

# Raffinamento

---

Figma Mates

<https://github.com/alle0017/humanComputerInteraction>



# Il Nostro Team



Luca Papiro



Elisa Garsetti



Stefan Calugaru



Lorenzo Carafa



Daniele Crippa



Federico Cocchi



Andrea Giovanni Allegretti



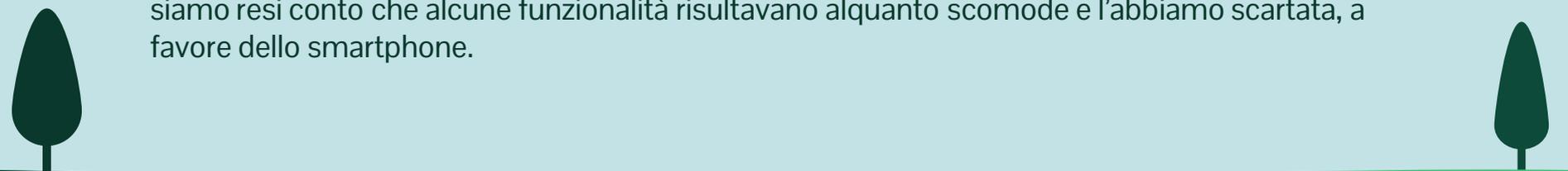
# **Problema : *sedentarietà***

Le nostre interviste e analisi ci hanno permesso di comprendere più a fondo il problema della sedentarietà, sempre più diffuso e causa di numerosi problemi fisici e mentali.



## **Soluzione: *Tale on Tour***

Compresa l'importanza di questo problema, ci siamo posti come obiettivo quello di offrire agli utenti un'alternativa di intrattenimento « all'esterno » e promuovere uno stile di vita più attivo. Per questo, la nostra soluzione prevede la realizzazione di un'applicazione per smartphone che collega la lettura con l'esperienza della realtà. Abbiamo sviluppato due prototipi low-fidelity su due dispositivi diversi: smartphone e smartwatch. Abbiamo ritenuto interessante la realizzazione di un'applicazione solo per smartwatch, ideale per far utilizzare meno possibile lo schermo, ma ci siamo resi conto che alcune funzionalità risultavano alquanto scomode e l'abbiamo scartata, a favore dello smartphone.





# Prototipo Medium-Fidelity:

<https://www.figma.com/design/JYPlw8MVvh0MG2tSbm0bVY/Prototipo-Cellulare?node-id=0-1&t=w85J1XKWoCoiGyIJ-1>

The background features a stylized landscape with rolling hills and mountains in various shades of green and teal. Silhouettes of evergreen trees are scattered across the hills. The sky is a light blue with two white, fluffy clouds at the top corners.

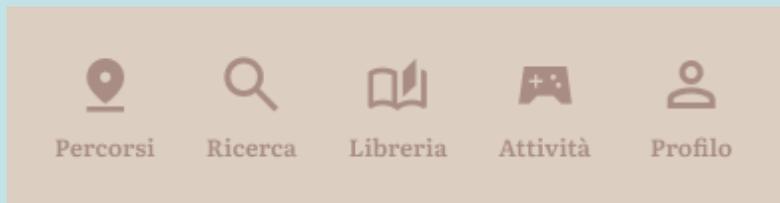
# Scelte di Design

# Funzionamento generale

L'applicazione è dotata di una **barra inferiore**, sempre visibile nelle principali schermate, che fornisce all'utente un riferimento immediato sulla sezione attualmente visualizzata. Le sezioni selezionabili sono: *Percorsi*, *Ricerca*, *Libreria*, *Attività* e *Profilo*.

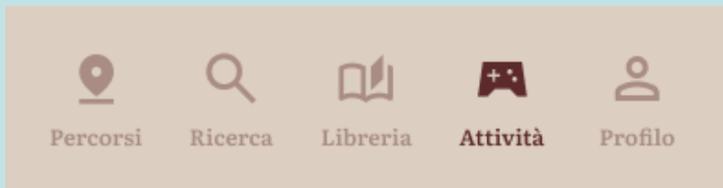
Per ciascuna sezione abbiamo adottato **icone** progettate seguendo i principi dell'affordance, accompagnate dal relativo nome testuale, per garantire una maggiore chiarezza e usabilità. Ogni icona è stata accuratamente scelta per rappresentare visivamente il contenuto della sezione a cui si riferisce, mentre l'aggiunta del testo ne rafforza la comprensione.

I dettagli di ciascuna sezione saranno approfonditi nelle slide successive.



# Funzionamento generale

La navigazione risulta ulteriormente intuitiva grazie a un feedback visivo: l'icona corrispondente alla sezione attiva **cambia colore**, segnalando chiaramente all'utente la posizione corrente all'interno dell'app.



Per l'intera applicazione, abbiamo scelto il font **Literata**, che si distingue per la sua semplicità ed eleganza. Questo carattere è particolarmente adatto a contesti in cui è richiesta una lettura prolungata, come nei capitoli delle storie o dei libri, garantendo un'esperienza visiva piacevole e coerente con gli obiettivi dell'app.



# Funzionamento generale

La progettazione dell'interfaccia è stata pensata tenendo in considerazione principi fondamentali di usabilità e accessibilità, come la **legge di Fitts**, che ci ha guidato nell'ottimizzazione dei punti focali dell'attenzione dell'utente.

