

# **Domande per Interviste**

## Utenti Rappresentativi, Esperti di Dominio ed Utenti Affini

Mattia Colombo, Carmen Giaccotto, Alessia Franchetti-Rosada  
Federico Previtali, Manoueil Michael Halim Riad Hanna  
Valentina Petrignano, Michele Arrigoni

6 Ottobre 2024

### **1 Utenti Rappresentativi**

#### **1.1 Introduzione ed interessi personali**

1. Come ti chiami? Da dove vieni?
2. Quale scuola frequenti e in che classe sei?
3. Come ti piace trascorrere il tuo tempo libero?
4. Qual è la motivazione che ti ha spinto a offrirti per questo scambio di idee?

#### **1.2 Esperienza museale**

1. Hai mai visitato un museo?
2. Con che frequenza visiti i musei? E quanto tempo dedichi generalmente alla visita di un museo?
3. Hai mai visitato un museo con la scuola? Com'è stata quell'esperienza?
4. Hai mai visitato un museo al di fuori delle gite scolastiche?
  - Se sì, di quale tipo e perché?
  - Preferisci andare da solo, con amici o con la famiglia? Perché?

5. Quale modalità preferisci per seguire l'esperienza museale: in autonomia o con la guida di personale esperto?

### **1.3 Riflessioni sulla percezione dell'esperienza museale**

1. Pensi che i musei siano un buon strumento per apprendere nuove cose? Per quale motivo?
2. C'è stato un museo o una mostra che non ti è piaciuto/a? Se sì, cosa non ti ha convinto?
3. Ti senti coinvolto quando visiti un museo, o pensi che siano luoghi passivi e/o distanti dai tuoi interessi?
4. C'è un aspetto dei musei che apprezzi maggiormente e desidereresti che rimanesse invariato? Se sì, quale?

### **1.4 Interazioni e implicazioni tecnologiche**

1. Hai mai usato strumenti tecnologici durante una visita al museo (audioguide, app, realtà aumentata, ecc.)?
  - Se sì, quali? Le hai trovate accessibili e facili da utilizzare? Ti hanno aiutato a comprendere meglio le mostre?
2. Preferisci visitare mostre tradizionali o quelle che includono tecnologie moderne? Ritieni che la tecnologia nei musei possa distrarre dall'esperienza, oppure la consideri un utile strumento di supporto?
3. Ti piacerebbe vedere più tecnologia nei musei? Se sì, quale tipo di tecnologia vorresti che fosse implementata oppure vorresti vedere utilizzata di più?
4. Hai mai avuto la necessità di utilizzare chatbot o assistente virtuale in un museo per fare domande o trovare ulteriori informazioni?

### **1.5 Suggerimenti e linee guida per l'ottimizzazione dell'esperienza museale**

1. Pensi che i musei possano insegnare qualcosa alle persone della tua età? Perché?
2. Consigliaresti a un tuo amico di andare a visitare un museo? Se sì, come lo convinceresti? Se no, perché pensi che non ne valga la pena?

3. Pensi che musei più interattivi o moderni potrebbero essere più attraenti per i giovani? Perché?
4. Se dovessi descrivere un museo perfetto per la tua età, come sarebbe?
5. Ritieni che lo sviluppo di un'app dedicata possa contribuire a organizzare meglio l'esperienza museale? Se sì, in che modo?
6. Quale funzionalità di gamification in un'app renderebbe più divertente e facile l'esperienza museale per te e i tuoi amici?
7. Quali esperienze che hai vissuto in altri luoghi di svago (cinema, concerti, parchi a tema) che vorresti trovare anche nei musei?

## **1.6 Conclusione**

1. C'è qualcos'altro che vorresti suggerire per migliorare l'esperienza di visita in un museo, per un ragazzo della tua età?

## **2 Esperti di Dominio**

### **2.1 Presentazione dell'intervistato**

1. Come si chiama e qual è il suo impiego?
2. Da quanto tempo lavora in questo ambito e cosa l'ha spinto a scegliere questa professione?

