

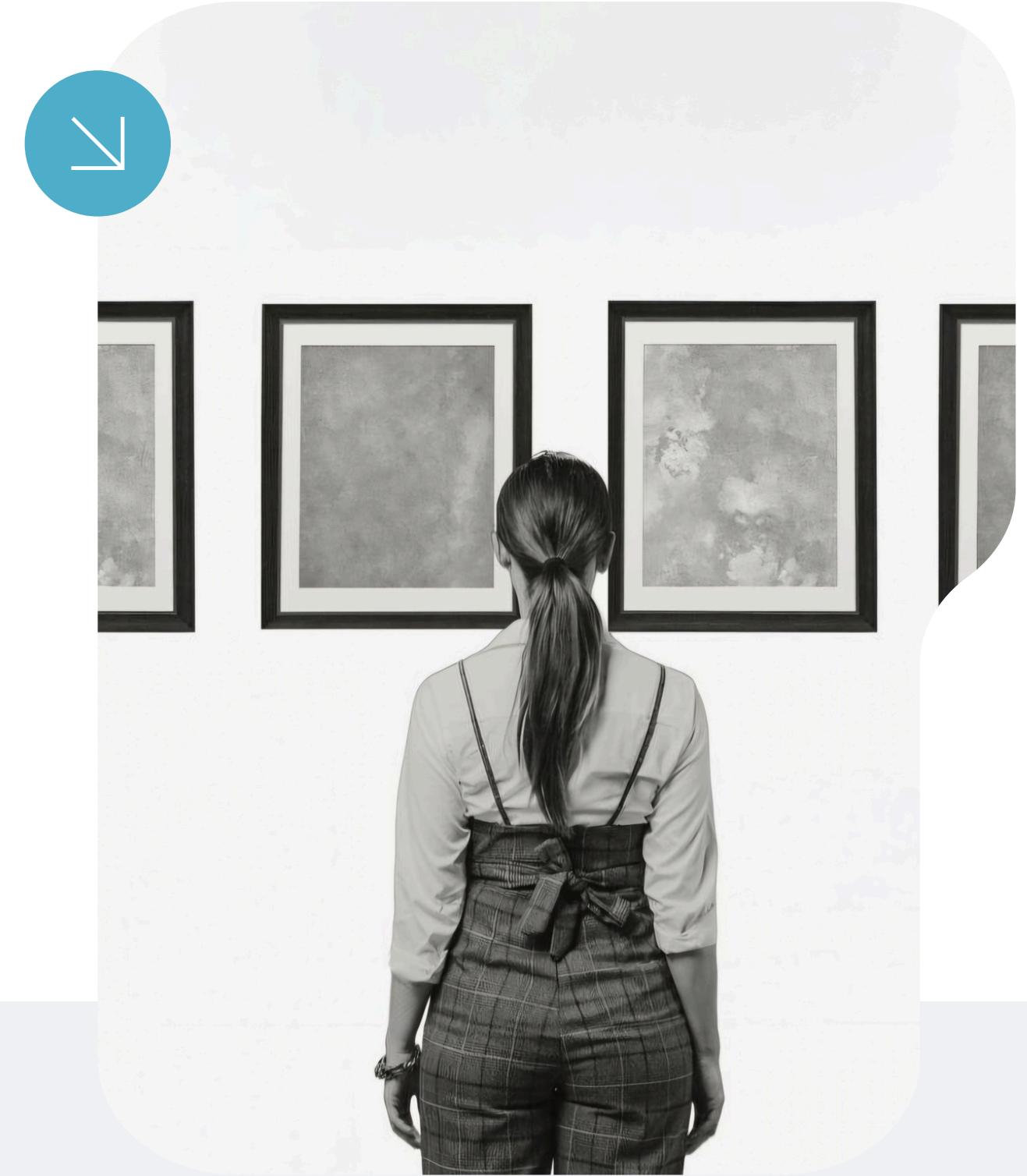


POLITECNICO
MILANO 1863

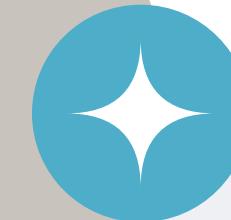


Human-centric
INteractive
Technologies

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

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

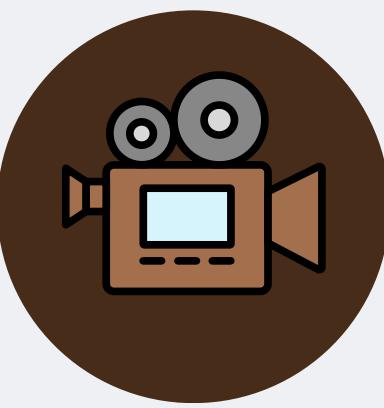