Essendo un'applicazione per dispositivi mobili, è cruciale indirizzare lo sguardo dell'utente verso aree specifiche per agevolare azioni ripetitive e importanti. Per questo motivo, i pulsanti che consentono di avanzare nel flusso principale sono stati progettati con cura:

- **Dimensioni generose** per essere facilmente individuabili e cliccabili, anche su schermi di dimensioni ridotte.
- **Testo in semi-bold** all'interno dei pulsanti per sottolinearne la rilevanza rispetto ad altri elementi testuali.

A livello visivo e grafico, abbiamo deciso di richiamarci ad altre applicazioni già familiari al pubblico. Questo approccio ha un duplice vantaggio: da un lato, evita di confondere l'utente con schemi d'interazione innovativi ma potenzialmente complessi; dall'altro, rende l'esperienza più naturale e intuitiva fin dal primo utilizzo.

# Pagina Home

Questa è la schermata che l'utente visualizza appena apre l'app.

Nella parte superiore, è presente la **citazione del giorno**, seguita da due opzioni principali: *cercare un percorso predefinito* o *creare il proprio percorso personalizzato*. Selezionando una delle due mappe disponibili, si accede a funzionalità differenti:

- **Percorsi predefiniti:** offrono un numero limitato di itinerari, ognuno con storie attentamente progettate in armonia con i luoghi attraversati. Questa categoria include anche le esperienze interattive come i libri-game e le escape city
- **Checkpoint personalizzabili:** sono molti e liberamente selezionabili dall'utente per creare un percorso unico. A questo itinerario personalizzato può essere associata una delle storie già sbloccate dall'utente, rendendo l'esperienza ancora più flessibile e adattabile alle proprie preferenze.

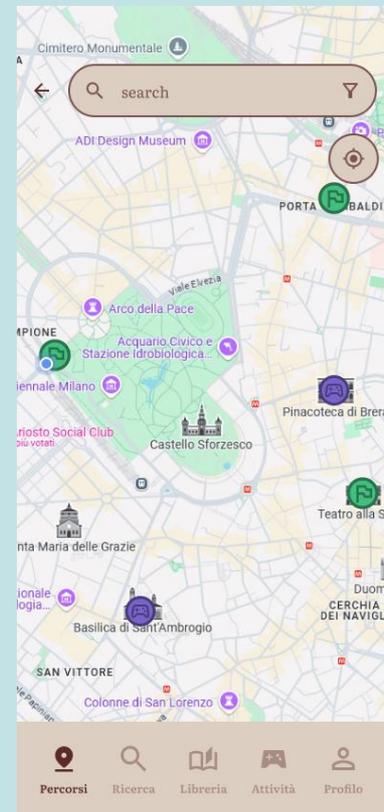
Abbiamo strutturato l'interfaccia in modo che, nonostante queste due opzioni siano chiaramente distinte, l'utente si senta rassicurato nel proseguire, avendo sempre la percezione di fare la scelta giusta e di seguire il flusso corretto.



# Scheda Percorsi

Se dalla home page si seleziona l'opzione « **Cerca un percorso predefinito** », si accede a una sezione caratterizzata da una mappa a schermo intero. Questa visualizzazione permette all'utente di esplorare comodamente i percorsi disponibili, rappresentati da una serie di **pin** con icone distintive: una **bandiera** per i percorsi accompagnati da una storia e un **joystick** per quelli che includono attività interattive, come i libri-game.

Nella parte superiore della schermata, è presente una **barra di ricerca** che consente di trovare un luogo specifico. La barra include anche un'opzione per applicare **filtri**, utili per visualizzare sulla mappa solo i percorsi che soddisfano determinati criteri, ad esempio ambientazione (natura o città), difficoltà (facile o difficile), o altre caratteristiche. Sotto di essa vi è un pulsante il cui scopo è quello di portare l'utente alla sua posizione attuale.



# Scheda Percorsi

Se l'utente seleziona un pin, si apre una schermata in cui può accedere a un **menu a tendina** scorribile dal basso. Questo menu fornisce informazioni dettagliate sul percorso, tra cui: **nome**, **lunghezza**, **durata**, **tag** associati e **difficoltà**.

Sotto il menu, è visibile una **descrizione del percorso** insieme alle **recensioni** lasciate dagli utenti, comprensive sia dei voti che dei commenti testuali.

Per tornare alla mappa, l'utente può chiudere l'anteprima del percorso premendo la **X** in alto a destra.

Per procedere con il percorso selezionato, può premere il pulsante **«Avanti»**.

Se l'utente decide di proseguire, si apre una schermata in cui può scegliere una delle storie disponibili, già associate al percorso. Cliccando su una copertina, viene mostrata una **scheda ridotta del libro**, che include le informazioni principali. A questo punto, è possibile iniziare l'esperienza premendo **«Avvia»**, accedendo così alla schermata del percorso avviato (trattata in seguito).



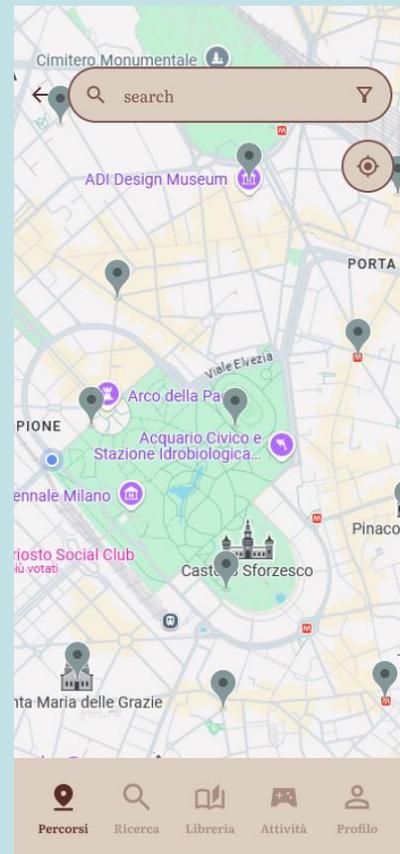
# Scheda Checkpoint

Se dalla home page si seleziona l'opzione « Crea il tuo percorso », si accede a una sezione con una mappa a schermo intero, popolata da una serie di pin che rappresentano i checkpoint disponibili. L'utente può selezionare questi checkpoint per creare un percorso personalizzato che risponda alle proprie esigenze e preferenze.

