

Design in gioco! Play design!

Responsabile scientifico M. Ceconello

Il progetto si propone di creare un **gioco interattivo geolocalizzato per smartphone e tablet**, rivolto principalmente a **studenti** delle scuole medie superiori e finalizzato a promuovere e divulgare la **cultura del design** a Milano.

Il gioco intende favorire la conoscenza del design italiano, e milanese in particolare, sfruttando le potenzialità offerte dalle tecnologie *mobile* per **educare** e, nello stesso tempo, **intrattenere** un pubblico di potenziali futuri studenti del Politecnico di Milano e della Scuola del Design in particolare.

Lo scopo è offrire un'esperienza di **apprendimento informale**, a carattere ludico e di intrattenimento, supportato dall'utilizzo di un **gioco mobile geolocalizzato**, che utilizzi la **città** intera, con spazi esterni ed interni, come terreno di gioco.

L'iniziativa qui proposta, in virtù dei temi trattati, si avvale del **sostegno di ADI** - Associazione per il disegno industriale che fornirà supporto nella scelta e definizione dei contenuti e **patrocinio** in caso di finanziamento e realizzazione.

La proposta si inserisce inoltre nella vasta attività di celebrazione dei **150 anni del Politecnico di Milano**, legandosi ad un progetto già finanziato dall'Ateneo e in fase di sviluppo che vedrà la realizzazione di un'applicazione per smartphone e tablet finalizzata a creare “**percorsi politecnicci**” nel capoluogo lombardo. A tale iniziativa partecipano, oltre all'Ateneo e al Dipartimento di Design, la Fondazione dell'Ordine degli Architetti di Milano, la Triennale di Milano e Domus.

Il progetto qui discusso si propone come prolungamento dell'iniziativa sopra descritta, cui aggiunge un nuovo modello narrativo/educativo (quello del gioco, in aggiunta al modello tour guidato), ampliandone il bacino di utenza che includerà non solo ex-studenti dell'Ateneo lombardo o amatori della cultura da esso rappresentato, ma anche **possibili futuri studenti**.

Il gruppo di ricerca proponente, composto da ricercatori strutturati e in formazione provenienti da diverse Unità di ricerca del Dipartimento di Design, garantisce l'interdisciplinarietà e la copertura delle competenze necessarie alla realizzazione del progetto, grazie all'esperienza maturata in numerose attività di ricerca e di didattica.

Motivazioni dell'iniziativa proposta e sua rilevanza

Il progetto qui proposto si pone in continuità con **attività di ricerca** recentemente condotte all'interno del Dipartimento riguardanti l'utilizzo della **tecnologia mobile** per la **valorizzazione del patrimonio culturale** e la **promozione del turismo**, consolidate con una tesi di dottorato (cfr. tesi PhD Spallazzo, 2012), con pubblicazioni scientifiche (cfr. Ceconello, 2012; Spallazzo, Ceconello e Lenz, 2011; Spallazzo, 2012) e con progetti di ricerca applicata.

Tra questi si possono citare il progetto **Looking for Achille Castiglioni** (2011, a cura di Ceconello e Spallazzo) un tour *mobile* geolocalizzato sviluppato in collaborazione con lo Studio Museo Achille Castiglioni e finalizzato a promuovere la conoscenza delle opere dell'architetto e designer milanese o il progetto sopraccitato di creazione di **percorsi politecnicci** in occasione del centocinquantenario.

Tale linea di ricerca si è ulteriormente consolidata con l'attivazione di un **corso a scelta** per la laurea triennale della Scuola del Design - Realtà aumentata e mobile experience (Ceconello, A.A. 2011-2012) - che ha visto circa 90 studenti confrontarsi con 19 progetti di *mobile experience* su brief proposti dal **Touring Club Italiano**. Sempre in collaborazione con Touring Club Italiano si è inoltre attivato un **workshop progettuale** per gli studenti della Laurea Magistrale impegnati nella creazione di giochi educativi per smartphone a sostegno dell'iniziativa “**Aperti per voi**” (Turismo e cultura on the go, Ceconello A.A. 2011-2012).

La ricerca sinora condotta ha permesso al Dipartimento di entrare a far parte di una rete internazionale di Università e centri di ricerca che si occupano di **mobile learning** (Sharples, Taylor, & Vavoula, 2005; Kukulska-Hulme et al. 2009) tra cui possiamo citare Parsons - The New School of Design (NY, USA), Hong Kong Design Institute (Hong Kong, Cina), Universiteit Utrecht (Utrecht, Paesi Bassi), Institute of Play (NY, USA), Waag Society (Amsterdam, Paesi Bassi), MIT (Cambridge, USA).

