



POLITECNICO
MILANO 1863

INSERIREMO DATA CONSEGNA

GEA

Gioco Educazione Alimentare

Blanco	Federica	875487
Pennati	Giulia	882962

Advanced User Interface Project
2017/2018

Indice

1	Introduzione	1
2	Stato dell'Arte	2
3	Bisogni e Requisiti	3
3.1	Target Group	3
3.2	Stakeholder e Bisogni	3
3.3	Obiettivo del progetto	3
3.4	Contesto	3
3.5	Vincoli	3
3.6	Requisiti	3
4	UXDesign	4
4.1	Approccio generale	4
4.2	Scenari	8
4.2.1	Scenario 1	8
4.2.2	Scenario 2	8
4.2.3	Scenario 3	9
4.3	Mockup	10
4.3.1	Schermata principale	10
4.3.2	Scelta livello difficoltà	11
4.3.3	Primo gioco: Impara con la piramide	12
4.3.4	Secondo gioco: E' sano o no?	15
4.3.5	Terzo gioco: A tavola!	18
5	Implementazione	21
5.1	Architettura hardware	21
5.2	Architettura software	22
5.3	Linguaggi di programmazione e software utilizzati	23
5.3.1	Linguaggi di programmazione	23
5.3.2	Software	23
6	Valutazione	24
7	Documentazione Tecnica	25
8	Appendice	26
8.1	Tool utilizzati	26
8.2	Acronimi	26
8.3	Bibliografia	26

Elenco delle figure

1	Diagramma di flusso generale	5
2	Diagramma di flusso del gioco "Impara con la piramide" . . .	6
3	Diagramma di flusso dei giochi "E' sano o no?" e "A tavola!" .	7
4	Schermata iniziale mockup	10
5	Scelta livello difficoltà mockup	11
6	Impara con la piramide mockup	12
7	Piramide mockup	13
8	Piramide proseguimento mockup	14
9	E' sano o no? mockup	15
10	Schermata "E' sano o no?" mockup	16
11	Scelta cibo "spazzatura" mockup	17
12	A tavola! mockup	18
13	Schermata "A tavola!" mockup	19
14	Scelta pasto mockup	20
15	Architettura hardware	21
16	Architettura software	22

Elenco delle tabelle

1 Introduzione

Il termine disturbo neurologico, NDD, racchiude al suo interno tutte le condizioni che sono causate da una disfunzione di una parte del cervello o del sistema nervoso che mostrano alcuni sintomi nello sviluppo fisico e psicologico del bambino. Tra le malattie più comuni troviamo l'Autismo, ASD, il deficit dell'attenzione e iperattività, ADHD, e la sindrome di Down. I bambini che soffrono di queste sindromi hanno bisogno di un aiuto nello sviluppo di abilità cognitive quali attenzione e linguaggio, abilità sociali quali la capacità di relazionarsi con gli altri e abilità di autonomia personale e domestica. I grandi benefici dell'utilizzo della Realtà Virtuale in un contesto educativo e riabilitativo sono ormai riconosciuti a livello mondiale. Il nostro progetto si focalizza proprio su questo aspetto. GEA, Gioco Educazione Alimentare, si pone come obiettivo quello di aiutare grazie all'uso della VR i bambini a sviluppare una autonomia propria e domestica nel campo dell'alimentazione. Grazie a questo gioco i bambini alleneranno la memoria per ricordare i vari livelli della piramide alimentare, impareranno a riconoscere i cibi sani da quelli cosiddetti "spazzatura" e capiranno come abbinare un pasto della giornata ad una pietanza e viceversa. GEA viene sviluppata come app per smartphone ma con la necessaria replicazione dello schermo sul computer della terapeuta in modo che possa seguire tutto quello che il bambino compie durante l'esperienza di gioco. Nelle sezioni successive saranno spiegati in maggiore dettaglio lo stato dell'arte, i requisiti e bisogni dei nostri stakeholder, le tecnologie hardware e software utilizzate per lo sviluppo e gli scenari rappresentativi.

2 Stato dell'Arte

3 Bisogni e Requisiti

3.1 Target Group

3.2 Stakeholder e Bisogni

3.3 Obiettivo del progetto

L'obiettivo del progetto GEA è creare un'applicazione in grado di insegnare ai bambini affetti da NDD l'educazione alimentare tramite un'esperienza di gioco interattiva.

