



Corso di Laurea Triennale in Informatica

Linguista.AI: language learning tramite utilizzo di ChatBot e tecniche di Gamification

Prof. Fabio Palomba
Dott. Stefano Lambiase

Giuseppe Scafa
Mat.: 0512108281

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa

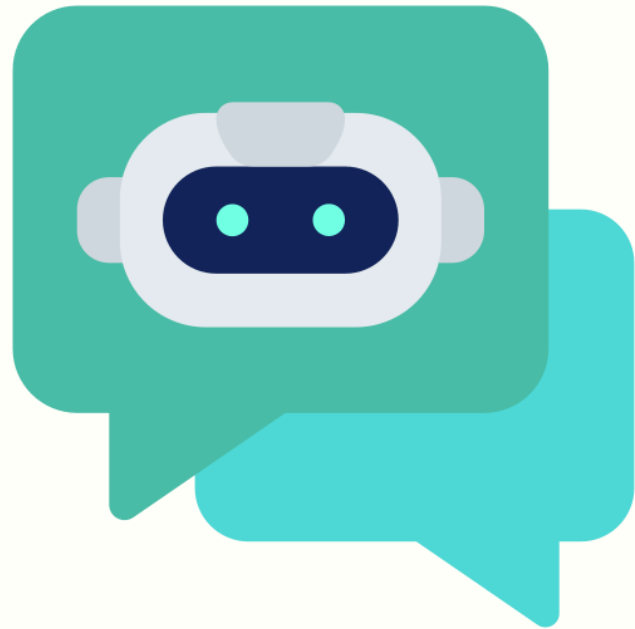
Scarica la tesi!



1.

Background e Obiettivi

1. Background e Obiettivi



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

Un chatbot è un software progettato per simulare una conversazione con un essere umano

1. Background e Obiettivi



Siri



ChatGPT

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

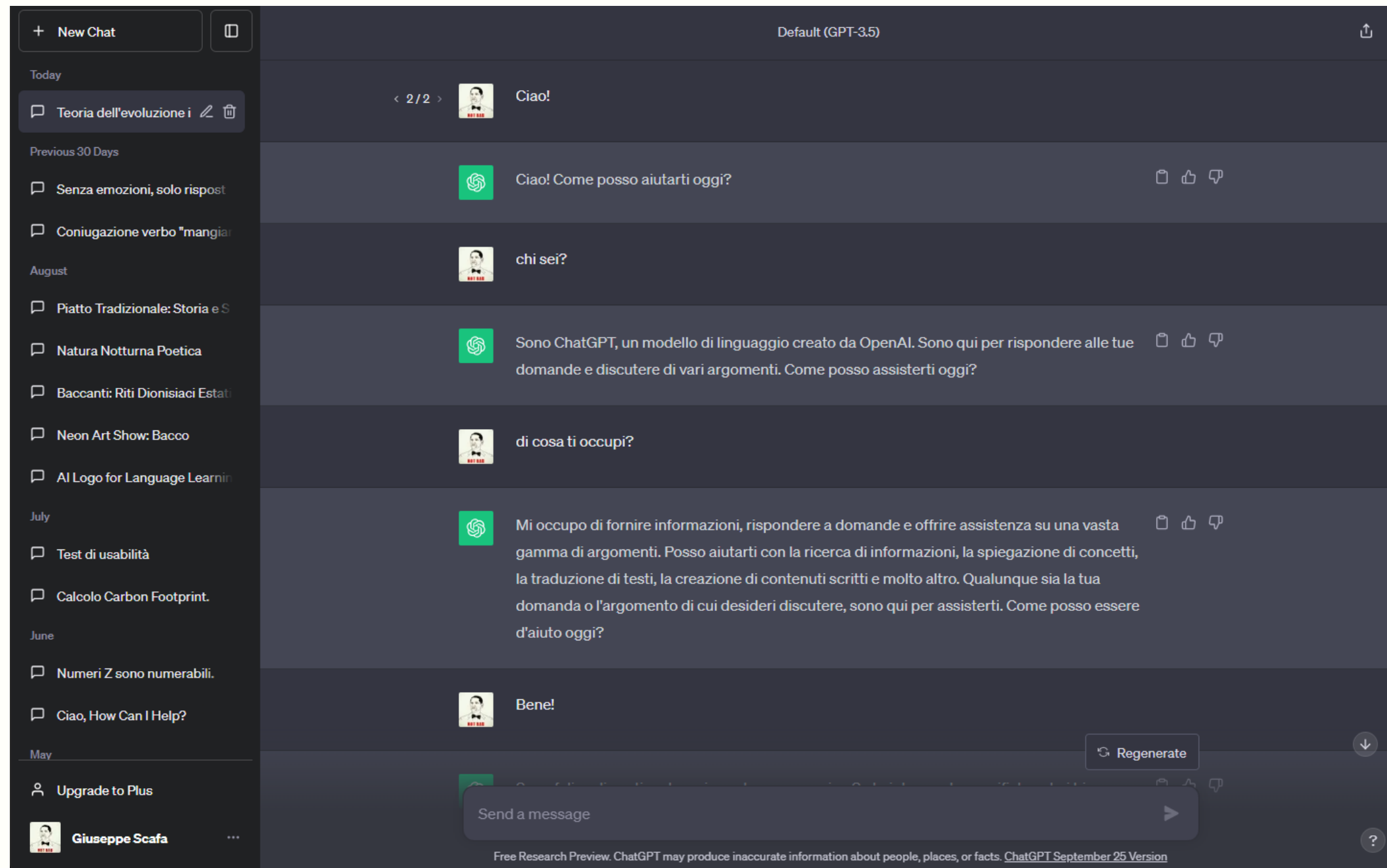
in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

