



POLITECNICO  
MILANO 1863

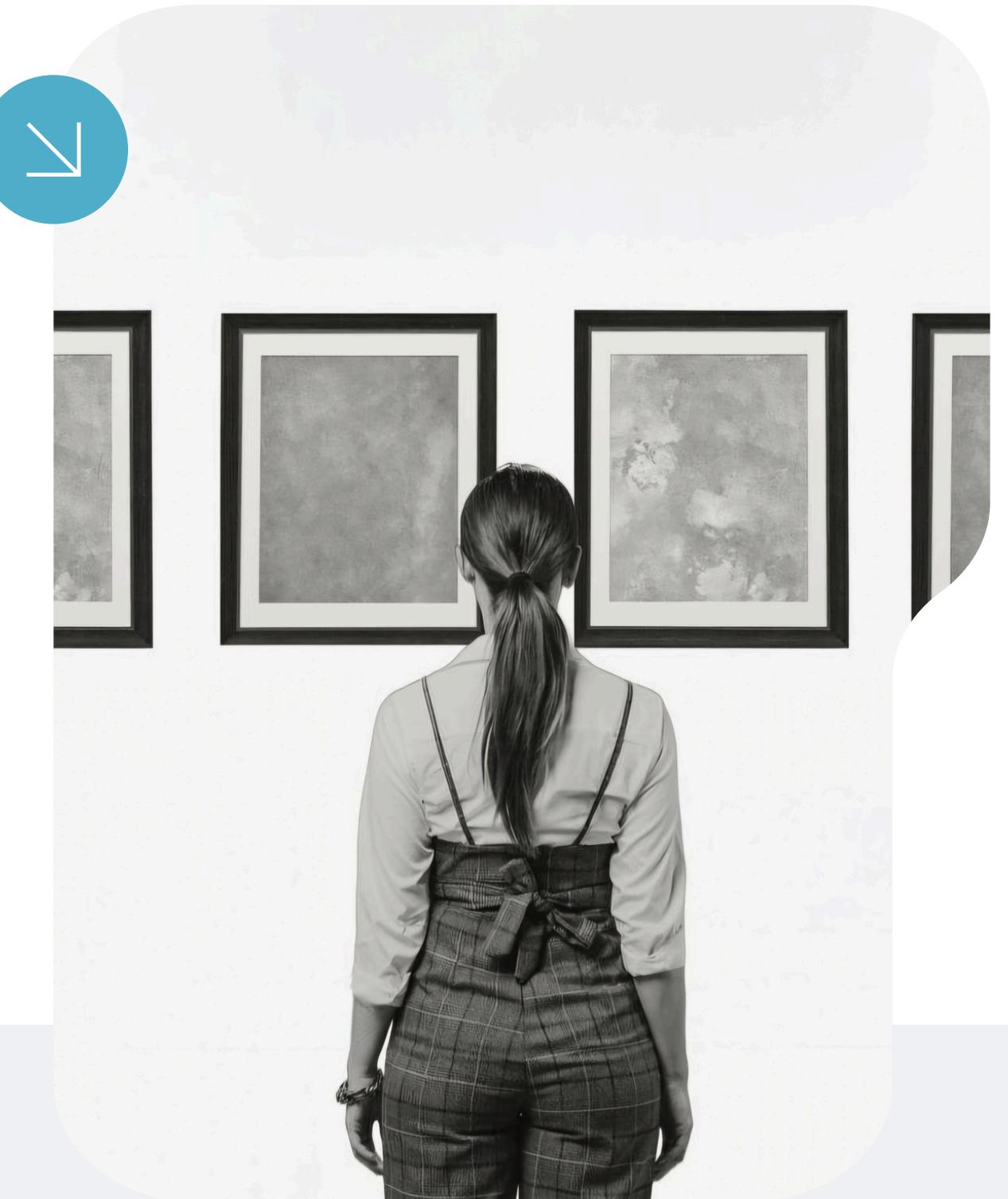
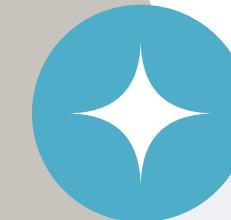


Human-centric  
INteractive  
Technologies

# Designers For Culture



**NEEDFINDING**



# Meet the team



**Alessia Franchetti-Rosada**



**Mattia Colombo**



**Carmen Giaccotto**



**Manoueil Michael Halim**

**Riad Hanna**



**Federico Previtali**



**Valentina Petrignano**



**Michele Arrigoni**

# Analisi estesa

---

Per una **versione estesa** della seguente analisi di **Needfinding**, visita il [segueente link](#).

