

Consegna 2 – Domande per il Focus Group e Idee per le Contextual Inquiries

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

22 ottobre 2024

Introduzione

Per la **Consegna 2**, abbiamo preparato una serie di domande per il **focus group** e sviluppato idee per le **contextual inquiries**, al fine di approfondire i bisogni degli utenti e raccogliere ulteriori informazioni per il nostro progetto. Le domande del focus group sono state ideate per stimolare la discussione tra i partecipanti, mentre le idee per le contextual inquiries ci aiuteranno a osservare e comprendere il comportamento degli utenti in situazioni reali.

1 Domande per il Focus Group

1.1 Spazi sociali e di condivisione nei musei

- Che tipo di spazi sociali vorreste vedere nei musei?
- Vi piacerebbe avere aree dedicate a discussioni informali o luoghi per rilassarvi e socializzare con gli amici?
- Come immaginate un'area perfetta per parlare d'arte o condividere impressioni con gli altri visitatori?

1.2 Esperienze interattive e immersive

- Quali tipi di esperienze interattive vi hanno coinvolto maggiormente in passato?
- Se un museo offrisse attività pratiche o digitali, cosa vi piacerebbe provare? (es. laboratori, installazioni digitali, simulazioni AR/VR)
- Le esperienze immersive che sfruttano proiezioni o ambientazioni digitali migliorano il vostro coinvolgimento?

1.3 Uso della tecnologia nei musei

- Come valutate l'uso della tecnologia nei musei? Preferite tecnologie come audioguide o app per esplorare i contenuti in modo autonomo?
- La tecnologia ha mai reso l'esperienza museale meno autentica per voi?
- Come vorreste che la tecnologia fosse integrata nell'esperienza museale?

1.4 Apprendimento coinvolgente

- Qual è la vostra modalità preferita per apprendere in un museo? Preferite video, narrazioni interattive, giochi educativi o altre attività?
- Quanto è importante per voi poter esplorare autonomamente le informazioni in un museo?
- Cosa rende un museo più stimolante dal punto di vista educativo?

1.5 Personalizzazione dell'esperienza e percorsi meno battuti

- Vi piacerebbe poter personalizzare i percorsi della vostra visita al museo? Come?
- Pensate che l'idea di esplorare percorsi meno conosciuti tramite un'app sia interessante? Quali elementi interattivi sarebbero più motivanti?

1.6 Promozione attraverso i social media e piattaforme digitali

1.6.1 Utilizzo dei social media

- In che modo i social media influenzano la tua decisione di visitare un museo?
- Ti piacerebbe che i musei fossero più attivi su piattaforme come Instagram o TikTok? Come potrebbero utilizzarle per coinvolgerti di più?
- Hai mai condiviso le tue esperienze museali sui social media? Cosa ti spinge a farlo o a non farlo?

1.6.2 Collaborazioni con influencer

- Pensi che la collaborazione tra musei e influencer possa rendere l'arte più accessibile e interessante per i giovani?
- Segui influencer o blogger che parlano di arte o musei? Come influenzano il tuo interesse verso le visite museali?

1.7 Integrazione di visite virtuali a siti antichi o non accessibili

1.7.1 Interesse per tecnologie immersive

- Saresti interessato a visitare virtualmente siti storici o mostre non accessibili fisicamente? Perché?
- Come valuti l'utilizzo di realtà virtuale (VR) o aumentata (AR) per esplorare luoghi storici o opere d'arte?
- Pensi che le visite virtuali possano arricchire o sostituire l'esperienza reale del museo? In che modo?

1.8 Semplificazione dell'accesso e della fruizione dei servizi

1.8.1 Difficoltà con code e procedure

- Hai mai riscontrato problemi o lunghe attese nell'acquisto di biglietti per un museo? Raccontami la tua esperienza.
- Quali aspetti delle procedure di accesso al museo ti creano maggiore frustrazione o disagio?

1.8.2 Desiderio di servizi digitali ed efficienti

- Ti piacerebbe poter acquistare i biglietti online o tramite un'applicazione mobile? Quanto sarebbe utile per te?
- Come potrebbe la tecnologia semplificare la tua esperienza museale, dall'acquisto del biglietto alla visita?
- Apprezzeresti la possibilità di evitare code grazie a servizi digitali?

1.9 Collaborazione con il settore educativo

1.9.1 Integrazione scolastica

- Quanto ritieni utili le visite ai musei organizzate dalla scuola? Cosa apprezzi e cosa cambieresti?
- In che modo i musei potrebbero collaborare meglio con le scuole per rendere le visite più interessanti o rilevanti per te?
- Ti piacerebbe partecipare a progetti o attività museali legate ai tuoi studi? Quali tipi di attività potrebbero coinvolgerti di più?

1.9.2 Valore educativo

- Quali aspetti delle visite museali contribuiscono maggiormente alla tua formazione personale o scolastica?
- Ci sono argomenti o temi che vorresti approfondire attraverso le attività museali?

1.10 Creazione di contenuti accessibili e inclusivi

1.10.1 Diversi livelli di conoscenza

- Preferisci che le informazioni sulle opere siano dettagliate o sintetiche? Perché?
- Ti piacerebbe avere la possibilità di scegliere il livello di approfondimento delle spiegazioni (es. principianti, intermedi, avanzati)?
- Come potremmo rendere i contenuti museali più adatti ai tuoi interessi e al tuo livello di conoscenza?

