

In every job that must be done, there is an element of fun.

Mary Poppins, Walt Disney



IL TEAM

Il team 2014 è composto da un gruppo eterogeneo di studenti e neo laureati con background differenti. La maggior parte di noi proviene dalla facoltà di Informatica ma il team include studenti lavoratori e laureati provenienti da Economia, Psicologia e Lettere.

Area Sviluppo

Jacopo D'Aloia | jacopodaloia500@tiscali.it
Denis Drijaj | denisdrijaj@gmail.com
Dario Gangi | dariogangi@hotmail.com
Luigi Giannino | gigigiannino@gmail.com
Marco Recupero | m.recupero84@gmail.com

Area Risorse Multimediali

Stefano Di Biase | stefano_dibiase@yahoo.it
Giorgia Di Tommaso | giorgiaditom@gmail.com

Area Coordinamento

Valeria Amendola | valeria.amendola@gmail.com
Federica Micale | federicamicale@gmail.com
Ettore Velluto | e.velluto@gmail.com

Tutor

Alessio Falsetti | alessio@imagimotion.it
Gianluca Manzi | g.manzi@3dforme.it
Emanuele Tarducci | mail@emanueletarducci.com
Roberto Zaroni | robbyrobby@gmail.com

Direttore del Lab

Prof. Francesco Lutrario | f.lutrario@gmail.com



Differenziati

Progetto GamificationLab 2014



We don't stop playing because we grow old; we grow old because we stop playing.

George Bernard Shaw



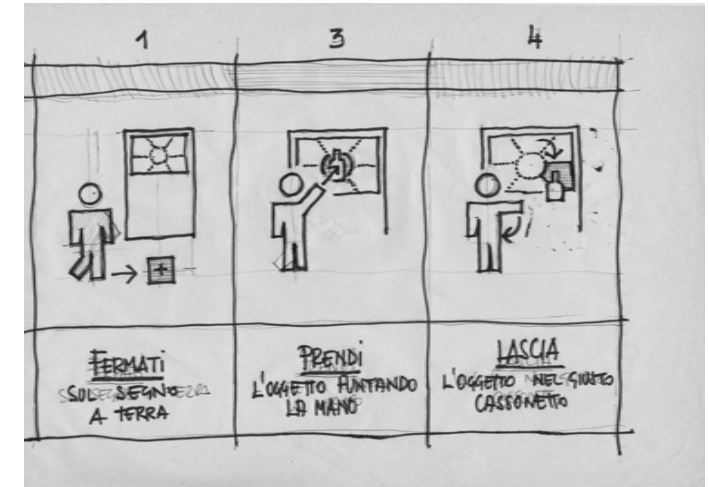
Differenziati

è un gioco di 90 secondi che risponde a un'esigenza specifica: sensibilizzare e addestrare a una migliore e più consapevole raccolta differenziata.

Differenziati

può essere installato in ambiente pubblico (per esempio in una scuola o in un supermercato) ed è subito pronto per essere giocato: basta premere il bottone di avvio.

Il nostro obiettivo è stato quello di creare un gioco veloce, semplice, per cui non servisse avere un device particolare o scaricare un'app. In poche parole, volevamo un gioco "chiavi in mano", alla portata di tutti: l'utente, trovandosi di fronte l'installazione, doveva essere in grado di giocare con l'unico strumento sicuramente in suo possesso: sé stesso.



STORIA E OBIETTIVI

Il concept del gioco è nato nell'ambito delle lezioni del GamificationLab.

Prima di stilare il progetto, abbiamo sondato il territorio a noi vicino, capendo quali fossero le esigenze a cui far rispondere un'azione gamificata. Una volta emersa l'esigenza di educare a un comportamento migliore nell'ambito della raccolta differenziata, abbiamo iniziato a impostare il concept del gioco, definendo il target e la meccanica e decidendo quali strumenti appresi durante il corso facessero o meno al caso nostro.

È così che abbiamo ideato un gioco che fosse al contempo digital e fisico. Abbiamo pensato a un'installazione economica e facilmente trasportabile.

Per lo sviluppo abbiamo utilizzato Unity3D, per la scansione dei movimenti la Kinect di Windows e per la parte di physical computing ad Arduino.

Ci siamo quindi divisi in tre gruppi di lavoro: "Coordinamento e Game Design", incaricato di gestire gli altri gruppi, fare ricerca riguardo competitors e di redigere il game design document; il gruppo "Grafica", incaricato di creare tutti gli asset indispensabili per il gioco, musica e effetti sonori inclusi, nonché ideando un look&feel adatto e fresco; in ultimo, non per importanza, il gruppo "Sviluppo" che ha creato da zero il gioco e la parte fisica, lavorando su Unity, Kinect e Arduino.