# Dominio di interesse



Le difficoltà e le sfide degli adolescenti (16-19 anni) nell'approccio tradizionale alla visita museale, con particolare attenzione all'accessibilità, all'interattività e al coinvolgimento nelle esperienze culturali.

## SCELTO PERCHÉ

L'esperienza museale è spesso percepita come poco coinvolgente dagli adolescenti, soprattutto a causa della complessità dei passaggi necessari per accedere ai servizi (biglietti, audioguide) e della mancanza di percorsi interattivi che stimolino il loro interesse. Migliorare questo aspetto è fondamentale per avvicinare i giovani all'arte e alla cultura in modo inclusivo e divertente, sfruttando strumenti digitali e la gamification per creare un'esperienza più fruibile e stimolante. Questo approccio inoltre promuove una cittadinanza più consapevole e partecipativa, incoraggiando i giovani a sentirsi parte attiva del patrimonio culturale.



# Personne coinvolte

**Chi?**



**1 Utenti rappresentativi (target primario):** adolescenti coinvolti specificamente per esplorare le loro esigenze e motivazioni relative alle esperienze museali.

**Come?**

- Conoscenze personali.
- Piattaforme social (Linkedin).
- Contatti rilasciati in maniera volontaria nel survey.

**2 Figure esterne** (forniscono prospettive aggiuntive): genitori degli utenti rappresentativi per confrontare le loro opinioni con quelle dei figli e ottenere ulteriori informazioni da una prospettiva esterna, ma comunque vicina a quella dei giovani.

**3 Esperti di dominio:** professionisti con anni di esperienza, per ricevere consigli su eventuali modifiche da apportare all'interno dei musei.

# Partecipanti nel dettaglio



## Utenti rappresentativi

(adolescenti, 16-19 anni)

**Aurora:** Femmina, 19 anni,  
studentessa universitaria.

**Marco:** Maschio, 18 anni,  
studente di liceo scientifico.

**Ludovica:** Femmina, 16 anni,  
studentessa di liceo  
scientifico.

**Daniele:** Maschio, 19 anni,  
studente universitario.

## Figure esterne (genitori)

**Danila:** Femmina, madre di  
due ragazzi (15 e 18 anni).

**Paolo:** Maschio, padre di  
Marco (18 anni).

**Stefania:** Femmina, madre  
di Ludovica (16 anni).

## Esperti di dominio

**Camilla:** Femmina, Education Officer  
presso il Museo della Scienza e della  
Tecnologia di Milano.

**Carlo:** Maschio, Presidente  
dell'Archeoclub di Siracusa e  
membro dell'Associazione Nazionale  
Guide Turistiche.

# Organizzazione operativa



Luogo



Ruoli



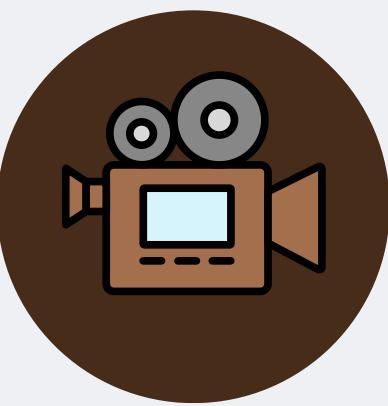
Stesura  
domande

Clicca **qui** per visualizzare il documento contenente le domande effettuate.

- Conduzione da remoto, utilizzando una piattaforma di videoconferenza, in base alla disponibilità dei partecipanti.
- Non sono stati assegnati ruoli fissi; tutti hanno partecipato attivamente nella ricerca di persone da intervistare, nella stesura delle domande e nella conduzione delle interviste.
- Domande diversificate per le varie categorie di utenti:
  1. **Utenti rappresentativi:** esplorare come rendere i musei più attratti e accessibili ai giovani, comprendendo le loro interazioni con l'arte, le barriere che affrontano, l'efficacia delle strategie esistenti e identificando soluzioni innovative, come l'uso della tecnologia e l'interattività, per migliorare il loro coinvolgimento.
  2. **Esperti di dominio:** l'obiettivo è comprendere, dal punto di vista di chi si confronta quotidianamente con queste dinamiche, quali modifiche potrebbero rendere i musei più attratti per i giovani.
  3. **Utenti affini:** ricavare da un punto di vista vicino ai giovani attraverso le esperienze dei genitori, quali attività ed elementi dovrebbero essere integrati nei musei per aumentare il coinvolgimento e l'interesse dei ragazzi.

