

Esercitazione 1

Definizione iniziale del Progetto: piattaforme, utenti, contesto

Benessere Digitale

Alberto Monge Roffarello

Anno accademico 2021/2022

Strumenti e Obiettivi

Obiettivo: riflettere sul nostro utilizzo della tecnologia e capire come possiamo “agire” per migliorare il benessere digitale (nostro e di altri utenti)

Utilizzeremo:

- Una *Journey Map* - la visualizzazione di un processo che una persona compie per realizzare un obiettivo
- Le *Guidelines per il Benessere Digitale* – 18 linee guida per progettare/valutare tecnologie che rispettino il benessere digitale dei propri utenti

Gli output di questa esercitazione saranno:

- La definizione di una “categoria” di piattaforme tecnologiche (social, messaggistica, ...) su cui concentrarsi durante il progetto
- La definizione di una tipologia di utenti target per il progetto
- La definizione di un contesto nel quale il progetto opererà (tenendo conto delle prospettive psicologiche viste a lezione)
- Le linee guida per il benessere digitale su cui concentrarsi durante il progetto

Journey Maps

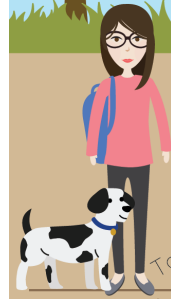
Una Journey map inizia con una serie di **azioni** di uno o più utenti inserite in una **sequenza temporale**

- la sequenza temporale viene poi arricchita con i pensieri e le emozioni degli utenti per creare una **narrazione**
- la narrazione viene condensata e rifinita
- portando infine a una **visualizzazione**

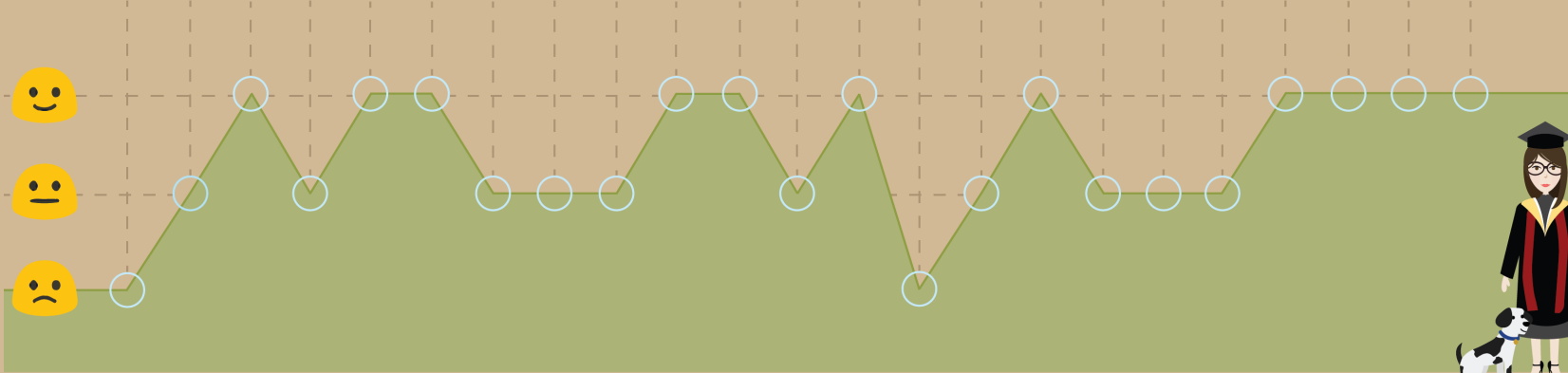
Le prossime slide mostrano due esempi

- vi verrà chiesto di creare la vostra journey map
- non c'è bisogno di essere così "carini" e "colorati"

GRAD STUDENT JOURNEY MAP



Take GRE
 Submit applications*
 Choose school/program
 Choose classes ^
 Orientation %
 Take fall classes
 Register for spring classes %
 Develop portfolio #
 Apply for summer internship
 Take summer internship
 Choose summer classes %
 Register for fall classes ^
 Do summer internship
 Take summer internship
 Brainstorm capstone ideas
 Take fall classes %
 Apply to jobs #
 Register for spring classes ^
 Interview for jobs #
 Take spring classes %
 Apply for graduation
 Accept job offer
 Graduate



Start > Pre-grad school > Year 1 > Summer > Year 2 > End



I want to get into UX and need a program that will help me grow as a designer and researcher.