3.4 Contesto

Il contesto di utilizzo di GEA è una stanza in un centro specializzato durante una seduta di laboratorio di alimentazione con la presenza di una terapeuta.

3.5 Vincoli

Vi sono svariati vincoli da dover rispettare:

- Basso costo
- Grande facilità di utilizzo
- Basso consumo di energia

3.6 Requisiti

4 UXDesign

4.1 Approccio generale

In questa sezione mostriamo i diagrammi di flusso rappresentativi dell'intera applicazione e dei singoli giochi.

La Figura 1 mostra il diagramma di flusso dell'intera applicazione: all'avvio dell'applicazione si hanno in sequenza la scelta del gioco, la scelta del livello di difficoltà e poi l'avvio della partita composta da tre sessioni di gioco. Al termine delle tre sessioni la partita viene chiusa mostrando il punteggio totalizzato.

La Figura 2 mostra il diagramma di flusso del gioco "Impara con la piramide": in sequenza si hanno la visualizzazione dell'intera piramide incompleta e lo zoom sullo specifico livello da completare con l'apparizione delle due opzioni tra cui scegliere. Nel caso di scelta corretta verrà mostrato il feedback corrispondente e incrementato il punteggio, nel caso di scelta erranea verrà solamente mostrato il feedback.

La Figura 3 mostra il diagramma di flusso dei giochi "E' sano o no?" e "A tavola!". Per entrambi verrà mostrata la schermata iniziale con le opzioni tra cui scegliere: nel caso di scelta corretta verrà mostrato il feedback corrispondente e incrementato il punteggio, nel caso di scelta erranea verrà solamente mostrato il feedback.