# Materiale usato

---



- Impiego iniziale di un **sondaggio online** per raccogliere un ampio numero di risposte e informazioni generali, al fine di identificare le aree su cui concentrare le nostre attenzioni nelle interviste dirette.
- Piattaforma di **videoconferenze** per condurre le interviste dirette da remoto.
- Le interviste sono state documentate mediante **registrazione video e trascrizione testuale**, al fine di consentire un'analisi approfondita da effettuarsi successivamente in modo riflessivo.
- **Notebook/blocchi appunti** per annotare dettagli e riflessioni durante l'intervista.

# Citazioni chiave



## Gestore museale



Michele Arrigoni



Carmen Giacotto



“Quando si utilizzano **apparecchiature tecnologiche** possono sempre verificarsi **problemi tecnici** o difficoltà di utilizzo. Tuttavia queste sfide non superano i **benefici**.”

“Gli adolescenti spesso trovano i musei **poco coinvolgenti**, dobbiamo **innovare** le modalità di interazione.”

# Citazioni chiave

---

## Gestore museale



“Una cosa è parlare con una scuola elementare, un’altra è rivolgersi a un ministro, a uno studioso o a un professore, bisogna **adattare** la comunicazione.”

# Citazioni chiave



## Adolescente



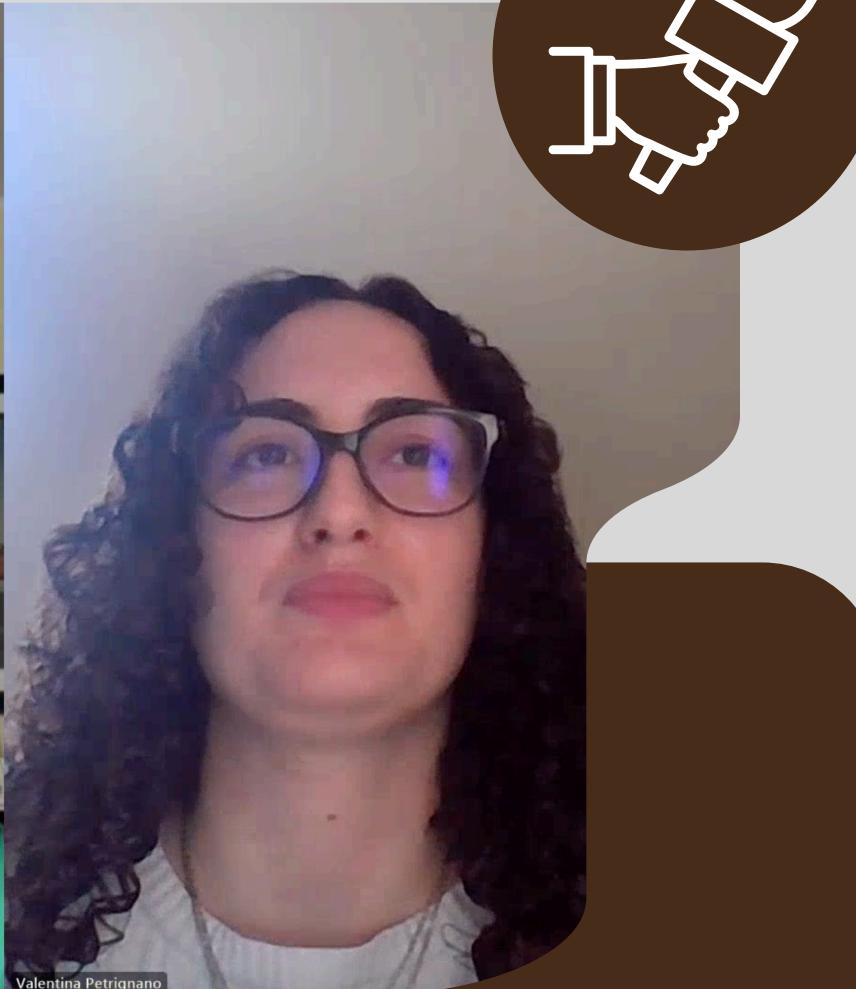
“Potrebbe essere divertente, ad esempio, fare un **quiz** tipo Kahoot dopo la visita, magari durante una gita scolastica, per verificare quanto si è **appreso.**”

“Mi piacerebbe se i musei fossero più **interattivi**, magari con giochi o sfide.”

