



Scuola di Ateneo  
**Architettura e Design "Eduardo Vittoria"**  
Università di Camerino

---

## TESI DI LAUREA

*CORSO DI LAUREA*  
*In*  
*DISEGNO INDUSTRIALE ED AMBIENTALE*

*RIDUZIONE DEI CONSUMI ENERGETICI DOMESTICI*

*Sviluppo di un'applicazione per ridurre i consumi di carburante,  
ottimizzando gli spostamenti e connessione tra sconosciuti*

**RELATORE :**  
Carlo Vannicola

**TUTOR :**  
Manuel Scortichini

**LAUREANDO :**  
Andrea Alessio Camporeale

---

Anno Accademico 2021/2022



# INDICE

## Abstract

1

### Energia

- 1.1 Cosa è l'energia?
- 1.2 Cosa è l'energia elettrica?
- 1.3 Cosa è il consumo?
- 1.4 Obiettivi ONU agenda 2030

2

### Cenni storici

- 2.1 Timeline sull'evoluzione dell'energia
- 2.2 Sviluppo del fabbisogno energetico

3

### L'energia è il motore della nostra società

- 3.1 Energia necessaria per vivere bene
- 3.2 Dipendenti e felici

4

### Forme di energia

- 4.1 Energia Fossile
- 4.2 Energia rinnovabile
- 4.3 Problemi che ne derivano
- 4.4 Costo energia

5

## Contesto storico

5.1 Transizione energetica

6

## Riduzione del consumo

6.1 Cosa significa ridurre il consumo?

6.2 Perché è giusto ridurre il consumo di energia?

7

## Consumo energetico domestico

Scenario

8

## Brief

Brief progettuale

# SVILUPPO PROGETTUALE RACCOLTA DATI

9

## Sviluppo progettuale

Urban - onnivori 9.1

Riduzione degli spostamenti all'interno di un contesto urbano 9.2

10

## Consegna a domicilio

Consegna a domicilio 10.1

E-commerce 10.2

Esigenze dei consumatori 10.3

## 11 Casi studio

11.1 JustEat

11.2 Glovo

11.3 Foodracers

11.4 Deliveoo

11.5 Cortilia

## 12 Sharing Economy

12.1 Politica della sharing economy

12.2 Esempi reali

12.3 vantaggi per l'ambiente e le  
persone

12.4 Aspetti legali e fiscali

12.5 politiche del quotidiano,  
Ezio Manzini

12.6 Comunità

12.7 G.A.S.

12.8 Affidabilità di pagamento

## 13 Analisi degli spostamenti

Collegamento tra due utenti 13.1

Dimostrazione dell'ipotesi 13.2

## 14 Requisiti progettuali

Comunità 14.1

Affidabilità di pagamento 14.2

## 15 Elementi della comunicazione visiva

## 16 Proposta progettuale

## 17 Ispirazione

## 18 Bibliografia e sitografia



## ABSTRACT

Il progetto parte dal concetto di consumo di energia, in ambito domestico. In particolare si sono analizzando i comportamenti ed i bisogni che entrano in gioco quando si svolge la spesa. È emerso come molti spostamenti urbani familiari e privati risultano essere poco “ottimizzati”, in particolar modo quando sono dettati da mezzi poco ecologici, causando ugualmente diversi problemi di svariato genere. Tenendo presente gli obiettivi Onu 2030, si è sviluppato il progetto indagando sugli spostamenti causati principalmente dalla spesa per la propria abitazione, quindi per uno scopo domestico. Si sono esaminati alcuni casi studio di home delivery, studiando i comportamenti degli utenti ed analizzate alcune soluzioni esistenti, giungendo a diverse considerazioni che hanno consentito lo sviluppo progettuale. L'applicazione progettata, ottimizza gli spostamenti, coinvolgendo gli utenti attivamente in comportamenti virtuosi ed ecologici, dando la possibilità di far la spesa per un altro utente in cambio di punti che potranno essere convertiti in denaro. Si avrà la possibilità di partecipare a delle comunità già esistenti o crearne delle nuove.

# 1

## Energia

### 1.1 Cosa è l'Energia?

Dal gr. *enérgeia* 'forza in azione'

L'energia è la grandezza fisica che misura la capacità di un corpo o di un sistema fisico di compiere lavoro, a prescindere dal fatto che tale lavoro sia o possa essere effettivamente svolto.



## 1.2 Cosa è l'energia elettrica?

L'energia elettrica è una fonte di energia secondaria ed è ricavata dai generatori elettrici attraverso la trasformazione delle fonti energetiche primarie. Le fonti maggiormente impiegate per la produzione di energia elettrica sono l'energia chimica contenuta nei combustibili fossili e nelle biomasse, l'energia nucleare, l'energia idraulica, l'energia eolica, l'energia solare e l'energia geotermica. Dopo essere stata prodotta l'energia elettrica può essere immessa nella rete elettrica dove viene trasmessa

e distribuita attraverso le linee elettriche agli utilizzatori finali. L'energia elettrica è ampiamente utilizzata in quanto può essere facilmente convertita con un alto rendimento in energia meccanica, luminosa, termica e di altro tipo, oltre ad essere indispensabile per tutte le applicazioni nel campo dell'informatica e delle telecomunicazioni.

## 1.3 Cosa è il consumo?

Dal lat. *consumere*, incr. con *consummare* 'portare a termine'

Impiego che comporta un graduale esaurimento di energia, di materiali o di sostanze varie: fare un eccessivo c. di energia elettrica; c. di carbone, di gas; c. di ossigeno, di vitamine.

“Attività economica che consiste nell'uso di beni per il soddisfacimento dei bisogni”



## Obiettivo 12

### Consumo e produzione responsabile

#### CONSUMO E PRODUZIONE SOSTENIBILE

#### FATTI E CIFRE ENERGIA

*“Si tratta di migliorare la qualità della vita, riducendo al minimo l'utilizzo di risorse naturali, di materiali tossici e le emissioni di rifiuti e inquinanti durante il ciclo di vita di prodotti e di servizi, salvaguardando le necessità delle generazioni future”*

**“FARE DI PIÙ E MEGLIO CON MENO”**

E' necessario per questo un approccio sistematico e cooperativo tra soggetti attivi nelle filiere, dal produttore fino al consumatore. Ciò richiede inoltre di coinvolgere i consumatori in iniziative di sensibilizzazione al consumo e a stili di vita sostenibili, offrendo loro adeguate informazioni su standard ed etichette, e coinvolgendoli, tra le altre cose, nell'approvvigionamento pubblico sostenibile.

- Nonostante i progressi tecnologici che hanno promosso un aumento di efficienza energetica, l'uso dell'energia nei paesi dell'OCSE continuerà a crescere di un altro 35% entro il 2020. L'utilizzo energetico di attività commerciali e abitazioni è il secondo settore dopo i trasporti per crescita dell'impiego di energia

- Nel 2002, lo stock automobilistico nei paesi OCSE era di 550 milioni di veicoli (di cui il 75% auto personali). Entro il 2020, ci si attende un aumento del 32% dei veicoli posseduti. Nello stesso periodo, si prevede un aumento del 40% dei chilometri percorsi dagli autoveicoli, insieme alla triplicazione del traffico aereo mondiale

- Le famiglie consumano il 29% dell'energia globale, contribuendo al 21% delle emissioni di CO2

## FATTI E CIFRE CIBO

- Mentre un impatto ambientale significativo nel settore alimentare si verifica a partire dalle fasi di produzione (agricoltura e settore agro-alimentare), le famiglie influenzano tale impatto attraverso scelte e abitudini alimentari. Ciò, a sua volta, ha un impatto sull'ambiente attraverso l'energia consumata per la produzione di cibo e la generazione di rifiuti
- 1,3 miliardi di tonnellate di cibo vanno sprecate ogni anno, mentre quasi 1 miliardo di persone soffre di denutrizione e un altro miliardo soffre le fame
- Il consumo eccessivo di cibo produce effetti dannosi per la nostra salute e per l'ambiente
- 2 miliardi di persone nel mondo sono sovrappeso o obese
- Fenomeni di degradazione dei suoli, l'inaridimento dei terreni, l'utilizzo non sostenibile dell'acqua, l'eccessivo sfruttamento della pesca e il degrado dell'ambiente marino riducono la capacità delle risorse naturali di provvedere alla produzione alimentare
- Il settore alimentare rappresenta il 30% del consumo totale di energia, ed è responsabile del 22% delle emissioni di gas serra.

### Fattori che comportano degrado ambientale e disuguaglianza sociale

**12.a Sostenere i paesi in via di sviluppo a rafforzare la loro capacità scientifica e tecnologica per andare verso modelli più sostenibili di consumo e di produzione**

### IN ITALIA?

Passi in avanti sono stati fatti nell'ambito della produzione e del consumo: in sintesi si potrebbe dire che in Italia si recupera più materia e se ne utilizza meno. Una tendenza virtuosa che però occorre rinforzare innovando i modelli di produzione, incoraggiando le aziende a valutare l'impatto socio-ambientale dei propri prodotti e sensibilizzando i consumatori al consumo consapevole.

## UN MONDO CIRCOLARE

Per raggiungere l'obiettivo di una crescita sostenibile, è difficile pensare di continuare a sfruttare un modello economico basato sulla sequenza "produzione-consumo-rifiuto-smaltimento". Questo è un modello lineare dove ogni prodotto è destinato a interrompere il suo ciclo vitale e a trasformarsi in rifiuto, ingombrante e talvolta anche pericoloso.

Nel quadro della costante pressione a cui la produzione e i consumi sottopongono le risorse naturali a livello planetario, è necessario impostare il ciclo economico secondo una logica diversa.

L'economia circolare è una risposta concreta all'esigenza di sostenibilità. Rifiuti, prodotti e materie prime possono essere riutilizzati, riparati o riciclati. Non più quindi un comportamento del tipo "prendi-produci-usa-getta", ma una serie di pratiche che prolungano il ciclo di vita dei prodotti e riducono l'impiego di materie prime e la produzione di rifiuti. L'obiettivo è quello di ottenere un ciclo infinito, in cui tutto viene usato e riusato (anche in diverse forme), evitando anche l'energia necessaria alla produzione.

Questo modo diverso di intendere il ciclo economico, oltre a interessare le grandi aziende e le loro catene di produzione e distribuzione, deve prendere posto nei comportamenti dei cittadini. È fondamentale che la mentalità di ciascuno di noi sia orientata ad adottare pratiche di riutilizzo e riciclo, e di consumo responsabile per favorire le aziende più "virtuose" in una logica di sostenibilità.



