

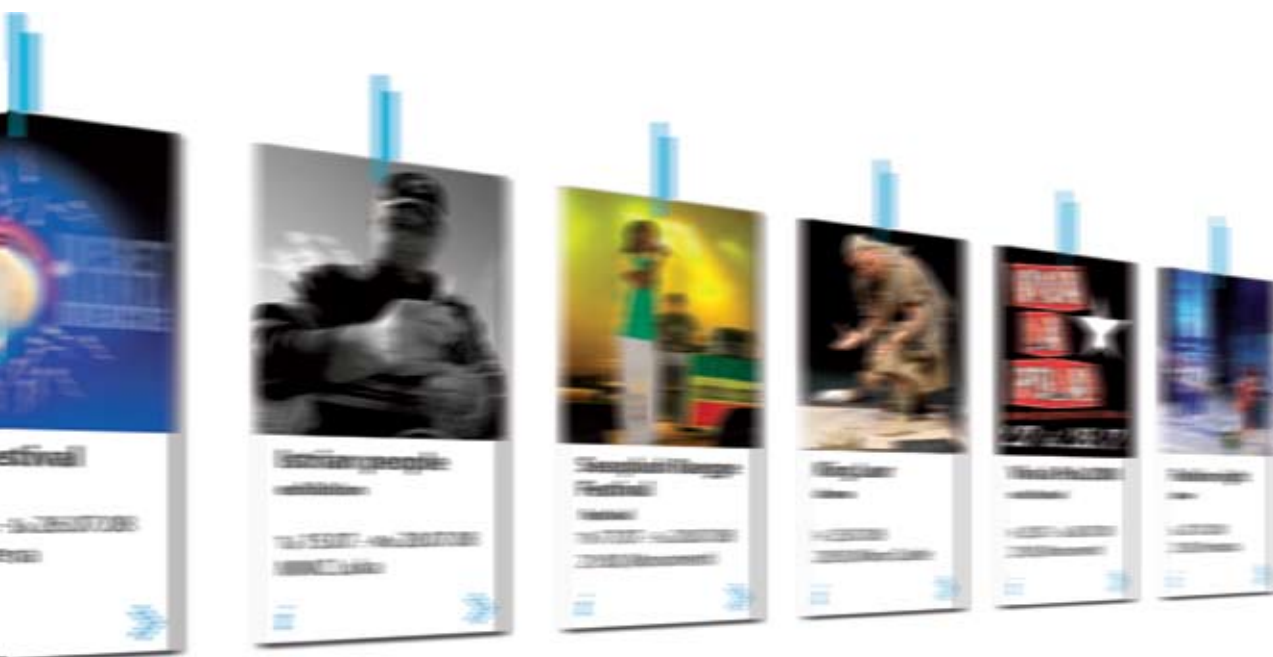
SimpliCity

un servizio interattivo
di informazioni

tesi di laurea di

Pamela Moscarda

260578



Sessione: **23-04-2008**

Relatore: **Philip Tabor**

Correlatore: **Thomas Bisiani**

FDA



Università Iuav di Venezia

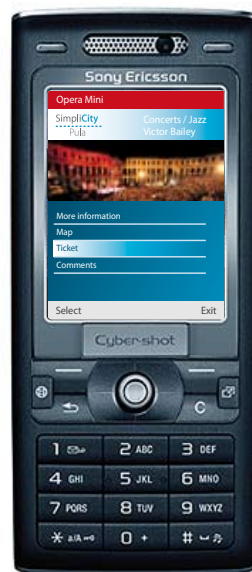
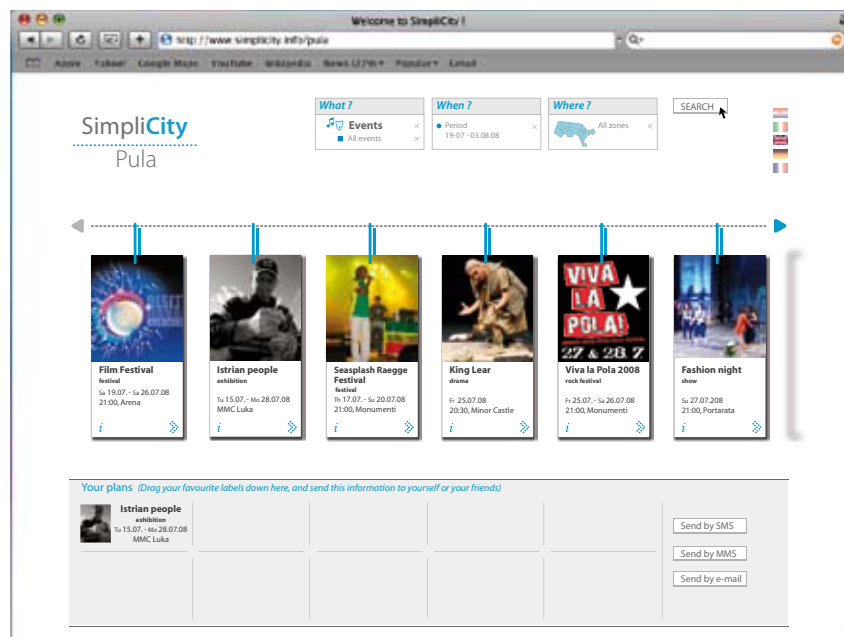
FACOLTÀ DI DESIGN E ARTI

Dorsoduro / 2206 Convento delle Terese
30123 Venezia
t. +39 041 257 1323 f. +39 041 257 1326
design.arti@iuav.it
www.iuav.it/fda

Tesi di laurea / ClasVEM

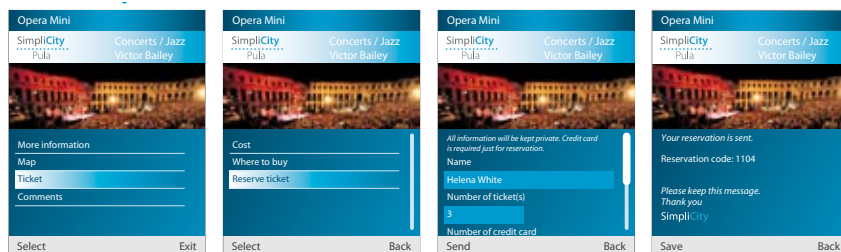
Corso di laurea specialistica in comunicazioni visive e multimediali

Titolo della tesi	SimpliCity - Un servizio interattivo di informazioni
Cognome e nome	Moscarda Pamela
Anno accademico	2006/2007
Relatore	Philip Tabor
Correlatore	Thomas Bisiani
Data	23/04/2008



Nella pagina:
In alto - L'interfaccia
dell'applicazione online
del servizio SimpliCity.

Al centro e sotto - Lo
studio delle interfacce per
l'applicazione per cellulare.



Abstract

Studente	Moscarda Pamela
Corso di laurea	Comunicazioni visive e multimediali
Matricola	260578
Titolo tesi	SimpliCity - Un servizio interattivo di informazioni
Relatore	Philip Tabor
Correlatore	Thomas Bisiani

Una città si presenta attraverso i suoi avvenimenti ed i suoi luoghi. Affinchè la gente possa usufruire dell'intera offerta cittadina c'è bisogno di informazione. Questo progetto di tesi tratta il modo di interagire con le informazioni tramite l'uso della tecnologia.

Nella presente tesi viene presentato uno studio per un servizio di divulgazione delle informazioni cittadini che faccia da piattaforma base per città medio-grandi e come dimostrazione effettiva del progetto viene adottata la città di Pola come esempio e come punto di partenza dell'intera idea progettuale.

La città di Pola, una città a grandezza d'uomo, offre molti contenuti che vengono presentati in modo discontinuo e a volte pure insufficiente. Gli eventi vengono presentati sui siti internet o tramite vari media cartacei, ma non appartengono a quel mondo di esperienze virtuali in cui le persone al giorno d'oggi sono immerse.

SimpliCity è un servizio che offre alla città un modo innovativo per migliorare la visibilità degli eventi e dei luoghi, integrando il mondo fisico con il mondo virtuale e portando innovazione tecnologica nella distribuzione di informazioni, che al giorno d'oggi richiedono la multimodalità e quindi l'essere reperibili in modi e luoghi differenti.

"A complex system of many functions
can be simplified by carefully grouping related
functions."

*"Un sistema complesso di molte funzioni
può essere semplificato con il raggruppamento attento
delle relative funzioni."*

John Maeda

Indice

iii **Abstract**

1 **Introduzione**

1 La divulgazione delle informazioni

- 6 Breve storia: dal manifesto a Internet
- 8 Integrando il mondo fisico con quello virtuale
- 9 Studio della tecnologia

2 Ricerca e prime proposte

- 14 Dal problema all'idea
- 17 Intervista ai cittadini di Pola
- 19 Cercando ispirazione da progetti esistenti
- 23 Idee e schizzi iniziali
- 30 Possibili scenari d'uso

3 SimpliCity

- 36 Cos'è SimpliCity
- 46 L'identità visiva
- 52 L'interfaccia web e l'interazione con l'utente
- 60 Le interfacce per il cellulare e l'interazione con l'utente
- 66 Interazione servizio - membro

4 Il prototipo

- 72 Simulazione dell'applicazione web

81 **Conclusione**

85 **Fonti**

Introduzione

In un mondo che cambia e si evolve c'è continuo bisogno di innovazione in tutti i campi sociali. Le città sono dei esseri in continua evoluzione e così pure devono essere i suoi servizi ed i suoi contenuti. Ogni città ha però bisogno di alcuni organi organizzativi che la rendono viva e ne rendono possibile l'evoluzione e di conseguenza da ciò deriva il bisogno di comunicare i propri contenuti. Ed è proprio in questo contesto che voglio ambientare il mio progetto di tesi, appunto nella comunicazione dei contenuti di una città.

I contenuti possono essere molti e diversi, ma essenzialmente li possiamo dividere in eventi, che dipendono maggiormente dalla variabile temporale, ed in luoghi che possono essere dai locali ai musei ed i monumenti stessi della città.

Una disciplina che si occupa della comunicazione della cultura di una città è la grafica di pubblica utilità che si fonda sulla ferma intenzione di tradurre, in un linguaggio visivo semplice e comprensibile al maggior numero di persone, le informazioni. Gli ambiti in cui questa disciplina prende spazio sono quello informativo e dei servizi, della segnaletica stradale, della segnaletica di orientamento, dell'ambito culturale e dell'identità visiva di comuni e regioni.

L'ambito che in questo progetto ci interessa è appunto la comunicazione della cultura, ma volendo trattare la città nel suo intero sistema ci allargheremo da questa categoria fino ad arrivare appunto alla presentazione dei servizi quali luoghi di ristorazione, divertimento e ritrovo. Quindi il contesto del progetto si pone appunto nella comunicazione dei contenuti di una città, siano essi culturali, d'intrattenimento o luoghi di ritrovo, in generale sono gli ingredienti principali che rendono viva una città.

Come in ogni ricerca sperimentale per poter lavorare in generale bisogna comunque poter analizzare la questione in particolare, quello che voglio dire è che per poter fare un progetto che sia valido per la città, qualsiasi essa sia, ho avuto bisogno di analizzare i contenuti di

una città in particolare e appunto ho scelto di lavorare con la città di Pola (Croazia), che, oltre ad essere la mia città natale, è il luogo che ha scaturito in me la voglia di fare un progetto in quest'ambito. Infatti, è dalla città di Pola che nasce il progetto, per poi svilupparsi in uno studio generale di una piattaforma base per città di simile grandezza.

La mia ricerca si pone nel campo del design dell'interazione concentrata sull'esperienza utente. Questo è un ambito che mi affascina molto, in quanto delle scelte progettuali giuste possono semplificare l'esperienza utente e renderla piacevole. Infatti, il mio scopo con questo progetto è di approfondire la mia conoscenza nel campo e investigare sui vari modi di studiare l'interazione in modo da creare applicazioni utili all'utente ed allo stesso modo facili da usare e piacevoli.

SimpliCity (letto 'simpli'siti) è nome del mio progetto che deriva dalla parola inglese «simplicity» che significa semplicità, consiste nella progettazione di un servizio interattivo che si ambienta nel contesto della divulgazione delle informazioni di una città. Il nome del progetto deriva dall'analisi dell'idea di base sulla quale ho voluto lavorare e cioè sulla semplicità di arrivare alle informazioni della città. Appunto con questa filosofia che si pone l'intero progetto: analizzare il campo d'azione e sviluppare un sistema che tratti le informazioni in modo semplice e diretto e che sia studiato dal punto di vista della visualizzazione delle informazioni e dell'interazione.

Il servizio è composto da due parti, l'applicazione online (navigabile dal computer oppure da possibili terminali touch-screen posti in vari punti della città) e l'applicazione al cellulare, che è connessa al servizio principale online. Tramite il servizio online l'utente può personalizzare la sua ricerca interagendo con il sistema ed una volta scelto gli argomenti che gli interessano maggiormente se li può mandare al cellulare o all'e-mail. Con l'applicazione al cellulare, invece, può seguire dei collegamenti per la navigazione WAP mandati oppure può interagire tramite un'interazione integrata nel mondo fisico offerta dal servizio SimpliCity.

Ogni giorno la gente si scontra con mille problemi da risolvere, nel lavoro e nella vita privata, lo scopo principale di questo progetto sta nell'usare la semplicità come concetto primario dell'utilizzo in modo da sviluppare un'applicazione che sia vicino all'utente, guidandolo nell'organizzazione del suo tempo libero con un'esperienza piacevole. Il metodo con cui ho scelto di lavorare consiste nello sfruttare la tecnologia attuale allo scopo di sviluppare un progetto al passo con i tempi e comunque diverso da sistemi simili già esistenti.

1

La divulgazione delle informazioni

Breve storia: dal manifesto a internet

Trattando il tema della distribuzione delle informazioni devo soffermarmi brevemente sulla storia degli artefatti comunicativi relativi a quest'ambito. La comunicazione dell'offerta delle informazioni è relativa al suo modo di presentarsi al potenziale destinatario intendendo ivi la pubblicità e le sue varie forme che essa assume. La più cittadina di queste forme è l'affissione, artefatto comunicativo inteso come azione persuasiva e come dispositivo che fornisce le informazioni al cittadino. Da questo artefatto si sviluppa poi il manifesto, che svolge per molti decenni il ruolo di protagonista della comunicazione. Come punto di partenza del manifesto si può prendere la fine dell'Ottocento, quando si vede l'aumento della produzione di artefatti e la successiva necessità di pubblicizzarli. Il manifesto ebbe una svolta fondamentale con la nascita della scuola della Bauhaus tedesca, che portò innovazioni nella configurazione di questi artefatti e assume un ruolo importante pure durante il periodo che segue la Seconda Guerra Mondiale cioè nel periodo del boom economico.

Negli ultimi decenni del XX secolo l'informatica e la tecnologia digitale hanno conosciuto un rapidissimo sviluppo, tale da trasformare il computer in uno strumento di lavoro necessario per qualsiasi attività e un utensile domestico comune presente ormai dappertutto diventando un nuovo mezzo di comunicazione di massa. In questo modo ha acquistato un crescente sviluppo l'informazione ottenibile tramite la tecnologia digitale, mettendo a punto nuovi modelli linguistici ed espressivi allo scopo di sfruttare tutte le possibilità offerte dai nuovi medium. Proprio in questo periodo che si assiste ad una crescente affermazione di Internet quale nuovo medium per la diffusione della comunicazione di massa. Tutto ciò è dovuto dal progresso tecnologico che ha spinto i media a seguire le innovazioni, diventando essi stessi da mezzi per distribuire le informazioni ad oggetti tecnologici con i quali l'utente interagisce. Nei giorni nostri la cartellonistica si trasforma al passo con i tempi, e oltre a persuadere si spinge verso un ruolo interattivo come il posizionamento di tag visivi, che se fotografati tramite il cellulare, possono rimandare a un sito internet.

*Nella pagina seguente:
In alto a sinistra - Moulin
Rouge: La Goulue, Henri de
Toulouse-Lautrec, 1891*

*In alto a destra -
Un manifesto pubblicitario
con una semacode.*

*Sotto - Un sito internet
che fornisce informazioni
sulla città di Londra
www.timeout.com/london*



Integrando il mondo fisico con quello virtuale

Viviamo in una realtà quotidiana nella quale il mondo di Internet ha conquistato gran parte del nostro tempo, sia libero che lavorativo. Infatti, molte attività si sono appoggiate alla qualità di Internet di fornire informazioni in tempo reale con immediatezza e in qualsiasi parte del globo terrestre. Questa caratteristica ha migliorato l'efficienza di molti lavori, ne ha fatto nascere altri, ma ha pure cambiato l'essenza del tempo libero. Sempre più persone dedicano il loro tempo ad applicazioni e risorse virtuali quali sono l'e-mail, i social software, le chat, i servizi Web 2.0 come sono Flickr, YouTube, Google Earth e altri. Questi servizi rendono possibile la condivisione di contenuti digitali quali fotografie, video, musica, presentazioni, testi. Le persone usano questi servizi per uso personale pratico come la condivisione semplice e immediata con i propri compagni di lavoro, ma anche perchè è divenuto molto più facile rendersi noti mettendo in vista i propri lavori artistici e non. Si è venuta a creare una comunità virtuale alquanto grande e mai sazia d'innovazione. Le persone vogliono stare al passo con i tempi, ma sono pure le innovazioni che devono seguire i passi della gente.

Proprio il concetto di stare ai passi con le abitudini della gente che voglio mettere alla base del progetto SimpliCity. SimpliCity tratta elementi del mondo fisico, elementi che solitamente vengono presentati sui siti internet o tramite vari media cartacei, ma non appartengono a quel mondo di esperienze virtuali in cui le persone al giorno d'oggi sono immerse. Integrando il mondo fisico con quello virtuale e usando la tecnologia nella distribuzione di informazioni si può arrivare ad un modo innovativo di comunicare i contenuti della città migliorando la visibilità di questi ultimi essendo reperibili in luoghi e modi differenti.

Studio della tecnologia

Lavorando nel campo dell'informazione, un percorso valido per arrivare all'innovazione è sicuramente l'uso della tecnologia. Analizzando i punti chiave che mi sono posta per la progettazione del servizio, ho deciso di studiare nuovi e possibili modi di fruire le informazioni attraverso la contaminazione di forme di comunicazione differenti come l'interaction design.

L'interaction design è la disciplina della progettazione di esperienze interattive, che possono realizzarsi in ogni medium non solo nei media digitali. L'interazione è un'esperienza in cui nel suo sistema contiene almeno due partner d'interazione: l'attore e il reattore. Quindi l'interazione non deve essere confusa con l'animazione, perchè interagire significa far parte dell'azione del sistema o della performance e non guardarla passivamente.

Come supporto per il mio progetto voglio usare uno schermo digitale, sia esso del computer, di un touch-screen o di un dispositivo mobile come un cellulare, perciò ho ambientato la mia ricerca sulla tecnologia di questi supporti. Ho deciso di sviluppare un servizio con il quale sia possibile l'interazione sia dal computer (quindi da casa, dal lavoro) che da un terminale touch-screen che si potrebbe trovare in vari punti della città. Da questo presupposto, grazie alle mie conoscenze nel campo, posso affermare che l'interazione con uno schermo del computer e di un touch-screen sono molto differenti per cui si deve stare molto attenti in fase di progettazione. Un punto da tener conto durante la progettazione è sicuramente il fatto che su uno schermo touch-screen non è possibile il rollover di immagini o voci di menu. Inoltre, le aree cliccabili sono molto più ristrette delle aree sensibili al tatto per cui ho deciso di trattare le informazioni all'interno di contenitori grafici per far in modo di avere un'area maggiore, studiata graficamente in modo da renderla piacevole alla vista e provvedendo una soluzione valida in entrambi i tipi di supporti. Usando sia il mouse che le dita sono possibili le azioni di click, ma anche di trascinamento per cui anche questa può essere una cosa da tenere presente.