# Citazioni chiave

---

## Adolescente



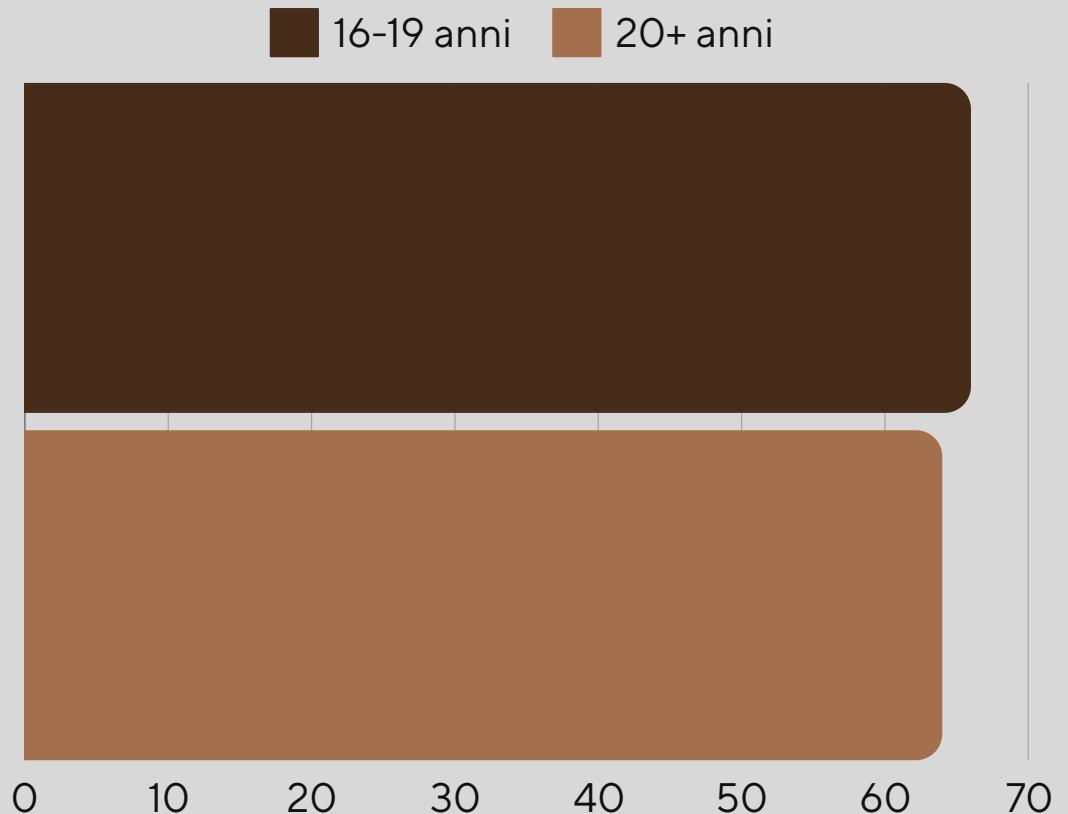
“Decisamente con una **guida**, preferibilmente un **guida fisica**. Anche un’audioguida va bene, ma se devo visitare un museo d’arte da solo senza guida, non sono molto contento perché non capisco il **significato** di ciò che sto guardando.”