Toccando un checkpoint, l'utente visualizza un'anteprima con informazioni sul punto specifico e può aggiungerlo come tappa al proprio percorso. Dopo aver selezionato almeno due checkpoint, è possibile generare il percorso.

Ogni checkpoint, una volta cliccato, apre una piccola schermata di conferma per l'utente, con informazioni sul checkpoint e la possibilità di aggiungerlo.

Una volta generato, il sistema collega i checkpoint selezionati e mostra una schermata riepilogativa con le seguenti informazioni sul percorso: **lunghezza totale, durata stimata, tag associati, difficoltà.**



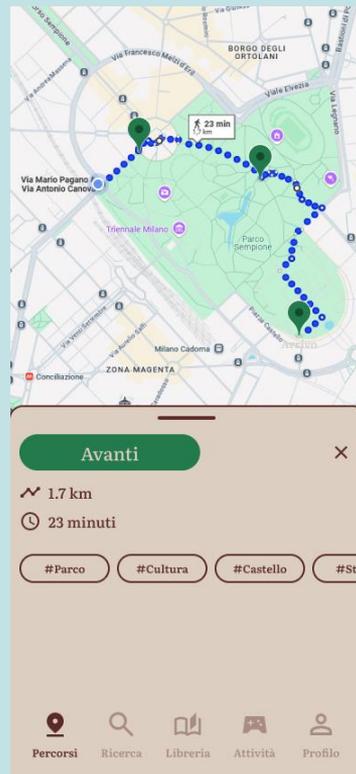
# Scheda Checkpoint

A questo punto, l'utente può:

- Tornare indietro per aggiungere o rimuovere checkpoint
- Premere « **Avanti** » per passare alla fase successiva, la selezione della storia.

Se decide di premere avanti, nella schermata di selezione, l'utente visualizza in alto le **storie e i libri** che sta già leggendo, seguiti da quelli sbloccati e salvati nella libreria personale. Una volta scelta la storia, si apre una **scheda ridotta** contenente la **Progressione del Libro**, ovvero la percentuale completata e i dati sull'esperienza di lettura, ovvero passi, chilometri percorsi e tempo impiegato leggendo/ascoltando il libro fino a quel momento (se si inizia un libro da nuovo, sarà tutto a 0).

Dopo aver confermato la scelta, l'utente può premere « **Avvia** » per accedere alla schermata del percorso avviato (trattata in seguito).



# Scheda Percorso Avviato

Quando l'utente avvia un percorso, sia predefinito che creato autonomamente attraverso i checkpoint, accede a una schermata progettata per guidarlo durante l'esperienza vera e propria.

La schermata è suddivisa in due sezioni principali: nella prima, una **mappa interattiva** mostra i checkpoint che deve raggiungere, insieme alle indicazioni stradali per arrivare al prossimo punto; nella seconda, è visibile il **testo del libro** scelto, che l'utente può leggere o ascoltare.

L'utente può facilmente **mettere in pausa** la narrazione utilizzando il pulsante dedicato nella parte inferiore dello schermo.

Il pulsante « Fine » presente serve solo allo scopo di far vedere nel prototipo le schermate di conclusione del percorso.



# Scheda Percorso Avviato

Se decide di **interrompere la passeggiata**, l'utente può farlo premendo il pulsante « **Stop** ». Abbiamo deciso di accompagnare quest'azione da un messaggio di avviso per evitare interruzioni accidentali.

Il messaggio spiega chiaramente le conseguenze dell'interruzione:

- Nel caso dei **percorsi predefiniti**, i progressi saranno completamente azzerati, costringendo l'utente a ricominciare il percorso dall'inizio.
- Per i **percorsi personalizzati con checkpoint**, i progressi saranno salvati fino all'ultimo checkpoint raggiunto, ma i traguardi successivi saranno persi.

A questo punto, l'utente ha due opzioni: può scegliere di **proseguire la passeggiata**, rimanendo sulla schermata attuale, oppure confermare l'interruzione, tornando alla home page dell'app. Questa doppia scelta assicura che l'utente mantenga il **pieno controllo dell'esperienza**, minimizzando i rischi di perdere dati involontariamente.

Sei sicuro di voler di uscire? Se non completi il percorso, i tuoi progressi verranno salvati solo fino all'ultimo checkpoint

Rimani

Conferma ed esci

Sei sicuro di voler di uscire? Se non completi il percorso, i tuoi progressi andranno persi

Rimani

Conferma ed esci

# Scheda Percorso Terminato

Al termine di un percorso, l'utente accede a una **schermata riepilogativa** che offre una panoramica dettagliata della passeggiata appena conclusa. In questa schermata vengono riportate informazioni come il numero di passi effettuati, i chilometri percorsi e il tempo impiegato, permettendo così di avere un chiaro **resoconto** dell'attività svolta.