## Obiettivo 11

Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili

Le città sono centri per nuove idee, per il commercio, la cultura, la scienza, la produttività, lo sviluppo sociale e molto altro. Nel migliore dei casi le città hanno permesso alle persone di migliorare la loro condizione sociale ed economica. Tuttavia, persistono molte sfide per mantenere i centri urbani come luoghi di lavoro e prosperità, e che allo stesso tempo non danneggino il territorio e le risorse. Le sfide poste dall'ambiente urbano includono il **traffico**, la mancanza di fondi per fornire i servizi di base, la scarsità di alloggi adeguati, il degrado delle infrastrutture. Le sfide che le città affrontano possono essere vinte in modo da permettere loro di continuare a prosperare e crescere, **migliorando l'utilizzo delle risorse** e **riducendo l'inquinamento** e la povertà. Il futuro che vogliamo include città che offrano opportunità per tutti, con accesso ai servizi di base, all'energia, all'alloggio, ai trasporti e molto altro.

### Fatti e cifre

- Oggi metà dell'umanità, vale a dire 3,5 miliardi di persone, vive in città
- Entro il 2030, quasi il 60% della popolazione mondiale abiterà in aree urbane
- Il 95% dell'espansione urbana nei prossimi decenni avverrà nei Paesi in via di sviluppo
- Attualmente 828 milioni di persone vivono in baraccopoli, e il numero è in continuo aumento
- **Le città occupano solamente il 3 per cento della superficie terrestre, tuttavia sono responsabili del 60-80% del consumo energetico e del 75% delle emissioni di carbonio**
- La rapida urbanizzazione esercita pressione sulle forniture di acqua dolce, sulle fognature, sull'ambiente e sulla salute pubblica
- **L'alta densità delle città può portare efficienza e sviluppo tecnologico, riducendo il consumo di risorse e di energia.**

## **Traguardi**

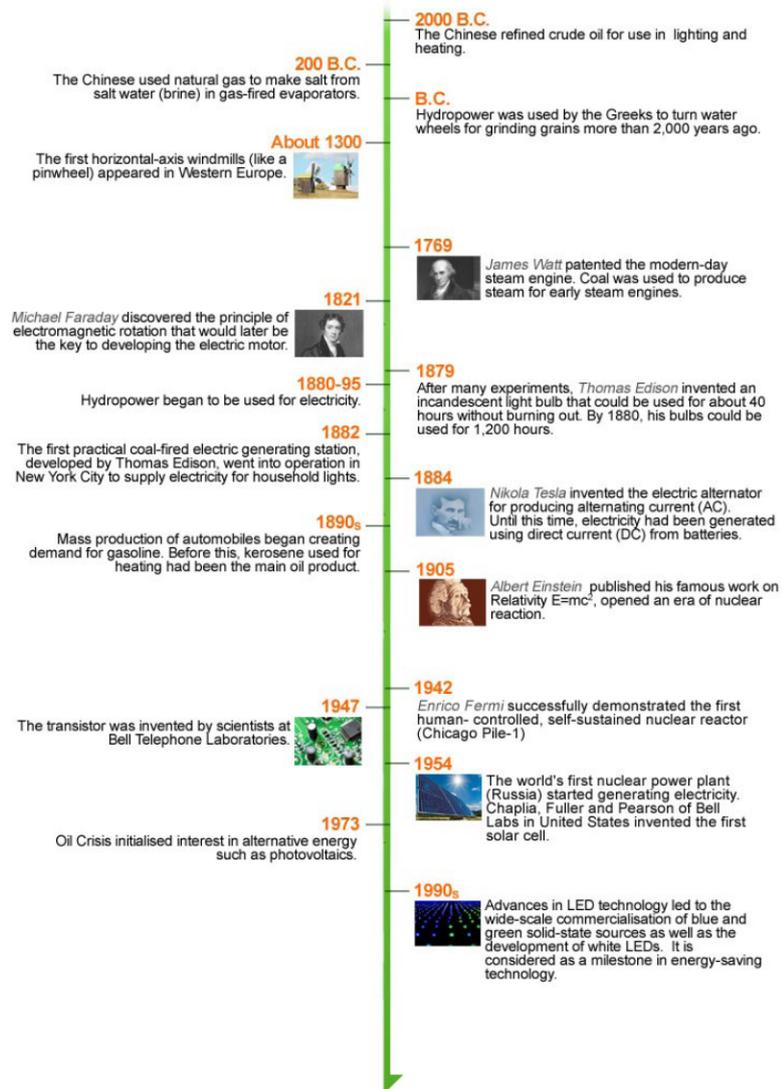
11.3 Entro il 2030, potenziare un'urbanizzazione inclusiva e sostenibile e la capacità di pianificare e gestire in tutti i paesi un insediamento umano che sia partecipativo, integrato e sostenibile

11.6 Entro il 2030, ridurre l'impatto ambientale negativo pro-capite delle città, prestando particolare attenzione alla qualità dell'aria e alla gestione dei rifiuti urbani e di altri rifiuti

11.b Entro il 2020, aumentare considerevolmente il numero di città e insediamenti umani che adottano e attuano politiche integrate e piani tesi all'inclusione, all'efficienza delle risorse, alla mitigazione e all'adattamento ai cambiamenti climatici, alla resistenza ai disastri, e che promuovono e attuano una gestione olistica del rischio di disastri su tutti i livelli, in linea con il Quadro di Sendai per la Riduzione del Rischio di Disastri 2015-2030

# 2

## Cenni storici



### 2.1 Timeline evoluzione dell'energia

## 2.2 Sviluppo del fabbisogno energetico

La più importante fonte di energia di tutti gli esseri viventi è rappresentata dal **cibo**. L'alimentazione ha svolto un ruolo fondamentale nello sviluppo dei nostri antenati. **Più alto era il valore energetico del cibo, più efficiente era la società.** L'invenzione di strumenti migliori rese la caccia più facile, permettendo così all'uomo di avere sempre più tempo per semplificarsi la vita.

Il **fuoco** rappresenta un'altra importante fonte di **energia** che ha svolto un ruolo centrale. Il fuoco produce luce e calore; inoltre, rendendo possibile la cottura degli alimenti, consentì il miglioramento della nutrizione. Ben presto i nostri antenati ebbero l'idea di coltivare gli alimenti di cui cibarsi, invece di vivere solo di ciò che cacciavano e raccoglievano.

La scoperta dell'agricoltura fu una pietra miliare culturale.

L'energia, sotto forma di lavoro, svolse un ruolo significativo diventando un vero cardine.



Nel corso della storia la divisione del lavoro acquisì sempre maggiore importanza.

Oltre al lavoro fisico si sviluppò anche il lavoro intellettuale, che portò alla creazione prima delle comunità e poi degli stati. Con il tempo si formò il sistema sociale, in cui il lavoro dietro pagamento assunse un valore via via crescente. Contemporaneamente anche il significato di energia assunse un maggior peso.



# L'Energia è il motore della nostra società

## 3.1 Energia necessaria per vivere bene

Secondo una stima, oggi ognuno di noi consuma in media oltre 100.000 kWh all'anno: è questo il prezzo da pagare per vivere in un mondo civilizzato, dove solo internet contribuisce per il 7% al consumo globale di energia elettrica.

Se fossimo rimasti una società rurale consumeremmo meno, ma con le premesse attuali la nostra sete di energia aumenterà ancora, ed entro il 2050 avremo bisogno di tre pianeti come la Terra per soddisfare il nostro bisogno di energia e risorse.

Nei paesi sviluppati l'energia è scontata e sempre a portata di mano. Quando accendiamo la luce in cameretta o ci connettiamo spesso non ci rendiamo conto di tutto quello che c'è dietro le quinte. Non ci rendiamo conto di quanto siamo ricchi e privilegiati nel poter disporre di energia in modo continuo, affidabile, pulito e silenzioso. L'energia elettrica, gas, acqua e tutti i prodotti necessari per il nostro fabbisogno entrano nelle nostre case senza che ce ne accorgiamo e rendono la nostra vita meno faticosa, più piacevole e comoda.



## 3.2 Dipendenti e felici



*“Siamo dei tossicodipendenti di energia: non riusciamo a smettere di consumarla”*

Afferma il fisico Claudio Tuniz

Quando si genera una dipendenza, esistono due soluzioni:

- Aumentare la dose (che in questo caso significa cercare nuove fonti di energia)
- Disintossicarsi, e la terapia di disintossicazione energetica è l'unica via per salvare noi stessi e il Pianeta su cui viviamo.



# Forme di energia

## ENERGIA SPORCA



Data dai **combustibili fossili**  
Questi sono responsabili di enormi  
emissioni di CO<sub>2</sub>.  
Pertanto l'energia prodotta risulta  
**altamente inquinante**

---

## ENERGIA PULITA



Proviene da **risorse naturali**  
**Non contribuisce all'inquinamento**  
atmosferico perché non produce CO<sub>2</sub>  
e che non si esauriscono mai

## 4.1 Energia fossile

l'uso delle fonti di energia fossile è un capitolo molto recente nella storia dell'uomo. Nel 1300 il carbone inizia ad essere utilizzato come sostituto della legna da ardere. Nel 1650 il petrolio viene distillato per la prima volta per ottenere un prodotto sgrassante delle ruote dei carri o per alimentare le prime lampade a combustibile. La vera rivoluzione energetica comincia con l'invenzione della pentola a vapore di Papin nel 1680 e della macchina a vapore di Watt nel 1765. Le nuove macchine si sostituiscono alla forza animale ed in parte alla forza lavoro. Le botteghe artigianali sono soppiantate dal gigantismo industriale delle prime fabbriche. La società si trasforma diventando sempre più dipendente dal consumo delle materie prime energetiche, necessarie per alimentare il funzionamento delle macchine di produzione. Nell'Ottocento il progresso tecnologico è ulteriormente accelerato dall'invenzione del primo motore elettrico di J. Henry nel 1831 e delle prime turbine. Nel 1882 l'energia vapore viene utilizzata per generare elettricità nelle prime centrali elettriche di Londra e New York. La produzione dell'elettricità consente di distribuire l'energia su un territorio molto ampio rispetto ai combustibili fossili ed al gas. Consente, inoltre, di slegare la produzione di energia dal luogo di consumo finale. Nell'Ottocento sono sviluppate anche le prime centrali idroelettriche ai piedi delle cascate, la prima è realizzata negli Stati Uniti alle cascate del Niagara nel 1895. Il Novecento si apre con un grande ottimismo dell'uomo nei confronti della scienza e della tecnologia. La commercializzazione dell'automobile nel primo Novecento spinge ulteriormente al consumo del petrolio per produrre benzine e carburanti. Con la scoperta della turbina a gas negli anni '30 entrano in funzione le prime centrali elettriche a gas che si affiancano a quelle a carbone e ad olio combustibile (petrolio).