Stesura
domande

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

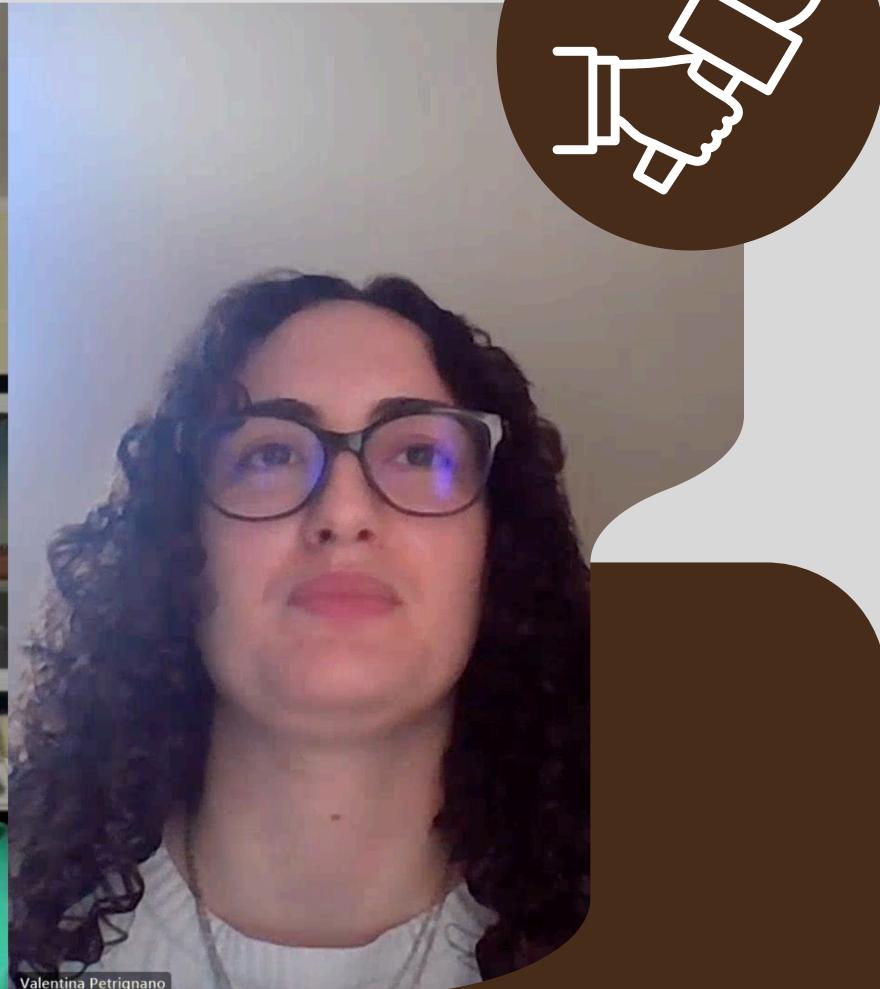


“Potrebbe essere divertente, ad esempio, fare un **quiz** tipo Kahoot dopo la visita, magari durante una gita scolastica, per verificare quanto si è **appreso.**”

