

Interviste per Utenti Rappresentativi, Esperti di Dominio ed Utenti non-lead

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

06 Ottobre 2024

1 Domande intervista per utenti rappresentativi

1.1 Introduzione e interessi personali

1. Come ti chiami e 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 Domande intervista Esperti di Dominio

2.1 Presentazione dell'intervistato

1. Come ti chiami e qual è il tuo impiego?
2. Da quanto tempo lavori in questo ambito e cosa ti 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 Domande intervista per utenti non-lead

3.1 Presentazione dell'intervistato

1. Come ti chiami e quanti anni hai?
2. Dove vivi e qual è la tua occupazione o percorso di studi attuale?
3. Quali sono i tuoi interessi e hobby principali?

3.2 Esperienza con i musei

1. Hai mai visitato un museo? Se sì, puoi raccontarmi la tua ultima esperienza? Se no, c'è un motivo particolare?
2. Quanto tempo è passato dalla tua ultima visita a un museo?
3. Cosa ti ha spinto a non visitare musei finora o a smettere di farlo?

3.3 Percezioni e opinioni

1. Pensi che i musei siano rilevanti per le tue passioni o interessi personali? Perché?

3.4 Barriere e ostacoli

1. Ci sono fattori specifici che ti impediscono di visitare i musei?
2. In che misura il costo del biglietto influenza la tua decisione di non visitare un museo?
3. Il tempo libero a tua disposizione è sufficiente per includere una visita al museo? Se no, quali attività preferisci fare nel tuo tempo libero?
4. La posizione o l'accessibilità dei musei nella tua zona rappresenta un ostacolo per te?

3.5 Interessi alternativi

1. Quali attività culturali o ricreative preferisci nel tuo tempo libero? (Es. cinema, concerti, sport, videogiochi)
2. Cosa trovi di più attraente in queste attività rispetto a una visita al museo?

3. C'è qualcosa che queste attività offrono e che pensi manchi nei musei?

3.6 Possibili motivazioni

1. Cosa potrebbe spingerti a visitare un museo in futuro?
2. Se un museo offrisse eventi o mostre su temi che ti interessano particolarmente, saresti più propenso a visitarlo?
3. Quanto saresti interessato a partecipare a eventi interattivi o esperienze immersive all'interno di un museo?

3.7 Tecnologia e comunicazione

1. Utilizzi app, social media o siti web per scoprire nuovi eventi o attività nella tua zona?
2. Pensi che una maggiore presenza dei musei sui social media potrebbe influenzare la tua decisione di visitarli? In che modo?
3. Saresti interessato a esperienze museali che integrano tecnologia avanzata, come realtà virtuale o aumentata?

3.8 Aspetti educativi e culturali

1. Quanto ritieni importante l'arte e la cultura nella società odierna?
2. Pensi che visitare musei possa contribuire alla tua crescita personale o professionale? Perché o perché no?
3. Hai mai partecipato ad altre attività culturali (es. festival, mostre all'aperto) e, in tal caso, cosa ti ha attratto in queste esperienze?

3.9 Feedback e suggerimenti

1. Se potessi suggerire un cambiamento ai musei per renderli più attraenti per te, quale sarebbe?
2. Ci sono temi o argomenti specifici che vorresti vedere trattati nei musei?
3. Come immagini il museo ideale che ti spingerebbe a visitarlo?

3.10 Conclusione

1. C'è qualcos'altro che vorresti aggiungere riguardo alla tua percezione dei musei e delle attività culturali?
2. Saresti interessato a ricevere informazioni su eventi culturali o iniziative che potrebbero allinearsi ai tuoi interessi?