## 4.2 Energia rinnovabile

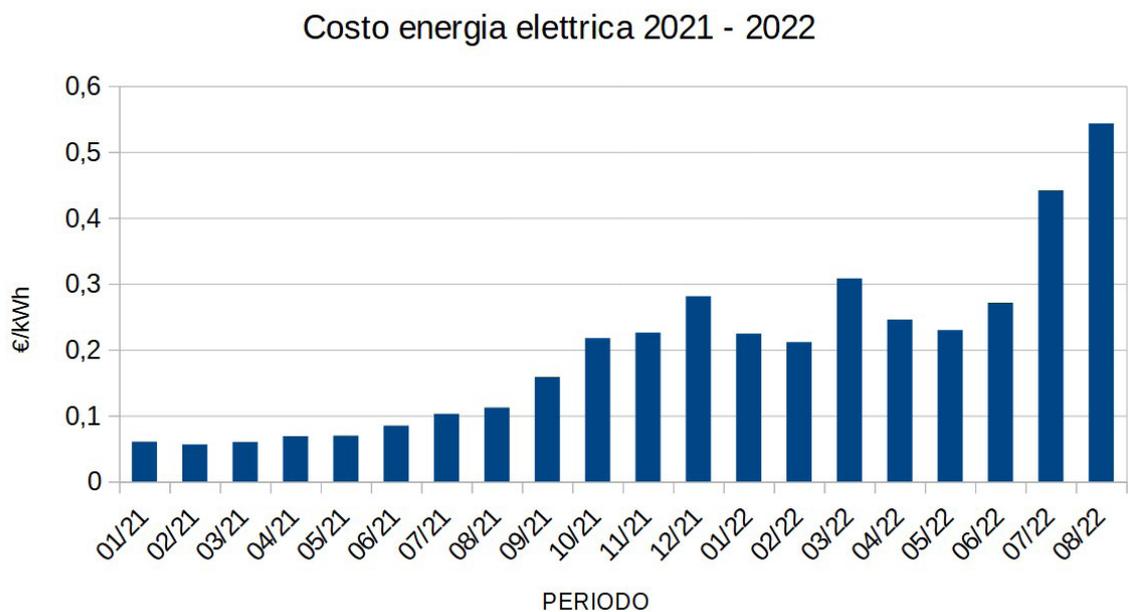
Nel Novecento sono fondate le basi delle moderne fonti energetiche rinnovabili. Nel 1904 entra in funzione la centrale geotermica di Larderello in Toscana. Nel 1930 sono prodotti negli Stati Uniti i primi aerogeneratori eolici in grado di trasformare la forza del vento in energia elettrica. Nel 1954 sono prodotte le prime celle fotovoltaiche in grado di convertire l'energia solare direttamente in energia elettrica. Nel 1968 entra in funzione la centrale di Rance (Francia) basata sullo sfruttamento del moto delle maree. Negli anni '70 iniziano le sperimentazioni per produrre energia elettrica dal moto ondoso. Sempre negli anni '70 fanno la comparsa i primi pannelli solari per produrre acqua calda, riscaldamento o energia elettrica. A questi si aggiunge la recente tecnologia del solare termodinamico che riprende una idea già sviluppata nell'Ottocento con il primo motore solare di Mouchot. I raggi solari sono concentrati mediante una serie di specchi verso la caldaia per generare forza vapore mediante il calore.

## 4.3 Problemi che ne derivano

L'energia ci permette di vivere meglio, è un dato di fatto, ma siamo costretti a pagare un duro prezzo. I problemi derivanti dall'utilizzo di energia sono molteplici. Vanno dai problemi di carattere ambientale a problemi politici e sociali. Effetto serra, cambiamenti climatici, smog, piogge acide, guerre e aumento dei costi energetici sono solo alcune conseguenze del duro prezzo da pagare per la nostra evoluzione, per il nostro vivere meglio con meno fatica.

## 4.4 Costo energia

L'energia ci permette di vivere meglio, è un dato di fatto, ma siamo costretti a pagare un duro prezzo. I problemi derivanti dall'utilizzo di energia sono molteplici. Vanno dai problemi di carattere ambientale a problemi politici e sociali. Effetto serra, cambiamenti climatici, smog, piogge acide, guerre e aumento dei costi energetici sono solo alcune conseguenze del duro prezzo da pagare per la nostra evoluzione, per il nostro vivere meglio con meno fatica.



## 5.1 Transizione energetica

Viviamo nel periodo storico della “Transizione energetica“. Il consumo di energia non è sbagliato, ma il problema deriva principalmente dal continuo uso di energia proveniente dai combustibili fossili e nucleari. Vi è un forte bisogno di passare a produrre energia dalle fonti rinnovabili. Purtroppo questa transizione non può essere istantanea. Ci vorranno ancora molti anni per cui la produzione ed il consumo di energia proveniente dai combustibili fossili diventi solo un ricordo. In questo passaggio dove è possibile è importante intervenire per ridurre al massimo gli effetti del consumo di energia dai combustibili fossili.

L'energia di cui possediamo non è tutta pulita.  
Viviamo nel periodo storico della  
“transizione energetica“  
ed anche se siamo a conoscenza e viviamo i  
problemi, quotidianamente la utilizziamo

Il cammino verso l'energia pulita è  
lento, ma durante esso possiamo  
adottare alcuni comportamenti  
per contrastare il consumo di energia da  
fonti non rinnovabile



# 6

## Riduzione del consumo

### 6.1 Cosa significa riduzione del consumo?

Ridurre il consumo ed in particolar modo di energia vuol dire cercare di evitare principalmente eccessivi consumi. Se il consumo è dettato dai bisogni dell'uomo, significa che è opportuno intervenire su quei bisogni per cercare per far in modo che avvenga una riduzione.

### 6.2 Perché è giusto ridurre il consumo di energia?

La riduzione del consumo energetico non deve essere intesa come una **privazione**, bensì come una **consapevole gestione** dei carichi e dell'approvvigionamento.

Eliminare gli sprechi ed abbassare i consumi energetici è importante per ottenere un considerevole abbassamento del fabbisogno energetico annuale

# Consumo energetico domestico

**Il consumo di energia domestica è condizionato da diversi bisogni quotidiani che influenzano le nostre azioni e di conseguenza il fabbisogno di energia per soddisfarle.**

## Scenario

Gli alimenti sono una parte fondamentale delle famiglie italiane. Sono legati a diversi valori. Atto di convivialità, unione, benessere e socialità sono solo alcuni dei valori che ruotano intorno agli alimenti. Si è indagato più a fondo sul consumo di energia che ruota intorno agli alimenti e su alcuni problemi impliciti derivanti.

Indagando sulle abitudini degli italiani risulta che ancora oggi il 73% degli italiani mangia ancora a casa. Ciò significa che la maggior parte degli italiani tende a svolgere la spesa periodicamente. È lecito chiedersi se la spesa venga fatta correttamente. Quali sono i consumi ad esso collegata e come si potrebbe ridurre questo consumo di energia.

**Problema**

Dalle ricerche preliminari è emerso come ancora oggi molti spostamenti, dettati prevalentemente da mezzi che utilizzano energia da fonti non rinnovabili sono poco ottimizzati. In particolar modo questo problema è emerso a livello domestico nello svolgimento di acquisti disorganizzati. Il comportamento disorganizzato degli utenti tende a causare seri problemi di carattere ambientale e sociale.

**Obiettivi**

Sviluppo di un'applicazione che tenderà ad ottimizzare gli spostamenti degli utenti meno organizzati nello svolgimento della spesa. L'obiettivo sarà la riduzione degli spostamenti all'interno di un contesto urbano, rendendo l'utente più consapevole e responsabile durante l'acquisto. Inoltre si potrà dare la possibilità di adottare dei comportamenti più etici e sostenibili

**Target**

- CONOSCENZA TECNOLOGICA
- È CONSAPEVOLE CHE LA SUA AZIONE È DANNOSA E VUOLE ADOTTARE UN COMPORTAMENTO PIÙ SOSTENIBILE
- PREFERISCE UTILIZZARE QUEL TEMPO IN ALTRE ATTIVITÀ
- NON È NECESSARIA LA SUA PRESENZA FISICA NEL MOMENTO DELL'ACQUISTO IN NEGOZIO
- PUR NON AVENDO L'AUTOMOBILE VORRÀ USUFRUIRE DEL SERVIZIO
- HA LA POSSIBILITÀ E CAPACITÀ DI EFFETTUARE IL PAGAMENTO ONLINE

**Vincoli**

- L'utente potrà svolgere l'acquisto e la consegna per un altro utente? Probabilmente sconosciuto
- Affidabilità di pagamento

# Sviluppo progettuale

## Raccolta dati

### 9.1 Urban - onnivori

Andando più a fondo nel rapporto che gli italiani hanno con gli alimenti e quindi con la spesa si evidenziano alcune problematiche. Il (GS1) nuovo codice dei consumi rileva che chi fa la spesa si divide in 9 categorie. Particolare attenzione è stata rivolta al consumo di energia impiegato per la spesa e quindi agli “Urban-onnivori”(6). Questa categoria di consumatori vive freneticamente. È sempre in movimento, attratti dalla vita “urbana”. Amano sperimentare ma senza investire emotivamente nella selezione o nella preparazione. Sempre alla ricerca di nuovi stimoli, vissuti con leggerezza, seguono spesso regimi alimentari per compensare una dieta anche caotica, con scarsa importanza conferita ai pasti.

Una delle principali conseguenze di questo comportamento disorganizzato sfocia nella spesa alimentare e non. Non acquistano periodicamente un alimento in particolare. Questo comporta una disorganizzazione negli spostamenti, consumando quindi carburante ed energia non tollerabili per la singola spesa sporadica che può avvenire più volte alla settimana se non al giorno.



## 9.2 Riduzione degli spostamenti all'interno di un contesto urbano

Far la spesa in auto risulta il modo meno sostenibile, eppure per molti italiani è il mezzo più usato.

Normalmente può sembrare un'azione poco dispendiosa ed irrilevante, ma se viene moltiplicata più volte alla settimana o più volte al giorno si deduce che vi è un consumo estremamente eccessivo di carburante e quindi di energia.

Si dovrebbe far la spesa in modo intelligente evitando gli spostamenti più volte nel corso di una settimana o del giorno con la propria auto.

### **MEZZI DI TRASPORTO DAL PIÙ AL MENO ECOLOGICO**

- 1. A piedi**
- 2. Mezzi senza l'utilizzo di energia (Bicicletta)**
- 3. Mezzi pubblici e monopattini elettrici**
- 4. Automobile**
- 5. Mezzi più pesanti**

## 9.3 Soluzioni esistenti

Per ridurre gli spostamenti esistono alcune soluzioni, che oltre agli urban omnivori abbracciano anche altre potenziali categorie di consumatori. Il food delivery con le sue applicazioni e siti, permette di rispondere in parte a questi problemi.

# Consegna a domicilio

## 10.1 Consegna a domicilio

La consegna a domicilio è un servizio. Consiste nel trasporto di una merce direttamente a casa del cliente.

Fenomeno in continua crescita. Dai dati raccolti da FIPE (Federazione Italiana Pubblici Esercizi), nel 2018 il 30,2% degli italiani ha avuto occasione di ordinare online il pranzo o la cena da piattaforme di food delivery.

## 10.2 E-commerce

I fattori trainanti della crescita dell'e-commerce in tutto il mondo sono molteplici. Anzitutto internet e gli smartphone, il cui utilizzo è sempre più radicato nella popolazione. Ma anche la crescente diffusione dei conti correnti on line (da cui deriva l'abitudine di effettuare pagamenti digitali), così come la maggiore efficienza dei servizi di consegna a domicilio.

