

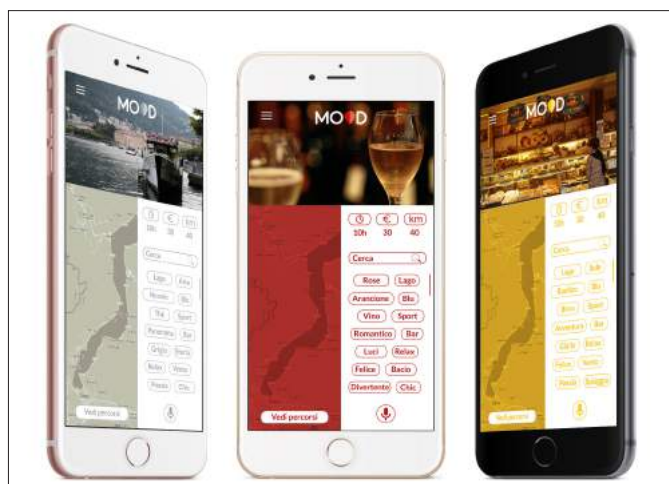
Mood

Percorsi ideati per te

Greta Molteni

Relatore - Andrea Franchi

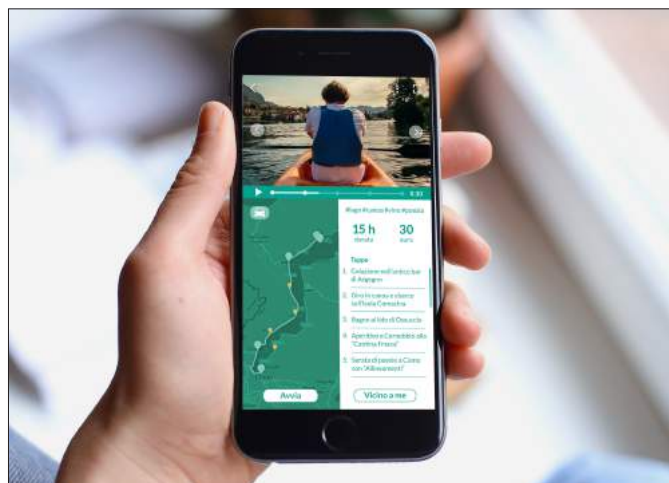
Correlatore - Davide Grampa



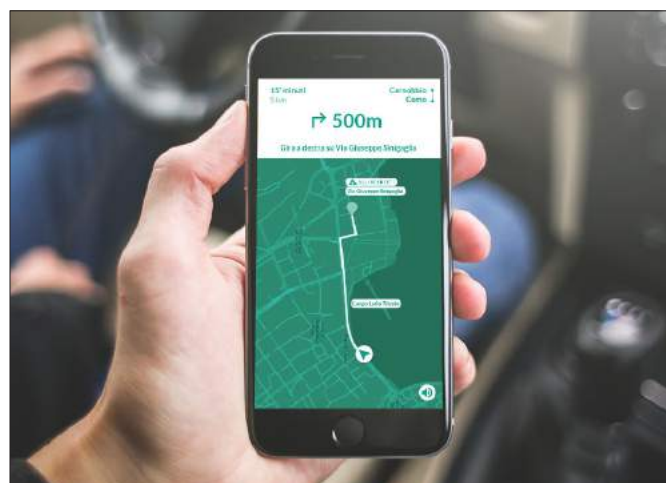
1.



2.



3.



4.

1. Studio varianti colore

Varianti cromatiche che l'applicazione presenta in base al mood dell'utente.

2. Schermata principale

Nella presente figura viene illustrato il funzionamento della scelta dei tag.

3. Presentazione percorso

Schermata contenente il video di anteprima, le tappe e la cartina del percorso.

<http://gretamolteni94.wixsite.com/mood>

4. Navigatore

Sezione nella quale l'utente sarà guidato nella scoperta delle tappe.

Il progetto di tesi che ho deciso di sviluppare nasce con l'intenzione di permettere alle persone, cittadini e turisti, di scoprire tutti quei lati nascosti che le città possono offrire. La caratteristica essenziale della mia applicazione sarà quella di generare percorsi non convenzionali basati sulle emozioni e sulle esigenze dell'utente in un particolare momento.

Abstract

Mood è un'applicazione comprendente una mappa di Como che, in base a delle parole chiave selezionate dall'utente, calcoli e mostri diversi itinerari ed informazioni utili al destinatario.

L'aspetto particolare di questa mappa è che non porterà gli utenti semplicemente nei classici luoghi turistici, ma cercherà di far scoprire alcuni angoli nascosti della città o del nostro ramo del lago che fino ad ora non hanno ricevuto la giusta attenzione.

Per rendere ancora più personale l'esperienza, l'applicazione cambierà la sua cromia principale, all'interno di tutti i suoi layout, in base allo stato d'animo espresso dal fruitore nella selezione dei tag.

Inoltre Mood mostrerà agli utenti un breve video di circa un minuto per ogni proposta di itinerario; questi saranno composti da brevi video delle tappe e degli spostamenti che compongono il percorso che cercheranno di rendere l'idea di ciò che l'utente potrà osservare durante la sua esperienza, aiutandolo così nella scelta.

Svolgimento

Dopo una prima valutazione, ho deciso di caratterizzare Mood con un'impronta amichevole. A partire da ciò, dato che Mood deve risultare come un amico fidato, sempre al tuo fianco, ho implementato di conseguenza le mie decisioni riguardo, il supporto con cui interfacciarsi e le scelte del layout.

Prendendo in considerazione la scelta del supporto, ho deciso che lo strumento che maggiormente si addice all'esecuzione dell'app è lo smartphone. Questa mia scelta è stata fatta in base al fatto che il telefono risulta essere un oggetto che generalmente le persone portano sempre con loro, in modo che il consiglio di Mood sia sempre alla portata di mano.

Sotto l'aspetto del layout, ho scelto di sviluppare un'interfaccia che si relazioni con grande chiarezza con l'utente: la schermata risulta essere divisa in tre aree. Queste sezioni, nel corso dell'utilizzo di Mood, risultano essere collegate tra loro, modificandosi in base ai parametri presenti in esse.

Tale modularità si riscontrerà anche nei video di pre-

sentazione dei percorsi. Questi infatti saranno composti dall'assemblaggio di diversi spezzoni presenti nel database.

La funzione del video è quella di dare un'anteprima all'utente dell'esperienza che vivrà con la scelta di un particolare itinerario.

Conclusioni

Questo progetto mi ha permesso da un lato di avere una maggiore consapevolezza del luogo in cui vivo, dall'altro di capire come rapportarmi con lo svolgimento di un progetto dall'inizio alla fine. Il progetto di tesi mi è servito anche poiché mi ha fatto capire come sia necessario organizzarsi, avere le idee chiare e lavorare cercando la chiarezza progettuale.

Questo lavoro mi ha permesso di confrontarmi con le mie capacità nel creare un'interfaccia trasparente, cercando di incorporare in essa i principi fondamentali dell'usabilità. Mood è stata anche un'occasione per migliorare le mie capacità riguardanti l'aspetto più emotivo della comunicazione.