



ArtMyWay - DesignersForCulture

README del PROTOTIPO

2 Dicembre 2024

1 Panoramica del Progetto

1.1 Introduzione

Membri del Team:

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

Questo progetto è stato sviluppato nell'ambito del corso **Fondamenti di Human-Computer Interaction** presso il **Politecnico di Milano** per l'Anno Accademico 2024/25, sotto la supervisione della **Prof.ssa Maristella Matera**.

1.2 Nome del Progetto

"ArtMyWay"

Il nome riflette il cuore del nostro obiettivo: offrire un'esperienza artistica personalizzata e su misura. È intuitivo e memorabile, e sottolinea il supporto specifico fornito agli utenti, come percorsi adattabili e audioguide personalizzate.

1.3 Value Proposition

"Rendiamo l'arte un gioco da ragazzi"

ArtMyWay si impegna a semplificare, rendere coinvolgente e accessibile l'esperienza artistica per gli adolescenti. La nostra soluzione offre un'interazione tecnologica avanzata per creare un'esperienza museale più attraente e personalizzata.

1.4 Descrizione del Progetto

ArtMyWay è un'applicazione mobile progettata per rivoluzionare l'esperienza museale degli adolescenti. Grazie a tecnologie come la realtà virtuale e la personalizzazione, mira a:

- Facilitare la ricerca di musei vicini con informazioni in tempo reale sull'affluenza.
- Offrire percorsi e audioguide personalizzate in base agli interessi e al tempo disponibile.
- Consentire la creazione di gallerie personali digitali da condividere con altri utenti.

Il progetto nasce dall'analisi dei bisogni degli adolescenti, svolta tramite interviste e sondaggi, per eliminare barriere pratiche e cognitive durante le visite museali.

1.5 Utenti Target

Gli utenti target principali sono adolescenti di età compresa tra i **16 e i 19 anni**. Questi giovani rappresentano una fascia critica di pubblico spesso trascurata dalle esperienze museali tradizionali. *ArtMyWay* è pensato per attrarre:

- Studenti liceali con interesse per l'arte e il patrimonio culturale.
- Giovani alla ricerca di esperienze personalizzate e interattive.
- Utenti desiderosi di un'esperienza che integri tecnologia e cultura in modo accessibile e innovativo.

1.6 Perché una mobile app?

- **Accessibilità offline**

Una mobile app può funzionare senza connessione a Internet, consentendo ai visitatori di accedere alle audioguide, mappe interattive e contenuti personalizzati anche in aree del museo con segnale limitato o assente.

- **Personalizzazione avanzata**

Una mobile app può salvare le preferenze dell'utente, come interessi specifici, percorsi preferiti o impostazioni di lingua, offrendo un'esperienza personalizzata che si adatta alle esigenze del singolo visitatore.

- **Interfaccia ottimizzata per l'uso in movimento**

Le mobile app sono progettate per essere intuitive e veloci da usare su dispositivi mobili, permettendo agli utenti di navigare comodamente tra le sezioni senza dover caricare pagine web o gestire un browser.

- **Memorizzazione locale**

Una mobile app può memorizzare dati come i progressi della visita o il contenuto delle audioguide, permettendo agli utenti di riascoltare o rivisitare le informazioni anche dopo aver lasciato il museo.

- **Esperienza più immersiva**

Una mobile app è percepita come più coinvolgente rispetto a un sito web, dando la sensazione di un prodotto dedicato che aumenta il valore percepito dell'esperienza museale.

1.7 Contesto di Utilizzo

- **Durante la visita al museo**

La mobile app è utilizzata attivamente dai visitatori per:

- Navigare il museo: vengono fornite delle mappe che suggeriscono percorsi ottimizzati in base al tempo disponibile e alle proprie preferenze.
- Approfondire le opere: si possono ascoltare audioguide e visualizzare contenuti aggiuntivi (es. immagini, video o descrizioni) oppure accedere a funzionalità di realtà aumentata.

- **Pre-visita**

La mobile app può essere utilizzata per pianificare la visita:

- Creare prenotazioni: scegliere data, orario e tipo di esperienza (es. visita guidata, mostre temporanee).
 - Personalizzazione del percorso: selezionare temi o aree di interesse (arte moderna, storia antica, ecc.), creando un itinerario personalizzato.
 - Accesso a informazioni pratiche: orari di apertura, servizi disponibili, e consigli utili (es. parcheggio, accessibilità per disabili).
- **Post-visita**
Dopo la visita, la mobile app può essere un mezzo per:
 - Rivivere l’esperienza: riascoltare le audioguide, rivedere opere preferite o consultare i contenuti multimediali salvati.
 - Feedback e recensioni: lasciare recensioni sull’esperienza, valutare opere o sezioni visitate.

2 Funzionalità dell’App e Limitazioni del Prototipo

2.1 Task semplice

Dopo aver effettuato l’accesso, l’utente potrà utilizzare la funzione di ricerca per trovare musei ed esposizioni in base alle proprie preferenze. L’utente avrà la possibilità di filtrare i risultati per categoria (es. Arte classica, Scienza e tecnica), valutazioni (da 1 a 5 stelle), opzioni di pagamento accettate, orario, data e zona. Inoltre, un’interessante funzione permette di verificare l’affluenza corrente nei musei tramite un indicatore percentuale. Questa informazione aiuterà l’utente a pianificare la visita in momenti meno affollati, garantendo un’esperienza più rilassante. PS: La sezione ”Selezionati per te” dell’homepage fornisce suggerimenti personalizzati basati sulle preferenze espresse durante l’uso dell’app e l’onboarding iniziale.

