

I know

Researching the
new knowledge



OBIETTIVI

Si tratta di un'app gratuita che ha lo scopo di migliorare e rendere più divertente il processo di apprendimento grazie soprattutto alla realtà aumentata.

The background of the image is a faded, grayscale photograph of a city skyline. In the foreground, there are various buildings and structures. In the background, a large, dark, circular object, possibly a sun or moon, is visible in the sky. The text "See beyond reality!" is centered in the middle of the image.

See beyond reality!

Usabilities

Realizzazione

Versatilità

New Experience

Design



VERSATILITA':

L'innovazione della nostra applicazione permette un uso versatile in diversi contesti a sfondo culturale.

«I know» è infatti pensata per ridefinire quello che è il semplice concetto di apprendimento e di esperienza culturale. L'app permette una nuova esperienza sia in ambito prettamente educativo come le scuole, sia in outdoor permettendo di vivere a 360 gradi i luoghi di interesse.

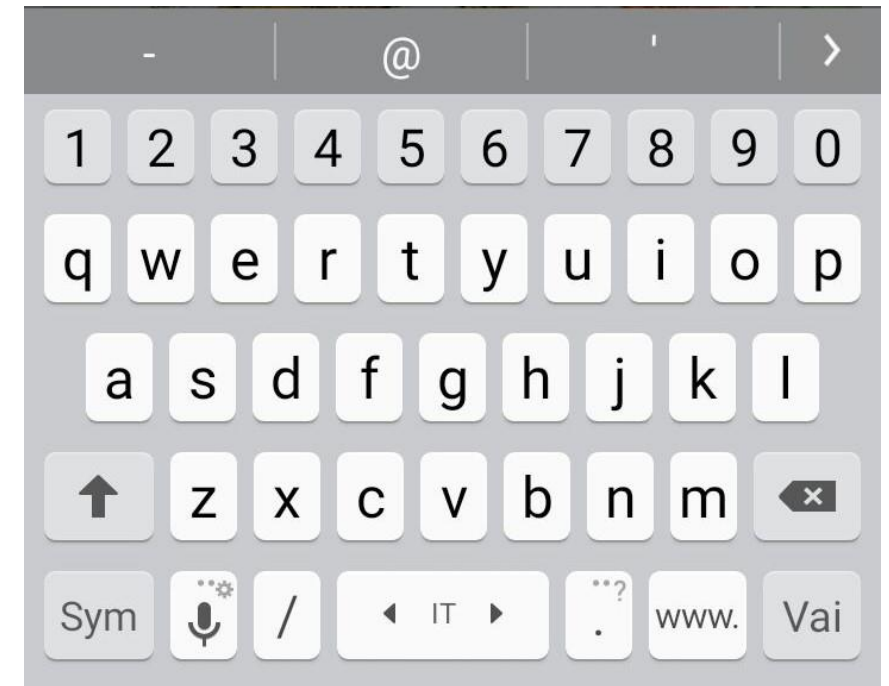
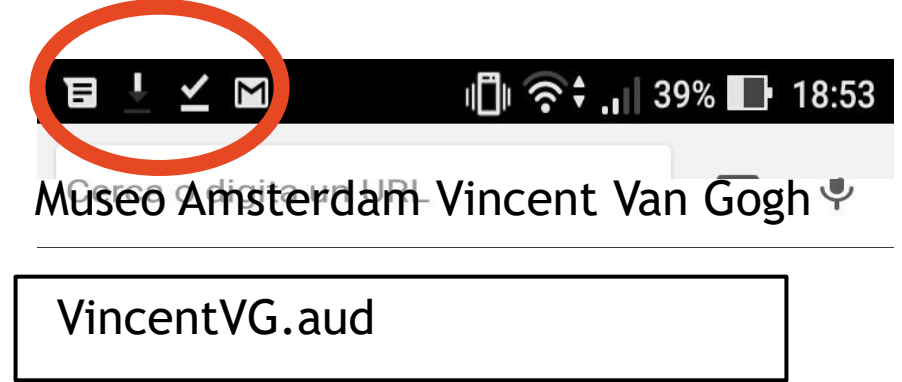
USABILITIES:

3 funzioni



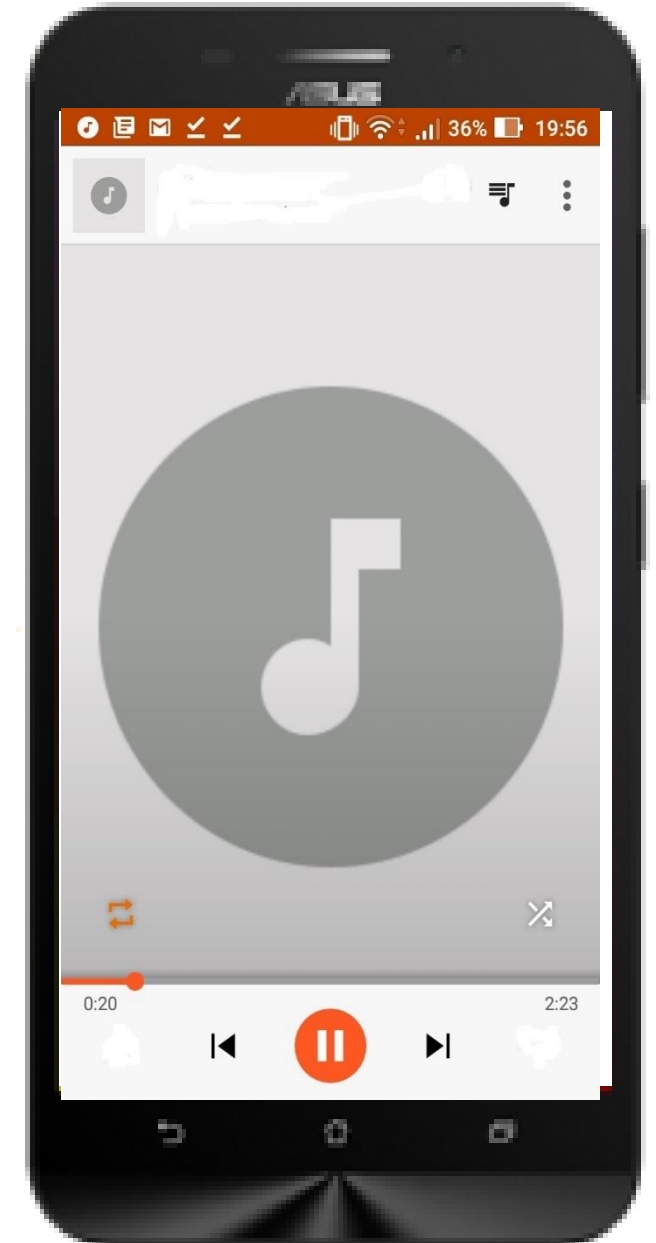
RICERCA

1. Una volta effettuata la ricerca, l'utente può decidere di scaricare i dati relativi all'audioguida (la quale comprende anche i pacchetti relativi alla realtà aumentata) e/o alla semplice lettura delle informazioni del luogo di interesse.



GPS E AUDIOGUIDA

2. L'utente, dopo aver scaricato le informazioni audio/multimediali, può decidere di ascoltare l'audioguida cliccando sull'icona del GPS rosso con le cuffie, e in seguito sul file scaricato. Nel momento in cui fossero presenti altri contenuti, questi vengono ordinati in base alla vicinanza dell'utente ad essi.