1. Background e Obiettivi



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

**La Gamification consiste
nell'implementare elementi
e meccaniche di gioco in
contesti non ludici**

1. Background e Obiettivi



Scratch



duolingo

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

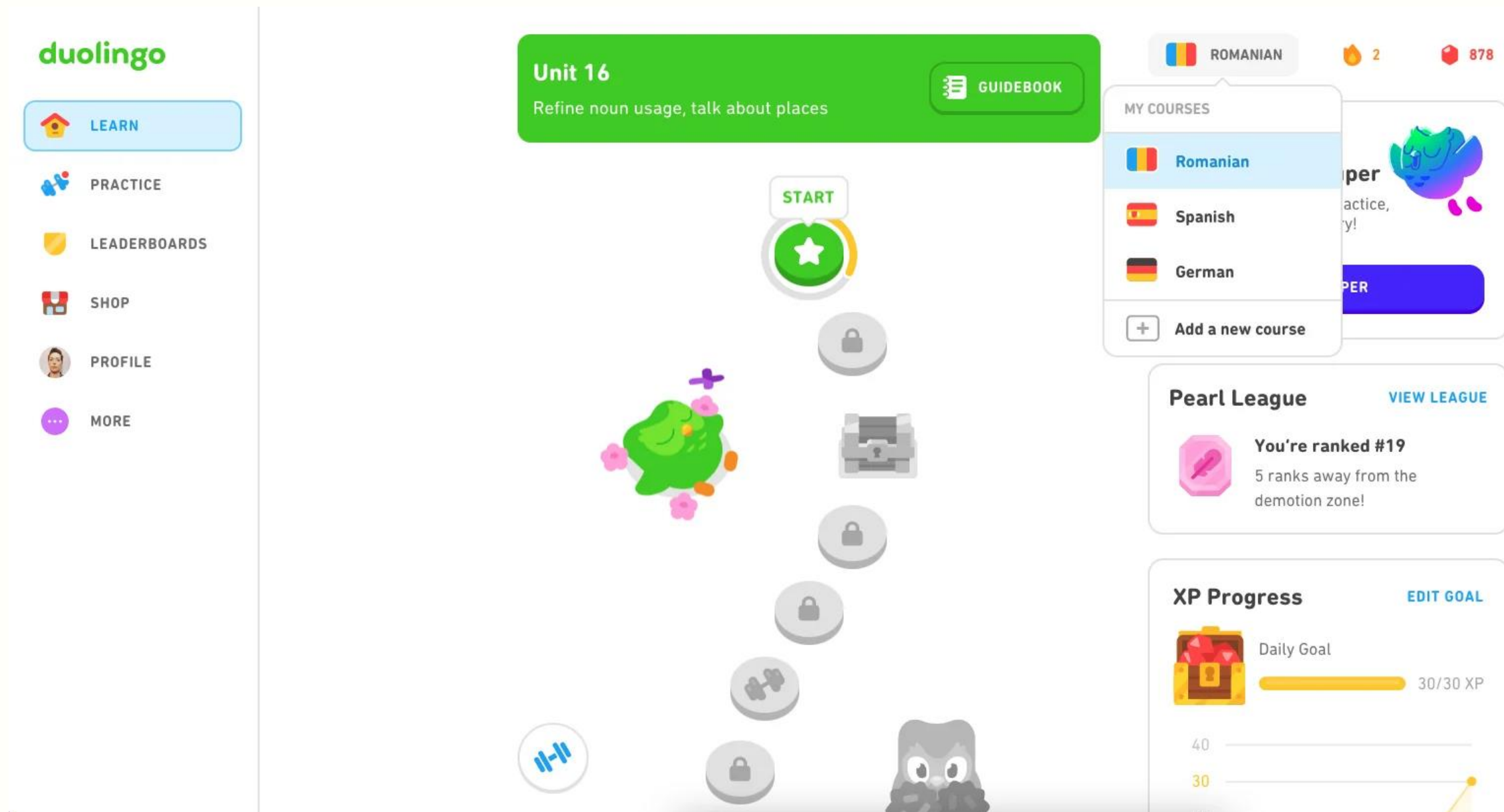
in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

