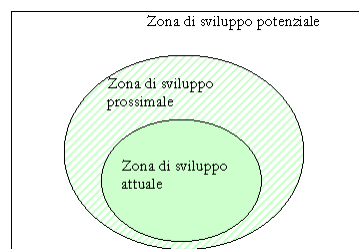


Esperienza, impegno e divertimento

progettazione dell'esperienza

Esperienza?

- a casa, divertimento, shopping
 - non basta che le persone possano usare un sistema
 - devono volerlo usare!
- psicologia dell'esperienza
 - flow
 - equilibrio tra ansietà e noia
- didattica
 - zona di sviluppo prossimale
 - quelle cose che potete fare solo con un supporto
- e oltre ...
 - analisi letteraria, studi sulla cinematografia, drammi



Il *flusso*

- In psicologia l'idea di *flow*, ossia il completo assorbimento in un'attività, corrisponde al momento in cui l'esperienza diventa divertente;
- Esso si concentra sullo stato mentale di una persona. Si identificano le seguenti proprietà che contribuiscono al fenomeno del flusso:
 - un'attività stimolante che richiede delle abilità
 - la combinazione di azione e consapevolezza
 - obiettivi e feedback chiari
 - concentrazione sul task sotto mano
 - il venir meno del disagio
 - la trasformazione del tempo

Il piacere arriva a un ben preciso momento: ogni volta che le opportunità di azioni percepite dall'individuo sono uguali alle sue capacità.

Progettazione dell'esperienza



- petardi veri
 - economici e vivaci!
 - barzellette, giocattoli di plastica, cappelli di carta
 - tirandoli scoppiano

Progettazione dell'esperienza



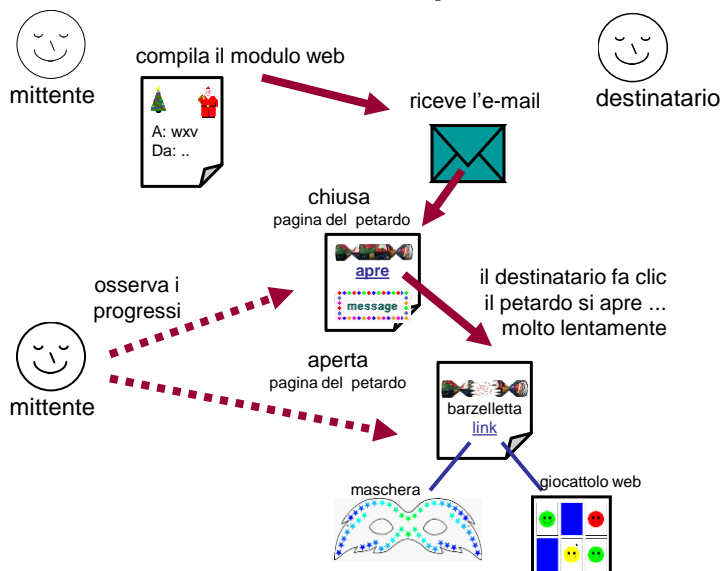
- petardi virtuali
 - economici e vivaci
 - barzellette, giocattoli web, cotillon da ritagliare
 - facendo clic su di essi scoppiano

Progettazione dell'esperienza



- petardi virtuali
 - economici e vivaci
 - barzellette, giocattoli web, cotillon da ritagliare
 - facendo clic su di essi scoppiano

Funzionamento dei petardi



Come nasce un'idea progettuale? Esempio di un dispositivo interattivo



Attraverso attività
fisiche e mentali

Un bambino può
guadagnare punti

Active kids mira ad educare i bambini mentre giocano per incoraggiare loro e le loro famiglie ad avere uno stile di vita più salutare.