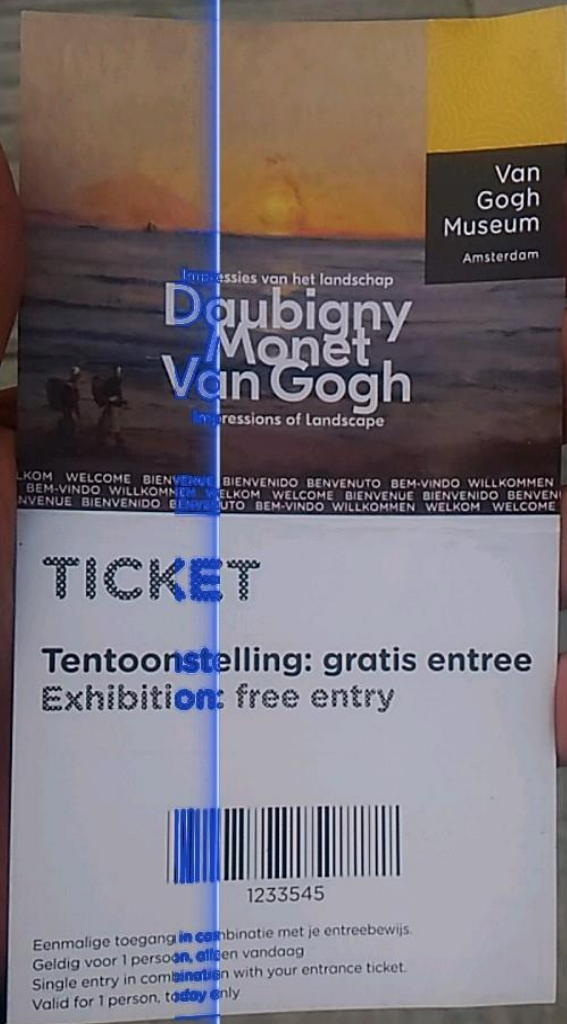


Qrcode/FOTOCAMERA

3. Se non è stato possibile scaricare i file informativi precedentemente, grazie all'apposita icona di Qrcode/Fotocamera è possibile scannerizzare il biglietto del luogo di interesse (in questo caso il museo) e in automatico il dispositivo si connetterà al wifi del museo e scaricherà tutti i pacchetti multimediali.



Questo è un
rendering della
scannerizzazione
del biglietto.



Analisi in corso...

Annulla

Qui viene riportato un esempio di come la realtà aumentata possa animare le opere del famoso pittore posizionando il dispositivo con la fotocamera sulle stes.



REALIZZAZIONE:

I contenuti dell'app verranno scaricati da un server.

L'applicazione in sé, grazie ad un'interfaccia minimal, occupa pochissimo spazio in memoria. I contenuti relativi alle informazioni/audioguida/realità aumentata, potranno o essere scaricati in anticipo, o quando l'user si trova nei pressi dei luoghi di interesse che intende visitare utilizzando i dati mobili o dove possibile tramite una connessione wifi.



COSTI

I costi per la realizzazione dell'app ammontano 5.000 euro circa. Devono venir poi presi in considerazione i costi relativi alla creazione dei contenuti e dei server da dove verrà scaricato il materiale multimediale. In questo caso i costi ammontano a circa 100.000 euro. Il costo per la realizzazione del software per la realtà aumentata varia in base alle esigenze dei musei o dei luoghi di interesse.

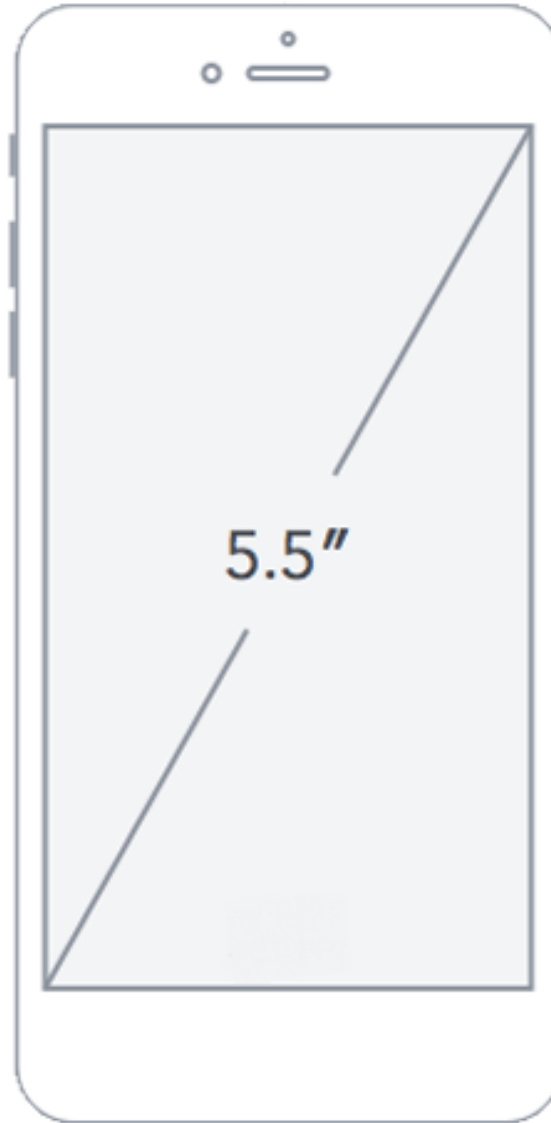
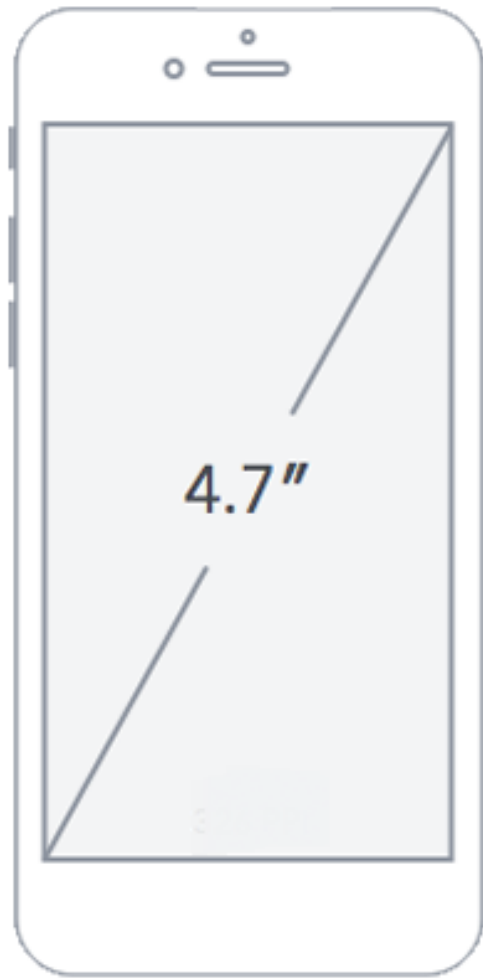