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

Citazioni chiave

Adolescente



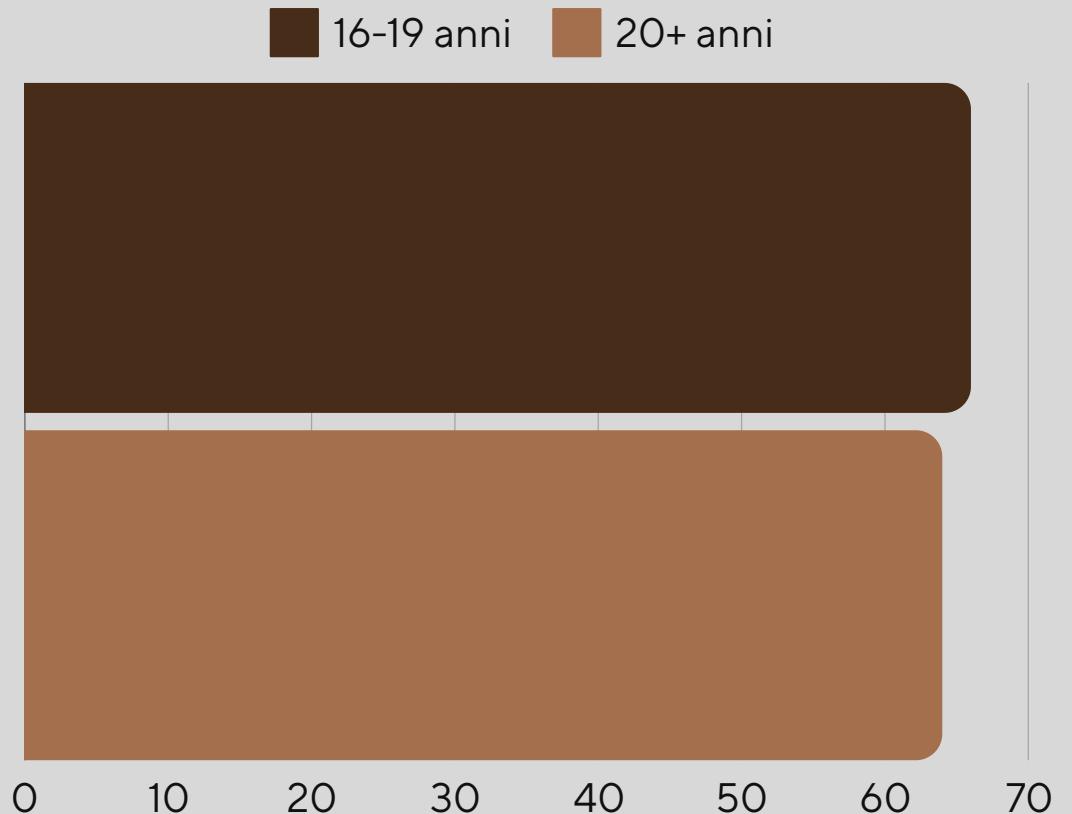
“Decisamente con una **guida**, preferibilmente un **guida fisica**. Anche un’audioguida va bene, ma se devo visitare un museo d’arte da solo senza guida, non sono molto contento perché non capisco il **significato** di ciò che sto guardando.”