Accanto a queste statistiche si trova un **pulsante interattivo** che evidenzia la quantità di valuta e di esperienza guadagnate durante il percorso. Premendo questo pulsante, si apre un **pop-up informativo** che comunica il totale aggiornato delle monete e dell'esperienza accumulata, fornendo all'utente un feedback immediato sui suoi progressi.

tot 34 🪙  
tot 25/50 XP (Lv. 17)

Chiudi



# Scheda Percorso Terminato

- Nei Percorsi personalizzati è presente il pulsante « Termina e chiudi », che consente di concludere definitivamente l'attività e tornare alla schermata principale.
- Nei Percorsi predefiniti l'utente trova il pulsante « Recensione », che lo porta a una schermata dedicata alla valutazione dell'esperienza. In questa sezione, l'utente può indicare il proprio livello di gradimento complessivo, assegnare un punteggio alla difficoltà del percorso e lasciare un commento scritto. Una volta completata, la recensione può essere pubblicata e resa visibile agli altri utenti.

In basso a sinistra c'è il pulsante « Stop » che ti permette di uscire dalla schermata della recensione, perdendo però tutti i progressi. Proprio per questo motivo abbiamo aggiunto un messaggio di attenzione.

Sei sicuro di voler di uscire? Se non completi la recensione, i tuoi progressi non verranno salvati

Rimani

Conferma ed esci

← Recensione percorso

Quanto ti è piaciuto?

★ ☆ ☆ ☆ ☆

Quanto lo valuti difficile?

😊 😐 😞

Lascia un commento

Clicca qui per scrivere...

Stop Pubblica ed esci

Percorsi Ricerca Libreria Attività Profilo

# Pagina Ricerca

In questa sezione, l'utente può esplorare e cercare storie, libri e autori da utilizzare per le sue prossime passeggiate: l'interfaccia presenta un elenco organizzato di storie/libri e autori, suddivisi per genere, così che l'utente possa facilmente individuare i contenuti più interessanti. Grazie ai **chip interattivi** posizionati nella parte superiore, è possibile filtrare i contenuti da visualizzare. Inoltre, la **barra di ricerca** consente di trovare un titolo specifico, mentre i **filtri** situati accanto a essa aiutano a perfezionare la ricerca, mostrando risultati più pertinenti.

Per quanto riguarda la disponibilità dei contenuti: alcune storie sono immediatamente accessibili, mentre altre rimangono bloccate. L'utente può sbloccare queste storie e libri accumulando una valuta virtuale, guadagnata camminando. Questa può poi essere utilizzata per acquistare l'accesso a nuovi contenuti, incentivando ulteriormente l'attività fisica e l'esplorazione dell'app.

Ogni **copertina di libro** è interattiva e cliccandoci sopra si accede alla relativa scheda informativa. Lo stesso vale per i **nomi degli autori**, che fungono da collegamenti alle loro pagine dedicate. (trattate in seguito)



# Pagina Libreria

Come suggerisce il titolo «**La tua libreria**», questa sezione è dedicata alla visualizzazione delle storie salvate e degli autori seguiti. L'utente può facilmente navigare tra i contenuti grazie alle **chips** posizionate nella parte superiore della schermata, che permettono di filtrare il contenuto tra **Storie** e **Autori**, a seconda di ciò che sta cercando.

Nella sezione **Recenti** vengono visualizzate le ultime storie che l'utente ha letto/ascoltato durante le sue passeggiate. Invece, nella sezione **Tutto** si trovano tutte le storie sbloccate.

Il titolo di questa sezione è pensato per chiarire immediatamente all'utente la funzionalità della pagina, soprattutto perché quando l'utente avvia l'app per la prima volta, questa sezione sarà vuota. Inoltre, il titolo serve a separare graficamente questa pagina dalle altre sezioni, come quella di ricerca.

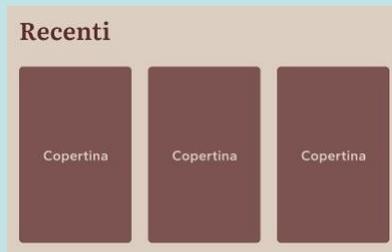
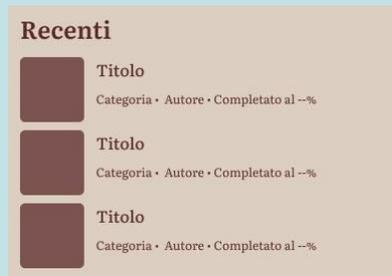


# Pagina Libreria

In alto a destra si trovano:

- la **lente di ingrandimento**, che consente di cercare all'interno della libreria storie e autori già sbloccati o salvati (diversa dalla ricerca generica che avviene nella sezione **Ricerca**)
- le **due modalità di visualizzazione** per le copertine dei libri, infatti l'utente può scegliere di visualizzare le copertine in **griglia** o in **lista**, cliccando sull'icona corrispondente, rendendo l'esperienza di navigazione più flessibile e personalizzata.

Ogni **copertina di libro** è un pulsante: cliccandoci sopra, l'utente viene indirizzato alla relativa scheda del libro. Lo stesso vale per ogni **autore**, che, cliccando sul suo nome o immagine, porterà alla scheda dedicata con tutte le informazioni precedentemente descritte.



# Scheda Storia/Libro

Quando si apre una copertina, l'utente accede a una schermata dettagliata che include il **titolo**, l'**autore**, la **categoria** e il **genere** a cui appartiene, il **numero di pagine**.

