



Progetto Human Computer Interaction

BitQuest

ASSIGNMENT 1

Ballacchino Giuseppe
matricola: 0512116596

Semioli Giovanni
matricola: 0512117412

Indice

1. Struttura di gestione del gruppo di progetto	3
2. Descrizione del problema	3
3. Sviluppo dei personaggi e degli obiettivi	4
4. Personaggi (Personas) e Obiettivi.	5
Persona 1: Mario Rossi	5
Persona 2: Antonietta Verzi	6
Persona 3: Francesca Pepe	6
5. Descrizione dei Task	7

1. Struttura di gestione del gruppo di progetto

- Gruppo composto da 2 membri:

- **Giovanni Semioli** – *Group Manager, Evaluation Manager*

Responsabile della coordinazione generale, pianificazione, rispetto delle scadenze e supervisione delle attività e responsabile della fase di valutazione, in particolare della preparazione delle interviste e dell’analisi dei feedback degli utenti.

- **Giuseppe Ballacchino** – *Designer Manager, Documentation Manager*

Si occupa della definizione dei concept di design e della coerenza visuale e funzionale dell’interfaccia e supervisiona la redazione dei documenti e si assicura che ogni parte del progetto sia ben documentata.

2. Descrizione del problema

Attualmente, molte persone utilizzano dispositivi elettronici quotidianamente senza comprenderne a fondo il funzionamento o le logiche che li governano. L’informatica viene spesso percepita come qualcosa di distante, troppo tecnica o, in alcuni casi, come una minaccia al lavoro umano. Questo distacco porta a una mancanza di consapevolezza rispetto a ciò che accade “dietro le quinte” della tecnologia che usiamo ogni giorno.

Il sistema proposto ha l’obiettivo di avvicinare le persone al mondo dell’informatica attraverso giochi interattivi e attività stimolanti che utilizzano il pensiero logico per risolvere enigmi ispirati alla programmazione. L’idea è quella di offrire un’esperienza formativa e coinvolgente, adatta a tutte le età — dal bambino fino all’anziano — che permetta di apprendere le basi della logica computazionale e dei circuiti in modo semplice e accessibile.

L’idea centrale è quella di progettare un puzzle game suddiviso in diverse categorie tematiche, ognuna delle quali affronta aspetti differenti dell’informatica o del pensiero logico. All’interno di ogni categoria saranno presenti tre livelli di difficoltà , ognuno con una progressione di livelli pensata per accompagnare l’utente in un percorso di apprendimento graduale e motivante.

Il gioco non solo aiuta gli utenti a migliorare le proprie abilità logiche e di problem-solving, ma mira anche a sensibilizzare sull’importanza dell’informatica nella vita quotidiana. Attraverso brevi nozioni teoriche e curiosità selezionate, gli utenti potranno acquisire una maggiore consapevolezza del mondo digitale che li circonda, superando paure o pregiudizi e sviluppando un rapporto più attivo e consapevole con la tecnologia.

3. Sviluppo dei personaggi e degli obiettivi

La progettazione dei personaggi e la definizione degli obiettivi all'interno del nostro gioco educativo hanno rappresentato una fase centrale nel processo di sviluppo. Per garantire un'esperienza significativa e personalizzata, abbiamo deciso di fondare il design dei personaggi su dati reali raccolti attraverso interviste qualitative rivolte a studenti universitari. L'obiettivo era comprendere quali fossero le esigenze, le motivazioni e le aspettative degli utenti potenziali in relazione a un gioco che insegnasse concetti di informatica in modo coinvolgente e accessibile.

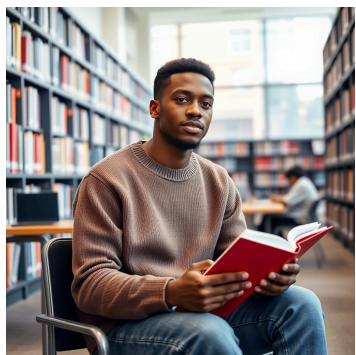
- Interviste a studenti universitari (di età compresa tra i 18-23) iscritti a corsi di laurea non appartenenti all'ambito informatico, come ad esempio Lingue e Farmacia. A questi studenti è stato chiesto quali aspetti ritenessero più interessanti o utili in un gioco educativo basato sull'informatica. Le risposte raccolte hanno evidenziato un interesse comune per l'apprendimento di strumenti pratici e immediatamente utilizzabili nella vita accademica e quotidiana. In particolare, è emersa una forte richiesta di contenuti relativi all'uso efficace di Excel e all'apprendimento dei comandi rapidi da tastiera, strumenti che gli studenti percepiscono come fondamentali per migliorare la propria produttività, ma che spesso non vengono approfonditi durante i corsi universitari non tecnici.
- Interviste a studenti universitari (di età compresa tra i 18-23) iscritti a corsi di laurea in Informatica. Le interviste con questi utenti hanno fatto emergere un orientamento differente: l'interesse era rivolto a concetti teorici e fondamentali della disciplina, come le strutture dati, le porte logiche. Questi studenti si sono mostrati desiderosi di consolidare le proprie competenze in un contesto ludico e interattivo, che permettesse loro di applicare in modo pratico quanto appreso nei corsi.

Gli obiettivi assegnati ai personaggi sono stati costruiti tenendo conto non solo delle competenze specifiche da acquisire, ma anche di obiettivi trasversali legati all'empowerment personale. In particolare, abbiamo voluto favorire l'acquisizione di autonomia nello studio, lo sviluppo di capacità organizzative e il rafforzamento della partecipazione attiva al proprio percorso universitario. Questi elementi sono stati integrati nella struttura narrativa del gioco e nelle dinamiche di interazione con l'ambiente digitale, al fine di offrire un'esperienza educativa completa, motivante e duratura.

