



simple

Cagliari, 8 Giugno 2018

Università degli Studi di Cagliari – Facoltà di Ingegneria e Architettura

simple



GAMIFICATION APP DI TRASPORTO

Ing. Marco Garau

progetto-simple@googlegroups.com

simple

GAMIFICATION

Uso di elementi e tecniche di game design in contesti esterni ai giochi



progetto-simple@googlegroups.com



Nelle app di trasporto

- mira a **modificare il comportamento** usando strategie dei giochi
- Promuove l'uso di **mezzi sostenibili**
- Usa meccanismi di **ricompensa**.

Obiettivi

- Azienda: dati raccolti, incremento uso TP
- Utente: ricompense, coinvolgimento, esperienza
- Partner (imprese): visibilità, pubblicità

3

simple

ESEMPIO DI CASO D'USO



progetto-simple@googlegroups.com



Voglio andare da un punto A a un punto B. Come ci arrivo?



Se uso il mezzo pubblico:

- Modalità (tradizionale) con biglietto
- Modalità con app
- Modalità con app gamificata

4

simple

GAMIFICATION APP DI TRASPORTO

progetto-simple@googlegroups.com



Tipi di gamification delle app di trasporto

- **Ricompensa:** premi grafici, sconti
- **Social:** sfide, team, soglie, classifica
- **Route planner:** route sostenibili
- **Moneta** in app
- **Messaggi persuasivi**



5

simple

CITYMAPPER

Multimodal route planner

- Luogo di **partenza, destinazione, orario**
- Interfaccia **semplice** e piacevole
- **Propone** percorsi sostenibili in base alle preferenze
- **Guida** passo passo nel percorso
- **Informa** su tempi, consumi, risparmio, inquinamento



progetto-simple@googlegroups.com



6

simple

BETTER POINTS

Monitoraggio e Modifica delle Abitudini

- Selezioni l'attività che stai per svolgere
- **Monitora** i tuoi spostamenti (GPS)
- Informazioni, **punti mobilità**, sfide, cruscotto, classifica



progetto-simple@googlegroups.com



simple

IPET

Individual Persuasive Eco-Travel Technology

- **Monitora e analizza** attività (sorveglianza)
- **Elabora** possibili alternative sostenibili (sartoria)
- **Propone** PTP (quantitativo), **Messaggi persuasivi**
- Classifica, premi



RAMMARICO

PLAUSO

progetto-simple@googlegroups.com



simple

ALCUNI INSUCCESSI



Scarso **coinvolgimento** dei cittadini e carenza nell'analisi del **contesto** applicativo:

- **Autosvolta** (Milano): partecipano al progetto solo 300 persone¹
- **Hailo**: sistema per i tassisti di successo a Londra, fallisce a New York²

progetto-simple@googlegroups.com

1. <http://fortune.com/2014/10/14/hailo-taxi-app-funding-failure/>

2. <https://www.bikeitalia.it/2017/12/04/autosvolta-la-gamification-funzione-manca-la-comunicazione>

9



simple

CONCLUSIONI



CONTESTO

Studio del target da colpire e del contesto di applicazione



COLLABORAZIONE

Mantenere vivo il sistema di ricompensa con la collaborazione tra i vari partner



COSTI

Bilanciamento costi-benefici. (pianificazione, feedback, costi premi, scarse risorse dispositivo)

progetto-simple@googlegroups.com

10

simple



GRAZIE A TUTTI

progetto-simple@googlegroups.com