



# TEAM COMMITTED

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

---

Elementi di Gamification V1.0

---



## Informazioni sul documento

<b>Nome documento</b>	Elementi di Gamification
<b>Data documento</b>	2012/02/15
<b>Redattori</b>	Giorgio Maggiolo
<b>Verificatori</b>	Alessandro Cornaglia
<b>Approvazione</b>	Massimo Dalla Pietà
<b>Uso documento</b>	Esterno
<b>Lista distribuzione</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Team Committed</i></li><li>• <i>Prof. Amir Baldissera</i></li><li>• <i>Prof. Tullio Vardanega</i></li></ul>

## Sommario

Questo documento vuole sia descrivere l'idea che il *Team Committed* si è fatta della Gamification, sia mostrare come verrà applicata all'interno del *Progetto SafetyGame*, sia come potrà essere applicata in un futuro al sistema.

## Diario delle modifiche

Modifica	Autore	Data	Versione
Approvato	Massimo Dalla Pietà	2012/02/15	V1.0
Verificato. Apportate correzioni ai capitoli 2 e 3 per correzioni ortografiche	Alessandro Cornaglia	2012/02/15	V0.7
Finita la scrittura del capitolo 4. In attesa di verifica	Giorgio Maggiolo	2012/02/14	V0.6
Finita la redazione del capitolo 3. Iniziata la redazione del capitolo 4	Giorgio Maggiolo	2012/02/14	V0.5
Fatte alcune aggiunte al capitolo 2. Iniziata la redazione del capitolo 3	Giorgio Maggiolo	2012/02/13	V0.4
Finito temporaneamente il capitolo 2. Forse si dovranno espandere i sottocapitoli 2.2.1 e 2.2.2	Giorgio Maggiolo	2012/02/13	V0.3
Finito il capitolo 1. Iniziato il capitolo 2	Giorgio Maggiolo	2012/02/12	V0.2
Iniziata la redazione del documento	Giorgio Maggiolo	2012/02/12	V0.1

## Indice

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>4</b>
1.1	Scopo del documento . . . . .	4
1.2	Ambiguità . . . . .	4
1.3	Riferimenti . . . . .	4
1.3.1	Riferimenti normativi . . . . .	4
1.3.2	Riferimenti informativi . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Definizione di Gamification</b>	<b>6</b>
2.1	Contesti applicativi studiati . . . . .	6
2.1.1	CriticalCity Upload . . . . .	7
2.2	Altre realtà osservate . . . . .	10
2.2.1	Beintoo . . . . .	11
2.2.2	Onefeat . . . . .	12
<b>3</b>	<b>Gamification applicata al <i>progetto SafetyGame</i></b>	<b>13</b>
3.1	Premessa . . . . .	13
3.2	Gamification applicata . . . . .	13
3.2.1	Punti e classifiche . . . . .	13
3.2.2	Badge . . . . .	13
3.2.3	Esempi . . . . .	14
3.2.4	Considerazioni finali . . . . .	16
<b>4</b>	<b>Gamification futura</b>	<b>17</b>
4.1	Ciclo di <i>social engagement</i> . . . . .	17
4.2	Badge “temporizzati” . . . . .	18
4.3	Collaborazione, Team e Sfide . . . . .	19
4.4	Considerazioni finali . . . . .	19

## 1 Introduzione

### 1.1 Scopo del documento

Il documento “*Elementi di Gamification*” viene redatto allo scopo di illustrare al proponente, il *Prof. Amir Baldissera*, quali sono gli elementi di *Gamification* che il *Team Committed* intende introdurre all’interno del *Progetto SafetyGame*.