Partendo dal punto chiave che mi sono posta di avere la possibilità di mandare le informazioni ricercate nel servizio via e-mail o al cellulare tramite SMS o MMS, il punto da analizzare della tecnologia era appunto il metodo di come inviare queste informazioni al cellulare. Qui la mia ricerca mi ha portato al servizio di bulk messaging, che permette di avere un proprio account dal quale si possono inviare SMS o MMS a vari numeri usando semplicemente il computer. Questo sistema può essere adattato al servizio SimpliCity con un contratto speciale dell'operatore T-Mobile (per far un esempio di un operatore che offre il servizio nel territorio croato) permettendo così agli utenti del sistema di inviarsi al proprio cellulare le informazioni desiderate. Per avere delle mappe interattive, invece, ci si può aggrappare alla tecnologia di Google Maps, un'applicazione gratuita di servizio web mapping con tecnologia fornita da Google, e Google Maps Mobile per i cellulari che sarebbe un'applicazione Java intesa per essere usata su cellulari a base Java¹ o dispositivi mobili. Quest'ultima è una novità introdotta nel novembre 2007 e simula un servizio tipo GPS, ma non richiede un GPS ricevitore poiché usa i locatori dei cellulari, un'innovazione molto importante perché permette a tutti di avere un servizio di mapping interattivo senza dover comprare un cellulare GPS.

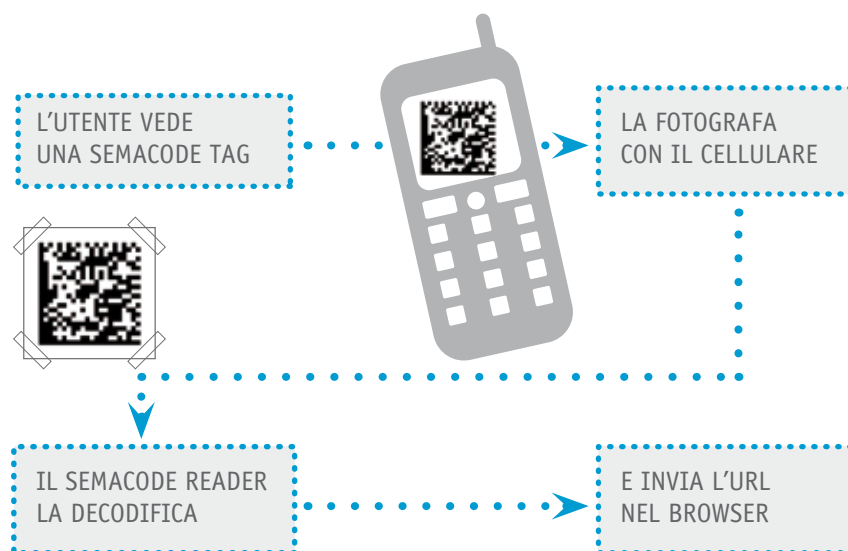
Per quanto riguarda il fatto di connettere il mondo fisico con il mondo virtuale, un metodo che rende possibile questo ponte tra i due mondi è tramite la tecnologia delle Semacode, tag visuali composte da una figura quadrata con pixel bianco-neri contenente dei link, che vengono decodificati da software appositi, i quali mandano direttamente a delle informazioni online. Per il mio progetto mi baserò sull'applicazione Semacode Reader dell'organizzazione Semacode, organizzazione che è il leader per il software del marketing mobile che usa la simbologia bidimensionale. La bellezza delle Semacode è che qualsiasi cellulare dotato di fotocamera può catturarla e in seguito decodificarla grazie al software che guida l'utente verso la fonte misteriosa della tag visuale. Ormai queste tag stanno diventando un vero e proprio trend nel mondo mobile e rappresentano un modo raf-

*Nella pagina seguente:
Lo schema d'azione
del Semacode Reader,
software usato per
decodificare le semacode.*

1. Il linguaggio Java è un linguaggio di programmazione orientato agli oggetti, derivato dal C++ e creato da James Gosling e altri ingegneri di Sun Microsystems. Una caratteristica importante è l'indipendenza dalla piattaforma cioè che l'esecuzione di programmi scritti in Java ha un comportamento simile su hardware diverso.

finato di propagare informazioni in modo diretto.

Brevemente spiego in seguito il funzionamento di questa tecnologia. Prendiamo come presupposto iniziale che il cellulare sia dotato di un software per la codifica delle Semacode, il Semacode Reader, il quale nel contesto del servizio lo rendiamo disponibile scaricandolo direttamente dal sito del servizio e quindi inviandolo tramite bluetooth o cavo USB direttamente al proprio cellulare oppure potendolo scaricare direttamente tramite la tecnologia WAP del proprio telefonino. Quindi il telefonino deve essere munito di fotocamera e tecnologia WAP, due caratteristiche che ormai ogni cellulare odierno possiede, rendendo in questo modo questa tecnologia accessibile alla maggior parte degli utenti mobili. Fotografando con il proprio cellulare la Semacode desiderata, avendo acceso in precedenza il Semacode Reader, quest'ultimo decodifica in modo veloce e accurato la Semacode fotografata e chiede all'utente se gli permette di andare su internet. Infatti, il software decodifica la Semacode rimandando all'URL nascosto, il quale viene presentato all'utente nel browser del proprio cellulare. Questa tecnologia dell'uso delle Semacode rende possibili nuovi modi di interagire con gli oggetti e i media che ci circondano, usando un'esperienza semplice da usare e facile da comprendere.



2

Ricerca
e prime proposte

Dal problema all'idea

SimpliCity è un servizio interattivo per la ricerca di intrattenimento, eventi culturali e luoghi da visitare della città, concepito per essere utilizzato da piattaforma generale per città medio-grandi. Il servizio è studiato per città medio - grandi perchè in questo progetto viene studiato principalmente un diverso modo di interagire nel ricercare questo tipo di informazioni. Trattando città molto grandi automaticamente si amplia l'offerta e quindi ho cercato di basare il mio studio su una data categoria.

Per il progetto di tesi ho scelto di usare la città di Pola come protagonista di questo sistema, città che oltre a tutto è stata una musa ispiratrice per l'ideazione dell'intero progetto poiché mia città natale e per la quale ho voluto dedicare un bel lavoro della mia carriera universitaria. Inoltre, proprio a Pola ho riscontrato il problema della mancanza di un riferimento unico per quanto riguarda la distribuzione delle informazioni in modo preciso ed efficace e dall'analisi di tale mancanza che ebbi spunto per la mia idea di progetto. Pola è una città turistica con molti contenuti culturali sia per i cittadini che per i turisti, tutti questi contenuti vengono presentati al pubblico in modi differenti e tramite diversi media, ma non è possibile trovare l'intera offerta in un unico posto per far conoscere alla gente tutti gli avvenimenti.

Attualmente la città di Pola, per divulgare la propria offerta culturale e di svago si appoggia all'ufficio turistico della città, ai media cartacei (come volantini, manifesti, quotidiani, ecc...), agli annunci radiofonici, diversi siti online (specialmente quelli dei locali che mettono le proprie offerte) , possiede una sezione dedicata sulla guida bimensile degli eventi della regione ed un sito internet ufficiale². Il sito internet ufficiale della città si presenta come una guida generale molto efficiente, ma per quanto riguarda le informazioni su avveni-

*Nella pagina seguente:
In alto - Il sito internet
ufficiale della città di Pola
nella sezione del calendario
degli eventi.*

*Sotto - Una raccolta di
volantini in un caffè bar
a Pola*

2. <http://www.pulainfo.hr>



menti e posti da vedere o dove andare è molto scarsa di informazioni a riguardo. Non esistono filtri di ricerca per personalizzare le proprie scelte tranne che la ricerca per mesi. Quest'ultima non risulta molto utile poiché alcuni mesi hanno pochi contenuti, altri invece come i mesi estivi sono pieni di contenuti e quindi l'utente si trova con una pagina esageratamente lunga, caratteristica molto negativa nei termini dell'accessibilità del web e molto sconsigliata in quanto stressa l'utente e può portarlo alla decisione di lasciar perdere la navigazione del sito. Quindi l'offerta della città viene presentata in modo non uniforme e per questo motivo i suoi cittadini o turisti ne risentono in quanto avendo consultato una delle fonti, magari perdono l'occasione di essere informati su qualcosa che magari gli interessava. Da questa analisi ho scoperto il problema su cui sviluppare la mia idea di progetto e quindi di realizzare un sistema che sia una piattaforma base per città medio-grandi, ma in particolare venga realizzato per la città di Pola; un sistema al quale ci si può affidare come una guida completa sul cosa fare e dove andare e metta in luce ogni elemento dell'offerta globale che la città offre.

Come presupposti iniziali per la progettazione del servizio ho prefissato alcuni punti chiave:

- dar informazioni su un luogo o evento (rispondendo alle domande cosa, dove, come e quando);
- l'integrazione di una mappa interattiva;
- creare vari filtri di ricerca utili all'utente per personalizzare la propria scelta;
- la possibilità di inviare le informazioni di proprio interesse via e-mail oppure via SMS/MMS al cellulare;
- la possibilità di usare il cellulare per informarsi e quindi l'esistenza di un software appropriato ed un sito navigabile anche in tecnologia WAP.

Intervista ai cittadini di Pola

Il miglior modo di iniziare un progetto è focalizzare sulle persone che useranno quel dato prodotto, capire i loro bisogni e desideri, specialmente quando si sta progettando qualcosa di nuovo stando sempre attenti alle varie limitazioni. Non si progetta solamente per un target di persone, bisogna saper interpretar l'intera gamma di punti di vista delle persone che interagiranno con il prodotto di design finale, tenendo conto di vari fattori come dalle persone che capiscono più in fretta e quelle a cui serve più tempo, persone con più o meno esperienza nel campo.

Per avere uno sguardo generale su cosa i cittadini pensano riguardo la divulgazione delle informazioni sugli eventi nella loro città, ho eseguito alcune interviste avvalendomi di un questionario postulato sull'argomento. L'intervista è stata eseguita in centro città ad una decina di persona, le quali erano per la maggioranza giovani studenti o lavoratori, gente che passeggiava per il centro, ma comunque in generale i cittadini polesi.

Dalla valutazione del questionario risulta che la maggior parte delle persone intervistate non si considerano bene informati sulle varie proposte culturali e sugli eventi che Pola offre. Per quanto riguarda i media che le persone utilizzano per informarsi sugli eventi polesi è risultato che la maggioranza usano media cartacei (come i volantini che si trovano in vari punti d'incontro dei giovani, ma che purtroppo offrono un'offerta limitata di eventi), alcuni usano Internet come mezzo di informazione, ma in media negano di utilizzare il sito ufficiale della città perchè ha una scarsa modalità di ricerca.

Riguardo una possibile esistenza di un servizio interattivo configurabile con il proprio cellulare e presente in vari punti della città molte persone hanno risposto che lo utilizzerebbero volentieri, ed è risultato un feedback positivo a riguardo.

Nella pagina seguente viene presentato un grafico che illustra le risposte delle persone intervistate ed alcune citazioni delle persone intervistate.

Questionario

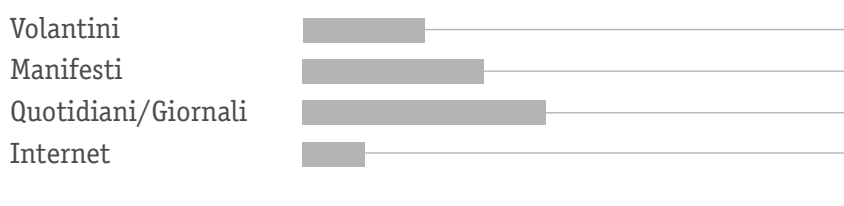
Alcune domande e risultati di 10 persone intervistate

1. Ritieni che il cittadino polese ed il turista siano bene informati sulle varie proposte culturali e sugli eventi che Pola offre?

NO 9

SI 1

2. Quale media utilizzi maggiormente per informarti sugli eventi polesi?



3. Se a Pola esistesse un servizio interattivo gratuito, utilizzabile da casa tramite Internet o presso terminali touch-screen presenti in vari punti della città lo utilizzeresti? Fai un commento a riguardo.

NO 2

SI 8

Alcune citazioni:

- Silvia, una studente:

"...si, sarebbe bello avere un servizio utile per informarsi riguardo gli eventi, ma dovrebbe essere semplice da usare..."

- Davor, un Dj:

"...sarebbe fantastico avere tutte le informazioni nello stesso posto, eviterei di cercare in mille siti internet. Mi piacerebbe che ci sia un modo per personalizzare la ricerca in diversi modi, non solo cercando il periodo..."

Cercando ispirazione da progetti esistenti

In fase di progettazione è sempre utile informarsi riguardo i progetti esistenti sia per trarre ispirazione, ma anche per essere sicuri di non fare una cosa che è già stata fatta. Ma non sempre è possibile trovare subito quello che si sta cercando. Per esempio in fase di progettazione, quando avevo già definito alcune modalità di lavoro, sono venuta a conoscenza dell'esistenza di un progetto simile, non uguale, ma che comunque mi ha illuminato su alcuni concetti e analizzandolo ho potuto pure trarre spunto per inventare qualcosa di nuovo che a questo sistema secondo me mancava.

Il progetto in questione si chiama **Bluespot**³ ed è un servizio interattivo che si trova in alcune città della Germania. Avendo visitato Berlino, una delle città che possiede il servizio Bluespot, ho potuto provare nella realtà come il sistema funzionasse. Bluespot è un servizio info-point presente in 46 posti della città grazie al quale si può navigare su Internet e ricercare tutte le informazioni attenenti la città gratuitamente. Tramite questo servizio è possibile mandare le informazioni generali ricercate o la mappa del posto desiderato direttamente al proprio cellulare tramite SMS/MMS, via Bluetooth o tramite la tecnologia WAP push. Inoltre lo stesso servizio di ricerca e invio delle informazioni via SMS lo si può trovare online e quindi accessibile dalla propria casa quando si vuole. E' un servizio molto utile ed innovativo, in quanto può essere usato sia dai turisti, che prevalentemente usano i terminali a touch-screen, che dai cittadini.

Un altro progetto molto utile in fase di ricerca è stato **Amaznode**, un motore di ricerca per Amazon⁴ basato sulle relazioni e sviluppato in Adobe Flash e ActionScript 3.0. Questo motore di ricerca visualizza una serie di relazioni dei prodotti di Amazon dai dati statistici dei clienti che hanno comprato un dato prodotto e gli altri prodotti che hanno pure acquistato. Amaznode non è solo una curiosa appli-

3. <http://www.bluespot.de>


4. <http://www.amazon.com>

cazione, ma anche uno strumento di ricerca serio. Ci sono diversi studi fatti con questo strumento per una migliore comprensione dei comportamenti degli utenti ed i modelli di acquisto. Ogni libro viene presentato con l'immagine della sua copertina, la quale dimensione dipende da quante connessioni possiede, e può essere cliccato, azione che porta ad una finestra pop-up con le informazioni principali del prodotto, la possibilità di metterlo nel cestino o di andare direttamente ad Amazon. Dal punto di vista dell'interazione questo progetto è molto interessante in quanto presenta un nuovo modo di presentare le informazioni, cioè ogni prodotto è ben distinto dall'altro perchè si trova in un contenitore grafico diverso. La grafica in se' è molto semplice rendendo l'interfaccia trasparente e facile da usare.

InfoGalleri è un nuovo media che rende visibili dei contenuti digitali nello spazio fisico. Con questo media è possibile esporre contenuti digitali in posti diversi da Internet, questi contenuti possono venire cambiati in modo dinamico rendendo una piccola distanza tra l'utente e la fonte. InfoGalleri era all'inizio progettato per le librerie, ma successivamente venne deciso di usarlo in diversi contesti come i musei, i grandi centri e gli spazi pubblici. InfoGalleri viene proiettato sui muri o pavimenti oppure viene riprodotto con grandi monitor plasma. Il display manda un'animazione di una collezione di InfoObjects (oggetti che contengono l'informazione consistendo in immagine e testo) con i quali gli utenti possono interagire cliccando su di essi tramite una superficie sensibile al tatto. In questi modo si può interagire con l'informazione, esplorandola in profondità e successivamente avere la possibilità di mandarsela per e-mail.

*Nella pagina seguente:
Due schermate di Bluespot
di Berlino, sopra la pagina
principale e sotto la pagina
della mappa della città.*


for free








28.10.07 - 01.11.07
Krimi Tage Berlin


BVG
 Tarife,
 Fahrpläne
 und Liniennetze


Die Fremde in dir
 Drama USA 2007


Krimi Tage
 BERLIN 2007

Gastland Island
Große Krimiautoren
treffen auf
große Schauspieler
in Berliner Bars

 Alle Infos unter
www.krimi-tage-berlin.de



TUESDAY 23.10.07,
10PM
RICHARD HAWLEY
 FOLK, COUNTRY,
 ROCK / UK


Freunde finden!


Kostenlos SMS
verschicken


DIE WELT.de
 Das Neuste aus:
 Politik
 Wirtschaft
 Sport
 Kultur
 Wissenschaft


Kinoprogramm


Über bluespot
 English

Kein Vertrag. Kein Abo. Keine Werbung. Einfach anmelden.
Wir halten uns an das Prinzip "on demand", das heißt, die Angebote / Inhalte von bluespot werden auf Anfrage oder mit Zustimmung des Nutzers verschickt. Durch die Anmeldung erhalten Sie eine PIN, mit der Sie kostenlos alle Infos auf Ihr Handy laden können.

Mein bluespot




TERMINALSTANDORTE
 GARANTIEHINWEISE
 IMPRESSUM
 KONTAKT
 AGB + DATENSCHUTZ
 PREISSTRUKTUR

Terminalstandorte

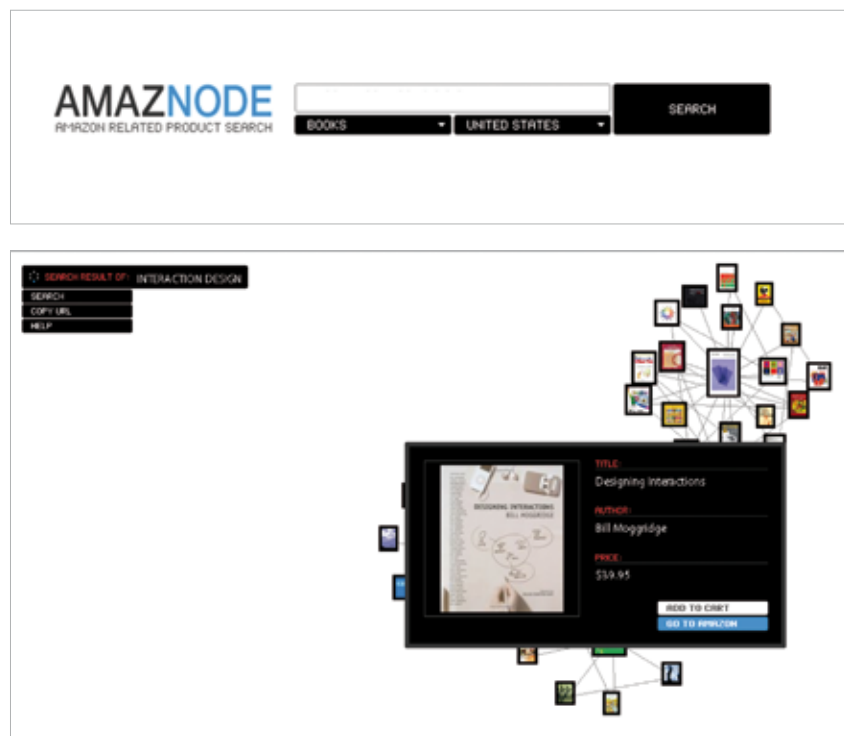
Die Standorte der bluespot-Terminals in Berlin:



 bluespot Standort
 WLAN Hotspot

Schematische Darstellung der Terminalstandorte und der WLAN-Senderstellen. Änderungen vorbehalten.

 Tegel
 Reinickendorf



Nella pagina:
Sopra: due schermate
dell'interfaccia di Amazonode.

Sotto: Una pubblicità
del servizio Infogalleri.



Idee e schizzi iniziali


I problemi che bisogna affrontare in un nuovo progetto non sono solamente le persone, ma bisogna anche tener conto quanto più su qualsiasi cosa che possa essere inerente la soluzione: a che cosa serve, come funzionerà, quanto costerà, ecc.

