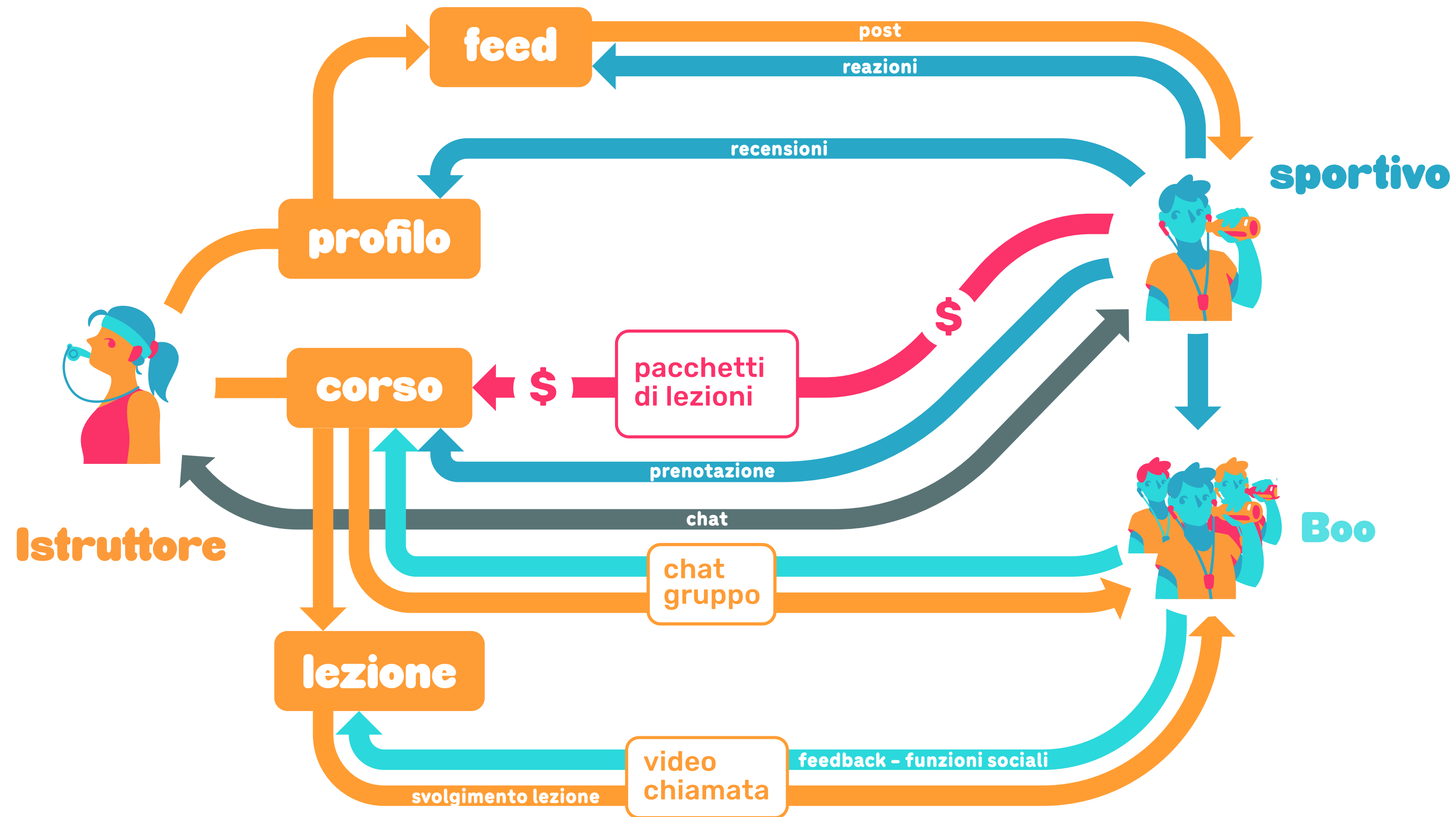
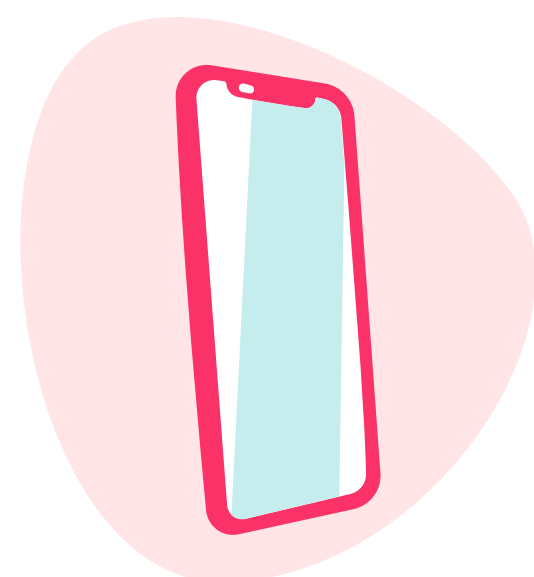


