

# EATFAST: TASK E PROTOTIPI

## INTRODUZIONE: MEMBRI DEL TEAM



Matteo Colombi



Marianna Martino



Andrea Colombo



Zhao Huan Yong



Leonardo Conti



Sachin Perera

## INTRODUZIONE: VALUE PROPOSITION

Esplora, prenota, ritira: velocemente.

Hai fretta e non sai cosa mangiare? Confronta le opzioni e prenota online. Ritira saltando la coda ed evita perdite di tempo!

## INTRODUZIONE: PANORAMICA DEL PROBLEMA E SOLUZIONE

Il progetto vuole rendere più piacevole il momento della pausa pranzo. Per fare ciò, vogliamo concentrarci sul proporre una soluzione, tramite applicazione per smartphone, che permetta di ridurre i tempi di attesa nei luoghi di ristoro intorno all'università, o comunque di fare una scelta informata su dove andare a comprare il pranzo, basandosi sui tempi di attesa previsti e sul menù proposto.

## TASK

A partire dagli scenari individuati nelle fasi di progettazione precedenti, abbiamo individuato alcuni task. Riportiamo qui tre task in ordine crescente di complessità.

### TASK FACILE

Goal: scegliere un posto dove comprare il pranzo.

Step:

1. Aprire l'app.
2. Scegliere un posto.
  - a. Scorrendo la lista.
  - b. Inserendo filtri di ricerca.
  - c. Cercando per nome.
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù.
5. Controllare lo stato delle code nel posto selezionato.
  - a. Se è soddisfacente, andarci.
  - b. Se no torna al punto 2.

### TASK MEDIO

Goal: ordinare cibo da ritirare quando è pronto.

Step:

1. Aprire l'app.
2. Scegliere un posto.
  - a. Scorrendo la lista.
  - b. Inserendo filtri di ricerca.
  - c. Cercando per nome.
3. Selezionare il posto
4. Guardare il menù.
5. Controllare i tempi di attesa nel posto selezionato.
  - a. Se sono soddisfacenti, procedi al punto 5.
  - b. Se no torna al punto 2.
6. Aggiungi i piatti all'ordine.
7. Ordina e paga.
8. Attendi l'orario indicato.
9. Recati nel posto per ritirare il pranzo.

## TASK DIFFICILE

Goal: ordinare con un gruppo di persone.

Task:

1. Aprire l'app.
2. Scegliere un posto, confrontandosi con gli altri del gruppo.
  - a. Scorrendo la lista.
  - b. Inserendo filtri di ricerca.
  - c. Cercando per nome.
3. Selezionare il posto.
4. Guardare il menù.
5. Controllare i tempi di attesa nel posto selezionato.
  - a. Se sono soddisfacenti, procedi al punto 5.
  - b. Se no torna al punto 2.
6. Aggiungere i piatti all'ordine.
7. Suddividere l'ordine in gruppi.
  - a. Aggiungere un gruppo per ogni partecipante.
  - b. Spostare i piatti nel gruppo opportuno.
  - c. Per ogni gruppo, condividere il subtotale tramite messaggio.
8. Pagare.
9. Attendere l'orario indicato.
10. Recarsi nel posto per ritirare il pranzo.

## STORYBOARD

Lo storyboard inserito nell'ultima pagina di questo documento mostra una situazione in cui vengono portati a termine i primi due task individuati sopra.

## ESPLORAZIONE DELLE MODALITÀ

Abbiamo preso in considerazione sia un'applicazione, sia un sito web, come spiegato nella fase di "Focus e Raffinamento". Pensiamo che un'applicazione si adatti meglio alla nostra soluzione in quanto un sistema di questo tipo è più facilmente utilizzabile quando si ha poco tempo o ci si sta spostando da un luogo all'altro, andando meglio incontro ai bisogni degli utenti che abbiamo intervistato.

## **PROTOTIPI**

Abbiamo delineato due prototipi che mettono in luce il flusso per eseguire il task già illustrato nello storyboard.

Link: [Prototipo #1 \(App Smartphone\)](#)

Link: [Prototipo #2 \(Sito Web\)](#)

### **Scelta di un prototipo**

Come anticipato, pensiamo di portare avanti il prototipo per App Smartphone, non escludendo la possibilità di espandere il servizio per comprendere anche un sito web.