L'utente ha a disposizione due pulsanti:

- « **Lingua** », per selezionare una tra le lingue disponibili per la storia/libro.
- Un numero seguito dall'icona a **forma di stella** per rappresentare le recensioni, infatti funge da collegamento rapido a quella sezione, visibile nella parte inferiore della scheda.

Nella parte inferiore della scheda, è presente la sezione « **Vicino a te** », che include una mappa interattiva. Qui l'utente può visualizzare un percorso generato automaticamente dall'algoritmo, basato sui checkpoint più vicini alla sua posizione. Questa sezione integra anche un pulsante « **Avvia** », che permette di iniziare immediatamente il percorso consigliato, utilizzando la storia/libro visualizzato nella scheda.



# Scheda Storia/Libro

La scheda offre anche una **breve descrizione della trama**. Se l'utente clicca sulla descrizione, il testo si espande per mostrarne la versione completa e una freccia appare, consentendo di richiudere nuovamente il contenuto con facilità.

L'utente può scegliere di salvare la storia/libro nei preferiti selezionando il cuore, che si riempie e colora quando viene premuto. Accanto all'opzione preferiti ci sono due possibilità: se il libro è bloccato vi è un pulsante che permette l'acquisto e quindi la possibilità di sbloccarlo camminando; invece se è sbloccato ci sarà il pulsante « **Acquista** » nella sezione Ricerca, per prendere il libro, oppure « **Leggi** » nel caso della sezione libreria, che permette all'utente di leggere fino al punto che ha sbloccato con le ultime passeggiate. In questa schermata abbiamo aggiunto la visualizzazione chiaro/scuro per facilitare la lettura.

Scendendo ancora nella scheda, vi è una sezione dedicata alle **Statistiche**, dove l'utente può accedere a informazioni dettagliate relative alla propria esperienza di lettura o ascolto inerenti a quel libro e ai trofei sbloccabili e/o sbloccati con quella determinata storia/libro.



## Statistiche



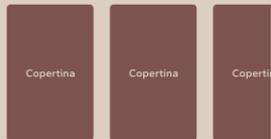
f passi: 10k  
↗ chilometri: 10km  
⌚ tempo: 5h

## I tuoi amici



Nickname Nickname Nickname

## Correlati



## Recensioni



Nickname Nickname Nickname Nickname  
★★★★★ ★★★★★ ★★★★★ ★★★★★

Nickname  
★★★★★

### Titolo Recensione

Lorem ipsum odor amet, consectetur adipiscing elit. Bibendum ac proin platea maecenas ultrices libero. Hendrerit quisque dis finibus, senectus molestie urna. Feugiat mauris dis aliquam maecenas luctus donec imperdiet. Mi rhoncus integer ridiculus vel nibh cras bibendum. Lobortis conubia fermentum tempor commodo purus ac magna finibus. Justo eleifend parturient nullam cubilia nostra amet nulla.

Nickname  
★★★★★

### Titolo Recensione

Lorem ipsum odor amet, consectetur adipiscing elit. Bibendum ac proin platea maecenas ultrices libero. Hendrerit quisque dis finibus, senectus molestie urna. Feugiat mauris dis aliquam maecenas luctus donec imperdiet. Mi rhoncus integer ridiculus vel nibh cras bibendum. Lobortis conubia fermentum tempor commodo purus ac magna finibus. Justo eleifend parturient nullam cubilia nostra amet nulla.

Nickname  
★★★★★

### Titolo Recensione

Lorem ipsum odor amet, consectetur adipiscing elit. Bibendum

# Scheda Storia/Libro

Continuando a scendere, l'utente può visualizzare i **progressi dei propri amici** che stanno leggendo o hanno già letto la stessa storia. Questa sezione indica chiaramente chi sta ancora avanzando nel libro e chi lo ha completato, creando un senso di condivisione, ma anche di confronto e sfida.

Questa sezione è seguita dalla sezione **Correlati**, che offre suggerimenti su storie e libri simili a quello visualizzato. I consigli si basano su criteri come la categoria, il genere o l'autore, aiutando l'utente a scoprire nuovi contenuti di suo interesse.

L'ultima sezione presente nella scheda del libro è dedicata alle recensioni, organizzata in due parti:

- una panoramica delle **valutazioni numeriche**, in cui vengono mostrati il nome e l'immagine del profilo degli utenti insieme al punteggio assegnato (da 1 a 5 stelle).
- una raccolta di **recensioni testuali**, che include sia il punteggio numerico che i commenti dettagliati degli utenti.

# Scheda Autore

Quando l'utente accede alla **scheda dell'autore**, si trova di fronte a una schermata che gli permette di esplorare vari aspetti legati all'autore. Può decidere di **seguire** l'autore, premendo il pulsante « **Segui** » posto sotto al suo nome. Una volta fatto, il pulsante si trasforma in « **Segui già** », segnando che l'autore è stato aggiunto alla libreria personale dell'utente, per offrire un chiaro feedback. .

Inoltre, l'utente ha la possibilità di scoprire le **migliori storie** dell'autore, presentate in un elenco scorrevole che si può navigare facilmente. Ogni copertina di un libro è cliccabile e porta alla scheda del libro stesso, offrendo un accesso immediato a maggiori dettagli.

Scorrendo verso il basso, l'utente trova **ulteriori informazioni** sull'autore, che includono non solo dettagli biografici ma anche curiosità e altri contenuti che arricchiscono l'esperienza di lettura. Sono presenti anche la sezione Correlati, in cui ci sono autori simili a quello scelto e la sezione Tutte le opere che contiene tutte le storie/libri attribuite a quello scrittore.