## 10.3 Esigenze dei consumatori

- **Notevole risparmio di tempo**
- **Servizio pratico, sicuro e veloce**
- **Comodità di poter scegliere e ordinare da PC/mobile**
- **Stessa qualità e stessi prezzi**
- **Meno stress**
- **Crescente fiducia dei servizi on line**

# 11

## Casi studio

# Servizi di consegna a domicilio

### APPLICAZIONI

1. JustEat
2. Glovo
3. Foodracers
4. Deliveroo

### SITI INTERNET

1. Cortilia

### COSTO SPEDIZIONE

La maggior parte dei servizi di delivery decide di incrementare il costo del prodotto col costo della spedizione. Oppure per maggiori quantità di prodotti comprati la spedizione potrà essere gratuita.

Il costo di spedizione dipende principalmente da tre fattori:

- Zona spedizione
- Peso dell'acquisto
- Dimensione del "pacco"

Solitamente la percentuale è sul 23%. Quindi su un ordine di 10 euro la spedizione equivale a 2,30 euro.

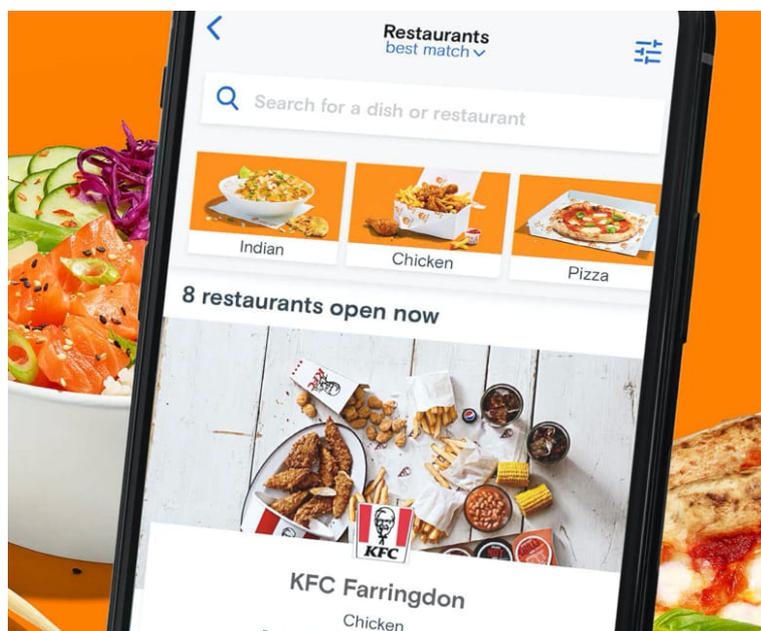
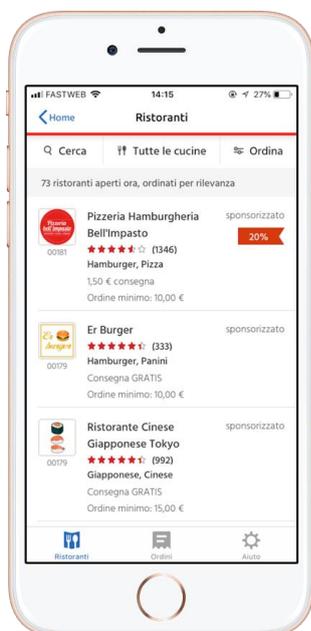
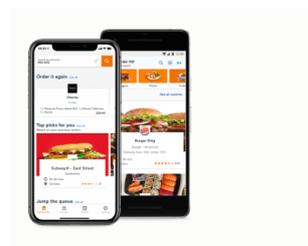
- JUST EAT 15% del prodotto + iva (Ad es. per un acquisto di 10 euro verrebbe 1,5 + iva)
- GLOVO da 0 a 4,90 euro. ordine non superiore a 9kg

## 11.1 JustEat



Just Eat è l'app leader per ordinare online pranzo e cena a domicilio. Ciascun cliente, inserendo il proprio indirizzo, può cercare i locali affiliati al servizio nella propria zona. Quindi può ordinare e pagare tramite web o app i pasti, per riceverli comodamente a casa propria o dove desidera.

- **Lavora in collaborazione con i locali affiliati**
- **Servizio disponibile in tutto il territorio nazionale**
- **Opportunità lavorativa di lavorare come riders**



## 11.2 Glovo

Il leader indiscusso in Italia è Glovo, giovane start-up spagnola nata nel 2015 che offre un servizio on-demand con il quale acquista, preleva e consegna i prodotti ordinati tramite l'app, dalla spesa, ai pasti fino ai prodotti farmaceutici.

Il servizio viene effettuato solitamente entro 30 minuti da corrieri indipendenti detti Glovers. Una volta effettuato l'ordine, il cliente può monitorare, attraverso il servizio di geolocalizzazione, il corriere che effettuerà la consegna in tempo reale.

La maggioranza dei Glovers utilizza biciclette o moto.

Glovo si differenzia in particolar modo dagli altri competitor in quanto offre l'opportunità di acquistare una vasta gamma di prodotti, fino all'acquisto di alcuni farmaci. Una volta acquistato il prodotto sarà possibile monitorare il servizio in tempo reale.

## 11.3 Foodracers

Foodracers è un servizio nato per dare agli abitanti di ogni città la possibilità di ricevere, ovunque essi vogliano, i propri piatti preferiti ordinandoli dai ristoranti presenti sulla piattaforma.

- **Lavora in collaborazione con i ristoranti che aderiscono**

- **Servizio disponibile in poche città italiane**

## 11.4 Deliveroo

Fondata nel 2013 a Londra.

Oggi Deliveroo è al centro di un marketplace che mette in connessione quattro attori: i clienti, i ristoranti e i supermercati, e i rider. L'obiettivo principale di questa connessione è facilitare un'esperienza di acquisto indimenticabile, in circa 30 minuti. Offrendo una consegna veloce e affidabile, che il cliente può seguire passo passo dallo smartphone.

- **Lavora in collaborazione con i ristoranti, alimentari e supermercati che aderiscono**
- **Si concentra prevalentemente sugli alimenti**
- **Servizio disponibile in gran parte del territorio italiano**

## 11.5 Cortilia

Cortilia nasce nel 2011. **Connette consumatori consapevoli e produttori sostenibili** attraverso un servizio efficiente in un sistema rispettoso nei confronti delle persone e del pianeta. Il cliente può visualizzare i piccoli produttori. Scoprendo la loro localizzazione, foto e prodotti.

A differenza di altri siti internet di e-commerce, risulta molto interessante. Opera solo in alcune zone e province del territorio nazionale e le spedizioni sono meno immediate.

# 12

## Sharing economy

### 12.1 Politica della sharing economy

La sharing economy è il nome che si dà ad un servizio di condivisione in cambio di un altro bene. È una comunità aperta che riutilizza e mette in comune beni, servizi, conoscenze o tempo. Sfrutta la comunicazione virtuale per un primo contatto. Basata sulla fiducia reciproca e sulle transazioni tipicamente digitali. Mettono in contatto diretto gli utenti tra domanda e offerta. Esempi concreti che stanno spopolando in tutto il territorio. La condivisione delle risorse è un qualcosa che esiste da sempre. Il fenomeno veramente nuovo è lo sviluppo di piattaforme digitali, una sorta di piazza di scambio online in cui la domanda e l'offerta si confrontano direttamente tra loro, con i gestori che fungono da intermediari.

#### OBIETTIVI

- Socializzare
- Ottimizzare i consumi
- Proteggere l'ambiente
- Redistribuire il denaro
- Instaurare comportamenti virtuosi

#### Punti di forza

La sharing economy si basa su tre principali punti di forza. La **cultura della fiducia**, il **processo di transazione regolare** ed il **coinvolgimento costante degli utenti**.



## 12.2 Esempi reali di sharing economy

### **Airbnb**

La società è nata nel 2008 su un'idea originale, quella di affittare online un materassino gonfiabile in un momento in cui a San Francisco non si trovava un solo posto letto libero. Da allora è cresciuta incredibilmente in fretta in tutto il mondo. Oggi permette a chi li possiede di affittare una stanza della propria casa o l'intero appartamento, come alternativa a un albergo: basta pubblicare l'annuncio corredato di foto sul sito e indicare le proprie preferenze. Ora l'offerta si è estesa a una pletora di servizi di interesse per chi viaggia.

### **Uber**

Si tratta di un servizio di taxi (ridesharing) che utilizza le auto private guidate dal loro proprietario. Un'app consente agli utenti di richiedere l'auto e di pagare la corsa. È nata nel 2009 a San Francisco e oggi è presente in tutto il mondo e ha numerosi concorrenti (Lyft il più noto).

### **Blablacar**

Esempio perfetto di Sharing Economy, Blablacar è una società francese che consente a chi viaggia in macchina da una località a un'altra di offrire passaggi a pagamento per riempire i posti inutilizzati, come alternativa a treni, bus o aerei. L'autista inserisce sul sito orario e luogo di partenza e di destinazione e i posti disponibili nell'auto, che possono essere riservati online.

Diversi, ma altrettanto di successo, sono i servizi di Car sharing come Enjoy di Eni o Car2Go di Daimler, o il bike sharing, molto diffusi nelle grandi città e più simili a un noleggio tradizionale: le auto e le bici sono infatti di proprietà di un'azienda.

## 12.3 I vantaggi per l'ambiente e per le persone

L'idea di sharing economy gode di consensi molto ampi, e non solo da parte dei suoi sempre più numerosi fruitori. Piace agli ambientalisti, perché la condivisione riduce il consumo delle risorse non rinnovabili e l'inquinamento. Si stima ad esempio che, con il car sharing, per ogni auto condivisa 15 sono eliminate dalla catena di produzione. Piace anche a chi non ama l'idea di proprietà, o considera le piattaforme digitali come uno strumento in grado di favorire l'inclusione sociale.

## 12.4 Aspetti legali e fiscali della Sharing Economy

Come tassare gli affitti di Airbnb? E come equiparare i guidatori di Uber e i tassisti provvisti di licenza? Sono domande che ancora non trovano risposta o la trovano solo in parte. In Italia come nel resto del mondo si sta cercando affannosamente di dare un quadro normativo per gli attori della sharing economy, che nel frattempo avanza a tambur battente.

Se inizialmente, infatti, l'economia della condivisione godeva di un'immagine fortemente positiva, oggi, che le startup di 10 anni fa sono diventate multinazionali che valgono miliardi e piacciono molto al mondo della finanza, si sta sbiadendo quell'immagine democratica che ne aveva accompagnato la nascita e agevolato il decollo.

Siamo dunque di fronte a nuove forme di business, che stanno suscitando le reazioni delle categorie (i tassisti piuttosto che gli albergatori che si vedono minacciati nella stessa esistenza), gli interessi dei Governi alla ricerca di profitti da tassare – in Italia si parla di una cedolare secca trattenuta direttamente di Airbnb per gli affitti, anche se non facile applicazione – e le proteste di chi ci lavora (una class-action è stata intentata in California da un numero elevato di autisti di Uber per farsi riconoscere i diritti del loro lavoro).

