a house, three horizontal lines, 'sos' (with a person icon), and a person walking icon with a 'zA' symbol.

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE Questionario

In un secondo momento, abbiamo deciso per comodità e per rendere il quiz più accessibile, di usare solo scale Likert e di dare maggiore aria agli spazi delle domande. Abbiamo anche definito i pulsanti per andare indietro o in avanti nelle pagine, che mancava nella versione precedente.

Domanda 1
Ti piace trascorrere il tuo tempo libero tra la natura
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 2
Nella tua routine non possono mancare sport e attività avventurose
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 3
Non puoi partire senza portare con te costume da bagno e un buon libro
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 4
Non puoi partire senza avere con te una guida turistica e biglietti per musei
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 5
Tornando a casa, vuoi provare pace interiore e serenità
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 6
Il tuo pomeriggio ideale è leggere un libro all'ombra di un giardino tranquillo
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 7
Ti piace iniziare la giornata con una colazione lenta e senza fretta
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Domanda 8
Vuoi provare meraviglia per la bellezza della natura che hai scoperto
molto in disaccordo 1 2 3 4 5 molto d'accordo

Relax **Avventura** **Accessibile** **Natura** **Cultura**

Scopri le attività per te

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE Questionario-risultato

Nella prima versione non era stato ancora considerato l'output del questionario: abbiamo teorizzato, come lo è nella versione finale, che a quiz completato esca una breve descrizione dei profili affini al viaggiatore che si ritroverà i filtri già inseriti (potendo deselectarli) frutto dell'indagine per esplorare attività e itinerari.

Quiz completato!

Sei un viaggiatore perfetto per le attività di tipo:

Avventura

Esperienze dinamiche e coinvolgenti pensate per chi ama l'azione e il contatto diretto con la natura.
Sfida i tuoi limiti, esplora ambienti unici e vivi emozioni indimenticabili

Natura

Riscopri la bellezza autentica dell'ambiente attraverso esperienze che ti connettono con paesaggi incontaminati e la biodiversità di Terra C137.

Premi in qualsiasi punto dello schermo per chiudere questo pop-up, troverai già queste attività impostate nel filtro di ricerca e potrai subito scegliere la prossima avventura perfetta per te!

Relax Avventura Accessibile Natura Cultura

Scopri le attività per te

Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE

Conferma uscita

Nella versione completa dei mockup abbiamo voluto inserire una schermata che potesse prevenire l'errore di chiudere per sbaglio la sezione del questionario prima che la profilazione andasse a buon fine, abbiamo quindi creato questa card per chiedere conferma nel caso in cui si cliccasse la x prima di finire.



Mockup - versione 1

ATTIVITÀ PER TE Prenotazione

Inizialmente, il modulo di prenotazione presentava un bottone tondo e allungato, così come in tutta la sezione di questa tipologia di card; la struttura in sé è sempre stata chiara e mai rivoluzionata, ha semplicemente seguito lo stile delle card del questionario in evoluzione (per blur e grandezza).

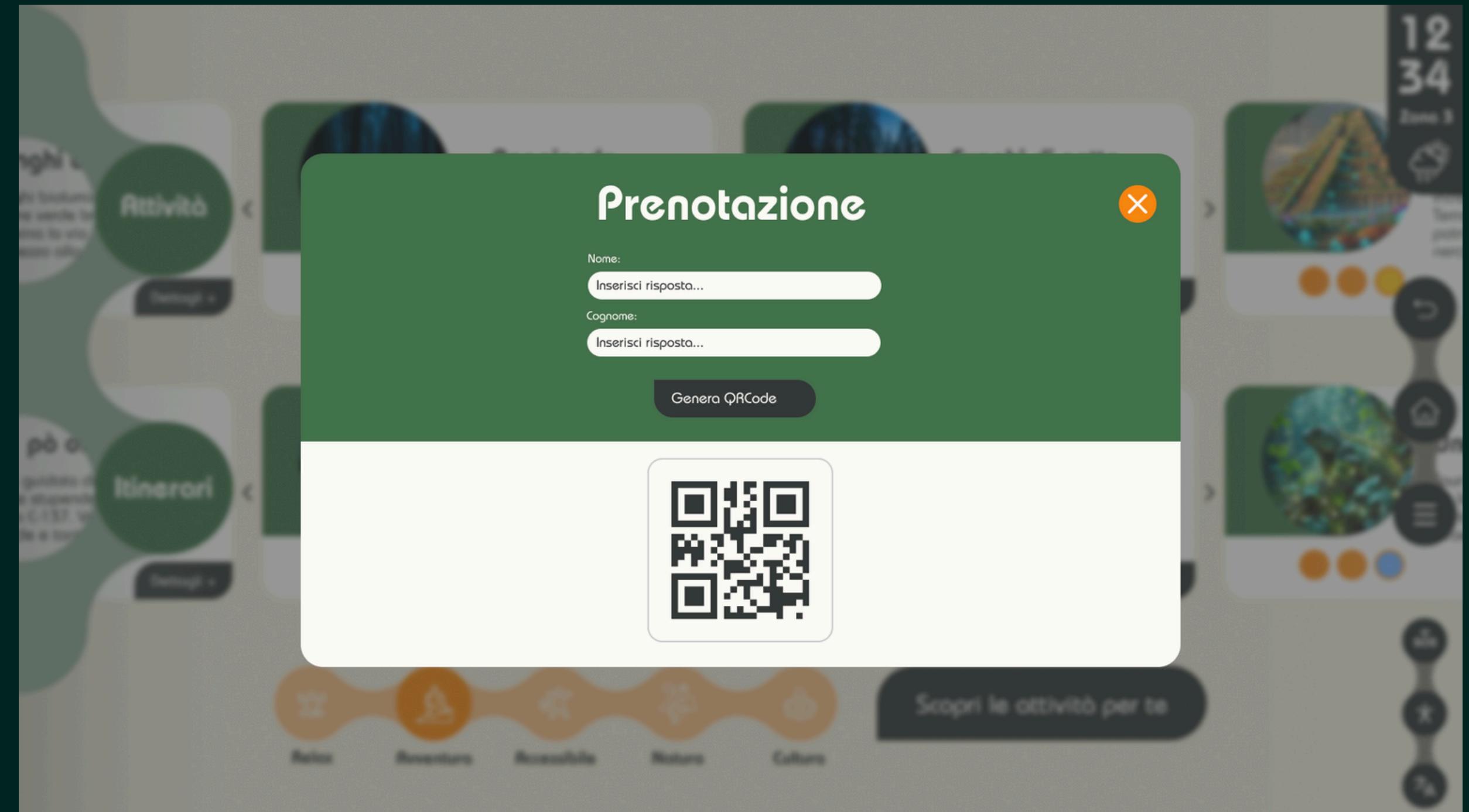


Mockup - versione finale

ATTIVITÀ PER TE

Prenotazione

Come riportato, la struttura non è cambiata, è stato sistemato e aggiornato il bottone in modo che presentasse la forma allungata e la punta rivolta verso la sezione di interesse e c'è maggiore blur scuro per distinguere la card dalla pagina.