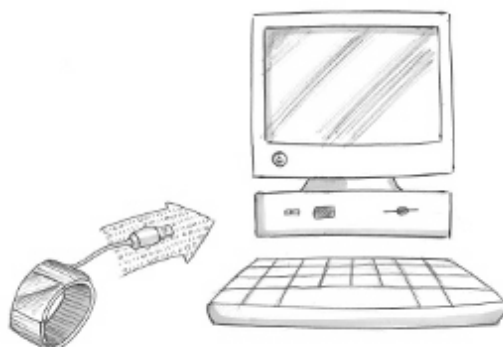
possibilità di promuovere il servizio attraverso:
scuola, pubblicità televisiva, volantini e Internet



Appena il bambino scopre dell'esistenza di
questo dispositivo, inizia l'opera di persuasione
del genitore



Il bambino può acquistare il dispositivo a un prezzo modesto presso un negozio di giocattoli



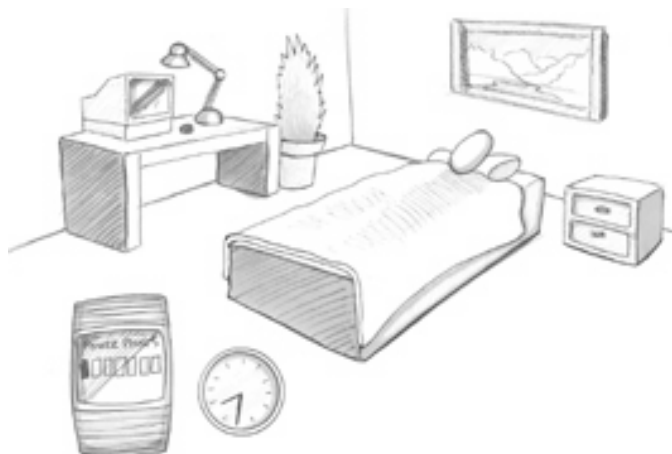
Il dispositivo si connette al computer tramite USB e installa il primo livello del gioco



I genitori acquistano la sottoscrizione al servizio via internet e caricano di punti il dispositivo.



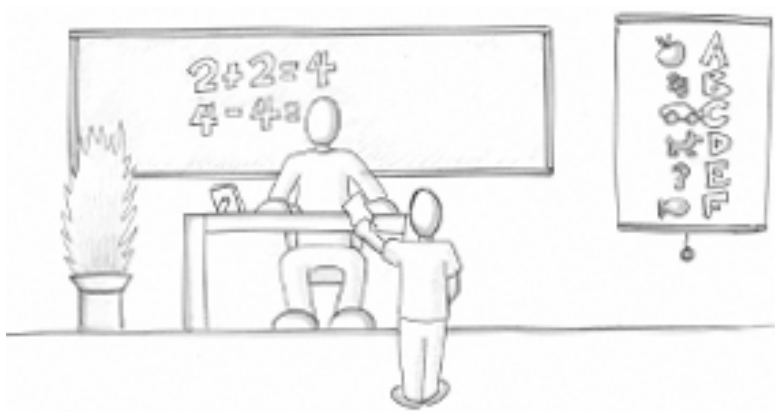
I bambini possono giocare ai video giochi, ma via via che il tempo passa il dispositivo comincia a perdere punti.



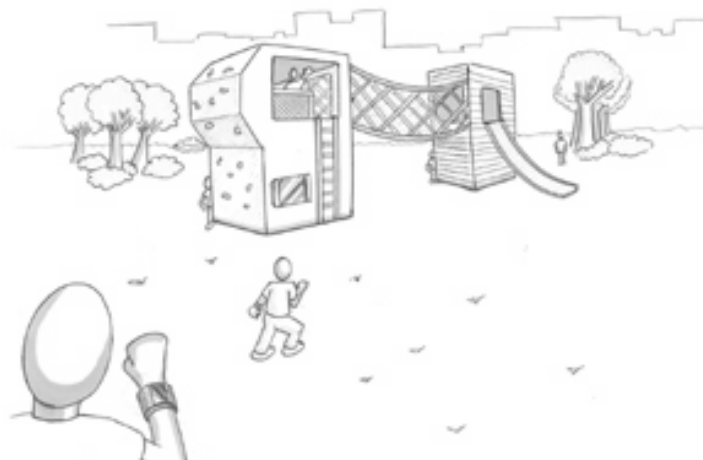
Dopo circa mezz'ora il bambino può decidere di andare a dormire e tenersi un punto per l'indomani .



