

KIDS ♥ APPS + TABLETS
(più di computer e iPhone)

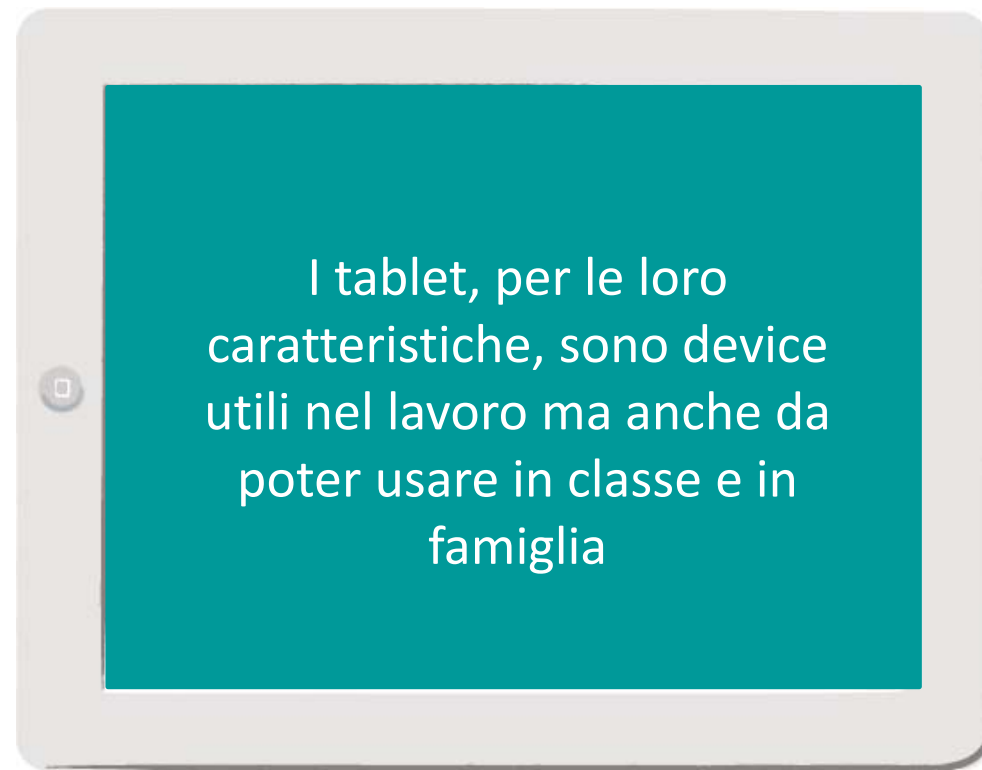


questo è per il lavoro



Questo è personale

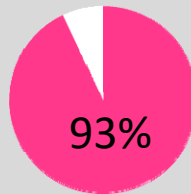




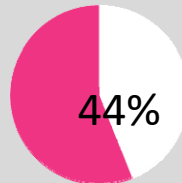
I tablet, per le loro
caratteristiche, sono device
utili nel lavoro ma anche da
poter usare in classe e in
famiglia

I tablet sono device per la famiglia

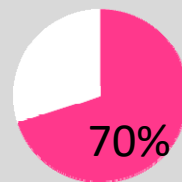
Uso dell' iPad a casa 93%



44% dell'uso avviene
sul divano



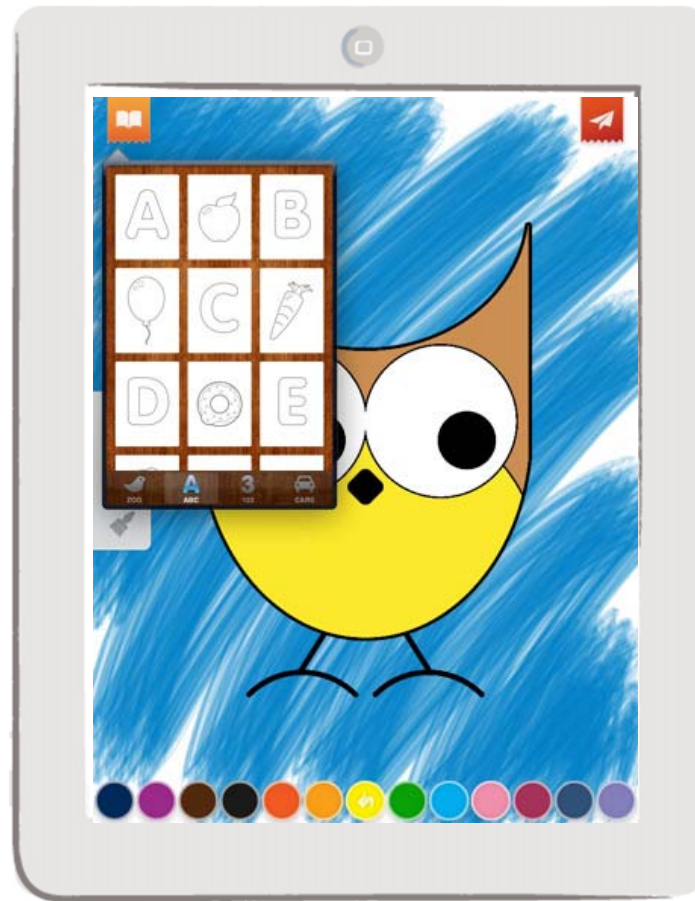
Tablet usato dai figli dei
possessori nel 70% dei casi