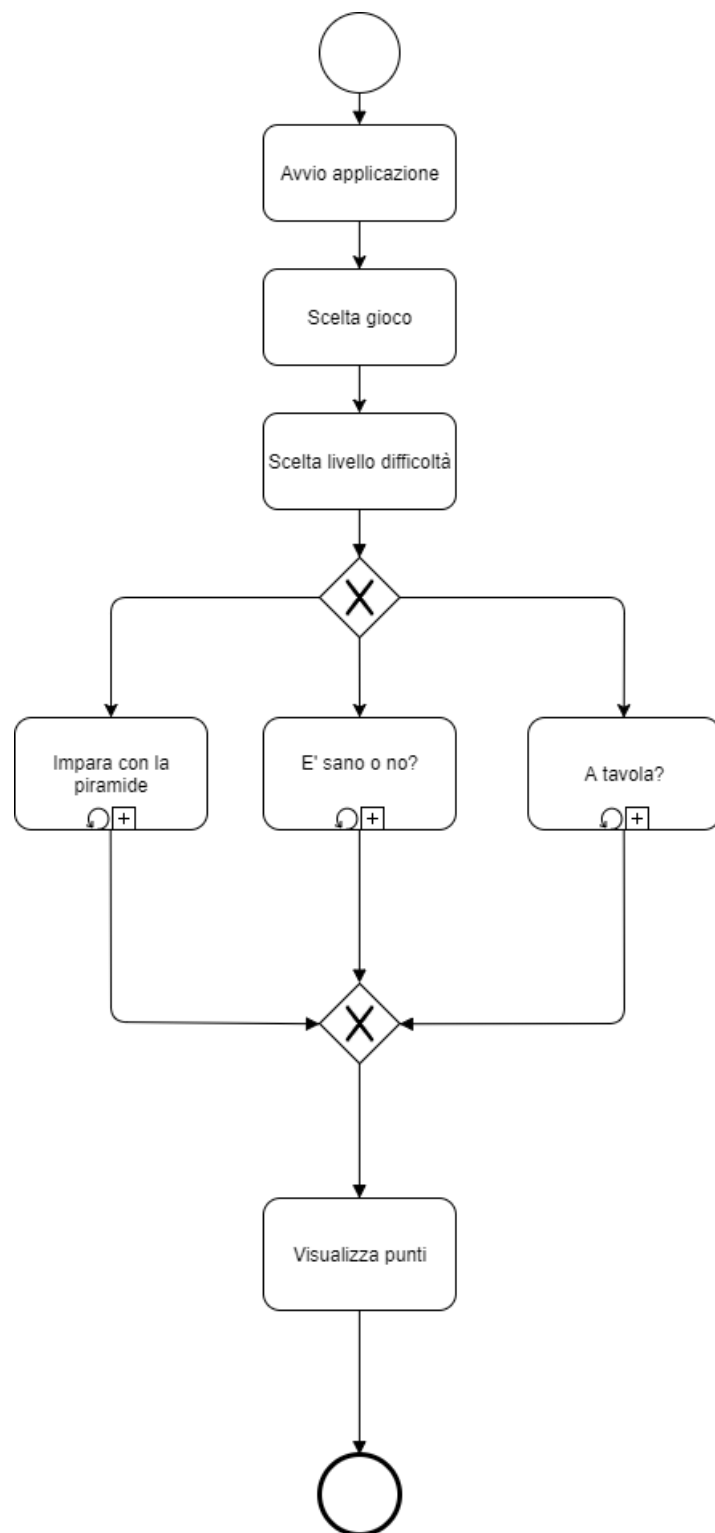


Figura 1: Diagramma di flusso generale

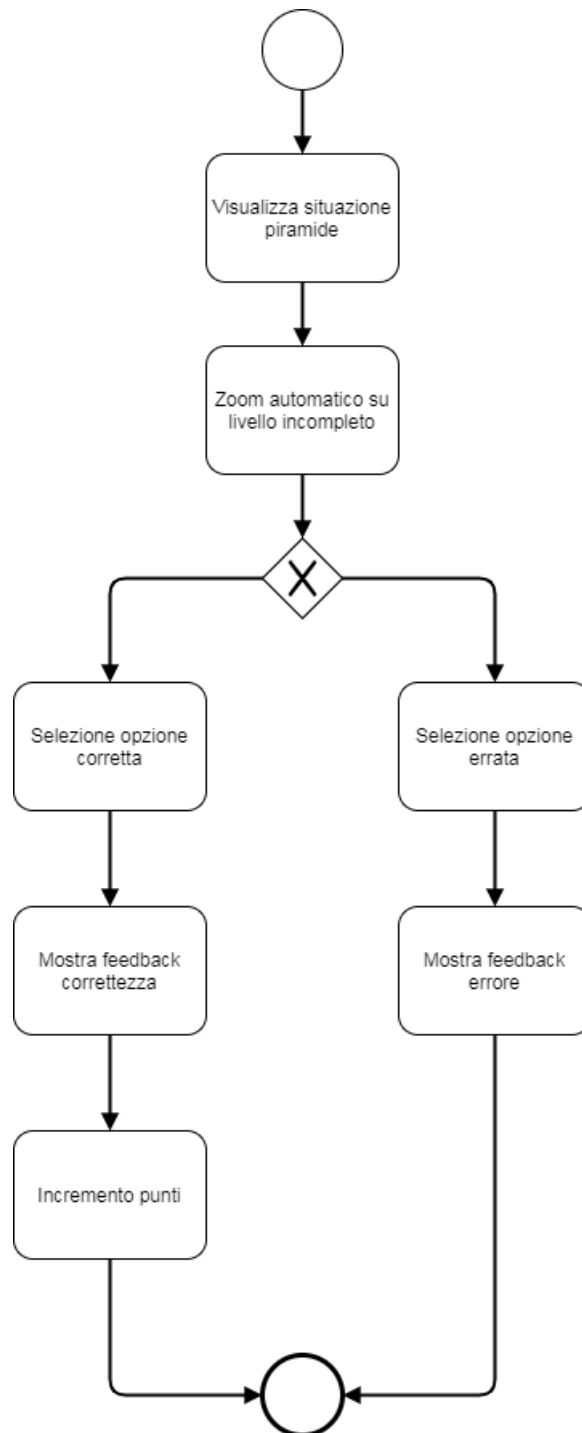


Figura 2: Diagramma di flusso del gioco "Impara con la piramide"