Una volta finita la ricerca, si inizia verso la comprensione del problema che abbiamo trovato nella ricerca di progetto e si deve venirne fuori con tante idee, soluzioni creative e prime soluzioni.

Nelle prossime pagine sono riportati alcuni schizzi realizzati durante l'ideazione del progetto delle metafore studiate per contenere gli argomenti e vari studi progettuali per la struttura dell'applicazione web. Dopo che ho scelto un design modello per la costruzione del sito, ho fatto una prova di come potrebbe funzionare tramite un prototipo di carta, che viene presentato nelle pagine seguenti.



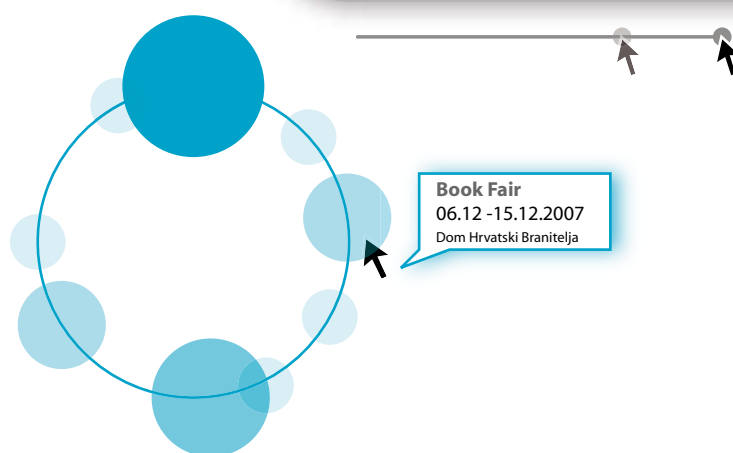
Nella pagina:
Due metafore studiate per il
sistema, alla destra una po-
laroid, alla sinistra un mazzo
di etichette.



Book Fair
06.12 -15.12.2007
Dom Hrvatski Branitelja

[Send via SMS](#)
[Send via e-mail](#)
[Send via bluetooth](#)

Main info
9 - 21
Red zone: classic, Blue zone: techno,
Green zone: world



Nella pagina:
Altre metafore, sopra sempre
delle etichette con una forma
particolare;
in mezzo un metodo di
relazione tra i contenuti;
sotto l'evoluzione del disegno
delle etichette finali usate
nel servizio online.

Nella pagina seguente:
alcuni studi per la struttura
dell'applicazione online.

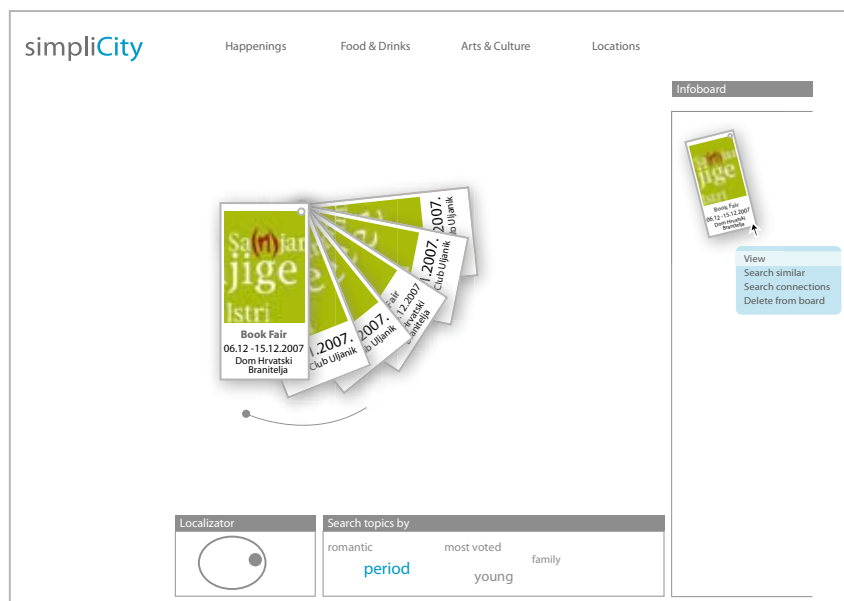
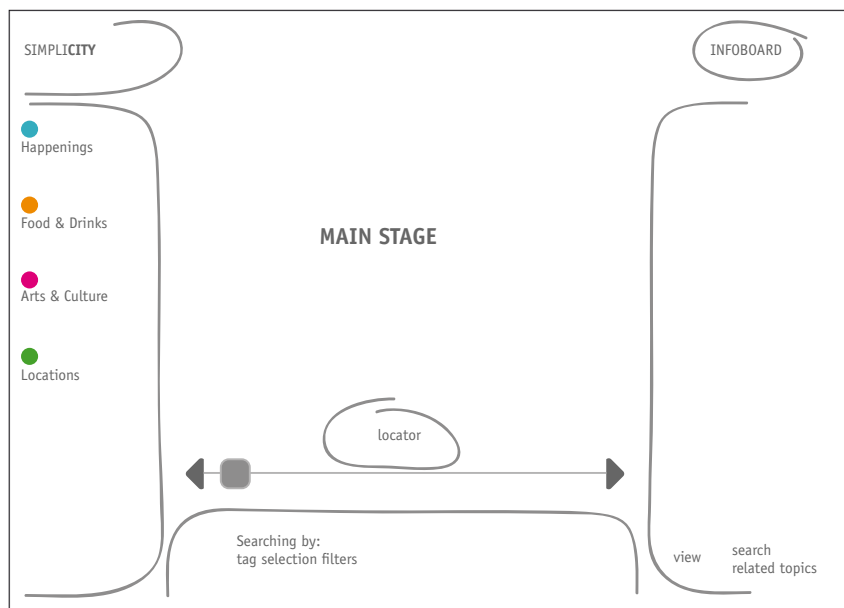
Nella pagine seguenti:
Fotografie del prototipo
di carta costruito per
capire il funzionamento
dell'applicazione.

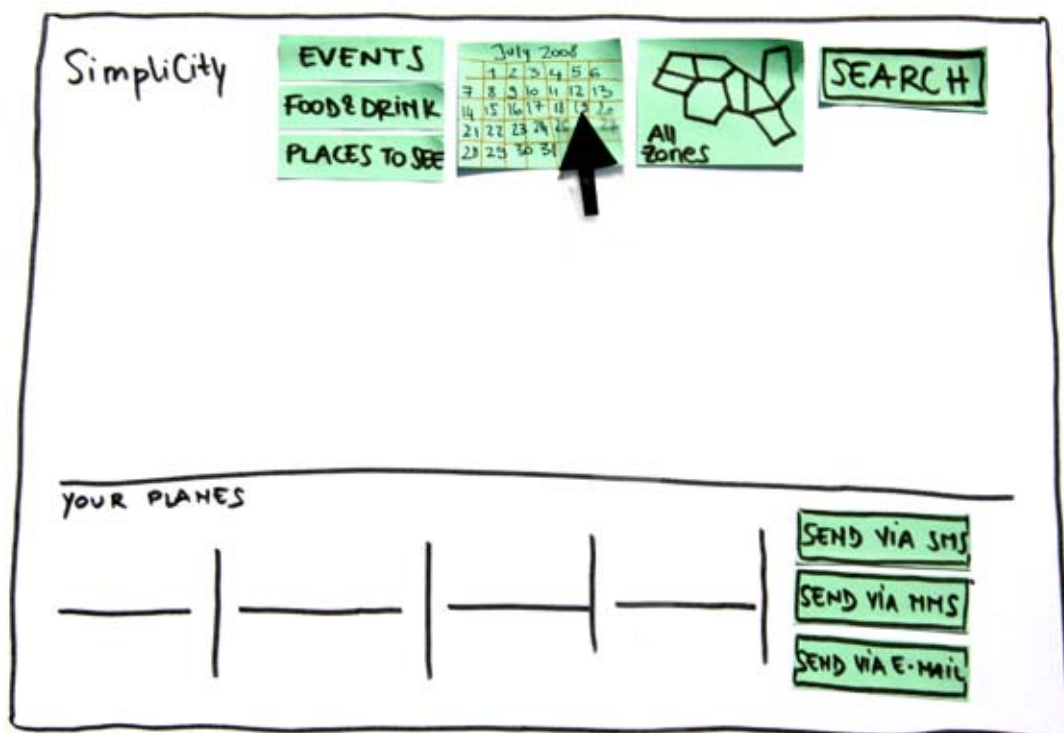
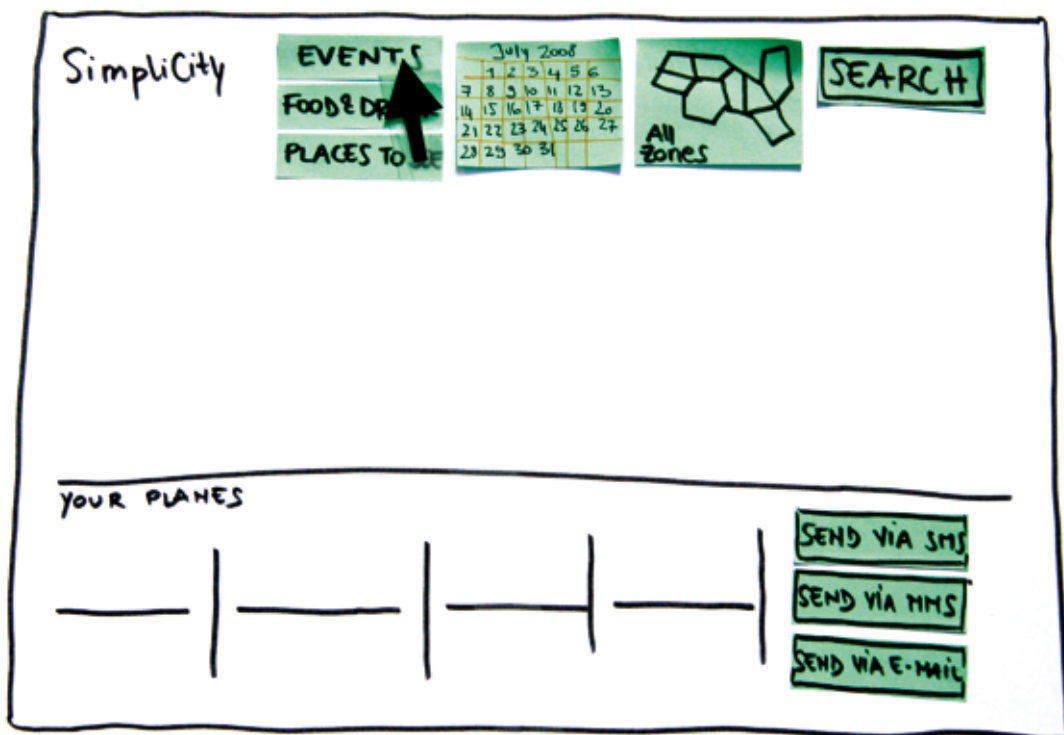


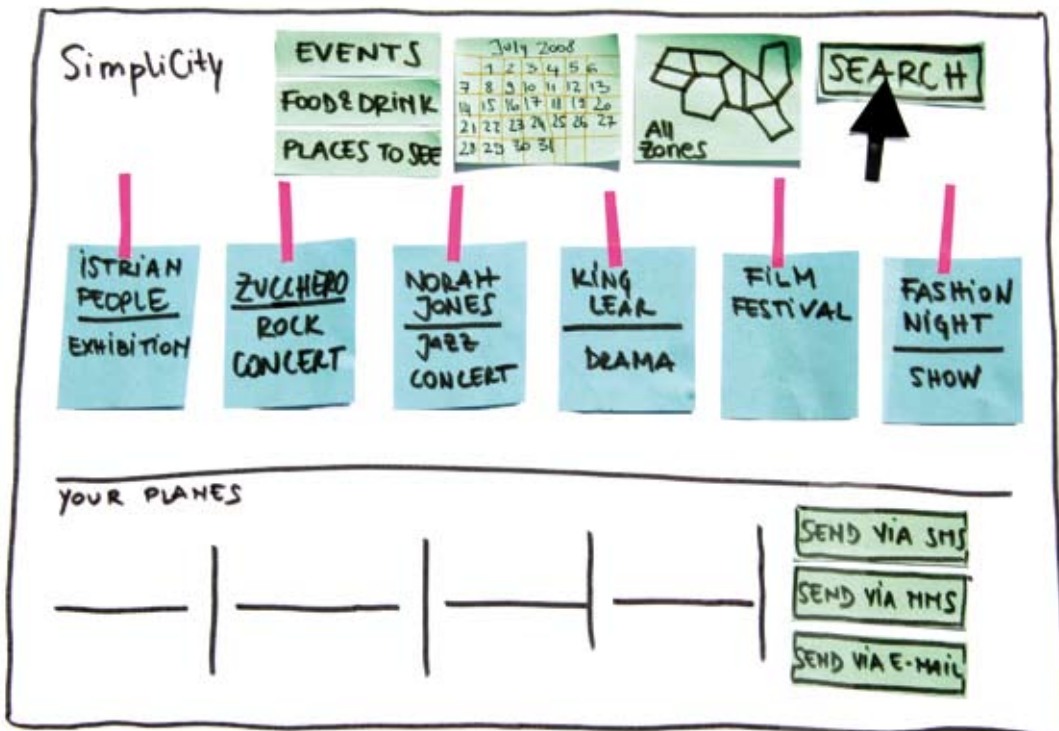
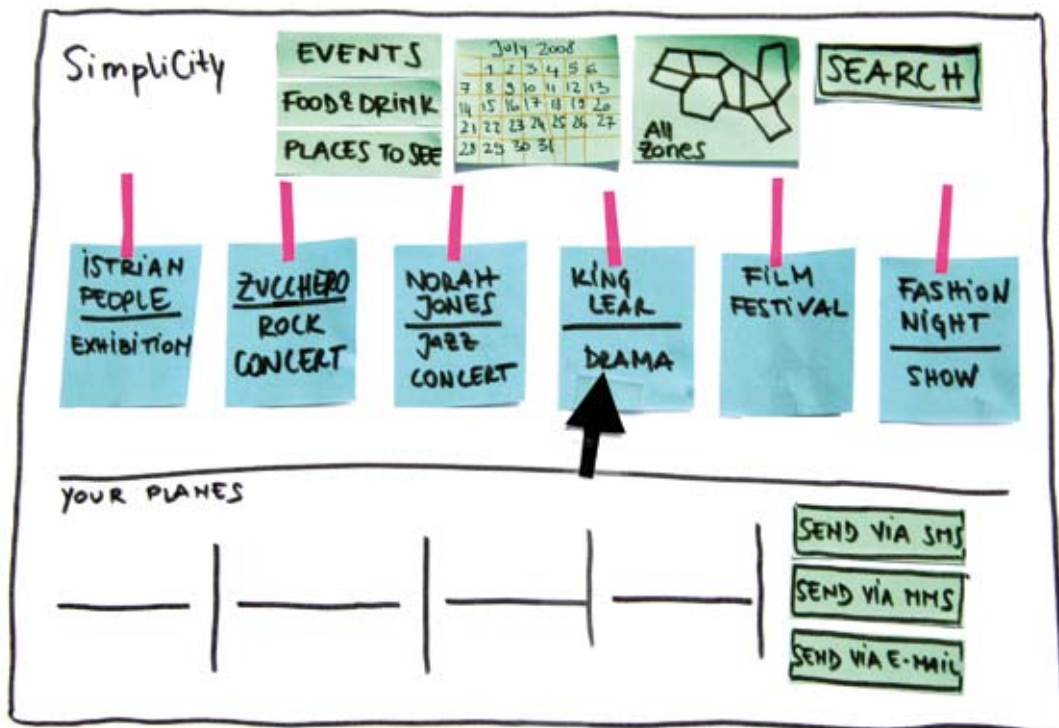
Film Festival
19.07. -26.07.2008
Arena, 21:00

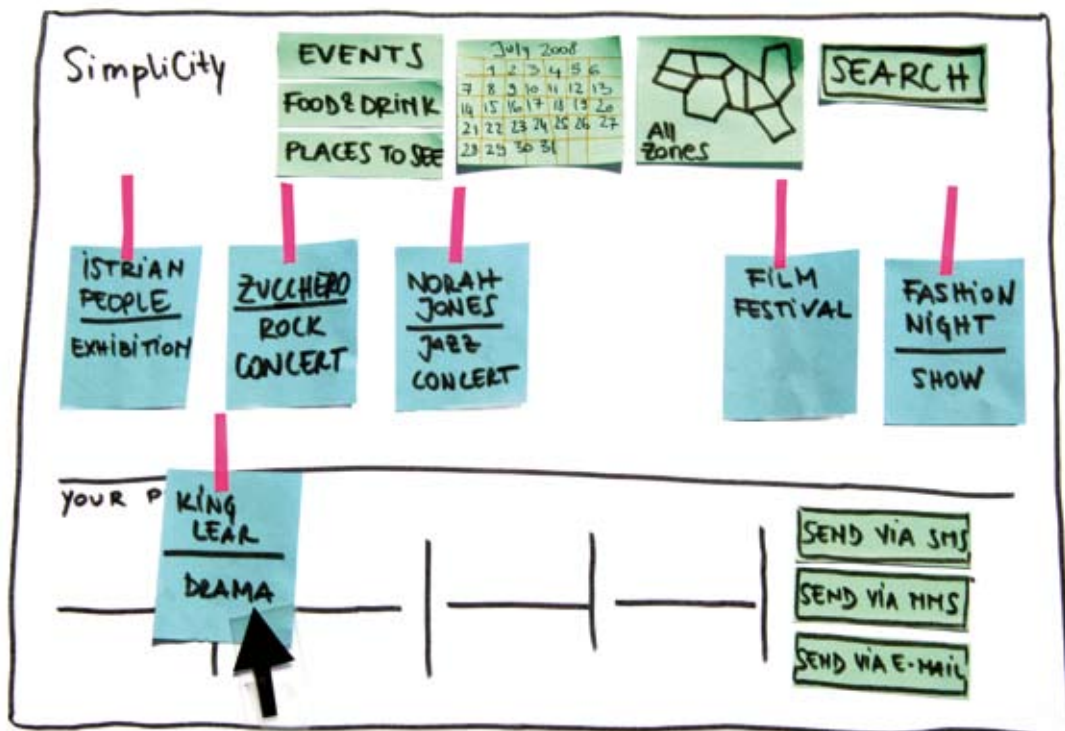
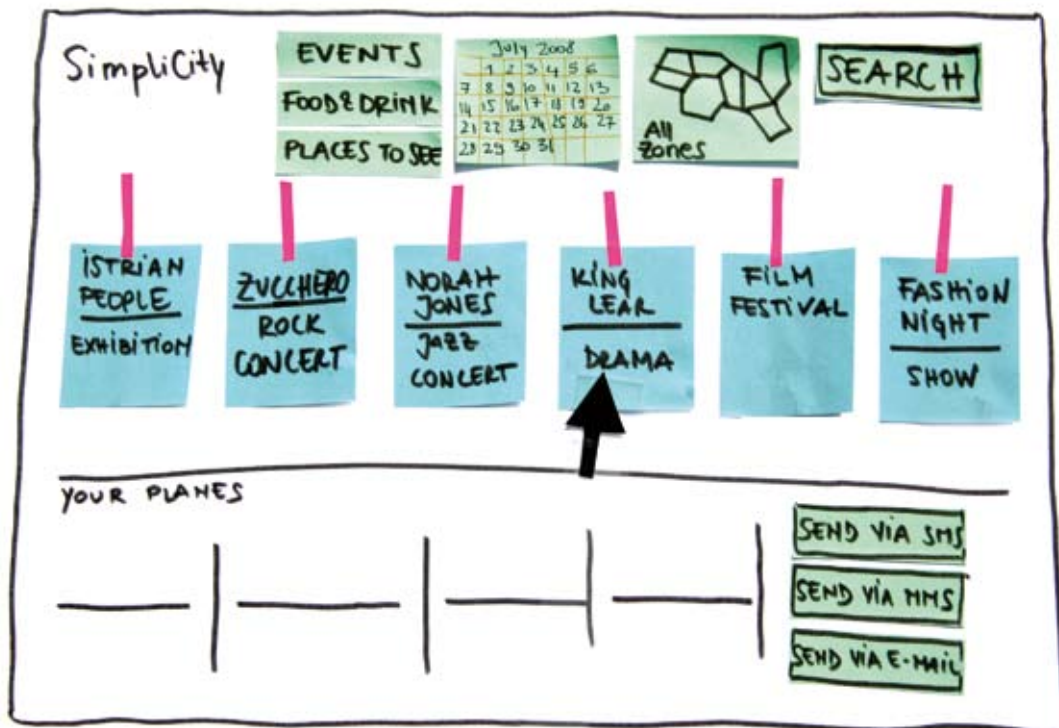



King Lear
drama
Fr 25.07.08
20:30, Minor Castle









SimpliCity

EVENTS
FOOD & DRINK
PLACES TO SEE

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

All Zones

SEARCH

ISTRIAN PEOPLE
EXHIBITION

ZUCCHERO
ROCK
CONCERT

NORAH JONES
JAZZ
CONCERT

KING LEAR
DRAMA

FILM FESTIVAL

FASHION NIGHT
SHOW

YOUR PLANES

KING LEAR
DRAMA

SEND VIA SMS

SEND VIA MMS

SEND VIA E-MAIL

SimpliCity

EVENTS
FOOD & DRINK
PLACES TO SEE

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31					

All Zones

SEARCH

ISTRIAN PEOPLE
EXHIBITION

ZUCCHERO
ROCK
CONCERT

NORAH JONES
JAZZ
CONCERT

KING LEAR
DRAMA

FILM FESTIVAL

FASHION NIGHT
SHOW

YOUR PLANES

KING LEAR
DRAMA

INSERT NUMBER X
098797928

SEND VIA SMS

SEND VIA MMS

SEND VIA E-MAIL

Possibili scenari d'uso

Lo scenario fornisce un modo veloce ed effettivo per visualizzare il concetto di design in uso, in un certo senso gli scenari rappresentano i prototipi fatti di parole. Gli scenari sono semplici storie che illustrano l'uso del prodotto o servizio una volta realizzato. Usando gli scenari il designer mette dei personaggi (detti *personas*: sono personaggi tipo che potrebbero utilizzare il servizio) all'interno di un contesto, spiegando in questo modo l'uso del suo progetto.