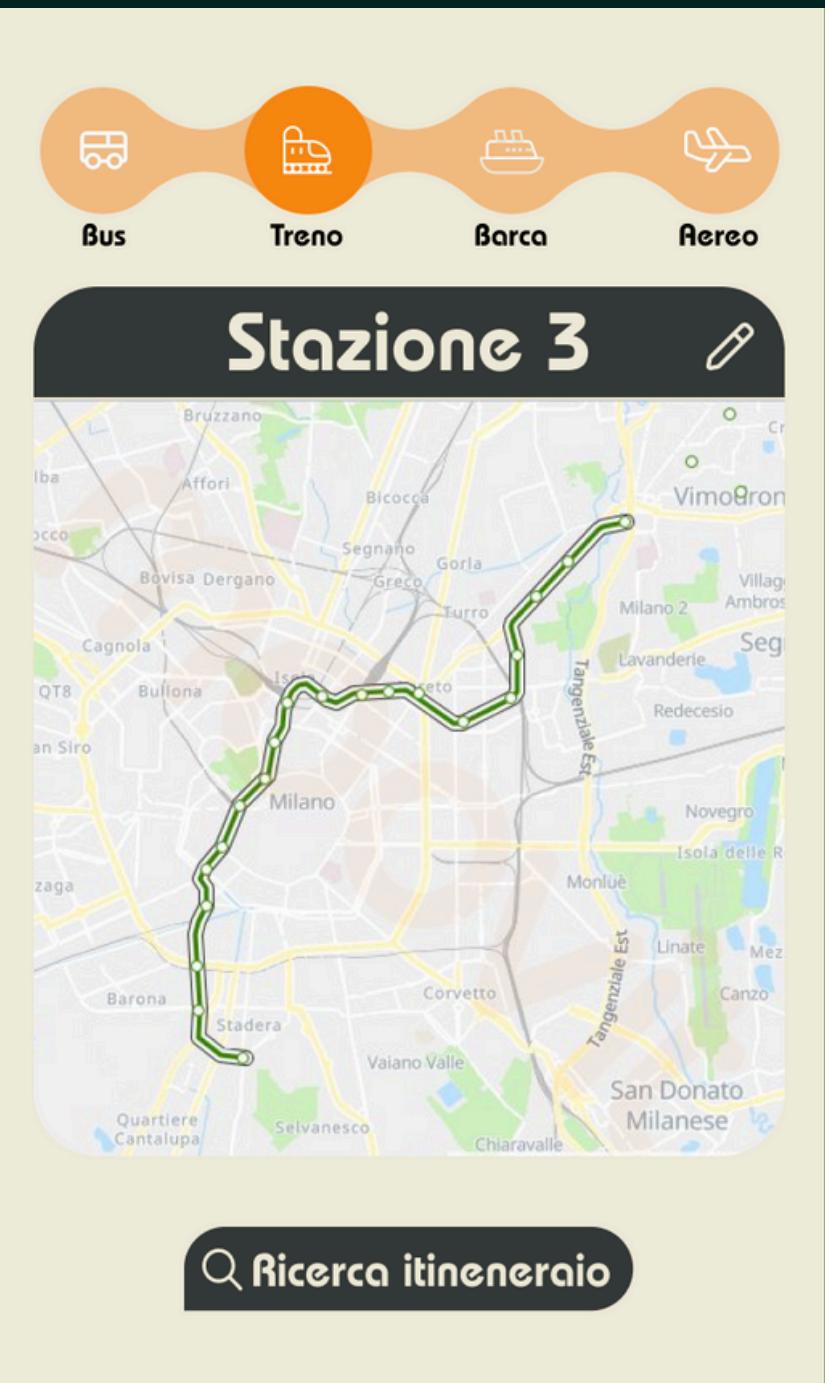
Mockup - versione 1

MEZZI DI TRASPORTO

Trasporti 1

La prima versione di mockup di questa schermata prevedeva la stazione editabile (in nero per rimandare all'affordance di azione primaria) e due cartelloni verdi per partenze e arrivi con degli ovali allungati e speculari con le informazioni sul mezzo. Non risultava chiaro e dava poca aria all'informazione.

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base spaziale	12:34	1
Z123	Foresta arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1



N°	Provenienza	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base spaziale	12:34	1
Z123	Foresta arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

Mockup - versione 2

MEZZI DI TRASPORTO Trasporti 1

Successivamente abbiamo optato per tenere la stazione non editabile, lasciando "ricerca itinerario". Partenze e arrivi presentano le informazioni relative ai mezzi in modo più ordinato, su un unico sfondo chiaro che racchiude tutte le opzioni di viaggio.

Partenze

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base Spaziale	12:34	1
Z123	Forestia arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

Arrivi

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base Spaziale	12:34	1
Z123	Forestia arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

