



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 iniziali	4
4	UXDesign	5
4.1	Approccio generale	5
4.2	Scenari	9
4.2.1	Scenario 1	9
4.2.2	Scenario 2	9
4.2.3	Scenario 3	10
4.3	Mockup	11
4.3.1	Schermata principale	11
4.3.2	Scelta livello difficoltà	12
4.3.3	Primo gioco: Impara con la piramide	13
4.3.4	Secondo gioco: E' sano o no?	16
4.3.5	Terzo gioco: A tavola!	20
5	Implementazione	24
5.1	Architettura hardware	24
5.2	Architettura software	25
5.3	Linguaggi di programmazione e software utilizzati	26
5.3.1	Linguaggi di programmazione	26
5.3.2	Software	26
6	Valutazione	27
7	Documentazione Tecnica	28
8	Appendice	29
8.1	Tool utilizzati	29
8.2	Acronimi	29
8.3	Bibliografia	29

Elenco delle figure

1	Diagramma di flusso generale	6
2	Diagramma di flusso del gioco "Impara con la piramide" . . .	7
3	Diagramma di flusso dei giochi "E' sano o no?" e "A tavola!" .	8
4	Schermata iniziale mockup	11
5	Scelta livello difficoltà mockup	12
6	Impara con la piramide mockup	13
7	Piramide mockup	14
8	Piramide proseguimento mockup	15
9	E' sano o no? mockup	16
10	Schermata "E' sano o no?" mockup	17
11	Scelta cibo "spazzatura" mockup	18
12	Feedback scelta errata mockup	19
13	A tavola! mockup	20
14	Schermata "A tavola!" mockup	21
15	Scelta pasto mockup	22
16	Feedback scelta corretta mockup	23
17	Architettura hardware	24
18	Architettura software	25

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

GEA è rivolto ai bambini affetti da NDD ossia da malattie neurologiche, in particolare i nostri principali utenti sono seguiti da terapisti che li aiutano nel loro percorso e portano avanti un progetto di educazione alimentare che si svolge durante un laboratorio con personale qualificato.

3.2 Stakeholder e Bisogni

I nostri stakeholder sono divisi essenzialmente in tre categorie:

- Utenti primari (end user): bambini affetti da sindrome NDD
- Utenti secondari: terapisti
- Utenti terziari: familiari, sviluppatori, manager

Il bisogno che la nostra applicazione cerca di soddisfare è un necessario sviluppo di un'autonomia personale e domestica nel campo dell'alimentazione: aumentare dunque la capacità di stabilire in autonomia quali cibi è corretto mangiare, in quante dosi e a quali pasti del giorno.

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
- Connessione internet attiva

- Limitazioni sulla grafica: evitare colori freddi o alcuni tipi di animazioni
- Necessità di spiegazioni visive in quanto alcuni utenti non sanno leggere

3.6 Requisiti iniziali

Per quanto riguarda i dispositivi necessitiamo di:

1. Smartphone con applicazione GEA installata
2. Visore di realtà virtuale
3. Pc
4. Google Chromecast

Per quanto riguarda l'interazione con l'applicazione essa avverrà con due modalità differenti: ci sarà un'interazione di tipo touchscreen all'avvio di GEA per permettere alla terapeuta di scegliere il gioco da far svolgere al ragazzo e con quale difficoltà, l'interazione diventa poi di tipo visivo per la partita vera e propria in quanto le varie risposte verranno date con il movimento oculare.

GEA è un gioco con diverse funzionalità quali l'esercizio della memoria, abilità di problem solving, capacità di decision making e learning tool.

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.