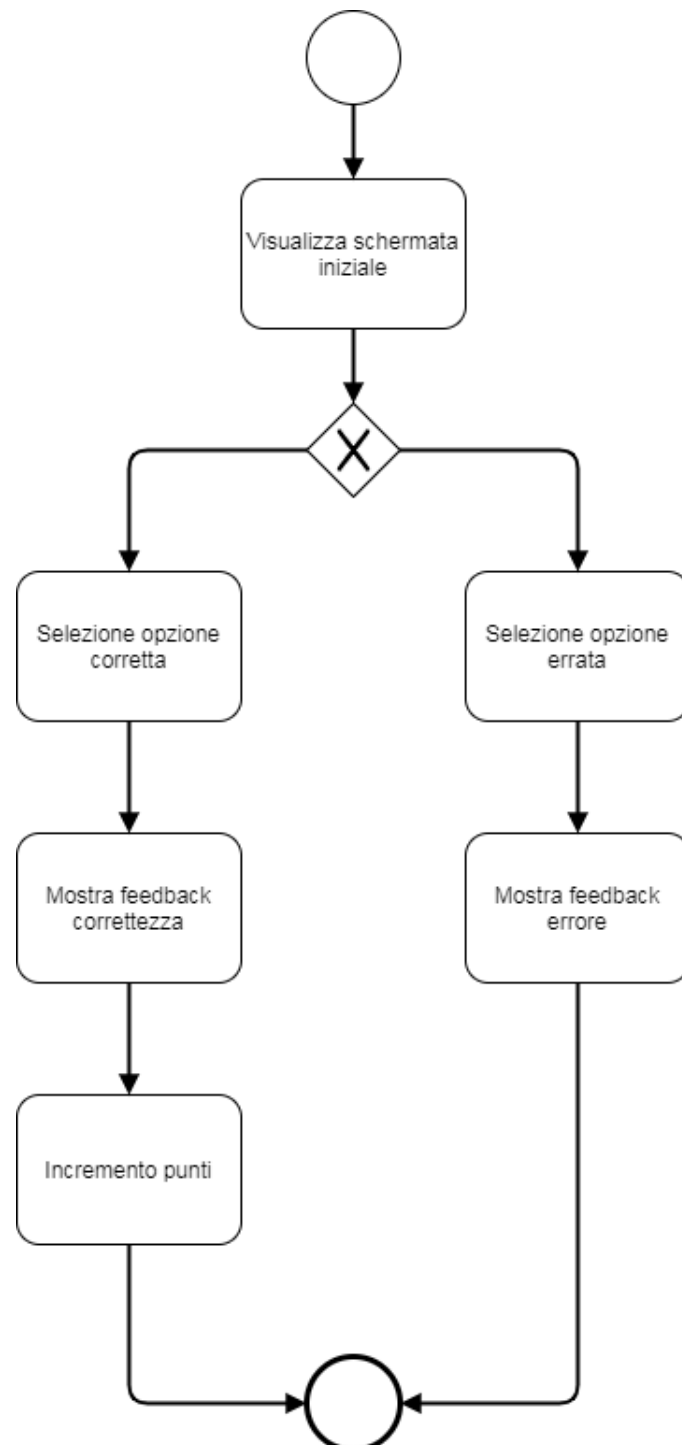


Figura 3: Diagramma di flusso dei giochi "E' sano o no?" e "A tavola!"

4.2 Scenari

Di seguito vengono riportati tre scenari a rappresentazione dei giochi che si possono fare con GEA, sono tutti e tre di tipo testuale.

4.2.1 Scenario 1

Maria, terapeuta di un centro terapeutico per persone con disabilità, si trova nel suo studio pronta ad accogliere Emanuele, bimbo affetto da NDD, per proseguire il loro percorso di educazione alimentare. Durante questa fase del laboratorio Maria decide di far uso di GEA, gioco di realtà virtuale per l'educazione alimentare, partendo da un livello basso di difficoltà. All'arrivo del bambino essa dunque avvia l'applicazione sopracitata e grazie al touchscreen seleziona il gioco "Impara con la piramide" perchè ha notato che Emanuela ha difficoltà nell'imparare quali alimenti si trovano in ogni specifico livello della piramide alimentare. Seleziona poi il livello "Facile" tra quelli possibili presentati e inserisce lo smartphone nel visore che il bambino va ad indossare. Il gioco mostra ad Emanuele prima l'intera piramide incompleta, poi si va a focalizzare su uno specifico livello dando due possibili scelte di completamento. Il bambino effettua con lo sguardo la sua scelta che risulta essere corretta per cui appare la mascotte GEA col viso sorridente a conferma.