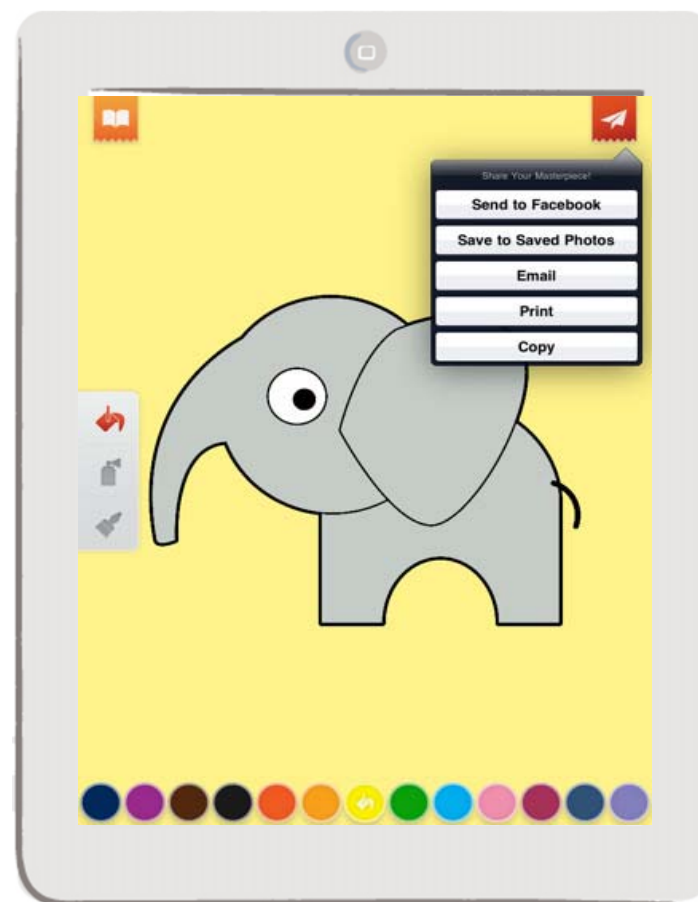
Piacerà quest'app?
Potranno usarla? È appropriata?

Dobbiamo spendere più attenzione
verso i bisogni dei bambini

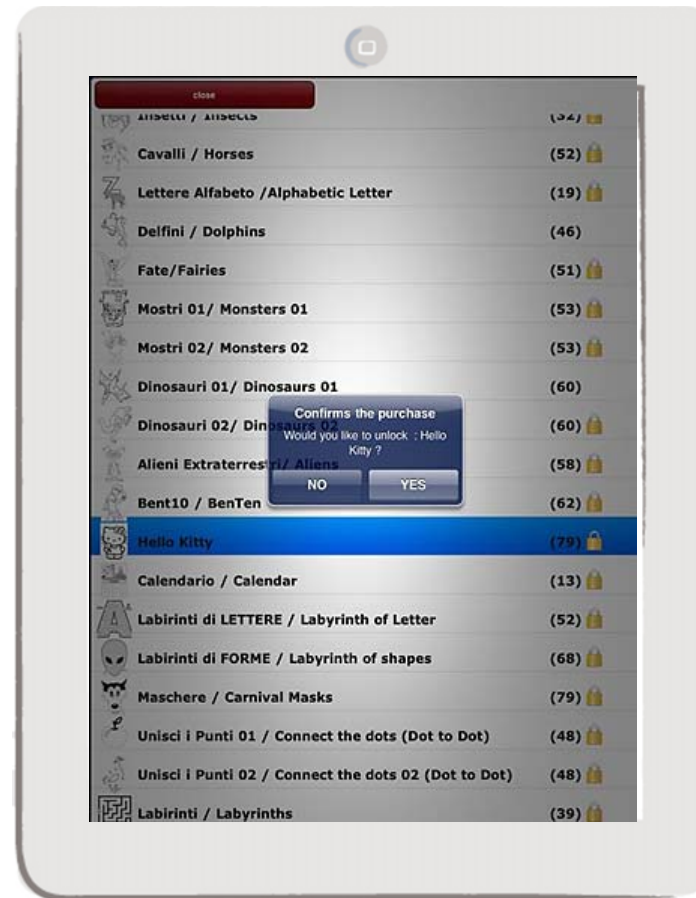
Questa è un'app
per colorare



Ma io non
so leggere??



Comprare?
Ma come!



Dobbiamo conoscere i nostri utenti al fine di poter rivedere i nostri presupposti



Aspetti tecnici - tecnologici

(disegno dell'interfaccia, uso di immagini chiare e comprensibili, colori e modalità di interazione) possono, invece, influenzare positivamente o negativamente, questa comprensione.

Aspetti umani

quali la percezione, l'attenzione, la memoria e lo sviluppo mentale, intervengono nell'interpretazione degli ambienti e più specificatamente delle interfacce con cui i bambini interagiscono

aspetti umani

Perchè le app per bambini...

I bambini hanno grande capacità di cogliere i significati attraverso codici sonori e iconici pur non padroneggiando ancora il linguaggio e avendo un minimo bagaglio di esperienze.

dimensione **monomediale**



dimensione **multimediale**



Ascoltare e interagire in un ambiente caratterizzato da una molteplicità di sistemi di simboli e codici comunicativi, rappresenta la modalità per eccellenza dell'immersione: il bambino si muove in una logica di contaminazioni, rimandi, incroci.

