

Compito 2 – Raffinamento e Focus

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

29 ottobre 2024

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

1.1 Bisogni degli Utenti

1.1.1 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.”

1.1.2 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.”

1.1.3 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

2.1 Bisogni degli Utenti

2.1.1 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.”

2.1.2 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.”

2.1.3 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.”

2.1.4 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

3.1 Bisogni degli Utenti

3.1.1 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.”

3.1.2 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.”

3.1.3 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.”

3.1.4 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.”

3.1.5 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.”

3.1.6 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

4.1 Bisogni degli Utenti

4.1.1 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.”

4.1.2 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

5.1 Bisogni degli Utenti

5.1.1 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.”

5.1.2 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.”

5.1.3 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

6.1 Bisogni degli Utenti

6.1.1 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.”

6.1.2 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.”

6.1.3 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

7.1 Bisogni degli Utenti

7.1.1 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.”

7.1.2 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.”

7.1.3 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

8.1 Bisogni degli Utenti

8.1.1 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.”

8.1.2 Promozioni e Sconti

- **Alessandro (Semplificazione dell'Accesso):**
“Offrire promozioni o sconti per acquisti multipli potrebbe incentivare le visite.”

8.1.3 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

9.1 Bisogni degli Utenti

9.1.1 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

10.1 Bisogni degli Utenti

10.1.1 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.”

10.1.2 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

11.1 Bisogni degli Utenti

11.1.1 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.