A questo proposito il documento verterà sui seguenti punti:

- **Definizione di *Gamification*:** definizione data dal *Team Committed* della *Gamification* con vari esempi a supporto di questa, per vedere le realtà che sono state studiate per arrivare alla definizione
- **Piano di applicazione della *Gamification***
  - **Sviluppo attuale:** in questa sezione si parlerà di quali elementi si applicheranno al *Progetto SafetyGame* per renderlo efficace e soprattutto interessante per gli utenti, facendo anche un’analisi delle potenzialità inserite
  - **Possibili sviluppi futuri:** qui tratteremo tutti i possibili sviluppi futuri dell’applicazione, sempre nell’ottica di renderla più efficace, efficiente ed interessante per gli utenti, dando alcuni suggerimenti su come sarà possibile integrare questi elementi di *Gamification* all’interno del *Progetto SafetyGame*

### 1.2 Ambiguità

Al fine di evitare ogni ambiguità relativa al linguaggio e ai termini utilizzati nei documenti formali, il glossario viene incluso nel file **Glossario-V3.0.pdf**, dove vengono definiti e descritti i termini marcati da una sottolineatura.

### 1.3 Riferimenti

#### 1.3.1 Riferimenti normativi

- *Team Committed (2012), Norme di Progetto V3.0*

#### 1.3.2 Riferimenti informativi

- *Gabe Zichermann & Christopher Cunningham (2011), Gamification by Design, Canada, O'REILLY Ed.*
- *Gabe Zichermann & Joselin Linder (2010), Game-Based Marketing, Canada, John Wiley & Sons, Inc.*
- Beintoo, (2010) **Beintoo**<sup>1</sup>. Riportato il 2012/02/10

---

<sup>1</sup><http://www.beintoo.com/>

- Focus Coop, (2007) **CriticalCity Upload**<sup>2</sup>. Riportato il 2012/02/10
- Onefeat, (2010) **Onefeat**<sup>3</sup>. Riportato il 2012/02/10
- Fabio Viola, (2011) **Gaeifications**<sup>4</sup>. Riportato il 2012/02/10
- Fabio Viola, (2011) **Guida alla Gamification**<sup>5</sup>. Riportato il 2012/02/10
- Stefano Mazzella, (2011) **Gamification**<sup>6</sup>. Riportato il 2012/02/10

---

<sup>2</sup><http://criticalcity.org>

<sup>3</sup><http://onefeat.com>

<sup>4</sup><http://www.gameifications.com/>

<sup>5</sup><http://www.slideshare.net/akiraa/lezione-di-gamification>

<sup>6</sup><http://www.slideshare.net/SocialBizForum/gamification-for-an-empowered-company>

## 2 Definizione di Gamification

La *Gamification*, secondo le varie definizioni trovate all'interno dei vari documenti trovati, è:

*Possiamo definire la Gamification come un insieme di regole con l'obiettivo di applicare meccaniche ludiche ad attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco; in questo modo è possibile modificare il comportamento delle persone e favorire l'interesse attivo degli utenti verso il messaggio da comunicare, anche di impresa.*<sup>7</sup>

Per poter esprimere al meglio quali saranno gli elementi di *Gamification* che applicheremo all'interno del *Progetto SafetyGame*, vorremmo prima condividere l'analisi che abbiamo effettuato su alcuni contesti in cui la *Gamification* è stata applicata.

### 2.1 Contesti applicativi studiati

Per esprimere al meglio lo studio fatto sui vari contesti applicativi, ogni caso verrà diviso nei seguenti elementi:

- **Descrizione:** descrizione testuale del caso di studio
- **Elementi di gamification:** elementi di *Gamification* che il *Team Committed* ha rilevato all'interno del caso di studio e le differenti tipologie di giocatori coinvolti dalla *Gamification*<sup>8</sup>
- **Esempi:** qui verranno inseriti alcuni esempi (che possono essere immagini piuttosto che testo) di quanto specificato prima

Di seguito elenchiamo le realtà che abbiamo studiato per poter comprendere al meglio la *Gamification*:

- **CriticalCity Upload**, Focus Coop (2007)

---

<sup>7</sup>Tratto da <http://www.gameifications.com/>

<sup>8</sup>La nomenclatura utilizzata, così come il loro significato, è la stessa usata all'interno del libro **Gamification by Design**, pagg. 22-23. I termini sono stati mantenuti in inglese

