

Planty

Studenti:

Martina Andreotti
Marco Gabriele
Cecilia Gaetarelli
Alessandro Parca
Vera Salvaderi
Andrea Silvano

Docenti:

Fabio Sergio, Mirko Gelsomini

Cultore:

Marco La Mantia

Laboratorio di sistemi per l'interazione
A.A. 2019/2020
Politecnico di Milano



Indice

3

Ricerca

28

Concept

40

Branding

49

Gameplay

59

Interaction

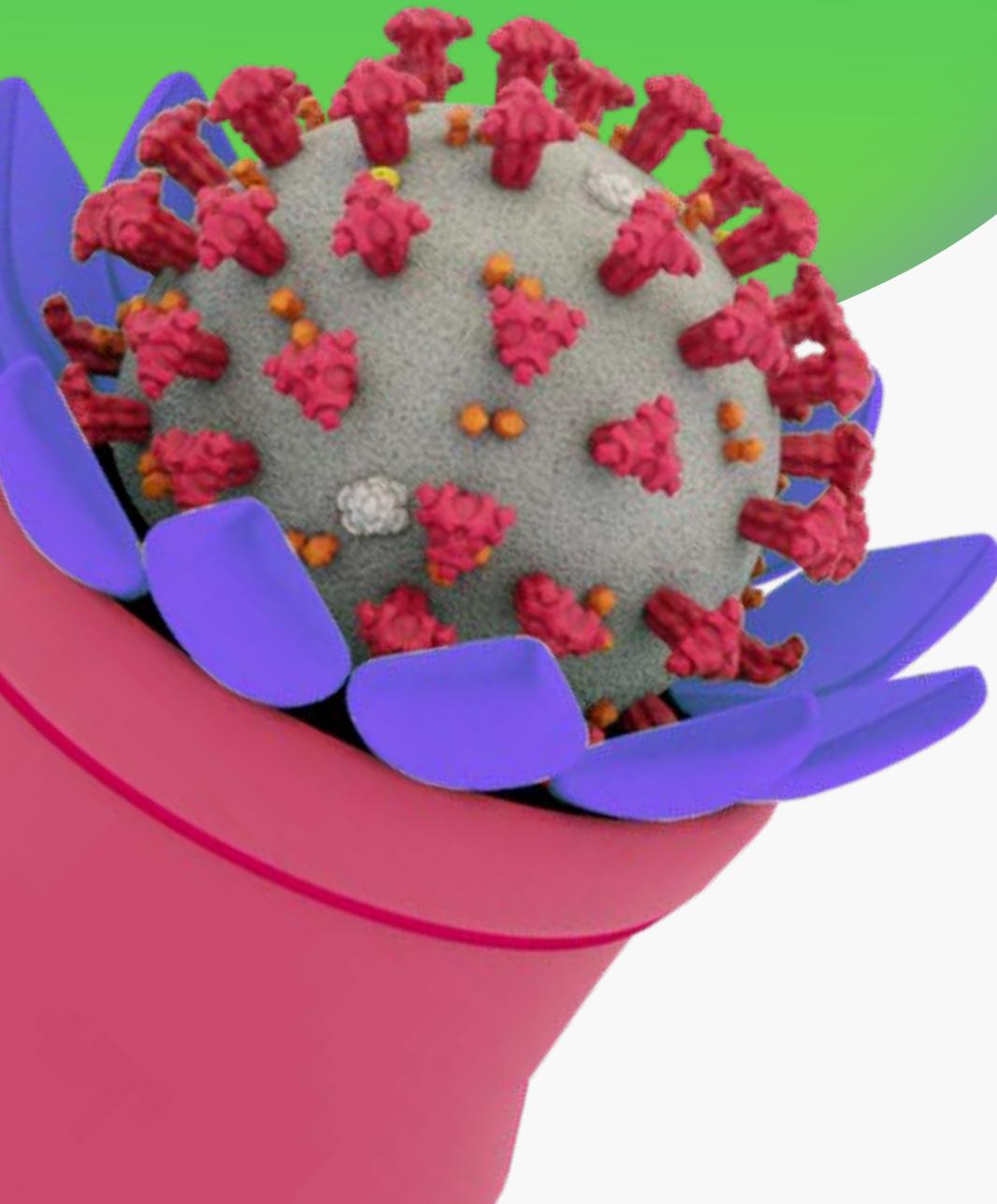


Ricerca



Design for Quarantine

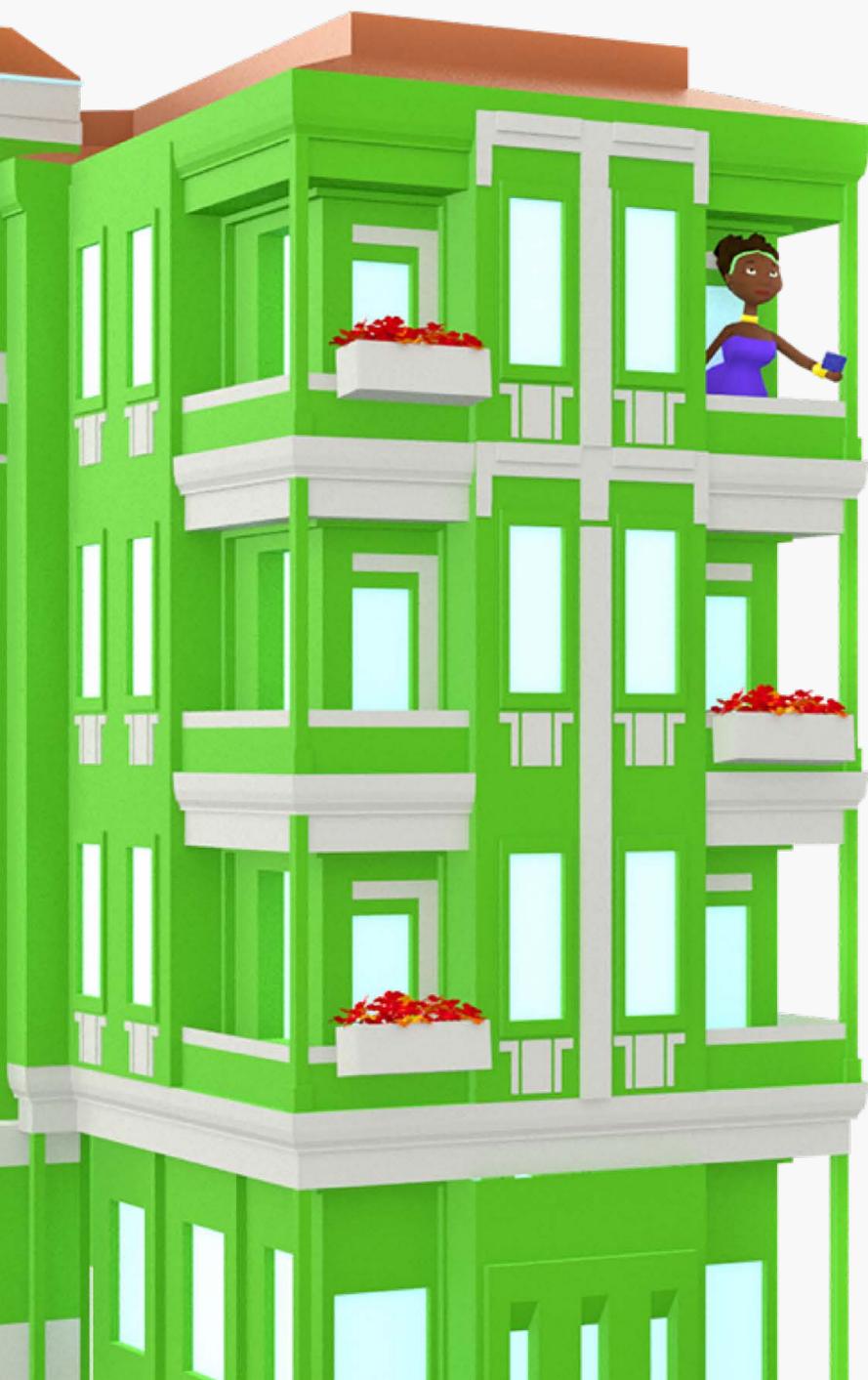
In un periodo in cui interi stati sono in lockdown e in cui è richiesto ai cittadini di stare in isolamento e limitare il rischio per se stessi e per gli altri, quali servizi digitali possono essere immaginati per supportare individui e comunità ad affrontare un'emergenza sanitaria come il COVID-19?



