

SAFETY GAME APP

SICUREZZA, GIOCO, APPLICAZIONE WEB

Classe 4AC
I.S. "A. Sobrero"
Casale Monferrato

Il percorso di brainstorming

- Inizialmente ci siamo confrontati molto e abbiamo discusso su diverse idee dalle quali sembrava emergere maggiormente quella di creare un gioco tipo un classico «a ARCADE» in cui un soggetto animato avrebbe dovuto evitare ostacoli posti su un percorso rispondendo ad una serie di quesiti sul tema della sicurezza negli ambienti di lavoro.
- Successivamente, dopo esserci confrontati col facilitatore, Luca Vercellio, che ci ha fatto notare alcune limitazioni da rispettare, abbiamo optato per un gioco in cui l'obiettivo primario fosse quello di far crescere le aziende di una città attraverso risposte a dei quesiti nell'ambito della sicurezza sui luoghi di lavoro.
- Tuttavia, anche in questo caso, date le meccaniche del gioco piuttosto macchinose e complicate, si è optato per un'ulteriore semplificazione fino all'idea finale che ci è sembrata più semplice ed efficace.



La scelta del nome della Game App on-line



Abbiamo deciso di chiamare il Game

Safe Hazard

La scelta deriva dal fatto che in ogni luogo di lavoro ci sono potenziali pericoli ma, grazie alla nostra Game App, aumenta la consapevolezza degli utenti e ciò rende più “sicuro” il pericolo.



Il concept del mobile game

- *Il gioco è impostato in modo tale che il giocatore, per avanzare, debba rispondere ad una serie di quesiti riguardanti la sicurezza in vari ambienti di lavoro.*
- *Il gioco termina quando il giocatore inserisce una risposta errata.*
- *A questo punto, in base al numero di risposte corrette e al tempo impiegato, il giocatore verrà inserito in una classifica di merito.*
- *A titolo di esempio, se un giocatore risponde correttamente a 45 domande consecutive e impiega 134 secondi, il sistema confronterà il suo risultato con quello di altri giocatori che hanno impiegato lo stesso tempo e, in base al numero di risposte corrette, assegnerà una posizione in classifica.*
- *Obiettivo del gioco è, quindi, quello di raggiungere la migliore posizione in classifica possibile e, nel tempo, migliorarsi. Inoltre, il gioco, rispetto ad altri simili, ha l'obiettivo ambizioso di migliorare le competenze degli utenti nell'ambito della sicurezza nei luoghi di lavoro.*
- *Il gioco è pensato per un pubblico molto vario che va dallo studente delle scuole superiori all'impiegato di fabbrica.*
- *La possibilità di ottenere un buon punteggio dipenderà dalla «cultura» in termini di sicurezza in ambito lavorativo che ogni giocatore possiede e chiunque abbia un minimo di spirito competitivo, cercherà di aumentare le proprie conoscenze in materia in modo da migliorare progressivamente la posizione in classifica.*



Le meccaniche e dinamiche di gamification



- L'idea del gioco richiama uno stile vagamente «arcade» piuttosto semplice.
- Una schermata principale con 4 pulsanti, uno centrale di «start» per iniziare il gioco, uno per accedere alle impostazioni, uno per accedere alla classifica e uno per votare l'applicazione sullo store.
- La schermata di gioco effettiva avrà al centro un cronometro e in alto a sinistra un contatore che indicherà il numero di risposte corrette.
- Le schermate saranno dalla grafica molto semplice ma accattivante.
- I quesiti verranno posti all'interno di un riquadro più grande e le quattro possibili risposte in altri riquadri più piccoli sottostanti.
- Non appena il giocatore sbaglierà una risposta apparirà una schermata con la classica scritta «game over» ed una serie di pulsanti che permetteranno l'accesso alla schermata di home e a quella della classifica. [Schermate game safe hazard.pdf](#)
- Inoltre è possibile anche la condivisione su Facebook del punteggio e ricominciare una nuova partita.
[Pagina facebook.pdf](#)
- Il risultato potrà essere condiviso su Facebook, una volta che il giocatore avrà inserito i dati di accesso del proprio profilo.

Analisi SWOT

- Punti di forza:

Il gioco è concepito per essere dinamico, competitivo e molto istruttivo.

- Punti di debolezza:

Essendo monotematico potrebbe risultare noioso per una parte dei potenziali utenti.

Inoltre, il gioco tende a diventare ripetitivo a meno che non si inserisca un numero molto elevato di quesiti.



Fattibilità dell'idea progettuale rispetto ai vincoli di tempo e alle risorse finanziarie

- *Il gioco è molto semplice da progettare, sia dal punto di vista della programmazione che dal punto di vista della grafica.*
- *Non necessita di particolari meccaniche, ne di animazioni difficili da realizzare che richiederebbero molto tempo e risulterebbero molto costose.*
- *La grafica del game è molto semplice da realizzare in quanto potrebbe essere sufficiente utilizzare un programma di fotoritocco.*



GRAZIE A TUTTI PER L'ATTENZIONE!

I ragazzi della 4AC

Andrea Attinello Loris Bellerio

Paolo Bellerio Luca Beltrami

Mattia Bivona Martina Boarino

Domiziana Brignolo Sara Cancian

Christian Cavarretta Hafsa El Fetaoui

Matteo Galletti Giulia Gamalerio

Francesco La Rosa Angelo Marcotrigiano

Michela Martelli Melissa Moschini

Alex Nese Elena Peracchio



Link per accedere alla griglia di valutazione:
<http://goo.gl/forms/avqKPQHJsX>

Ed ora un'ultima sorpresa....
[Video spot safe hazard.mp4](#)