Global Junior Challenge
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Project Location

Country: Italy
City: Roma/Lazio

Organization

Organization Name: GamificationLab
Organization Type: University

Website

http://gamificationlab.uniroma1.it/laboratorio/progetto-gamificationlab-2014

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali
Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?: I do authorize the FMD to the

Project Type

ICT for environmental sustainability

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Un gioco di 90 secondi pensato per sensibilizzare ed addestrare ad una più consapevole raccolta differenziata, può essere installato in ambiente pubblico (scuola, supermercati, etc) ed è pronto per essere giocato. Un prodotto ludico che utilizza tecnologie innovative quali Kinect e Arduino per permettere all'utente un apprendimento interattivo

Project Summary (max. 2000 characters):

Il concept del gioco nasce nell'ambito delle lezioni del GamificationLab 2014 frutto della

collaborazione tra il dipartimento di Informatica dell'Università degli studi di Roma "La Sapienza" e il centro DigiLab. Il progetto ha coinvolto un gruppo eterogeneo di 9 persone(studenti e neolaureati)di differenti facoltà(informatica, economia, lettere, psicologia). Il team è stato suddiviso in 3 sottogruppi in base alle mansioni svolte:1.sviluppo del gioco e dell'interazione con l'utente,2.sviluppo di grafica,interfacce,musica ed effetti sonori,3. coordinamento del team,marketing e documentazione.
Prima di stilare il progetto si è studiato quali fossero le esigenze e le problematiche che necessitavano di un'azione gamificata. E' dunque emersa la necessità di educare i cittadini ad una migliore e più consapevole raccolta differenziata.
Lo sviluppo è stato caratterizzato da varie fasi: impostazione del concept,definizione del target,analisi di fattibilità,studio di tempi,costi e degli strumenti tecnologici e innovativi più adatti,impostazione,progettazione e sviluppo della meccanica del gioco,test di usabilità e presentazione del prodotto.
Il gioco,di tipo logico e senso motorio, può essere multi o single player. Ha una durata di 90 secondi durante il quale l'utente si pone di fronte ad un totem dalla grafica accattivante e con il movimento del braccio smista gli oggetti che appaiono sullo schermo posizionandoli negli appositi rifiuti.
L'obiettivo è stato quello di creare un gioco sia digital che fisico,semplice,intuitivo che non richiedesse di scaricare app o avere specifici device, pensato per un'installazione economica e facilmente trasportabile che potesse essere alla portata di tutti.
L'utente deve essere in grado di giocare con l'unico strumento in suo possesso: se stesso. Il prodotto utilizza strumenti innovativi quali Unity 3D per lo sviluppo del gioco, Kinect per l'interazione e la scansione dei movimenti dell'utente e Arduino per la parte di physical computing

How long has your project been running?

2014-05-30 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

I problemi ecologici e di difesa ambientale rendono sempre più difficile reperire aree per le discariche di tipo tradizionale nei quali immettere materiali di ogni genere talvolta inquinanti. Il riciclo dei rifiuti oltre a risolvere il problema delle discariche consente risparmi di energia e materie prime. Il problema della pratica della raccolta differenziata che oggigiorno si sta diffondendo sempre in più comuni consiste nello scorretto svolgimento di tale attività da parte dei cittadini a cui tale pratica risulta di difficile comprensione e causa dubbi su come smistare i componenti da riciclare. Un game eseguibile in ambienti pubblici rappresenta un modo efficace per consolidare e diffondere il corretto svolgimento della raccolta differenziata. In particolare punta a:
1.Sensibilizzare coloro che non ne sentono l'importanza facendoli avvicinare a tale pratica non solo attraverso introduzione di regole ma anche grazie a modalità interattive che prevedono esperienze di sfida con se stessi e con gli altri. Evidenziando dunque anche l'aspetto sociale del progetto.
2.Addestrare quel target che conosce l'importanza della raccolta differenziata ma in modo non competente o non avendo chiare le indicazioni messe a disposizione dal comune di residenza.
Per raggiungere l'obiettivo si è puntato alla realizzazione di un gioco semplice, intuitivo, pronto per essere giocato, di durata breve in modo da non annoiare l'utente e che utilizza elementi

innovativi tecnologici come la Kinect in modo da rendere l'esperienza di gioco interattiva coinvolgendo l'utente sia a livello logico sia a livello fisico. Inoltre il gioco si rivolge ad un target molto ampio: è pensato infatti sia per i bambini che per l'intera famiglia in particolare ad un età compresa tra i 6 e i 60 anni. In aggiunta,date le differenti regole sulla differenziata variabili in base al comune di residenza, il gioco è stato creato per il comune di Roma ma è configurabile in base alle norme vigenti altri territori

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Nato inizi
all'entusia
privati. Il
successo
fiera dell'
corso di C
numero c
consentit
raccolta c

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Attualmen
possibile
E' pertant
visitatori.
In occasio
grazie all

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Less than 1 year
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Less than 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Grants
Specify: Dipartimento di Informatica Università degli studi di Roma La Sapienza
Is your project economically self sufficient now?: Yes
Since when?: 2014-05-30 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

In un mondo caratterizz
sviluppare nuovi sistemi
L'adozione dei principi d
nel processo di interazio
Applicare dinamiche lud
generare nuovi formati a
contenuti e informazioni
Nell'interazione con un s
volontariamente motivat

apprendimento,comprensione e fiducia.
Con il nostro progetto l'utente potrà mettere alla prova le proprie capacità e apprendere come effettuare la raccolta differenziata.
L'utente si sensibilizzerà ricevendo un punteggio basso in caso di azioni sbagliate nel gioco e vedendo l'effetto che esse hanno sull'immagine del mondo,posta nel totem di gioco,che varierà da un mondo più pulito ad un mondo sempre più inquinato nel caso di azioni buone o scorrette. Inoltre il gioco permette all'utente di capire come smistare gli oggetti e addestrarsi ad una raccolta più consapevole. Dunque un approccio che abbiamo applicato ad un tema specifico ma che può essere utilizzato e riadattato in numerosi contesti

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Yes

Background Information

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): Il progetto nasce da un gruppo eterogeneo di student culturali differenti. In fase di progettazione si è cercat coinvolgesse tutti in maniera equa e che quindi coinv l'informatica,l'economia e la psicologia ma anche che esistente e sentito da un gran numero di persone. Il p scegliere un progetto che prevedesse costi bassi sia commercializzazione del prodotto e che nonostante t virale e che potesse essere efficiente e d'impatto ma corso nel quale è stato svolto). Inoltre il team si è me nuova uscita sul mercato, linguaggi di programmazio costruire e assemblare l'occorente per la realizzazion

Future plans and wish list (max. 750 characters): Il prodotto si presenta come prototipo, l'obiettivo è trovare fondi ed arricchirlo con ulteriori accorgimen della mancanza di fondi e attrezzatura. Sul mercat molti giochi digitali ma nessuno che preveda un'ins dunque una novità sul mercato speriamo che comr potrebbero essere interessati ad un eventuale inve del target. Il target a cui ci riferiamo prevede infatti in cui esso risulta maggiormente presente come so

gamificazione [1] sviluppo sostenibile [2] raccolta differenziata [3] games [4] riciclo [5] riciclaggio [6] arduino [7] Kinect [8] GIOCARE PER IMPARARE [9]

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

Source URL: https://gjc.it/en/progetti/differenziati

Links
[1] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gamificazione
[2] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/sviluppo-sostenibile
[3] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/raccolta-differenziata

[4] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/games
[5] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclo
[6] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclaggio
[7] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arduino
[8] https://gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/kinect
[9] https://gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/giocare-imparare