Risultati del form

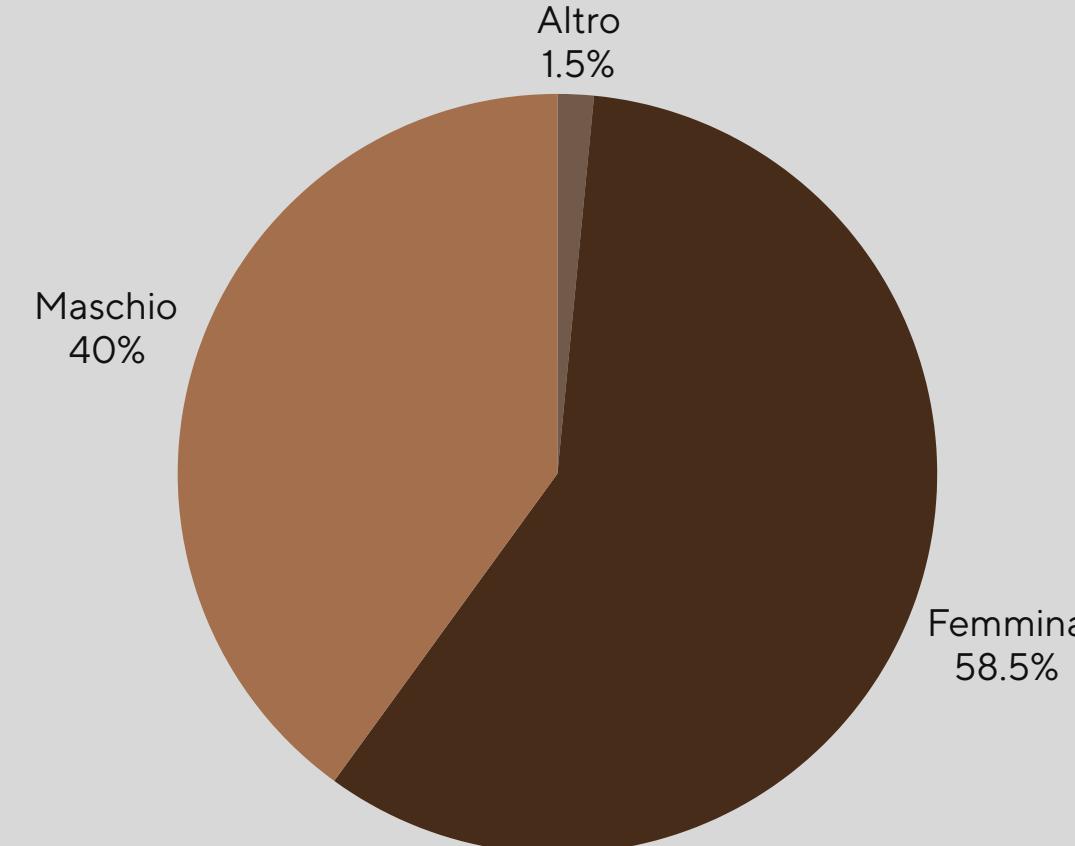


Dati degli utenti

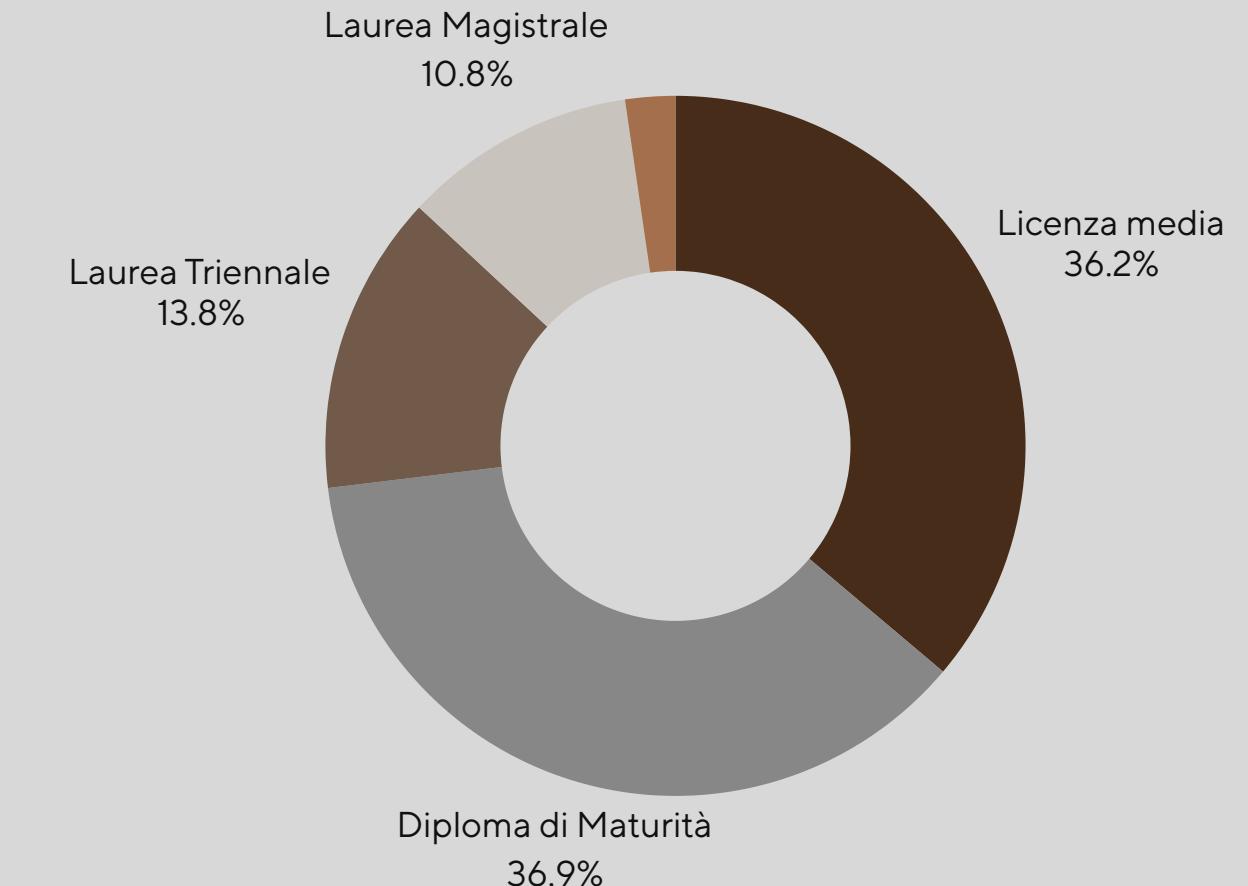
Età