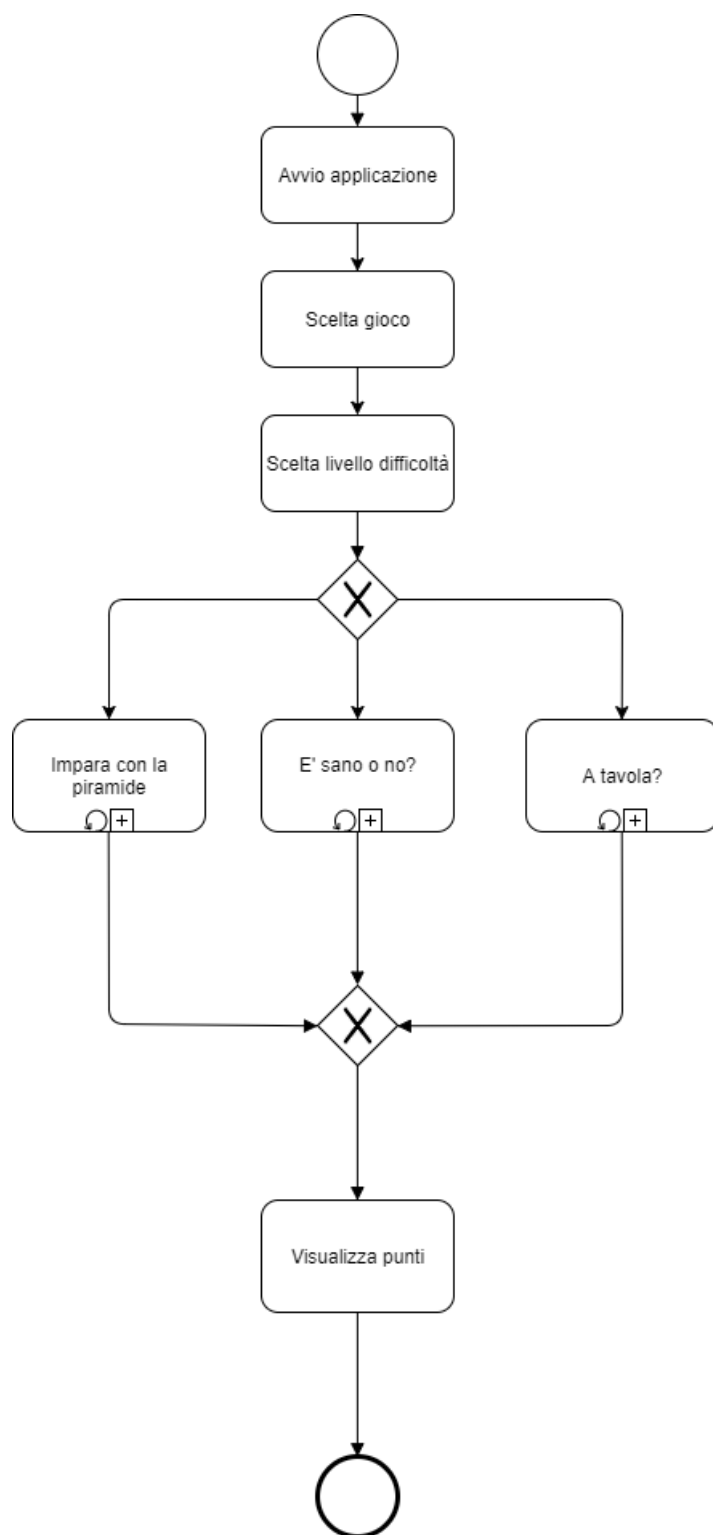


Figura 1: Diagramma di flusso generale