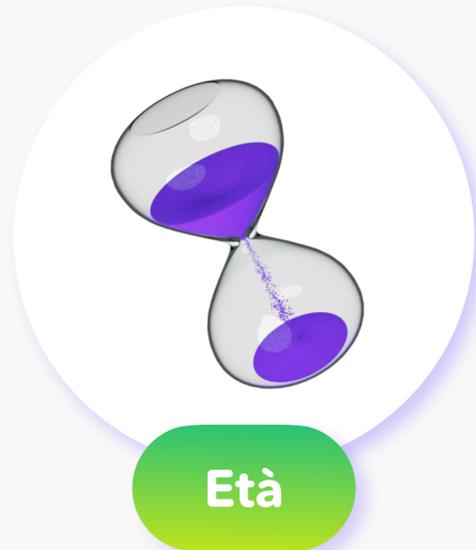
Focus on Friends, family & social life



Conseguenze dell'isolamento forzato sono un eccesso di tempo libero e contatti limitati al nucleo abitativo. All'interno di una routine monotona balconi, finestre e terrazzi diventano gli unici luoghi di contatto con l'esterno.



Target



Principalmente nella fascia **17-30**.



Nuclei abitativi formati da **2 o più persone**, che siano famiglia o amici.



In **contesto cittadino**.
L'abitazione deve avere la possibilità di vedere altri edifici (e quindi i vicini) dal **balcone** o dalla **finestra**.

Obiettivi di ricerca

- ✓ Capire come viene gestito il **tempo libero** durante la quarantena.
- ✓ Esplorare le **attività di svago** durante il periodo di isolamento forzato.
- ✓ Analizzare la rivalutazione degli **spazi di contatto** con l'esterno (balconi, finestre...)
- ✓ Far emergere gli **stati d'animo** relativi a un eccesso di tempo libero.
- ✓ Indagare il problema relativo alla **mancanza di contatti sociali**.
- ✓ Rilevare quanti e quali rapporti esistono tra **vicini di casa** nel contesto cittadino.

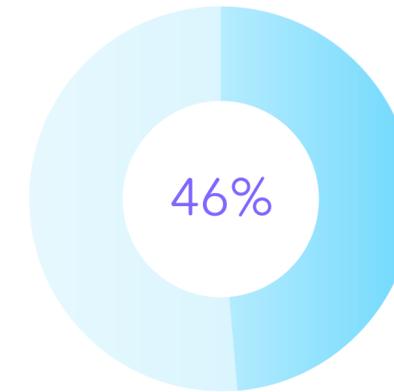


Questionario

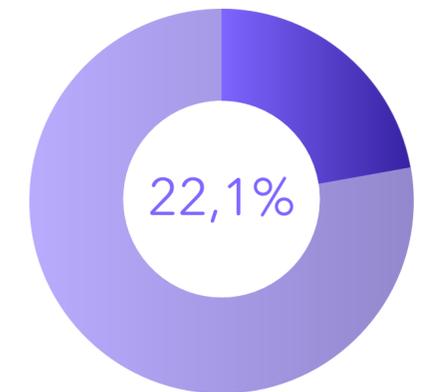


Domanda 01

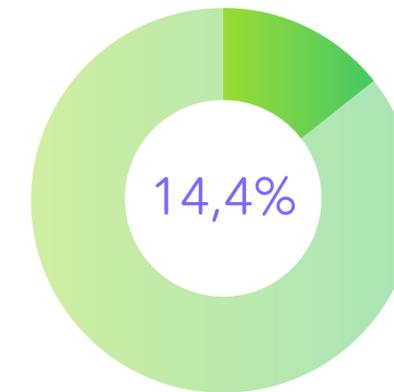
Durante l'isolamento forzato quali sono i principali problemi che riscontri a livello personale?



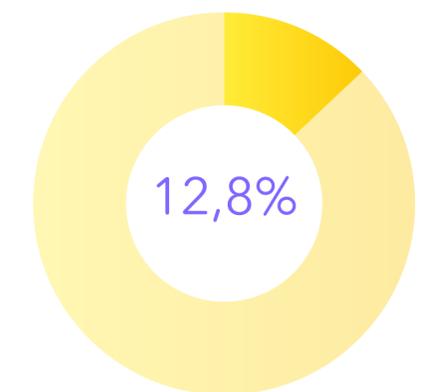
Mancanza di rapporti sociali



Preoccupazione / Ansia



Contatti limitati al nucleo abitativo



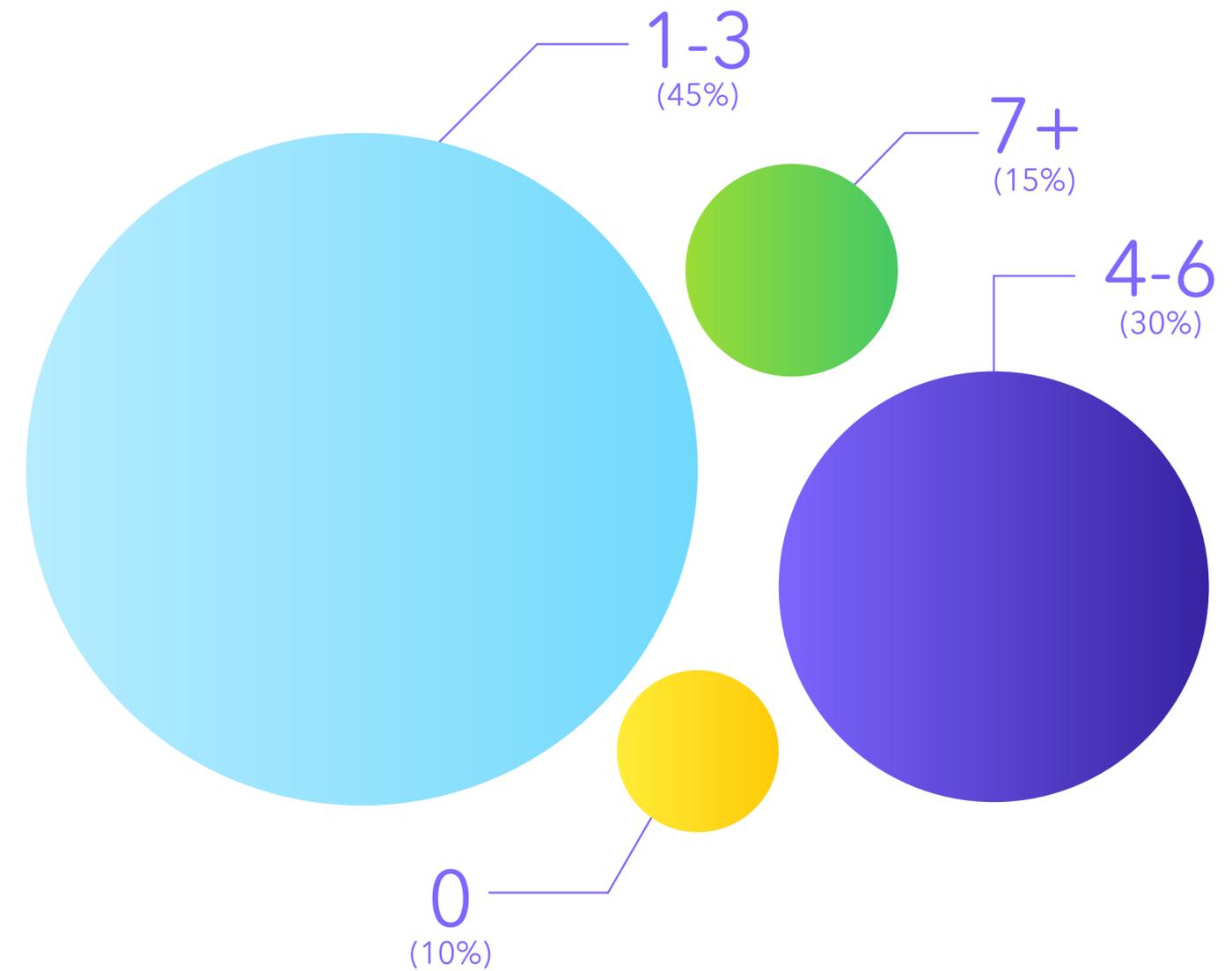
Noia

Questionario



Domanda 02

Quante volte al giorno in media esci sul balcone durante questo periodo di quarantena?