Stazione 3

Ricerca itinerario

12
34
Zona 3
Cloud icon

Return icon

Home icon

Equal icon

SOS icon

Help icon

Search icon

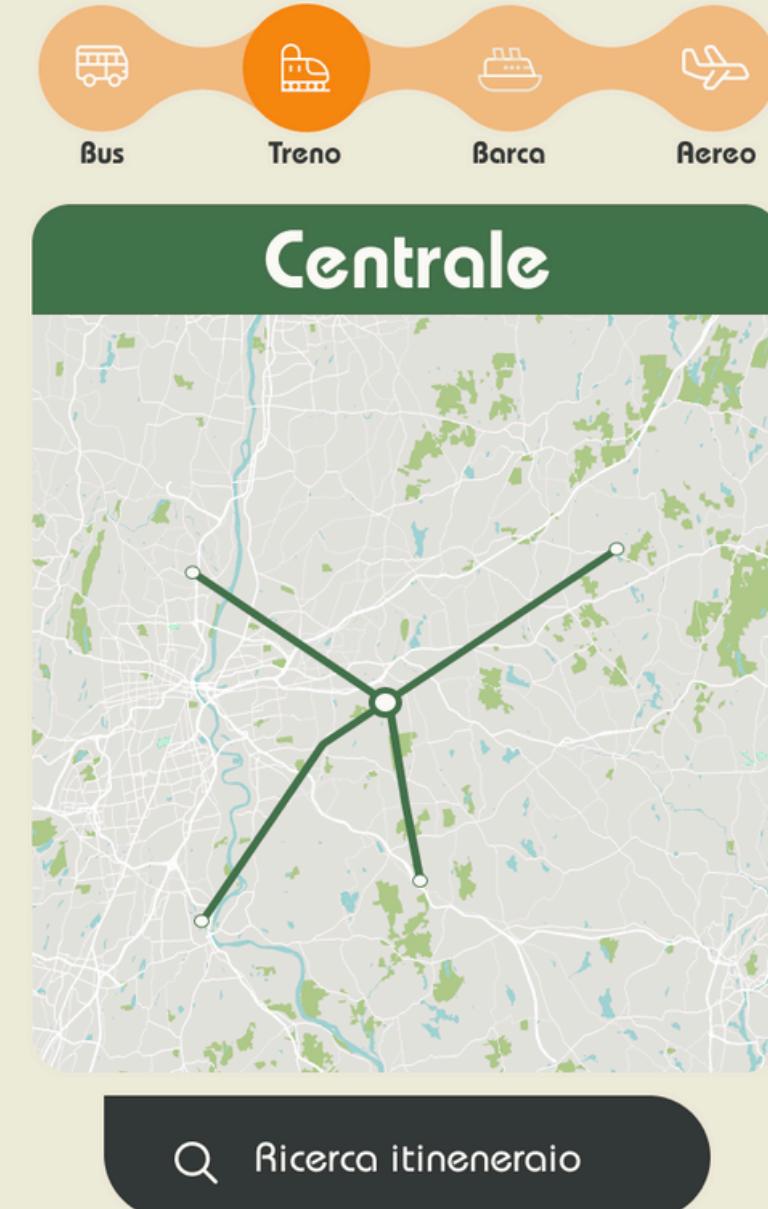
Mockup - versione finale

MEZZI DI TRASPORTO

Trasporti 1

La versione finale presenta una distinzione per il mezzo in arrivo/partenza (segnalato in verde), e si trova in “Centrale”. Pensato per aggiornarsi da solo dopo un intervallo di secondi definito, grazie a una funzione di JavaScript, cambia manualmente se si clicca il mezzo desiderato. Il bottone principale ha maggiore padding.

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2



N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2



Mockup - versione 1

MEZZI DI TRASPORTO Trasporti 2

Oltre ai due cartelloni laterali per partenze e arrivi, uguali a Trasporti 1, questa pagina presenta la stazione ancora editabile e uno spazio per cercare gli itinerari.

Partenze

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base spaziale	12:34	1
Z123	Foresta arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

The central interface for 'Stazione 3' includes a header with four transport icons: Bus, Treno (highlighted in orange), Barca, and Aereo. Below the header is a search bar with the placeholder 'Q Cerca'. At the bottom is a button labeled 'Ricerca itinerario' with a magnifying glass icon.

Arrivi

N°	Provenienza	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base spaziale	12:34	1
Z123	Foresta arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

12
34
Zona 1

Mockup - versione 2

MEZZI DI TRASPORTO Trasporti 2

Successivamente, abbiamo fatto in modo che la sezione centrale di questa pagina fosse dedita alla ricerca "da" "a" oppure per ricercare stazioni specifiche, dando in questo caso come output la schermata Trasporti 1 della relativa stazione, eliminando l'elemento grafico teorizzato inizialmente, mantenendo un design semplice e minimale.

Partenze

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base Spaziale	12:34	1
Z123	Forestia arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z2	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

The search interface features a header with four transport icons: Bus, Treno (highlighted in orange), Barca, and Aereo. Below the header is a green search bar with the placeholder "Ricerca stazione o itinerario". The interface is divided into two main sections: "Itinerario" (top) and "Stazione" (bottom). Each section has input fields for "Da:" and "A:", a "Cerca" button, and a "Q Cerca" icon. At the bottom is a button labeled "← torna alla mappa".

Arrivi

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z123	Biblioteca di Alessandria	12:34	1
Z123	Francoforte 137	12:34	1
Z123	Stazione centrale Z1	12:34	1
Z123	Base Spaziale	12:34	1
Z123	Forestia arcobaleno	12:34	1
Z123	Porto 4	12:34	1
Z123	Parco safari GreenCherry	12:34	1
Z123	Roma 137	12:34	1
Z123	Ziggurat di Ur	12:34	1
Z123	Stazione 3	12:34	1
Z123	Fungoland	12:34	1
Z123	Cristoforo Colombo	12:34	1
Z123	James Cook	12:34	1

12
34
Zona 3

Mockup - versione finale

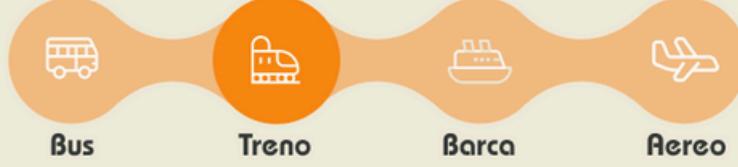
MEZZI DI TRASPORTO

Trasporti 2

La versione finale ha la stessa organizzazione semantica di Trasporti 1, che verrà gestito nella pagina con JavaScript, per i tabelloni di partenze e arrivi; c'è maggiore padding nel pulsante principale e si segnala il treno in arrivo/partenza col colore verde, differenziando lo stile per favorire una maggiore comprensione.

Partenze

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2



Ricerca stazione o itinerario

Itinerario

Da:

A:

Cerca

Stazione

Cerca

Torna alla mappa

Arrivi

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2

12
34
Zona 3









Mockup - versione 1

MEZZI DI TRASPORTO Itinerario

La versione iniziale della pagina itinerario presenta le opzioni di viaggio da selezionare su un banner che arriva fino alla fine della pagina e presenta un elemento grafico già presente nella versione 1 di Trasporti 1 e 2. Rimane, in ogni versione, allineato a lato a sinistra accompagnando la mappa.

Itinerario

Da:

A:

Bus Treno Nave Aereo

Z123	5,20€
12:34 luogo	1h 2min 14:36 luogo
Z123	5,20€
12:34 luogo	1h 2min 14:36 luogo
Z123	5,20€
12:34 luogo	1h 2min 14:36 luogo
Z123	5,20€
12:34 luogo	1h 2min 14:36 luogo
Z123	5,20€
12:34 luogo	1h 2min 14:36 luogo

Mockup - versione 2

MEZZI DI TRASPORTO Itinerario

La seconda versione, sempre allineata al lato sinistro della pagina, presenta una scelta più ridotta di itinerari, meno caotici, e presenta una forma più corta del banner, che rimanda al design della legenda della pagina della mappa favorendo la coerenza complessiva del totem.

Itinerario

Da:

A:

Bus Train Ship Airplane

Z123	5,20€
12:34 Stazione 3	1h 2min 14:36 Fungoland
12:54 Stazione 3	1h 2min 14:56 Fungoland
13:14 Stazione 3	1h 2min 15:16 Fungoland
13:34 Stazione 3	1h 2min 15:36 Fungoland

Map of New York City showing Manhattan, Brooklyn, and Queens. Key landmarks include Times Square, Rockefeller Center, Empire State Building, Central Park Zoo, and various parks like Carl Schurz Park and Socrates Sculpture Park. A red marker indicates a specific location in Midtown Manhattan. The map also shows the East River, Hudson River, and various bridges like the Lincoln Tunnel and Triborough Bridge. A weather widget in the top right corner shows 12°C, 34% humidity, Zona 3, and a cloudy icon. Navigation icons for back, home, menu, SOS, and accessibility are also present.