4.2.2 Scenario 2

Alessia, bambina con disabilità, si sta recando con la mamma presso il centro terapeutico in cui è in cura piena di gioia perchè è Venerdì e quindi sa che farà laboratorio di alimentazione interattivo usando un gioco chiamato GEA. Una volta arrivata indossa, come ormai ben sa, il visore passatole dalla sua terapeuta che aveva precedentemente selezionato il gioco "E' sano o no?" perchè Alessia pasticcia un po' troppo nella sua alimentazione. La schermata che le appare mostra nella parte sinistra due pietanze differenti e sulla parte destra una pattumiera, lo scopo del gioco è quello di "buttare", trascinandolo con lo sguardo, nella pattumiera il piatto ritenuto cibo "spazzatura". Alessia con lo sguardo butta purtroppo il cibo errato e le appare la mascotte con il volto triste ad indicare la scelta erronea..

4.2.3 Scenario 3

Il papà di Alberto si reca insieme al figlio disabile presso il centro terapeutico perchè il bambino ha dei seri problemi di alimentazione ossia non riesce ad imparare quale pietanza sia adatta al pasto in considerazione. Sono ormai molte sedute che svolge con la sua terapeuta Dalila ed è arrivato il momento di rendere questo percorso di cura più interattivo grazie all'uso di GEA, un gioco per l'educazione alimentare. Dalila avvia l'applicazione, seleziona il gioco "A tavola!", seleziona la difficoltà e fa indossare il visore ad Alberto. Davanti agli occhi del bambino appare l'immagine di un bel piatto di pasta fumante con sotto le due opzioni: colazione e cena. Il bambino preso da entusiasmo esclama ad alta voce cena e con lo sguardo punta la casella corrispondente: appare così la mascotte del gioco con il volto sorridente a conferma della scelta effettuata.

4.3 Mockup

4.3.1 Schermata principale

Il mockup in Figura 4 mostra la schermata iniziale del gioco GEA che si presenta all'avvio dell'applicazione. Qui il terapeuta può scegliere quale delle tre attività proposte far fare al bambino.



Figura 4: Schermata iniziale mockup

4.3.2 Scelta livello difficoltà

Il mockup in Figura 5 mostra la schermata per la scelta del livello di difficoltà che si presenta dopo avere selezionato qualsiasi dei tre giochi. Qui, in base alla preparazione del bambino, la terapeuta può decidere se la difficoltà presentata sia di livello "Facile", "Medio" o "Difficile".



Figura 5: Scelta livello difficoltà mockup

4.3.3 Primo gioco: Impara con la piramide

Il mockup in Figura 6 mostra la schermata che comparirà dopo aver scelto di giocare a "Impara con la piramide" e dopo aver selezionato il livello di difficoltà desiderato. La schermata che appare spiega molto brevemente quello che il bambino dovrà fare giocando e quindi l'obiettivo da raggiungere.



Figura 6: Impara con la piramide mockup

Il mockup in Figura 7 mostra la schermata successiva a quella esplicativa per quanto riguarda il gioco "Impara con la piramide". Qui viene mostrata al bambino l'intera piramide alimentare che il bambino dovrà via via completare durante il gioco.



Figura 7: Piramide mockup

Il mockup in Figura 8 viene presentata dopo aver mostrato l'intera piramide. Qui ci si focalizza su un preciso livello della piramide alimentare che deve essere completato e si mostrano al bambino due alimenti tra cui dover scegliere per effettuare il corretto completamento.



Figura 8: Piramide proseguimento mockup

4.3.4 Secondo gioco: E' sano o no?

Il mockup in Figura 9 mostra la schermata che comparirà dopo aver scelto di giocare a "E' sano o no?" e dopo aver selezionato il livello di difficoltà desiderato. La schermata che appare spiega molto brevemente quello che il bambino dovrà fare giocando e quindi l'obiettivo da raggiungere.



Figura 9: E' sano o no? mockup

Il mockup in Figura 10 mostra la schermata successiva a quella esplicativa per quanto riguarda il gioco "E' sano o no?". Qui vengono mostrati al bambino due pietanze tra le quali deve scegliere il cibo "spazzatura" e "buttarlo" con lo sguardo nella pattumiera presente sulla destra della schermata.



Figura 10: Schermata "E' sano o no?" mockup

Il mockup in Figura 11 mostra la schermata relativa al compimento di una scelta: nel caso presentato la scelta è errata.