1. Background e Obiettivi



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

1. Background e Obiettivi



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO



Sviluppo di una piattaforma per l'apprendimento delle lingue

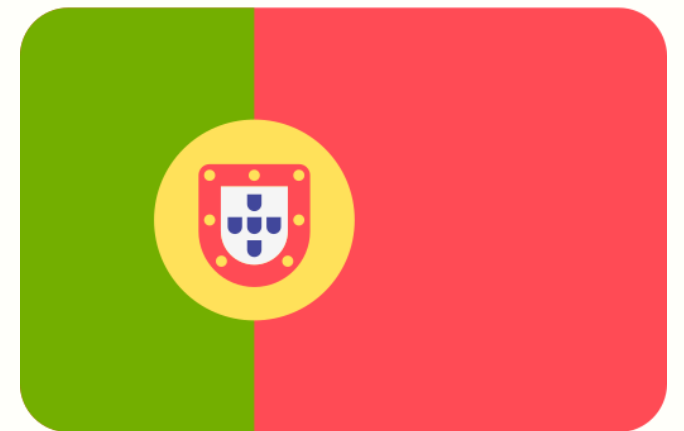
2.

Linguista.AI



Linguista.AI

2. Linguista.AI



MODALITÀ DI GIOCO



STUDY MODE



CHALLENGE MODE

2. Linguista.AI



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

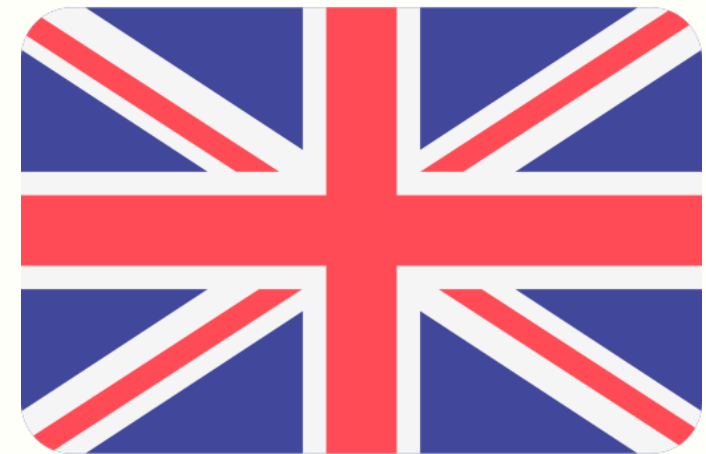
in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

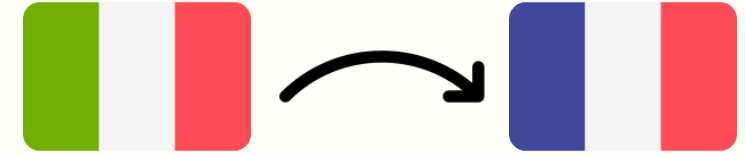
in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI



Studiamo!

Come si chiedono
indicazioni?

Prima di tutto bisogna...

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

PUNTI



STREAK



BADGE



PERSONAGGI



2. Linguista.AI



0



1500



3250



7000

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI



Pablo Picasso



¡Hola! Soy
Pablo Picasso

Podiras enseñarme
como se pinta

¡Por cierto! Tienes...

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI



Pablo Picasso



¡Hola! Soy
Pablo Picasso

¡Por cierto! Tienes...

Podiras enseñarme como se
pinta

La forma corretta è "Podrías", non "Podiras". Il verbo "enseñarme" dovrebbe essere scritto come "enseñarme"

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

0

¡Hola!