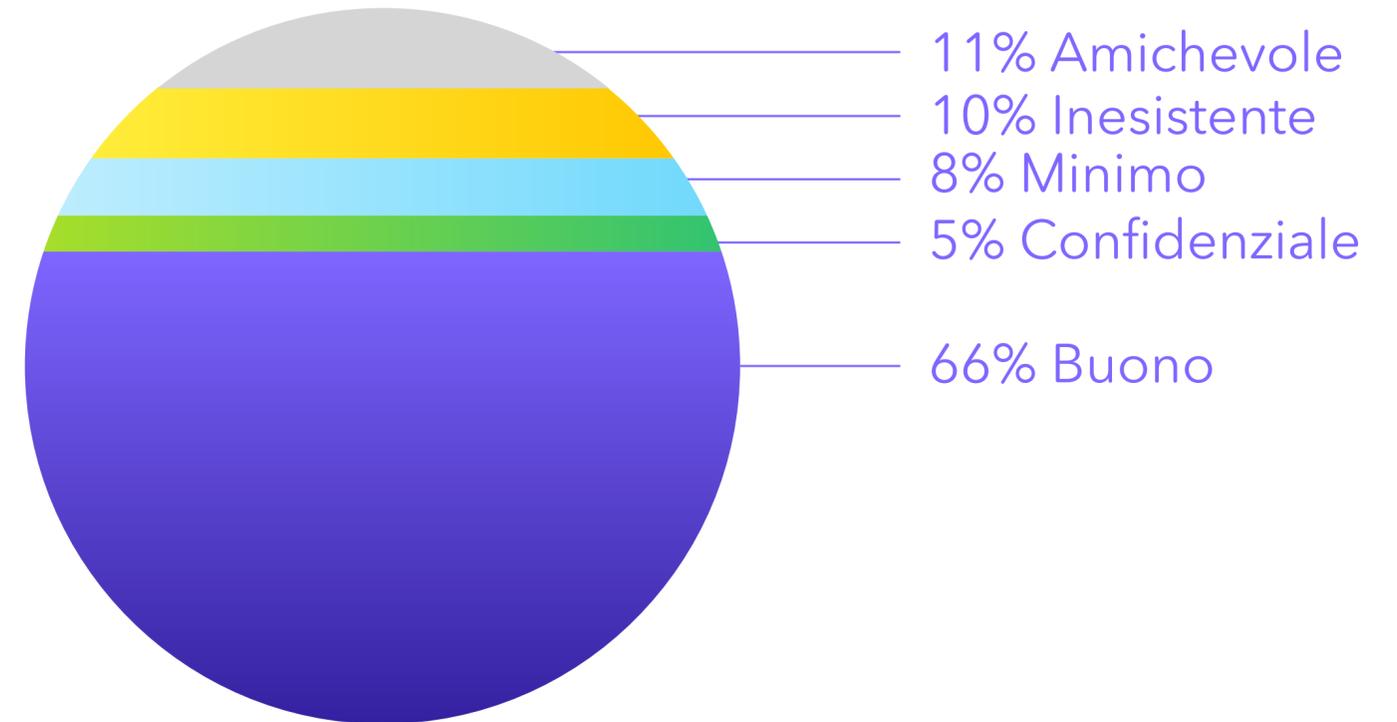


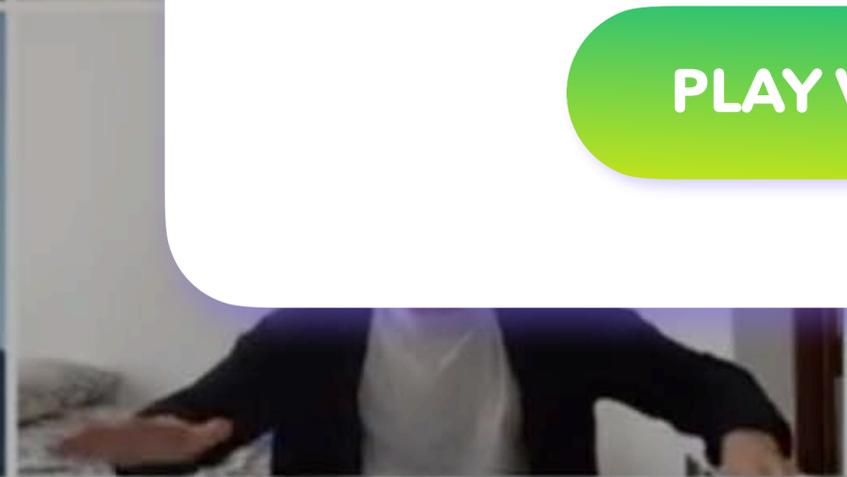
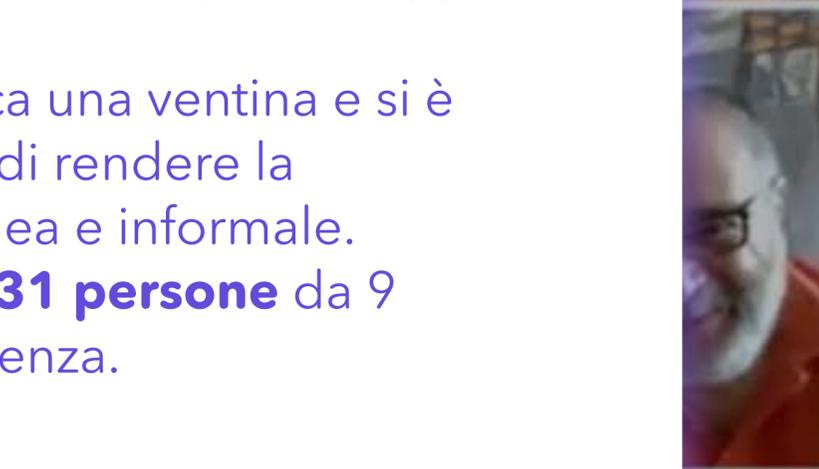
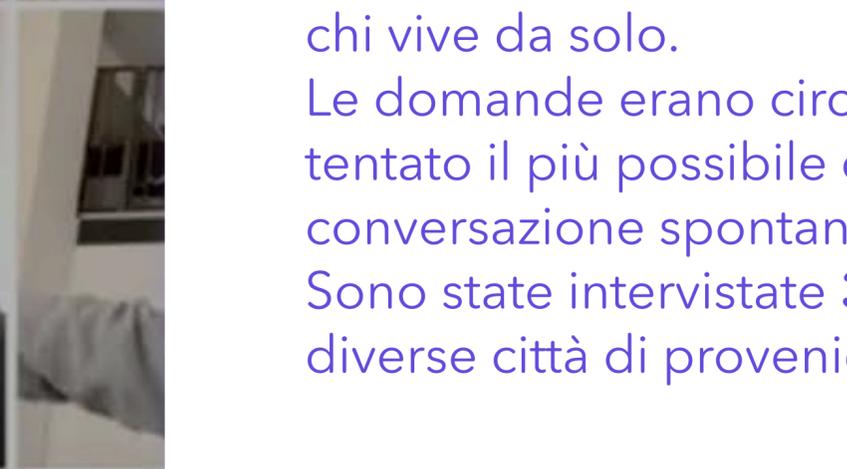
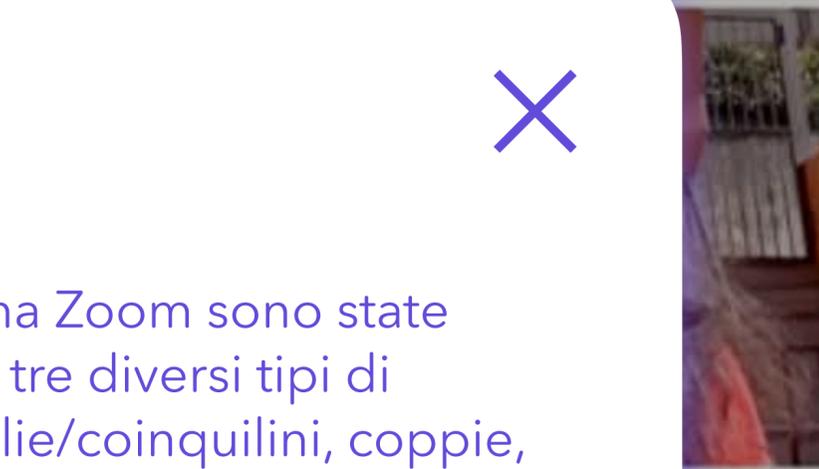
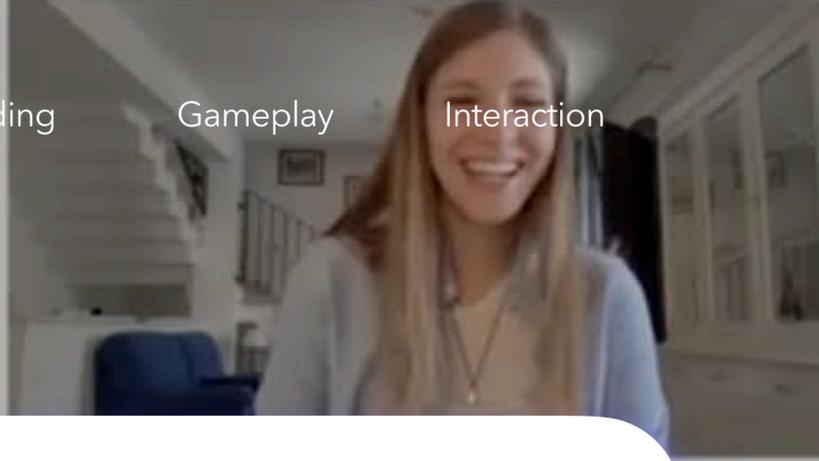
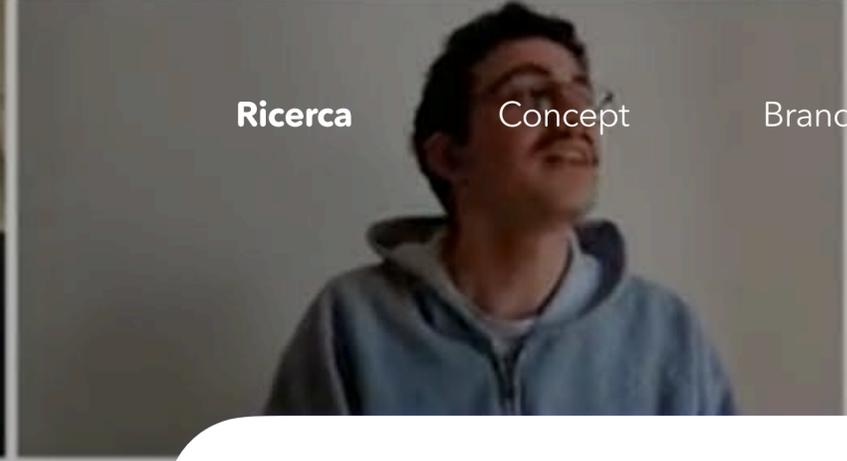
Questionario