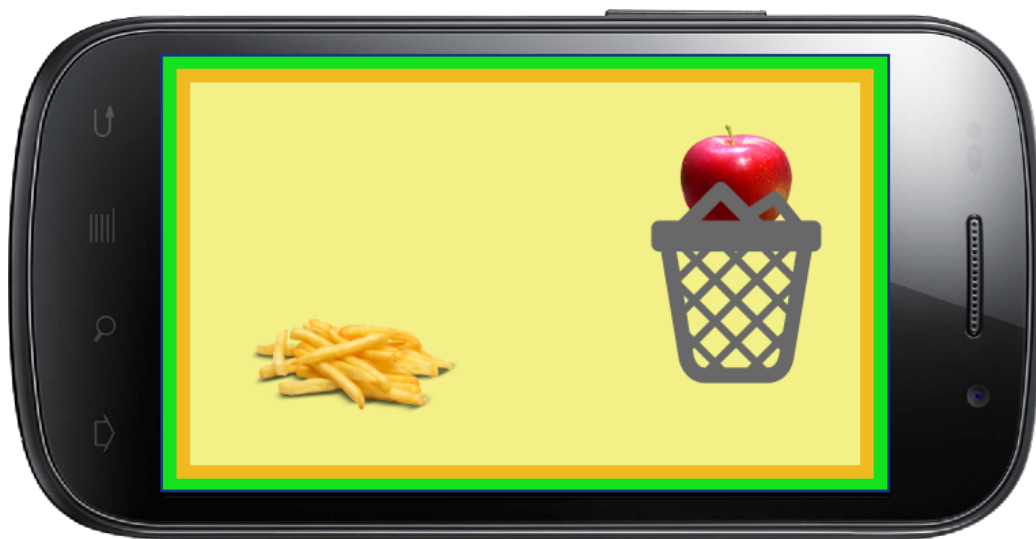


Figura 11: Scelta cibo "spazzatura" mockup

4.3.5 Terzo gioco: A tavola!

Il mockup in Figura 12 mostra la schermata che comparirà dopo aver scelto di giocare a "A tavola!" e dopo aver selezionato il livello di difficoltà desiderato. La schermata che appare spiega molto brevemente quello che il bambino dovrà fare giocando e quindi l'obiettivo da raggiungere.



Figura 12: A tavola! mockup

Il mockup in Figura 13 mostra la schermata successiva a quella esplicativa per quanto riguarda il gioco "A tavola!". Qui vengono mostrati al bambino una pietanza e due possibili pasti del giorno: egli deve scegliere qual è il pasto più adatto per consumare quella pietanza. Il gioco si può presentare anche nella forma opposta ossia scegliere fra due piatti quale sia più adatto per il pasto indicato.



Figura 13: Schermata "A tavola!" mockup

Il mockup in Figura 14 mostra la schermata relativa al compimento di una scelta: nel caso presentato la scelta è corretta.



Figura 14: Scelta pasto mockup

5 Implementazione

5.1 Architettura hardware

I terapeuti hanno bisogno di poter vedere quello che il bambino compie durante l'esperienza di gioco per cui abbiamo la necessità di replicare lo schermo dello smartphone su pc. Per questo la nostra architettura necessita l'utilizzo del dispositivo Google Chromecast che comunica con lo smartphone tramite Wi-Fi e viene inserito nella porta HDMI del pc; smartphone e visore comunicano tramite USB.