Mockup - versione finale

MEZZI DI TRASPORTO Itinerario

La versione finale presenta un bottone nero allungato con la punta rivolta in alto e la mappa finale, non interagibile, che mostra il percorso di viaggio della soluzione in esame. Sono state tolte le icone vicino all'opzione di viaggio inerenti al mezzo, in quanto la selezione del bottone da già opzioni divise per mezzo di trasporto. Partenze e arrivo sono disposti in colonna.

The mockup displays the final version of the mobile application's itinerary screen. On the left, there is a sidebar with a green header containing the word "Itinerario". Below this are input fields for "Da:" and "A:", a search button labeled "Q Cerca", and a row of four transport mode icons (bus, ship, boat, plane) with the middle one highlighted in orange. A list of four bus routes (Z124) is shown, each with departure at "12:34" from "Cristoforo Colombo", arrival at "14:36" in "Fungoland", duration "1h02min", and a fare of "5,20€". The main area features a map with a green line indicating the travel route. On the right side of the map are several circular icons: a weather icon showing "12 34 Zona 3" with a sun and rain symbol; a circular arrow; a house; three horizontal lines; a SOS icon; a person walking; and a location pin.

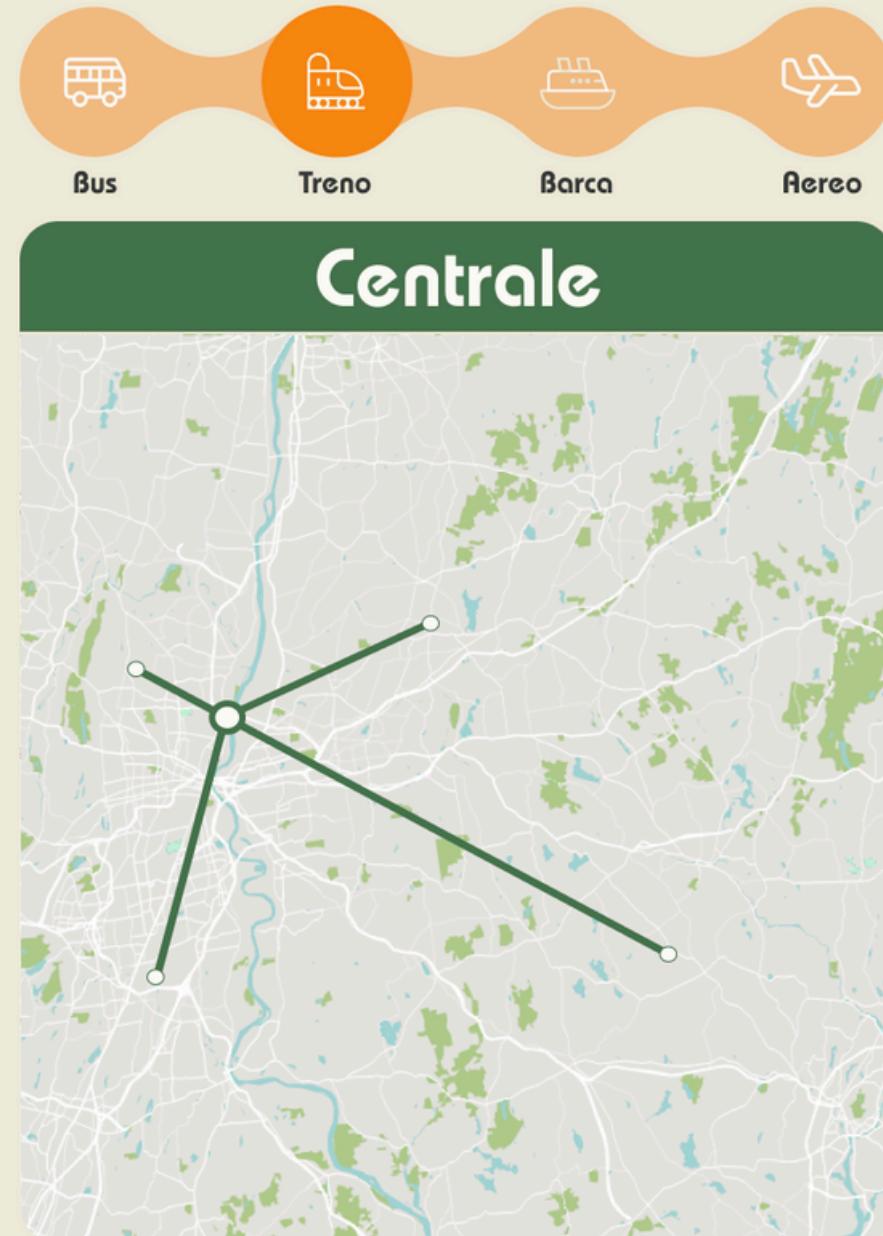
Mockup - versione finale

MEZZI DI TRASPORTO

Companion

Il tabellone presente nelle stazioni ha questo stile, che rimanda a Trasporti 1, senza bottoni, e cambia con la medesima funzione di JavaScript dopo un numero prestabilito di secondi.

N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2
Z345	Stazione 3	12:34	1
Z999	Base Spaziale	12:34	3
Z765	Parco Safari GreenCherry	12:34	5
Z124	Stazione Centrale Z1	12:34	2



N°	Destinazione	Orario	Bin.
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2
Z345	Stazione Centrale Z1	12:34	1
Z999	Parco Safari GreenCherry	12:34	3
Z765	Base Spaziale	12:34	5
Z124	Stazione 3	12:34	2

Mockup - versione 1

MOD. ESPLORATORE

In un primo momento la pagina dell'esploratore è stata pensata con una mappa 3D, una relativa legenda, delle news che scorrono in automatico, delle missioni con grado di difficoltà e la possibilità di aggiungere segnalazioni. Risultava una pagina da un design meno coerente col resto del totem rispetto le altre.

