

Compito 2 - RAFFINAMENTO E FOCUS

Lista Consolidata dei Bisogni degli Utenti:

Dopo aver analizzato le discussioni dei focus group, abbiamo identificato diversi bisogni chiave degli utenti. Questi bisogni sono raggruppati in categorie tematiche per chiarezza. Ogni bisogno è collegato a interviste specifiche e alle risposte dei partecipanti Giulia, Matteo, Sofia e Alessandro.

1. Esperienze Interattive e Immersive

Bisogni degli Utenti:

1. Giochi e Attività Interattive

- **Giulia (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Mi piacerebbe che ci fossero giochi interattivi durante la visita, come quiz o cacce al tesoro legate alle opere esposte.”

- **Alessandro (Apprendimento Coinvolgente):**

“Offrire attività di gruppo o sfide con amici per aumentare il coinvolgimento.”

2. Esperienze di Realtà Aumentata e Virtuale

- **Matteo (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Sarebbe interessante avere la possibilità di interagire direttamente con le opere attraverso la realtà aumentata o virtuale.”

- **Giulia (Integrazione di Visite Virtuali):**

“Vorrei esplorare siti storici che non esistono più o che sono inaccessibili. La realtà virtuale potrebbe riportarli in vita.”

- **Sofia (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Mi piacerebbe poter interagire con le opere attraverso la realtà aumentata, ad esempio visualizzando informazioni aggiuntive o animazioni.”

3. Installazioni Interattive e Esperienze Sensoriali

- **Giulia (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Mi piacerebbe che i musei offrissero installazioni interattive dove posso partecipare attivamente.”

- **Alessandro (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Mi piacerebbe anche poter interagire con le opere attraverso tecnologie innovative, come ologrammi o installazioni sensoriali.”

2. Personalizzazione e Customizzazione

Bisogni degli Utenti:

4. Percorsi Personalizzati e Contenuti Su Misura

- **Alessandro (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Mi piacerebbe avere percorsi personalizzati basati sui miei interessi.”

- **Sofia (Personalizzazione dell’Esperienza):**

“Poter scegliere un percorso tematico in base ai miei interessi sarebbe molto utile.”

- **Matteo (Personalizzazione dell’Esperienza):**

“Sarebbe utile avere la possibilità di pianificare la visita in base al tempo che ho a disposizione, con percorsi ottimizzati.”

- **Giulia (Personalizzazione dell’Esperienza):**

“Mi piacerebbe ricevere suggerimenti su opere meno conosciute ma interessanti.”

5. **Possibilità di Scegliere il Livello di Dettaglio delle Informazioni**

- **Giulia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Sarebbe utile poter selezionare quanto approfondire le spiegazioni, in base al mio interesse per l’opera.”

- **Sofia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“A volte vorrei più dettagli, altre volte preferisco una spiegazione breve.”

6. **Autonomia nell’Esplorazione delle Informazioni**

- **Giulia (Apprendimento Coinvolgente):**

“Vorrei poter scegliere su cosa approfondire, in base ai miei interessi.”

- **Alessandro (Apprendimento Coinvolgente):**

“La possibilità di esplorare liberamente renderebbe la visita più soddisfacente.”

7. **Accesso alle Informazioni Dopo la Visita**

- **Sofia (Apprendimento Coinvolgente):**

“Sarebbe utile avere accesso alle informazioni anche dopo la visita, per rivedere ciò che ho imparato.”

- **Alessandro (Personalizzazione dell’Esperienza):**

“Poter creare una lista delle opere che ho già visto, con la possibilità di condividere le mie impressioni con altri visitatori.”

3. Uso Avanzato della Tecnologia

Bisogni degli Utenti:

8. **Strumenti Digitali Moderni e Intuitivi**

- **Matteo (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“La tecnologia dovrebbe facilitare l’accesso alle informazioni, ma attualmente è poco sviluppata o difficile da utilizzare.”

9. **Mappe Interattive Digitali e Guide Personalizzate**

- **Matteo (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Mi piacerebbe avere mappe interattive digitali che mi aiutino a orientarmi nel museo.”

- **Giulia (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Vorrei avere audioguide personalizzate disponibili sui miei dispositivi, con contenuti adattati ai miei interessi.”

10. **Notifiche e Aggiornamenti su Eventi**

- **Sofia (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Sarebbe utile ricevere notifiche su eventi o mostre nelle vicinanze, in base ai miei gusti.”

11. **Semplificazione dell'Acquisto dei Biglietti e Pianificazione**

- **Sofia (Semplificazione dell'Accesso):**

“Mi piacerebbe poter acquistare i biglietti per più musei da un'unica piattaforma.”

- **Giulia (Semplificazione dell'Accesso):**

“Sarebbe utile avere un sistema centralizzato dove posso acquistare i biglietti e pianificare la visita.”

