

Esercitazione 1

Definizione iniziale del Progetto: piattaforme, utenti, contesto

Benessere Digitale

Anno accademico 2022/2023

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

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

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**

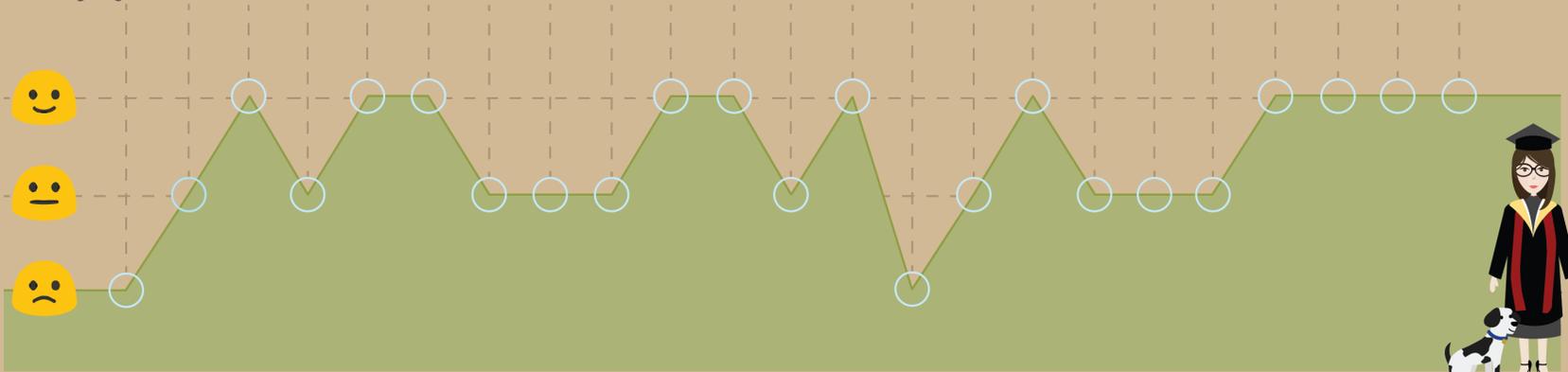
Le prossime slide mostrano due esempi

- 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



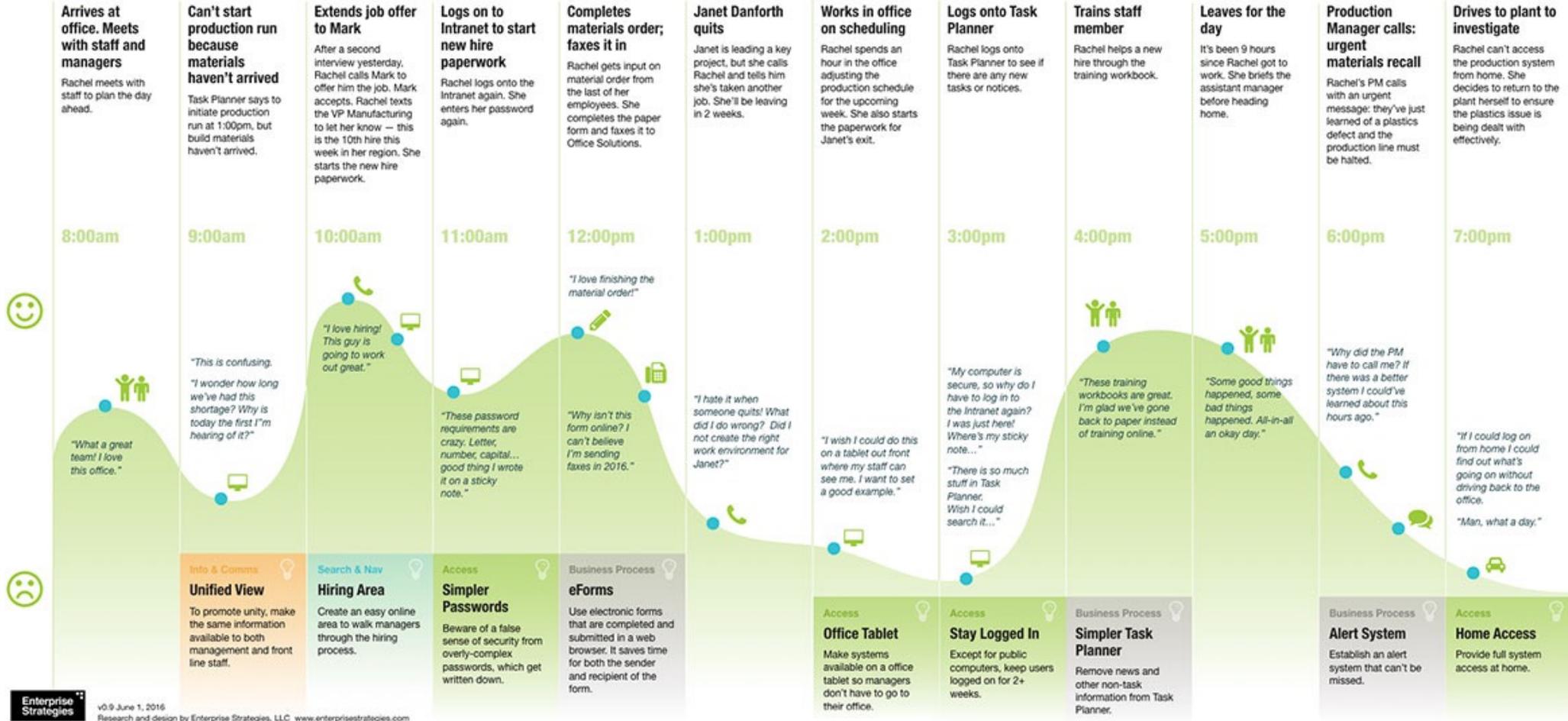
3 years at Enterprise



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 relativa alla giornata di ieri, individualmente

- Da quando vi siete svegliati a quando siete andati a dormire
- 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 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?
- 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 un report **(massimo 5 pagine)** che includa:

Sintesi dei temi comuni e differenze tra le Journey Map individuali

Una Journey Map comune, sviluppata sulla base di quelle individuali

Le scelte progettuali derivanti dalle vostre analisi e discussioni:

- Categoria (social, messaggistica, ...)
- Tipologia utenti (età di riferimento, caratteristiche, occupazione, ...)
- Contesto (università, lavoro, tempo libero, ...)

Istruzioni per la sottomissione e la presentazione

Rinominate il report come segue:

- *nomedelgruppo_ex1.pdf*

Caricate il file nella cartella di Google Drive del vostro gruppo, entro il

3 Aprile 2023 - fine della giornata

Preparate una breve presentazione del vostro lavoro (**massimo 5 minuti!**):

- non ci sono regole precise per il formato della presentazione: potete preparare delle slides, potete usare il report, o potete semplicemente parlare
- nel limite del tempo, dovrebbe emergere il contributo di tutti i componenti del gruppo
- al termine della presentazione, i docenti potranno fare domande e fornire feedback sulla presentazione:
 - I feedback sul report verranno forniti in seguito, prima dell'inizio della seconda esercitazione

Presentazione in aula: 4 Aprile 2023

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/>