### 2.1.1 CriticalCity Upload



Figura 1: Logo di *CriticalCity Upload*

- **Descrizione:** è un “*Gioco urbano*” in cui il Gamification è un elemento fondamentale, capace di mettere in campo la nostra creatività, l’intelligenza, di competere per migliorare e poter condividere i risultati, è la relazione che fonda la voglia di incontrarsi e fare un pezzo di strada insieme. È stato scelto come caso di studio sia per la sua ovvia applicazione dei concetti di Gamification, sia per studiare un caso già concretamente realizzato e funzionante di cooperazione esterna ad ogni ambito inteso come locazione fisica unitaria<sup>9</sup>

- **Elementi di Gamification**

**Missioni:** l’intero gioco è basato sul concetto di missioni<sup>10</sup>, dove vedono i giocatori scegliere e svolgere queste missioni<sup>11</sup>. L’elemento caratterizzante è la documentazione dello svolgimento tramite foto, video e/o semplice testo; questa documentazione verrà poi pubblicata per poter dichiarare conclusa la missione

**Punti esperienza:** i punti esperienza servono per valutare sia la difficoltà di un’istruzione, sia il numero di voti che un’esecuzione ha ricevuto. Dopo un determinato numero di punti esperienza, è possibile salire di livello

**Livelli:** ad ogni giocatore è assegnato un livello che varierà in base a quante missioni ha fatto. In particolare ad ogni missione viene attribuito un punteggio calcolato a partire dalla sua difficoltà. Ogni **tot** punti il sistema assegnerà un nuovo livello, dando la possibilità di svolgere nuove missioni e dando nuovi voti disponibili

**Valutazioni:** ogni giocatore avrà un numero limitato di voti da dare alle esecuzioni fatte dagli altri giocatori. In questo modo, il giocatore che riceverà un voto avrà un incremento di 5 punti al valore della missione conclusa

<sup>9</sup> Ad esempio uffici o comunque strutture che possono essere ricondotte ad aziende

<sup>10</sup> Denominate “*Istruzioni*”

<sup>11</sup> Una volta svolte, le *istruzioni* divengono “*Esecuzioni*”

**Badge:** il *badge*, all'interno di *CriticalCity Upload*, è implementato in maniera leggermente differente rispetto alla normale definizione: al raggiungimento del 7° livello, i mantainer del sito inviano a casa del giocatore la “*Scatola Inversa*”, pacchetto il cui contenuto è sconosciuto ai più e sul quale si cerca di mantenere il massimo riserbo proprio per poter invogliare i giocatori a raggiungere il 7° livello

**Aiuto reciproco:** è possibile che un giocatore si proponga come “aiutante” nei confronti di una missione.

**Riprova sociale:** questo elemento è diviso in due *sottocategorie*:

- **Email:** ogni mese arriva una mailing list dove viene mostrata l'esecuzione migliore di quel mese, dando risalto al giocatore che l'ha effettuata
- **Sito web:** nell'home page del sito c'è un riquadro che mostra la migliore esecuzione del momento, calcolata in base ai voti assegnati durante un periodo di tempo

**GeoTagging:** ogni esecuzione permette di inserire il luogo dove questa è stata fatta<sup>12</sup>. I nodi dove sono state eseguite più missioni acquistano valore, dando più punti alle missioni che sono state eseguite al loro interno

Di seguito elenchiamo quindi le differenti tipologie di giocatori che, secondo noi, vengono coinvolti con l'uso degli elementi precedentemente indicati:

**Explorer**, in quanto pensiamo che, essendoci il blocco delle istruzioni sul livello raggiunto dall'utente, gli *esploratori* vogliono raggiungere un livello sempre superiore per poter esplorare le missioni che sono a lui precluse in quel momento

**Achiever**, per la *Scatola Inversa*, obiettivo che sancisce l'arrivo al 7° livello

**Socializer**, sia per la possibilità di commentare le esecuzioni degli altri utenti, sia per la possibilità di cooperare per svolgere un'istruzione o per l'obbligatorietà dell'interazione con altri giocatori