1

Hola!

2

Halo

3

Hloaa

2. Linguista.AI



1



2



3



4



≥ 5



X 1



X 1.1



X 1.2



X 1.5



X 2



IL NOVIZIO

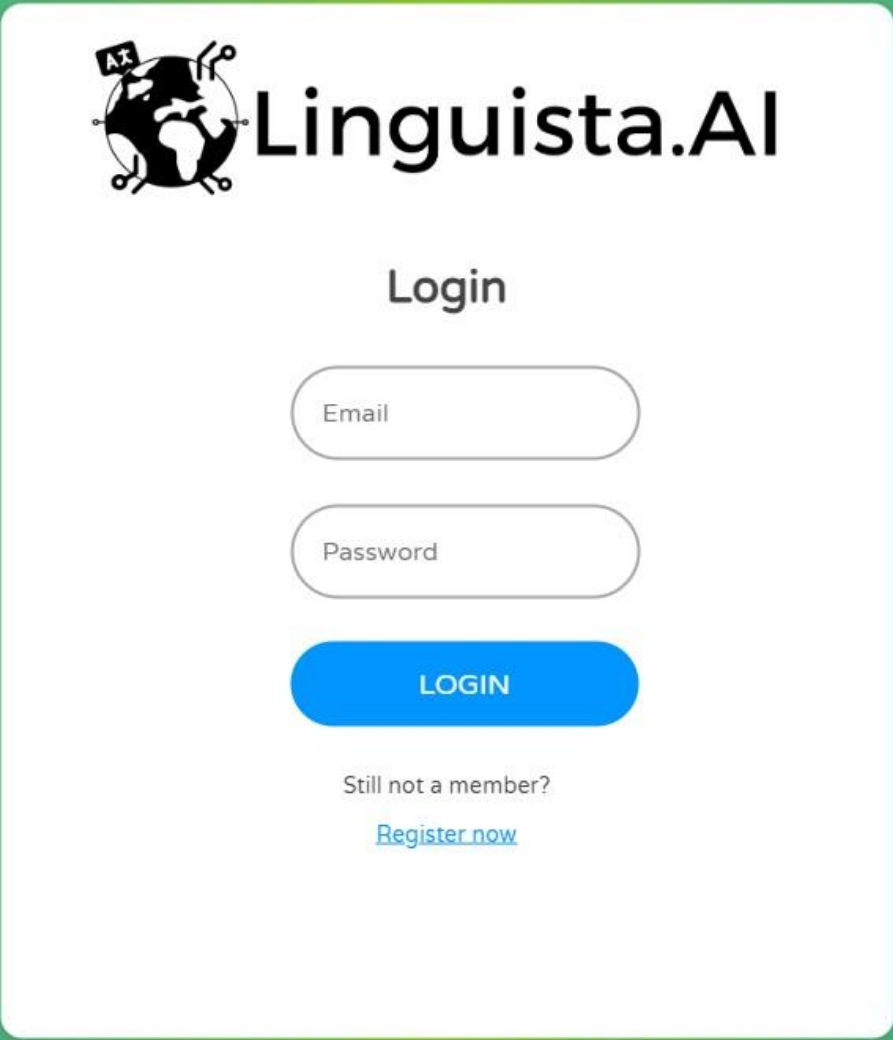
Sblocca il tuo primo personaggio



EL MÁS PODEROSO

Compi una serie di punti da 15

2. Linguista.AI



The image shows a login interface for Linguista.AI. It features a logo with a globe and the text 'Linguista.AI'. Below the logo is a 'Login' section with two input fields: 'Email' and 'Password'. A blue 'LOGIN' button is positioned below the password field. At the bottom of the login section, there is a link that says 'Still not a member? Register now'.

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it


in Giuseppe Scafa


@gscafa




sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI

Linguista.AI

Linguista



Excusez-moi, pouvez-vous me indiquer comment aller à la gare s'il vous plaît ?"

Questo significa: "Mi scusi, può dirmi come posso arrivare alla stazione per favore?"

Puoi anche aggiungere "Je suis nouveau/nouvelle ici" che significa "Sono nuovo/nuova qui", per indicare che sei nuovo in quel posto e hai bisogno di indicazioni.

Ecco alcuni modi per dare indicazioni:

1. Utilizzare i punti di riferimento: Puoi indicare luoghi noti o punti di riferimento come ristoranti, negozi o monumenti. Ad esempio, puoi dire "Vai dritto fino

E quali sono i modi per dare indicazioni? Così potrò capire ciò che mi dicono

Send

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

2. Linguista.AI

Linguista.AI



LANGUAGES

Test the knowledge you've acquired to practice a language. Let's go!

