

Sviluppo di "Democracy is Dead": Piattaforma Avanzata per il Consenso Collaborativo e l'Analisi Elettorale

Il progetto si evolve in "Democracy is Dead", una webapp progettata non solo per raccogliere voti, ma per esplorare con ironia e rigore matematico i paradossi della scelta collettiva. L'applicazione combina un'interfaccia utente accattivante e multilingua con un motore di calcolo basato sulla teoria della scelta sociale, offrendo strumenti per la personalizzazione profonda dei candidati e dei profili utente.

Brand e Interfaccia: "Democracy is Dead"

Il nome del sito, "Democracy is Dead", adotta un tono sarcastico e provocatorio, ispirandosi a slogan della cultura pop e politica che giocano sull'ironia del "voto inutile" o della democrazia in crisi.

Home Page e Filosofia

La home page accoglie l'utente con messaggi del tipo: "*La democrazia è morta, ma almeno la pizza era buona*" o "*Vota come se il tuo parere contasse davvero*". Lo scopo è duplice:

1. **Divertimento:** Rendere leggera l'esperienza di voto tra amici.
2. **Educazione:** Ogni sezione include pillole informative. Se un utente seleziona il "Metodo Borda", può cliccare su un'icona "Info" per scoprire che fu inventato nel 1770 da Jean-Charles de Borda per l'Accademia Francese delle Scienze, o leggere del suo eterno rivale, il Marchese di Condorcet, e di come i loro metodi spesso portino a risultati opposti.

Internazionalizzazione (i18n)

La webapp è progettata per essere "world-ready". Utilizzando framework come Next.js con next-i18next, l'intera interfaccia è disponibile in **Italiano e Inglese**, permettendo di condividere le proprie lobby con amici internazionali o di scalare il progetto su base globale.

Modelli Preimpostati e Tipologie di Elezione

Per facilitare la creazione rapida, il sito offre "Template" pronti all'uso:

- **Social & Friends:** Basato sul format "Who is most likely to..." (Chi è il più propenso a...). Esempi includono: "Chi diventerà un meme vivente?", "Chi risponderebbe a un messaggio dopo 3 settimane?" o "Chi sopravviverebbe a un'apocalisse zombie?".
- **Food & Tier Lists:** Modelli per degustazioni di pizze surgelate (Buitoni, Italpizza, ecc.), marche di birra o tipi di sushi, con fattori già pesati (es. Croccantezza 30%, Rapporto Qualità-Prezzo 40%).
- **Decisionali:** Modelli seri per scegliere la prossima meta del viaggio o il film della serata.

Personalizzazione Avanzata e Profili

Candidati e Fattori

Il creatore della lobby può arricchire ogni candidato con:

- **Foto:** Caricate direttamente su Supabase Storage.
- **Descrizioni:** Testi formattati per spiegare le caratteristiche del prodotto o della persona in gara.
- **Fattori Specifici:** Definizione di criteri unici con descrizioni (es. "Alveolatura: quanto l'impasto è cresciuto bene").

Profili Utente e Avatar "Mii-style"

Ogni partecipante alla sessione può personalizzare la propria identità temporanea:

- **Nickname:** Scelto all'ingresso della lobby.
- **Avatar Deterministici:** Integrazione con la libreria **DiceBear**, che permette di generare avatar personalizzabili simili ai Mii di Nintendo (utilizzando gli stili *Avataaars* o *Miniavs*). Questi avatar possono essere generati partendo dal nickname o da un "seed" casuale, garantendo un'estetica curata senza dover gestire file pesanti.

Gestione della Lobby: Pubblica vs Privata

L'applicazione supporta due modalità di visibilità:

1. **Lobby Privata:** Accessibile solo tramite link diretto o QR Code. Ideale per serate intime.
2. **Lobby Pubblica:** Ricercabile nella home page del sito. Le elezioni pubbliche vengono indicizzate in una classifica globale basata sul numero di elettori attivi o sulla popolarità del tema.

Per la ricerca, il sistema utilizza filtri avanzati (per categoria, data di chiusura, numero di votanti) implementabili tramite **TypeSense** o le funzioni di ricerca full-text di PostgreSQL, garantendo risultati istantanei anche con migliaia di lobby attive.