Mappa esploratore

Legenda

- Animale feroce
- Pericolo geologico
- Terreno scivoloso
- Pericolo frana
- Lava incandescente
- Vulcano attivo
- Attenzione rapide
- Sabbie mobili

[Aggiungi segnalazione](#)

Planner News

Nuova specie Nihil Fungo
Info avvistamento 23/11/2057 41°24'12.2"N 2°10'26.5"E

Nuova scoperta Ziggurat Fungo
Info avvistamento 23/11/2057 41°24'12.2"N 2°10'26.5"E

Missioni

Esplorazione Palude di Melmamora
Questa è una palude molto particolare, gli alberi infatti sono in grado di rilasciare un gas tossico altamente nocivo, tuttavia nasconde delle bellezze inedite.
Difficoltà: 6 6 6 6 6

Alla scoperta della Ziggurat infestata
Scopri il fascino misterioso della ziggurat, l'antico tempio a gradoni che custodisce i segreti di civiltà millenarie, pronto a svelarli solo ai più audaci esploratori!
Difficoltà: 6 6 6 6 6

Trova la tartanchina dal guscio d'oro
Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s.
Difficoltà: 6 6 6 6 6

12
34
Zona 1
Cloudy

Back Home Menu SOS Help

Mockup - versione 2

MOD. ESPLORATORE

Nella seconda versione, per rendere più ordinato e coerente lo stile della pagina abbiamo mantenuto una legenda, simile a quella della mappa ma dedicata agli esploratori, una sezione di news e missioni che riportano lo stile delle card degli itinerari, che teorizziamo come in movimento in automatico. Le news sono contornate dall'arancione, simbolo di avventura.



Legenda

- Animale feroce
- Zona geyser
- Terreno scivoloso
- Pericolo frana
- Presenza di ghiaccio
- Zona vulcanica
- Attenzione rapide
- Sabbie mobili

Aggiungi segnalazione

News

**Nihil**

Info avistamento
24/06/2059
41°24'12.2"N
2°10'26.5"E

**Ziggurat**

Info avistamento
12/04/2058
42°23'15.2"N
2°15'37.5"E

**Marhi**

Info avistamento
26/09/2050
41°24'12.2"N
2°10'26.5"E

**Fungina**

Info avistamento
4/09/2050
40°38'49"N
17°56'43"E

Missioni ed esplorazioni



Palude di Melmamora

Una palude molto particolare: gli alberi sono in grado di rilasciare un gas tossico altamente nocivo, tuttavia nasconde delle bellezze inedite.

Difficoltà: 🌟🌟🌟🌟🌟



Tartaruga guscio d'oro

Esplora terre misteriose la leggenda del guscio d'oro. Trovi pericoli e svela il suo nascondiglio.

Difficoltà 🌟🌟🌟🌟🌟

12
34
Zona 3



Mockup - versione finale

MOD. ESPLORATORE

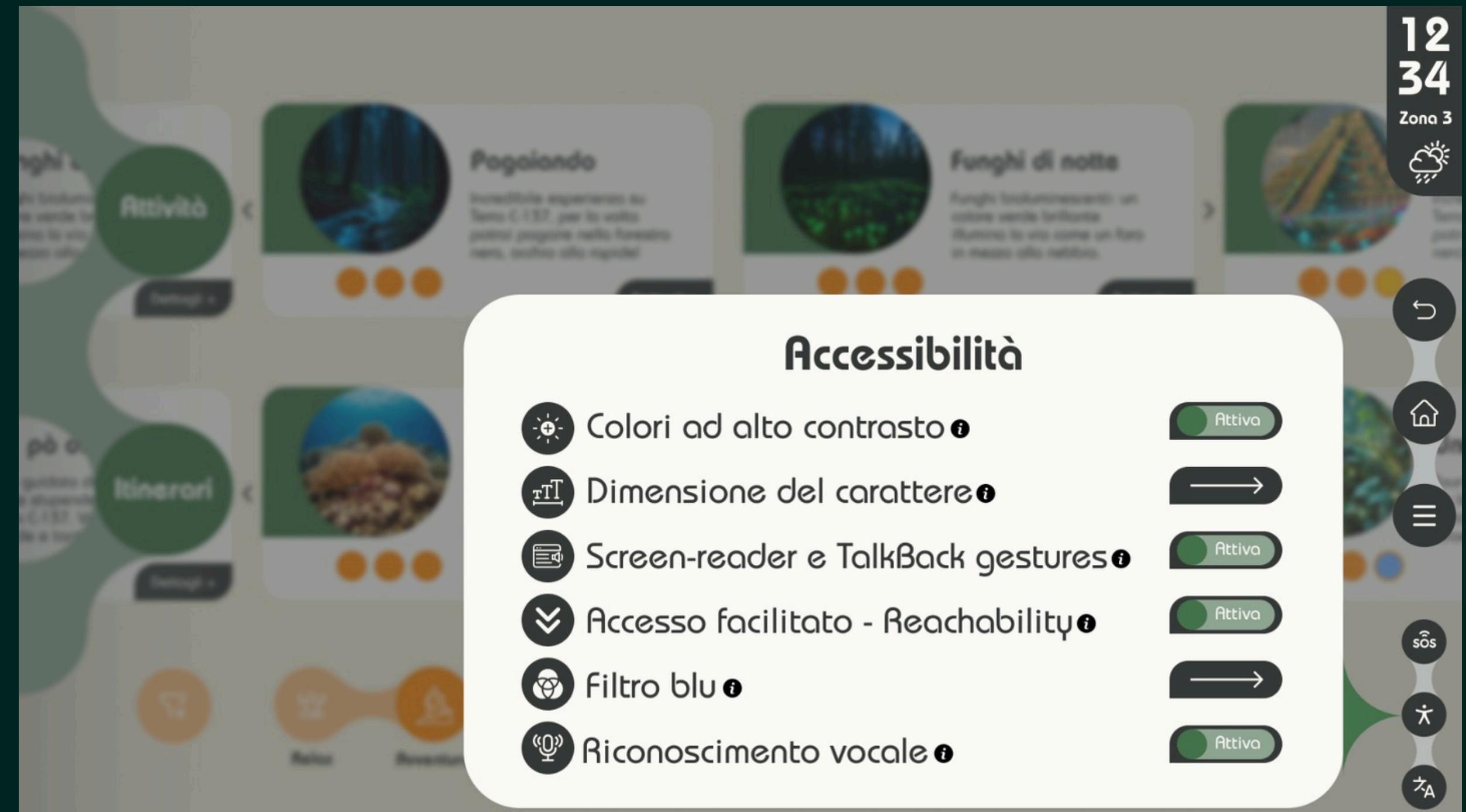
La versione finale riprende lo stile della seconda, presentando maggiore padding nel bottone e presenta la mappa definitiva, popolata dai puntatori della legenda. La mappa è in 2D, a differenza di come volevamo gestirla inizialmente. Abbiamo optato per mantenere gli slider che scorrono manualmente, per non confondere l'utente sull'affordance di questa pagina, simile a "Attività".