Language	Progress
English	3.51%
Spanish	28.54%
Italian	28.71%
French	9.86%
German	2.57%
Portuguese	0.86%

✉ g.scafa1@studenti.unisa.it


in Giuseppe Scafa






@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO


2. Linguista.AI

Linguista.AI




CHARACTERS

Practice this language to earn points and unlock all the characters!




Leonardo Da Vinci

2010/0 pts




Enzo Ferrari

2010/1500 pts



???

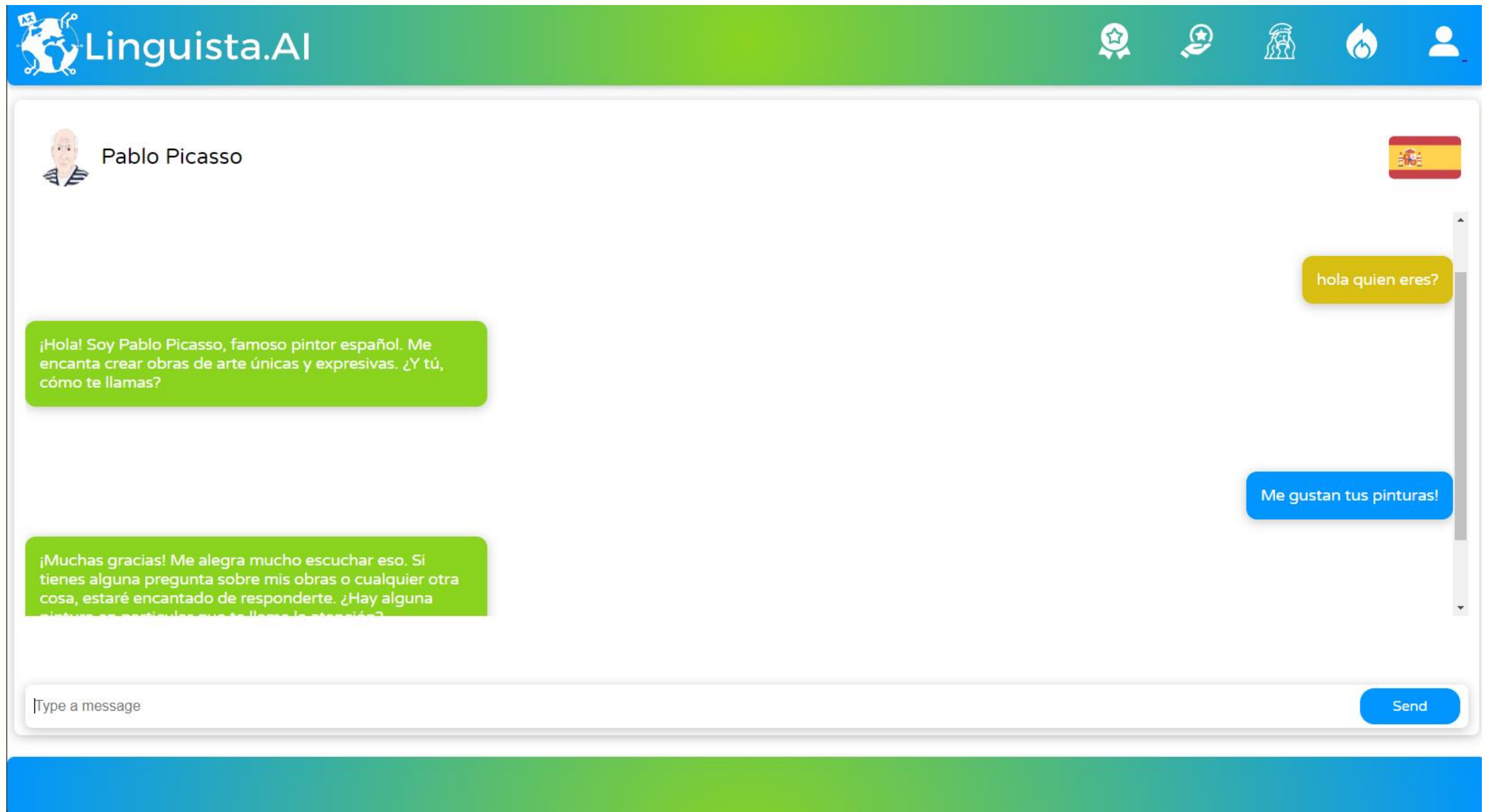
2010/3250 pts



???