Il progetto SimpliCity è composto da un'applicazione web ed una per cellulare e quindi nelle seguenti pagine sono presentati due scenari per spiegare il progetto nelle sue varianti ed il suo contesto d'uso.

Organizzando una serata particolare con SimpliCity

Denny e Petra sono una giovane coppia di Pola. Denny vuole passare una serata particolare e non sapendo di preciso cosa potrebbero fare ha deciso di consultare il servizio SimpliCity online e vedere cosa gli offre la città in quel periodo. Cercando tra gli eventi della città trovano una cosa che fa per loro, un locale che si trova in centro organizza ogni mercoledì delle serate di cucina straniera e questa settimana c'era in programma la cucina messicana. Trova molto interessante i risultati della ricerca, anche perchè non sapeva dell'esistenza di quel locale. Decide quindi di andare in quel locale con la sua ragazza e si invia l'etichetta scelta via MMS al proprio cellulare. In questo modo gli rimane nel cellulare il collegamento dell'evento per la navigazione WAP, in modo da poterlo trovare facilmente in caso di occorrenza. La coppia ha trovato la serata particolarmente intrigante e decidono di mandare un commento al servizio riguardo l'evento in questione. Denny prende il suo cellulare e cerca l'MMS che si era inviato dal servizio online. Tramite il collegamento accede al sito WAP dedicato all'evento e sceglie di entrare nella sezione dei commenti per scriverne uno nuovo, in modo da informare che la scelta dell'evento ha avuto un impatto positivo e la serata è stata molto bella.

*Nella pagina seguente:
Un breve storyboard ripreso
dal video di presentazione del
progetto riguardante la parte
del servizio online.*



Denny vuole passare una bella serata con la sua ragazza e decide di consultare il servizio online di SimpliCity per trovare un locale carino ...

... ha trovato una serata speciale in un locale dove ogni mercoledì si possono provare piatti di cucine straniere e decide di portare lì la sua ragazza ...



... la coppia si è trovata bene con la scelta e decide di rendere noto che il servizio SimpliCity li ha aiutati nell'organizzare una bella serata ...

... tramite il collegamento che Denny si è mandato al cellulare dal servizio online si collega al sito WAP e lascia un commento positivo riguardo la serata.

SimpliCity Mobile, aiutami a riservare i biglietti

Un gruppo di amici di Venezia decide di farsi una bella vacanza a Pola. Passeggiando per la città vedono un manifesto di un concerto interessante che si terrà proprio nel periodo della loro permanenza a Pola. Nel manifesto vedono in alto la presenza di una Semacode e delle informazioni per scaricare un software per poterla decodificare. Uno di loro vuole provare e segue le istruzioni che lo mandano direttamente al collegamento via WAP per scaricare il software. In pochi secondi il software è installato sul suo cellulare, fotografa la Semacode e accede alla pagina WAP dedicata all'evento. Navigando tramite il menu vede che c'è la possibilità di riservare i biglietti, una cosa molto comoda, specialmente per i turisti che non sanno dove potrebbero comprare i biglietti in anticipo e quindi decide di riservare i biglietti per sé ed i suoi amici. Un modo facile e veloce per riservare i biglietti, evitando lo stress di dover cercarli nei negozi autorizzati.

*In questa pagina
e nella pagina seguente:
Un breve storyboard ripreso
dal video di presentazione del
progetto riguardante la parte
del servizio per cellulare.*



Un gruppo di amici passeggiando per Pola...

...vedono un manifesto di un concerto a cui vorrebbero andare con una semacode per accedere al servizio SimpliCity via tecnologia WAP...



...uno di loro segue le istruzioni per scaricare il programma e fotografa la semacode per accedere al suo collegamento segreto...

...in pochi secondi hanno riservato i biglietti e possono felicemente continuare la loro passeggiata sapendo di averci assicurato un posto per un bel concerto.

3

SimpliCity

Cos'è SimpliCity

SimpliCity é un servizio interattivo per la ricerca d'intrattenimento, eventi culturali e luoghi da visitare della città, il quale prototipo è stato realizzato per la città di Pola.

Ogni città ha una propria offerta di beni, servizi e avvenimenti, ma per raggiungerli serve l'informazione. Trattando le parti interessanti della città come sono i suoi luoghi ed i suoi avvenimenti ed integrando delle guide cittadine, artistiche e gastronomiche ho pensato di progettare un sistema di erogazione della informazioni che serva ad aiutare a vivere la vita cittadina al massimo della sua offerta e sia utile sia per i cittadini che per i turisti. Trattandosi di tempi moderni, in cui la tecnologia è entrata nelle nostre vite, bisogna andare incontro al cittadino, e non rimanergli alle spalle, perciò nel corredo informativo ho voluto dare un volto nuovo alla città, un volto più adatto ai tempi odierni.

L'uso della tecnologia rende possibile l'accesso ed il consulto di risorse informatizzate che vengono costantemente aggiornate e proprio questa caratteristica che viene messa come una pietra base per l'ideazione di SimpliCity facendo l'uso della offerta tecnologica come risoluzione dei problemi.

Una volta deciso il tipo di progetto che volevo realizzare era da decidere come organizzare e presentare i vari argomenti (eventi, luoghi) in quanto ci sono diversi modi per la rappresentazione delle informazioni. Innanzitutto è stata fatta una categorizzazione generale degli argomenti (generale in quanto può essere usata in varie città, essendo il servizio una piattaforma base per città medio-grandi) in tre categorie principali (vedi schema a pag. 37):

- Eventi: tutti gli eventi culturali o d'intrattenimento, dipendono dalla variabile tempo e possono essere sia temporanei che permanenti;
- Cibi e bevande: tutti i luoghi che offrono al pubblico da mangiare e bere, si distinguono in sottocategorie come bar, ristoranti, ecc...;

- Posti da vedere: sono i luoghi della città da visitare, che non dipendono dalla variabile tempo e nemmeno non offrono ristorazione, ma sono luoghi intrinseci della città tipo i musei, i monumenti, i siti archeologici, ecc...

Il servizio SimpliCity vuole essere un sistema che unisce l'offerta della città con l'offerta dei locali e rende un insieme logico per informare l'utente finale che può essere il cittadino o il turista. A questo punto possiamo definire che abbiamo due tipi di utenti: le persone fisiche e quelle private, cioè rispettivamente chi cerca le informazioni e coloro che le forniscono al servizio. Le persone private, che in questo contesto chiameremo membri, possono essere l'ufficio organizzativo della città ed i vari locali che offrono i propri servizi.

La distinzione dell'uso del servizio tra i diversi utenti consiste nel fatto che i membri devono avere un proprio account e da questo essi caricano le informazioni nel servizio tramite un sistema semiautomatico, mentre gli utenti finali sono coloro che utilizzano il servizio e non devono avere un account. I membri possono inserire le informazioni riguardanti il proprio locale (quindi formando un nuovo argomento all'interno della categoria cibi & bevande) e possono pure inserire nuovi eventi che si svolgeranno nel proprio locale. Questo rende possibile la conoscenza all'utente delle informazioni riguardanti il locale, ma anche l'esser continuamente informato sull'offerta di avvenimenti di tale posto senza dover cercare le varie offerte per ogni singolo locale.

SimpliCity, come già affermato pocanzi, è un servizio che si avvale di un sistema di organizzazione delle informazioni semi-automatico. Infatti, l'account dei membri consiste in uno spazio privato che rende possibile la creazione di nuovi argomenti nel servizio. Questo è reso possibile da una pagina modello, grazie alla quale il membro compila le proprie informazioni che verranno poi inviate al database e successivamente caricate nel sistema online. Organizzati gli argomenti da trattare, ho pensato di cercare una metafora che faccia la parte di contenitore delle informazioni nel servizio. La metafora riflette la conoscenza umana e consiste nell'usare un oggetto familiare al quale viene trasferito un nuovo comportamento. Nel mio progetto ho deciso di usare un'etichetta animata (può ricordare ad un cartellino

da viaggio che rimanda quindi al turismo, ma pure ad un genere di organizzazione pensando all'etichetta), la quale ho poi potuto adattare in un'organizzazione spaziale tipo-scrivania nella quale l'utente può spostare le etichette che gli interessano e posizionarle in una zona dedicata ai propri piani.

SimpliCity non è un classico sito internet che riporta tutti gli eventi e le offerte della città come i portali di quest'ambito, ma è una vera rivoluzione nel modo di presentare le informazioni in questo campo. Si presenta con un nuovo tipo d'interfaccia entro il quale ogni evento o luogo sono collocati all'interno di un'etichetta animata con la quale l'utente può interagire in diversi modi. Quindi, abbiamo una metafora che guida l'utente e che rende la ricerca più visibile poiché c'è una netta divisione tra i diversi argomenti. La grafica del servizio sarà studiata in modo da essere molto semplice, leggera e trasparente volendo appunto parlare lo stesso linguaggio del nome del servizio.

Il servizio si suddivide in due parti progettuali, che sono interconnessi l'una con l'altra, ma possono essere usate distintamente formando un sistema con una ricca offerta d'interazione e lasciando all'utente libera scelta d'uso e pure una connessione molto pratica. Queste parti sono: l'applicazione web, la quale può essere estesa pure all'uso su terminali touch-screen sistemati in varie locazioni nella città, e l'applicazione al cellulare.

SimpliCity: l'applicazione web/kiosk

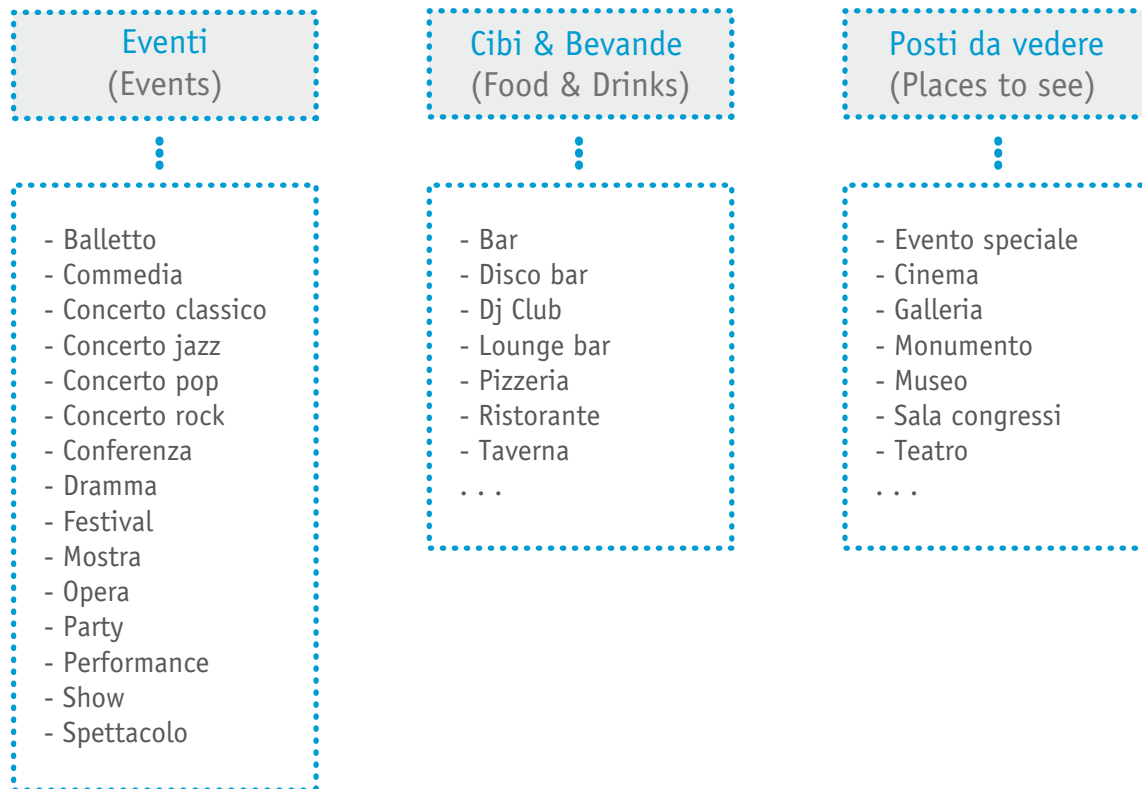
Questa parte di progetto riguarda il servizio che viene fornito online e che può essere usufruito usando il computer o un terminale touch-screen. Consiste nell'applicazione principale del sistema grazie al quale l'utente, sia esso un cittadino o un turista, può visualizzare l'intera offerta che la città presenta e fare una ricerca appropriata ai propri desideri avvalendosi dei filtri offerti dal servizio.

La struttura del servizio è composta dal metodo di ricerca, dallo stage sul quale vengono posizionate le etichette che contengono i risultati ed una zona in cui l'utente salva le proprie preferenze. Come già descritto l'organizzazione degli argomenti, è suddivisa in tre categorie che si presentano come filtro principale nella ricerca all'interno del

*Nella pagina seguente:
Sopra - La suddivisione delle
categorie con le proprie
rispettive voci.*

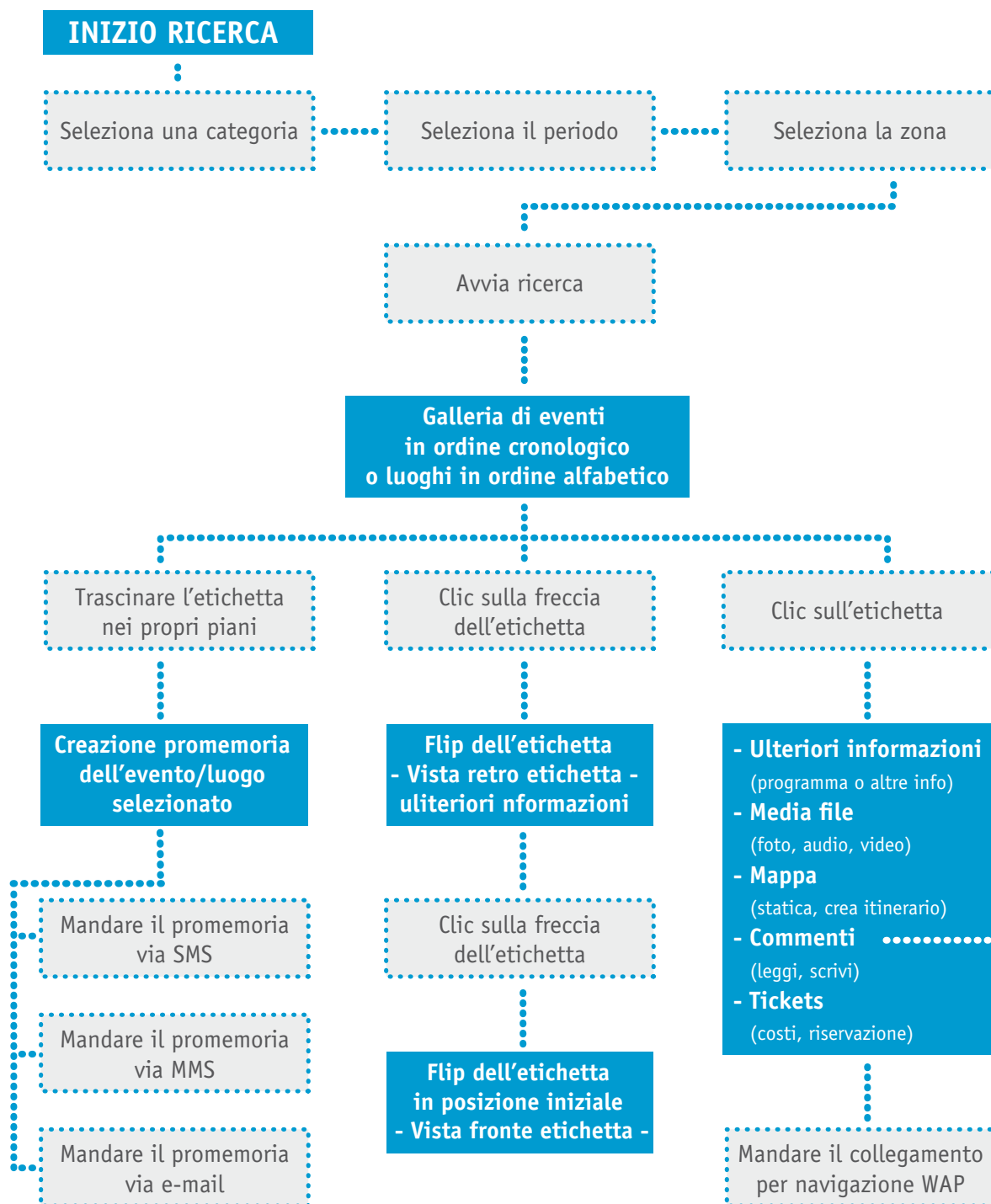
*Sotto - La divisione degli
utenti e caratteristiche.*

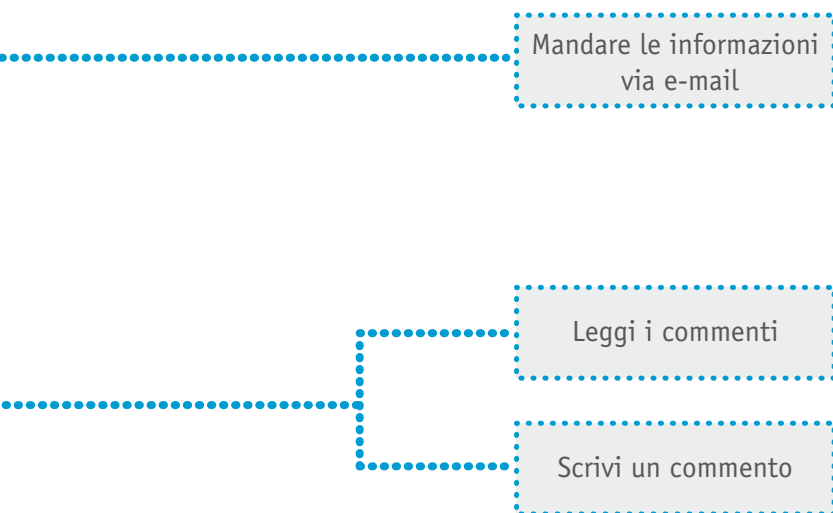
Categorie



Divisione utenti







Storyboard dell'applicazione web di SimpliCity

sistema. Il metodo di ricerca è molto semplice: si parte dalla scelta della categoria che ci interessa, scegliendo in seguito, sempre se si desidera, il periodo e poi la zona della città. Da precisare che per periodo si può determinare da una sola data, come un periodo che si può scegliere in loco, oppure si può lasciare la scelta di default che comprende tutti gli argomenti da oggi, mentre per la scelta delle zone se ne possono scegliere da una a più d'una come tutte le zone. Una volta finite le scelte di categoria – periodo – zona si avvia la ricerca ed il servizio porta sul suo stage d'azione le etichette animate che contengono i risultati della propria ricerca.