Domanda 03

Come descriveresti il rapporto con i tuoi vicini?





Ricerca

Concept

Branding

Gameplay

Interaction

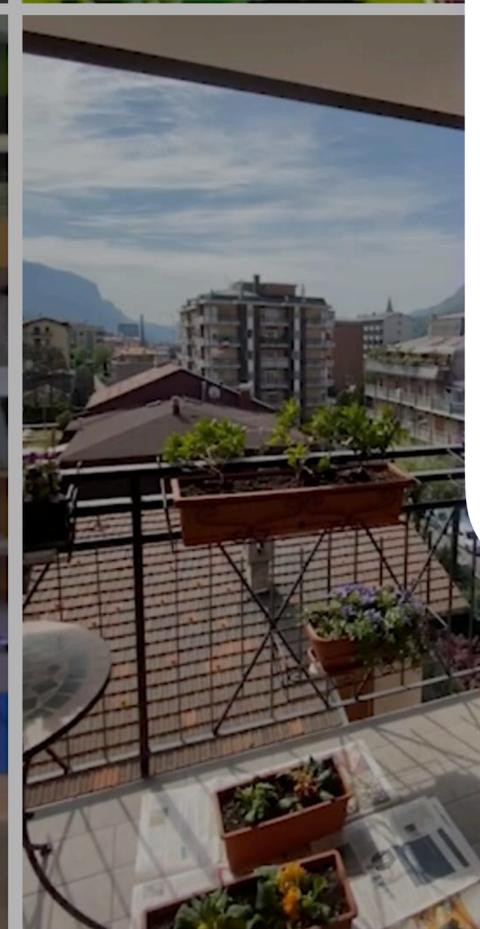
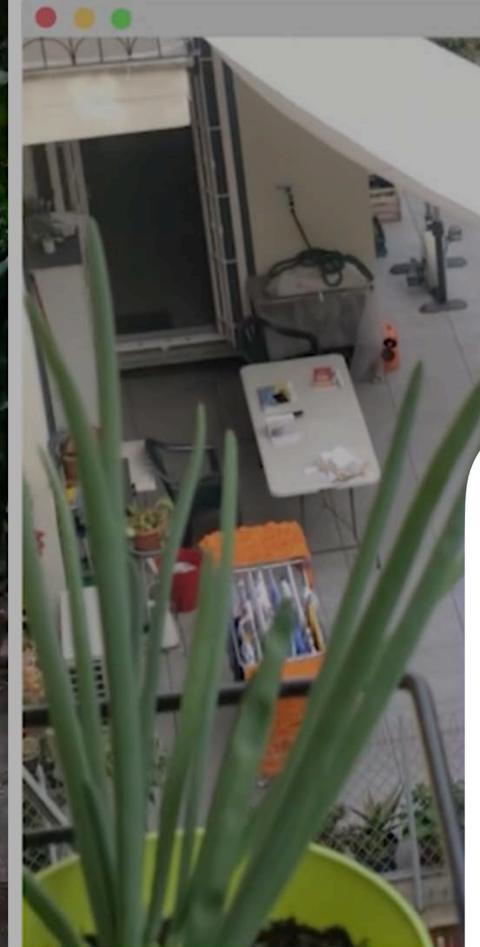
Interviste



Attraverso la piattaforma Zoom sono state sottoposte domande a tre diversi tipi di nucleo abitativo: famiglie/coinquilini, coppie, chi vive da solo.

Le domande erano circa una ventina e si è tentato il più possibile di rendere la conversazione spontanea e informale. Sono state intervistate **31 persone** da 9 diverse città di provenienza.

PLAY VIDEO



Digital diaries ✕

Sette utenti appartenenti al target hanno comunicato con un profilo Telegram ad accesso condiviso, inviando foto, video e audio per **una settimana**, in modo che si potessero cogliere eventuali variazioni d'umore delle persone in isolamento.

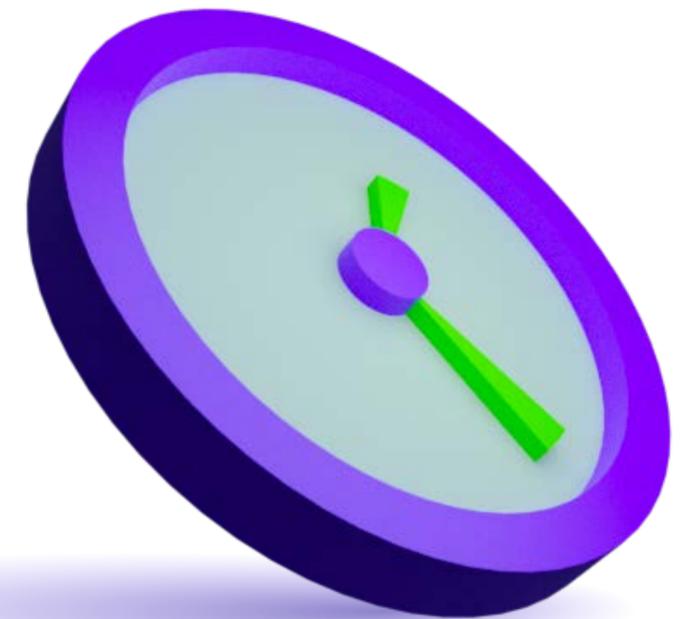
[PLAY VIDEO](#)



Insight 01

La concezione di tempo libero è cambiata: tempo libero fluido.

Non esiste più una divisione netta tra tempo libero e tempo lavorativo. Tutte le possibili attività sono vincolate all'ambiente domestico.





Insight 02

La concezione della noia è cambiata.