- How do I register for classes?
- What should go in my portfolio?
- What classes should I take? Capstone or thesis?

- What counts as a good capstone project?
- How does the job interview process work?
- Am I on track to graduate?

- * University application portal
- ^ Testudo
- # Career services
- % In-person



Rachel Alvarez, Production Manager



Manages team of 12



Works 50 hours/week



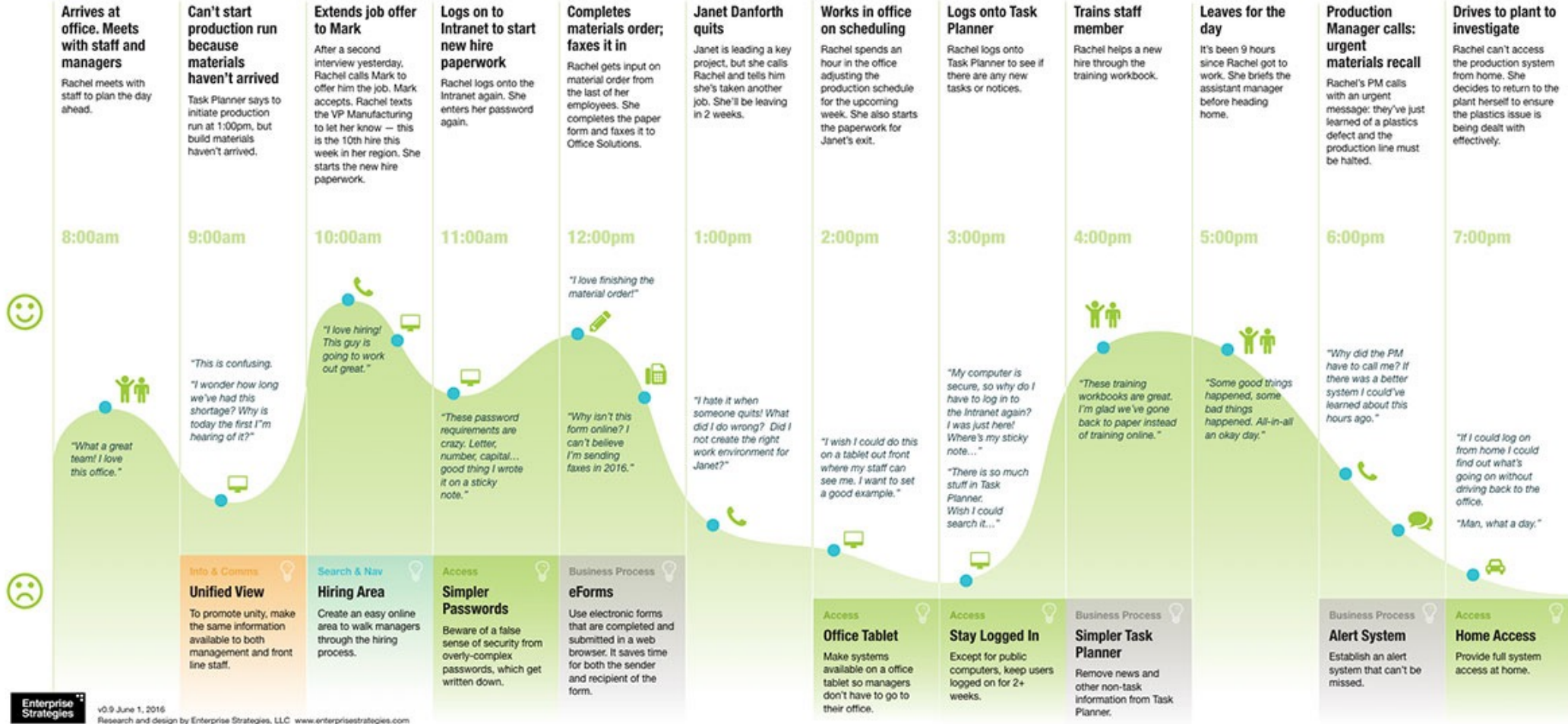
3 years at Enterprise



Houston, Texas



This journey map is based on research of real employees. All events described on this page are based on true stories.