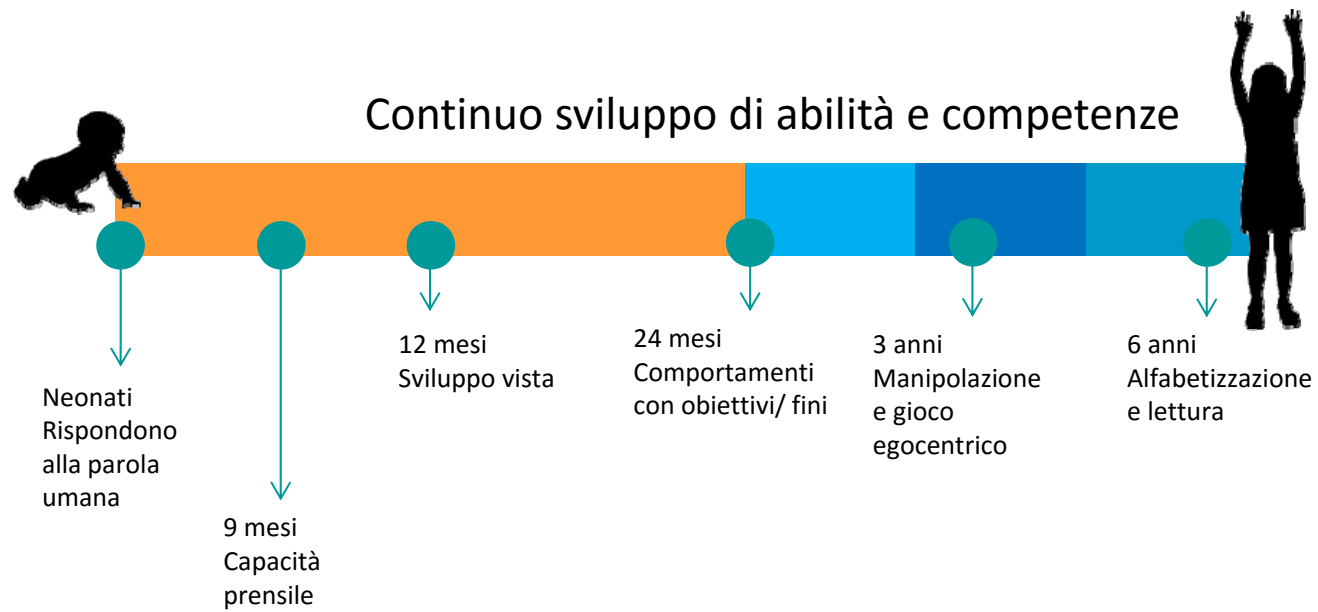


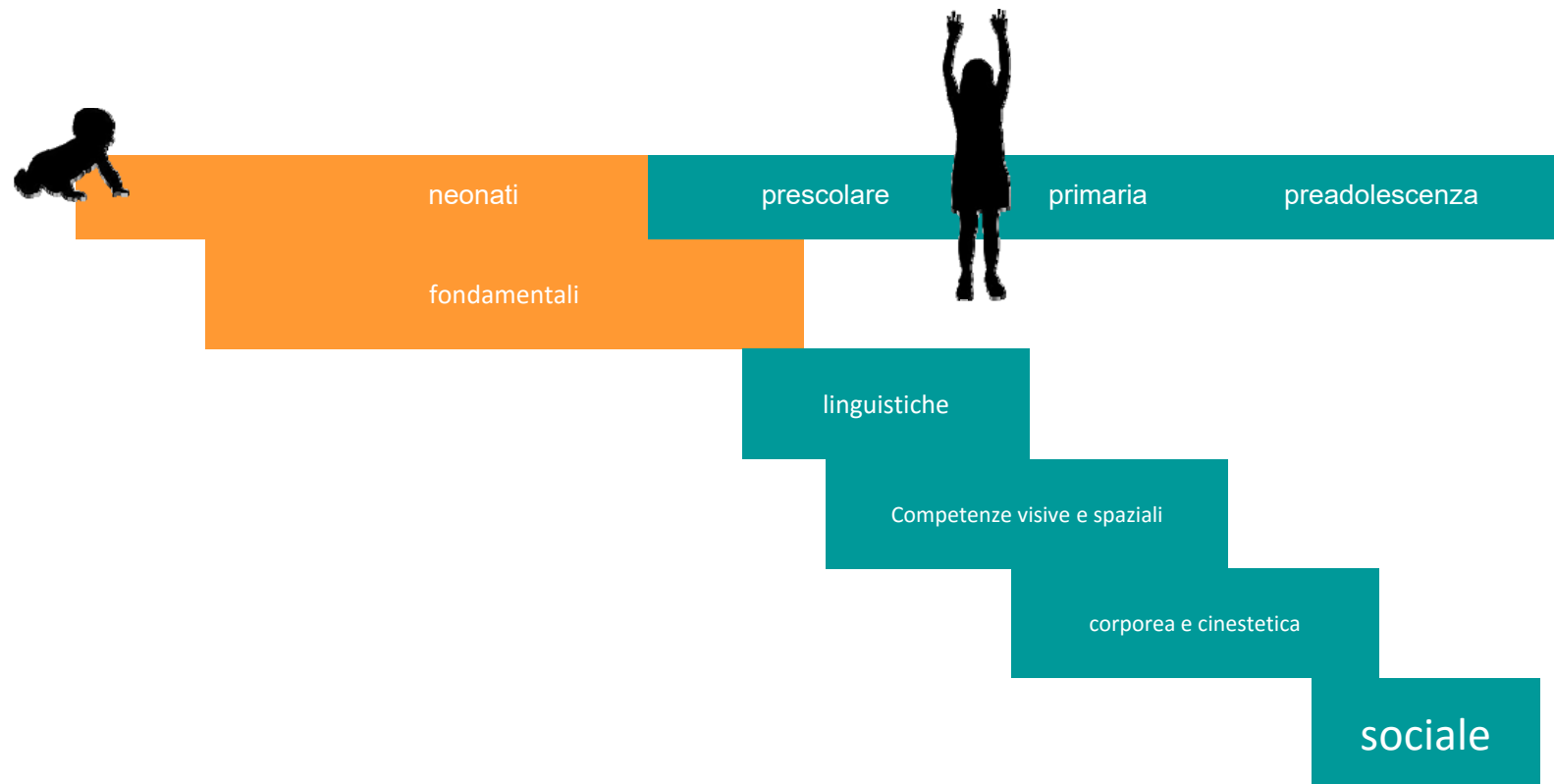
Le conoscenze sullo **sviluppo mentale del bambino** e le ricerche in merito all'uso delle tecnologie possono aiutare a comprendere le potenzialità degli strumenti multimediali.