L'etichetta contiene le informazioni e aziona tre comportamenti:

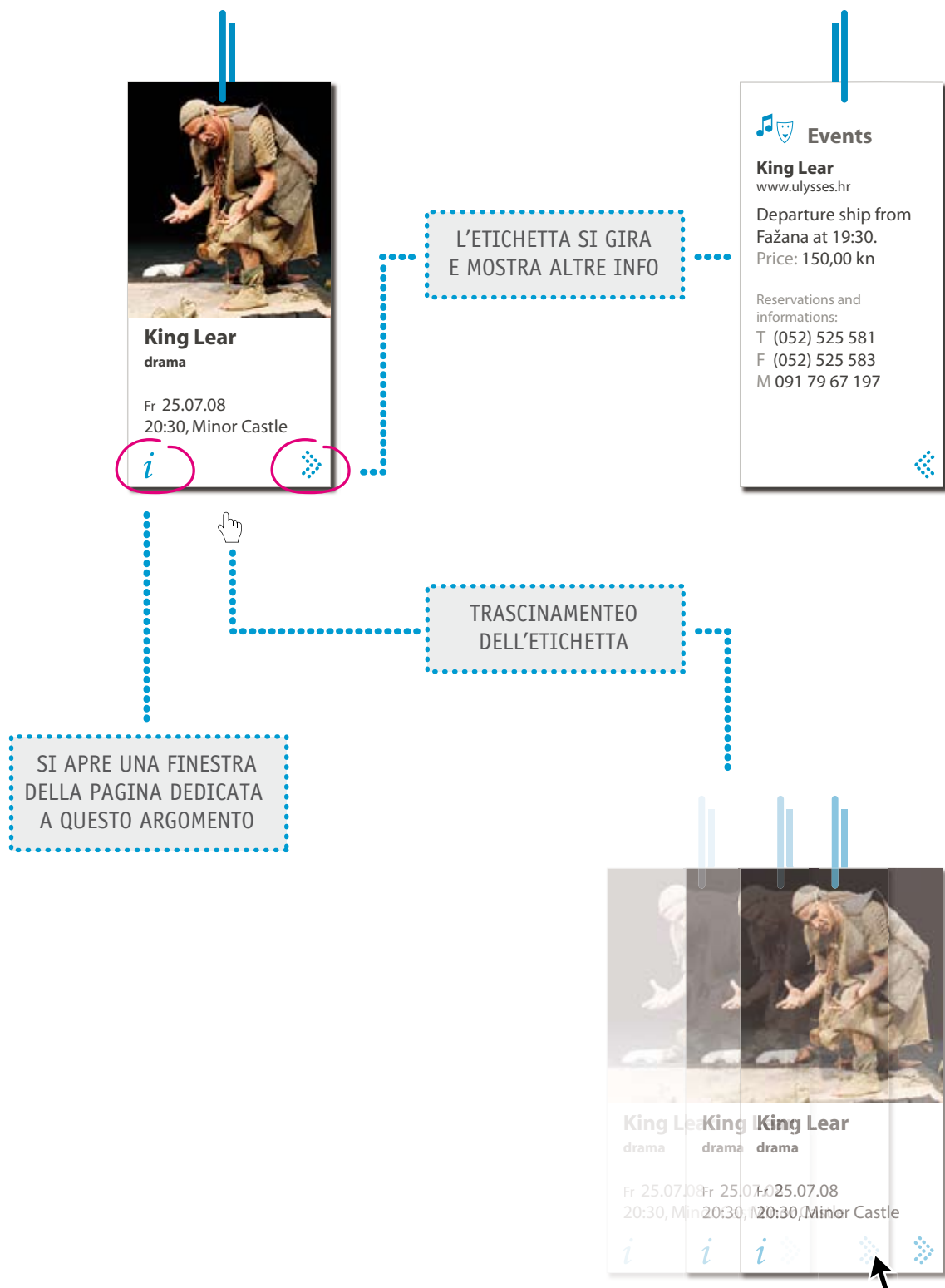
- ruotare e mostrare altre informazioni sull'evento/luogo;
- trascinamento nella zona dei propri piani;
- azionare l'apertura di una finestra che rende visibile ulteriori informazioni quali programmi (nel caso si tratti di un festival per esempio), foto, video, audio, la mappa, la possibilità di riservare il biglietto e consigli su altri eventi-luoghi simili all'argomento selezionato.

SimpliCity Mobile

Siamo sempre più circondati da dispositivi con schermi digitali – dai cellulari, ai media player, ai kiosk (chioschi in italiano) ed altri – e possiamo affermare che i dispositivi mobili stanno diventando il nuovo modo grazie ai quali interagiamo con le informazioni ed applicazioni nelle nostre vite quotidiane, sorpassando pure il personal computer. La maggior parte di noi porta il proprio cellulare dappertutto, questo viene concepito ormai come un database di dati di vario genere abbandonando il semplice ed iniziale ruolo di mezzo di comunicazione da persona a persona.

A partire da questo dato di fatto ho voluto approfittarne a riguardo allargando le possibilità del servizio SimpliCity verso un utilizzo esteso pure al cellulare. Infatti, i professionali creativi di ogni genere possono applicare le proprie capacità sul mondo dei cellulari: progettare per il web si può estendere dal convenzionale schermo all'utilizzo di un sito visibile e navigabile da cellulare come pure possono esistere varie

*Nella pagina seguente:
Schema dei possibili comportamenti sull'etichetta.*



applicazioni utili alla vita di ogni giorno che si possono portare al magico mondo del piccolo schermo mobile. Ed è proprio in questo contesto che voglio posizionare il progetto SimpliCity Mobile, un'estensione del progetto nel mondo mobile dei cellulari, per rendere le informazioni accessibili in vari modi e da diversi dispositivi, in modo da mettere il cittadino come soggetto dell'interazione con la città, in grado di dirigere il proprio comportamento e scegliere la propria preferenza. Una volta decisa la strada da prendere, bisogna pensare al modo di interagire con le informazioni tramite cellulare e come arrivare ad esse. Innanzitutto, l'idea di estendere la visibilità del sito al piccolo schermo del cellulare deve essere analizzato poiché l'interazione attuale del sistema sarebbe alquanto difficile da ottenere su quest'ultimo, perciò si è pensato di adattare alcune possibilità dei contenuti del servizio in tecnologia WAP.

L'uso di SimpliCity Mobile lo possiamo utilizzare mediante due metodi che ci rimandano direttamente alla pagina WAP dedicata ad un evento o luogo prescelto e consistono:

- dall'accesso via segnalibri mandati in precedenza dal servizio principale;
- dall'accesso via Semacode che fotografiamo nella città e che sono univoche di ogni evento o luogo del sistema.

Il primo metodo come già detto consiste nel seguire un segnalibro che viene mandato dal servizio principale. Infatti, aprendo la finestra dell'evento o luogo prescelto nel servizio online c'è pure la possibilità di mandare al proprio cellulare, oppure a quello di un amico, il segnalibro per accedere alla pagina WAP direttamente dal telefonino. Il secondo metodo consiste usando la tecnologia delle Semacode, precedentemente spiegata, che rimandano direttamente a delle informazioni online. L'uso delle Semacode come connessione tra il mondo fisico con quello virtuale è un percorso valido in quanto vengono utilizzate recenti tecnologie che si appoggiano ai telefoni di nuova generazione. Attraverso l'integrazione di queste tag visuali nei media cartacei esistenti si può creare un metodo semplice e diretto per accedere a differenti tipi di informazione sulla città. Nel progetto viene studiata la comunicazione del servizio in modo piuttosto globale, dal servizio in sé con la propria comunicazione al modo di pubblicizzarlo.

Partendo dal fatto che ogni evento medio - grande che avviene in una città ha una propria comunicazione, aggrappiamoci solo alla comunicazione dei poster dell'evento e aggiungendogli sempre una piccola zona in cui vengono posizionate le informazioni del servizio SimpliCity (Semacode relativa all'evento, sito internet del servizio e il metodo come scaricare il software per chi non lo possiede), abbiamo in questo modo costruito una connessione tra i due mondi rendendo l'interazione via cellulare il ponte tra di essi.

L'integrazione dell'interazione Semacode-servizio possono avvenire in diversi modi, oltre ad essere inseriti in un poster pubblicitario, possono essere parte integrante dei volantini pubblicitari oppure appartenere ad una segnaletica distinta per ogni membro del servizio. Questi esempi li vedremo realizzati in uno studio nella prossima sezione.

L'identità visiva

Il progetto SimpliCity consiste nella realizzazione di un prototipo dell'intero sistema, quindi una realizzazione di un'applicazione web ed un'applicazione per cellulare. Il tutto è stato studiato seguendo dei criteri progettuali riguardo alla realizzazione della comunicazione visiva del progetto, alla quale sono arrivata dopo un'analisi dei requisiti che ho posto per questo progetto.

Per l'identità visiva di SimpliCity sono stati considerati precisi obiettivi d'immagine: semplicità, sobrietà e un comportamento amichevole. Da ciò deriva l'uso di un design leggero, con colori freschi e un'interazione avvincente che piaccia e venga capito dall'utente. Il nome del progetto deriva proprio dalla volontà di voler presentare la città in modo semplice e con un cambio di accento e una soluzione grafica adeguata al termine inglese simplicity che significa semplicità questo diventa SimpliCity ['simpli'siti] cioè semplice città. Un nome giovanile, che presenta subito la sua funzione principale, ma che allo stesso tempo mantiene una propria sobrietà. Dai criteri progettuali che mi hanno portato alla scelta del nome del progetto, il prossimo passo era realizzare un marchio ed una identità visiva del servizio.

Il marchio ho deciso di progettare seguendo il suo criterio principale della semplicità accentuando le due parole che formano il nome del progetto per differenziare dalla parola da cui ne derivano, e quindi si presenta in forma di logotipo lavorato tipograficamente e grazie all'uso dei colori. Il font usato è un Myriad Pro, nelle sue versioni Regular (Simpli) e Semibold (City) per differenziare le due parole che formano il nome, ed allo stesso modo sono stati usati rispettivamente il colore grigio ed un fresco, che vengono poi adattati all'intero disegno del servizio. Siccome SimpliCity è un servizio che fa da piatta-

*Nella pagina seguente:
Studio e regole compositive
del logo SimpliCity e dei
colori usati.*

5. Il Myriad è un carattere tipografico umanista disegnato da Robert Slimbach e Carol Twombly nel periodo tra il 1990-92 per l'Adobe Systems. La versione Pro consiste nella famiglia OpenType. In generale è un carattere leggibile e amichevole, che funziona sia per i testi stampati che visti a video.

200% SimpliCity

100% SimpliCity

50% SimpliCity

SimpliCity

Myriad Pro Regular

Myriad Pro Semibold

COLORI DEL LOGO E GRADAZIONI USATE



RGB
R 102 G 102 B 102

Esadecimale
#636669

CMYK
C 0% M 0% Y 0% K 75%



RGB
R 0 G 153 B 204

Esadecimale
#0099cc

CMYK
C 93% M 9% Y 7% K 0%



forma base per città medio-grande, oltre alla sua presentazione deve avere associato il nome della città a cui si appoggia. Quindi ho realizzato una soluzione grafica per l'integrazione del nome della città, usando sempre il Myriad Pro, questa volta in versione Light, in modo da non allontanarsi troppo dal logotipo principale. Lo studio dell'applicazione della città è stata fatta in modo da esser una soluzione adatta sia per nomi di città corti che lunghi, come possiamo vedere nella pagina seguente. Inoltre, uno studio sperimentale è stato fatto sull'uso di diversi colori nei nomi delle città, che potrebbero essere usati in una divisione categorica di esse.

La realizzazione dell'identità visiva del sistema consiste nello studio del logo, delle interfacce per le applicazioni, ma anche nella grafica per la segnaletica dei membri del servizio e l'integrazione delle Semacode nei media cartacei.

Supponendo che i membri potrebbero avere una loro segnaletica in modo da integrare la semacode associata al loro locale che collega direttamente al sito in tecnologia WAP ad esso dedicato.

Nell'immagine della pagina seguente si possono vedere alcuni esempi di come potrebbe essere la segnaletica dei membri o l'integrazione in un volantino.

Inoltre, le etichette sono un simbolo del servizio, e queste vengono riprese anche nella vita reale in quanto potrebbero essere stampate e distribuite nei locali dei membri per aumentare la popolarità del sistema tra la gente, un modo anche per farlo conoscere ulteriormente, ma pure per renderlo accessibile in vari modi e luoghi.

*Nella pagina seguente:
Studio del logo applicato
alle città di supporto.*

COMPOSIZIONE

SimpliCity
Pula



SimpliCity
Copenhagen



PROVA COLORI

SimpliCity
Pula

SimpliCity
London

SimpliCity
Rovinj

SimpliCity
Venice

SimpliCity
Split

SimpliCity
Copenhagen

Myriad Pro Light, 26 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,-:;_!"£\$%&/()=?^'

Myriad Pro Regular, 26 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,-:;_!"£\$%&/()=?^'

Myriad Pro Semibold, 26 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,-:;_!"£\$%&/()=?^'

Myriad Pro Bold, 26 pt

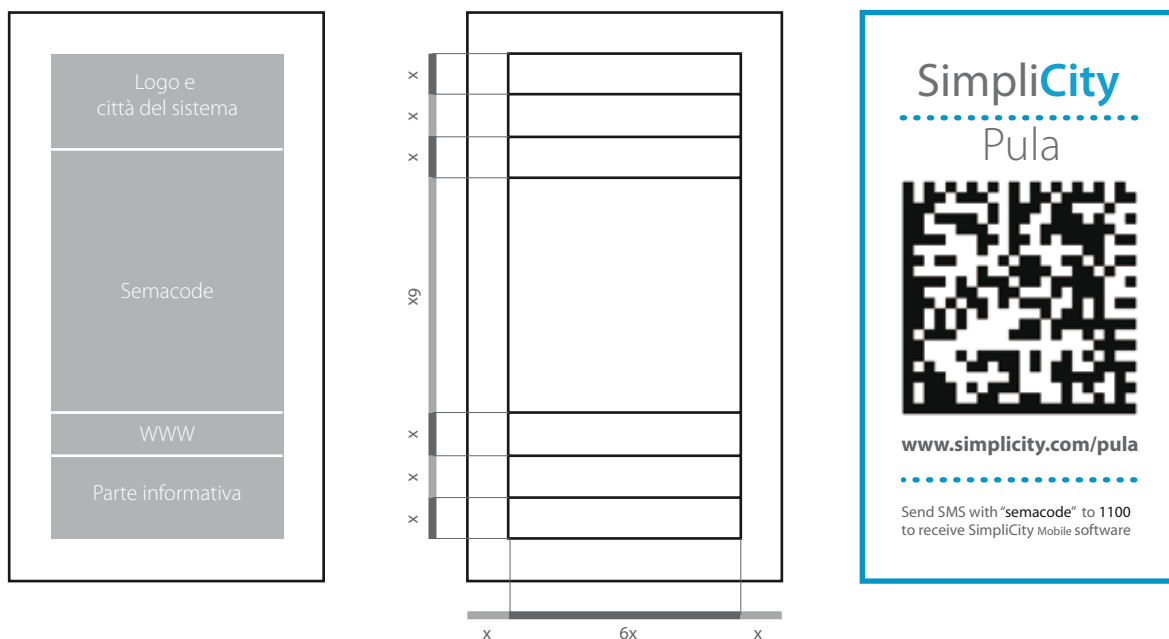
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,-:;_!"£\$%&/()=?^'

Nella pagina:

*Carattere tipografico usato nel
logo e le varie applicazioni del
servizio;*

Nella pagina seguente:

*Sopra: studio della segnaletica;
Sotto: fotografia delle
etichette nel mondo reale.*



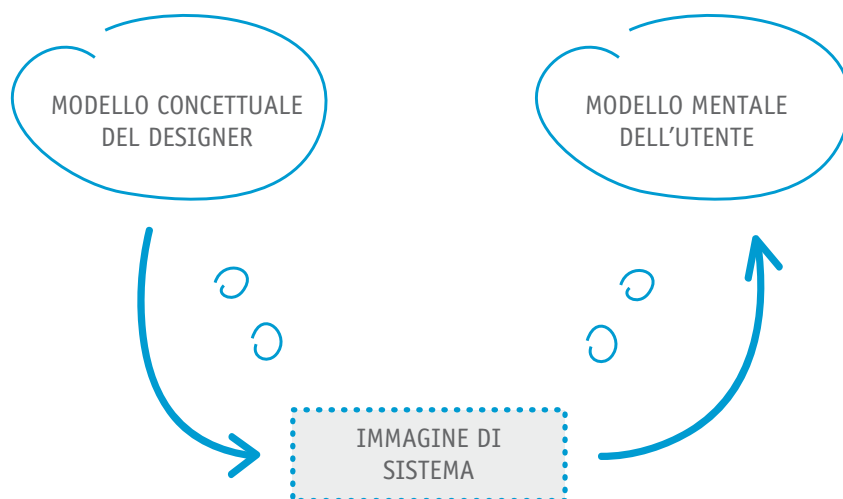
L'interfaccia web e l'interazione con l'utente

Nel mondo fisico le affordance⁶ ci guidano a capire come si usa o si aziona un oggetto, ma quando si parla del mondo virtuale dei software e degli oggetti visibili sugli schermi, allora il termine diventa più complicato. Donald Norman a riguardo precisa che le affordance devono essere facili da scoprire. Come nel mondo fisico una maniglia ci invita al gesto per aprire la porta, così nel mondo virtuale dello schermo una certa area percettibile ci indica che è una zona cliccabile e quindi ci guida verso le intenzioni del designer.

Il metodo migliore per riuscire a comunicare con successo con l'utente, ci spiega Norman, è di attrarre l'attenzione alla serie delle possibili azioni desiderate. L'interazione tra il designer e l'utente è concepita come una triade tra il modello concettuale del designer, l'immagine di sistema ed il modello mentale dell'utente. Affinchè gli utenti possono usare un sistema con successo l'intera comunicazione deve avvenire attorno all'immagine di sistema in quanto il designer comunica all'utente tramite il suo prodotto ed in questo modo il designer e l'utente devono avere lo stesso modello mentale. Per rendere possibile che i due modelli concettuali coincidano, il designer deve costruire un modello concettuale chiaro e coerente.

Il modello concettuale sta alla base del design user-centered (UCD), che è una filosofia di progetto in cui l'utente, i suoi bisogni, interessi e comportamenti definiscono la base per la creazione della struttura del sito, della navigazione e del modo di ottenere le informazioni. Il design user-centered è considerato un approccio standard per le moderne applicazioni web in cui l'utente deve essere motivato a partecipare ed ogni condizione di scelta è ottimizzata ai suoi bisogni. Le interfacce utente sono il risultato del design user-centered, le quali accompagnano l'utente attraverso l'uso dell'applicazione senza dover ricorrere ad un'aiuto. Progettando una interfaccia utente grafica (GUI⁷) una prova di successo sta nel progettare i comandi d'azione ben visibili in modo che l'utente possa scoprire facilmente le varie possibilità che il sistema gli offre.

