



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Differenziati

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Roma/Lazio

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

GamificationLab

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

University

## Sito Web

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

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

ICT per la sostenibilità ambientale

## Descrizione del progetto

**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

### **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2014-05-30 22:00:00

### **Obiettivi ed elementi di innovazione**

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 oggi giorno 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

## Risultati

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

Nato inizialmente come progetto universitario ai fini del superamento dell'esame grazie all'entusiasmo e alla passione del team ha ricevuto notevole interesse da parte di aziende e privati. Il progetto è stato scelto per partecipare alla Maker Faire 2014 riscuotendo un grande successo e ottenendo un articolo sul "Il Fatto Quotidiano" ed è stato invitato a partecipare alla fiera dell'Innovazione di Firenze. E' stato inoltre utilizzato come presentazione ed esempio del corso di GamificationLab nel quale ha avuto origine permettendo al corso di ottenere un numero di iscrizioni per l'anno successivo di gran lunga superiore al numero di studenti consentito per il corso. Si sono evidenziati notevoli miglioramenti nello svolgimento della raccolta differenziata da parte di coloro che hanno utilizzato il gioco.

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

Attualmente il prodotto si trova nel Digilab sede del corso del GamificationLab in cui è possibile vederlo e/o testarlo.

E' pertanto accessibile non solo da studenti, docenti e personale ma anche da famiglie e visitatori.

In occasioni di fiere, conferenze o dimostrazioni, come nel caso della Maker Faire, il prodotto grazie alla facilità di trasporto viene installato nei luoghi di svolgimento delle manifestazioni.

## Sostenibilità

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Meno di 1 anno

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Meno di 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Finanziamenti pubblici o privati

**Note eventuali:**

Dipartimento di Informatica Università degli studi di Roma La Sapienza

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

Sì

**Since when?:**

2014-05-30 22:00:00

## Trasferibilità

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

In un mondo caratterizzato dalla tecnologia e dall'innovazione è importante sperimentare e sviluppare nuovi sistemi per migliorare la nostra vita.

L'adozione dei principi di gamification in contesti non tipicamente ludici garantisce vantaggi nel processo di interazione tra utenti, tra utenti e sistemi /servizi e tra utenti e contenuti.

Applicare dinamiche ludiche in ambienti culturali, divulgativi e commerciali con lo scopo di generare nuovi formati applicativi permette di generare interesse, diffondere in modo virale contenuti e informazioni e soprattutto favorire la risoluzione di problemi con metodi alternativi. Nell'interazione con un sistema gamificato l'utente sperimenta liberamente e agisce volontariamente motivato da un piacere intrinseco di esplorazione con vantaggi in termini di 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?:**

Sì

## Informazioni aggiuntive

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

Il progetto nasce da un gruppo eterogeneo di studenti sconosciuti tra loro e con background culturali differenti. In fase di progettazione si è cercato di selezionare un progetto che coinvolgesse tutti in maniera equa e che quindi coinvolgesse varie discipline tra cui l'informatica, l'economia e la psicologia ma anche che fosse utile a risolvere un problema esistente e sentito da un gran numero di persone. Il problema principale è stato poi quello di scegliere un progetto che prevedesse costi bassi sia per la realizzazione che per l'eventuale commercializzazione del prodotto e che nonostante tutto avesse un carattere innovativo e virale e che potesse essere efficiente e d'impatto ma svolgibile in circa 4 mesi (durata del corso nel quale è stato svolto). Inoltre il team si è messo alla prova utilizzando tecnologie di nuova uscita sul mercato, linguaggi di programmazione mai studiati e occupandosi di costruire e assemblare l'occorrente per la realizzazione e l'installazione del prodotto

**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Il prodotto si presenta come prototipo, l'obiettivo è quello di diffondere il progetto in modo da trovare fondi ed arricchirlo con ulteriori accorgimenti e miglioramenti non realizzabili a causa della mancanza di fondi e attrezzatura. Sul mercato non sono presenti competitors. Vi sono molti giochi digitali ma nessuno che preveda un'installazione diretta sul territorio. Essendo dunque una novità sul mercato speriamo che committenti come Ama e Regione Lazio potrebbero essere interessati ad un eventuale investimento nei luoghi di maggiore affluenza del target. Il target a cui ci riferiamo prevede infatti un'ampia diffusione del gioco in quei luoghi

in cui esso risulta maggiormente presente come scuole, supermercati, cinema stazioni etc  
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

---

**URL di origine:** <http://2017.gjc.it/it/progetti/differenziati>

### **Collegamenti**

- [1] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/gamificazione>
- [2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/sviluppo-sostenibile>
- [3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/raccolta-differenziata>
- [4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/games>
- [5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclo>
- [6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/riciclaggio>
- [7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/arduino>
- [8] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/kinect>
- [9] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/giocare-imparare>