Per compiere questa distinzione è possibile prendere spunto dal lavoro già compiuto da Piaget individuando quattro momenti importanti ai quali si rifanno diverse fasce d'età e dunque competenze differenti :

- 0 – 2 anni
- 3 – 5 anni
- 6 – 10 anni
- 11 – 14 anni







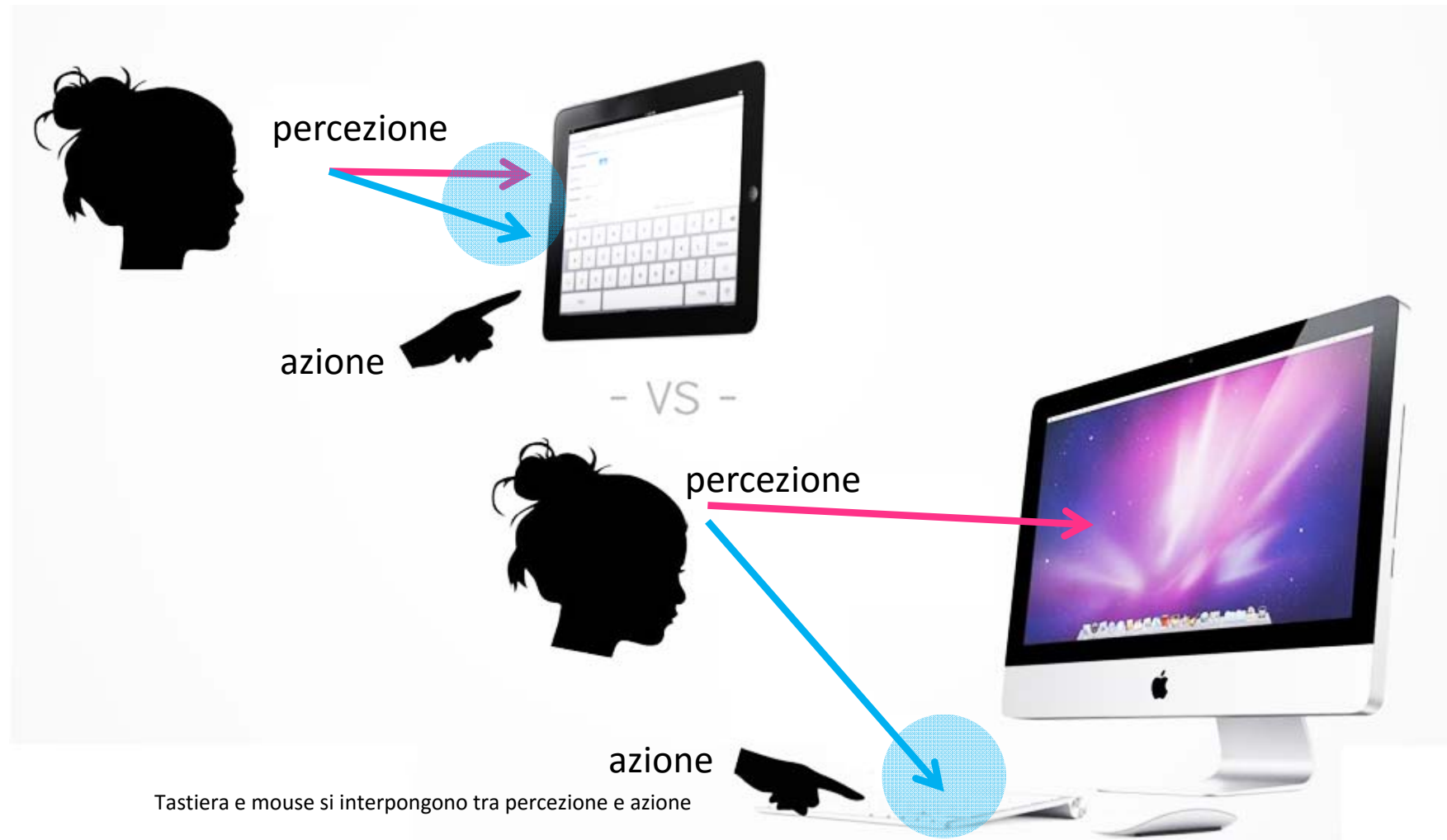


aspetti tecnologici
caratteristiche del device
e modalità di interazione



Uno schermo più grande è più facile da gestire rispetto al display di uno smartphone e alle competenze motorie dei bambini

Azione e percezione sono allocate nello stesso punto come nel mondo reale



Gesti e gestures. Le parole del tablet

tap



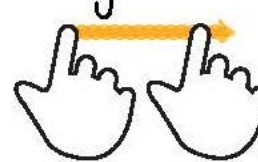
Breve tocco
sulla superficie dello
schermo con un dito

doppio tap



Doppio tocco
rapido sulla superficie
dello schermo con
un dito

drag



Spostare il dito sulla
superficie del tablet
senza perdere il contatto

flick



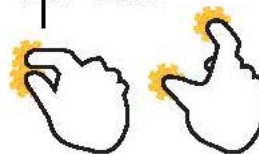
Sfiorare velocemente
lo schermo con il dito
muovendosi da sinistra
verso destra o viceversa

pinch



Toccare la superficie
con due dita e
successivamente
avvicinarle

spread



Toccare la superficie
con due dita e
successivamente
allontanarle

press



Toccare lo schermo
per un periodo di tempo
più lungo rispetto al "TAP"

multi touch



Toccare lo schermo
in più punti
simultaneamente

tap



Breve tocco
sulla superficie dello
schermo con un dito

doppio tap



Doppio tocco
rapido sulla superficie
dello schermo con
un dito

drag



Spostare il dito sulla
superficie del tablet
senza perdere il contatto

(PER ESEMPIO APRIRE
LE FINESTRELLE DEI
GRATTACIELI DI JEKOLAB
- FIABE E MESTIERI -
E SPOSTARE I PERSONAGGI
AL SUO INTERNO)