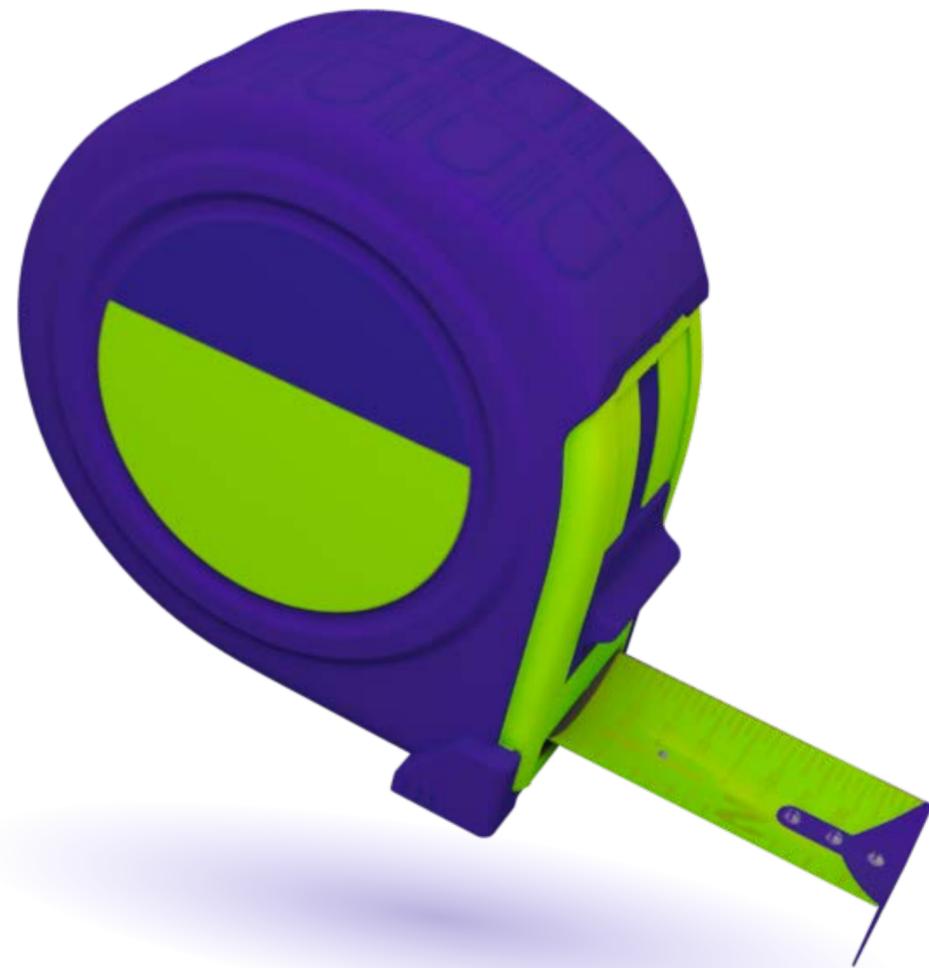
Le cose da fare si trovano, ma la mancanza di totale libertà genera nervosismo.

Insight 03

Si sente la mancanza di incontrarsi dal vivo.

Il faccia a faccia in videochiamata non può sostituire la presenza fisica.





Insight 04

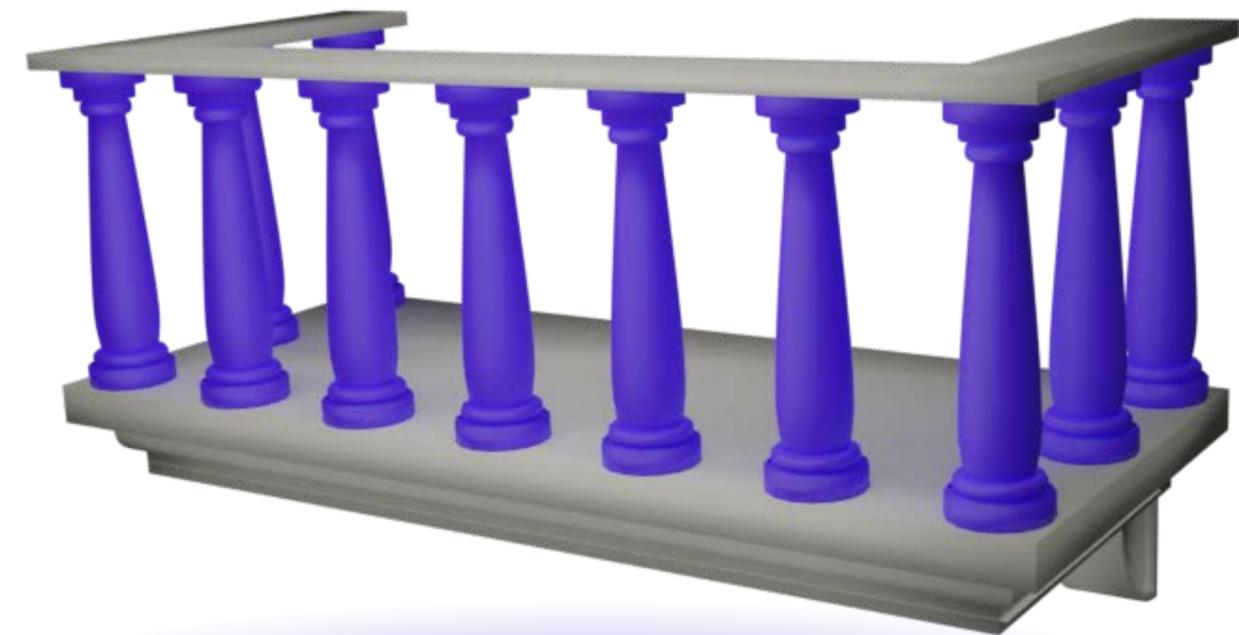
Il distanziamento sociale rischia di diventare un'abitudine.

La socialità occasionale è passata dallo Spritz improvvisato con l'amico all'essere visti come una minaccia dalla signora in coda all'Esselunga.

Insight 05

Si rivalutano e riconvertono gli spazi della casa.

Le funzioni degli spazi interni vengono ridistribuite e quelli esterni sono sfruttati molto più di prima.





Insight 06

**Più tempo a casa
insieme:
si sperimentano
attività di svago
alternative.**

Si crea l'occasione per riscoprire attività del passato e intraprenderne di nuove.

Personas

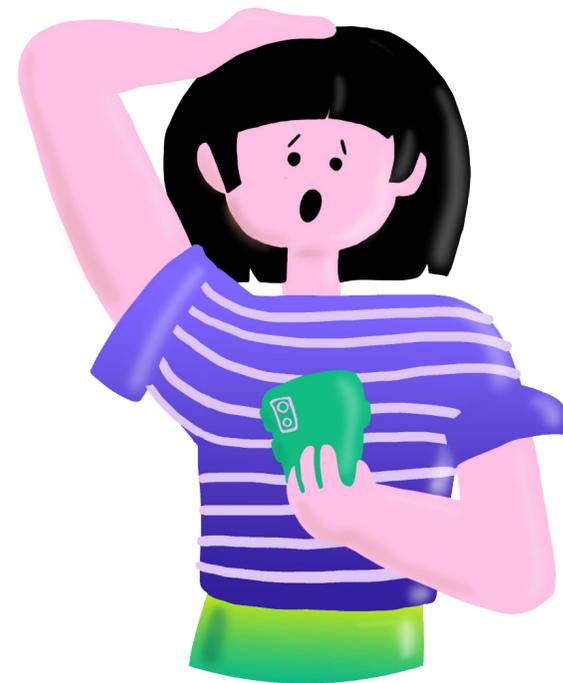


Il Bipolare



Il Presomale

Già fidelizzato con altri videogame. Troppo pigro per sperimentare e per socializzare.



L'ansiosa



Il Maestro Zen

Ha una sua routine ad hoc per la quarantena. La sua stabilità lo porta a non avere particolari necessità.



La Positiva



Il Bipolare

Il lavoro da casa gli scandisce la giornata. L'indole socievole gli fa soffrire la reclusione forzata e, per evadere dalla convivenza stretta, conversa con i vicini sul balcone. Nel tempo libero cucina dolci e poi compensa con l'attività fisica. Un aperitivo su Houseparty gli risolve il morale, ma appena chiude la chiamata lo assale la nostalgia. Spera che la situazione si risolva presto, ma non mancano momenti di sfiducia.

L'ansiosa

In questo periodo il lavoro la impegna poco. Per evitare di perdersi nelle sue angosce si crea una routine serrata. Si intrattiene con lunghe conversazioni dal balcone, un po' per distrarsi, un po' per confrontarsi. Unica nota positiva: riesce a passare più tempo con i figli. La spaventano le conseguenze sociali della situazione.