2010/5500 pts

2. Linguista.AI



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

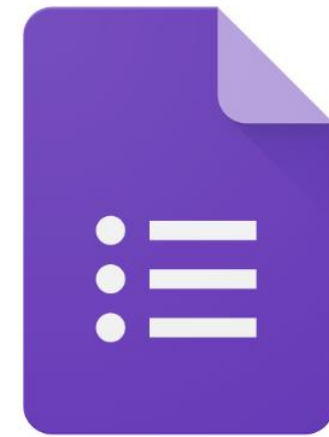
2. Linguista.AI



3.

Risultati

17 DOMANDE

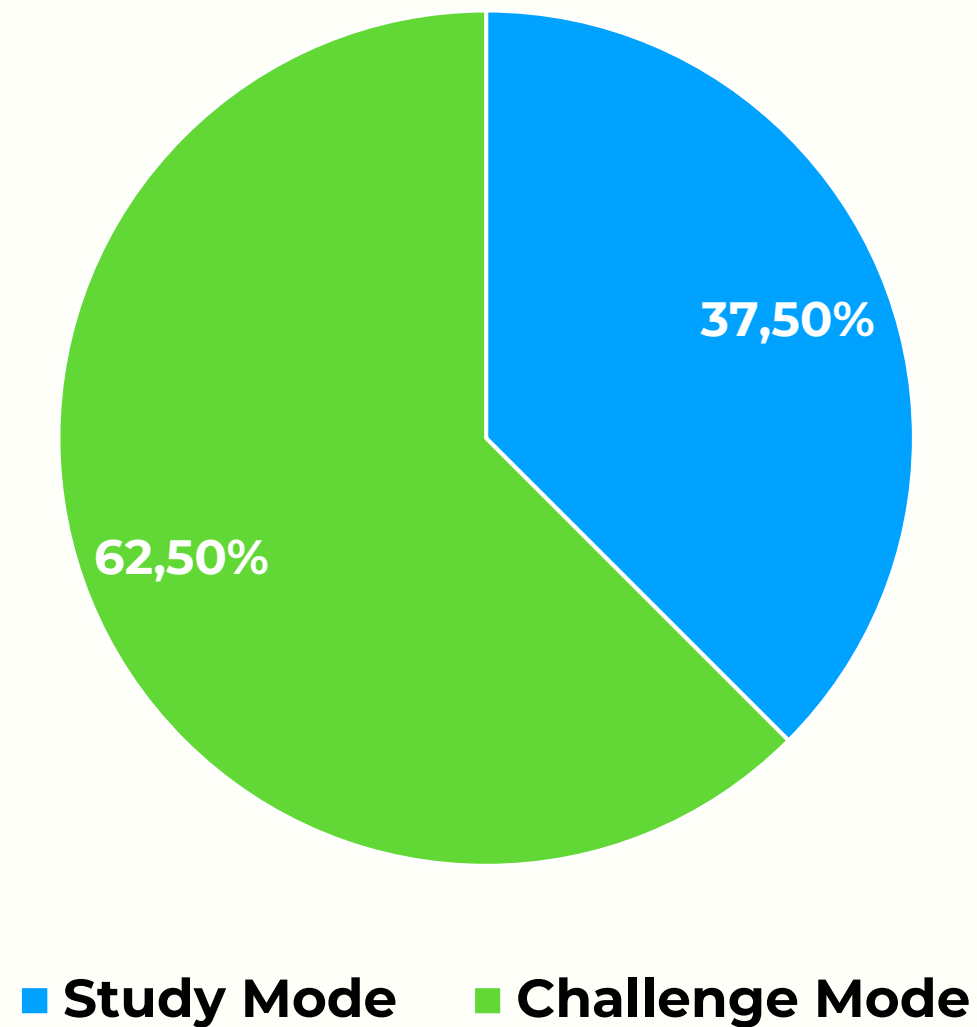


Google Forms

- 1. MODALITÀ PREFERITA**
- 2. EFFICACIA DEI CHATBOT**
- 3. EFFICACIA DELLA GAMIFICATION**
- 4. CONSIGLI SU MODIFICHE O NUOVE FUNZIONI**