La Funzione "Remix" (Ricreazione Elezione)

Una funzionalità fondamentale è il tasto "**Ricrea questa elezione**". Quando un utente visualizza un'elezione (conclusa o attiva), può cliccare su questo tasto per essere portato nella pagina di creazione con tutti i dati pre-compilati:

- Stessi candidati e relative foto/descrizioni.
- Stessi fattori e pesi.
- Stesse impostazioni di algoritmo (es. Schulze o Borda).

Tecnicamente, questo viene gestito tramite una funzione SQL in Supabase (plpgsql) che clona i record della lobby originale in una nuova istanza, assegnando l'utente attuale come nuovo proprietario.

Analisi Statistica e Normalizzazione

Oltre ai calcoli elettorali, il sistema offre strumenti per appianare le differenze tra votanti:

- **Normalizzazione Z-Score:** Trasforma i voti di ogni amico in modo che la media individuale sia 0 e la deviazione standard 1. Questo permette di confrontare il voto di un amico "severo" con quello di uno "generoso" in modo matematicamente equo.
- **Min-Max Scaling:** Per riportare i risultati finali in una scala leggibile (es. 0-100) dopo i calcoli complessi.

Funzionalità	Descrizione	Tecnologia Consigliata
Avatar	Generazione profili in stile Mii	DiceBear (Avataars)
Remix	Clonazione immediata di una lobby	SQL Functions (Supabase)
Search	Ricerca lobby pubbliche con filtri	TypeSense / PG Search
i18n	Interfaccia in Italiano e Inglese	Next-i18next
Educazione	Tooltip storici su Borda e Condorcet	Modali React + Wiki API

"Democracy is Dead" si presenta quindi come uno strumento completo, espandibile e condivisibile, capace di trasformare un banale assaggio di gruppo in un esperimento sociale interattivo e visivamente gratificante, il tutto mantenendo la promessa di una realizzazione gratuita e veloce.

Bibliografia

1. Deploy a Scalable Backend for Free in 2025 (Supabase + Vercel Edge) - Medium, <https://medium.com/@atnoforwebdev/deploy-a-scalable-backend-for-free-in-2025-supabase-vercel-edge-9ea05e9559f4>
2. Why Democracy Is Mathematically Impossible - YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=qf7ws2DF-zk>
3. Social choice theory - Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Social_choice_theory
4. Top 9 React JS Frameworks Developers Are Using in 2025 | by Brilworks Software | Medium, <https://medium.com/@Brilworks/top-9-react-js-frameworks-developers-are-using-in-2025-8ae52efd24a1>
5. Let's test the FROZEN PIZZAS WITH SEASONING! - YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=znn0xBFO-AQ>
6. Qual è la migliore PIZZA CONGELATA? - YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=k-SkekC_ZTw
7. Cardinal Utility vs Ordinal Utility - Understanding the Key Differences, <https://lakshycommerce.com/academics/cardinal-utility-vs-ordinal-utility>
8. Borda Count Method | Definition, Examples & Uses - Lesson - Study.com, <https://study.com/academy/lesson/the-borda-count-method-in-elections.html>
9. Realtime | Sync your data in real time - Supabase, <https://supabase.com realtime>
10. Multi-Criteria Decision Analysis (MCDA/MCDM) - 1000minds, <https://www.1000minds.com/decision-making/what-is-mcdm-mcda>
11. Using Chart.js to Create Tug-Of-War-like Graphs | by Jason Melton | Medium, <https://cooljasonmelton.medium.com/using-chart-js-to-create-tug-o-war-like-graphs-cb18324ec1a>
12. Exploring Supabase Realtime By Building a Game - aleksandra.codes, <https://www.aleksandra.codes/supabase-game>
13. Presence | Supabase Docs, <https://supabase.com/docs/guides/realtime/presence>
14. TypeSense | Open Source Alternative to Algolia + Pinecone, <https://typesense.org/>
15. Tables and Data | Supabase Docs, <https://supabase.com/docs/guides/database/tables>
16. Min-Max and Z-Score Normalization | Codecademy, <https://www.codecademy.com/article/min-max-zscore-normalization>
17. Z-Score

Normalization: Definition and Examples - GeeksforGeeks,
<https://www.geeksforgeeks.org/data-analysis/z-score-normalization-definition-and-examples/> 18.
Difference between Z-Score Scaling and Min-Max Scaling | Kaggle,
<https://www.kaggle.com/discussions/general/527563>