La componente che più di tutte cerca di fare leva sui giocatori è la **creazione di un legame** sia con altri giocatori, sia con le missioni, sviluppando in particolare una voglia di ricercare il lato ludico delle istruzioni, ma al contempo cercando di far interagire i giocatori con l'ambiente circostante

- **Esempi:** seguono alcune immagini dal sito del progetto

---

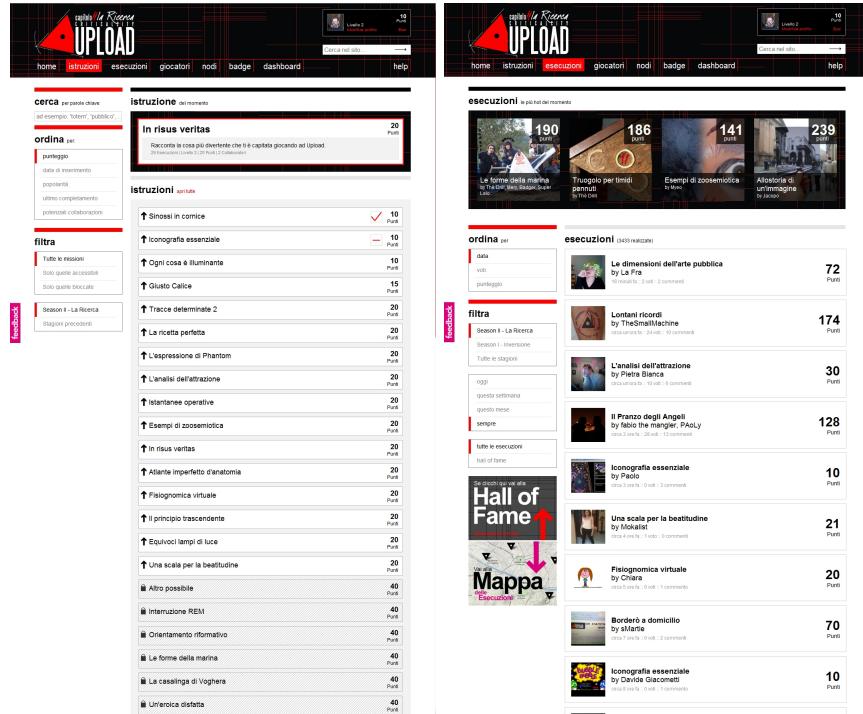
<sup>12</sup>Definiti come “*Nodi*”



## Elementi di Gamification V1.0 - Team Committed

The figure displays two screenshots of the UPLOAD game interface. The left screenshot shows the homepage with sections for Istruzione, Esecuzione, Giocatore, Nodo, Badge, Dashboard, and Help. It features a large central image of a man in a mask and a map of Italy. Below the main header are sections for Istruzione (Il prezzo dell'originalità), Esecuzione (per momento), Giocatore (per momento), Nodo (per momento), Classifiche, Punti, Voti, and Matricole. The right screenshot shows a user profile page for a user named 'Sinozi in cornice'. It includes a profile picture, a map of Italy, a summary of 10 punte, 100 punti, and 10 badge, and a section for esecuzioni. At the bottom, there is a footer with links for Home, About, Partners, Social Media, and Privacy.

Figura 2: Home page e pagina profilo di un utente



The figure displays two side-by-side screenshots of the CriticalCity Upload platform's interface. Both screenshots feature a dark header with the 'Upload' logo and navigation links: home, istruzioni, esecuzioni, giocatori, nodi, badge, dashboard, and help.