The mockup displays the final design of the Explorer mode interface, featuring a dark green header with the title 'Mockup - versione finale'. Below the header, there's a large map of a region with several orange location markers. To the right of the map is a legend titled 'Legenda' containing eight items with icons and descriptions: 'Animale feroce', 'Presenza di ghiaccio', 'Zona geyser', 'Zona vulcanica', 'Terreno scivoloso', 'Attenzione rapide', 'Pericolo frana', and 'Sabbie mobili'. A button labeled 'Aggiungi segnalazione' is located at the bottom of this section. To the right of the map is a 'News' section showing four cards with titles like 'Nihil', 'Ziggurat', 'Marhi', and 'Fungina', each with a thumbnail image, a date, and coordinates. Further right is a 'Missioni ed esplorazioni' section with cards for 'Palude di Melmamora' and 'Palude di Melmamora', each with a thumbnail, a brief description, and difficulty ratings. On the far right, there's a vertical sidebar with weather information (12°C, 34% humidity, Zona 3), a weather icon, and navigation icons for back, forward, home, and menu.

Mockup - versione 1

IN OGNI PAGINA Accessibilità

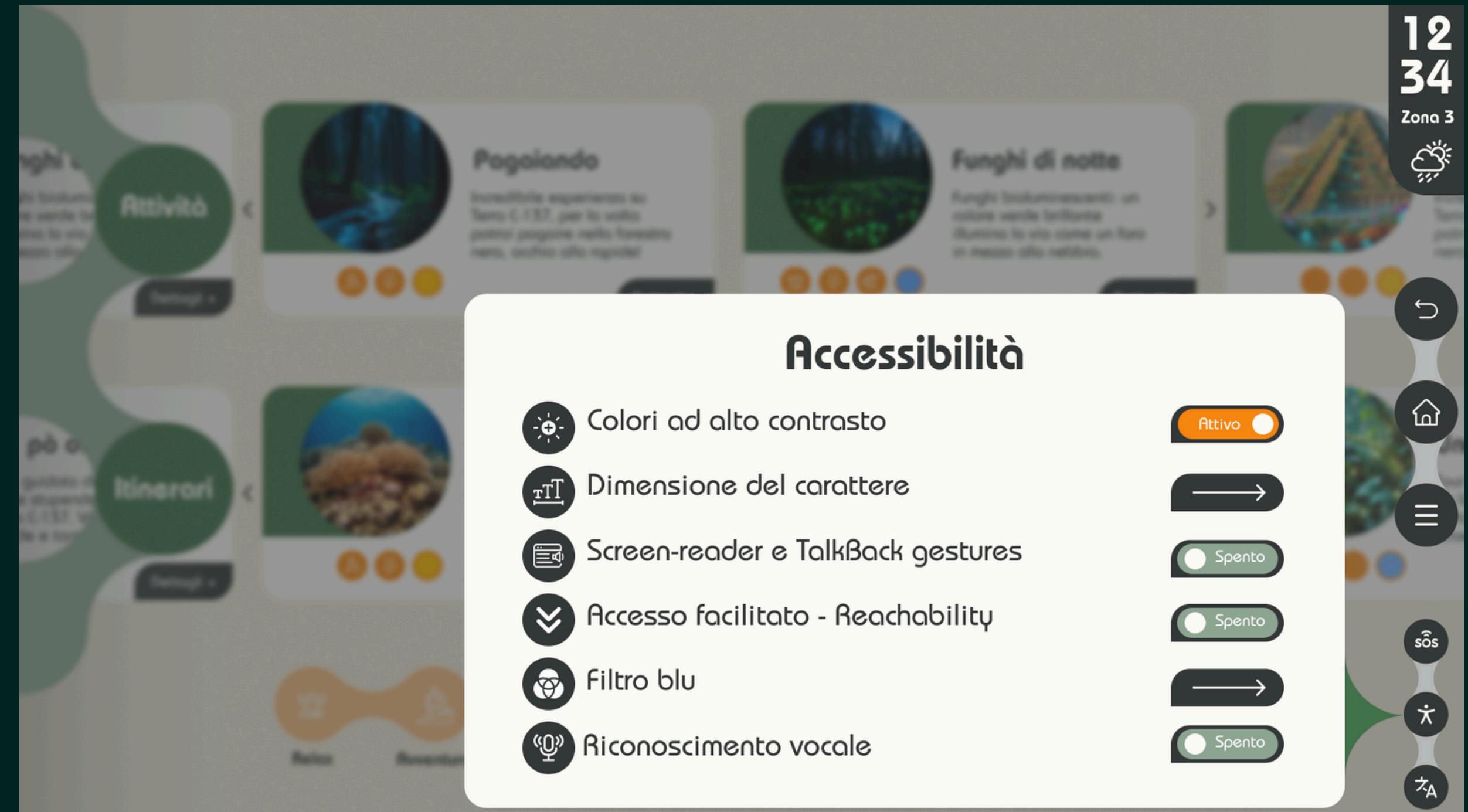
Nelle fasi finali del nostro lavoro, abbiamo dedicato del tempo a definire le funzionalità di accessibilità, posizionate in basso in modo che siano comode da selezionare, e che offrano una gamma ampia di agevolazioni e di supporto per l'utenza del totem.



Mockup - versione finale

IN OGNI PAGINA Accessibilità

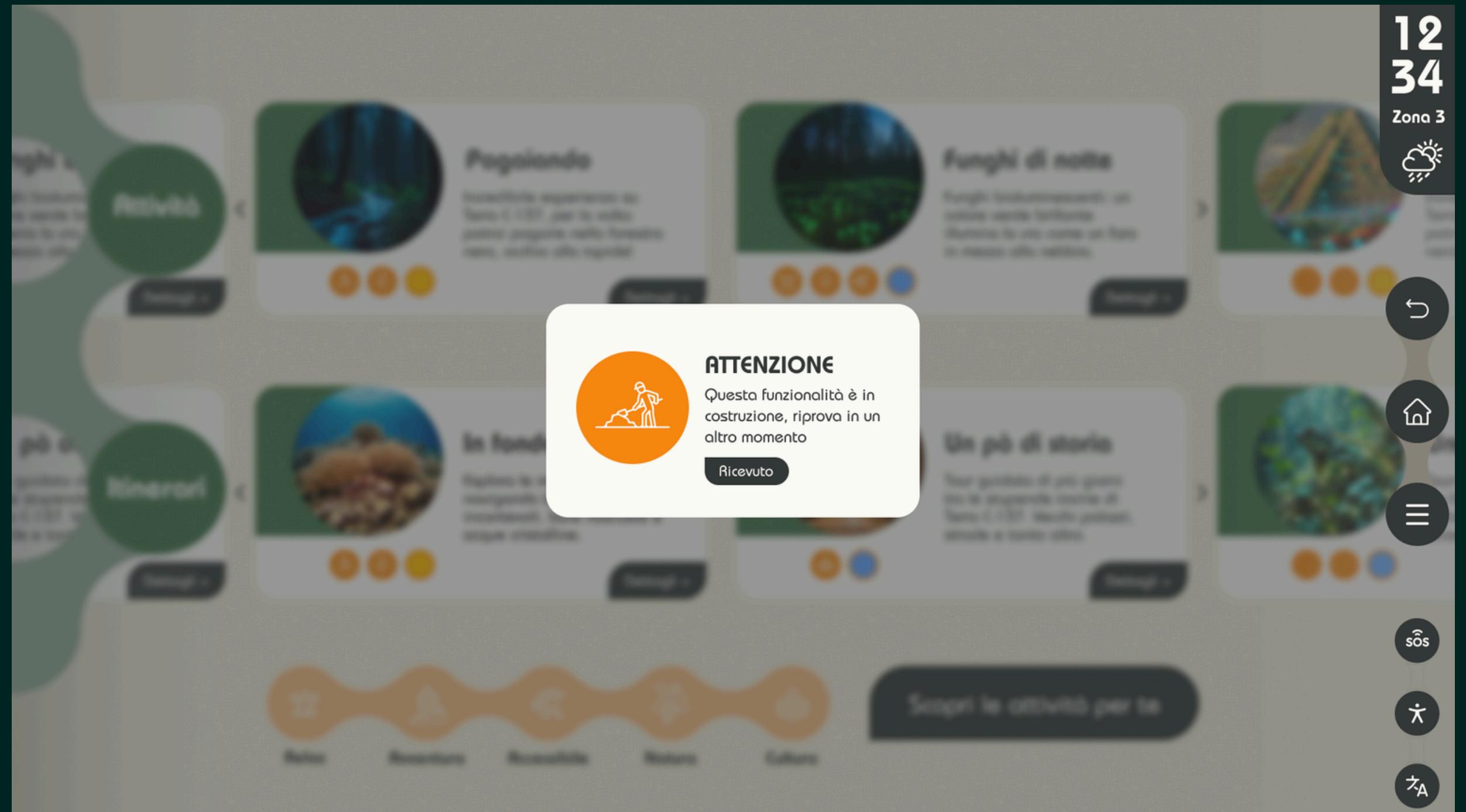
La versione finale presenta i pulsanti che, se accesi, sono arancioni. Abbiamo scelto questa caratteristica in base ai toggle di applicazioni note, ritenendo che fosse più chiaro se una modalità è attiva o meno.