Limitazioni del prototipo

- Nel prototipo la barra di ricerca non consente l’inserimento di testo e i filtri non sono interattivi.
- Per l’onboarding viene mostrata la pagina iniziale. Non è interattiva e bisogna cliccare su ”salta” per proseguire.
- La schermata Home include la sezione ’Categoria,’ che consente all’utente di selezionare una categoria di museo preferita per avviare una nuova ricerca. Tuttavia, non sono presenti schermate per visualizzare dettagli avanzati o riepiloghi dei risultati filtrati per categoria.
- Nel prototipo, la sezione ’Selezionati per te’ mostra percorsi o musei che rispecchiano i gusti degli utenti, ma non include schermate che permettano di approfondire o modificare i suggerimenti personalizzati.

2.2 Task moderato

L’utente potrà personalizzare la propria visita al museo in base alle proprie preferenze e al tempo disponibile. Tramite la sezione ”Personalizza la tua visita,” è possibile:

- Selezionare la durata della visita utilizzando uno slider per adattarla al tempo a disposizione.
- Scegliere la tipologia di percorso, tra cui:
 - Predefinito: un percorso suggerito standard.
 - Ordine cronologico: basato sulla sequenza temporale delle opere esposte.
 - Tematico: focalizzato su temi specifici come il Rinascimento o l’Impressionismo.
 - Secondo i tuoi interessi: personalizzato in base alle preferenze raccolte durante l’onboarding iniziale.
- Inoltre, l’app consente di arricchire l’esperienza selezionando le opzioni Audioguida e AR/VR, che rendono la visita più interattiva e coinvolgente. Questi strumenti permettono di accedere a contenuti multimediali avanzati che accompagnano l’utente lungo il percorso scelto.

Limitazioni del prototipo

- Il percorso visibile dal prototipo è un esempio, l'obiettivo dell'applicazione rimane il voler creare percorsi diversi in base alle preferenze dell'utente.
- Nella fase di prenotazione viene tralasciato il momento del pagamento. Nella pagina dei filtri, dove non tutti i comandi sono interattivi, si può comunque selezionare il metodo di pagamento preferito.

2.3 Task complesso

L'utente potrà creare e personalizzare una galleria digitale con le opere d'arte preferite visitate nei musei. Tramite la sezione "La Mia Galleria", sarà possibile:

- **Aggiungere opere d'arte alla galleria personale** cliccando sugli appositi pulsanti. L'applicazione riconoscerà automaticamente l'opera dalla foto caricata e la organizzerà nella galleria associata al museo visitato.
- **Visualizzare i modelli 3D delle opere**, quando disponibili, per osservare dettagli unici e l'evoluzione delle opere nel tempo.

Dopo aver completato una visita o in un secondo momento, l'utente può **condividere** il proprio percorso culturale personalizzato. Cliccando sul simbolo della freccia nella barra inferiore destra, si accede alla funzione di condivisione. È possibile scegliere tra diverse piattaforme social, come Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, oppure copiare il link per condividerlo manualmente. Questa funzione consente agli utenti di mostrare le proprie esperienze museali ad amici e conoscenti, incentivando ulteriori scambi culturali.

La sezione "**Esplora**" permette di visualizzare i percorsi e le gallerie condivisi da altri utenti della piattaforma. Gli utenti possono navigare tra le collezioni e lasciare un "Mi piace" per interagire con la community. Per accedere alla pagina "Esplora" basta cliccare sull'icona dedicata nella barra inferiore. Questa funzionalità consente di scoprire nuove esperienze museali e trarre ispirazione dai percorsi già creati e condivisi dagli altri.

Limitazioni del prototipo

- La sezione "La mia Galleria" presenta dei tasti non interattivi per poter creare una nuova galleria o aggiungere opere ad una galleria già esistente.
- Cliccando sul tasto "Esplora", in basso a sinistra, compare solo la pagina dei risultati non interattiva. L'obiettivo finale sarebbe quello di poter scrollare la pagina come un social, potendo mettere like e ingrandire le opere o i percorsi pubblicati dagli altri utenti dell'applicazione.

3 Il Rapporto con i Musei Partner

L'utilizzo e la funzionalità di questa applicazione si basano su una forte collaborazione con dei musei partner. Lo scopo dell'applicazione infatti è quello di poter facilitare l'esperienza museale sotto qualsiasi punto di vista: la scelta del museo, la prenotazione del biglietto, la personalizzazione della visita e molte altre cose. Per garantire un'esperienza ottimale, i musei sono invitati a fornire materiali che arricchiscano l'applicazione, come:

- Immagini delle opere da includere nella galleria personale dell'utente.
- Descrizioni dettagliate e audioguide per ciascuna opera.
- Percorsi che prevedano l'utilizzo di visori VR durante la visita (quando disponibili).
- Disponibilità e prezzi dei biglietti del museo.

Questa collaborazione mira a rendere l'esperienza culturale più accessibile, interattiva e coinvolgente per tutti gli utenti.

4 Link al Prototipo

Clicca [qui](#) per accedere alla versione interattiva del prototipo.