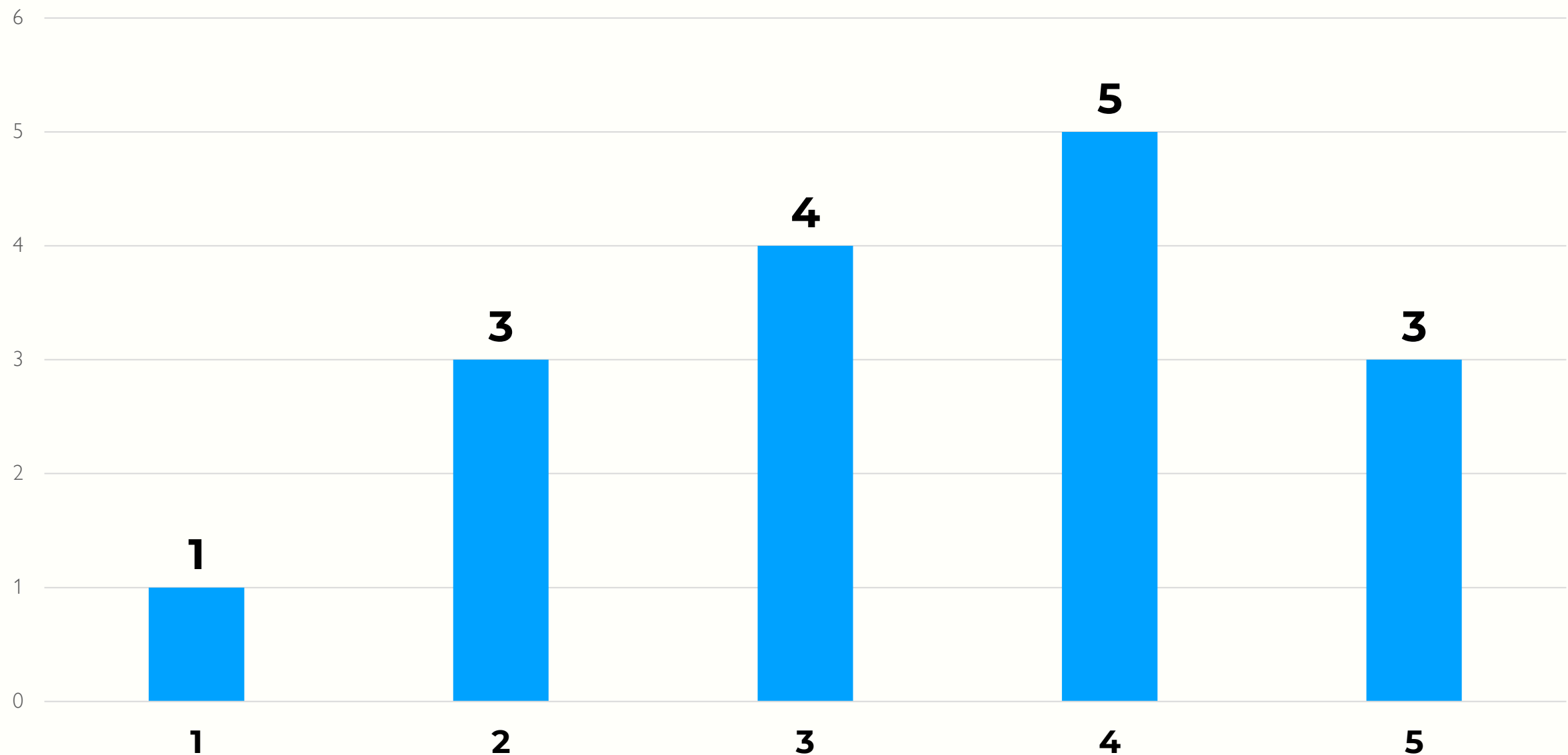
3. Risultati

Quale preferisci tra Study Mode e Challenge Mode?