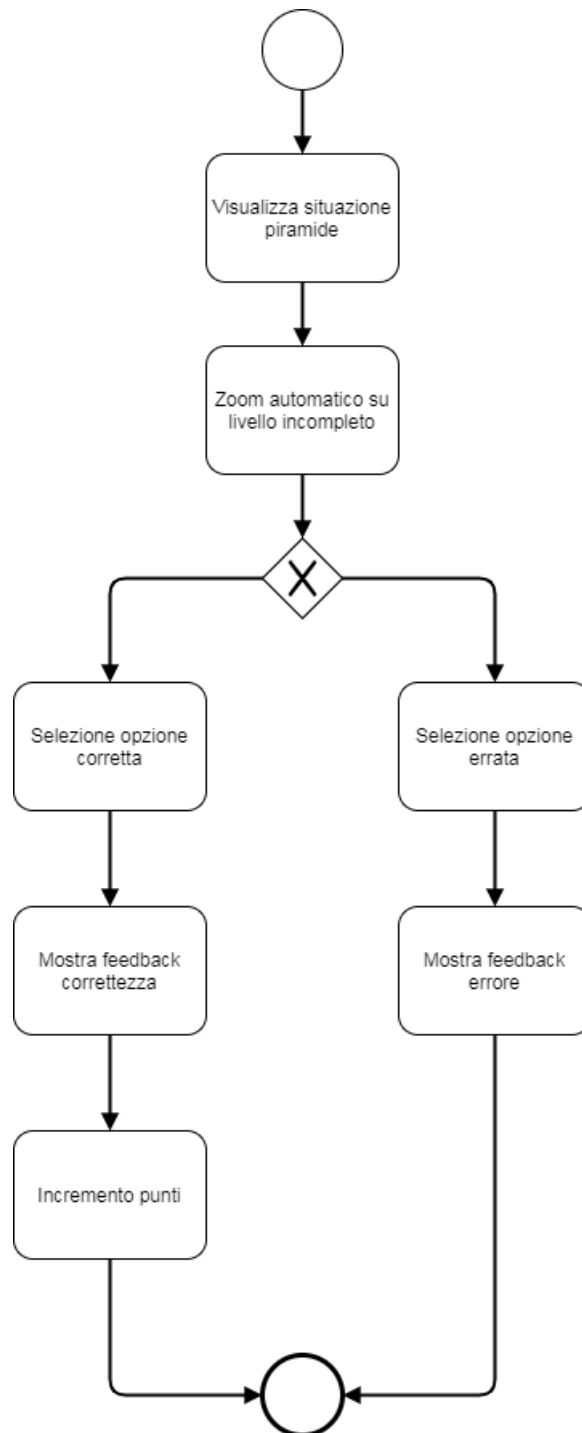


Figura 2: Diagramma di flusso del gioco "Impara con la piramide"