- **Matteo (Semplificazione dell'Accesso):**

“Un aggregatore che mi permetta di gestire tutto da un unico punto sarebbe molto comodo.”

- **Alessandro (Semplificazione dell'Accesso):**

“Se potessi acquistare e pianificare tutto in anticipo da un'unica piattaforma, eviterei questi problemi.”

12. **Informazioni in Tempo Reale sulla Logistica del Museo**

- **Sofia (Semplificazione dell'Accesso):**

“La tecnologia potrebbe fornire informazioni aggiornate su orari, prezzi e affluenza, aiutandomi a pianificare meglio la visita.”

13. **Interazione con le Opere Tramite Tecnologia**

- **Matteo (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Mi piacerebbe poter interagire con le opere attraverso la realtà aumentata.”

- **Giulia (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Installazioni interattive dove posso partecipare attivamente.”

4. Ricompense e Incentivi

Bisogni degli Utenti:

14. **Sistemi di Punti e Premi Digitali**

- **Alessandro (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“Mi piacerebbe un sistema che accumula punti o offre premi digitali per incentivare le visite.”

- **Matteo (Personalizzazione dell'Esperienza):**

“Se ci fossero incentivi come premi virtuali o riconoscimenti per chi visita determinate aree meno battute.”

15. **Sblocco di Contenuti Speciali**

- **Alessandro (Personalizzazione dell'Esperienza):**

“Poter sbloccare contenuti speciali o ottenere vantaggi visitando queste aree sarebbe un buon incentivo.”

5. Coinvolgimento Attraverso i Social Media

Bisogni degli Utenti:

16. **Presenza Attiva dei Musei sui Social Media**

- **Sofia (Promozione attraverso i Social Media):**

“Vorrei che i musei fossero più attivi su Instagram, condividendo contenuti interessanti.”

- **Giulia (Promozione attraverso i Social Media):**

“Sarebbe bello vedere più pagine d’arte su Instagram che pubblicano contenuti accattivanti.”

- **Matteo (Promozione attraverso i Social Media):**

“I musei dovrebbero utilizzare di più le piattaforme come TikTok per raggiungere i giovani.”

- **Alessandro (Promozione attraverso i Social Media):**

“Sarebbe utile se i musei fossero più presenti sui social media, condividendo anteprime delle mostre o eventi speciali.”

17. **Contenuti Coinvolgenti e Collaborazioni**

- **Matteo (Promozione attraverso i Social Media):**

“Potrebbero creare sondaggi o quiz interattivi nelle storie per coinvolgere il pubblico.”

- **Sofia (Promozione attraverso i Social Media):**

“Collaborazioni con influencer o artisti noti potrebbero attirare l’attenzione dei giovani.”

- **Alessandro (Promozione attraverso i Social Media):**

“Contest o sfide creative dove gli utenti possono condividere le proprie interpretazioni delle opere.”

18. **Incoraggiamento alla Condivisione da Parte degli Utenti**

- **Giulia (Promozione attraverso i Social Media):**

“Se ci fossero esperienze più coinvolgenti, sarei più motivata a condividere.”

- **Matteo (Promozione attraverso i Social Media):**

“Condivido solo se l’esperienza è stata particolarmente unica.”

- **Sofia (Promozione attraverso i Social Media):**

“Installazioni interattive o eventi speciali mi renderebbero più incline a condividere.”

- **Alessandro (Promozione attraverso i Social Media):**

“Vorrei condividere di più, ma spesso le visite non offrono spunti interessanti.”

6. **Contenuti Accessibili e Inclusivi**

Bisogni degli Utenti:

19. **Informazioni Multilingue**

- **Giulia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Spesso le informazioni sono solo in italiano o inglese, e questo può essere un problema per i turisti.”

- **Matteo (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Offrire contenuti in diverse lingue renderebbe il museo più accessibile a tutti.”

- **Sofia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Eviterebbe fraintendimenti o difficoltà di comprensione.”

- **Alessandro (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“È fondamentale per un’istituzione che vuole essere inclusiva.”

20. Strumenti per l'Accessibilità Linguistica

- **Giulia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Utilizzando strumenti che offrono traduzioni in diverse lingue, magari accessibili facilmente durante la visita.”

- **Matteo (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Pannelli informativi digitali dove il visitatore può selezionare la lingua desiderata sarebbero utili.”

- **Sofia (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“La realtà aumentata potrebbe aiutare, mostrando le traduzioni direttamente sullo schermo del dispositivo.”

- **Alessandro (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

“Formare il personale per assistere i visitatori stranieri potrebbe essere un ulteriore passo avanti.”

21. Contenuti per Esigenze Specifiche

- **Alessandro (Uso della Tecnologia nei Musei):**

“La tecnologia potrebbe rendere il museo più accessibile, offrendo contenuti in diverse lingue o formati per persone con esigenze specifiche.”