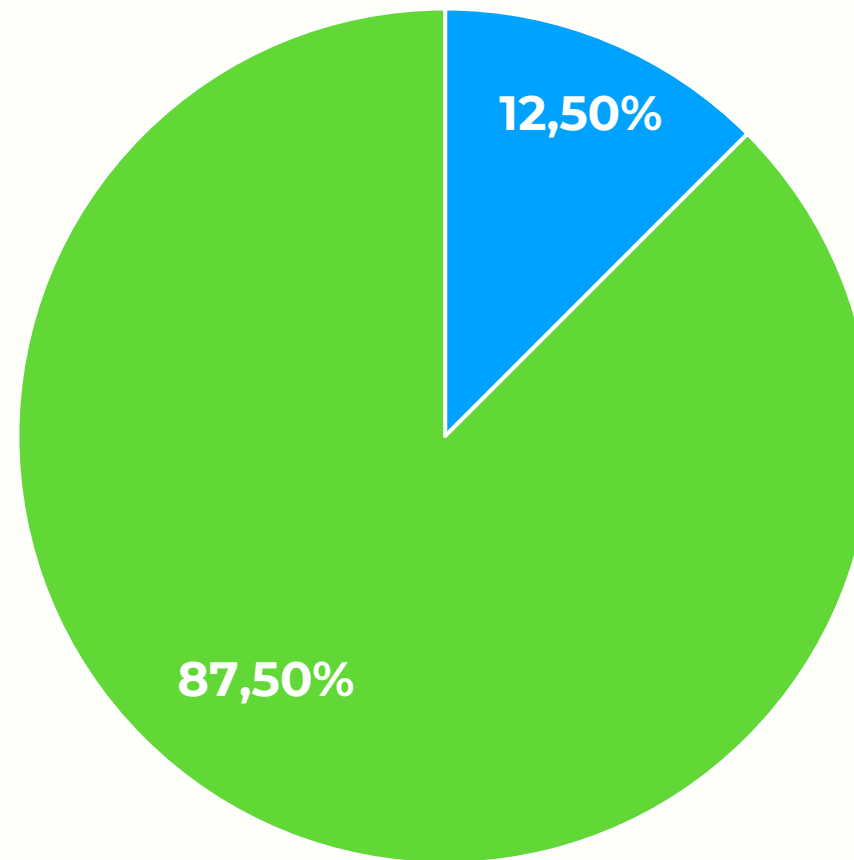
3. Risultati

**Quanto ritieni che gli achievements
abbiano contribuito alla tua motivazione?**



3. Risultati

Hai notato un miglioramento nelle tue capacità linguistiche?



■ No ■ Sì



Conclusioni e Sviluppi Futuri

4. Conclusioni e Sviluppi Futuri



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

4. Conclusioni e Sviluppi Futuri



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

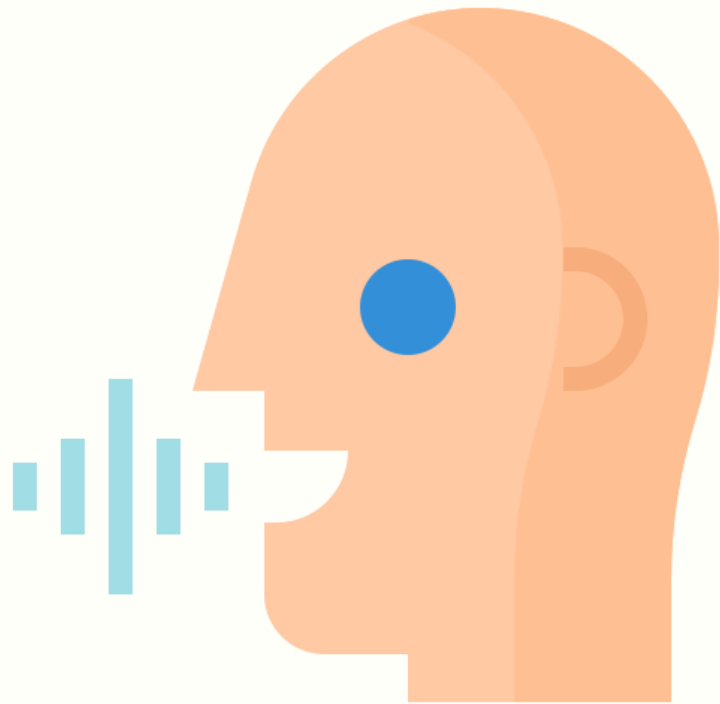
in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO

4. Conclusioni e Sviluppi Futuri



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it

in Giuseppe Scafa

@gscafa



sesa^{lab}
SOFTWARE ENGINEERING
SALERNO



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

1. Background e Obiettivi



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it
in Giuseppe Scafa
@gscafa



2. Linguista.AI



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it
in Giuseppe Scafa
@gscafa



3. Risultati

17 DOMANDE



Google Forms



4. Conclusioni e Sviluppi Futuri



✉ g.scafa1@studenti.unisa.it
in Giuseppe Scafa
@gscafa



Linguista.AI: language learning tramite utilizzo di ChatBot e tecniche di Gamification

Grazie!



Questa tesi ha contribuito a
piantare un albero in
Camerun



Giuseppe Scafa

g.scafa1@studenti.unisa.it



Sito web



@Account social