Mockup - versione finale

IN OGNI PAGINA Work in progress

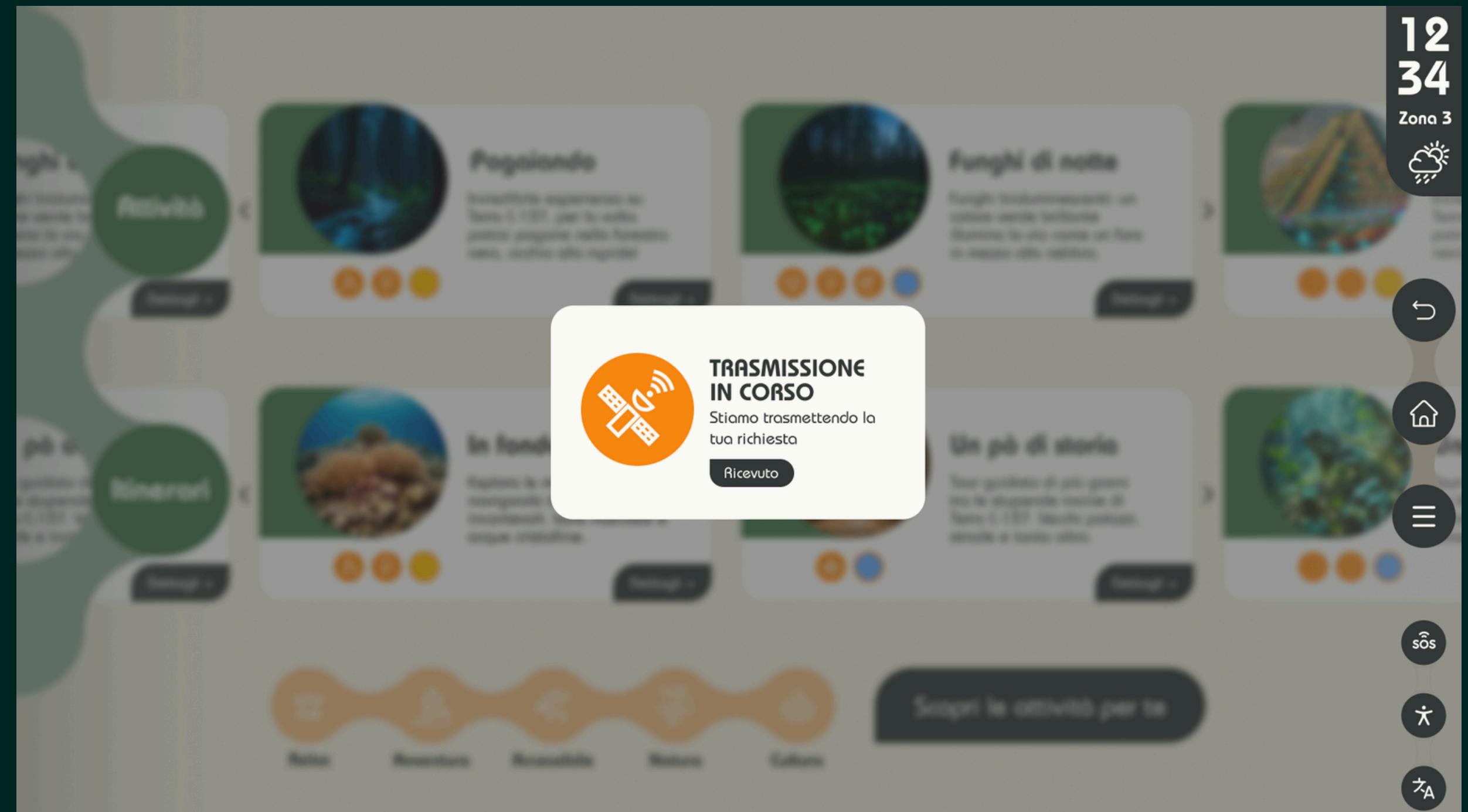
Abbiamo pensato, su suggerimenti dati durante le revisioni, che fosse utile costruire un pop-up che segnalasse quando una sezione cliccata non fosse agibile o non fosse prevista nel totem. Il pop-up presenta quindi il bottone, la forma e il design delle altre card del totem ma appare solo se si clicca in determinate sezioni che non sono state sviluppate.



Mockup - versione finale

IN OGNI PAGINA Messaggio SOS

Infine, è stato creato un pop-up, con stessa disposizione e forma del pop-up "schermate non agibili", per la chiamata SOS: essendo essenziale che il totem offra soccorso immediato tramite chiamata, abbiamo ideato questo pop-up, selezionabile dalla navbar e dal pulsante "SOS" presente nella pagina di stand-by.



Mockup - versione 1

IN OGNI PAGINA

Navbar

La navbar, cliccabile da ogni pagina, si compone di un rettangolo con orario e meteo, che se aperto mostra le previsioni per le prossime ore, e due sequenze di pulsanti: una che riporta il collegamento alle altre pagine, il tasto home e il tasto indietro e una che riporta i pulsanti presenti in home, SOS, accessibilità e funzionalità per cambiare lingua.