7. Contenuti Educativi Coinvolgenti

Bisogni degli Utenti:

22. Presentazione Innovativa delle Informazioni

- **Matteo (Apprendimento Coinvolgente):**

“Presentare i contenuti in modo innovativo, utilizzando tecnologie come la realtà aumentata o video interattivi.”

- **Giulia (Esperienze Interattive e Immersive):**

“Spesso le informazioni nei musei sono statiche e poco coinvolgenti.”

- **Sofia (Apprendimento Coinvolgente):**

“Includere aneddoti e curiosità sulle opere per rendere l'apprendimento più piacevole.”

23. Evitare Linguaggio eccessivamente Accademico

- **Sofia (Apprendimento Coinvolgente):**

“Spesso le informazioni sono troppo accademiche e poco accessibili.”

- **Matteo (Apprendimento Coinvolgente):**

“Le informazioni sono spesso presentate in modo monotono.”

24. Attività di Gruppo per l'Apprendimento

- **Alessandro (Apprendimento Coinvolgente):**

“Offrire attività di gruppo o sfide con amici per aumentare il coinvolgimento.”

8. Semplificazione dell'Accesso e dei Servizi

Bisogni degli Utenti:

25. Servizi Centralizzati per Evitare Code

- **Sofia (Semplificazione dell'Accesso):**

"Mi piacerebbe poter acquistare i biglietti per più musei da un'unica piattaforma."

- **Giulia (Semplificazione dell'Accesso):**

"Un sistema centralizzato dove posso acquistare i biglietti e pianificare la visita."

- **Matteo (Semplificazione dell'Accesso):**

"Un aggregatore che mi permetta di gestire tutto da un unico punto sarebbe molto comodo."

- **Alessandro (Semplificazione dell'Accesso):**

"Acquistare e pianificare tutto in anticipo da un'unica piattaforma eviterebbe problemi."

26. Promozioni e Sconti

- **Alessandro (Semplificazione dell'Accesso):**

"Offrire promozioni o sconti per acquisti multipli potrebbe incentivare le visite."

27. Aggiornamenti in Tempo Reale sulle Informazioni del Museo

- **Sofia (Semplificazione dell'Accesso):**

"La tecnologia potrebbe fornire informazioni aggiornate su orari, prezzi e affluenza."

9. Assistenza e Formazione del Personale

Bisogni degli Utenti:

28. Personale in Grado di Assistere in Più Lingue

- **Alessandro (Creazione di Contenuti Accessibili ed Inclusivi):**

"Formare il personale per assistere i visitatori stranieri potrebbe essere un ulteriore passo avanti."

10. Accesso Virtuale a Siti Inaccessibili

Bisogni degli Utenti:

29. Visite Virtuali a Siti Storici o Inaccessibili

- **Giulia (Integrazione di Visite Virtuali):**

"Vorrei esplorare siti storici che non esistono più o che sono inaccessibili."

- **Sofia (Integrazione di Visite Virtuali):**

"Penso che possa arricchire l'esperienza museale, offrendo una prospettiva diversa e più immersiva."

- **Alessandro (Integrazione di Visite Virtuali):**

"Potrebbe essere un modo per prepararsi alla visita reale, avendo già un'idea di cosa aspettarsi."

30. Realtà Aumentata Durante le Visite

- **Giulia (Integrazione di Visite Virtuali):**

"La realtà aumentata sarebbe molto utile durante la visita, aggiungendo informazioni senza distrarre troppo."

11. Importanza dell'Esperienza Fisica

Bisogni degli Utenti:

31. Visite Virtuali come Complemento, Non Sostituto

- **Giulia (Integrazione di Visite Virtuali):**

“Per me potrebbero arricchire, ma non sostituire completamente la visita fisica.”

- **Matteo (Integrazione di Visite Virtuali):**

“Sono un complemento utile, ma l’emozione della visita reale è diversa.”

- **Sofia (Integrazione di Visite Virtuali):**

“Potrebbero essere un ottimo strumento educativo, ma non dovrebbero sostituire l’esperienza autentica.”

- **Alessandro (Integrazione di Visite Virtuali):**

“Possono ampliare l’accessibilità dell’arte, ma l’interazione diretta con le opere rimane fondamentale.”

Sintesi:

I partecipanti esprimono un forte desiderio per un’esperienza museale più interattiva, personalizzata e tecnologicamente avanzata. I bisogni chiave includono giochi interattivi, esperienze di realtà aumentata e virtuale, percorsi personalizzati, informazioni accessibili in più lingue e un coinvolgimento attivo attraverso i social media. Sottolineano anche l’importanza di semplificare l’accesso e i servizi, come l’acquisto dei biglietti e la pianificazione, tramite piattaforme centralizzate. Pur apprezzando il potenziale delle visite virtuali, le vedono come un complemento e non come un sostituto dell’esperienza museale fisica.