Un quadro complesso, che richiede nuove leggi da parte dei Governi, e non interventi delle magistrature, come sta già accadendo nel nostro Paese: è di pochi giorni fa la sentenza del Tribunale di Roma per bloccare Uber, accusata di concorrenza sleale.

## 12.5 Politiche del quotidiano, Ezio Manzini

### COMUNITÀ LEGGERE

I membri delle comunità leggere sono aperte. Ogni partecipante che vi è all'interno ha il desiderio di essere lì per fare qualcosa assieme a qualcun altro.

### SOLIDITÀ DEL PASSATO E FLUIDITÀ DEL PRESENTE

In tempi recenti l'intero paradigma è cambiato: la connettività ha sciolto le organizzazioni, i legami forti e duraturi evaporano e compaiono reti sociali leggere e variabili. Diventa il mondo delle solitudini connesse, dei lavori precari, delle disuguaglianze estreme, della mancanza di visioni del futuro. Come il mondo che viene definito da Bauman della modernità liquida. In qualche modo potrebbe essere migliore di quello solido. Nel mondo fluido si creano delle forme, la forma si auto-produce e si mantiene fintanto che permangono le condizioni al contorno che l'hanno generata. Le forme sociali richiedono che si creino le condizioni favorevoli alla loro nascita e che poi se ne abbia cura.

### LEGGERE

È importante prediligere la leggerezza all'interno della comunità in quanto per far sì che esista e risulta piacevole parteciparvi occorre averne cura, cura che deve essere messa in atto dai singoli partecipanti.

## 12.6 Comunità

Una comunità è un insieme di individui che condividono uno stesso ambiente, fisico e/o tecnologico, formando un gruppo riconoscibile, unito da vincoli organizzativi, linguistici, religiosi, economici e da interessi comuni. Una comunità può indicare nel linguaggio comune una struttura organizzativa sociale, tipo un quartiere, un paese o una regione, comunque di estensione geografica limitata, in cui gli abitanti abbiano delle **caratteristiche comuni** con degli **obiettivi comuni**.

### COMUNITÀ VIRTUALI

Con l'industrializzazione anche le comunità si sono evolute. In diversi contesti le **comunità solide** si sono evolute in **comunità più leggere**. Ad es. le **comunità virtuali**. Sono un insieme di persone interessate ad un determinato argomento, o con un approccio comune alla vita di relazione, che corrispondono tra loro attraverso una rete telematica, come internet, e le reti di telefonia, costituendo una rete sociale con caratteristiche peculiari.

### COME SI CREANO

Le comunità si creano sulla condivisione di tre principali categorie:

- Aree geografiche
- Relazioni sociali
- Obiettivi comuni

## 12.7 G.A.S. Gruppi di acquisto solidale

I Gruppi di Acquisto Solidale (GAS) in Italia nascono negli anni '80 e sono generalmente formati da un gruppo di persone che decidono di unirsi per organizzare i loro acquisti, soprattutto in campo alimentare, privilegiando i prodotti locali, il concetto di "km 0" e i produttori che garantiscono non solo qualità della merce ma anche del lavoro all'interno dei propri cicli produttivi.

### Come funziona

Si organizza una rete tra conoscenti e amici. Un referente si occupa dello stoccaggio dei beni e provvede successivamente a distribuirli ai membri del Gruppo.

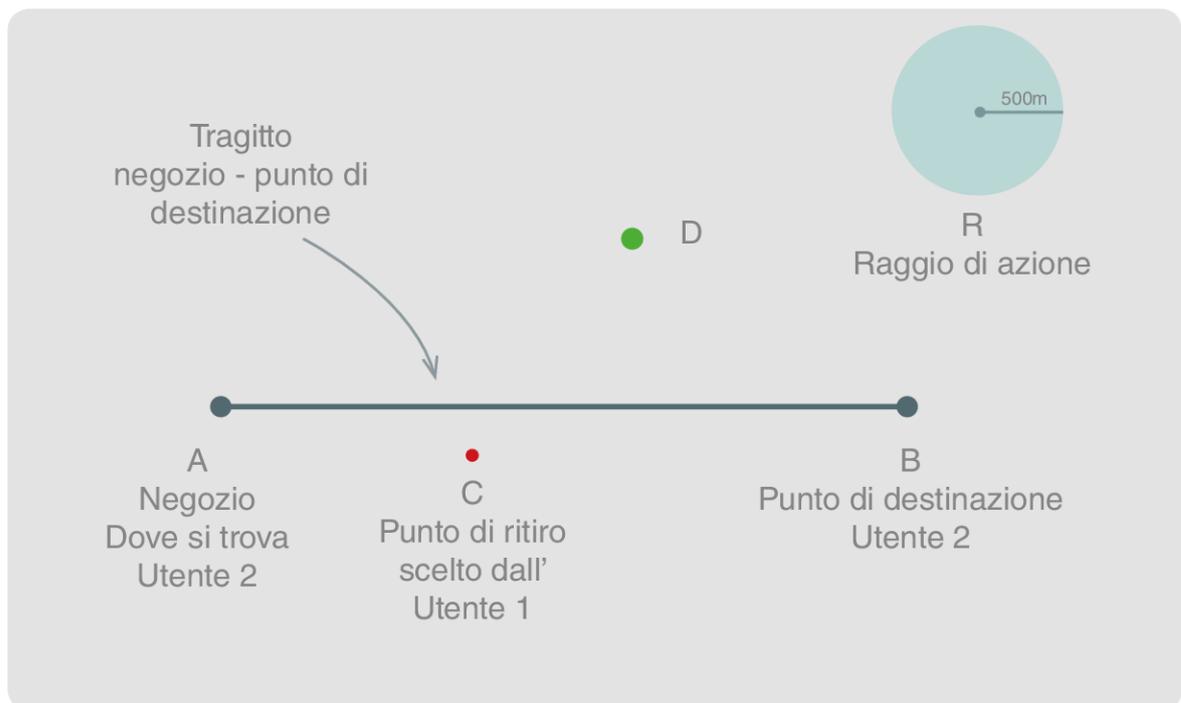
## 12.8 Affidabilità di pagamento

L'affidabilità del pagamento viene garantito dalla tracciabilità virtuale. Spesso avviene alla fine, quando entrambi i membri si sono impegnati per svolgere al meglio la sharing economy. In particolar modo sarà incrementato dalle recensioni reciproche e di come queste potranno essere viste dai futuri membri che entreranno in contatto ed agevolazioni di vario genere che favoriranno il pagamento.

# 13

## Analisi degli spostamenti

### 13.1 Collegamento tra i due utenti



► A - Negozio dove si trova l'utente 1

► B - Punto di destinazione Utente 2

► C - Punto di ritiro scelto dall'utente 1

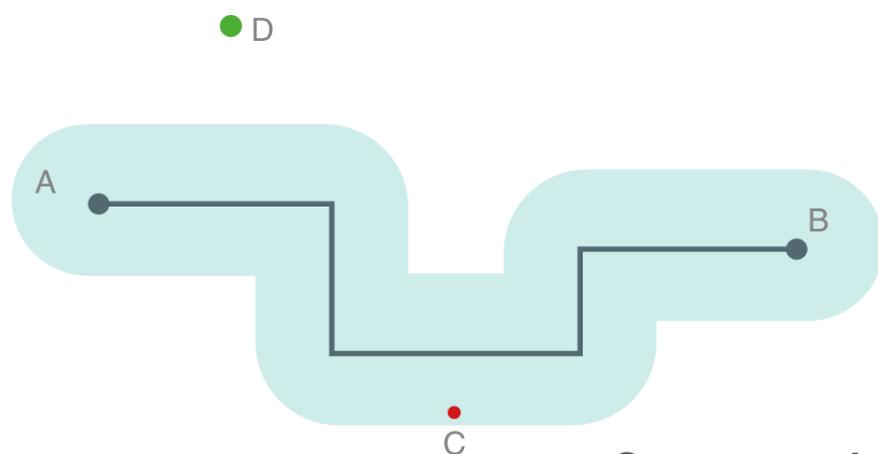
► D - Punto di ritiro scelto da un altro utente (3)

► R - raggio d'azione scelto dall'utente 2 nel momento in cui delinea il tragitto negozio - punto di destinazione (ad es. 500m). Il raggio d'azione si muoverà lungo tutto il tragitto.

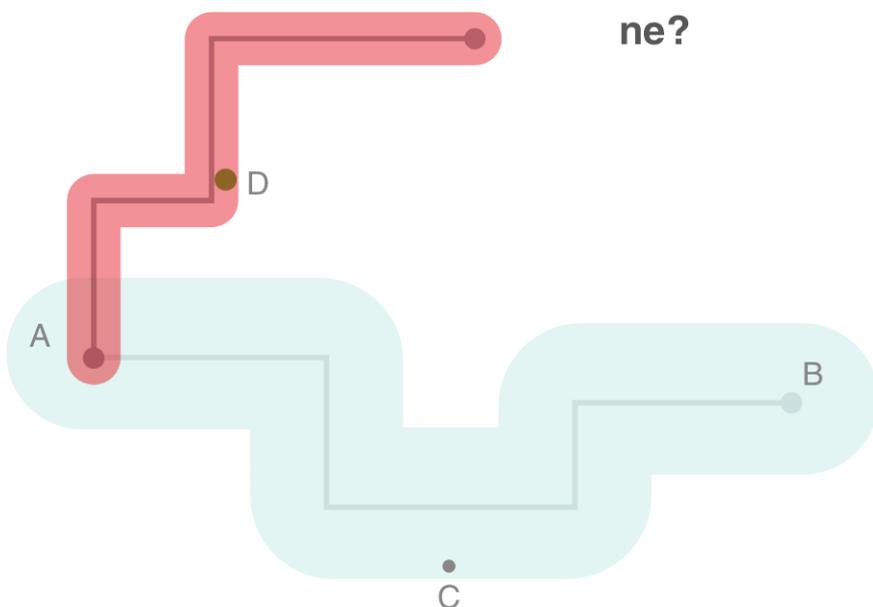
Non arriveranno notifiche di annunci della spesa che andranno al di fuori del raggio d'azione

L'Utente 2 dopo aver tracciato il tragitto che dovrà compiere ed inserito il suo raggio d'azione al di fuori del quale non vorrà svolgere consegne, riceverà la notifica con l'annuncio.