1.10.2 Accessibilità linguistica

- Quanto è importante per te che le informazioni siano disponibili nella tua lingua madre o in altre lingue che conosci?
- Hai mai avuto difficoltà a comprendere le spiegazioni a causa del linguaggio utilizzato o della mancanza di traduzioni?
- Come potremmo migliorare l'accessibilità linguistica dei contenuti museali?

2 Idee per le Contextual Inquiries

2.1 Osservazione durante una visita museale

Descrizione:

Accompagna un piccolo gruppo di adolescenti durante una visita al museo. Prendi nota di come interagiscono con le esposizioni, se utilizzano app o strumenti digitali, e quali aree li attirano di più. Chiedi loro di descrivere i loro pensieri in tempo reale per capire le reazioni immediate.

2.2 Partecipazione a un laboratorio interattivo

Descrizione:

Organizza o partecipa a un laboratorio pratico o interattivo all'interno di un museo. Osserva come gli adolescenti reagiscono alle attività manuali o digitali, se sono coinvolti attivamente, e se ci sono momenti di frustrazione o interesse particolare.

2.3 Osservazione di momenti di pausa e spazi sociali

Descrizione:

Durante una visita, osserva come i giovani utilizzano gli spazi di pausa (come aree ristoro o lounge). Verifica se utilizzano questi spazi per socializzare, rilassarsi o discutere delle mostre, e se c'è un desiderio di ulteriori interazioni sociali.

2.4 Uso di tecnologie di supporto alla visita

Descrizione:

Assegna ai partecipanti strumenti come audioguide su smartphone o app con percorsi personalizzati. Osserva come utilizzano questi strumenti, se trovano facilmente le informazioni e se la tecnologia migliora o complica l'esperienza.

2.5 Osservazione dell'utilizzo dei social media durante la visita al museo

Descrizione:

Durante una visita museale, accompagna un gruppo di adolescenti e osserva come e quando utilizzano i social media. Prendi nota se scattano foto, registrano video o condividono esperienze in tempo reale. Chiedi loro quali motivazioni li spingono a condividere o meno sui social e quali caratteristiche del museo favoriscono questa condivisione.

2.6 Esperienza di una visita virtuale a un sito non accessibile

Descrizione:

Organizza una sessione in cui i partecipanti utilizzano dispositivi di realtà virtuale (VR) o aumentata (AR) per visitare virtualmente un sito storico o una mostra non accessibile fisicamente. Osserva le loro reazioni, il livello di coinvolgimento e raccogli feedback su come questa esperienza si confronta con una visita reale. Chiedi loro quali aspetti hanno apprezzato di più e quali miglioramenti suggerirebbero.

2.7 Simulazione del processo di acquisto e accesso ai servizi del museo

Descrizione:

Chiedi ai partecipanti di simulare l'acquisto di un biglietto per il museo, sia online che in loco. Osserva le difficoltà incontrate, il tempo impiegato e raccogli le loro impressioni su come migliorare l'efficienza e la semplicità delle procedure di accesso. Valuta anche l'utilizzo di eventuali app o servizi digitali offerti dal museo.

2.8 Partecipazione a un progetto educativo collaborativo tra museo e scuola

Descrizione:

Collabora con una scuola per organizzare una visita museale integrata nel percorso educativo degli studenti. Osserva come i ragazzi interagiscono con le attività proposte, il loro livello di interesse e raccogli feedback su come la collaborazione tra museo e scuola possa essere migliorata per arricchire l'esperienza formativa.

2.9 Valutazione dell'accessibilità e dell'inclusività dei contenuti museali

Descrizione:

Durante una visita al museo, accompagna un gruppo di adolescenti con diversi livelli di conoscenza dell'arte. Osserva come interagiscono con le informazioni fornite, se trovano le spiegazioni adeguate al loro livello e se avrebbero bisogno di contenuti più accessibili o in diverse lingue. Raccogli le loro opinioni su come i musei potrebbero rendere i contenuti più inclusivi e comprensibili per tutti.

3 Riepilogo dei Temi Coperti

1. Migliorare l'interattività e il coinvolgimento e integrare tecnologie immersive: Coperto nelle domande del focus group.
2. Facilitare l'esplorazione individuale: Coperto nelle domande del focus group.
3. Offrire alternative alle guide fisiche: Coperto nelle idee per le contextual inquiries.
4. Creazione di spazi sociali all'interno del museo: Coperto nelle domande del focus group.
5. Uso appropriato e mirato della tecnologia: Coperto nelle domande del focus group.
6. Promozione della partecipazione attiva e creativa: Coperto nelle idee per le contextual inquiries.
7. Apprendimento attraverso metodi coinvolgenti: Coperto nelle domande del focus group.
8. Promozione attraverso i social media e piattaforme digitali: Coperto nelle domande del focus group e nelle idee per le contextual inquiries.
9. Offrire esperienze autentiche e personalizzate: Coperto nelle domande del focus group.

10. Integrazione di visite virtuali a siti antichi o non accessibili: Coperto nelle domande del focus group e nelle idee per le contextual inquiries.
11. Semplificazione dell'accesso e della fruizione dei servizi: Coperto nelle domande del focus group e nelle idee per le contextual inquiries.
12. Collaborazione con il settore educativo: Coperto nelle domande del focus group e nelle idee per le contextual inquiries.
13. Creazione di contenuti accessibili e inclusivi: Coperto nelle domande del focus group e nelle idee per le contextual inquiries.