### **2.2 Esperienza con i giovani nei musei**

1. Come descriverebbe l'interesse dei visitatori adolescenti (16-19 anni) per le esposizioni? Ci sono delle sfide particolari che riscontra con questo gruppo?
2. Quali sono le sue osservazioni riguardo ai visitatori adolescenti? Che tipo di interazioni hanno con l'arte e gli spazi museali?
3. C'è un'attività specifica del museo che sembra attirare maggiormente i ragazzi di questa fascia d'età?
4. Secondo lei, quali potrebbero essere i principali motivi per cui gli adolescenti potrebbero non essere interessati a visitare i musei?

### **2.3 Strategie di coinvolgimento e promozione**

1. Esistono attività o strategie già in uso per coinvolgere il pubblico giovane? Quali hanno avuto più successo? Ne esistono alcune non specificatamente rivolte a questa fascia d'età, ma che hanno riscontrato interesse?
2. Come vengono attualmente promosse le aree meno conosciute o meno visitate del museo?
3. Quali tipi di attività collaborative potrebbero stimolare i giovani a esplorare il museo in gruppo?

### **2.4 Percezioni e opinioni**

1. Pensa che l'attuale offerta del museo sia adatta a coinvolgere i ragazzi tra i 16 e i 19 anni? Perché?
2. Secondo lei, quale aspetto dell'esperienza museale attuale è più lontano dalle preferenze dei giovani? Cosa invece si avvicina di più?

3. Come reagiscono i visitatori adolescenti ai contenuti più tradizionali del museo? Nota un particolare interesse o disinteresse per questi?

## **2.5 Barriere e ostacoli**

1. Sono presenti barriere che, secondo la sua esperienza, impediscono agli adolescenti di vivere appieno l'esperienza museale?
2. Il costo del biglietto rappresenta un ostacolo per i giovani visitatori?
3. Ci sono difficoltà particolari nell'accesso ai servizi digitali del museo (ad esempio audioguide, app per l'acquisto dei biglietti)?

## **2.6 Tecnologia e accesso**

1. C'è un sistema digitale o tecnologico per acquistare biglietti e accedere ad audioguide? Se sì, quali difficoltà incontrano gli utenti più giovani?
2. Quali tecnologie potrebbero essere implementate per migliorare l'accesso ai servizi museali, ad esempio l'acquisto dei biglietti o l'utilizzo delle audioguide?
3. Secondo lei, quali potrebbero essere delle soluzioni pratiche per facilitare l'accesso ai servizi museali senza la creazione di più account?

## **2.7 Interessi alternativi e coinvolgimento**

1. Che tipo di attività culturali alternative attraggono di più gli adolescenti rispetto ai musei?
2. In che modo queste attività incrementano l'interesse per l'esperienza museale?
3. Secondo lei, quale potrebbe essere il valore aggiunto di un'esperienza museale personalizzata e gamificata?

## **2.8 Possibili soluzioni**

1. Cosa potrebbe, secondo lei, rendere un museo più attraente per i ragazzi tra i 16 e i 19 anni?
2. Se il museo offrisse esperienze più interattive o eventi dedicati ai giovani, pensa che questo potrebbe migliorare la partecipazione?

3. Pensa che la gamification (ad esempio cacce al tesoro) possa coinvolgere i giovani visitatori?
4. Quale potrebbe essere il ruolo della gamification nelle visite al museo? Pensate che aiuterebbe a coinvolgere maggiormente i ragazzi? Quali sono i limiti del museo che dobbiamo tenere presente prima di pensare a una sfida o a un gioco, per rispettare l'integrità del museo?

## **2.9 Tecnologia e comunicazione**

1. Il museo utilizza social media o app per promuovere le sue attività? Quali riscontri hanno avuto dai più giovani?
2. Pensa che una maggiore presenza online o l'utilizzo di tecnologia avanzata potrebbe favorire la partecipazione dei giovani? In che modo?