Genere



Ultimo titolo conseguito



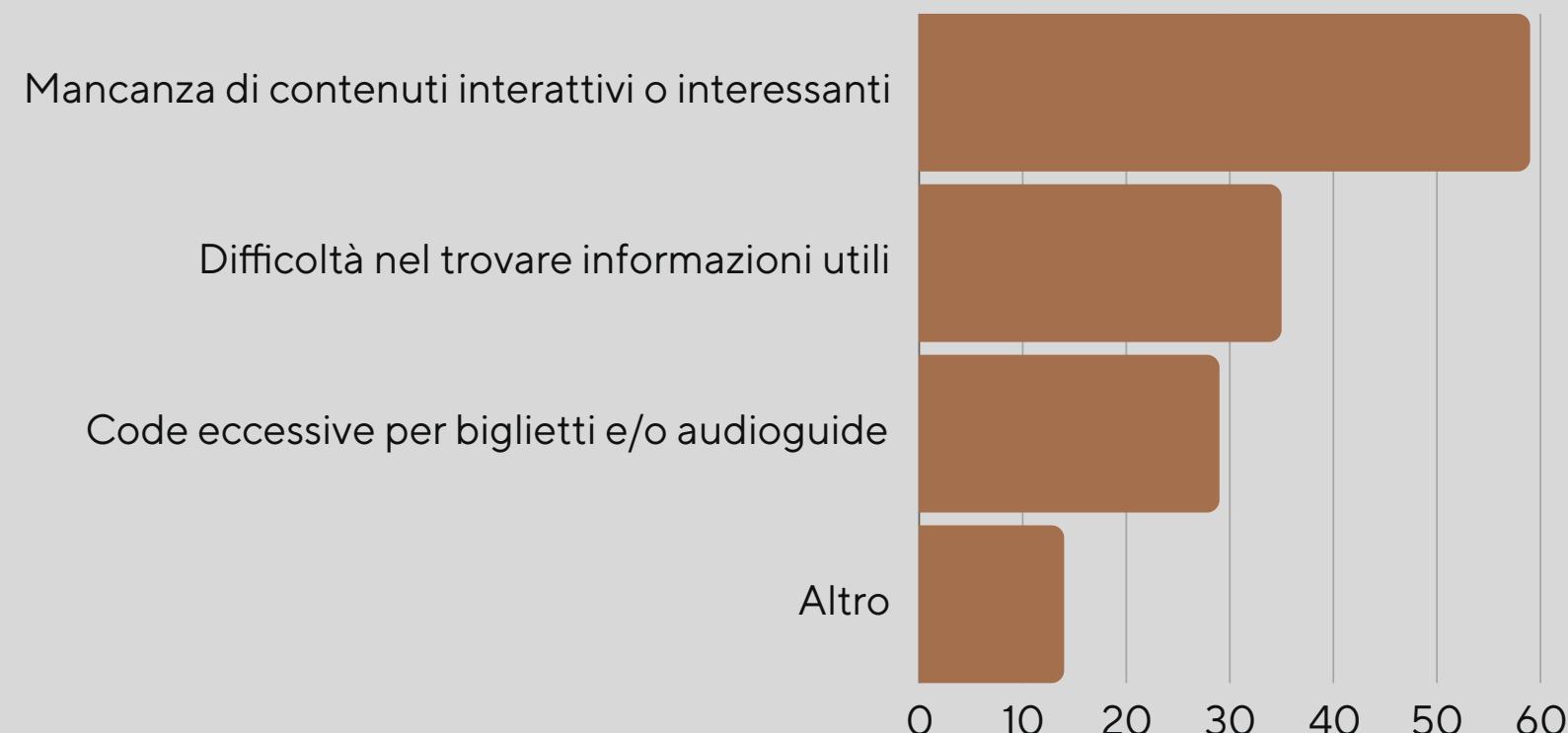
Link del form: <https://bit.ly/HCIDesignersForCulture>