In base all'annuncio, l'utente sarà libero di decidere se svolgere o meno la consegna



**Cosa succede per l'utente che non rientra nel raggio di azione?**



**Ci potrà essere una situazione simile in cui un secondo utente compierà un tragitto diverso**

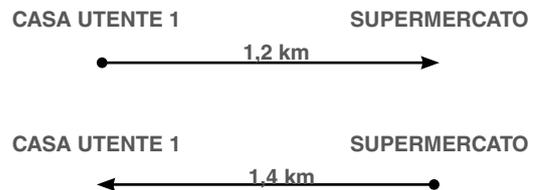
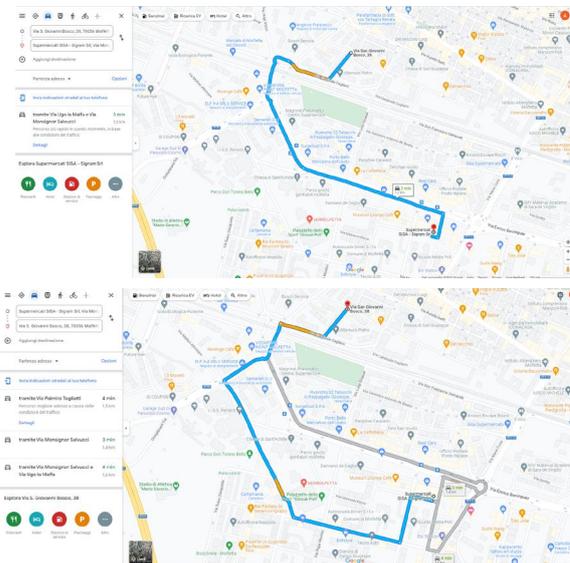
**In questo caso anche se l'utente ha scelto un raggio d'azione inferiore, rientra all'interno del suo tragitto**

## 13.2 Dimostrazione dell'ipotesi

Sulle ipotesi progettuali si analizzano gli spostamenti per dimostrare se effettivamente avviene un risparmio di carburante e quindi energetico. Si prendono in esame due utenti che abitano in case diverse e si muoveranno in un contesto urbano col proprio mezzo.

Come avverrebbe normalmente lo spostamento

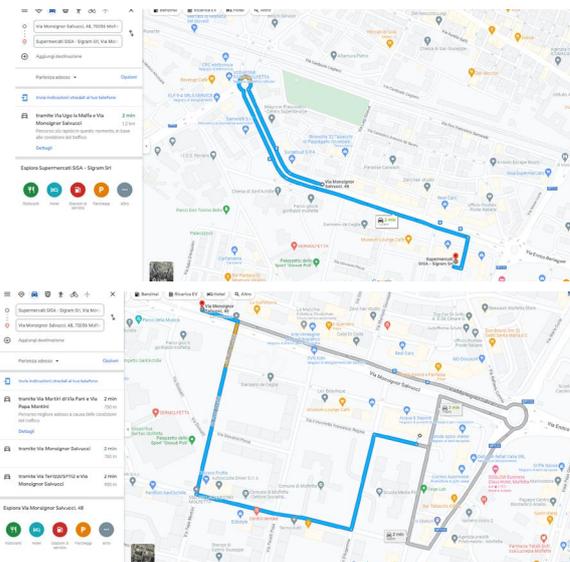
Utente 1



L'utente 1 si sposterà col proprio mezzo per andare al supermercato.

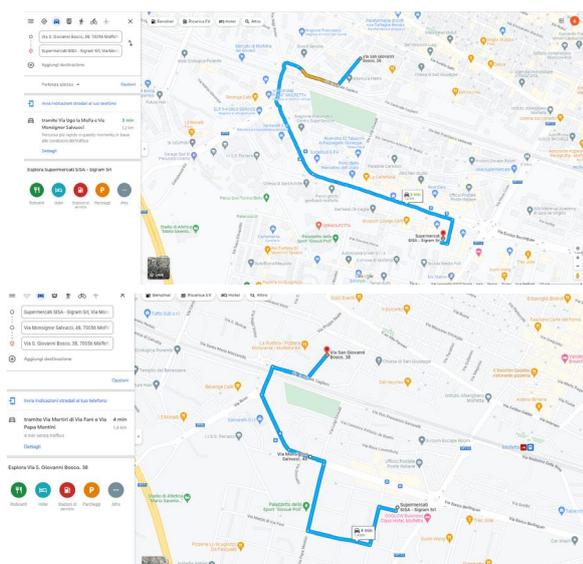
Percorrerà un percorso complessivo di 2,6 km.

Utente 2



L'utente 2 percorrerà un percorso complessivo di 1,95 km.

Come avverrebbe con l'utilizzo dell'applicazione



L'utente 1 percorrerà un percorso complessivo di 2,6 km.  
Il carburante utilizzato si può equivalere nella condizione normale.  
Mentre l'utente 2 non ha utilizzato carburante.

L'applicazione ha permesso di evitare uno spostamento.  
Risparmiando così 1,95 km percorsi da un mezzo.

### Considerazioni finali

**IN CONDIZIONI NORMALI**  
4,55 km totali percorsi

**UTILIZZANDO L'APPLICAZIONE**  
2,6 km totali percorsi  
Il risultato dimostra che vi è un risparmio di carburante

## Requisiti progettuali

### 14.1 Comunità

Risulta quindi importante dare la possibilità agli utenti che utilizzano l'applicazione di aderire o creare delle comunità virtuali, che possono diventare reali

#### **OBIETTIVO**

Risponde a diversi bisogni dei membri:

- Far parte di una comunità è un bisogno umano primordiale
- Aumento dell'interazione tra sconosciuti
- Qual ora lo scambio tra gli stessi membri è più frequente, aiuta a facilitare il servizio. Rendendo l'uso dell'applicazione più immediato
- Incentivare le vendite delle piccole imprese locali aumentando la loro visibilità e ciò che hanno da offrire

#### **QUANDO AVVIENE?**

- Uso frequente dell'applicazione
- Aderiscono tramite passa parola tra altri utenti
- In base a cosa hanno bisogno possono decidere di cercarla ed aderire tramite "nome" o "categoria"

## 14.2 Affidabilità di pagamento

Il pagamento sarà garantito nel momento in cui l'utente consegnerà la spesa per l'altro utente (ovvero chi avrà scelto di acquistare). In quel momento chi riceve la spesa potrà convalidare l'avvenuta consegna e confermare così il pagamento

### Punti guadagnati

Per ogni acquisto o consegna l'utente guadagnerà dei punti che successivamente potrà convalidare e caricarli sulla propria carta. Entrambi gli utenti avranno modo di garantire l'autenticità dei punteggi. Inoltre ci sarà aumentato l'interesse comune nella buona riuscita del servizio.

**In questo modo l'utilizzo dell'applicazione diventerà più coinvolgente. L'affidabilità del pagamento e la buona riuscita del servizio saranno garantiti da entrambi gli utenti, i quali da essere sconosciuti saranno entrati in relazione, avranno condiviso uno stesso luogo ed avranno collaborato per raggiungere un obiettivo comune. Si sarà creata una piccola comunità sicura, ma allo stesso tempo leggera.**

### Recensione

Alla conclusione del servizio l'utente potrà lasciare una recensione che sarà visibile sul profilo dell'altro utente. Ogni utente avrà interesse nel farsi lasciare una buona recensione.

## Elementi della comunicazione visiva

La relazione con l'utente avviene attraverso l'interfaccia e si sviluppa nei percorsi cognitivi che mette in atto.

Come dice il neuroscienziato Antonio Damasio occorre ricordare che siamo macchine emotive dotate di pensiero, quindi il nostro cervello attiva segnali inconsci legati a stimoli sensoriali

### RISPETTARE LE LINEE DI APPLE E GOOGLE

Se si vuole essere distribuiti, occorre sapere le regole del distributore e adeguarsi. Le linee guida di Apple e Google offrono sia spunti di design generici sia spunti specifici della piattaforma. Tra gli spunti generici troviamo regole sulla dimensione e la leggibilità dei testi, sulla dimensione minima delle aree sensibili al tocco e sul posizionamento ideale di alcuni elementi delle interfacce. Gli spunti specifici invece sono fondamentali per creare un'interfaccia tale che **gli utenti si trovino in un ambiente familiare e percepiscano l'app come se facesse naturalmente parte del loro dispositivo.**

### PULSANTE BACK

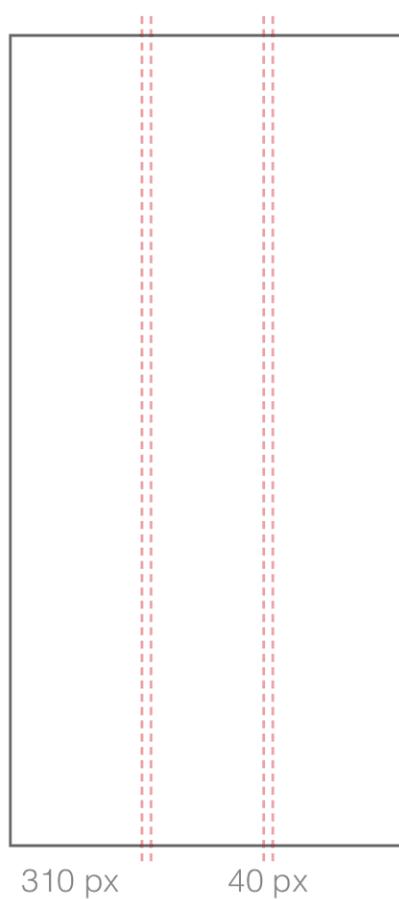
Secondo Lucia Carriero, ricercatrice di Neuroset, lo studio del pattern di esplorazione visiva attraverso l'Eye tracker ha evidenziato come non solo sia indispensabile il pulsante back (**l'utente non deve sentirsi in gabbia**), ma come sia **meglio posizionarlo in alto a sinistra**: questo perché **in occidente siamo abituati a leggere da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, quindi l'occhio cerca lì il suo primo punto di contatto.**

### COLORI DEI PULSANTI

I colori dei pulsanti devono essere **ben distinti** per funzione, evitando sfumature di colore da un pulsante all'altro; la **forma** dev'essere preferibilmente **tondeggiante** o dare l'effetto di tridimensionalità, in modo da **stimolare l'idea della manipolazione** e quindi la corteccia laterale premotoria del nostro cervello, che fa poi **compiere l'azione.**

## LAYOUT

Sistema di visualizzazione grafica per  
smartphone android  
1440 x 2960 px



In questa tipologia di layout fluido si ha sempre un margine fisso corrispondente ad uno spazio, visualizzato in ogni tipologia di formato a prescindere dalle dimensioni.

## FONT Roboto Serif

Il carattere tipografico scelto è Roboto Serif, utilizzato generalmente nel sistema android. La linearità di Roboto garantisce un'elevata leggibilità, prestandosi a molteplici scale di riproduzione.