DESIGN



Il simbolo dell'app presenta una goccia con inscritte un linea verticale rappresentante l'«I», e una «k» , richiamando così il nome per esteso «I Know».

USO IN MANO SINGOLA



Nel 2017, gli smartphone hanno una grandezza media che varia dai 4,7 a 5,5 pollici. L'interfaccia risulta di facile intuizione ed usabilità: sono compresi infatti solamente quattro icone/tasti, ognuno dei quali rappresenta graficamente la funzione espletata. L'app, attraverso il posizionamento intelligente delle icone, permette un'usabilità anche in mano singola. In alto a sinistra infatti, la parte dello schermo risulta vuota, poiché poco funzionale al pollice opponibile. Il design rispecchia l'idea di semplicità che caratterizza l'intero progetto. Questo si presenta quindi come semplice, colorato e stilizzato.

App



Funzioni

Ricerca

Audioguida
con gps

Realtà aumentata
e QRcode

Impostazioni

Azioni

Sola
lettura

Scaricamento
contenuti
multimediali

Attivazione
dello speaker
o delle cuffie
del
dispositivo

Attivazione
della
fotocamera
per la realtà
aumentata



*Le impostazioni comprendono informazioni sul software, la possibilità di cambiare la posizione delle diverse icone per utenti mancini o con diverse abilità, e la possibilità di impostare il timer di cancellazione dei pacchetti inutilizzati.

USERS ANALYSIS

Per verificare la fruibilità dell'app, abbiamo posto le seguenti domande ad un campione di trenta persone di età compresa tra i 18 e 70 anni.

DOMANDA 1: per te, è utile avere la possibilità di registrazione e log-in all'interno dell'app?

DOMANDA 2: reputi l'app graficamente soddisfacente?

DOMANDA 3: le funzioni dell'app risultano di facile comprensione?

DOMANDA 4: ritieni utile l'applicazione?

DOMANDA 5: reputi l'applicazione interessante?

DOMANDA 6: la scaricheresti sul tuo smartphone?

DOMANDA 7: ti piace viaggiare?

DOMANDA 8: quali sono i limiti dell'app?

DOMANDE 18-40	SI	NO	DOMANDE 41-70	SI	NO
DOMANDA 1	6	15	DOMANDA 1	2	7
DOMANDA 2	17	4	DOMANDA 2	9	0
DOMANDA 3	18	3	DOMANDA 3	6	3
DOMANDA 4	19	2	DOMANDA 4	5	4
DOMANDA 5	18	3	DOMANDA 5	7	2
DOMANDA 6	19	2	DOMANDA 6	5	4
DOMANDA 7	18	3	DOMANDA 7	6	3

QUALI SONO I LIMITI DELL'APP?