pinch



Toccare la superficie
con due dita e
successivamente
avvicinarle

spread

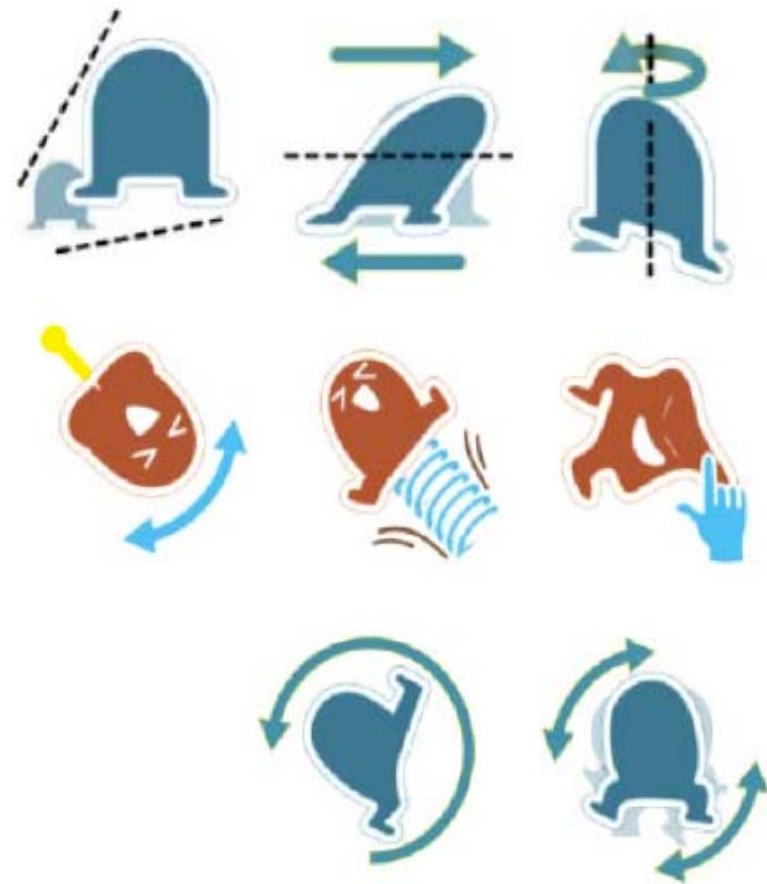


Toccare la superficie
con due dita e
successivamente
allontanarle

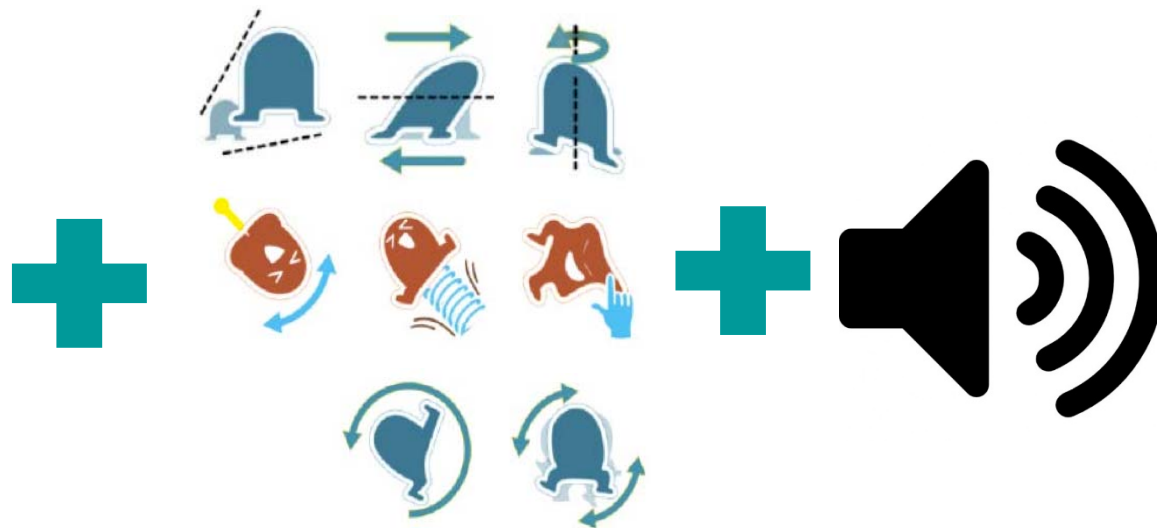
press



Toccare lo schermo
per un periodo di tempo
più lungo rispetto al "TAP"



GESTURE + AZIONI: FEEDBACK SULLO SCHERMO
natura sensomotoria dei concetti



GESTURE + AZIONI + AUDIO: FEEDBACK SULLO SCHERMO
natura sensomotoria dei concetti

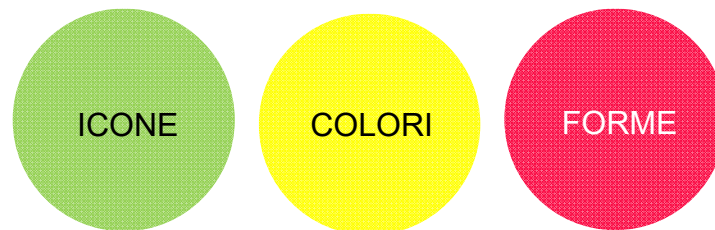
BUONE PRATICHE NELLA PROGETTAZIONE DELLE APP

learnability: attenzione e memoria

Quando un bambino interagisce per la prima volta con un'app che non conosce, mantiene un livello di attenzione estremamente alto su tutti gli stimoli prodotti dall'interfaccia. Non appena avrà individuato quelli rilevanti potrà concentrarsi soltanto sugli elementi capaci di trasmettere informazioni.