gymboc

Irene Baraldi - Giulietta Cappelletti
Lorenzo Drago - Martina Moglia
Matteo Tammaro - Giada Zoncada



Gymboo offre un punto di contatto diretto tra istruttori e sportivi. Ciascun istruttore **crea** il proprio **profilo personale** e il proprio **corso sportivo** al quale aggiunge di volta in volta le **nuove lezioni**. Lo sportivo, insieme ai suoi amici, i cosiddetti Boo, può partecipare al corso **acquistando un pacchetto di lezioni** ed entrando quindi a far parte del **team di allenamento** di tale corso. La lezione si svolge in tempo reale attraverso una **videochiamata interattiva** che viene regolarmente recensita. La comunicazione tra le due parti coinvolte, al di fuori della lezione, è consentita tramite **chat** di gruppo.



Applicazione

Full capacity

Strumento principale che consente a sportivi e a istruttori di **utilizzare il servizio in qualsiasi momento** e luogo per svolgere una sessione di allenamento a distanza, prenotare le lezioni e interagire con il gruppo da smartphone



PC secondo schermo

Average capacity

Connesso all'app durante l'allenamento, funge da secondo **schermo**, regolabile da smartphone per una **visualizzazione** più estesa della **lezione in videochiamata**, e da **videocamera** per le riprese.



Smartwatch

Companion device

Connesso all'app durante l'allenamento, permette all'istruttore di **gestire in modo rapido alcuni comandi** come cambiare esercizio, gestire il timer, e scattare foto live, mentre allo sportivo di usare le **interazioni rapide** con gli altri del gruppo

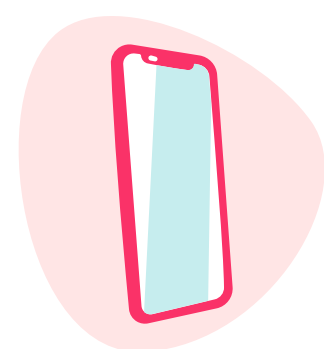


Sito vetrina

Display

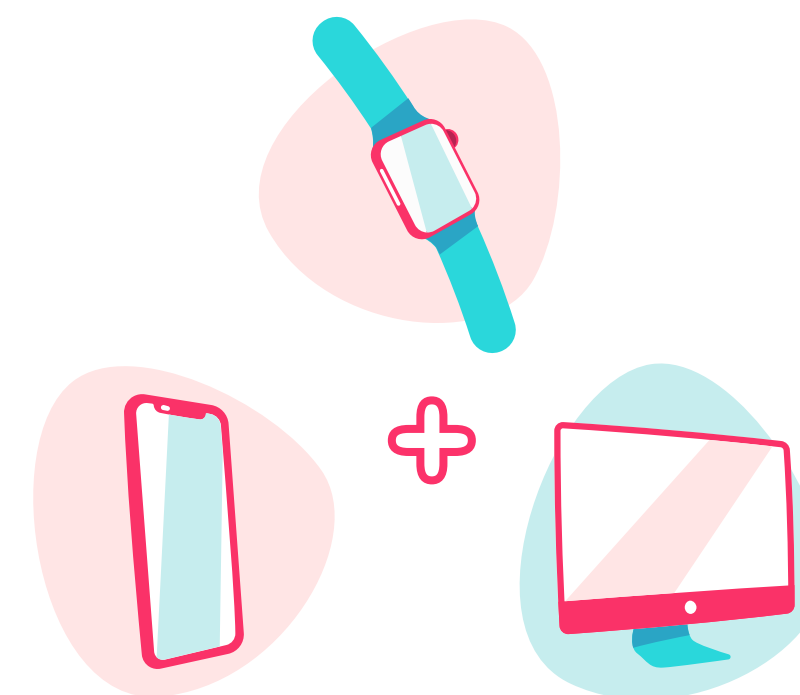
Offre una **panoramica completa** riguardo il **servizio**, e le sue **funzioni principali** che vengono declinate più nello specifico nelle **sezioni apposite** dedicate a sportivi e a istruttori