Dimensioni font : 14pt, 18pt, 24pt

A Á Â Ã Ä Å Æ B C Ç D E É Ê Ë È F G H I Í Î Ï J  
K L M N Ñ O Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ü  
V W X Y Ý Þ ß à á â ã ä å æ b c ç d e é ê ë è f g h  
i í î ï j k l m n ñ o ó ô õ ö ø œ p q r s š t u ú û ü v w  
x y ý z ž ŷ fi fl fb ff fh fj fk ffb ffh ffi ffj ffk ffl  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ¼ ½ ¾ \* \ • , …  
! # . ? ¿ " ' ; / \_ { } [ ] ( ) - - « » ‹ › „ “ ” ‘ ’ , |  
| ^ % \$ € £ ¤ ¥ ₹ ₪ + × = > < @ & § ¶ ™ Ω Δ

## COLORI

**C80 M45 Y10 K0**  
**C70 M0 Y39 K0**

I colori principali dell'applicazione sono il Glauco da dove prende anche il nome l'applicazione ed una tonalità di verde smeraldo.

Il glauco, derivante da una tonalità di blu tenderà a far sentire l'utente più a suo agio ed a casa. Ad esempio iconica applicazione ad avere il Blu è Facebook.

La tonalità di verde smeraldo invece è stata scelta per comunicare un'impronta più ecologia dell'applicazione, come appunto tale colore è associato. Inoltre dà un tocco in più di vivacità.



**C70 M0 Y39 K0**



**C80 M45 Y10 K0**

## LOGO

La scelta del logo è la lettera “G”

Oltre a rappresentare la prima lettera del nome dell’applicazione “Glauco”; rappresenta la semplicità del logo. Una semplice lettera sul uno dei colori principali dell’applicazione. Inoltre la forma del carattere da l’idea di un cerchio che si chiude con una freccia. Simbolo di circolarità e di ritorno.



### DIMENSIONI

Il logo ha una dimensione di 245x243 pixel. Ovvero 64x64 mm

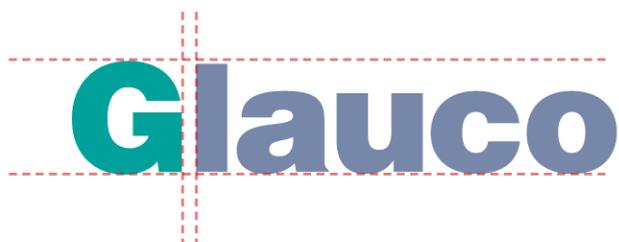
### COLORI

C80 M10 Y45 K0,  
C0 M0 Y0 K0

### FONT

Helvetica LT Std, Black

## LOGOTIPO



### FONT

Helvetica LT Std, Black.

### COLORI



C70 M0 Y39 K0



C80 M45 Y10 K0

Il nome dell'applicazione si ispira ad uno dei colori presenti all'interno dell'applicazione, mentre la lettera iniziale, la "G" in stampatello è raffigurata con l'altro colore presente nell'applicazione. Due sono i colori come principalmente due sono gli utenti potenziali. Una è una lettera di un colore come uno sarà l'utente che riceverà la spesa, mentre più lettere del color Glauco stanno a simboleggiare come chi

sarà incaricato di far la spesa e consegna può essere un utente o più utenti che andranno a formare una comunità.

È stato scelto in quanto è una parola semplice, ma allo stesso tempo singolare e facile da ricordare.

## ICONE



Acquista



Compra e  
consegna



Pulsante back



Elementi  
salvati



Convalida



Posizione



Comunità



Punti  
guadagnati



Negozi  
preferiti

## Proposta progettuale

# Glauco

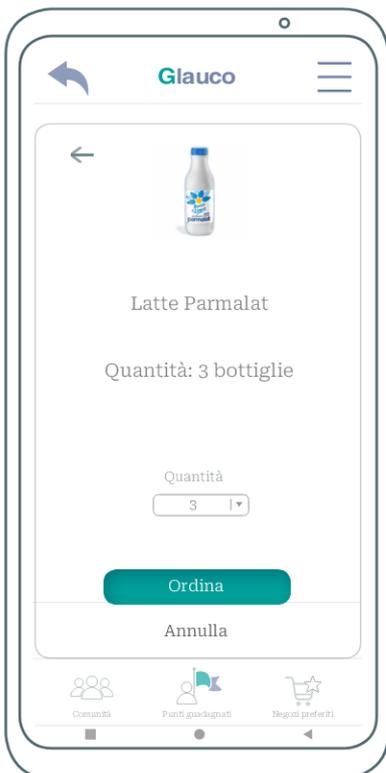
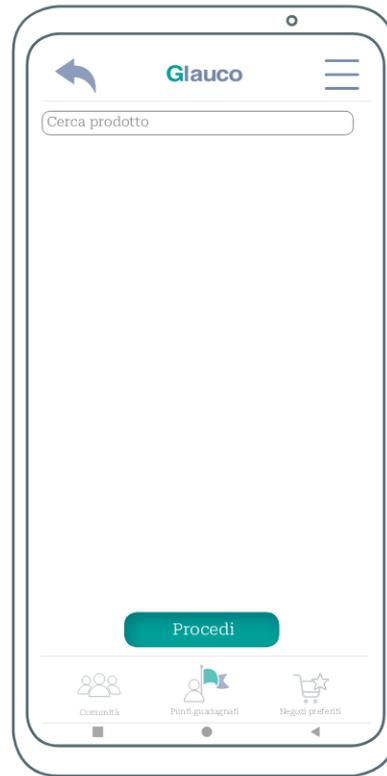


Accesso

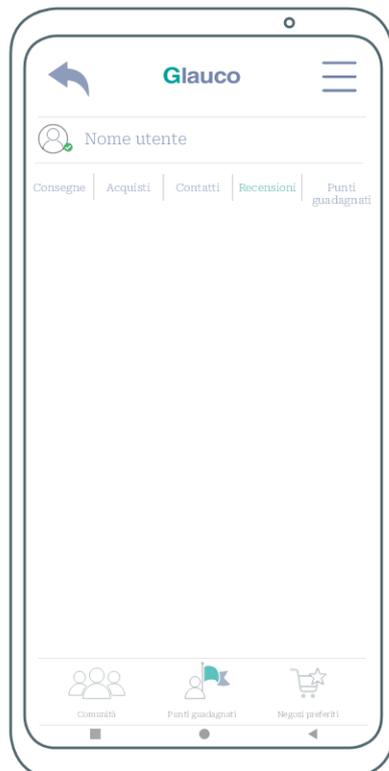
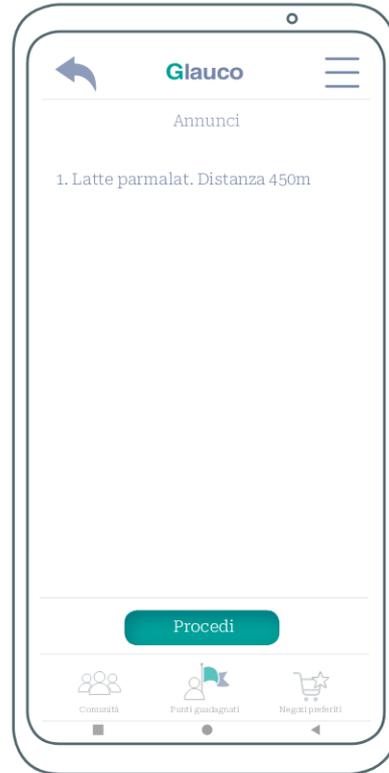


Schermata Home

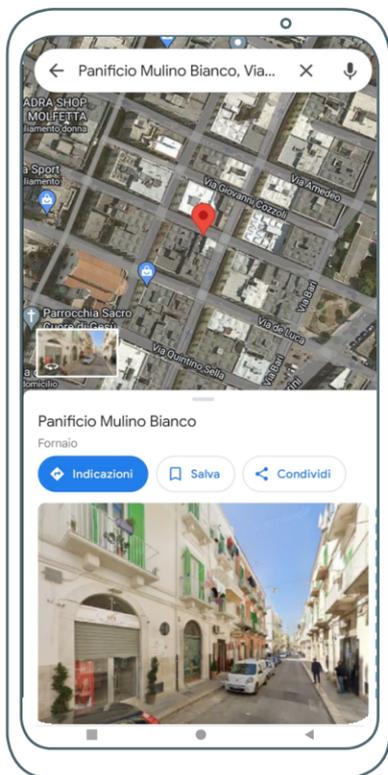
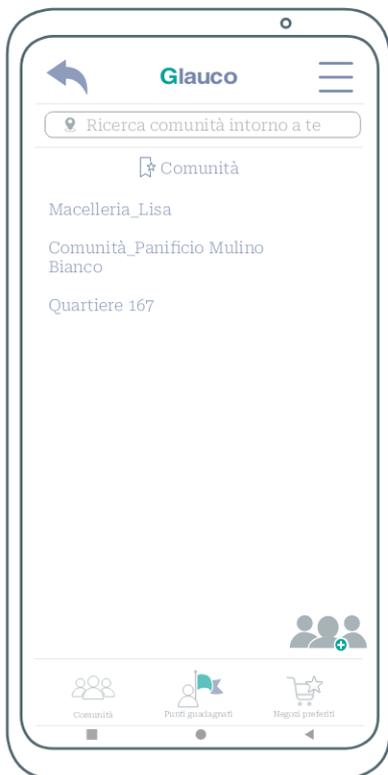
# Acquista



## Compra e consegna



# Comunità



## Dati personali

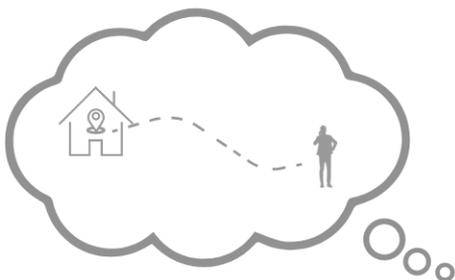


# 17

## Ispirazione

L'ispirazione nasce da una forma di delivery che è sempre esistita. Chiedere ad un familiare, che è già fuori casa, di comprare qualcosa.