**Istruzione (Left Screenshot):**

- Header:** Istruzione (del momento)
- Content:** In risus veritas (20 punti). Description: Racconta la cosa più divertente che ti è capitata giocando ad Upload 20 Esecuzioni (Livello 2) 100 Punti 2 Commenti.
- List of Instructions:**
  - ↑ Sinossi in comiccina (✓ 10 punti)
  - ↑ Iconografia essenziale (10 punti)
  - ↑ Ogni cosa è illuminante (10 punti)
  - ↑ Giusto Calice (15 punti)
  - ↑ Tracce determinate 2 (20 punti)
  - ↑ La ricetta perfetta (20 punti)
  - ↑ L'espressione di Phantom (20 punti)
  - ↑ L'analisi dell'attrazione (20 punti)
  - ↑ Instantanee operate (20 punti)
  - ↑ Esempi di zoosemiotica (20 punti)
  - ↑ In risus veritas (20 punti)
  - ↑ Atlante imperfetto d'anatomia (20 punti)
  - ↑ Fisiognomica virtuale (20 punti)
  - ↑ Il principio trionfante (20 punti)
  - ↑ Equivalvi i langi di luce (20 punti)
  - ↑ Una scala per la beatitudine (20 punti)
  - Altro possibile (40 punti)
  - Intemazione REM (40 punti)
  - Orientamento riformato (40 punti)
  - Le forme della marina (40 punti)
  - La cassings di Voghera (40 punti)
  - Un'eroica distesa (40 punti)
- Feedback:** Feedback

**Esecuzione (Right Screenshot):**

- Header:** esecuzione (a piacere del momento)
- Content:** Top 5 Esecuzioni (300 punti)
  - Le forme della marina (190 punti)
  - Troppo per timidi perni (186 punti)
  - Esempi di zoosemiotica in Marca (141 punti)
  - Azione di un immagine tv (239 punti)
- List of Executions:**
  - La dimensioni dell'arte pubblica by La Fria (72 punti)
  - Lontani ricordi by TheSmashMachine (174 punti)
  - L'analisi dell'attrazione by Fabio Bianco (30 punti)
  - Il Pranzo degli Angeli by Fabio the manger, PdLy (128 punti)
  - Iconografia essenziale by Paolo (10 punti)
  - Una scala per la beatitudine by Nikolai (21 punti)
  - Fisiognomica virtuale by Chiara (20 punti)
  - Bordero a domicilio by Almar (70 punti)
  - Iconografia essenziale by Davide Giacometti (10 punti)
- Feedback:** Feedback

Figura 3: Pagina delle istruzioni e delle esecuzioni

I video di alcune esecuzioni possono essere trovati ai seguenti indirizzi:

- <http://youtu.be/Q9pMVrqKFMg>
- <http://youtu.be/CY2Gk7Yw1t0>
- [http://youtu.be/lTEaRFmD\\_5k](http://youtu.be/lTEaRFmD_5k)

Qui invece si potranno trovare alcune esecuzioni all'interno di *CriticalCity Upload*:

- <http://criticalcity.org/posts/24619>
- <http://criticalcity.org/posts/25084>
- <http://criticalcity.org/posts/25081>

## 2.2 Altre realtà osservate

Poichè il tempo a disposizione del *Team Committed* per studiare la *Gamification* è stato relativamente poco, elenchiamo qui una serie di altre realtà che il gruppo ha osservato, ma che, per questioni di tempo, non sono state studiate attentamente.

### 2.2.1 Beintoo



Figura 4: Logo di *Beintoo*

- **Descrizione:** Beintoo è una community in forte crescita di appassionati di apps che vogliono condividere la loro apps life con i loro amici e scoprire nuovi amici con i loro stessi interessi ed anche geograficamente vicini. Unisciti a Beintoo, mostrerai agli altri membri della community quanto sei bravo ad utilizzare le tue apps preferite. Aumenterai il tuo Bescore passando da Novice fino a Master e vincerai i nostri Bedollars. Ma siamo andati oltre: i nostri Bedollars ti permetteranno di ottenere eccezionali beni virtuali come premi all'interno delle tue apps e sulla nostra community, potrai poi convertire i tuoi premi in buoni sconto per beni reali visitando i negozi dei nostri inserzionisti, nella tua città o sul Web. Trasforma la tua passione per le apps in vere opportunità<sup>13</sup>

- **Elementi di Gamification**

- **Riprova sociale**
- **Premi**
- **Punti spendibili**

Poichè *Beintoo* è collegata a moltissime altre realtà che applicano la *Gamification*, in realtà non è così semplice dire con certezza quali elementi sono stati applicati. Per questo motivo la lista di elementi che abbiamo trovato è abbastanza esigua.