The screenshot shows a user interface for an author's profile. At the top left is a back arrow. Next to it is a circular profile picture of F. Dostoevskij, with his name and the word 'autore' below it. A dark button with the text 'Segui già' is positioned to the right of the profile picture. Below this is a section titled 'Correlati' with four circular icons, each labeled 'Nickname'. To the left of the main content is a vertical scrollable list titled 'Le Migliori Storie' showing book covers, including one for 'FEDOR DOSTOEVSKIJ Delitto e castigo'. Below the scrollable list is a section titled 'Informazioni autore' featuring a larger portrait of the author and a block of placeholder text starting with 'Lorem ipsum'. To the right of the 'Informazioni autore' section is a list titled 'Tutte le opere' with four entries, each consisting of a dark square icon followed by the text 'Titolo' and 'Categoria • Genere'.

# Pagina Attività - Amici

La sezione **Attività** è suddivisa in due sottosezioni principali: **Amici** e **Missioni**, e le chips posizionate in alto consentono all'utente di passare facilmente da una all'altra.

Nella sottosezione **amici**, l'utente ha diverse opzioni per interagire con i propri contatti:

- **Creare una squadra:** Cliccando su questa funzione, l'utente può scorrere la lista dei propri amici o utilizzare la lente di ricerca per trovare altre persone da invitare a far parte della propria squadra.

- **Invitare un amico:** Premendo su questa opzione, si apre un banner in basso che consente di condividere l'invito tramite QR code o inviare un link diretto all'amico.



# Pagina Attività - Amici



- Visionare la lista degli amici: Scorrendo verso il basso, l'utente vedrà tutti gli amici che ha aggiunto, accompagnati dalla loro **streak** di giorni in cui hanno raggiunto il numero di passi richiesti. Accanto all'immagine del profilo di ogni amico, un piccolo pallino verde indica se l'amico è **online** o **offline**. Cliccando sull'immagine del profilo, l'utente può accedere alla scheda dell'amico, dove potrà vedere i libri che ha segnato come preferiti e i trofei guadagnati. In questa schermata è anche possibile **rimuovere un amico** dalla propria lista. Anche in questo caso apparirà un avviso all'utente al fine di confermare la sua volontà ed evitare errori involontari.

Questa sezione è pensata per rendere le interazioni sociali più semplici e coinvolgenti, incentivando la creazione di gruppi e il confronto tra amici.

Rimuovi Amico

# Pagina Attività - Missioni

La sezione **Attività** è suddivisa in due sottosezioni principali: **Amici** e **Missioni**, e le **chips** in alto permettono all'utente di navigare facilmente tra le due.

Nella sottosezione **Missioni**, l'utente può accedere a diverse funzionalità:

- **Visualizzare i passi effettuati:** Un indicatore mostra quanti passi sono stati compiuti fino a quel momento. Una barra gialla indica la parte di passi che possono essere riscattati come valuta di gioco. Quando la barra raggiunge l'icona della ricompensa, l'utente può premere il tasto sotto di essa per riscattare la valuta. e settimanali.



# Pagina Attività - Missioni

- **Accedere alle missioni giornaliere e settimanali:** In questa sezione, l'utente può vedere le missioni disponibili e scegliere tra quelle giornaliere e settimanali. Per iniziare una missione, l'utente può premere il pulsante « **Avvia** », che lo porterà alla schermata corrispondente. Una volta completata, l'utente può premere il pulsante « **Riscuoti** » per ottenere la ricompensa in valuta di gioco. Dopo aver riscattato il premio, la missione verrà automaticamente segnata come « **Completata** ».

Questa sottosezione è pensata per incentivare l'attività fisica e il coinvolgimento dell'utente, offrendo ricompense legate ai suoi progressi e incoraggiando a completare missioni quotidiane e settimanali.

## Missioni Giornaliere

 x5	Concludi 2 percorsi	1/2	<input type="button" value="riscuoti"/>
 x2	Valuta un percorso	1/1	<input type="button" value="riscuoti"/>
	Raggiungi 10 checkpoint	10/10	<input type="button" value="completato"/>

## Missioni Settimanali

 x20	Raggiungi 20 checkpoint con amici	15/20	<input type="button" value="riscuoti"/>
 x15	Completa un nuovo percorso	1/1	<input type="button" value="riscuoti"/>
 x20	Completa percorsi con amici	1/3	<input type="button" value="riscuoti"/>

# Pagina Profilo



La sezione **Profilo** va oltre il semplice riepilogo delle informazioni dell'account e delle impostazioni. Al suo interno, l'utente trova anche:

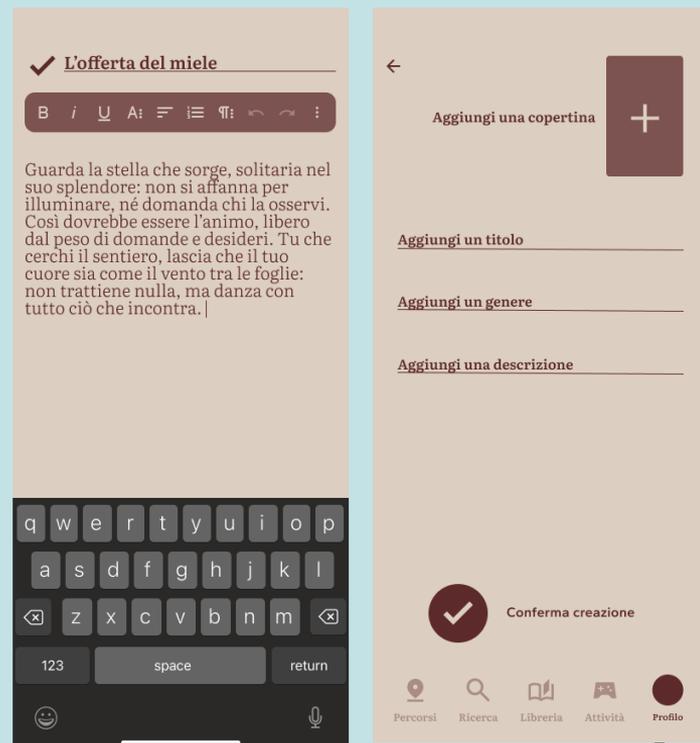
- **Una raccolta di trofei/achievements:** Una panoramica dei trofei sbloccati dall'utente, che celebrano i suoi traguardi e progressi all'interno dell'app.
- **Un riepilogo dell'esperienza e dei passi effettuati:** L'utente può visualizzare il numero di passi compiuti e la valuta interna all'app (steps), che ha accumulato nel tempo.
- **La possibilità di diventare autore:** Dopo aver accumulato un certo livello di esperienza e interazione con l'app, l'utente può diventare un autore. Quando raggiunge un livello avanzato, l'opzione « **Diventa autore** » gli permette di passare a un profilo autore, dove potrà visualizzare le storie che ha creato e avere la possibilità di crearne di nuove (trattata in seguito).

# Sezione Crea Storia

Una volta che l'utente raggiunge il livello richiesto per diventare autore, ha la possibilità di creare e pubblicare le proprie storie, rendendole accessibili a tutti gli altri utenti. Dalla sezione del suo profilo, premendo il pulsante « **Crea nuova storia** », l'autore accede a una serie di schermate dedicate dove può:

- **Aggiungere la copertina:** L'utente può caricare un'immagine personalizzata per la copertina della storia.
- **Inserire le informazioni della storia:** Qui l'autore può aggiungere dettagli come il titolo, la descrizione, il genere e altre informazioni rilevanti.
- **Scrivere i capitoli:** L'autore ha a disposizione uno spazio per redigere i capitoli della sua storia, aggiungendo testo e contenuti.

Una volta completato il processo di creazione, l'autore può procedere con la pubblicazione, rendendo la storia visibile a tutti gli utenti dell'app.



# Pagina Profilo - Altro



La sezione **Altro** include:

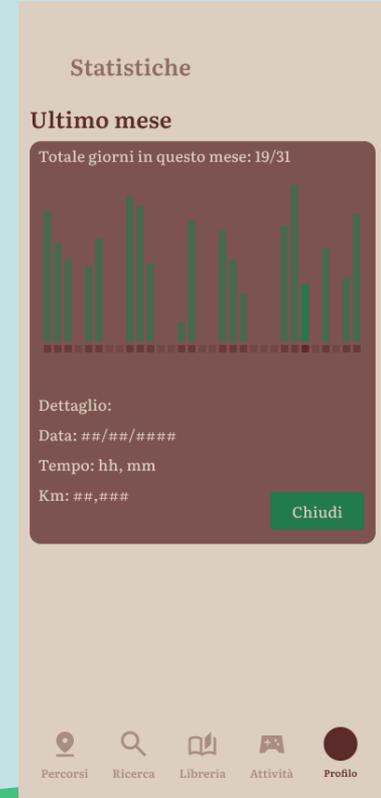
- **Impostazioni:** Qui l'utente può aggiornare i suoi dati personali, gestire le preferenze (come il tema dell'app, la voce del narratore), configurare le notifiche, accedere alla gestione dell'account (come il login o la cancellazione del profilo).
- **Le recensioni lasciate dall'utente:** Un riepilogo delle recensioni che l'utente ha scritto per le storie e i libri che ha letto, permettendogli di consultare i feedback che ha lasciato.



# Pagina Profilo - Altro

- **Statistiche:** In questa sezione, vengono raccolte informazioni dettagliate sull'attività dell'utente, come il numero di passi, i chilometri percorsi, i libri letti e altri traguardi. Le statistiche sono organizzate in periodi di tempo variabili (giornaliero, settimanale, mensile), offrendo una panoramica completa dei progressi dell'utente.

Questa sezione è pensata per offrire una gestione completa dell'esperienza dell'utente, che va dalla personalizzazione del profilo alla visualizzazione dei traguardi raggiunti e delle attività svolte.

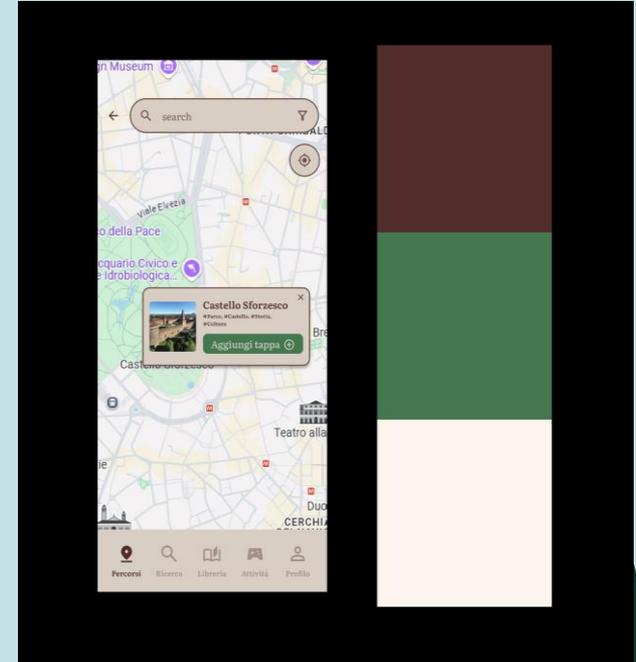


# Colori scelti

La scelta dei colori nella nostra applicazione si ispira al mondo dei libri, cercando di evocare la sensazione di sfogliare pagine e immergersi nelle storie. Ecco come i colori sono stati pensati e integrati:

- **Testo ed elementi principali:** il marrone scuro richiama il colore delle copertine classiche dei libri, conferendo eleganza e garantendo un'ottima leggibilità.
- **Sfondo:** un tono crema, che ricorda le pagine di un libro, è stato selezionato per creare un'atmosfera accogliente e familiare, migliorando il comfort visivo durante la navigazione.