*Nella pagina seguente:
Lo schema del modello
concettuale.*



In questa sezione verrà analizzata e spiegata in dettagli la composizione delle interfacce dell'applicazione web/kiosk vista dal punto di vista dell'utente. Come il logotipo, anche l'applicazione web ha un'immagine semplice, elegante e fresca seguendo i principi riportati precedentemente. Naturalmente alla base dell'applicazione ci sarà una programmazione gestionale fatta ad hoc per il servizio, in modo da rendere i contenuti aggiornabili e conformi con la grafica stabilita. Il servizio sarà presentato in inglese, come lingua generale per poter presentare sia in ambito di tesi che nelle presentazioni con la città di Pola e in un futuro portfolio, ma avrà la possibilità di essere una piattaforma multilingua, in quanto giusto fornire alternative ai probabili utenti. Da precisare che l'intero sito del servizio è stato studiato su una struttura fissa all'interno della grandezza 1024x768 pixel, per rendere possibile la visualizzazione all'intera popolazione web. Infatti, alcune statistiche fatte dalla W3Schools (<http://www.w3schools.com>) indicano che nell'anno 2007 ancora il 54% degli utenti usavano una risoluzione del browser delle dimensioni 1024x768 pixel.

6. Termine usato da Donald A. Norman all'inizio degli anni Ottanta, nel corso del suo studio al design degli oggetti. Il termine indica le relazioni reali e percepite che determinano come si potrebbe usare un oggetto.

7. In inglese graphical user interface, si occupa del dialogo con l'utente del sistema utilizzando un ambiente grafico basato sull'idea centrale di visibilità dell'oggetto d'interesse, mira a consentire all'utente di interagire con il computer manipolando graficamente degli oggetti.

L'applicazione, trattandosi di una galleria di eventi e luoghi, non ha una struttura complessa appunto perchè ho voluto semplificare dando all'utente comunque un'offerta completa. Prima di arrivare al servizio si deve passare dalla pagina principale in cui si sceglie la città per entrare nell'omologo servizio. Questa pagina principale è composta da:

- una spiegazione generale del servizio (About);
- un demo dimostrativo sia testuale che video per l'utente nuovo che non sa ancora usare il sistema, facendo in modo da spiegargli passo per passo le azioni da compiere per interagire con esso;
- lo spazio per il log-in dei membri o registrazione di nuovi membri;
- e lo spazio dedicato ai sponsor.

La pagina è organizzata in modo da non distrarre l'utente che conosce già il servizio, in quanto presenta subito l'entrata in esso tramite la scelta della città desiderata. Nel caso del prototipo la scelta è fittizia, in quanto l'intero sistema è stato pensato ad hoc per la città di Pola, quindi questa pagina è solo a scopo dimostrativo.

Dopo aver scelto la città desiderata, in questo caso Pola, si entra nel servizio vero e proprio dedicato ad essa e si inizia ad interagire. Come già spiegato in precedenza, la struttura dell'applicazione web è divisa in tre parti:

- la parte superiore: dove si trovano il logo, il menu di scelta e la scelta della lingua d'uso del servizio;
- la parte centrale: costituisce lo stage in cui si presentano le etichette, che sono i contenitori delle informazioni;
- la parte inferiore: costituisce la zona de "I propri piani" in cui l'utente può salvare gli argomenti che gli interessano per mandarseli in seguito al cellulare o alla propria e-mail.

Analizzando in particolari il menu di scelta, che si trova nella parte superiore della pagina, possiamo distinguere che esso è diviso in altrettante tre parti, che costituiscono il metodo di ricerca e precisamente:

- la sezione delle categorie: l'utente seleziona la categoria desiderata e in seguito si apre una finestra pop-up che gli offre la possibilità di scegliere uno o più degli elementi singoli subordinati della categoria in questione o di selezionarli tutti;

Nella pagina seguente:

Sopra:

La schermata della pagina introduttiva del servizio.

Sotto: La struttura del servizio online.



- la sezione del periodo: viene presentato da un calendario sul quale la scelta di default consiste nell'opzione di un periodo determinato dall'inizio del giorno presente, mentre si può poi scegliere se si vuole una data singola o un periodo per interagire con il calendario e personalizzare la propria scelta;
- la sezione della zona: viene rappresentata dalla mappa della città, nella quale sono già selezionate tutte le zone, ma l'utente può anche interagire con essa scegliendo una zona, più zone o tutte quante le zone ed inoltre passando con il mouse sulle diverse zone appare la scritta di come si chiamano.

Il menu di scelta è risolto in modo da presentare graficamente tutte le possibilità di scelta così da avere un'unico genere di rappresentazione, il tutto molto intuitivo e facile da usare volendo accompagnare l'utente e presentargli un tipo d'interazione che non gli è estranea. Una volta fatta la propria scelta, si clicca sul bottone "Cerca" che rimanda al caricamento dei risultati sullo stage. Durante l'attesa del caricamento si presenta una semplice animazione di caricamento per far capire all'utente che il sistema sta cercando. L'animazione di caricamento è necessaria in quanto in caso contrario, l'utente non saprebbe cosa sta succedendo e potrebbe procedere a cliccare continuamente sul bottone "Cerca" fino a bloccare il sistema. Il caricamento dei contenuti sullo stage avviene tramite una breve animazione dell'entrata delle etichette, le quali entrano velocemente dalla parte destra dello schermo e si dispongono alla loro posizione oscillando delicatamente prima di fermarsi. Quest'animazione è semplice, ma allo stesso tempo amichevole e rende emozionante l'uso del servizio, concetto molto importante nella creazione d'interazioni con l'utente, perchè un servizio deve essere utile, ma deve anche avere un'interazione piacevole.

Le etichette che si posizionano sullo stage sono sei ed hanno una posizione ben precisa nello spazio, in quanto stanno dentro la griglia che regola la composizione del layout. L'utente può interagire con esse in vari modi, che saranno successivamente spiegati in dettaglio. Intanto, alla fine del filo su cui si dispongono le etichette, sia a sinistra sia a destra, sono presenti delle frecce per le funzioni rispettive di avanti e indietro. Se la freccia è di colore grigio, significa che ci sono contenuti dalla parte che la freccia indica, mentre se è di colore

*Nella pagina seguente:
Il menu nella parte superiore
del sito ed il metodo di
interazione.*

What ?

Events

Food & Drink

Places to See

When ?

☐ Single date ☒ Period
☐ From today

<< July 2008 >>						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Where ?

All zones are selected

SI APRE UN POP-UP PER
PERSONALIZZARE
LA SCELTA

CLICCANDO SULLE
ZONE DIVENTANO
SI PUO' SCEGLIERNE
UNA O TUTTE ASSIEME

What ?

Events

Choose the subcategory

- ☒ All events
- ☐ Ballet
- ☐ Comedy
- ☐ Classic concert
- ☐ Conference
- ☐ Drama
- ☐ Exhibition
- ☐ Festival
- ☐ Jazz concert
- ☐ Opera
- ☐ Performance
- ☐ Rock concert
- ☐ Show
- ☐ Spectacle

When ?

☐ Single date ☒ Period
☐ From today

<< July 2008 >>						
Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun
30	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	1	2	3

Where ?

All zones are selected

Center

What ?

Events

☒ All events

When ?

☒ Period
19-07 - 03.08.08

Where ?

All zones

blu allora significa che l'utente può cliccare per scoprire i contenuti che stanno da quella parte dello stage. Esiste un'altro indicatore per la presenza di ulteriori contenuti che sarebbe una piccola ombra vicino l'ultima o la prima etichetta (dipende da che parte ci sono i contenuti) che rappresenta una presenza di un'etichetta nascosta. Cliccando sulla freccia blu, sullo stage compaiono nuove etichette allo stesso modo in cui sono apparse in precedenza e allo stesso tempo le etichette presenti vanno man mano scomparendo verso la parte sinistra dello schermo.

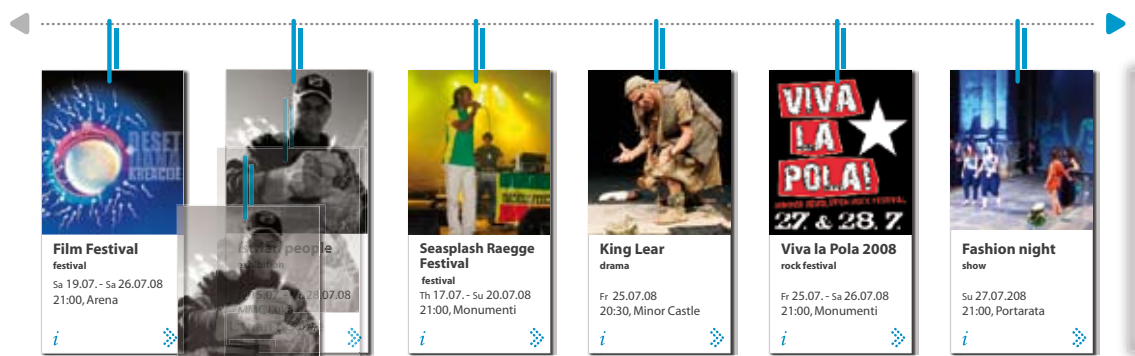
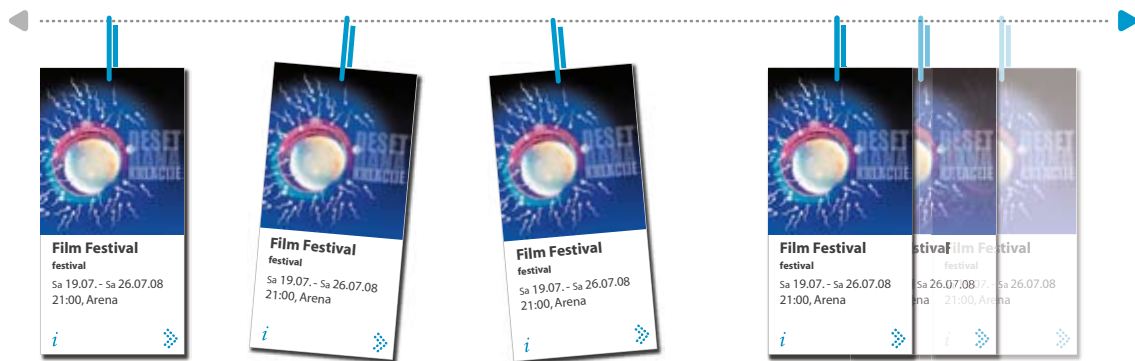
Inoltre, l'etichetta ha la possibilità di azionare tre comportamenti:

- 1.** L'utente può cliccare sulla freccia presente sull'etichetta per vedere altre informazioni sull'evento/luogo selezionato, in questo modo si attiva l'animazione del flip dell'etichetta tramite il quale essa si gira e mostra altre informazioni. Sulla parte posteriore dell'etichetta è sempre presente la freccia, tramite la quale l'utente cliccandola può tornare allo stato iniziale dell'etichetta.
- 2.** L'utente può trascinare l'etichetta nella zona dei propri piani: trascinandola in questa zona questa si allaccia ad una griglia e quando l'utente la lascia l'etichetta questa si trasforma in una scorciatoia riassuntiva del contenuto, che viene rappresentato dalla foto in dimensioni minori con a lato il testo delle informazioni presenti sull'etichetta. Questa scorciatoia ha successivamente la possibilità, assieme ad altre se ce ne sono, di essere mandata al cellulare via SMS, MMS o per e-mail. Cliccando sui bottoni d'invio si presenta una piccola finestra pop-up per l'inserimento del numero del cellulare oppure dell'e-mail desiderata.
- 3.** L'utente può cliccare sul bottone "i" presente sull'etichetta per accedere direttamente alla pagina dedicata sull'evento/luogo selezionato (sempre se il membro che ha inserito l'argomento abbia deciso di fornire anche questa pagina di informazioni: il metodo verrà spiegato nella prossima sezione). Questa pagina si apre in una finestra pop-up in cui all'utente vengono offerte più informazioni, come per esempio il programma delle serate in caso di un festival, media quali immagini, video o audio, la possibilità di riservare i biglietti (se presente l'opzione), i commenti da vedere o scrivere ed una zona in cui il sistema offre eventi o luoghi simili all'argomento selezionato. Quando l'utente ha finito basta che chiuda la finestra e ritorna così allo stage principale come l'aveva lasciato.

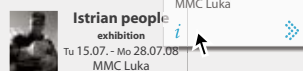
*Nella pagina seguente:
Sopra:
L'animazione dell'etichetta
all'entrata nello stage.*

*In mezzo: L'interazione
del trascinamento dell'etichetta
nella zona dei propri piani.*

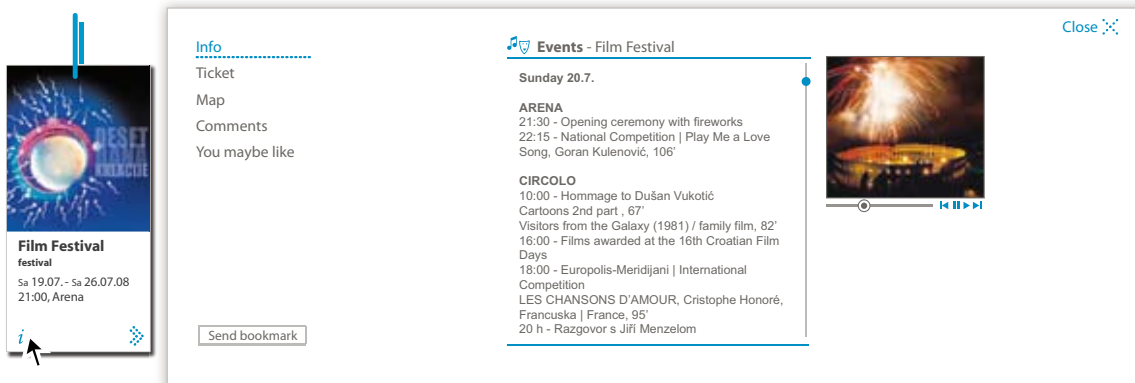
*Sotto: Apertura del menu
proprio dell'etichetta.*



Your plans (Drag you [here](#), and send this information to yourself or your friends)



Send by SMS
Send by MMS
Send by e-mail



Le interfacce per il cellulare e l'interazione con l'utente

Lo schermo è l'interfaccia primaria dei dispositivi mobili come i cellulari, PDA e smartphone. Essa interagisce con la parte più potente dei sensi: la vista. Il problema di questi dispositivi è la ridotta dimensione dello schermo a confronto di quelli dei dispositivi più grandi, ed è proprio questo problema che definisce l'esigenza di trovare soluzioni valide per una buona distribuzione delle informazioni all'interno della superficie disponibile.

Per una corretta progettazione per i piccoli schermi bisogna seguire tre principi di progetto:

- il feedback istantaneo: il sistema deve reagire immediatamente a ogni comando di input;
- la mappatura naturale: la posizione di ogni elemento interattivo deve essere adeguatamente relazionata allo schermo in modo da rendere un movimento di azione facile da ricordare;
- la memoria motoria: la procedura dell'uso deve avere alte qualità fisiche e interattive, le quali possono essere facilmente memorizzate nei movimenti delle dita e le sequenze delle azioni.

Feedback istantaneo

Nella progettazione dell'interazione bisogna stabilire che l'azione e la reazione siano collegate quanto più logicamente l'un l'altro. Inoltre, bisogna sempre considerare il tempo tra l'azione e la reazione rendendo possibile che il sistema reagisca in tempo reale ad ogni azione dell'utente. Questo sarebbe il feedback istantaneo che manifesta nell'utente il sentimento che sta direttamente controllando il sistema tramite le proprie azioni.

Mappatura naturale

L'assegnazione degli elementi interattivi – sia fisici che virtuali – devono essere logicamente posizionati riguardo le aspettative dell'utente. Parlando di elementi arrangiati orizzontalmente vale la regola di lettura dalla sinistra alla destra, ciò significa che le azioni come “conferma” o “successivo” si trovano alla destra dello schermo in relazione

con il tasto avanti, mentre le azioni come “indietro” o “modifica” si trovano sulla sinistra. Nell’asse di posizionamento verticale, invece, gli elementi sono semanticamente collegati al concetto “sopra” e “sotto”. Inoltre, le relazioni tra gli elementi interattivi virtuali sullo schermo e quelli fisici dei tasti (nel caso del cellulare per esempio) devono essere quanto più consistenti e vicini.

Memoria motoria

Usando un dispositivo con un piccolo schermo, la memoria motoria diventa un fattore particolarmente importante. Le cose che immagazziniamo nella memoria motoria rappresentano una fonte importante per lo studio delle esperienze poiché sono intrinsecamente collegate al mondo dell’interazione fisica.

In accordo con questi principi ho realizzato le interfacce dell’applicazione SimpliCity per cellulare. Nello schema della pagina 61 si può vedere il diagramma di flusso (in inglese *flowchart*) di come funziona l’applicazione. In pratica, l’applicazione SimpliCity Mobile si può scaricare dal sito o direttamente dal WAP del proprio cellulare. Quest’ultimo metodo viene comunicato in qualsiasi segnaletica del servizio, basta semplicemente mandare un messaggio testuale con il cellulare con la scritta “semacode” e si riceve un collegamento ipertestuale da seguire che guida l’utente direttamente al sito WAP di download del software. Il software è un’applicazione Java, che dopo aver fotografato la Semacode, chiede all’utente se può collegarsi ad Internet dove controllerà il database per decodificarla e indirizzare l’utente alla pagina internet che la Semacode nasconde nel suo link. Da questo punto l’applicazione lascia spazio al browser del telefonino. In pratica l’applicazione fa da ponte tra la Semacode fotografata ed il collegamento ad essa connesso, e decodificandola connette l’utente alla pagina da scoprire.

Ogni evento o luogo ha una propria Semacode, mentre la pagina WAP a cui la Semacode indirizza l’utente si tratta di una semplificazione del servizio principale, distinto per ogni argomento, e adattato al piccolo schermo tramite la visualizzazione tipo di un’applicazione. Dalla pagina principale dell’evento o luogo si possono eseguire alcune azioni principali:

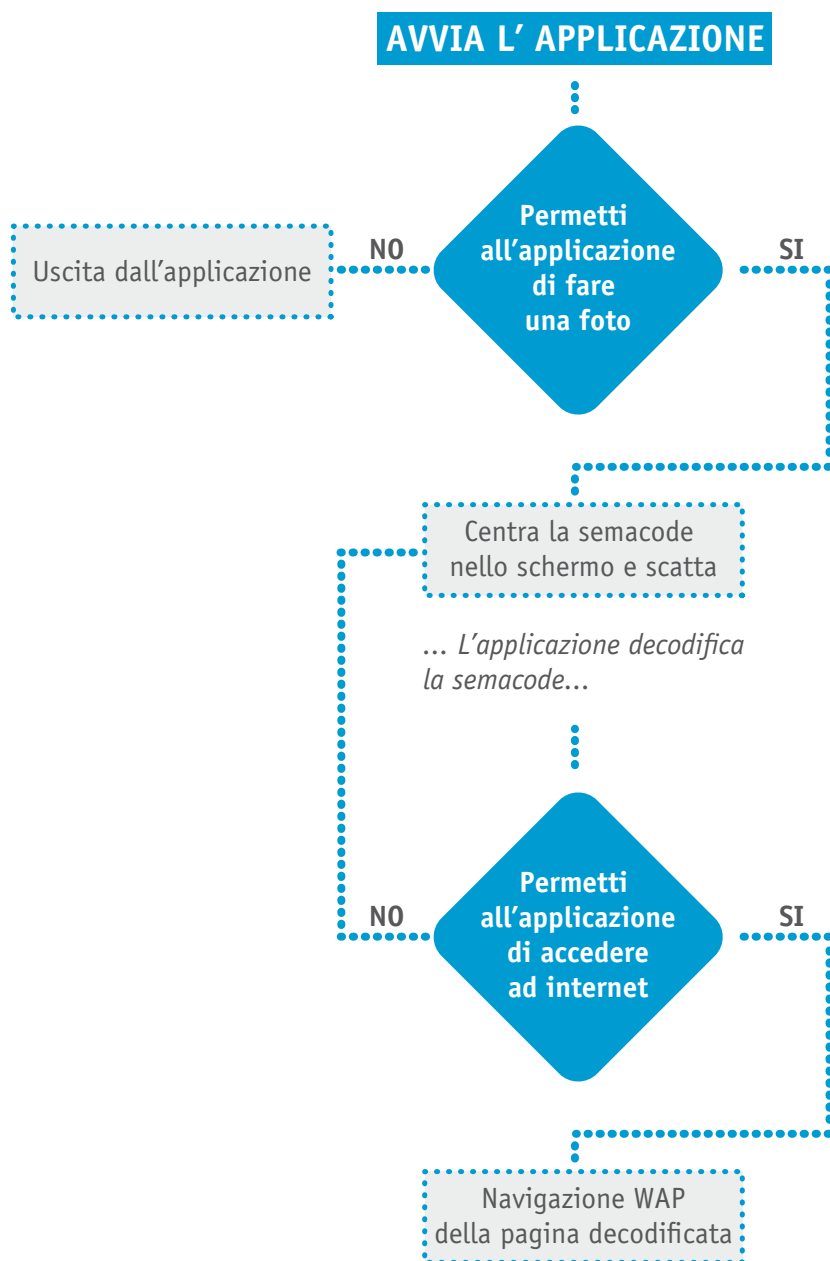
- vedere le informazioni a riguardo;
- informarsi sui costi del biglietto, dove comprare e la possibilità di riservare i biglietti;
- leggere o scrivere commenti;
- vedere la mappa della locazione o ricercare la rotta tramite l'interfaccia di Google Maps Mobile inserita in questa modalità.