# Risultati del form

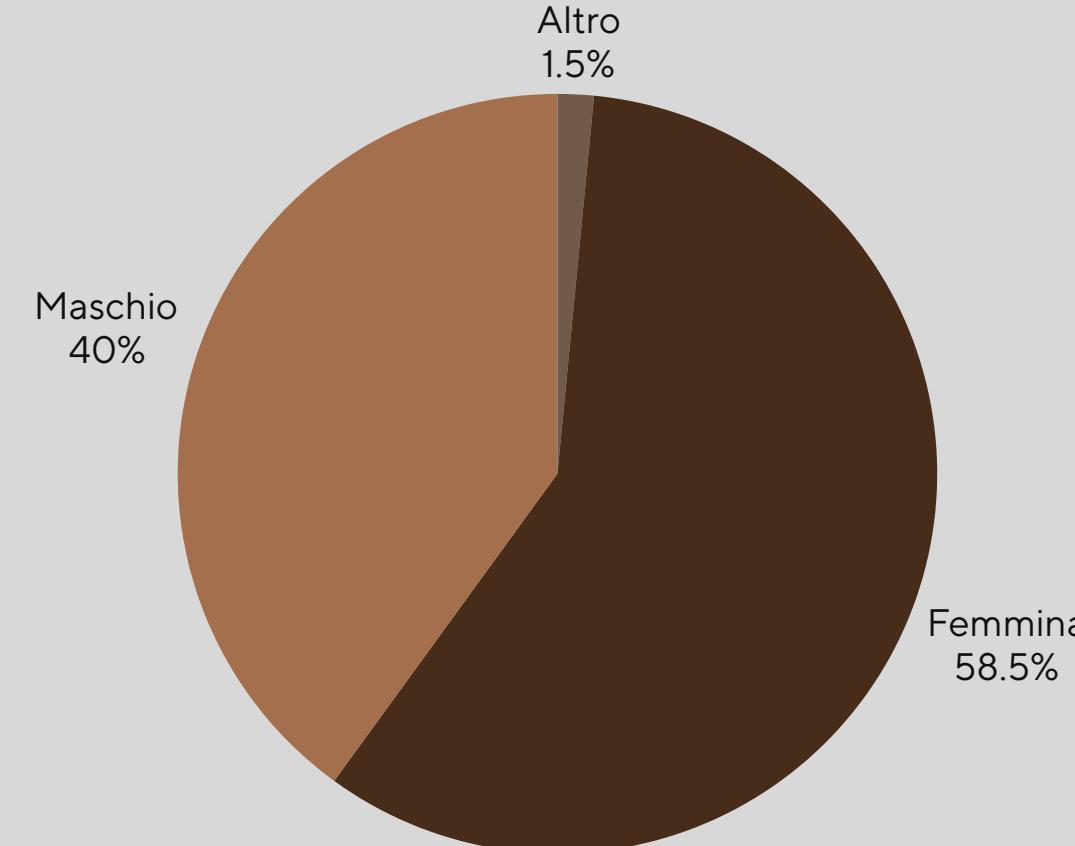


## Dati degli utenti

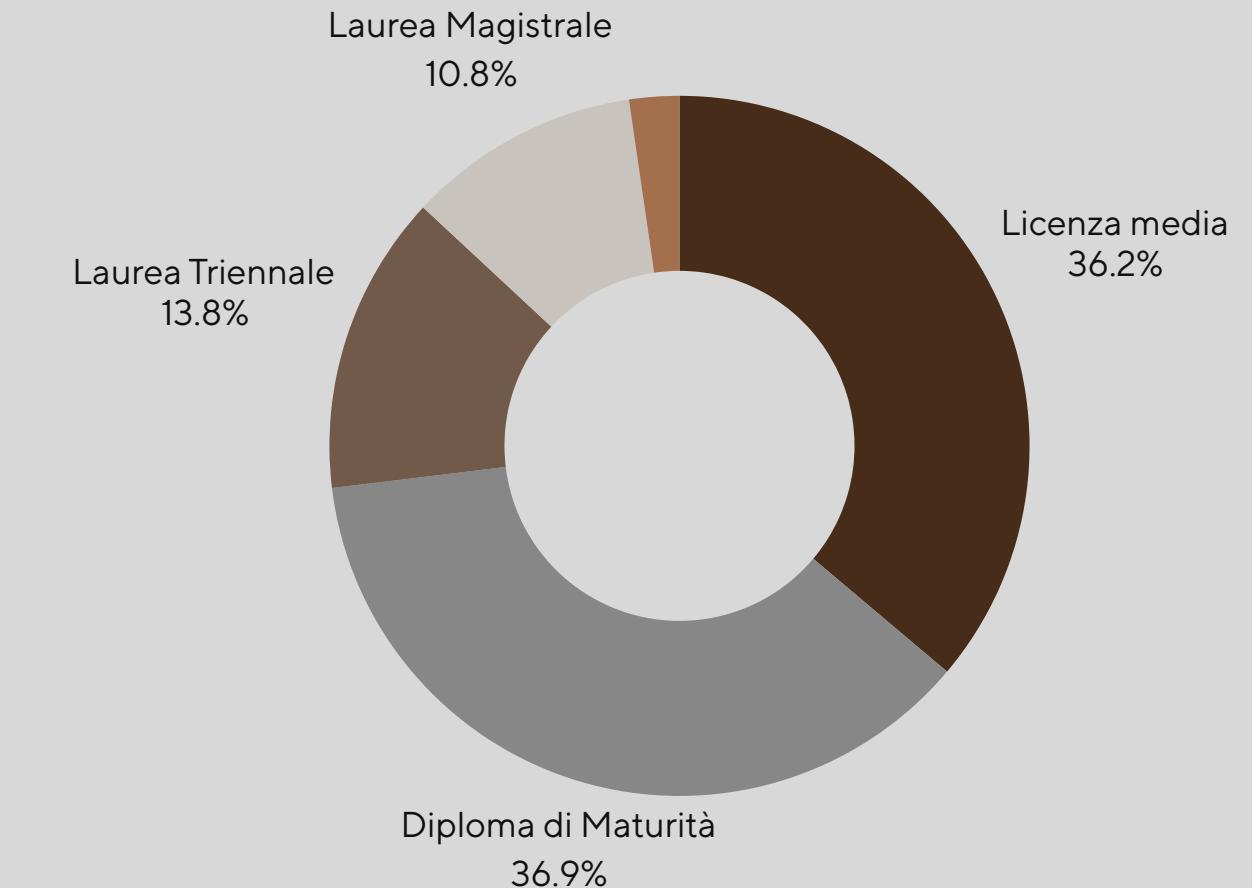