Tutti i colori sono stati attentamente selezionati per rimanere coerenti con la palette generale dell'app, che tende a richiamare il tema narrativo e il racconto di storie.



# Colori scelti

Abbiamo utilizzato come **colori accent** il:

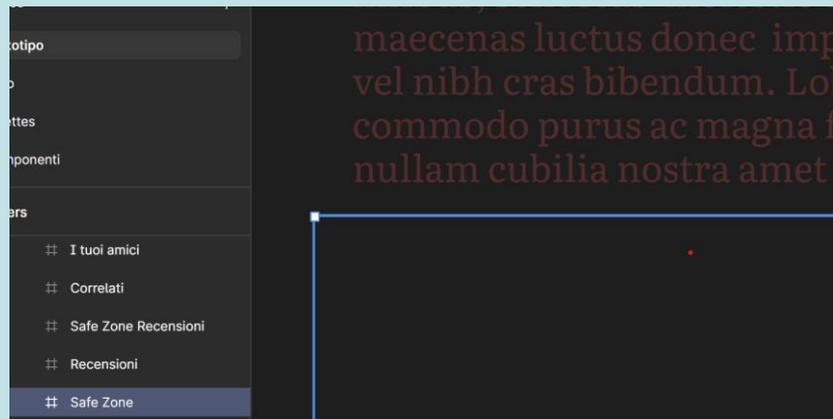
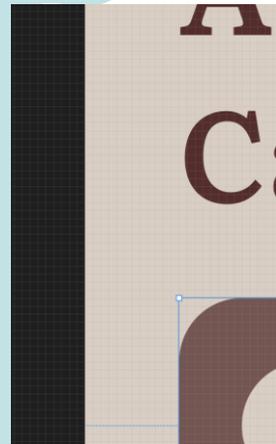
- **Rosso:** utilizzato per evidenziare azioni irreversibili o che comportano un ritorno a uno stato precedente, ad esempio l'eliminazione di un elemento o la chiusura definitiva di un processo.
- **Giallo:** riservato a segnalare azioni che non sono pericolose come quelle in rosso, ma che richiedono comunque un certo livello di attenzione, come l'annullamento di un'operazione che comporta un piccolo sforzo.
- **Verde:** utilizzato per indicare azioni positive che fanno avanzare il flusso, come la conferma di scelte o la selezione di elementi. Questo colore trasmette progressione e sicurezza.

L'utilizzo del verde scuro come colore accent è stato deciso non solo per la sua estetica, ma anche per il senso di serenità e leggibilità che offre. Le nostre scelte non sono solo decorative, ma pensate per **comunicare in modo intuitivo** le azioni e il loro peso, garantendo un'interfaccia sia bella da vedere che facile da usare.

Colore Libro	
	5C2A2B
	237A4C
	DCCEC1
	DA3D3F
	5C2A2B
	5C2A2B
	3D4242
	F3DD60

# Altri accorgimenti grafici degni di nota

Nel design dell'applicazione, abbiamo previsto un **padding laterale di 12 pixel** per garantire una disposizione armoniosa degli elementi sullo schermo e una buona leggibilità. Inoltre, abbiamo definito delle **safe zone fisse** nella parte superiore e inferiore, per evitare che contenuti o testi si sovrappongano a elementi hardware come la fotocamera o vengano oscurati dalla barra di navigazione inferiore (bottom bar).



# Altri accorgimenti grafici degni di nota

Per quanto riguarda il visual design dei **pulsanti** e delle **chips** nell'app, abbiamo seguito criteri specifici per garantire coerenza estetica e funzionalità intuitiva:

- Il **grassetto** è stato riservato esclusivamente agli **heading di livello 1**, impostati con una dimensione pari a **28px**, per dare massima enfasi e guidare l'attenzione dell'utente.
- Per i testi all'interno di pulsanti e chips abbiamo scelto uno stile **medium** con una dimensione di **20px**, assicurando una leggibilità ottimale senza sovraccaricare visivamente l'interfaccia.
  - I **pulsanti** presentano un corner radius di 16px, che conferisce un aspetto morbido e moderno. Sono progettati in due dimensioni: più grandi per le azioni principali, che hanno priorità nel flusso dei task, e più piccoli per azioni secondarie.
  - Le **chips**, utilizzate per la selezione rapida di opzioni o categorie, hanno un corner radius di 8px, per differenziarle visivamente dai pulsanti e mantenere proporzioni più compatte. Il testo all'interno, anch'esso in stile medium offrendo un equilibrio tra estetica e funzionalità.

The background features a stylized landscape with rolling hills and mountains in various shades of green and teal. Silhouettes of evergreen trees are scattered across the hills. The sky is a light blue with two white, fluffy clouds, one on the left and one on the right.

**GRAZIE DAI  
FIGMA MATES**