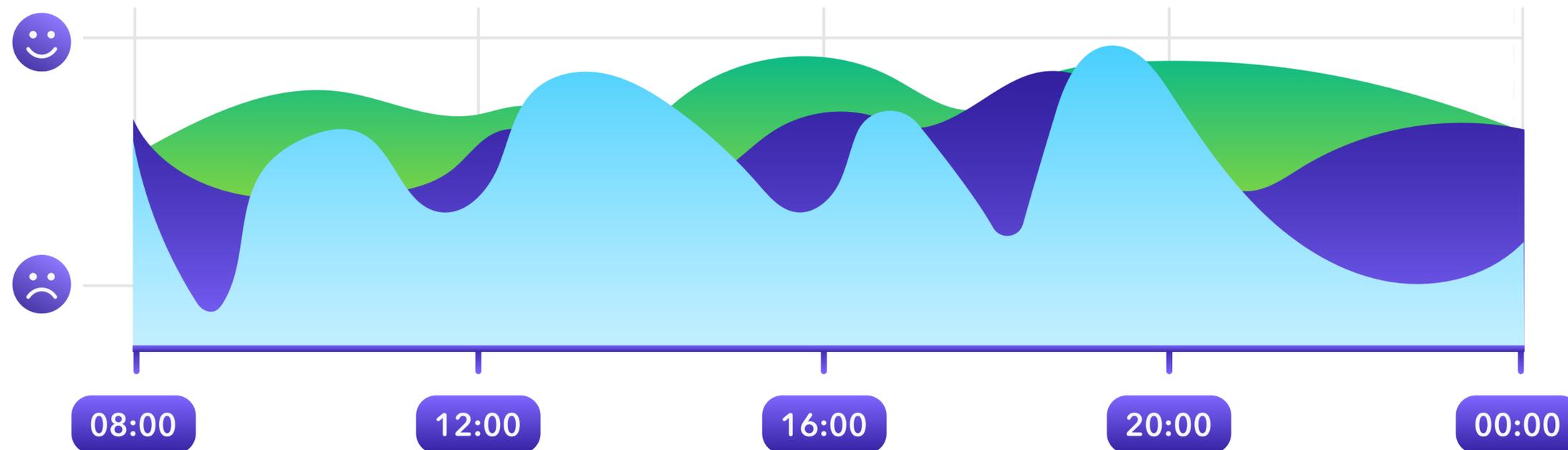


La Positiva

Non lavora né studia e per questo ha molto tempo libero. Il suo ottimismo la spinge ad affrontare la quarantena come una vacanza. Cerca di diffondere le sue "positive vibes" scambiando dolci con il vicinato e organizzando workout con gli amici sui social. La situazione non è delle migliori ma si ritiene fortunata: la convivenza procede bene e i cari sono in salute, l'importante è questo.

Emotional Journey

Nei vari personas si riscontra un **umore altalenante** con picchi negativi nei momenti di pausa legati alla difficoltà nella gestione del tempo libero.





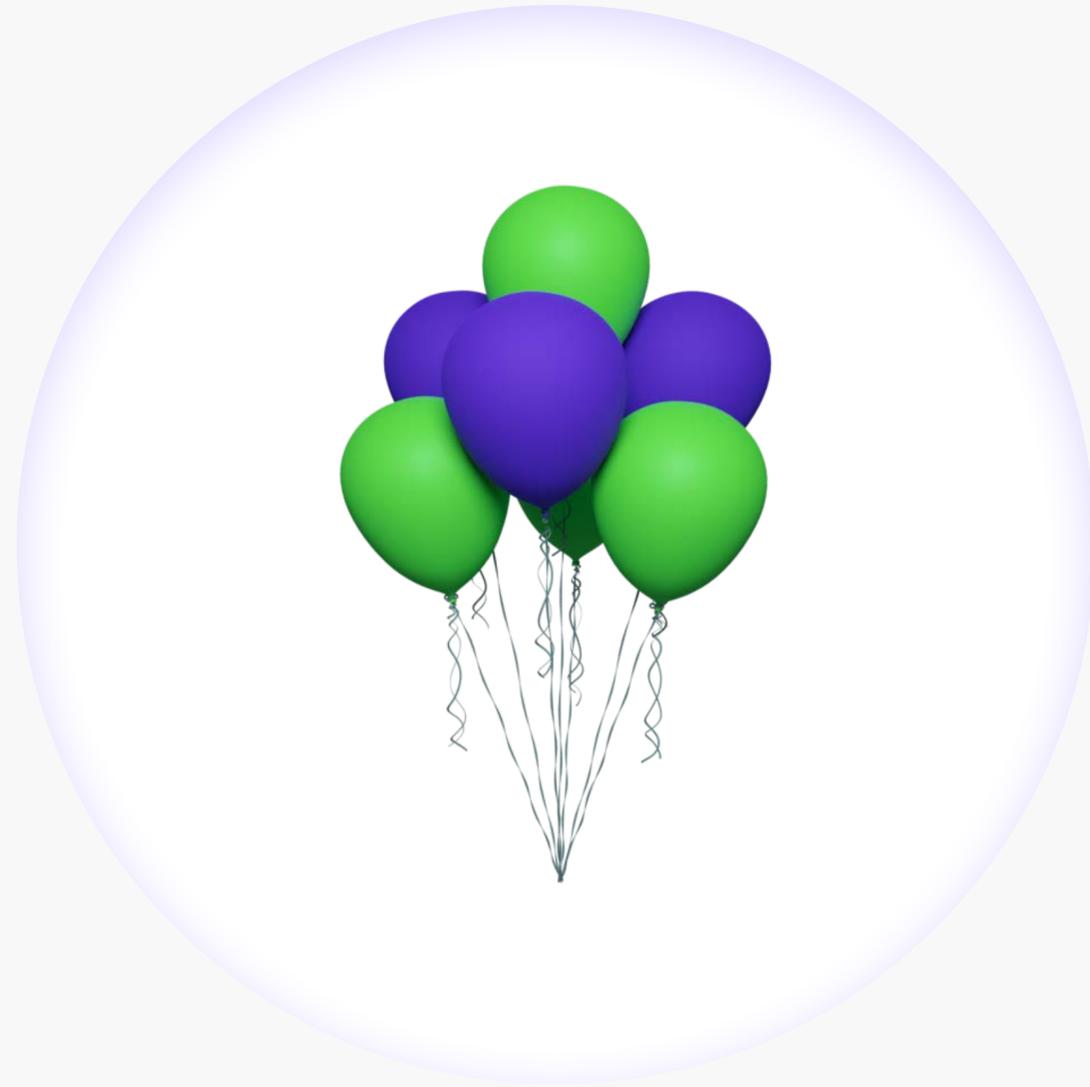
Bisogno di

**Sfruttare meglio
il tempo libero**



Bisogno di

**Passare più tempo
all'aria aperta**



Bisogno di

**Tenere alto
il morale**

Opportunità

Servizio che permette di interagire coi vicini tramite la dinamica ludica e di stare all'aperto, sfruttando la tecnologia AR e fornendo stimoli nuovi.



Benchmark

| | Outdoor obbligato | Augmented Reality | Multiplayer | Geolocalizzazione | DPCM* approved |
|----------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Arrrrgh | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| PokémonGo | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| dARk | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Room Racer | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Flippy Friends | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Candy Crush | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |
| Planty | <input checked="" type="radio"/> |

*ottempera a tutti i decreti emanati dal Governo Italiano in relazione all’Emergenza Covid-19

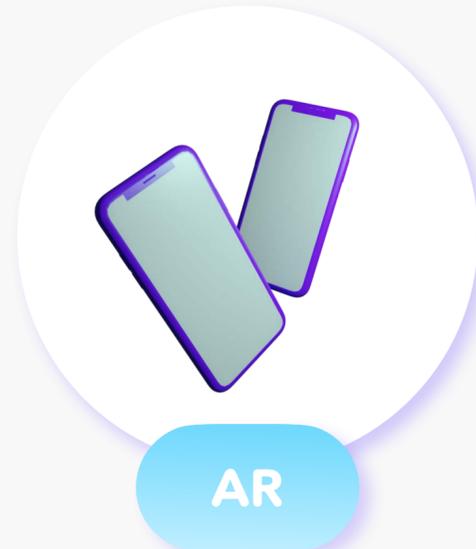
Posizionamento





Concept

Pillars



AR

La **realtà aumentata** trasforma le vie che circondano la casa dell'utente in un campo da gioco, creando un nuovo mondo fuori dalla finestra.



Socialità

Fornire un **punto di incontro**, a persone che abitano vicine e che si vedono dalle finestre/balconi, per stare insieme.