**Età**



**Genere**



**Ultimo titolo conseguito**



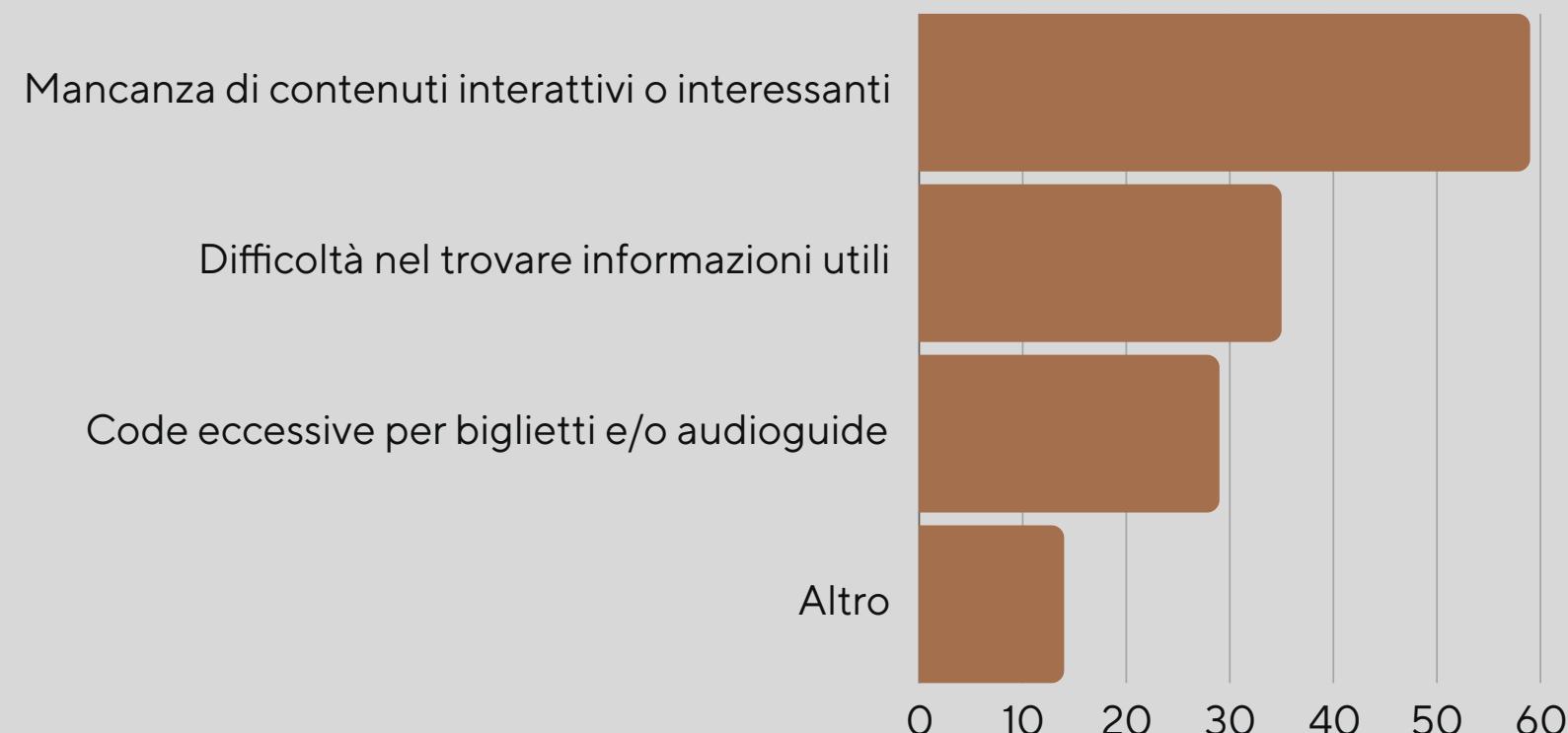
**Link del form:** <https://bit.ly/HCIDesignersForCulture>

