

POLEAT: SCELTE DI DESIGN

PRINCIPIO BASE

Nel creare le interfacce abbiamo cercato di mantenere un design che risultasse il più possibile familiare ad utilizzatori di sistemi già esistenti nel settore.

Al di là di questo, abbiamo fatto in modo che il task principale, cioè quello di prenotare il pranzo in anticipo, fosse il più semplice e veloce possibile.

AREE PRINCIPALI

Le aree principali per il funzionamento dell'applicazione sono 3:

- Home: contiene tutti i ristoranti della zona, con le relative informazioni mostrate in modo sintetico, idealmente aggiornate in tempo reale (non nel prototipo).
- Mappa: presenta una visione d'insieme dei ristoranti, posizionandoli sulla mappa insieme ad il relativo tempo di attesa. Permette di accedere alla pagina del ristorante al pari della Home. Utile per confrontare velocemente i tempi di attesa e la distanza che separa i ristoranti dalla posizione attuale.
- Ordini: Dà una visione complessiva dello stato degli ordini. Contiene sia il carrello (ordini non pagati, e quindi non ancora inoltrati), gli ordini effettuati ma non ritirati (indicando anche lo stato attuale: prenotato, in lavorazione, da ritirare) e lo storico degli ordini passati, con la possibilità di ripeterli.

TIPI DI PAGINE

Ci sono quattro principali tipologie di pagine (escludendo le impostazioni):

- Liste di card per homepage e menù dei ristoranti.
- Mappa interattiva (non interattiva nel prototipo).
- Accordion menu: usato per la gestione degli ordini. Lascia all'utente la scelta riguardo quali informazioni vuole visualizzare. Durante l'interazione gli elementi con le informazioni rilevanti sono automaticamente espansi.

- Overlay: utilizzati per fornire informazioni rilevanti che devono risultare in evidenza rispetto a tutti gli altri contenuti.

Le impostazioni sono punta-e-clicca e mostrano alcune delle funzionalità che un sistema come quello che abbiamo progettato dovrebbe avere: in particolare, le sezioni più importanti sono quelle per la gestione dei metodi di pagamento.

SCELTE DI LAYOUT

Come detto, abbiamo cercato di mantenere una certa familiarità con sistemi già esistenti di questa tipologia.

Per quanto riguarda i colori, la palette principale è composta da

-  viola: usato come colore caratteristico dell'app e per la maggior parte degli elementi con cui si può interagire.
-  grigio: usato come sfondo neutro per card ed altri contenuti.
-  rosso e  verde usati come colori di accento e per indicare lo stato di alcuni componenti.

Le pagine principali (ad eccezione ovviamente della mappa) sono tutte organizzate come scrolling list.