Il primo limite riscontrato è relativo al supporto della realtà aumentata in devices poco performanti.

Il secondo è relativo al consumo dei dati se non si è connessi ad un wifi. In particolare se si è all'estero e non si ha traffico dati a disposizione.

Il terzo limite riguarda la mancanza nell'applicazione della funzionalità relativa ai trasporti.

PUNTI DI FORZA

- Semplice da utilizzare
- Design minimal
- Essendo una cartella vuota che viene riempita dai dati/file scaricati, l'app occupa poco spazio in memoria e permette di eliminare in automatico i file inutilizzati dopo un periodo di tempo predeterminato.
- Possibilità di evitare la fila per la distribuzione di device da parte dei luoghi di interesse, se in questi ultimi già esiste la realtà aumentata e risparmio di risorse legato alla distribuzione di prospetti informativi e dispositivi elettronici.
- Un altro punto di forza, degno di citazione, è l'assenza di concorrenti diretti sul mercato. Dalle nostre ricerche è infatti emerso, ad oggi, non siano ancora presenti app che racchiudano in un unico servizio le diverse funzionalità da noi inserite.



Spietati killer simili a noi? Ecco il vero volto dei protagonisti di Jurassic Park.



DALLA SINISTRA: IL DINOSAURO TIRANOSAURO REKS. È UNO DEI PIÙ GRANDI Dinosauri mai scoperti. È stato trovato in Cina nel 2012.

NEW EXPERIENCE

ALL'ORIENTE. Il Tyrannosaurus viene dalla Cina, dalla provincia di Liaoning, uno dei luoghi più ricchi al mondo di fossili di dinosauri, una sorta di giardino dei dinosauri da cui arrivano alcune delle scoperte più clamorose di questi anni, «ha quella mano ci sono le condizioni ideali

MODELLO PERSONAS

NOME: LUCA

ANNI: 9

PROFESSIONE: STUDENTE

INTERESSI: BASKET E CALCIO

PROBEMATICA: MANCANZA DI
STIMOLI, SI ANNOIA

FACILMENTE A SCUOLA, NON
GLI PIACE LA STORIA.



NOME: JHON

ANNI: 25

**PROFESSIONE: STUDENTE
UNIVERSITARIO**

INTERESSI: VIAGGI CULTURALI

**PROBLEMATICA: VIAGGIO IN
INTERRAIL, ITINERARI
INSODDISFACENTI**



NOME: MARK

ANNI: 53

**PROFESSIONE: DIRETTORE DI
MUSEO**

**INTERESSI: AMA LA STORIA E
GLI OGGETTI D'ARTE**

**PROBLEMATICA: NON HA FONDI
SUFFICIENTI PER RINNOVARE IL
SUO MUSEO**



La nostra app si rivela così efficace nel risolvere i problemi degli users presi ad esempio nella slide precedente:

- nel caso di Luca, «I Know» attua una completa rivoluzione dell'insegnamento, permettendo il passaggio da un apprendimento «per osmosi» ad uno attivo e stimolante che permette ai bambini di immergersi negli argomenti proposti creando anche nuovi interessi e rendendo più semplice ed efficace l'apprendimento attraverso il divertimento.
- Jhon, grazie alle diverse funzionalità dell'app è in grado di programmare viaggi culturali efficaci e completi, permettendogli di vivere a 360 gradi i luoghi in cui si reca, risparmiando tempo ed energie prima disperse in ricerche online, code per i biglietti ed organizzazione stressante degli itinerari.
- Mark, direttore di un piccolo museo, grazie alla nostra app ha la possibilità di aumentare il proprio fatturato vendite offrendo un servizio differente ed innovativo, risparmiando su apparecchiature (quali l'audioguida), differenziandosi dalla concorrenza.

Il nostro progetto non vuole promuovere la realtà aumentata, bensì un impiego alternativo della stessa non più utilizzata solo in contesti quali giochi e social ma in ambiti diversi come la cultura, permettendo all'utente di vedere il mondo con «occhi diversi».

I fallimenti e i successi non vanno visti come due opposti



Perché il fallimento fa parte del successo