Di seguito elenchiamo quindi le differenti tipologie di giocatori che, secondo noi, vengono coinvolti con l'uso degli elementi precedentemente indicati:

- **Achiever**
- **Socializer**

<sup>13</sup>Descrizione tratta dal sito di Beintoo, all'indirizzo <http://www.beintoo.com/aboutus.html>

### 2.2.2 Onefeat



Figura 5: Particolare della home page di *OneFeat*

- **Descrizione:** Onefeat include una serie di missioni che puoi scegliere di completare, scattando una fotografia che rientra secondo una determinata descrizione o criteri. Puoi creare le tue missioni, incoraggiare altre persone a completarle, così come puoi completare le missioni di altre persone o, nel gergo di Onefeat, fare un’impresa

*Onefeat* è, per quanto riguarda la *Gamification*, molto simile a *CriticalCity Upload*, anche se si differenzia per alcuni particolari:

- **Obiettivi:** al contrario di *CriticalCity*, il cui obiettivo consiste nel raggiungere il 7° livello per poter ricevere la *Scatola Inversa*, Onefeat non ha alcuno di questi obiettivi. Il motore di gioco consiste interamente nel effettuare più *feat* possibili per guadagnare più livelli possibili
- **Tipologia di input:** in *Onefeat* è possibile svolgere le missioni solamente documentando tramite foto ed eventualmente con una piccola descrizione testuale della foto

Proprio per questi motivi possiamo affermare che le categorie di giocatori coinvolti sono:

- Explorer
- Socializer

### 3 Gamification applicata al progetto SafetyGame

In questo capitolo vedremo quali elementi di Gamification il *Team Committed* ha deciso di applicare per il *Progetto SafetyGame*.

#### 3.1 Premessa

La creazione di un sistema di Gamification serio, efficace, ma soprattutto perfettamente funzionante richiede molto più tempo di quello che abbiamo preventivato nel *Piano di Progetto - V3.0*. Per questo motivo la Gamification che applicheremo al *Progetto SafetyGame* è **minimale** rispetto a quanto avremmo voluto fare. Nella sezione 4, in ogni caso, introdurremo tutti gli elementi che avremmo voluto introdurre e che potranno essere introdotti in un secondo momento, con un'ulteriore fase di progettazione e, conseguentemente, di codifica.

#### 3.2 Gamification applicata

##### 3.2.1 Punti e classifiche

Il fulcro del nostro sistema sarà incentrato sul punteggio che ogni giocatore guadagnerà rispondendo correttamente alle domande che gli verranno sottoposte.

Questi punti sono di tipo **Experience Points**<sup>14</sup>, ovvero una tipologia di punti che non ha alcun valore “economico” all’interno del sistema<sup>15</sup>. I *PX* servono per vedere, giudicare e guidare il giocatore.

Pensiamo infatti che attribuendo un valore in *PX* ad ogni domanda, si possa facilmente verificare l’andamento di un giocatore, verificando il suo punteggio e, tramite l’incrocio con lo storico, vedere quali progressi il giocatore abbia fatto nell’apprendimento della normativa sulla sicurezza del lavoro.

Come ovvia conseguenza di tutto ciò, verranno generate delle **classifiche** che mostreranno in ogni istante sia quali siano i migliori giocatori in ogni categoria delle domande, sia il miglior giocatore in quel momento, identificato dal punteggio totale.

##### 3.2.2 Badge

Una conseguenza diretta dei punti è l’attribuzione dei **badge**.

I *badge* sono un eccellente modo per incoraggiare la promozione sociale dei propri prodotti e servizi. I *badge* segnano inoltre il completamento di obiettivi e il continuo progresso del gioco all’interno del sistema.