Risultati del form

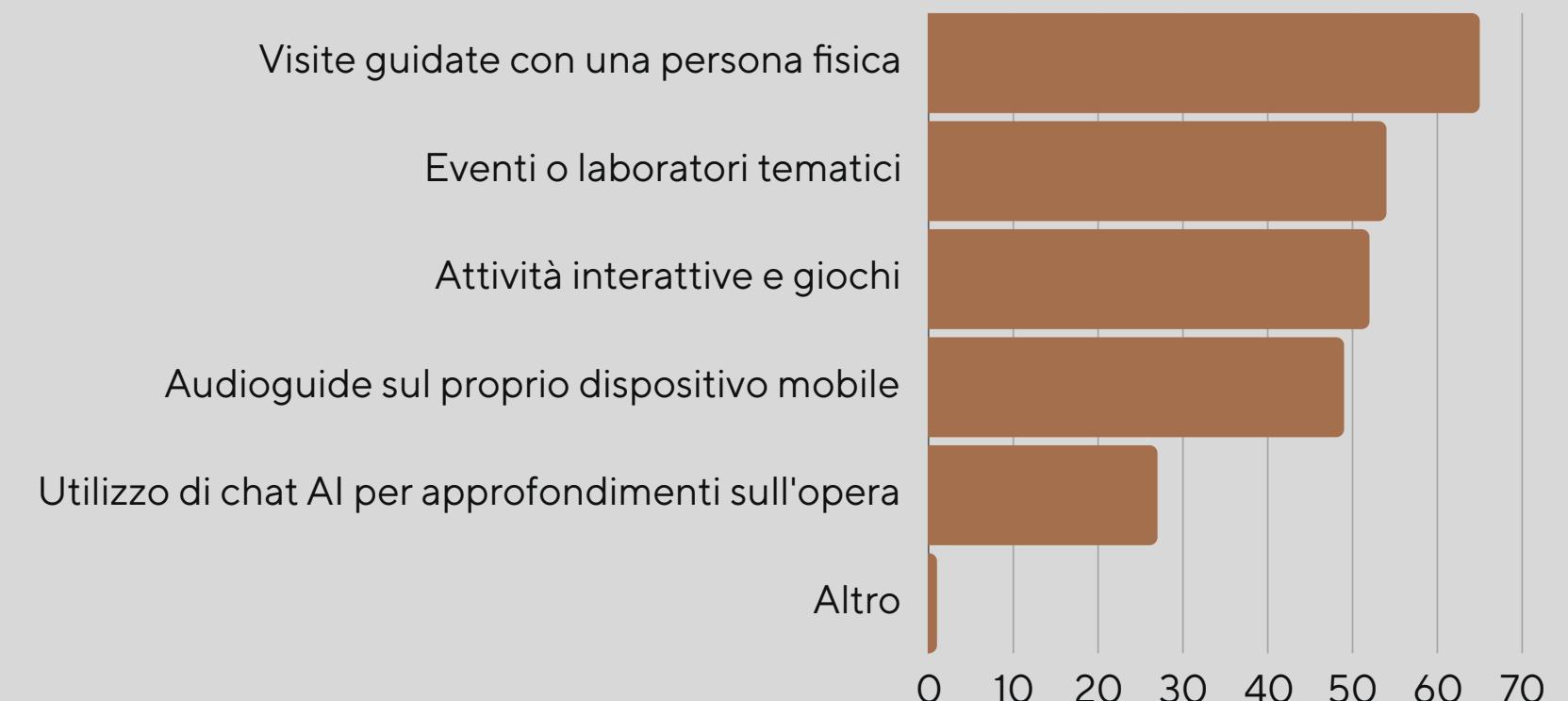


Alcuni risultati rilevanti

Difficoltà principali riscontrate durante la visita
(scelta multipla)

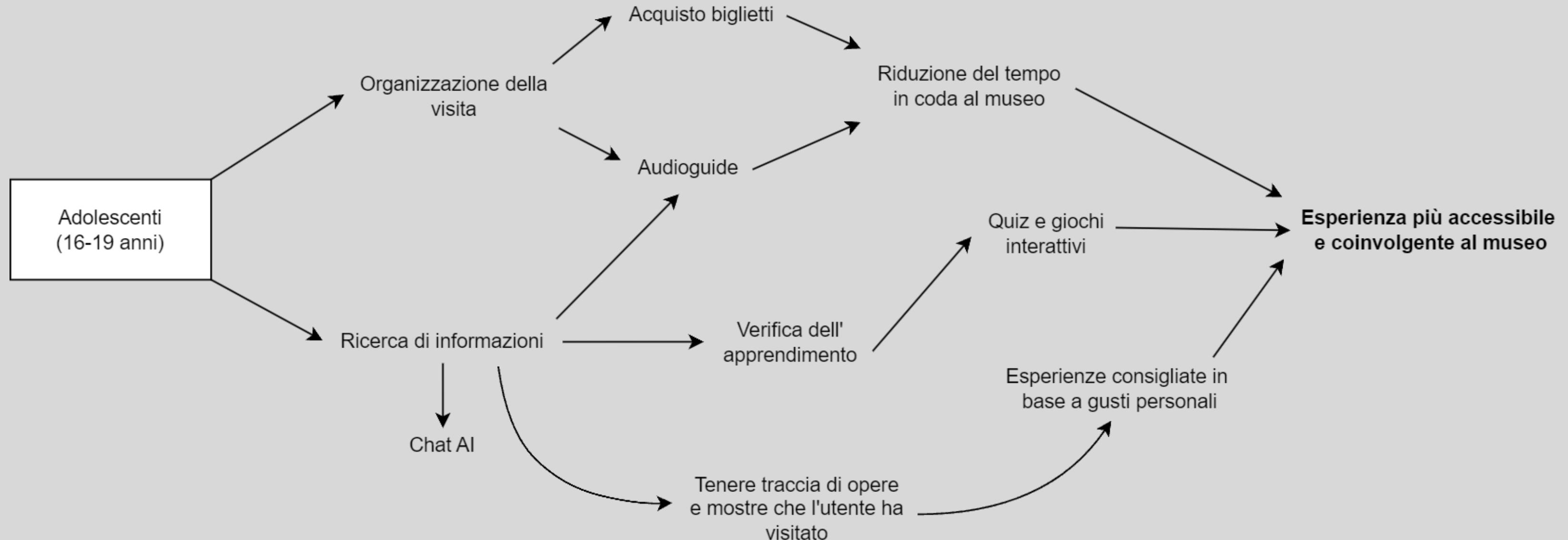
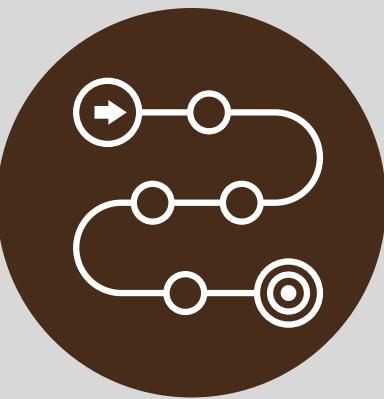


Elementi che renderebbero ideale l'esperienza al museo
(scelta multipla)



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 Involgenti
- 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 Involgenti
- 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

Analisi estesa

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