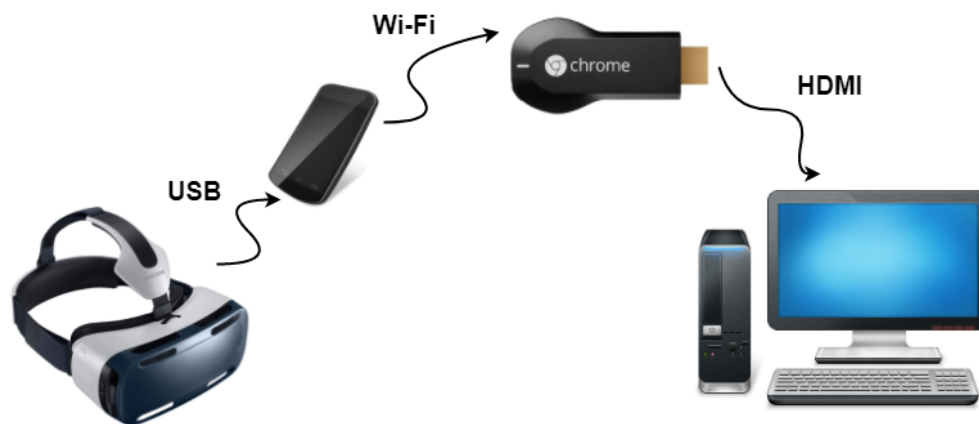


Figura 15: Architettura hardware

5.2 Architettura software

L'architettura software prevede la comunicazione di tre moduli principali: l'applicazione GEA, con cui il terapeuta (nella scelta iniziale del livello di difficoltà) comunica, che è collegata al programma di gestione di orientamento visivo (necessario per captare i movimenti e il focus del bambino) del VR e che trasferisce i dati al PC del terapeuta che può quindi monitorare l'avanzamento del gioco e dare perciò eventuali suggerimenti al paziente.

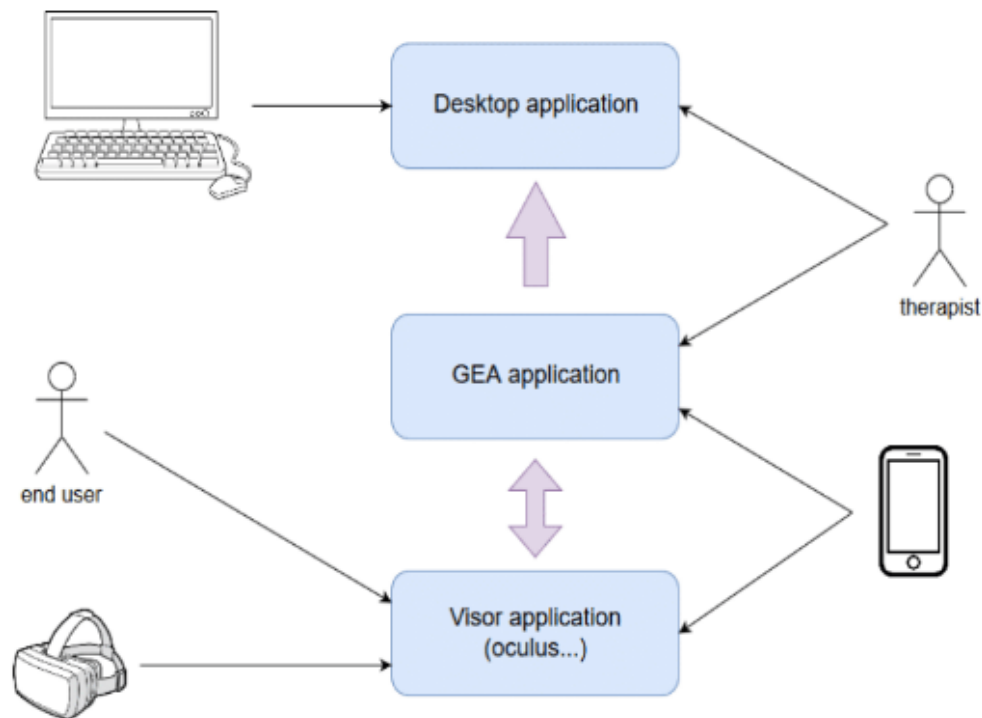


Figura 16: Architettura software

5.3 Linguaggi di programmazione e software utilizzati

Di seguito vengono elencati i linguaggi di programmazione e i software utilizzati per sviluppare l'applicazione in realtà virtuale GEA.

5.3.1 Linguaggi di programmazione

- HTML
- CSS
- JavaScript
- A-Frame
- PHP

5.3.2 Software

- Brackets
- AlterVista
- FileZilla

6 Valutazione

7 Documentazione Tecnica

8 Appendice

8.1 Tool utilizzati

- \LaTeX e l'editor TeXMaker : per redigere e strutturare questo documento
- Pencil : per la creazione dei mockups
- Draw IO: per la creazione dei grafici
- Gimp: per la creazione di mascotte e icone

8.2 Acronimi

Di seguito la lista degli acronimi utilizzati all'interno del documento:

NDD NeuroDevelopmental Disorder

ASD Autistic Spectrum Disorders

ADHD Attention Deficit Hyperactivity Disorder

GEA Gioco Educazione Alimentare

VR Virtual Reality

USB Universal Serial Bus

HDMI High-Definition Multimedia Interface

PC Personal Computer

HTML HyperText Markup Language

CSS Cascading Style Sheets

PHP Hypertext Preprocessor

8.3 Bibliografia