# Risultati del form

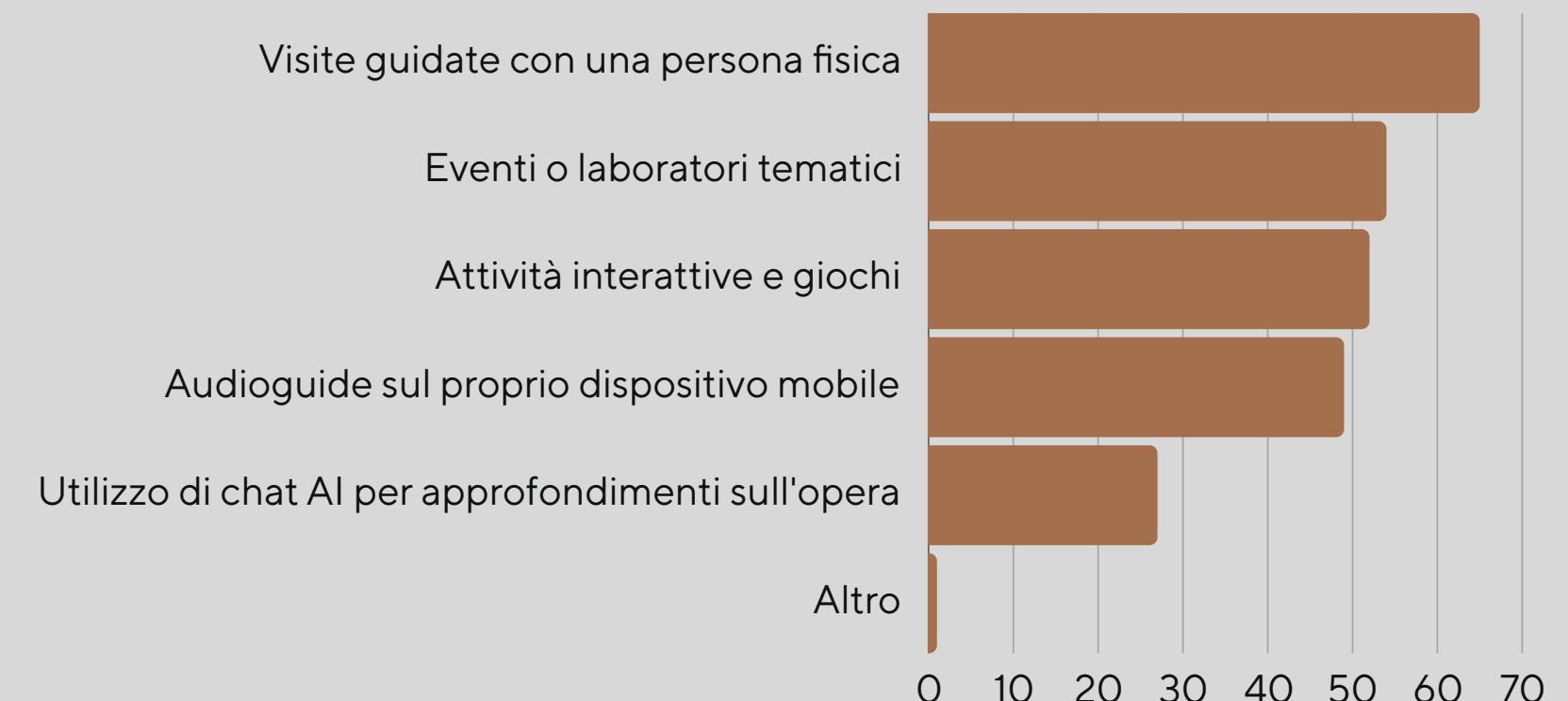


## Alcuni risultati rilevanti

Difficoltà principali riscontrate durante la visita  
(scelta multipla)