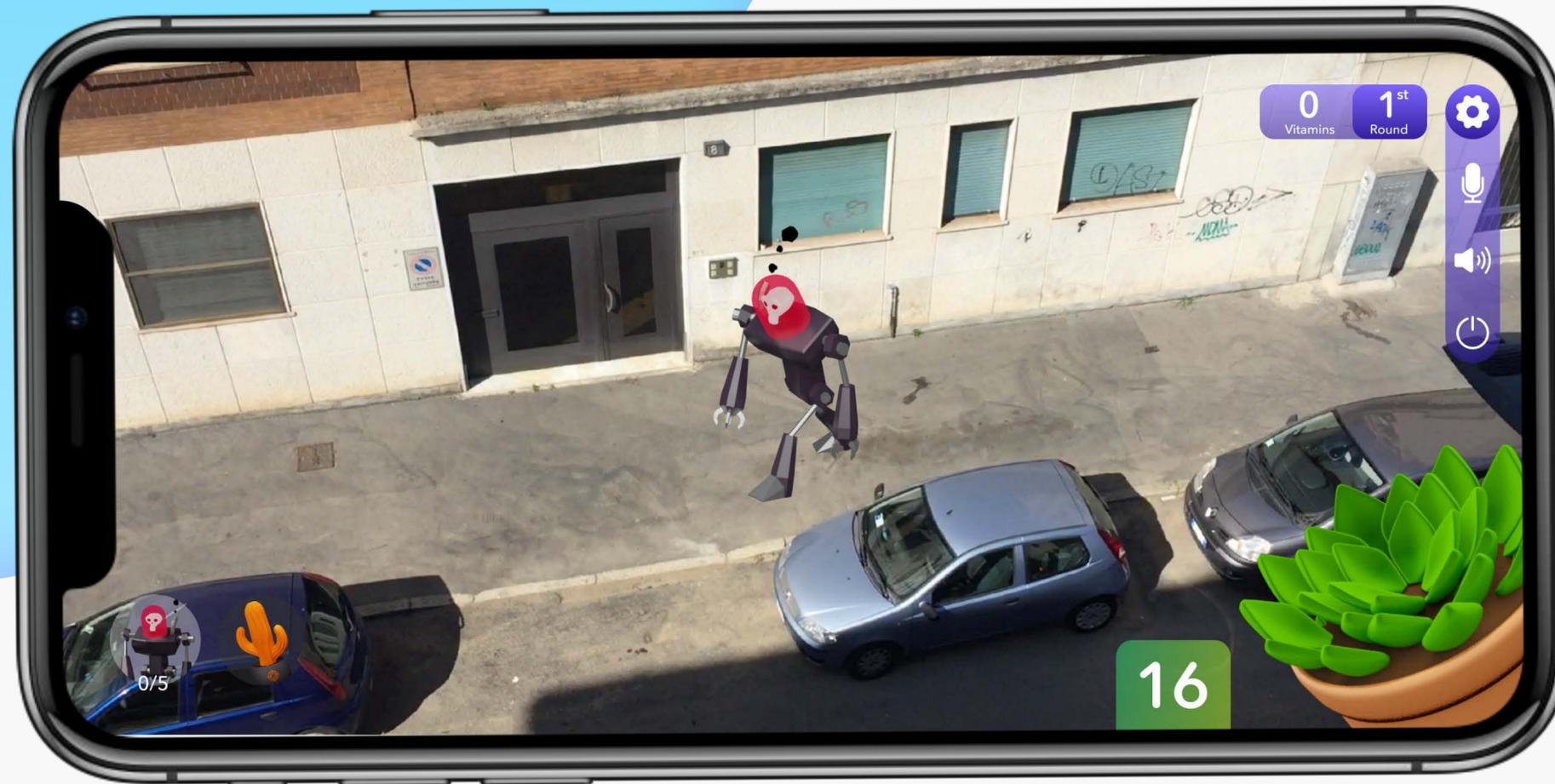
Outdoor

Dare l'opportunità di passare del tempo all'**aria aperta**, sfruttando i luoghi della casa che si affacciano sull'esterno per rispettare le norme della quarantena.

Onliness statement

L'unico **AR game** che sfrutta la collaborazione tra giocatori **vicini di casa** per creare una **comunità** trasformando la **strada** in un **campo da gioco**.





Cos'è?

È una game app che sfrutta la tecnologia AR per trasformare il quartiere in un campo da gioco condiviso con i propri vicini.



GPS

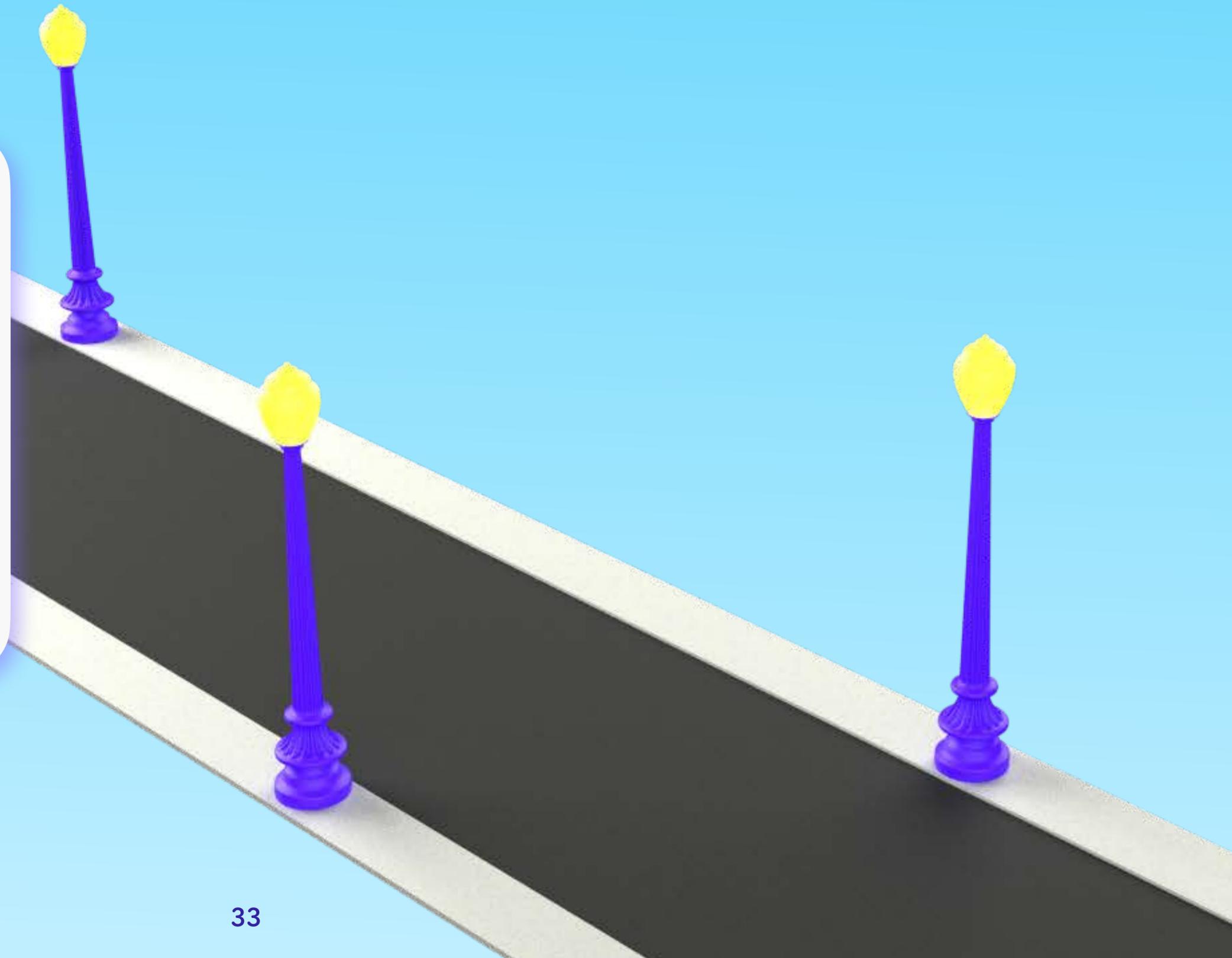


Sfruttando i dati sulla posizione forniti dall'utente, l'app suggerisce i possibili **giocatori nelle vicinanze** con cui collaborare.

AR



La tecnologia AR realizza un **campo da gioco comune sulla strada:** anche da prospettive diverse gli utenti giocano in uno stesso scenario.





Team



Tramite una **dinamica di gioco collaborativa** si favorisce la creazione di legami tra i giocatori: per completare determinate task è necessario unire le forze.