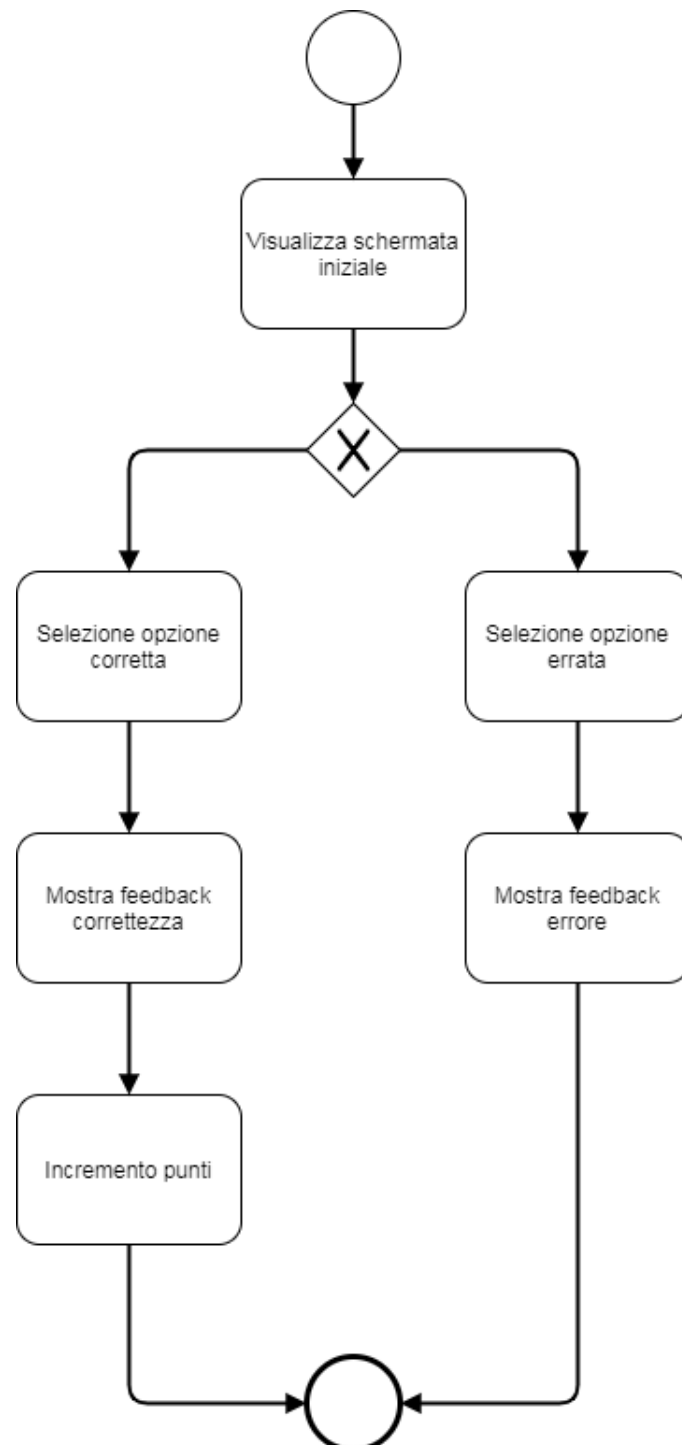


Figura 3: Diagramma di flusso dei giochi "E' sano o no?" e "A tavola!"

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 Emanuele 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, poi si va a focalizzare su uno specifico livello dando tre 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". Vi è inoltre la presenza del tasto "Indietro" per dare la possibilità di tornare alla schermata principale nel caso in cui sia stato selezionato il gioco errato e si voglia compiere nuovamente la scelta.



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.

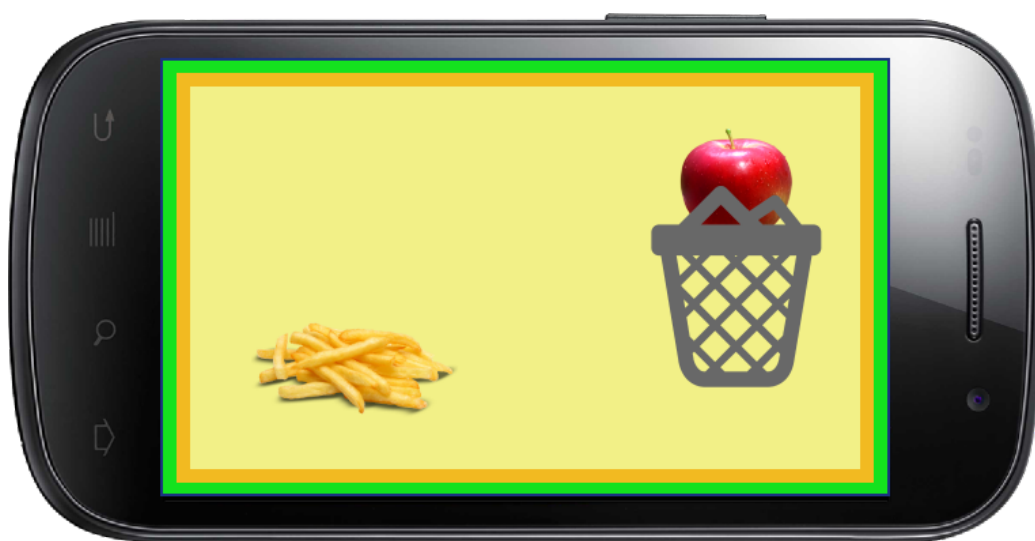


Figura 11: Scelta cibo "spazzatura" mockup

Il mockup in Figura 12 mostra il feedback per quanto riguarda una scelta erronea: compare il volto della mascotte con espressione rattristata e scritta esplicativa di risposta errata.



Figura 12: Feedback scelta errata mockup

4.3.5 Terzo gioco: A tavola!

Il mockup in Figura 13 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 13: A tavola! mockup

Il mockup in Figura 14 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 14: Schermata "A tavola!" mockup

Il mockup in Figura 15 mostra la schermata relativa al compimento di una scelta: nel caso presentato la scelta è corretta.



Figura 15: Scelta pasto mockup

Il mockup in Figura 16 mostra il feedback per quanto riguarda una scelta corretta: compare il volto della mascotte con espressione sorridente e scritta esplicativa di risposta esatta.