Più alto è il livello di [apprendibilità dell'interfaccia \(*learnability*\)](#) e più rapidamente si potrà verificare una sua comprensione utilizzando soglie di attenzione più basse per semplici comandi procedurali e strumenti di navigazione in genere

e più alte per elementi dedicati alla trasmissione di contenuti. Tutti gli stimoli che costituiscono l'interfaccia (visivi, uditivi, cinestetici), predisposti per essere interpretati senza ambiguità, ne permettono la comprensione e l'apprendimento rendendo immediata la simbologia utilizzata e i significati trasmessi attraverso i segni.



Icone

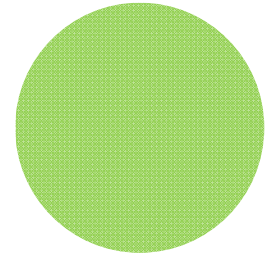
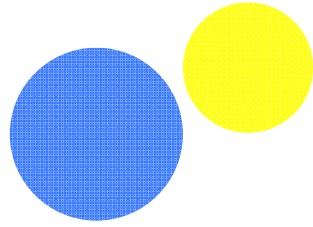
Affinché un ambiente possa essere ritenuto usabile, dovrà permettere la comprensione del sistema stesso, il modo in cui lavora, il modello mentale che permetta la congiunzione tra la simbologia utilizzata e contenuti espressi. Questi modelli mentali vengono richiamati e costruiti attraverso l'uso di metafore e icone che permettono di trasferire un concetto da una formulazione astratta ad una rappresentazione grafica. Le icone permettono di:

- salvare e impiegare poco spazio sullo schermo
- essere riconosciute rapidamente
- essere facilmente ricordate
- rendere l'interfaccia universale

Molti dei vantaggi che ne caratterizzano l'uso, sono*

- riduzione dell'errore
- orientamento
- sviluppo inferenziale.

DIFFICILE SVILUPPARE UN'ICONA
(oppure un set di icone) UNIVERSALE



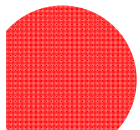
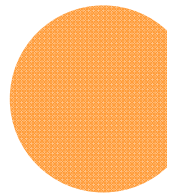
COLORI, FORME E PERCEZIONI

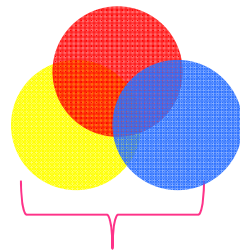
Oltre ai processi di tipo elettrico, ogni volta che occhio e cervello percepiscono dei colori, danno vita a processi di tipo psicologico (e non solo fisiologici) capaci di toccare gli aspetti più profondi dell'animo umano.

I bambini sono costantemente sottoposti alla percezione di colori durante la fruizione di un'app ed ognuno tende a trasmettere sensazioni e immagini diverse.

Com'è noto solo i primi tre sono primari (giallo, rosso, blu). Il loro utilizzo rappresenta un'ottima modalità per sollecitare la percezione del bambino, suscitando vivacità e apertura ma allo stesso tempo sicurezza. In modo particolare, l'accostamento dei soli **colori primari**, coincide a livello percettivo ad una condizione di **massima tensione** provocata dall'accostamento di tonalità sature, nette e senza gradazione intermedia fra loro.

¹Paola Federici, *Il tuo bambino lo dice con i colori*, Le comete, 2000,

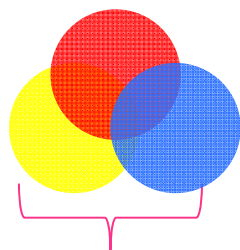




Massima tensione percettiva



Uso dei colori complementari



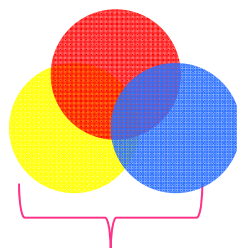
Massima tensione percettiva



Uso dei colori complementari



Design affaticante



Massima tensione percettiva





App e giochi: le migliori nuove uscite

[Elenco completo >](#)



App Store ▾

Tutte le categorie ▾

LINK VELOCI

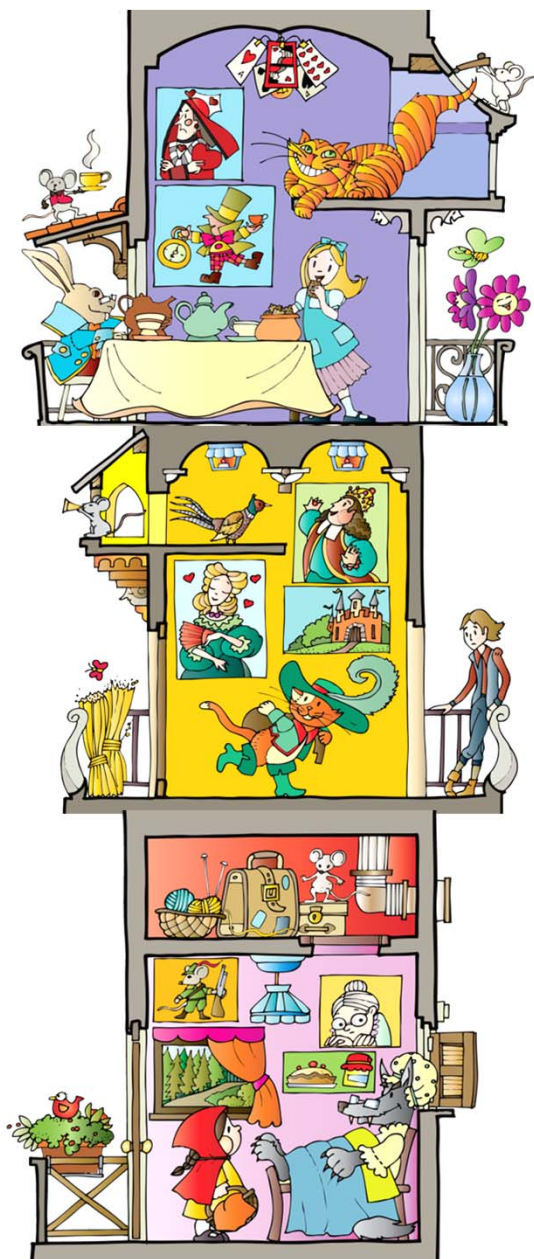
[Link veloci](#) [Link veloci](#)