POSSIBILI INTEGRAZIONI DEI DISPOSITIVI



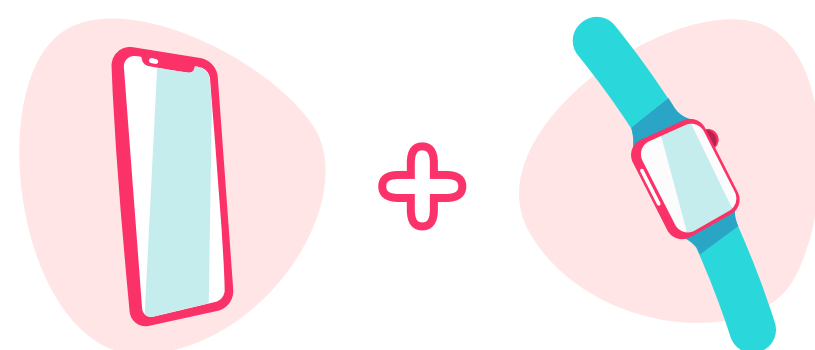
Minimal

Lo smartphone è in grado di svolgere **autonomamente** tutte le funzioni richieste durante una lezione.



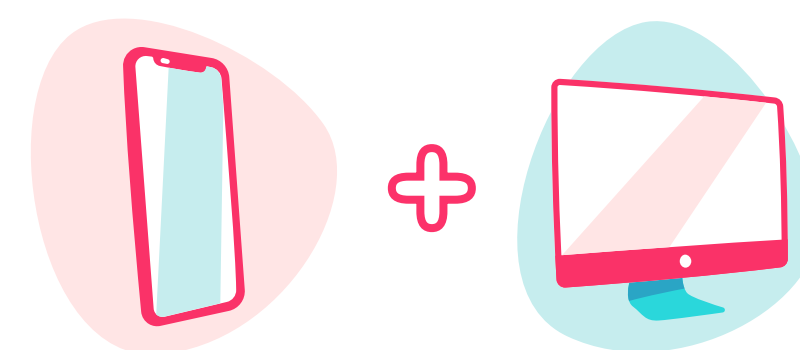
Triple Threat

Il pc funge da secondo **schermo** e da **videocamera**, mentre lo smartphone e lo smartwatch sono utilizzati come **telecomando** per gestire le interazioni: con il primo si gestisce la visualizzazione a schermo, con il secondo le interazioni con gli utenti o l'andamento degli esercizi nel caso dell'istruttore.



Dynamic Duo

Lo smartphone funge da **videocamera** e da **schermo**, mentre lo smartwatch funge da decide di **controllo** delle principali funzioni.



Energetic Duo

Lo smartphone funge da **telecomando** per controllare le interazioni durante la lezione e le modalità di **visualizzazione** della lezione stessa sullo schermo del pc che funge anche da **videocamera**.

PRE ALLENAMENTO

- 1 L'istruttore **crea** una nuova lezione per il proprio corso
- 2 Lo sportivo riceve una **notifica** che segnala che sta per iniziare una lezione
- 3 La notifica viene accettata e si entra in **sala d'attesa** dove inizia la **videochiamata**
- 4 **Costruzione** della **playlist collettiva** che si ascolterà durante l'allenamento
- 5 Visione e **spiegazione** breve del **piano di allenamento**

DURANTE L'ALLENAMENTO

- 6 **Inizia l'allenamento** nell'aula virtuale
- 7 Gli sportivi creano **canali vocali** o usano le **interazioni veloci** per parlare con chi desiderano
- 8 L'istruttore gestisce il **timer** e lo **stato di avanzamento** degli esercizi durante l'allenamento
- 9 L'istruttore decide di scattare delle **foto live** di alcuni momenti clou
- 10 **Defaticamento**

POST ALLENAMENTO

- 11 L'istruttore visiona il **materiale multimediale** salvato e lo usa come **punto di riflessione** sulla lezione
- 12 Gli sportivi scelgono le **foto ricordo** da **condividere** sul proprio profilo creando dei post
- 13 Il gruppo si **saluta**
- 14 Gli sportivi lasciano una breve **recensione** della lezione che l'istruttore visiona in tempo reale
- 15 La lezione si **conclude**, tutti escono dall'aula virtuale