La mattina il bambino può andare a scuola a piedi anziché prendere l'autobus, guadagnando così un punto.



A scuola l'insegnante può premiare con un punto i suoi studenti per aver fatto eccezionalmente bene i compiti a casa.



Dopo la scuola il bambino può andare al parco nelle vicinanze e guadagnare punti svolgendo alcune delle attività previste.

Punto di contatto 1: Il sito Web

- È il modo per accedere per la prima volta al servizio. È il modo per gli utenti
 - per ricevere info e
 - per registrarsi al servizio
 - mostra le tematiche correnti, fornisce e genera le storie
 - Fornisce un punto comune in cui i genitori possono condividere le proprie esperienze e le proprie conoscenze

Punto di contatto 2: Il dispositivo

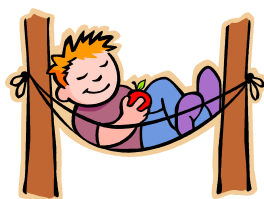
“Imago”

- È dove il bambino tiene
 - il personaggio che ha scelto per quel mese
 - tutti i punti e gli oggetti acquistati facendo delle attività
- Quando il bambino termina un'attività, viene gratificato da un genitore o da un altro “educatore” (tra quelli abilitati dai genitori), che trasferiscono un punto sul dispositivo dal loro cellulare.
- Può spendere i punti per acquistare al personaggio oggetti, che lo aiutino ad andare avanti nella storia.

Punto di contatto 3: La storia

- Il bambino può fare l'upload sul sito web degli oggetti che ha comprato per il suo personaggio.
- genera storie che si sviluppano dinamicamente sulla base di come sta e cosa sta facendo il personaggio, che riflette in qualche modo le attività che il bambino ha effettuato.
- La storia incoraggia agli esercizi e invoglia il bambino a comprare continuamente nuovi item.

Un profilo utente per il dispositivo



Paolo è un bambino di 9 anni che frequenta la quarta elementare. Ha un fratellino di 3 anni e abitualmente utilizza il computer 3 ore al giorno per giocare con i videogiochi. A scuola si impegna il minimo indispensabile e la madre ammette che, anche per colpa loro, il bambino è viziato.

La sua passione per i videogiochi lo spinge a cimentarsi nel nuovo gioco.

Il brainstorming iniziale

- Durante una sessione di brainstorming con Mark Jones della IDEO di Chicago, i progettisti hanno tirato fuori diversi concetti.
- Sfruttando i risultati della ricerca contestuale, hanno cercato i punti di tensione tra i bambini, i genitori e gli oggetti. Facendo il mapping tra le attività giornaliere del bambino e quelle dei genitori hanno potuto cercare i punti di intervento.
- Hanno fatto il mapping dei loro concetti su quei momenti della giornata per vedere se c'erano sovrapposizioni.

I Concetti

- **Concetto n.1:** ideare un gioco al computer che avanza ed è influenzato direttamente dal comportamento del bambino nel mondo reale. Il personaggio virtuale riflette direttamente il bambino.
- **Concetto n.2:** Il bambino
 - Fa sottoscrivere l'abbonamento ai genitori
 - Compie attività organizzate in parchi, giardini centri sportivi
 - Accumula punti quando completa con successo le attività
 - Può scambiare punti con diverse ricompense determinate dai genitori
- **Concetto n.3:** Il prototipo iniziale: la metafora della lavagna magnetica che si trova nella cucina di molte famiglie.

Prototipo iniziale

- due metafore:
 - la lavagna magnetica che si trova nella cucina di molte famiglie.
 - la serratura che richiede una chiave per accedere ai premi.
- La lavagna ha i giorni della settimana sull'asse x e vari media sull'asse y (t.v. time, playstation time, dvd time e story time).
 - Il bambino può associare le attività che svolge al tempo dedicato al media specifico.
 - Un modo per far comprendere ai bambini il legame tra le attività svolte e i premi guadagnati