## **2.10 Aspetti educativi e culturali**

1. Quanto ritiene importante l'arte e la cultura per la crescita personale degli adolescenti?
2. Pensa che una maggiore integrazione tra scuole e musei possa incentivare la partecipazione giovanile alle attività culturali?
3. Quali esperienze vi sembrano più efficaci nel creare un legame personale tra i giovani e il patrimonio culturale?

## **2.11 Feedback e suggerimenti**

1. Se potesse suggerire un cambiamento per rendere i musei più attraenti ai giovani, quale sarebbe?
2. Ci sono temi o attività che pensa potrebbero coinvolgere maggiormente gli adolescenti?
3. Come immagina il museo ideale che potrebbe attrarre i giovani e farli sentire coinvolti?

## **2.12 Aspetti educativi e benessere**

1. In che modo, secondo lei, le esperienze museali possono influire sul benessere mentale e sociale degli studenti?

2. Quanto ritiene importante l'arte e la cultura per la crescita personale degli adolescenti?
3. Pensa che avere un ricco bagaglio culturale possa essere importante per diventare un cittadino più attivo?
4. Può la cultura far sentire le persone parte di una comunità?

### **2.13    Conclusione**

1. Ha qualche idea da proporre riguardo all'interesse dei giovani per le esperienze museali?

### **3 Utenti Affini**

#### **3.1 Presentazione dell'intervistato**

1. Qual è il suo nome e qual è la sua occupazione?
2. Quanti figli ha e qual è la loro età?
3. Quali sono i suoi interessi e hobby principali?

#### **3.2 Esperienze museali figli**

1. Suo figlio ha mai visitato un museo? Se sì, quali musei ha visitato e con quale frequenza?
2. Ha notato un interesse particolare da parte di suo figlio per determinati tipi di musei (arte, scienza, storia, ecc.)? Perché pensa che siano interessanti per lui?
3. Ha mai accompagnato suo figlio in una visita museale? Com'è stata l'esperienza per entrambi?
4. Quali fattori crede influenzino la decisione di suo figlio nel visitare o meno un museo?

#### **3.3 Percezione dell'esperienza museale**

1. Come pensa che le esperienze museali possano contribuire alla crescita culturale e personale di suo figlio?
2. C'è stata un'esperienza museale specifica che suo figlio ha apprezzato particolarmente? Cosa ha reso quella visita speciale?
3. Suo figlio si sente coinvolto quando visita un museo? Pensa che i musei siano luoghi passivi o stimolanti per lui?

#### **3.4 Aspetti da migliorare**

1. Secondo lei, cosa potrebbe rendere le esperienze museali più coinvolgenti per i giovani della sua età?
2. Ha suggerimenti su attività o elementi che i musei potrebbero implementare per attrarre maggiormente l'attenzione dei ragazzi?



3. Come pensa che la tecnologia (app, audioguide, realtà aumentata) potrebbe migliorare l'esperienza museale di suo figlio?
4. Le piacerebbe vedere più eventi o mostre a tema che possano attrarre i giovani? Se sì, quali temi?

### **3.5 Sfide e miglioramenti nelle visite museali**

1. Quando suo figlio visita i musei, ci sono zone che tendono ad annoiarlo di più o esperienze che non ha apprezzato?
2. Pensa che attività collaborative o interattive, magari con strumenti di intelligenza artificiale, possano renderlo più interessato?
3. Pensa che una maggiore offerta di sconti o incentivi per i giovani potrebbe incoraggiare la partecipazione ai musei?
4. Secondo lei, la possibilità di prenotare online o utilizzare sistemi tecnologici migliorerebbe l'esperienza di visita?

### **3.6 Conclusione e suggerimenti**

1. C'è qualcos'altro che vorrebbe aggiungere riguardo a come migliorare l'esperienza di visita in un museo per un ragazzo della sua età?
2. Secondo lei, quali mezzi o canali potrebbero essere usati per promuovere le attività museali ai giovani?
3. Pensa che avere un ricco bagaglio culturale possa essere importante anche per diventare un cittadino più attivo, consapevole e partecipativo nella comunità?