

# Documento di descrizione per i valutatori esterni

## Introduzione

Questo documento ha lo scopo di fornire tutte le informazioni necessarie per condurre la valutazione euristica del prototipo di SportPal

---

## Descrizione del prototipo

Il **goal** dell'applicazione è consentire agli utenti di trovare luoghi dove allenarsi che soddisfino parametri specifici per i singoli sport (ex. il tipo di superficie del campo e l'altezza della rete se si parla di pallavolo). Inoltre è presente la funzione "companion" per care e unirsi a partite nella propria area geografica.

Le **funzioni principali** sono:

1. **Filtraggio dei luoghi di allenamento**, gli utenti possono filtrare i luoghi in base alle loro esigenze specifiche, come tipo di sport e caratteristiche tecniche dell'impianto
  2. **Community ed eventi**, gli utenti possono creare e unirsi a partite ed eventi nei dintorni
- 

## Utenti target

L'applicazione è pensata per utenti giovani nella **fascia** 18-25 anni, in quanto questa è la fascia della popolazione tendenzialmente più attiva dal punto di vista sportivo tuttavia questa non è una "*conditio sine qua non*" al corretto funzionamento dell'app. **L'esigenza degli utenti** che vogliamo andare ad incontrare è la realizzazione di uno strumento che semplifichi e specializzi la ricerca di luoghi adatti all'attività fisica individuale e alla ricerca e creazione di sessioni di allenamento/gioco di gruppo

---

## Contesto d'uso

L'applicazione avrà come **ambiente di utilizzo** principale la pianificazione e l'organizzazione delle routine di allenamento. Potrà essere usata sia in movimento per ottenere informazioni rapide sul luogo designato sia da casa per ricercare e organizzarsi.

Uno **scenario di uso tipico** può essere:

1. Un utente vuole trovare un campo di calcio vicino a casa con determinate caratteristiche (ex. erba sintetica o illuminazione notturna)
  2. L'utente desidera unirsi a una partita già organizzata nella sua area.
  3. L'utente vuole creare un nuovo evento sportivo e apre altri utenti la possibilità di unirsi
- 

## Task per la valutazione

I task che gli utenti devono essere principalmente in grado di usare sono:

1. **SingUp**
  - a. Inserire le generalità
  - b. Inserire le informazioni specifiche sulle abitudini sportive

- 2. Ricerca di un luogo di allenamento (“Luoghi per te”):**
  - a. Filtrare i luoghi disponibili in base allo sport scelto
  - b. Selezionare parametri specifici
  - c. Visualizzare i dettagli specifici del luogo
- 3. Partecipazione ad un evento**
  - a. Navigare nella sezione “Eventi”
  - b. Cercare “by keyword”
    - i. Eventualmente inserire filtri aggiuntivi
  - c. Trovare un evento di loro interesse
  - d. Visualizzare le informazioni utili
  - e. Unirsi all’evento
- 4. Creazione di un evento**
  - a. Accedere alla sezione “Crea evento” premendo sul “+”
  - b. Inserire la posizione e l’indirizzo
  - c. Inserire i parametri di filtraggio
  - d. Inserire una descrizione ulteriore
  - e. Pubblicare l’evento
  - f. Accettare o Rifiutare le persone
    - i. Visualizzare ulteriori informazioni sulle persone che voglio partecipare
  - g. Eventualmente annullare la ricerca
- 5. “Social” area**
  - a. Una volta completato un evento si “valutano” le persone che hanno partecipato all’evento
  - b. Se l’utente lo desidera è possibile inserire recensioni per aiutare gli altri utenti ad avere informazioni peer-to-peer del luogo

---

## Limitazioni del prototipo

Il prototipo è organizzato in flussi per le singole attività, alcuni link sono “morti” nel senso che una volta scelto un ramo di utilizzo i collegamenti che porterebbero ad un ramo totalmente separato a livello della logica di utilizzo non sono più utilizzabili, è stato fatto per rendere più veloce lo sviluppo del prototipo. Per lo stesso motivo, non tutti i waypoint sulla mappa sono degli effettivi eventi/punti di interesse e non tutti i filtri sono attivi.

Il flow di esecuzione che richiedono un alto tasso di personalizzazione come la creazione di eventi o la SignUp page hanno solo un workflow coi campi preinseriti in modo da poter mostrare in maniera coerente il resto del flusso di esecuzione.