



IS A.SOBRERO  
CASALE MONFERRATO

Applicazione realizzata dalla  
classe 4 AM della sezione  
meccanica A.S. 2015/2016



**studioand**  
Interregional Design Studio



*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca*



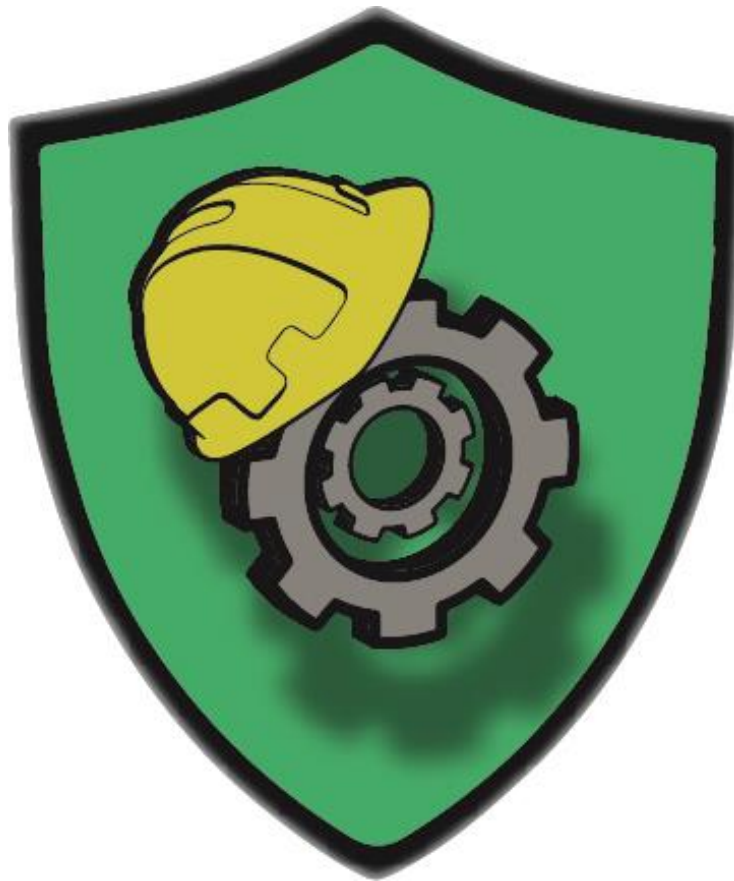
Istituto Nazionale di Documentazione,  
Innovazione e Ricerca Educativa



# SecurQuiz

**S**  **FETY** **G** **A** **M** **E**  **P** **P**

SICUREZZA, GIOCO, APPLICAZIONE WEB



# SecurQuiz

Progettazione e realizzazione  
applicazione sulla sicurezza

# Brainstorming

Ci siamo riuniti come classe per trovare delle idee valide dalle quali avremmo potuto ricavare quella adeguata per realizzare l'app.

Tra le molte idee venute fuori le più significative sono:

- applicazione basata sulla geolocalizzazione con la quale cliccando su una azienda ,officina o anche edificio pubblico si poteva accedere a tutti i dispositivi legati alla sicurezza dell'edificio.
- applicazione sulla falsa riga di "94%" con domande relative alle immagini combinato a un comune gioco a quiz a risposta multipla.
- un rebus relativo alle terminologie legate al campo della sicurezza.

Alla fine dopo una votazione di classe abbiamo optato per il gioco a quiz e immagini.

# Concept

- **Obbiettivi:**

Istruire gli utenti che faranno uso dell'applicazione sulle norme della sicurezza in ambito lavorativo, dandogli la possibilità di ricevere una preparazione semplice e divertente ma fondamentale per la propria sicurezza.

- **Contenuti:**

- Idea applicazione : Per realizzare la nostra applicazione ci siamo ispirati a due app già esistenti: per la presenza di immagini abbiamo considerato il gioco “94%” e per le domande a risposta multipla un generico gioco a quiz.

- Registrazione facoltativa al primo accesso (e-mail e password).