Mockup - versione finale

IN OGNI PAGINA

Navbar

La modifica apportata alla navbar è analoga a quella fatta in homepage a livello di icone: abbiamo cambiato l'icona dei trasporti in quanto quella precedente risultava non conforme allo stile delle altre, oltre che poco visibile essendo composta da 4 elementi piccoli invece che uno solo.



Codice



Suddivisione del lavoro

Le pagine sono state divise equamente anche in base alle capacità pregresse dei singoli componenti del gruppo. Tutti si sono impegnati nel cercare di mettere “le mani in pasta” e alla fine due persone si sono occupate di uniformare il tutto arrivando al risultato finale.

Siamo riusciti a coordinarci e ad accedere ognuno al codice dell’altro tramite **GitHub**.

Sicuramente gli elementi più difficili da portare a termine sono stati

- Mappa interattiva
- Slider
- Navbar
- Pagina dei trasporti
- Barra di ricerca

NOTA: il primo elemento dovrebbe essere la Home (ovvero index-home.html), ma abbiamo previsto una pagina standby, quindi il primo elemento è effettivamente quello (index.html). Cliccando la standby si accede alla Home.

Problematiche e risoluzioni

-Mappa interattiva-

Per realizzare la mappa interattiva inizialmente avevamo optato per UMap una API di OpenStreetView. Essendo che il risultato finale non ci convinceva, alla fine abbiamo scelto di utilizzare l'API fornita da **HERE Map Image**.

Abbiamo importato le librerie fornite via CDN e le abbiamo manipolate in modo da creare la mappa e aggiungere dei "DomMarker" che permettono di creare degli elementi html interagibili al di sopra della mappa stessa.

Cliccando un marker verrà visualizzato un feedback di selezione sullo stesso e in contemporanea comparirà, con una transition, la card correlata a quell'item al posto della card di benvenuto.

Purtroppo non siamo riusciti a regolare la sensibilità dello zoom che tuttavia funziona molto bene sulla maggior parte delle visualizzazioni. Inoltre, avremmo voluto personalizzare maggiormente l'aspetto grafico del feedback di selezione del marker, ma alla fine abbiamo scelto qualcosa di più semplice.

Problematiche e risoluzioni

-Slider-

Data l'impossibilità di personalizzare secondo le nostre necessità i carousel che fornisce Bootstrap, abbiamo importato una libreria chiamata "**Splide**" scaricando i file necessari per il funzionamento della stessa.

Gli slider sono stati personalizzati rispetto al componente fornito di default impostando "looping infinito" tra le card, numero di card per pagina, numero di avanzamento ad ogni interazione e il posizionamento delle frecce per interagire con lo slider.

La sfida più grande è stata sicuramente quella di gestire l'overflow dei carousel degli slider in modo che rispecchiassero i nostri mockup.

Problematiche e risoluzioni

-Navbar-

La Navbar è un elemento fondamentale all'interno delle nostre schermate, ma anche molto complesso da realizzare. Si compone di tre sezioni principali per un totale di 7 bottoni cliccabili a cui sono collegate azioni differenti, tra cui la comparsa di diversi pop-up e sezioni.

Essendo, solo la navbar, circa 300 righe di codice, abbiamo deciso di trattarla come "componente" (stile React) importandola nelle altre pagine tramite fetch e sostituendo con Javascript eventualmente qualche icona e link nel menù a comparsa.

Questa scelta ci ha permesso sicuramente di avere minor confusione in pagine già di loro complesse.

Problematiche e risoluzioni

-Pagina dei trasporti-

Essendo la pagina Companion si è cercato di far in modo che fosse completamente responsive (sia per tabelloni, sia per tablet che mobile). Già questo ha reso complessa la realizzazione di questa pagina, ma la parte più difficoltosa è stata la **gestione della ricerca delle stazioni** e il **cambio delle fermate**.

Ogni 20 secondi (o al click di un bottone arancione) il numero, la destinazione, i binari di partenza e arrivi e le immagini si aggiornano. L'orario è sempre lo stesso, ma varia crescendo andando verso il basso. Inoltre gli arrivi sono sempre 1 minuto prima rispetto le partenze.

Aprendo la sezione centrale sarà possibile ricercare un'itinerario. Nel momento in cui l'utente inserisce una o due stazioni non esistenti (oppure nulla) il bottone cerca verrà disabilitato e l'errore verrà segnalato all'utente. Mentre se le due stazioni esistono, al click del bottone cerca verrà caricata la pagina itinerario nella quale, per visualizzare tutte le possibili soluzioni, basterà cliccare nuovamente il bottone cerca.

Problematiche e risoluzioni

-Barra di ricerca-

Per quanto riguarda la ricerca sulla pagina mappa, sulla pagina info e sulla pagina trasporti abbiamo deciso di fornire all'utente due modalità di ricerca.

1. Scrivendo sulla **casella di input** l'utente visualizzerà sotto la stessa dei **suggerimenti** relativi alle card disponibili, cliccando i suggerimenti verrà reindirizzato alla pagina corrispondente (mappa e info);
2. Scrivendo sempre nella casella di input l'utente potrà in alternativa avviare la ricerca cliccando il **bottone “cerca”**. Nel caso di mappa e info, se l'elemento esiste verrà reindirizzato nella pagina corrispondente, altrimenti verrà visualizzato il messaggio “voce non presente” al di sotto della casella di input. Nel caso di trasporti, se gli elementi esistono sarà possibile accedere alla pagina itinerario, altrimenti verrà visualizzato il messaggio “voce non presente”.

NOTA: se si sceglie la seconda modalità è necessario scrivere per intero il nome dell'elemento ricercato. Ad esempio non basta scrivere “Grotte” per visualizzare le “Grotte di Aurorite”.

Elementi disponibili

In alcune pagine certe funzionalità non sono del tutto disponibili e funzionanti, in particolare:

- **Info dettagliate**: sono disponibili, per ogni riga, le prime 3 card (la terza si trova cliccando la freccia a dx) e la sezione della zona 3, tutte gli altri elementi risultano non disponibili;
- **Attività per te**: sono disponibili, per ogni riga, le prime 3 card (la terza si trova cliccando la freccia a sx);
- **Mezzi di trasporto**: è tutto disponibile eccetto la funzionalità “cerca stazione” e i bottoni arancioni di itinerario (funzionano, ma l’effetto è nullo);
- **Modalità esploratore**: il bottone “Aggiungi segnalazione” non è disponibile.

Nel momento in cui una funzionalità non è disponibile, cliccando il bottone o la sezione si aprirà il pop-up dei lavori in corso.



Per ultimo segnaliamo che la responsività della pagina companion è disponibile solo con device type impostato su “Mobile”.



FINE.