La scelta di operare con tecnologie all'avanguardia non è solamente frutto della linea di ricerca sopra descritta ma è anche giustificato dall'**utenza** individuata per il progetto, cioè **ragazzi** che frequentano le scuole medie superiori e un pubblico giovane in generale.

Le **statistiche di adozione degli smartphone** mostrano infatti come in Europa essa raggiunga circa il 20% per la fascia di età tra i 18 e i 24 anni e circa il 25% per la fascia leggermente più adulta compresa tra i 25 e i 34 anni (Comscore, 2012). A tali dati si aggiungono quelli concernenti l'adozione di dispositivi portatili tecnologicamente avanzati a livello nazionale con picchi del 50% in UK e Spagna e del 40% circa in Italia, Francia e Germania. In Europa, quindi, circa **un possessore su due** di telefoni portatili ha uno smartphone e nel 30% dei casi lo usa per giocare (Comscore, 2012).

Inoltre *Istruzione e formazione* e *Cultura e turismo* sono tra le linee progettuali inserite nel **Cluster Regionale Tecnologie per le smart communities**, a cui partecipa il nostro Ateneo/Dipartimento, quali settori volti a valorizzare la capacità di attivare progetti di ricerca e sperimentazione che possano essere di volano per uno sviluppo economico e sociale. Ciò è possibile grazie alla specificità e rilevanza riconosciuta del contesto culturale ed ambientale delle nostre città e del nostro territorio, che garantisce la possibilità di esportare le esperienze e i risultati in contesti con caratteristiche similari in ambito nazionale o nel contesto internazionale. Il sistema dell'istruzione è soggetto a forti esigenze di rinnovamento, legate alla necessità di interagire con le nuove generazioni di **"nativi digitali"** e fornire loro una formazione che, nei contenuti e nelle modalità di apprendimento, consenta di **sperimentare le potenzialità** che l'innovazione tecnologica può mettere al servizio della conoscenza.

Sono numerose le **ricerche** che si sono occupate dell'utilizzo delle **tecniche mobile** e del **mobile gaming** in particolare a supporto dell'apprendimento informale: basti citare le apprezzabili attività di ricerca condotte in area europea come il progetto **MOBILearn** (2002-2005) che ha affrontato il tema ancora prima della diffusione capillare di smartphone o tablet (coordinatore Giunti Ricerca, 24 partner) o i progetti sviluppati presso il **MIT** dal gruppo di ricerca guidato dal prof. Eric Klopfer attorno al tema dell'**Augmented Learning** (Klopfer, 2008).

Se tali tematiche hanno visto, in un primo momento, un forte contributo da parte di discipline fortemente tecniche ed ingegneristiche, in anni recenti il **design** si è sempre più interessato al mondo delle **mobile technologies** e del **mobile learning** **intervenendo a diversi livelli**, dal progetto dell'esperienza di utilizzo allo studio delle soluzioni grafiche e dell'usabilità delle interfacce fino alla definizione delle dinamiche di gioco per l'apprendimento.

La proposta presentata tocca, ad esempio, la tematica del **progetto di eventi** sia dal punto di vista delle **competenze disciplinari** (considerando l'evento come campo di applicazione di approcci registici *design oriented* alla progettazione di "avvenimenti" che abbiano come principale cifra valoriale la proposta di esperienze qualificanti e attivatrici di processi relazionali tra persone, contenuti, culture e interfacce - Abruzzese, 2003; Glossario - Ricerca MIUR D.Cult 2004-2006; Fassi, 2010) che dal punto di vista del **contesto di applicazione**, una cornice spazialmente e temporalmente definita e strutturata qual è il sistema di celebrazioni per i 150 anni del Politecnico di Milano.

In tale contesto il progetto qui discusso si propone quindi come uno strumento per **diffondere la conoscenza e la cultura del design** a Milano ma anche come **esercizio di ricerca applicata** che vuole mettere a frutto l'esperienza maturata dal design in questo campo, valorizzando il design stesso e la sua storia.

Proprio la valorizzazione del design e dei suoi maestri come obiettivo ultimo del gioco ha fatto sì che il progetto goda del supporto di **ADI - Associazione per il disegno industriale** e del suo Patrocinio.