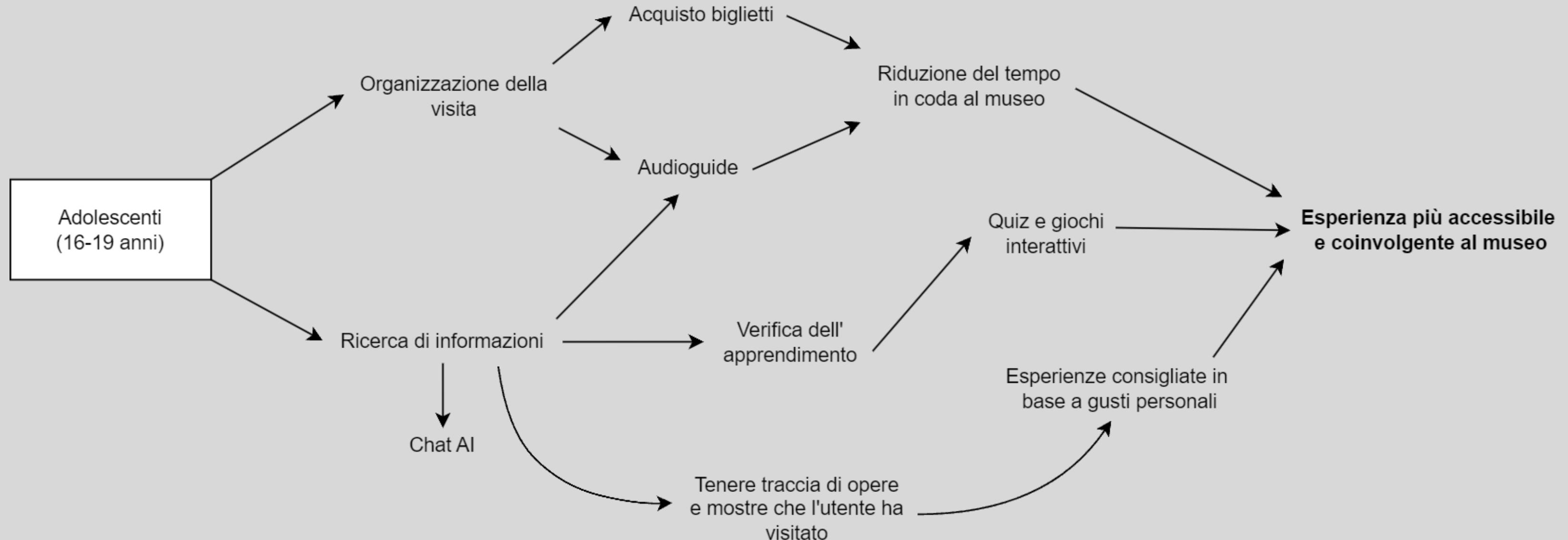
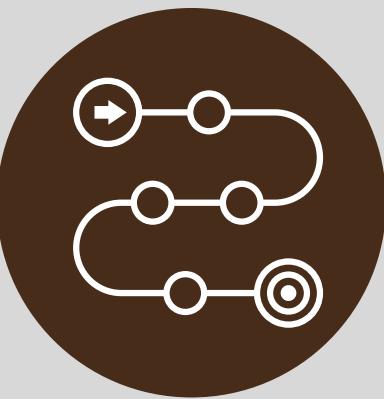


Elementi che renderebbero ideale l'esperienza al museo  
(scelta multipla)



Clicca [qui](#) per visualizzare tutte le risposte ottenute tramite il form.

# Initial mapping



# Bisogni degli utenti



1

Ha bisogno di un modo per **interagire attivamente con il museo** attraverso attività stimolanti.

*"I laboratori che includono elementi di interazione, manualità o l'uso di tecnologie sono molto più stimolanti per loro."*

-Camilla

# Bisogni degli utenti



2

Deve essere in grado di **immergersi** nell'esperienza museale tramite **installazioni interattive**.

*"Alla mostra di Van Gogh...  
c'era una sala immersiva...  
Era una parte più interattiva  
rispetto al resto del percorso."*

-Aurora

# Bisogni degli utenti



3

Ha bisogno che i musei diventino **spazi sociali** dove incontrarsi e discutere d'arte.

**"Mi piacerebbe che ci fossero spazi dove i ragazzi possono incontrarsi e parlare d'arte."**

-Ludovica

# Bisogni degli utenti



4

Deve essere in grado di apprendere attraverso **metodi coinvolgenti**.



*"Quando ci sono video che raccontano l'opera o la vita dell'autore... è una cosa che apprezzo molto."*

-Marco

# Passi futuri



- 1** Progettare Soluzioni Interattive e Coinvolgenti
- 2** Sviluppare Contenuti Accessibili e Inclusivi
- 3** Integrare Funzionalità Social e di Gamification
- 4** Semplificare l'Accesso e la Fruizione dei Servizi
- 5** Integrare Tecnologie Immersive nell'Esperienza Museale

- 6** Promuovere l'Apprendimento Attraverso Metodi Coinvolgenti
- 7** Testare e Valutare le Soluzioni Proposte con gli Utenti
- 8** Promuovere l'Esperienza Museale Attraverso i Social Media
- 9** Collaborare con Istituzioni Museali ed Educative