Nel *Progetto SafetyGame*, i badge sono dei premi che l’Amministratore Azienda potrà assegnare autonomamente ai Dipendenti, a prescindere che quest’ultimo abbia raggiunto determinati obiettivi o meno. Quindi è a discrezione dell’Amministratore Azienda l’assegnazione o meno dei badge.

<sup>14</sup>D’ora in poi chiamati *PX*

<sup>15</sup>Nel senso che gli *PX* non possono essere spesi per avere dei vantaggi dentro il *Progetto SafetyGame*

Come si potrà vedere comunque dall'*Analisi dei Requisiti - V3.0*, la creazione di un sistema di assegnazione automatica dei *badge* è stata segnata come requisito desiderabile, quindi verrà sviluppato dopo aver finito la scrittura dell'interno sistema *SafetyGame*.

### 3.2.3 Esempi

Per chiarire al meglio quanto scritto sopra, ecco alcune immagini che pensiamo possano esemplificare al meglio quanto scritto precedentemente.

**!ATTENZIONE! Le immagini che seguono sono concept e come tali bisognerà considerarli.**



Figura 6: Esempio di Classifica (Front-end Web)

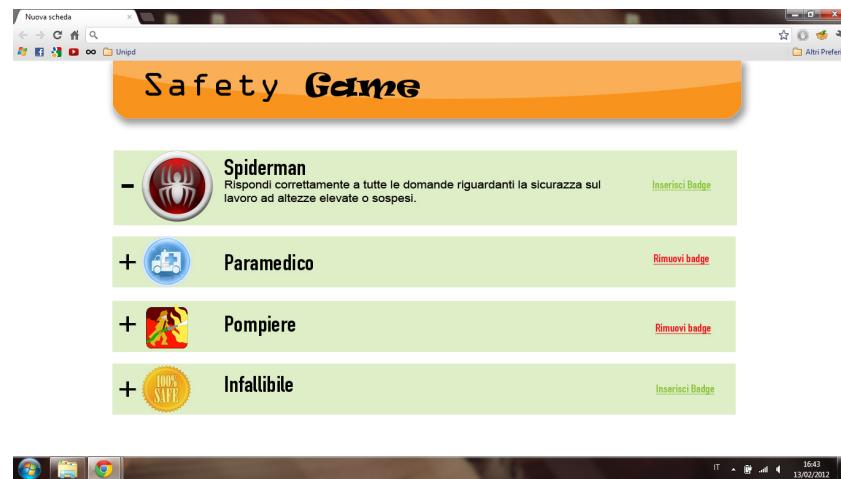


Figura 7: Esempio di lista dei Badge (Front-end Web)



Figura 8: Esempio di Domanda e di visualizzazione Statistiche (Front-end Mobile)

### 3.2.4 Considerazioni finali

Il sistema che verrà quindi introdotto all'interno del *Progetto SafetyGame* non riuscirà a sfruttare appieno le potenzialità che la Gamification.

In ogni caso, l'uso di *PX* e di *badge* dovrebbe riuscire ad attirare i giocatori di tipo:

- **Achiever:** i giocatori *achiever* vorranno guadagnare quanti più trofei possibili
- **Killer:** i giocatori *killer* saranno invogliati ad utilizzare la nostra piattaforma poichè, ipotizziamo, vorranno raggiungere il vertice di tutte le classifiche presenti nel nostro sistema

## 4 Gamification futura

Introduciamo ora una serie di concetti che sono stati studiati dal *Team Committed* allo scopo di migliorare e rafforzare la Gamification all'interno del *Progetto SafetyGame*.

### 4.1 Ciclo di *social engagement*

Durante lo studio dei principi fondamentali della Gamification, ci siamo imbatuti nel cosiddetto “*Ciclo di Social Engagement*”, una serie di motivazioni che si alimentano a vicenda secondo un determinato schema.