- Classifica punteggi aggiornata in tempo reale e la possibilità di condividere il punteggio e la classifica sui social.

- Ogni domanda avrà un tempo prestabilito che decrescerà progressivamente. Con la difficoltà diminuirà anche il tempo a disposizione.

- Allo scorrimento delle domande è presente una musica di sottofondo.
- Il giocatore avrà a disposizione un numero prestabilito di vite e ad ogni errore, o allo scadere del tempo, ne verrà sottratta una.
- Si potrà scegliere tra due livelli di difficoltà : facile(5 vite)-difficile(3 vite).

- **Tipologia utenti:**

I nostri utenti saranno coloro che entrano nel mondo del lavoro, e il range di età medio sarà dai 16 anni in su.



- **Engagement:**

- Gli utenti potranno imparare in modo divertente, attraverso quiz educativi, il mondo della sicurezza.

- Per fare maggiore pubblicità alla nostra applicazione l'abbiamo sponsorizzata su vari social come Facebook e Instagram.

- Nella nostra applicazione daremo la possibilità di condividere con altri utenti i propri risultati al fine di creare maggior coinvolgimento e creare competitività.

# Analisi Swot

- **Punti di forza:**

- **Accrescere le conoscenze riguardanti l'ambito della sicurezza.**
- **Coinvolgimento dovuto all'aspetto ludico dell'applicazione.**

- **Punti di debolezza:**
  - Poiché l'applicazione sarà solo in lingua italiana, verrà utilizzata solo nel nostro territorio.

# Meccaniche e Dinamiche di Gamification

All'apertura del gioco è presente un menu principale con le seguenti opzioni:

- Gioca: inizia a giocare.
- Registrazione: facoltativa in quanto utile per condividere su facebook il proprio punteggio con gli altri utenti registrati.
- Credits: realizzatori dell'app, sponsor, ideatori del progetto.
- Classifica: punti ottenuti durante le precedenti partite.

Scegliendo la casella “gioca” si accede alla prima schermata di gioco:

- Alla prima schermata è presente la scelta della difficoltà.
- Saranno presenti 3 vite (difficoltà elevata) e 5 (difficoltà bassa) dove se il tempo prestabilito per ogni domanda scadrà, verrà sottratta una vita.
- Il gioco è composto da quiz e immagini inerenti al mondo della sicurezza: Serie di domande con difficoltà crescente dovuta al tempo a disposizione.
- Allo scorrere delle domande sarà presente una musica di sottofondo.
- Al completamento del gioco apparirà una schermata con un finto certificato ed il relativo punteggio ed il tasto “share” per condividere su facebook. Invece, al termine delle vite, si aprirà una schermata con il relativo punteggio e la scritta “BOCCIATO” successivamente si ritorna menu principale.

# Fattibilità idea progettuale

Data la relativa semplicità dell'app basata su un comune gioco a quiz, il progetto rientra nel budget a disposizione.

# SecurQuiz

**GIOCA**

**CLASSIFICA**

**REGISTRAZIONE**

**CREDITS**

I rischi di natura  
infortunistica sono  
quelli che possono  
provocare:

**Invalidità  
temporanea**

**Incidenti o  
infortuni**

**Malattie  
professionali**



I rischi di natura  
infortunistica sono  
quelli che possono  
provocare:

**Invalidità  
temporanea**

**Incidenti o  
infortuni**

**Malattie  
professionali**

Cosa rappresentano  
questi segnali?



Prescrizione

Divieto

Pericolo

Cosa rappresentano  
questi segnali?



**Prescrizione**

**Divieto**

**Pericolo**



Ti piace Segui già Messaggio Altro

Piace a 78 persone  
Ajet Miftari e altri 21 amici

Invita i tuoi amici a mettere "Mi piace" a questa Pagina

Vedi Pagine simili

Informazioni >

Pagina creata per far conoscere la nostra applicazione basata sulla sicurezza istituita dalla scuola di Casale Monferrato I.T.I.S. Ascanio Sobrero



Ancora nessun post