Figura 16: Feedback scelta corretta mockup

5 Implementazione

5.1 Architettura hardware

I terapisti 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: questo verrà effettuato con l'uso di Google Chromecast; smartphone e visore comunicano tramite USB.

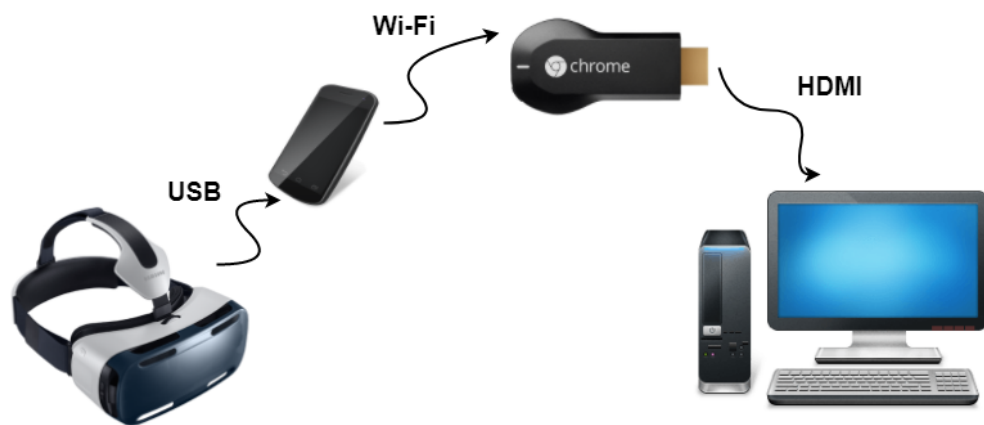


Figura 17: Architettura hardware

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.

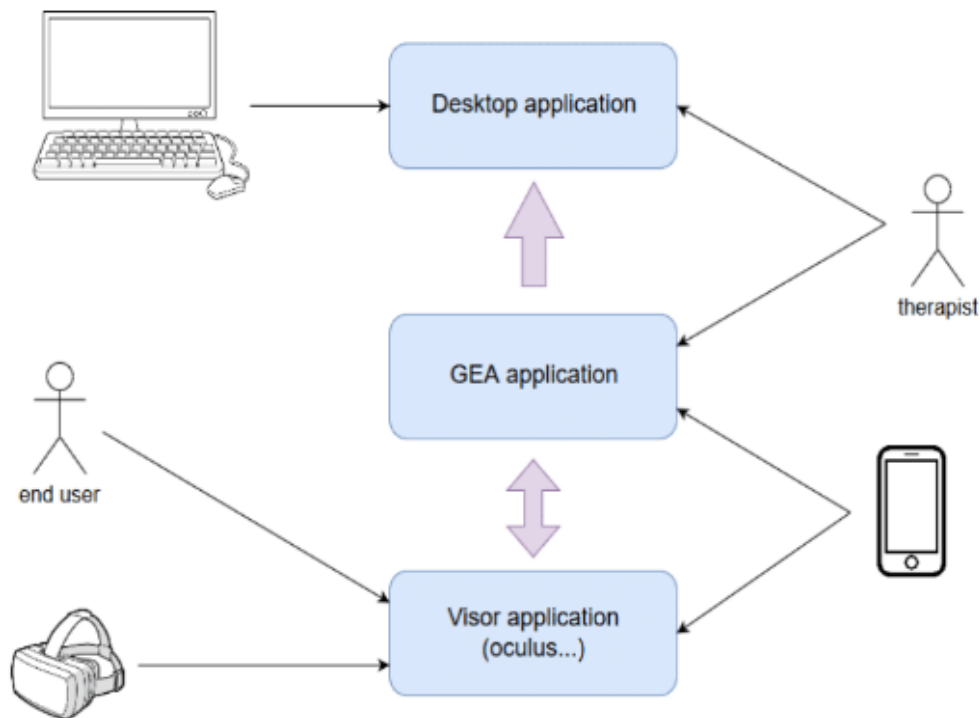


Figura 18: Architettura software

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
- JQuery

5.3.2 Software

- Brackets
- AlterVista
- FileZilla
- Imgur

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