L'applicazione generica di delivery si ispira ad un comportamento familiare, involontario ed istintivo, che è quasi sempre esistito. Si è diffuso ed è diventato sempre più istantaneo soprattutto grazie allo sviluppo tecnologico dei mezzi di comunicazione



È consapevole del tragitto che dovrà compiere



Reciproca fiducia familiare



Il suo tempo ed energia per acquistare il prodotto saranno inferiori rispetto a chi lo ha richiesto



Evitare inutili consumi familiari

## Bibliografica e sitografia

### Bibliografia

Politiche del quotidiano, Ezio Manzini

### Sitografia

<https://unric.org/it/obiettivo-12-garantire-modelli-sostenibili-di-produzione-e-di-consumo/>  
<https://blog.geografia.deascuola.it/articoli/agenda-2030-goal-12-consumo-e-produzione-responsabili>  
<https://unric.org/it/obiettivo-11-rendere-le-citta-e-gli-insediamenti-umani-inclusivi-sicuri-duraturi-e-sostenibili/>  
<https://blog.geografia.deascuola.it/articoli/agenda-2030-goal-12-consumo-e-produzione-responsabili>  
<https://www.eda.admin.ch/agenda2030/it/home/agenda-2030/die-17-ziele-fuer-eine-nachhaltige-entwicklung/ziel-11-staedte-und-siedlungen-inklusive-sicher.html#:~:text=L'obiettivo%2011%20mira%20a,insediamenti%20partecipativa%2C%20integrata%20e%20sostenibile.>  
<https://unric.org/it/obiettivo-12-garantire-modelli-sostenibili-di-produzione-e-di-consumo/>  
<https://www.alfred-mueller.ch/it/forum/articolo/energia-e-ovunque>  
<https://www.emsd.gov.hk/energyland/en/energy/principle/history.html>  
<https://www.focus.it/comportamento/psicologia/essere-felici-consumo-energia>  
<https://www.tuttointornoanoi.it/energia-pulita/>  
<https://www.ecoage.it/storia-delle-fonti-di-energia.htm>  
<https://www.newsauto.it/notizie/costo-energia-elettrica-oggi-previsioni-aumento-prezzi-2022-2018-rincari-cause-2022-365125/>  
<https://www.tuttointornoanoi.it/energia-pulita/>  
<https://www.lenius.it/quali-sono-le-abitudini-alimentari-degli-italiani/>  
 GS1- Nuovo codice consumo  
<https://www.gdoweek.it/gli-italiani-e-la-spesa-un-rapporto-in-cambiamento/>  
<https://whetyourappetite.altervista.org/il-food-delivery-una-panoramica-dalle-origini-allo-sviluppo-omnicanales/#:~:text=A%20livello%20mondiale%20i%20dabbawala,colui%20che%20porta%20una%20scatola%E2%80%9C>  
<https://www.bell-italia.com/blog/news/e-grocery-in-italia>  
<https://www.ticonsiglio.com/just-eat-lavora-con-noi-posizioni-aperte/>  
<https://www.culturedigitali.org/food-delivery-il-rapporto-piattaforma-lavoratore/>  
<https://bmtoolbox.net/patterns/sharing-economy/>  
<https://www.wired.it/economia/business/2018/02/16/sharing-economy/>  
<https://www.cortilia.it/come-funziona>  
<https://www.sepisoft.it/lavanzata-della-sharing-economy-cose-sta-cambiando-mondo/#:~:text=Alcuni%20esempi%3A%20Airbnb%2C%20Uber%20o,a%20chiunque%20a%20prezzi%20contenuti.>  
<https://malachianta.altervista.org/gas-cosa-gruppi-acquisto-solidale/>  
<https://www.wired.it/economia/business/2017/03/24/7-regole-app-successo/>





PROBLEMATICA

Il processo di transazione energetica verso le fonti rinnovabili è ancora lento. Quotidianamente, all'interno di un contesto urbano e non, ci sono molti spostamenti, dettati prevalentemente da mezzi che utilizzano energia da fonti non rinnovabili. In particolar modo questo problema è emerso a livello domestico nello svolgimento degli acquisti disorganizzati. Il comportamento a volte inconsapevole degli utenti tende a causare seri problemi di carattere ambientale e sociale, quindi poco sostenibile.



TARGET DI RIFERIMENTO

- È consapevole che la sua azione è dannosa e vuole adottare un comportamento più sostenibile
- Preferisce utilizzare quel tempo in altre attività
- È consapevole che la sua presenza fisica non è necessaria nel momento dell'acquisto in negozio
- Può usufruire del servizio pur non avendo un mezzo
- Conoscenza tecnologica, con la possibilità e capacità di effettuare un pagamento online

OBIETTIVI



Sviluppo di un'applicazione che tenderà ad ottimizzare gli spostamenti e rendere più facile l'organizzazione della spesa degli utenti. L'obiettivo sarà la riduzione degli spostamenti all'interno di un contesto urbano, rendendo l'utente più consapevole e responsabile durante l'acquisto. L'utente avrà la possibilità di adottare dei comportamenti più etici e sostenibili



AFFIDABILITÀ



TRANSAZIONE SICURA



INCENTIVI

CASI STUDIO

Per l'analisi sono state prese in considerazione due categorie di servizi: home delivery e sharing economy.

**Home delivery:** necessarie per capire come funziona la consegna a domicilio offerta da molte aziende ai loro clienti. Analizzare questa categoria ha permesso di individuare quali e come i tipi di informazioni sono organizzate in un'interfaccia grafica.

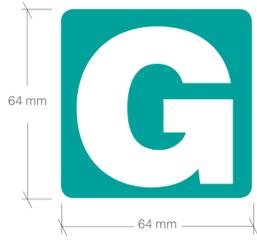
**Sharing economy:** fondamentale per la rappresentazione dal punto di vista economico, funzionale.

ISPIRAZIONE

L'applicazione generica di delivery si ispira ad un comportamento familiare, involontario ed istintivo, che è quasi sempre esistito. Si è diffuso ed è diventato sempre più istantaneo soprattutto grazie allo sviluppo tecnologico dei mezzi di comunicazione



LOGO



FONT

Helvetica LT Std, Black

COLORI

C80 M10 Y45 K0,  
C0 M0 Y0 K0

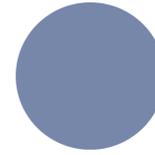
LOGOTIPO



COLORI

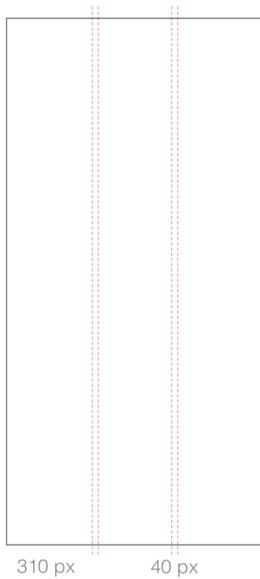


C80 M45 Y10 K0



C70 M0 Y39 K0

LAYOUT E FONT



Sistema di visualizzazione grafica per smartphone android 1440 x 2960 px

Roboto Serif

Il carattere tipografico scelto è Roboto Serif, utilizzato generalmente nel sistema android. La linearità di Roboto garantisce un'elevata leggibilità, prestandosi a molteplici scale di riproduzione.

Dimensioni font : 14pt, 18pt, 24pt

ICONE



Acquista



COMPRA E CONSEGNA



POSIZIONE



Elementi salvati



CONVALIDA



NEGOZI PREFERITI



Comunità

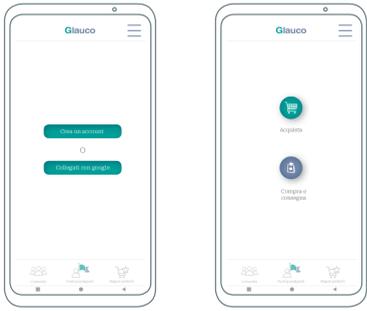


PUNTI GUADAGNATI

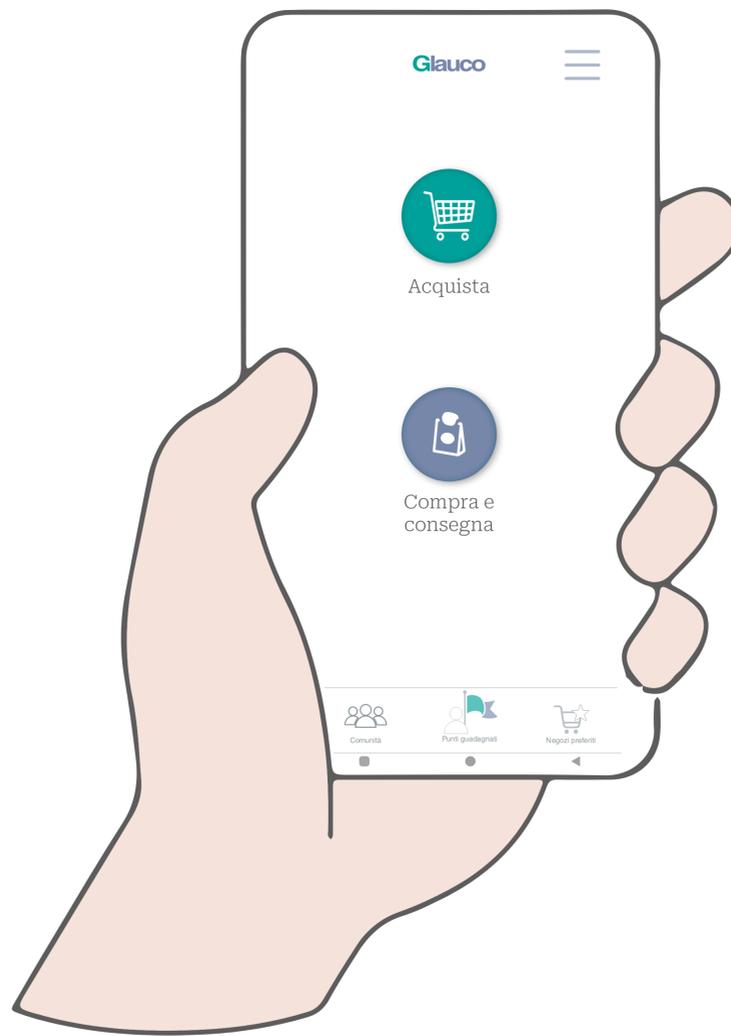
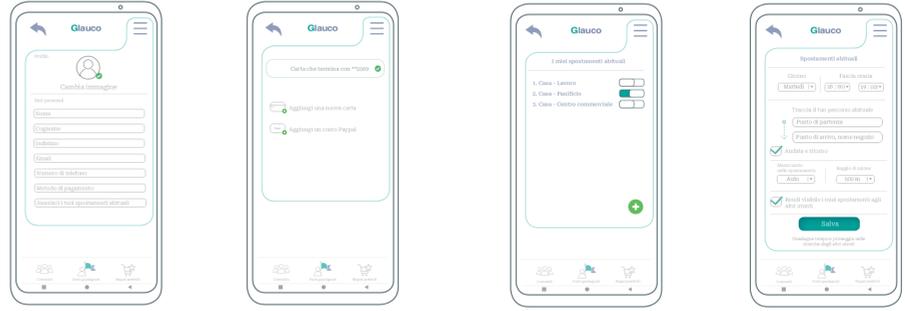


PULSANTE BACK

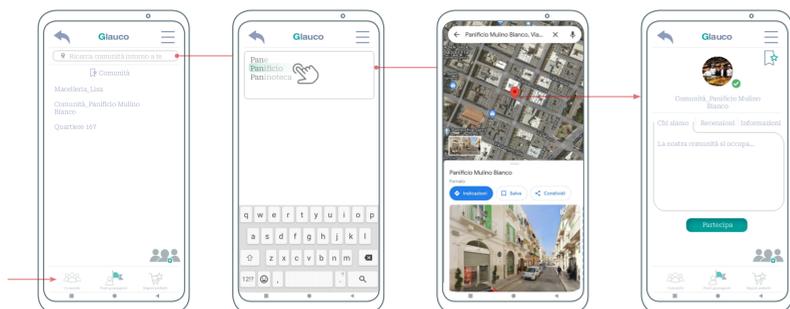
## ACCESSO E SCHERMATA HOME



## DATI PERSONALI



## COMUNITÀ



## COMPRA E CONSEGNA