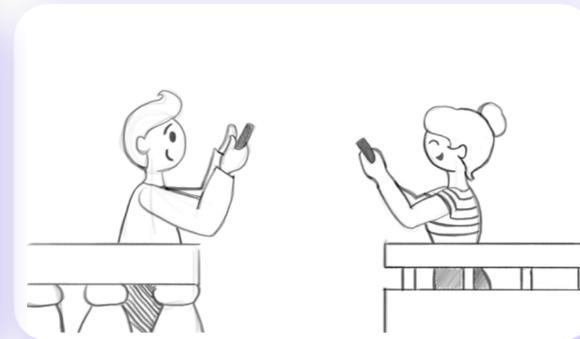
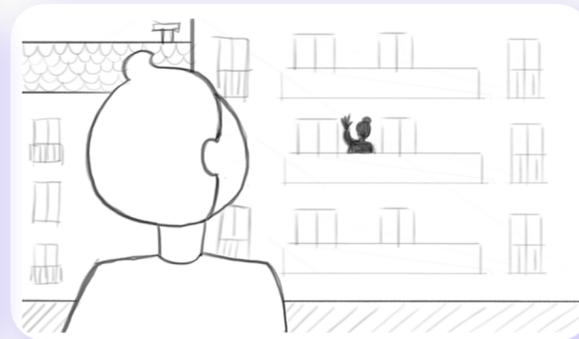
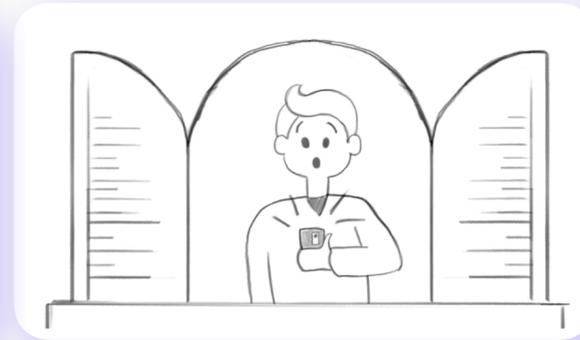
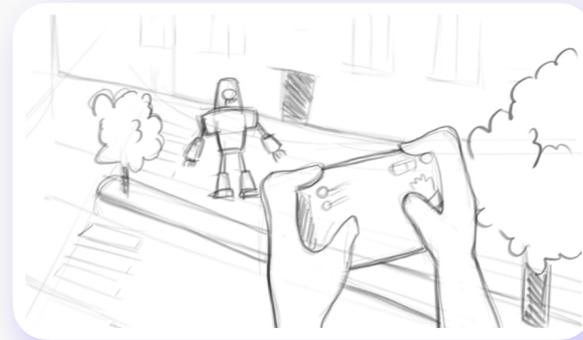
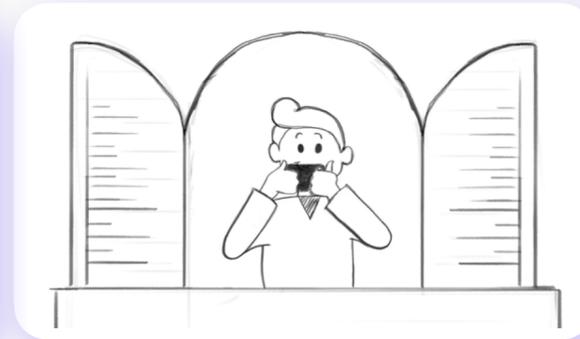
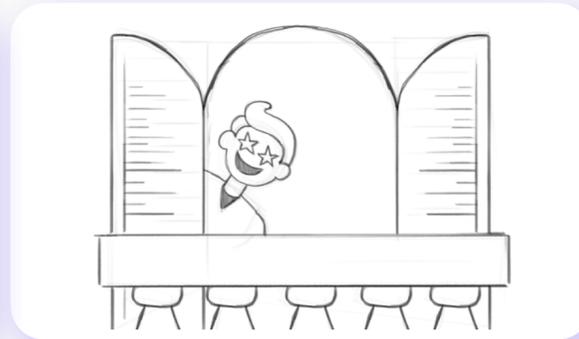
Features



Il servizio è dotato di funzionalità accessorie (chiamate in-game, chat, giftshop ecc...) che incentivano ulteriormente gli utenti ad **interagire tra loro**, anche **fuori dal gioco**.



Storyboard



Touchpoints

App

L'applicazione mobile ha come focus primario il **gioco**, ma è anche un potente strumento di **condivisione** e luogo privilegiato per **conoscere nuove persone** nel proprio quartiere.

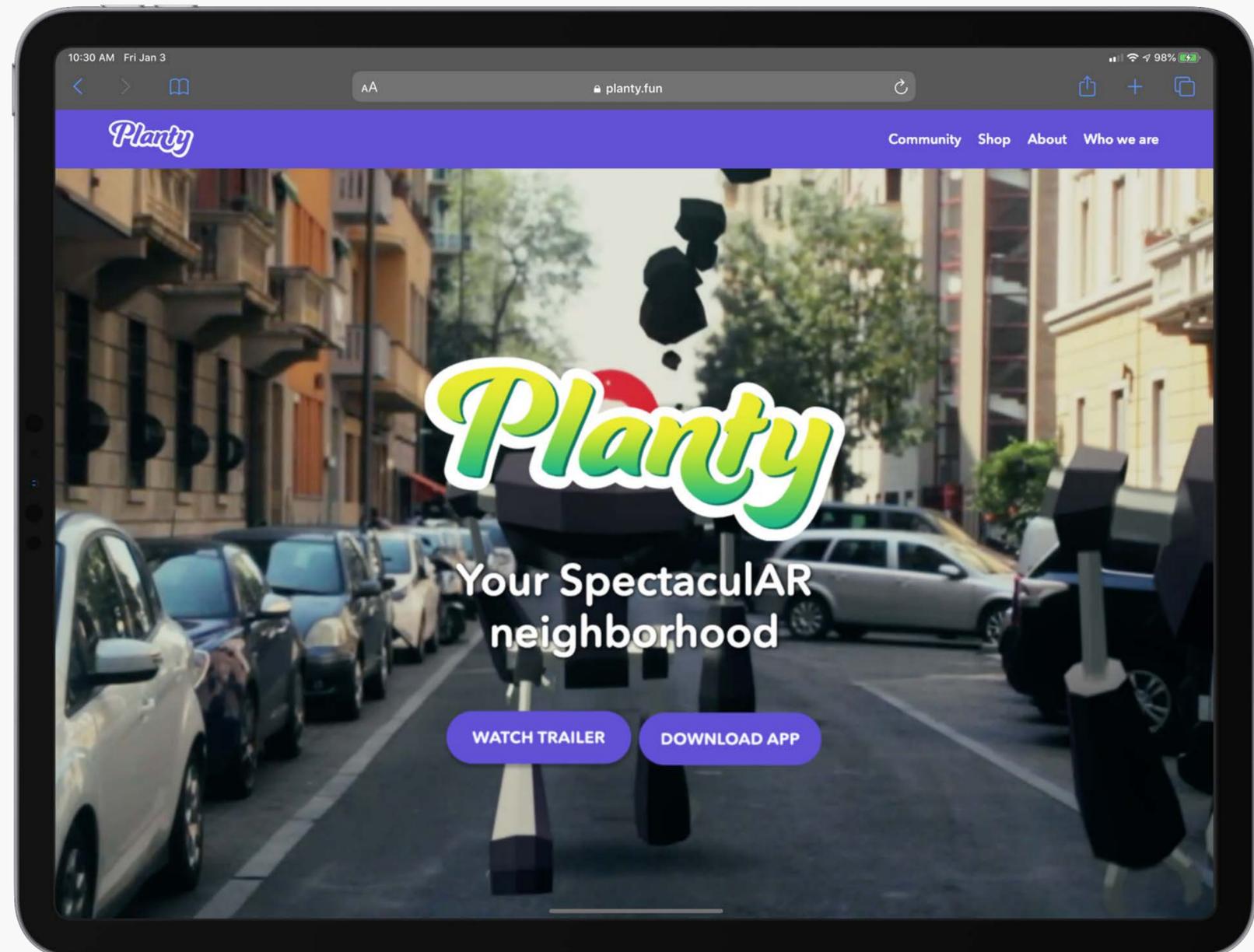
Grazie alla chat interna all'app e alla possibilità di utilizzare le chiamate in-game, Planty favorisce il conoscere i propri vicini.



Touchpoints

Sito web

Il sito è di aiuto agli utenti che utilizzano l'applicazione mobile. Il sito oltre a promuovere il gioco, aiuta gli utenti in difficoltà tramite la **Community**, permette l'acquisto di prodotti floreali dal suo **Shop** e infine presenta più nel dettaglio il brand Planty nella sezione **About**.



Touchpoints

Video teaser

Il video teaser funge da **game trailer**, creando attrattiva e introducendo l'utente alla **narrazione** che caratterizza il mondo Planty. Inoltre dà un piccolo assaggio del **funzionamento** stesso del gioco ed evidenzia lo scopo principale del servizio che è quello di favorire la **nascita di relazioni**.