App e giochi per bambini
Guida di iTunes per i genitori
Sugli acquisti In App
Gioca. Scopri. Impara.
Storie interattive per bambini
Crea e gioca

TOP APP ACQUISTATE >

1.  Sam il pompiere: al salvataggio
Giochi

LE METAFORE



Fare uso di una metafora, permette di fornire una cornice unificata che induca a percepire un progetto come un tutto unico. Un contenitore all'interno del quale la navigazione risulti naturale e segua le dinamiche della metafora scelta.

I bambini che non possiedono ancora conoscenza della simbologia convenzionale o dei comandi procedurali (che per gli adulti sono invece intuitivi)

riescono a **fare affidamento sulle sole conoscenze che possiedono, quelle relative alla realtà che li circonda.**

Ciò è ancora più centrale per i bambini che **non sanno leggere**, dove la metafora è il principale significato che sono in grado di cogliere.



Lo splash screen

Se l'obiettivo è scegliere apps per la fascia prescolare e primi anni della scuola primaria occorre prestare particolare attenzione alla progettazione dello splash screen. Lo splash screen è quella videata che viene mostrata al lancio dell'app sul tablet. La presenza di questa videata spesso è dettata dalla necessità di consentire al tablet di caricare l'intero contenuto dell'app (immagini, effetti sonori, musiche animazioni ed eventuali testi in lingua corrente).

Uno splash screen che impiega più di dieci secondi produce l'effetto indesiderato di frasi del tipo “non funziona” e genera impazienza e frustrazione nei bambini.

Una buon splash screen

prevede un'animazione
prevede un piccolo gioco o un casual games.



la copertina e le aree attive

Generalmente se un bambino vuole chiudere un'app e riattivarla utilizza il tasto *home* del tablet, uscendo dall'applicazione e cercando successivamente la sua icona per lanciare nuovamente l'app. Ciò significa che le applicazioni dovrebbero partire immediatamente una volta aperte senza avere troppe impostazioni. Una schermata di avvio, chiara e semplice è più efficace di mille pannelli di controllo. In generale è buona norma scegliere quelle app con un numero limitato di pulsanti e dimensioni massimizzate. L'area da premere dovrà essere sufficientemente grande almeno 1cm x 1cm al fine di evitare ciò che viene definito

fat finger problems



Illustrazione <http://500.co>

Il settaggio / le impostazioni

è sconsigliabile l'uso di app con troppe impostazioni da settare e/o disseminate "disseminare all'interno dell'interfaccia. Il settaggio di un'applicazione è un'attività destinata all'insegnante (o a un genitore) e, per queste ragioni, un'alternativa all'assenza di strumenti di setting è quella di **scegliere un'app i cui settaggi possano essere gestiti dal pannello di amministrazione principale del tablet.**

In questo modo le configurazioni possono essere effettuate da un adulto garantendo al contempo libertà di movimento e qualità durante l'esperienza interattiva

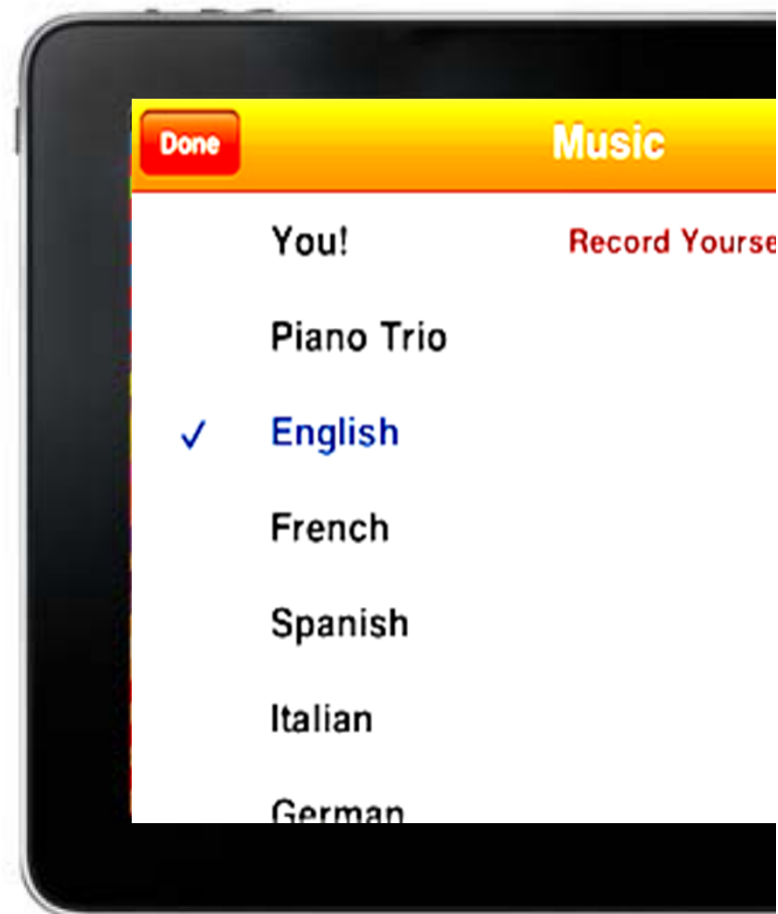




Illustrazione <http://500.co>

In *Toy Story per iPad*, piccoli dettagli come la luce incandescente al centro dell'immagine fornisce ai bambini un indizio sulle aree attive che a loro volta integrano il racconto con effetti sonori.