Fase 1 (Individuale)

Costruite la vostra Journey Map, individualmente

- Da quando vi siete svegliati questa mattina ad adesso, seduti qui in aula
- Potete usare lo strumento che preferite (una slide PowerPoint, un file Word, ...)

Nella vostra Journey Map individuale indicate:

- Dove/come è entrata in gioco la tecnologia?
- Come avete interagito con essa?
- In quali momenti la tecnologia è stata utile?
- In quali momenti, invece, la tecnologia non è stata utile e/o vi ha distratto?

Fase 1 (Individuale)

Scegliete una piattaforma digitale che rientra nella vostra Journey Map:

- Una app o un sito web che avete incluso e/o che utilizzate molto, e che ritenete «rischiosa/o» per il vostro benessere digitale
- Siate specifici: l'app mobile di Facebook è diversa dal sito web

Aprirete l'app o il sito web ed esploratene con attenzione le caratteristiche, alla luce delle guidelines per il benessere digitale

Valutate la piattaforma scelta secondo le Guidelines per il Benessere Digitale:

- <https://forms.gle/FamED6P8RXmCyJdm9>
- Mentre compilate il form, tenete traccia delle principali guidelines che vengono rispettate/violate

18 Guidelines per il Benessere Digitale

G1 – Andare oltre le rendite pubblicitarie

G2 – “Vendere” il benessere digitale

G3 – Essere “trasparenti”

G4 – Utilizzare una pubblicità “etica”

G5 – Privilegiare la qualità

G6 – Sostenere la diversità

G7 – Personalizzare il design e le funzionalità

G8 – Offrire un'uscita facile

G9 – Anteprima del nuovo contenuto

G10 – Impedire il reindirizzamento

G11 – Promuovere piani di utilizzo

G12 – Promuovere l'uso strumentale

G13 – Dare valore al feedback degli utenti

G14 – Facilitare l'autocontrollo

G15 – Abbracciare l'attrito positive

G16 – Promuovere il mondo reale

G17 – Minimizzare il confronto sociale

G18 – Dare priorità ai legami stretti

Fase 2 (in gruppo)

Discutete, in gruppo

- Come differiscono le vostre Journey Maps?
- Quali sono i temi comuni?
- Ci sono delle tecnologie (app, siti web, ...) ricorrenti?
- Ci sono delle linee guida rispettate/violate ricorrenti?
- Chi sono gli “attori” che entrano in gioco?
- Potrebbero esserci altre tipologie di utenti coinvolte?

Fase 2 (in gruppo)

Come gruppo, annotatevi i risultati della discussione e preparate una presentazione (**8/10 minuti**) che includa:

Sintesi dei temi comuni e differenze tra le Journey Map individuali

Una Journey Map comune

Le scelte progettuali derivanti dalle vostre analisi e discussioni:

- Categoria (social, messaggistica, ...)
- Tipologia utenti (età di riferimento, caratteristiche, occupazione, ...)
- Contesto (università, lavoro, tempo libero, ...)
- Linee guida per il benessere digitale da rispettare

Istruzioni per la sottomissione

Convertite il set di slide che avete preparato in un file PDF, e rinominatelo come segue:

- *nomedelgruppo_ex1.pdf*

Caricate il file nella cartella di Google Drive del vostro gruppo

Entro: 1 Maggio 2022

Presentazione in aula: 3 Maggio 2022

Licenza

Queste slide sono distribuite con licenza Creative Commons “**Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0)**”

Tu sei libero di:

- **Condividere** — riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato
- **Modificare** — remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere
- Il licenziante non può revocare questi diritti fintanto che tu rispetti i termini della licenza.



Alle seguenti condizioni:

- **Attribuzione** — Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.
- **NonCommerciale** — Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali.
- **StessaLicenza** — Se remixi, trasformi il materiale o ti basi su di esso, devi distribuire i tuoi contributi con la stessa licenza del materiale originario.
- **Divieto di restrizioni aggiuntive** — Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>