

TITOLO

Design partecipativo e validazione di interfacce utente, meccanismi di interazione e gamification per avvicinamento a mestieri artigianali

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Questo progetto nasce nell'ambito del progetto CRAFT TRAINER, finanziato attraverso il bando regionale per progetti di ricerca industriale strategica PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027. In questo particolare contesto, il progetto sarà orientato allo studio e alla progettazione di esperienze di avvicinamento ai mestieri artigiani utilizzando interfacce utente, meccanismi di interazione e di gamification adeguati ai target users e con logiche del mondo gaming.

Il progetto si concentrerà sullo studio dello stato dell'arte per individuare esperienze di successo già in essere in contesti simili e non, in modo da definire best practice da replicare (con customizzazione rispetto ai target user e al progetto stesso), in termini di user engagement, elementi di gamification, interfaccia utente e meccanismi di interazione.

Lo studio iniziale permetterà anche di definire metodologie di design partecipativo o di co-design che saranno adottate tramite il coinvolgimento di un insieme di target user opportunamente selezionati.

Nell'ambito di questo progetto, l'analisi dei risultati delle azioni di design partecipativo o di co-design porterà alla progettazione e alla prototipizzazione dell'esperienza di avvicinamento alla professione artigianale. Il prototipo realizzato sarà validato con target user, con valutazione sia qualitativa sia quantitativa. I risultati ottenuti saranno analizzati, in modo tale da validare l'efficacia delle strategie di user engagement adottate.

Nell'ambito di questo progetto, l'assegnista dovrà acquisire conoscenze e competenze correlate a: (i) metodologie di Human Computer Interaction; (ii) meccanismi di gamification, logiche di gaming, serious game e game with a purpose; (iii) progettazione e sviluppo di interfacce utente e meccanismi di interazione; (iv) metodologie di design partecipativo e co-design.

PIANO DI FORMAZIONE:

La ricerca dovrà affrontare aspetti di natura teorica e applicativa. È pertanto necessario che l'assegnista acquisisca in modo finalizzato competenze proprie di diversi settori, in particolare:

- Human computer interaction.
- Design partecipativo e co-design.
- User interface e usabilità.
- Meccanismi di gamification.
- Principi e logiche di gaming, game with a purpose, serious game.

L'assegnista si impegnerà, in particolare, a seguire eventuali corsi specifici o a frequentare seminari sugli aspetti legati ai temi sopra elencati, nonché a partecipare a convegni nazionali e internazionali.

TITOLO (in inglese)

Participatory Design and evaluation of user interface, interaction and gamification mechanisms for user engagement to artisan crafts

DESCRIZIONE DEL PROGETTO (in inglese)

This project was born within the project named "CRAFT TRAINER", funded by the regional call for strategic industrial research projects PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027. In this context, the project will be focused to the investigation and the design of experiences of user engagement to artisan crafts, by means of user interfaces, interaction mechanism, gamification strategies, tailored to the target users and by exploiting gaming strategies.

The project will focus on the study of the state of the art so as to identifying experiences in similar contexts, with the aim of defining best practices that could be exploited in our context (with adequate customizations, on the basis of our project and the involved target users), in terms of user engagement, gamification elements, user interface and interaction mechanisms. Such a study will identify also participatory design and co-design methodologies that will be adopted by involving a group of target users.

A specific phase of the project will be devoted to the evaluation of the obtained results, that will drive the design and development of a prototype of the user engagement experience. The prototype will be evaluated by involving target users, by exploiting qualitative and quantitative metrics. The obtained results will validate the efficacy of the adopted strategies.

The research will acquire knowledge and competences related to: (i) Human Computer Interaction methodologies; (ii) gamification mechanisms, serious game and game with a purpose; (iii) design and developments of user interfaces and interaction mechanisms; (iv) participatory design and co-design methodologies.