All'interno di questo ciclo possiamo identificare 4 elementi:

- **Motivating Emotion<sup>16</sup>**: l'*Emozione Motivante* può essere considerata il motore che alimenta tutto il ciclo di *social engagement*: infatti senza di essa non ci sarebbe la motivazione iniziale che porterebbe il giocatore ad iniziare a giocare con il proprio sistema
- **Social Call To Action<sup>17</sup>**: è il mezzo con cui si coinvolge il giocatore ad interagire con il sistema
- **Player Re-Engagement<sup>18</sup>**: il modo in cui si riesce a convincere il giocatore a continuare a giocare al sistema, rinnovando il suo interesse per il sistema stesso. Questo metodo potrà essere automatico oppure potrà coinvolgere altri giocatori
- **Visible Progress/Reward<sup>19</sup>**: indica il metodo con cui si intende far vedere i progressi fatti da un giocatore, piuttosto che le ricompense che il giocatore ha guadagnato

È possibile riassumere quanto detto precedentemente con la seguente figura:

---

<sup>16</sup>Traduzione letterale: *Emozione Motivante*

<sup>17</sup>Traduzione libera: *Chiamata alle armi*

<sup>18</sup>Traduzione letterale: *Ri-coinvolgimento del giocatore*

<sup>19</sup>Traduzione letterale: *Progressi/Ricompense visibili*



Figura 9: Ciclo di social engagement

All'interno del *Progetto SafetyGame*, il *Team Committed* ha pensato che questo ciclo di *social engagement* potrebbe essere utile al conseguimento della *Gamification*, applicando questo ciclo nel seguente modo:

- **Motivating Emotion:** Voglia di migliorare se stessi e/o sfida contro gli altri giocatori
- **Social Call To Action:** Risposta a domande di tipologia varia
- **Player Re-Engagement:** Gare organizzate dal sistema e proposte di collaborazione fra giocatori
- **Visible Progress/Reward:** *PX* che si tradurranno in *badge*

#### 4.2 Badge “temporizzati”

Il primo elemento che vorremmo introdurre in un secondo momento è la possibilità, da parte dell'azienda, di creare dei *badge temporizzati*, ovvero guadagnabili sono in un determinato periodo di tempo.

Pensiamo che la cosa migliore che potremmo fare sarà modificare radicalmente il sistema di gestione attualmente pensato per la gestione dei badge ed inserire un parametro per specificare entro quale data si possa guadagnare il badge<sup>20</sup>.

---

<sup>20</sup>Si suppone che il giorno dell'inserimento del *badge* corrisponda al primo giorno in cui si può guadagnare il suddetto

In questo modo vorremmo aumentare la visibilità sociale che un giocatore può trarre dal poter mostrare dei badge che lui ha guadagnato e che altri non potranno mai guadagnare.

#### 4.3 Collaborazione, Team e Sfide

Un secondo elemento che consideriamo essere interessante è la possibilità di richiedere o proporre la propria collaborazione con gli altri giocatori per svolgere un determinato compito. Facciamo un paio di esempi:

- **Difficoltà:** se un giocatore ha difficoltà a rispondere ad una domanda, potrebbe chiedere, tramite il sistema, aiuto ad un suo collega. In questo modo il giocatore potrà avere un aiuto a rispondere correttamente alla domanda, mentre, ipoteticamente, il collega potrà avere un bonus in *PX* per aver aiutato il giocatore
- **Team:** si potrebbe permettere che i giocatori si organizzino in Team e, ad esempio una volta al mese, organizzare delle **gare** fra i team per verificare quale dei team sia il migliore. Potrebbe benissimo essere, sempre per esempio, che si organizzi una gara per verificare l'apprendimento delle uscite di sicurezza, utilizzando dispositivi mobili, piuttosto che una gara stile "Trivial Pursuit" su tutti gli argomenti della normativa sulla sicurezza sul lavoro

#### 4.4 Considerazioni finali

Applicando questi pochi elementi al *Progetto SafetyGame*, pensiamo che si potrebbe ottenere un prodotto molto più efficace rispetto a quello che verrà sviluppato per questo progetto.

In questo modo contiamo di poter attrarre anche i giocatori di tipo **Social** per via dell'interazione sociale che si verrebbe a creare fra i giocatori, sia per le collaborazioni che per le sfide.