Connesso al scenario presentato precedentemente, per il prototipo del mio progetto di tesi ho deciso di sviluppare la strada che porta alla riservazione del biglietto di un evento. Nelle pagine seguenti si possono vedere le interfacce relative al prototipo finale (pag.62) e le loro composizioni grafiche (pag.61). L'interfaccia studiata si compone dalla prima fase che consiste nell'applicazione SimpliCity, e la seconda fase che sono le pagine internet visibili nel browser. Il progetto delle interfacce della prima fase, quella relativa al software, consiste nella divisione dello schermo in tre parti, come possiamo vedere nell'immagine delle pagine seguenti, l'intestazione dell'applicazione, lo stage d'azione e la parte relativa alla mappatura dei comandi in relazioni ai tasti del cellulare.

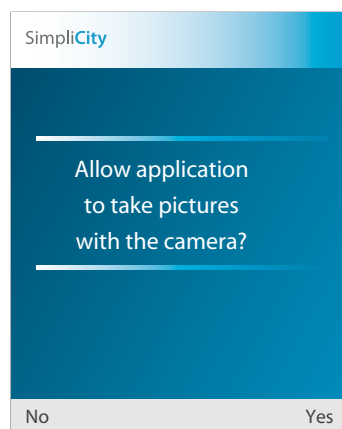
Nella seconda fase ci sono quattro parti, tralasciando l'intestazione del browser, e precisamente sono l'intestazione del servizio con la rispettiva città, categoria e titolo evento/luogo, un'immagine riguardante l'argomento, il menu di scelta ed i comandi d'azione del cellulare.

Nelle interfacce il font usato è sempre la famiglia del Myriad Pro nelle sue versioni Bold per i titoli ed i messaggi d'azione, e nella versione Regular per le voci di menu. Lo sfondo delle interfacce è di una gradazione del blu di SimpliCity fino ad un blu più scuro per avere un maggior contrasto poiché lo schermo del cellulare lo richiede.

*Nella pagina seguente:
Il diagramma di flusso
dell'applicazione per
il cellulare.*



APPLICAZIONE SIMPLICITY MOBILE



- Intestazione dell'applicazione
- Stage d'azione
- Sezione dei comandi

PAGINE WEB PER NAVIGAZIONE WAP



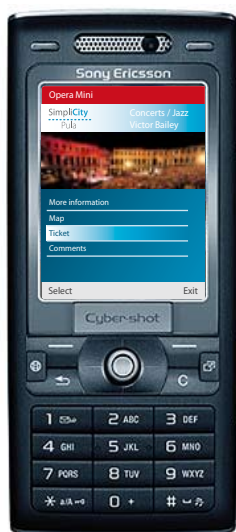
- Intestazione della pagina
- Immagine
- Menu
- Sezione dei comandi



- Menu con voce selezionata

*In questa pagina:
La divisione dello schermo
delle interfacce dell'applicazione
SimpliCity Mobile e delle pagine
internet via tecnologia WAP.*

*Nella pagina seguente:
Un'esempio delle interfacce
dell'applicazione SimpliCity
Mobile.*



Avvio all'applicazione

SimpliCity

Allow application to take pictures with the camera?

No Yes

SimpliCity

Search Exit

SimpliCity

Allow application to access the Internet?

Yes No

Collegamento alla pagina internet tramite WAP

Opera Mini

SimpliCity Pula Concerts / Jazz Victor Bailey

More information

Map

Ticket

Comments

Select Exit

Opera Mini

SimpliCity Pula Concerts / Jazz Victor Bailey

Cost

Where to buy

Reserve ticket

Select Back

Opera Mini

SimpliCity Pula Concerts / Jazz Victor Bailey

All information will be kept private. Credit card is required just for reservation.

Name

Helena White

Number of ticket(s)

3

Number of credit card

Send Back

Opera Mini

SimpliCity Pula Concerts / Jazz Victor Bailey

Your reservation is sent.

Reservation code: 1104

Please keep this message. Thank you

SimpliCity

Save Back

L'interazione servizio-membro

Come già affermato in precedenza, i membri possono creare nuovi argomenti nel sistema usando il modello di form preimpostato che carica le informazioni nel database. Il modello di form preimpostato è la soluzione al fatto di evitare la presenza di una persona che si occupi del caricamento di tutti gli argomenti del sistema, tralasciando in questo modo la possibilità di un'automazione nel caricamento in modo da rendere possibile che il sistema sia semi-automatico (poiché deve comunque esserci una persona che faccia da supervisore al caricamento degli argomenti dal punto di vista tecnico).

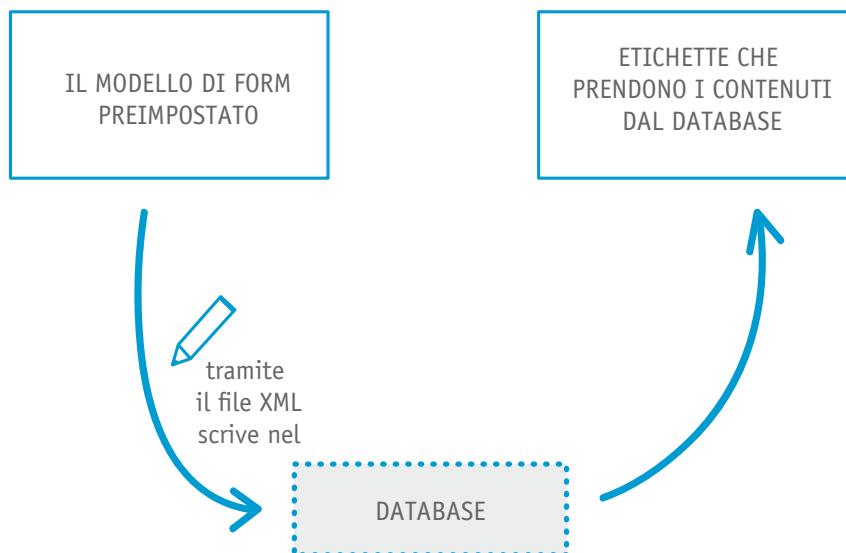
Il modello del form preimpostato consiste in una serie di passi per il riempimento delle informazioni che il membro deve seguire per la creazione di un nuovo argomento. Questo modello è stato programmato precedentemente a pari passo con la creazione del servizio e precisamente consiste nella compilazione dei campi del database che andranno a riempire la soluzione grafica del servizio online. Il servizio contiene le informazioni all'interno delle etichette animate, queste informazioni vengono prese dal database e ciò viene regolato da un file XML collegato al sito del servizio.

L'XML, acronimo di eXtensible Markup Language ovvero "linguaggio di marcatura estensibile", è un metalinguaggio creato e gestito dal World Wide Web Consortium (W3C) utilizzato per creare nuovi linguaggi, atti a descrivere documenti strutturati e viene molto utilizzato anche come mezzo per l'esportazione di dati tra diversi Database Management System³ che sono progettati per sistemi multi-utente. Inoltre, una caratteristica importante dei file XML è che possono essere letti da qualsiasi piattaforma e nella maggior parte dei browser attuali.

*Nella pagina seguente:
Schema dimostrativo
di come le etichette sono
collegate al database
del sistema.*

*8. Database Management System cioè "(...)un sistema software progettato per consentire la creazione e manipolazione efficiente di database solitamente da parte di più utenti (...)"
Citazione da <http://it.wikipedia.org/wiki/DBMS>*

Quindi, tramite il modello preimpostato che queste informazioni vengono formattate in modo adeguato a poi essere caricate online. Nell'immagine della pagina seguente si può vedere un esempio del modello preimpostato per creare nuovi argomenti compilando i campi definiti. L'utente può decidere se creare solo un breve argomento che sarà visualizzato grazie alla metafora dell'etichetta oppure se integrare anche ulteriori informazioni in una pagina dedicata all'argomento quali la mappa, la possibilità di riservare il biglietto ed avere dei commenti a riguardo. I commenti possono essere visualizzati dagli utenti, che a loro volta possono commentare rendendosi così partecipi di una comunità virtuale. In questo modo nasce una connessione tra i membri e gli utenti, i membri possono rispondere e viceversa, rendendo il servizio una community che rende possibile la condivisione di informazioni ed una partecipazione attiva tra i due tipi di utenti. Nell'immagine sottostante si può vedere come la parte grafica visibile online prenda le informazioni dal database.





..... Immagine 120 x 140 px

King Lear
drama

Titolo
Tipo di evento

Fr 25.07.08
20:30, Minor Castle

Periodo (singolo giorno
oppure un periodo da-a)
Ora + luogo

Welcome to SimpliCity!


http://www.simpli-city.info

Apple Yahoo! Google Maps YouTube Wikipedia News (279) Popular Gmail

SimpliCity .Create your new label:

Select the city Select category

Label information - Front

Image  Drag to adjust the image

Title of the event

Date or period

Time :

Location

Type:

☐ ballet ☐ comedy ☐ classical concert

☐ jazz concert ☐ pop concert ☐ rock concert

☐ conference ☐ drama ☐ exhibition

☐ festival ☐ opera ☐ performance

☐ show ☐ spectacle ☐ trade fair

☐ other (max 15 characters)

Label information - Back

Internet site

Ticket price

Where to book

More details title

You have max 160 characters.

Additional information sheet (optional)

Welcome to SimpliCity!

http://www.simpliCity.info

Apple Yahoo! Google Maps YouTube Wikipedia News (279) Popular Gmail

SimpliCity .Create your new label:

Select the city Select category

Main information - Front

Image Drag to adjust the image

(86 x 100 px)

Title of the topic

Closed on

Location

Type:

☐ bar ☐ bistro ☐ chinese

☐ classic ☐ disco ☐ fast food

☐ italian ☐ lounge bar ☐ mexican

☐ pizzeria ☐ pub ☐ traditional

☐ wine bar ☐ other (max 15 characters)

Main information - Back

Internet site

Time from :

to :

More details title

You have max 160 characters.

Additional information sheet (optional)

Nelle pagine:
 Schema dimostrativo di come
 le etichette sono collegate al
 database del sistema e scher-
 mate dimostrative di come
 i membri possono creare
 nuovi argomenti.

4

Il prototipo

Simulazione dell'applicazione web

Un aiuto fondamentale nel design dell'interazione è l'uso frequente dei prototipi per rendersi conto di come funzionano le idee prodotte e per capire se continuare su quella strada o cambiar metodo. Prototipizzando si realizza una visione più realistica del proprio progetto imparando ogni volta qualcosa di nuovo e utile per procedere.

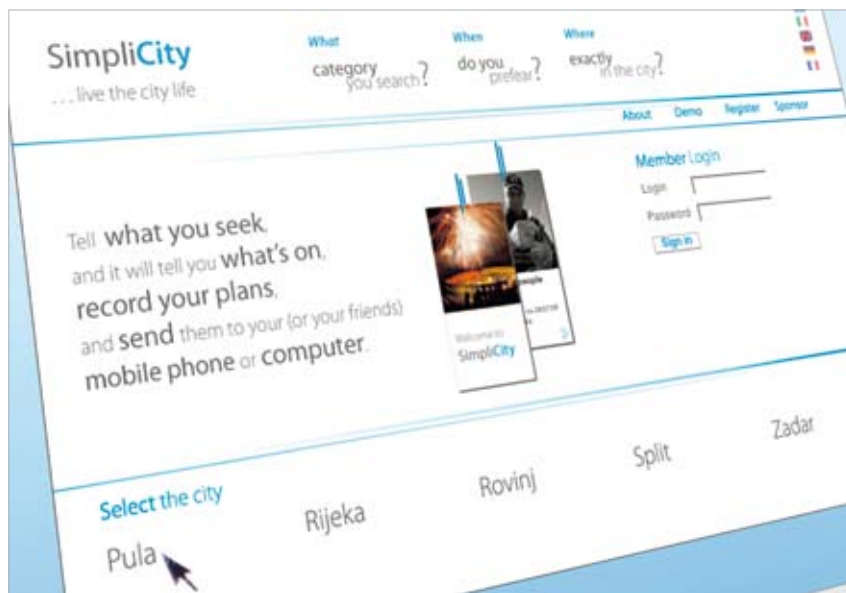
Una volta che si arriva ad un progetto definito con un proprio prototipo bisogna farlo valutare ad altre persone per poter analizzare i risultati anche da altri punti di vista. Infatti, il prototipo SimpliCity è stato valutato da diverse persone (principalmente giovani che non si occupano d'interazione) in modo da rendermi possibile l'analisi dei feedback.

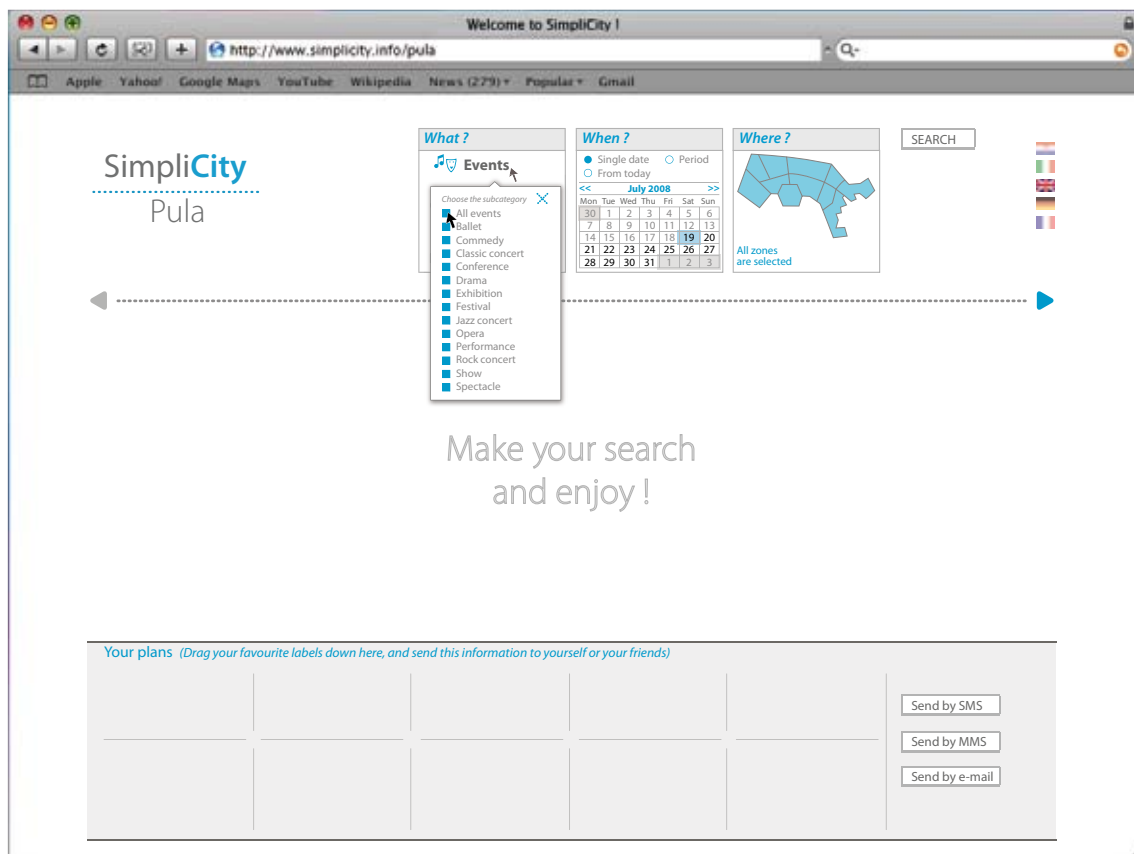
La simulazione del prodotto finale attraverso la realizzazione del prototipo mi è stata molto utile, in quanto ho visto cosa non funzionava e ho potuto fare delle modifiche sviluppando un prototipo finale. Esattamente sto parlando del menu di scelta, che all'inizio era disegnato senza nessuna area che lo delineasse e l'utente si perdeva, non riusciva a capire bene come usarlo. Dopo aver capito dell'errore ho proceduto subito verso le modifiche che sono poi già presentate in questa relazione.

Il prototipo è stato realizzato con Adobe Illustrator per quanto riguarda la grafica e con Flash e ActionScript 2.0 per quanto riguarda la programmazione dell'interazione. La pagina introduttiva è invece progettata in HTML e CSS. Per l'invio delle informazioni tramite MMS ho usato il software NowSms che offre un gateway per SMS e MMS, mentre per la decodifica delle Semacode ho usato il software Semacode Reader.

