

1 Preparazione

Il team è composto da:

- Agostinetto, Mattia
- Maggiolo, Giorgio
- Zerbato, Elena
- Zohouri Haghian, Pardis

2 Comprensione

2.1 Lista tematiche possibili

Segue ora una lista di idee classificata per categoria.

1. Domotica/Gamification, Risparmio Energetico, B2C

Sistema per il miglioramento delle abitudini energetiche delle persone applicando le dinamiche di Gamification per calcolare il “*punteggio energetico*”¹ e invogliare il giocatore a migliorarlo

2. Mobile/Social/Disintermediazione/Geolocalizzazione, Alimentazione/Ambiente e green, C2C

Sistema per la vendita di generi alimentari ortofrutticoli prodotti in proprio da coltivatori casuali

3. Gamification/E-learning, Sicurezza, Per Aziende

Un progetto che aiuti le aziende a far apprendere la sicurezza sul lavoro attraverso le leve comportamentali della Gamification

4. Gamification/Social, Istruzione/Cultura, Per Bambini

Un progetto per aiutare i bambini a conoscere e accettare le differenze culturali tra le diverse comunità giocando

5. Mobile/M-Commerce/Cloud Computing/Emotion 2.0, Intrattenimento, B2C

Realizzazione di una piattaforma per la stampa e la consegna a domicilio di foto on-demand, con possibilità di memorizzazione di queste all'interno dei server dell'azienda

6. Geolocalizzazione, Sicurezza, Per Anziani/Per Portatori di Handicap

Metodo per geolocalizzare individui con problemi fisici e/o psicologici, improntato alla sicurezza

¹Punteggio calcolato su una serie di parametri che indica quanto una persona è attenta al risparmio energetico

7. **Mobile/Realtà Aumentata, Intrattenimento, B2C**

Sistema di calcolo e visualizzazione punteggi per giocatori di golf, interfacciando pallina e mazza con un software che permetterà di calcolare automaticamente i punteggi di una partita.

8. **Internet delle cose/Mobile/Gamification, Ambiente e green/Riciclaggio, B2C/B2B**

Sistema per sensibilizzare le persone sull'importanza del riciclaggio attraverso dinamiche di Gamification

9. **Gamification, Salute, B2C**

Sistema che, utilizzando la Gamification, incentivi i fumatori a smettere

10. **Prenotazioni/Mobile, Risparmio/Facilitazione, B2B/B2G**

Sistema di automatizzazione delle code d'attesa degli sportelli

2.2 Selezione tematiche interessanti

Dopo aver visto gli ambiti che ci potevano interessare, abbiamo deciso di analizzarne due, ovvero:

- **Domotica/Gamification, Risparmio Energetico, B2C**

Sistema per il miglioramento delle abitudini energetiche delle persone applicando le dinamiche di Gamification per calcolare il “*punteggio energetico*”² e invogliare il giocatore a migliorarlo

- **Mobile/Realtà Aumentata, Intrattenimento, B2C**

Sistema di calcolo e visualizzazione punteggi per giocatori di golf, interfacciando pallina e mazza con un software che permetterà di calcolare automaticamente i punteggi di una partita.

Vediamo quindi le analisi fatte.

2.2.1 Domotica/Gamification, Risparmio Energetico, B2C

<http://tech4green.it/2011/02/migliora-il-mondo-giocando/>

<http://www.socialimpactgames.com/modules.php?op=modload&name=News&file=index&catid=4&tid=1>

<http://www.badgevilleitalia.org/2011/06/28/gamification-in-salsa-green/>

- Contatori acqua per bagni e cucina
- Sensori per aria nei termosifoni
- Sensori per le tapparelle

²Punteggio calcolato su una serie di parametri che indica quanto una persona è attenta al risparmio energetico

2.2.2 Mobile/Realtà Aumentata, Intrattenimento, B2C

<http://www.engineering.auckland.ac.nz/uo/augmented-reality-sports>

<http://archeoguide.intranet.gr/papers/publications/ARCHEOGUIDE-VAST01-1.pdf>

<http://www.slideshare.net/rouli/why-recreational-sports-are-the>

<http://www.augmentedrealityvisor.com/sports.html>

<http://www.uniservices.co.nz/LinkClick.aspx?fileticket=Z5L88TkA4KI%3D&tabid=637>

<http://tanagram.com/>

http://www.ehow.com/how_7600886_learn-augmented-reality.html