SUPPORTO

help contestuali e animazioni

Scegliere app o progettare app con compiti semplici è la chiave per una applicazione di successo.

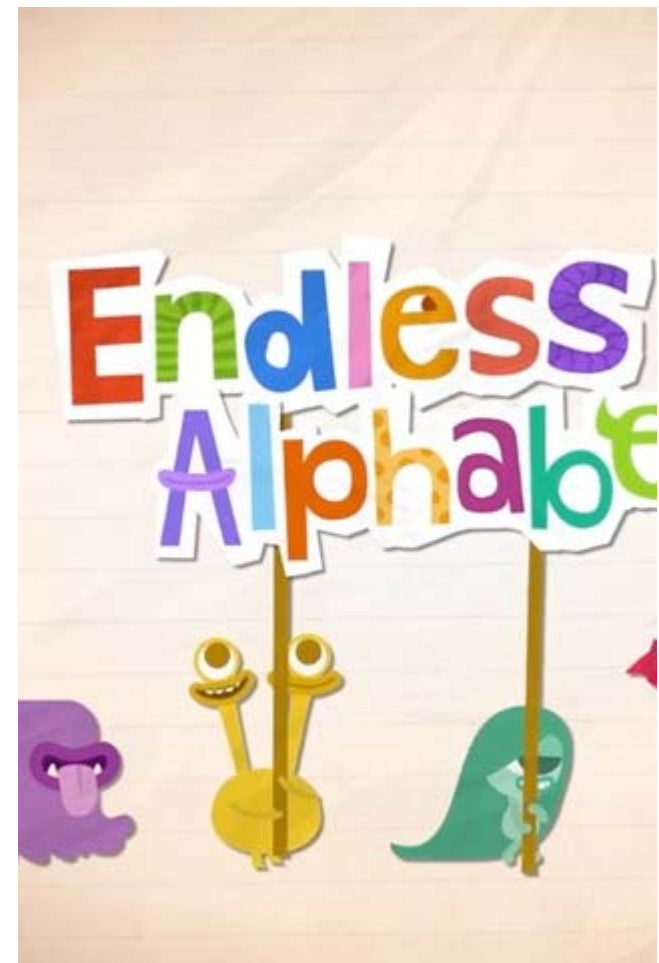
Scegliere app le cui aree attive sono chiare ed evidenti oppure, in alternativa che presentino strumenti di ricognizione





Le cartine di tornasole

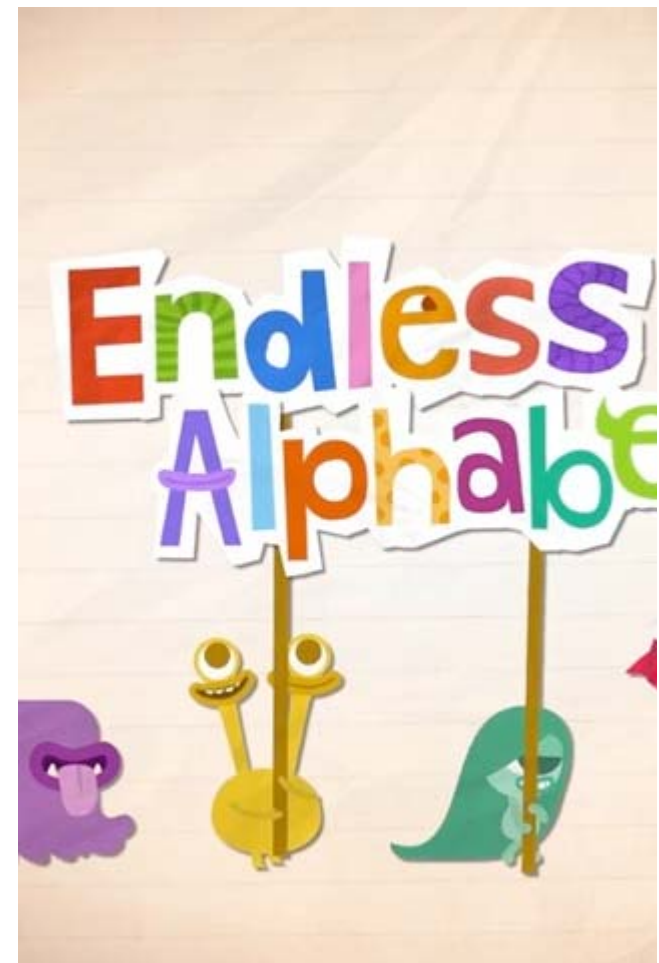
Valore educativo
 Semplicità nell'uso
 Violenza
 Sesso
 linguaggio
 Elementi pubblicitari
 Riferimenti ad Alcool, Droga,
 fumo
 Sicurezza e privacy





... ma anche

- Lingua
- connessione wifi
- fotocamera



COSA PENSA CHI SVILUPPA



Quanto spesso i bambini usano la nostra applicazione?

Per quanto tempo?

Dopo quanto tempo la riutilizzano?

Che ciclo di vita ha la nostra applicazione?



Famiglie & in-app purchase



carta > digitale

Illustrazione <http://500.co>



visibilità sugli store

DISEGNIAMO INSIEME UN'APP





... ~~la~~ per fortuna passava
di lì la rana aliena che
sconfigge il lupo aquile con
un super-raggiolaser.

deriva
sinistra
4 volte

gi
se
4

salta 10
volte

molla 5
volte

salta 5
volte

l'erano una volta Prosciutto e xx2000
che vivevano in una torta di canditi,
mangiando dolcetti e girando la spate-
ria con la loro macchina spaziale

C'erano una volta Prosciutto e xx2000
che vivevano in una torta di canditi mangiando dolcetti e gi-
rando la spataria con la loro macchina spaziale