4. Personaggi (Personas) e Obiettivi.

Sulla base dei dati raccolti, abbiamo sviluppato una serie di personaggi che rappresentano archetipi realistici degli studenti intervistati. Ogni personaggio incarna un profilo utente specifico, con caratteristiche, bisogni e motivazioni diverse. Questa diversificazione consente al gioco di offrire un'esperienza più inclusiva e personalizzata, in cui ciascun utente può identificarsi con un avatar che rifletta il proprio approccio allo studio e le proprie aspettative formative.

Persona 1: Mario Rossi



- **Descrizione:** Mario di età di 22 anni è uno studente universitario, appassionato di lingue e culture straniere. Ama leggere, tradurre testi letterari e sognare un futuro nel mondo della comunicazione interculturale o del turismo internazionale. È curioso e motivato, ma quando si tratta di tecnologia incontra non poche difficoltà. Per lui, concetti che per altri sembrano banali come spostare un file in una cartella, creare un semplice foglio Excel o usare scorciatoie da tastiera rappresentano spesso un ostacolo. Questo gli crea frustrazione, soprattutto quando deve lavorare su progetti accademici che richiedono una certa autonomia nell'uso del computer. Nonostante ciò, Mario è determinato a colmare queste lacune. Sa che migliorare le sue competenze digitali è fondamentale, non solo per l'università, ma anche per il mondo del lavoro. Il suo obiettivo è diventare più autonomo e sicuro nell'uso del computer, così da poter concentrarsi sulle sue vere passioni senza che la tecnologia diventi un ostacolo. Infine, Mario ha un particolare interesse per la storia dell'informatica, questo nuovo interesse rappresenta per lui un ponte tra la sua inclinazione umanistica e il mondo tecnologico che vuole meglio comprendere.
- **Obiettivi personali:**
 - Essere efficiente nello scrivere da tastiera e riuscire a sfruttare al meglio le funzionalità di excel per progetti universitari

Persona 2: Antonietta Verzi



- **Descrizione:** Antonietta ha 21 anni è una studentessa del secondo anno di Informatica, una ragazza determinata e piena di voglia di imparare. Ha scelto questo percorso spinta dalla curiosità verso il mondo della tecnologia e dal desiderio di contribuire a creare soluzioni digitali utili per le persone. Nonostante l'entusiasmo, Antonietta si scontra con alcune difficoltà nell'apprendimento di concetti tecnici fondamentali del corso, come le strutture dati (liste, alberi, grafi) e le porte logiche (AND, OR, NOT, etc.), che sono alla base dell'informatica teorica e dell'elettronica digitale. Questi argomenti, per lei, risultano spesso troppo astratti o complessi da visualizzare nella pratica. Ciò nonostante, Antonietta non si arrende facilmente. Sta cercando metodi alternativi per apprendere in modo più intuitivo, come video, simulazioni interattive e tutoraggio con studenti più esperti. Il suo obiettivo è non solo superare gli esami, ma anche comprendere davvero le basi su cui si costruisce tutta l'informatica moderna, non limitandosi all'esercizio ma avendo anche la possibilità di ripassare e rileggere gli appunti presi.
- **Obiettivi personali:**
 - Imparare il lato teorico di una disciplina e come può essere implementato.

Persona 3: Francesco Pepe



- **Descrizione:** Francesco è un uomo di 45 anni con una lunga esperienza nel settore amministrativo. Negli ultimi anni ha iniziato a sviluppare un crescente interesse per l'informatica, spinto dal desiderio di tenersi al passo con i tempi e di sfidare se stesso con qualcosa di nuovo. Ciò che lo affascina di più è il problem solving: ama osservare un problema, smontarlo in parti più piccole e cercare una soluzione logica. Questo approccio lo porta ad avvicinarsi al mondo della programmazione e degli algoritmi con curiosità, anche se spesso si scontra con la complessità del linguaggio tecnico e con strumenti a lui poco familiari. Nonostante le difficoltà iniziali, Francesco è determinato. Frequenta corsi online, legge articoli e si cimenta con piccoli progetti personali. Il suo obiettivo non è diventare un esperto in poco tempo, ma costruire una base solida che gli permetta di applicare le sue capacità analitiche in un contesto digitale. Per lui, imparare informatica non è solo una sfida, ma anche un modo per reinventarsi e dare nuovo stimolo alla propria carriera.
- **Obiettivi personali:**
 - Imparare gli argomenti base e la logica dell'informatica

5. Descrizione dei Task

In questa sezione vengono descritti i task che saranno eseguiti dagli utenti:

- Conoscere il percorso storico dell'informatica
- Sviluppare competenze Informatiche
- Monitorare i progressi nello studio

Task 1: Conoscere il percorso storico dell'informatica

Personaggio	Frequenza	Tipo	Importanza
Studente	Alta	Necessario	Alta
Informatico	Bassa	Facoltativo	Bassa
Amministratore	Media	Necessario	Alta

Task 2: Sviluppare competenze informatiche

Personaggio	Frequenza	Tipo	Importanza
Studente	Bassa	Facoltativo	Media
Informatico	Alta	Necessario	Alta
Amministratore	Media	Necessario	Alta

Task 3: Monitorare i progressi nello studio

Personaggio	Frequenza	Tipo	Importanza
Studente	Bassa	Facoltativo	Bassa
Informatico	Alta	Necessario	Alta
Amministratore	Media	Necessario	Media

6. Parte svolta da ciascun componente del progetto

Membri	Lavoro svolto
Semioli Giovanni	50%
Ballacchino Giuseppe	50%