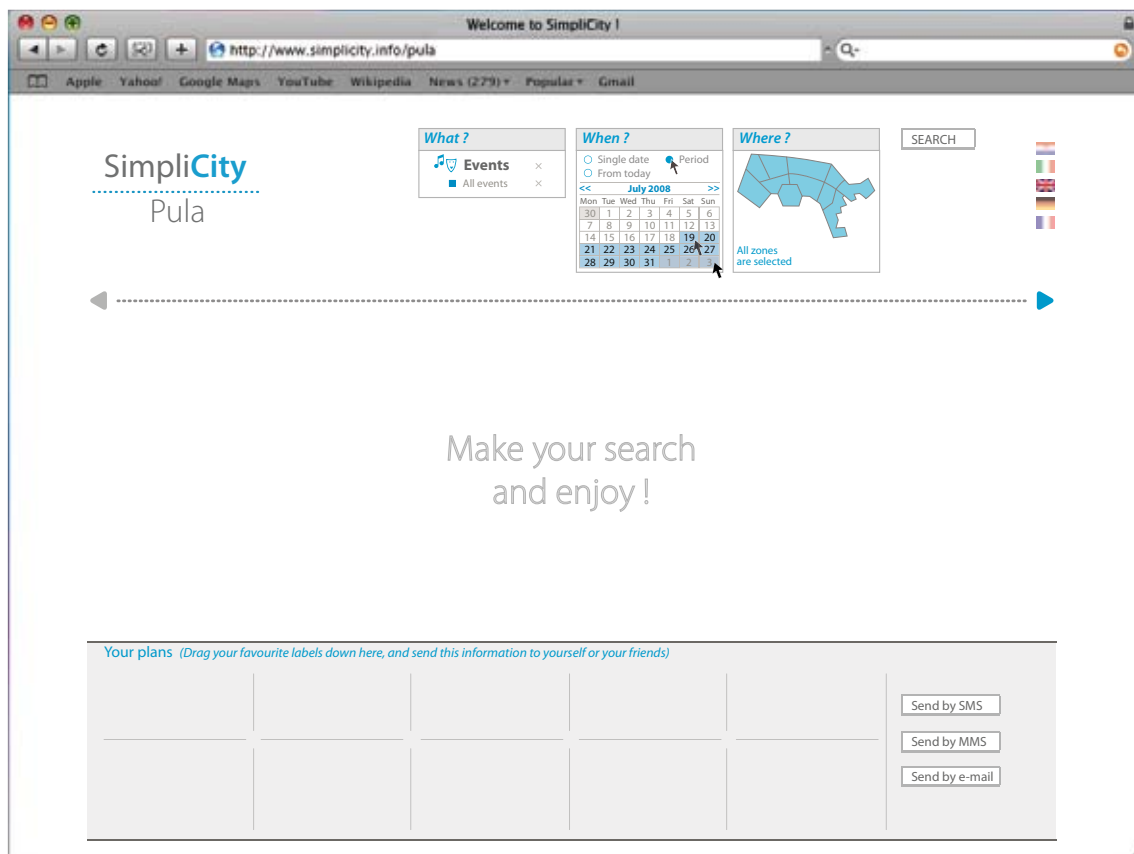
*Nella pagina seguente:
Sopra: Schermata iniziale
del servizio dove l'utente se-
leziona la città di preferenza.*

*Sotto: Fotografia della
simulazione con un
probabile utente finale
mentre interagisce con
l'applicazione online.*

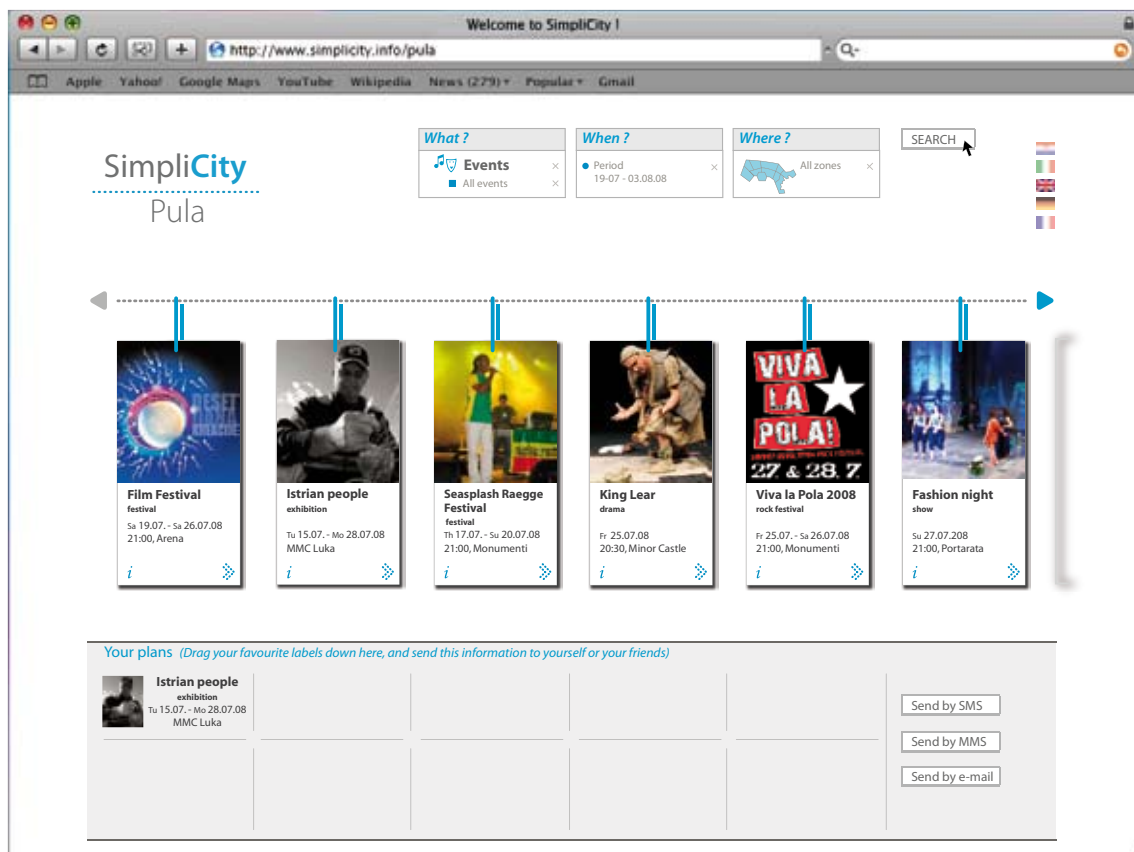




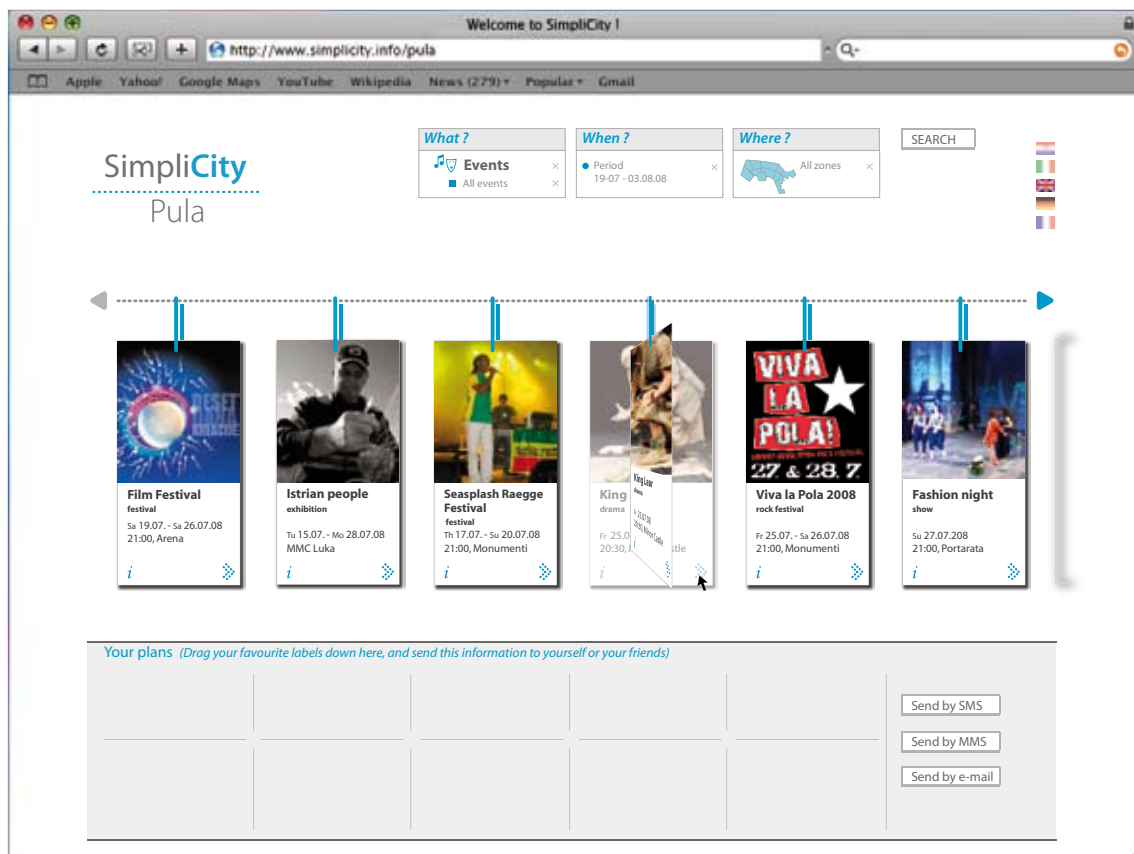
Nelle prossime pagine vengono presentate alcune schermate del prototipo e del suo funzionamento. L'utente dopo aver scelto la città di preferenza, procede con la scelta della categoria (in questo caso gli eventi) e in seguito gli si presenta una finestra in cui può personalizzare in dettaglio la scelta tramite la presentazioni di tutti i tipi di eventi. Una volta cliccato sulle proprie opzioni desiderate si chiude la finestra ed il servizio salva la scelta con un promemoria in modo da renderla visibile sempre durante la ricerca .



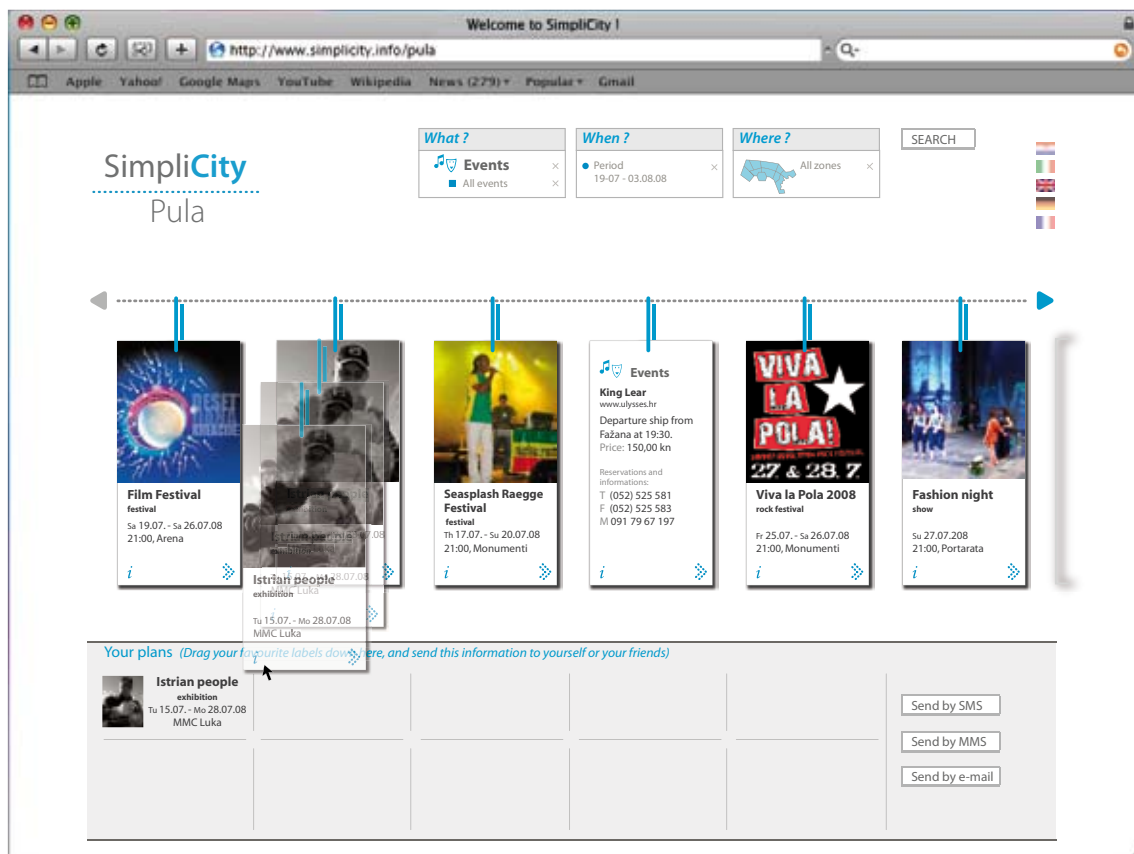
Dopo aver scelto la categoria, l'utente procede con la scelta del periodo. In generale la scelta è sempre presente dal giorno in cui si sta effettuando la ricerca, ma può essere modificata, come in questo esempio, scegliendo l'opzione periodo e successivamente selezionando il periodo desiderato sul calendario. Finita la scelta del periodo (oppure di una singola data) si crea nuovamente un promemoria della propria scelta appena svolta.



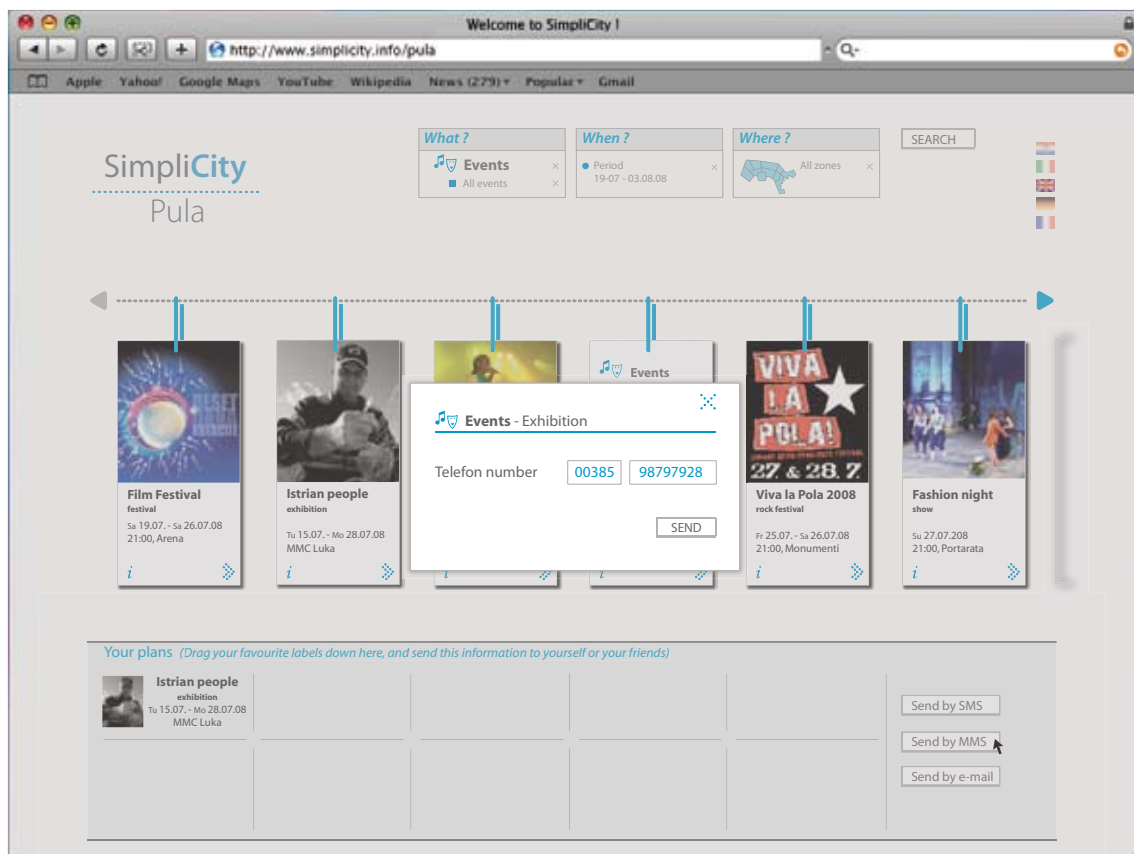
Nel menu di scelta c'è anche la possibilità di selezionare una zona della città, più zone oppure lasciare l'opzione principale che tiene selezionate tutte le zone. Dopo che l'utente ha personalizzato la propria ricerca nel modo che più gli interessa, egli clicca sul bottone "cerca" (search) e sullo stage principale si presentano le etichette con i risultati della ricerca.



L'utente può cliccare sulla freccia dell'etichetta ed in questo modo la fa girare vedendo la parte posteriore di essa dove vengono presentate ulteriori informazioni riguardo l'argomento selezionato.



Un'altra possibilità d'interazione con le etichette è il metodo del trascinamento di quest'ultime nella parte inferiore de "I propri piani" (Your Plans). Dopo aver trascinato l'etichetta desiderata questa si duplica diventando un promemoria. Da questa zona ci si può inviare l'etichetta (o le etichette se ce ne sono di più) verso il proprio cellulare o a quello di un amico oppure all'e-mail.



Conclusione

Il mio interesse principale svolgendo questo progetto di tesi era di sviluppare la mia conoscenza per le metodologie del design dell'interazione centrato all'utente. L'intera esperienza si è rivelata molto più interessante delle mie aspettative iniziali.

Questo progetto di tesi ha stimolato il mio pensiero riguardo ai vari modi di comunicare con l'utente e le varie possibilità che noi, in qualità di designer, possiamo realizzare per semplificare la vita quotidiana e renderla piacevole.

Il progetto SimpliCity è nato da un desiderio di realizzare un sistema che aiuti nell'organizzazione del tempo libero, quindi all'inizio stava in una concezione ludica della vita quotidiana. Man mano che andavo avanti con le mie ricerche e ideavo varie strade di progetto, ho capito che poteva essere una buona piattaforma per varie città. Volendo avere una conferma del lavoro che stavo svolgendo, mi sono consultata con i membri del comune che si occupano dell'organizzazione degli eventi cittadini e presentandogli il mio progetto si sono rivelati molti interessati e disponibili per consigli e giudizi a riguardo. Da questi incontri si è rivelata una possibilità di una futura realizzazione di una parte del progetto e magari un adattamento ai loro bisogni e le loro possibilità.

Gli utenti finali del servizio possono essere sia i cittadini che i turisti per cui ho dovuto studiare un metodo appropriato per ambedue i tipi di utenti, senza privilegiare nessun tipo e cercando di realizzare un metodo facile da usare, ma comunque che dia la possibilità di organizzare la ricerca a preferenza dell'utente.

Una strada da decidere era come disegnare la grafica del servizio ed ho scelto di realizzarla in modo sobrio ed elegante, ma allo stesso tempo piacevole e facilmente riconoscibile. Ho usato la metafora dell'etichetta come contenitore delle informazioni ed ho cercato di mettere in evidenza questo simbolo all'interno dell'interfaccia.

L'intera interfaccia è molto pulita e le etichette sono le vere protagoniste della scena, sia in senso grafico che dal punto di vista interattivo proprio per puntualizzare visivamente quale sia il fine del servizio.

SimpliCity è stato studiato in modo da usufruire di qualsiasi tecnologia esistente per far sì che sia al passo con i tempi, ma anche adattando le proprie esigenze in modo da risultare un sistema innovativo, sia dal punto di vista tecnologico che grafico.

Fonti

Baroni, Daniele e Maurizio Vitta, *Storia del design grafico*, Longanesi, Milano 2003

Ferrara, Cinzia, *La comunicazioni dei beni culturali. Il progetto di identità visiva dei musei, siti archeologici, luoghi della cultura*, Lupetti, Milano 2007

Moggridge, Bill, *Designing Interactions*, MIT Press, Cambridge MA 2007

Saffer, Dan, *Designing for Interaction: Creating Small Applications and Clever Devices*, New Riders, Berkeley CA 2007

Studio 7.5, *Designing for Small Screens. Mobile Phones, Smart Phones, PDAs, Pocket PCs, Navigation Systems, MP3 Players, Game Consoles*, AVA Books, Lausanne 2005

Tidwell, Jenifer, *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*, O'Reilly, Sebastopol 2006

—

Articolo del DBMS - <http://it.wikipedia.org/wiki/DBMS>

Amaznode - <http://www.visualcomplexity.com/vc/project.cfm?id=366>

Città di Pola - <http://www.pulainfo.hr>

Bluespot - <http://www.bluespot.de>

InfoGalleri - <http://www.interactivespaces.net/projects/InfoGallery>

Ringraziamenti

Sono tante le persone che devo ringraziare per avermi aiutato a superare questo traguardo e per essermi stati vicini in questi anni.

Innanzitutto, voglio ringraziare il mio relatore, Philip Tabor, e a Gillian Crampton Smith per avermi insegnato tanto nel campo dell'interaction design e per avermi seguito durante questi mesi di preparazione della mia tesi di laurea. Un ringraziamento lo devo pure al correlatore, Thomas Bisiani, che mi è stato d'aiuto per quanto riguarda la parte grafica del progetto.

Un grazie particolare va ai miei genitori Tatjana ed Edino, ai nonni, a mio fratello Denny ed a mio zio Fabio (e le sue provviste tecnologiche) che mi hanno reso possibile seguire questo corso di laurea specialistica, aiutandomi nei momenti difficili e soprattutto rendendomi facile la realizzazione dei miei progetti. Grazie al mio ragazzo Zoran, che mi è sempre stato vicino in tutti questi anni in cui ero via di casa, che mi ha sopportato e aiutato in tutte le notti tarde in cui dovevo stampare all'ultimo momento per le consegne del giorno dopo.

Inoltre, voglio ringraziare i miei amici del gruppo Randomclapping per i bei momenti passati assieme e specialmente ai laureandi per le notte passate online a consigliarci a vicenda. Grazie ad Alessia per avermi sopportato in questi lunghi anni. Grazie pure ai miei amici Marina, Isabella, Dino, Davor, Moira, Dina, Silvia e Goran per essermi stati vicini, avermi aiutata con i loro commenti sul progetto ed per essere semplicemente degli ottimi amici.

Un'ultimo ringraziamento va anche ai protagonisti del video, Petra, Nina, Helena, mio fratello Denny, Zoki e Gogo che si sono prestati a farsi fotografare.



SimpliCity

Un servizio interattivo di informazioni

Pamela Moscarda, 260578